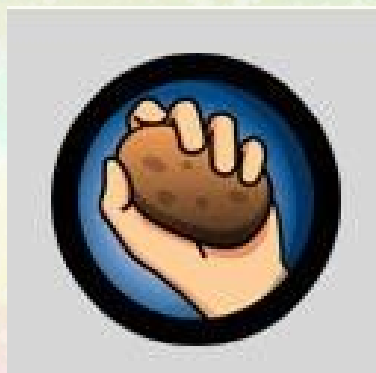


**Γινόμαστε εξερευνητές, έχοντας ως εργαλείο
το λογισμικό Hot Potatoes!**

Hot Potatoes



**Γκαλίτσα Αικατερίνη
Λαρεντζάκη Ελένη-Κορίνα
Φώτη Αλεξάνδρα**

Σχολικό εγχειρίδιο Δ'
Δημοτικού

Περιεχόμενα

Γνωριμία με το βιβλίο	3
Εισαγωγή	4
Ενότητα 1	6
1.1. Παιδαγωγική αξία-Διδακτική χρήση	6
1.2. Γενικός στόχος του εγχειριδίου είναι	7
1.3. Διδακτικοί στόχοι	8
1.4. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	9
Ενότητα 2	10
2.1. Οδηγίες χρήσης για το JQuiz	10
2.2. Οδηγίες χρήσης για το JMatch	18
Ενότητα 3	25
Δραστηριότητες	25
3.1. JQuiz με μία σωστή απάντηση	26
3.2. JQuiz με περισσότερες από μια σωστές απαντήσεις	27
3.3. JMatch ερώτηση αντιστοίχισης	28
Βιβλιογραφία	30

Γνωριμία με το βιβλίο!

Το σχολικό αυτό εγχειρίδιο είναι ένα βοήθημα για το λογισμικό **HotPotatoes**. Χωρίζεται σε τρεις ενότητες που είναι χωρισμένες σε κεφάλαια.

Στην εισαγωγή μας εξηγεί τι είναι το λογισμικό HotPotatoes, ποιοι είναι οι όροι χρήσης και οι απαιτήσεις που έχει.

Στην πρώτη ενότητα δίνεται η παιδαγωγική αξία-διδακτική χρήση, οι στόχοι που θέτονται και τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα.

Στην δεύτερη ενότητα περιέχονται οι οδηγίες χρήσης για το **JQuiz** και το **JMatch** και επισυνάπτονται σχετικές εικόνες.

Στην τρίτη και τελευταία ενότητα περιέχει ομαδικές δραστηριότητες.



Τι είναι το Hot Potatoes?

Είναι ένα λογισμικό δημιουργίας δικτυακών ασκήσεων, που σχεδιάστηκε από την ομάδα Έρευνας και Ανάπτυξης στο Κέντρο πληροφορικής και Μέσων Ανθρωπιστικών του Πανεπιστημίου Βικτώρια. Χρησιμοποιώντας το Hot Potatoes έχουμε την δυνατότητα να δημιουργήσουμε διαδραστικές ασκήσεις διάφορων τύπων, οι οποίες βασίζονται στον Παγκόσμιο Ιστό.

Για να χρησιμοποιήσει κάποιος το λογισμικό απαιτούνται μόνο δύο πράγματα:

1. Να διαθέτει οποιονδήποτε υπολογιστή που θα είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο.
2. Να κατασκευάσει τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις και έπειτα το πρόγραμμα μόνο του θα δημιουργεί τις ιστοσελίδες τις οποίες μπορούμε να ανεβάσουμε στο διαδίκτυο.

Όροι χρήσης :

Το λογισμικό Hot Potatoes διατίθεται δωρεάν για εκπαιδευτικούς σκοπούς από το University of Victoria Humanities Computing and Media Centre.

Απαιτήσεις:

1. Εγκατάσταση του λογισμικού στον υπολογιστή μας.
2. Ένα Web browser (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Chrome, κλπ.).
3. Πρόσβαση στο διαδίκτυο (αν θέλουμε να ανεβάσουμε ή να πάρουμε τις ασκήσεις μέσω διαδικτύου).



Ενότητα 1

1.1. Παιδαγωγική αξία-Διδακτική χρήση:

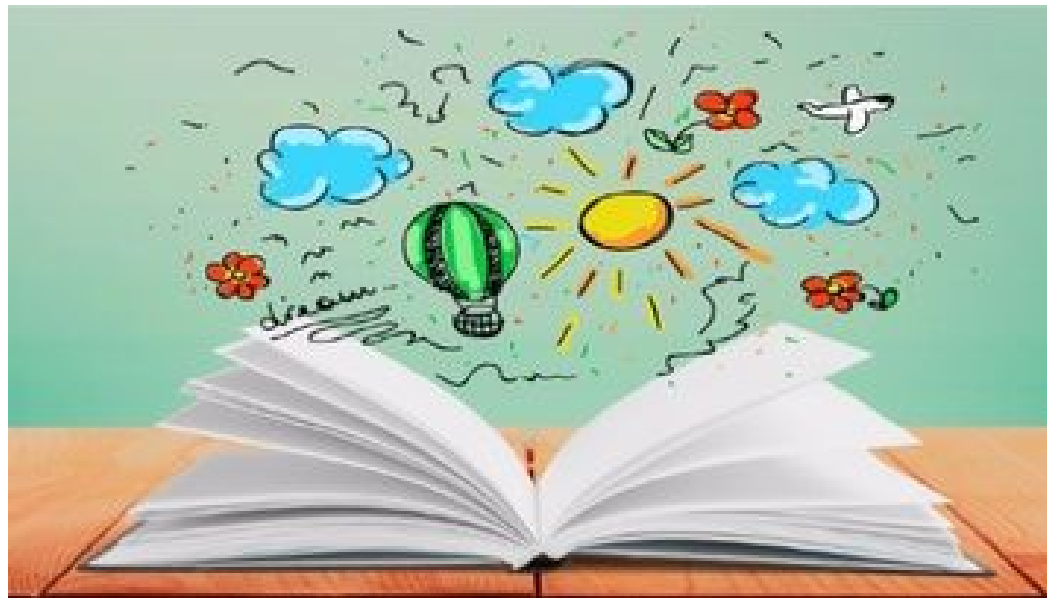
Η αξία των προγραμμάτων του Hotpotatoes βρίσκεται κυρίως στη δυνατότητα που δίνεται:

1. Στον εκπαιδευτικό να φτιάξει εύκολα πολλά και διαφορετικά είδη ασκήσεων με τη μορφή ιστοσελίδων (html) και να τα χρησιμοποιήσει τόσο για ανατροφοδότηση όσο και για αξιολόγηση στα πλαίσια του μαθήματος του.
2. Στους μαθητές να μπορούν να έχουν πρόσβαση στις ασκήσεις αυτές είτε και να φτιάξουν οι ίδιοι τις δικές τους ασκήσεις.



1.2. Γενικός στόχος του εγχειριδίου είναι:

Οι εκπαιδευτικοί/μαθητές να κατανοήσουν τον τρόπο λειτουργίας του λογισμικού Hot Potatoes ώστε να το αξιοποιήσουν για την κατασκευή εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.



1.3. Διδακτικοί στόχοι

Οι μαθητές:

1. Οι μαθητές να μάθουν να αξιοποιούν την εφαρμογή HotPotatoes ως εργαλείο οικοδόμησης γνώσης
2. Οι μαθητές να χρησιμοποιήσουν δεξιότητες κριτικής σκέψης για να δημιουργήσουν δραστηριότητες (σχηματισμός ερωτήσεων και απαντήσεων, ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ερωτήσεις αντιστοίχισης)
3. Να μάθουν να εισάγουν εργαλεία για την δημιουργία των δραστηριοτήτων τους (π.χ. εικόνα, χρόνο)
4. Να μάθουν να εισάγουν κείμενα (επιλογή γραμματοσειράς, μέγεθος γραμμάτων, χρώματα)
5. Να μάθουν να αποθηκεύουν τις δραστηριότητες τους
6. Να αξιοποιούν τις δραστηριότητες τους ως μέσα αυτό-αξιολόγησης.

1.4. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Γνώσεις

1. Οι μαθητές να μπορούν να επαναλάβουν τα βήματα για την ολοκλήρωση μιας δραστηριότητας, μετά την παρουσίαση του λογισμικού από τον εκπαιδευτικό
2. Οι μαθητές να διαπιστώσουν τις διαφορές ανάμεσα στα είδη ερωτήσεων που πρόκειται να κατασκευάσουν στο λογισμικό

Δεξιότητες

Οι μαθητές να συνεργαστούν με τους συμμαθητές τους ώστε να κατασκευάσουν π.χ. ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και ερωτήσεις αντιστοίχισης σύμφωνα με τις δοθείσες δραστηριότητες

Στάσεις, συμπεριφορές, αξίες

Οι μαθητές να μπορέσουν να χειριστούν ορθά το λογισμικό Hotpotatoes ως ενήλικες ή φοιτητές εφόσον τους ζητηθεί.

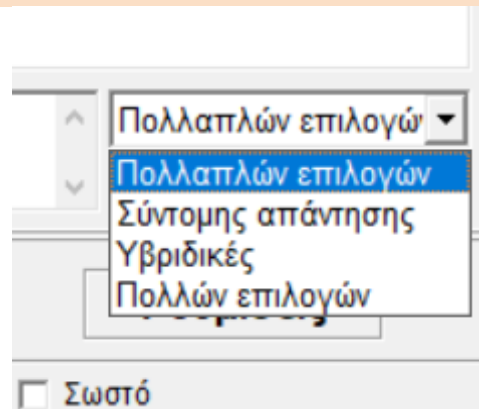
Ενότητα 2

2.1. Οδηγίες χρήσης για το JQuiz!

Για να σχηματίσουμε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής (μια σωστή απάντηση) και ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών (περισσότερες από μια σωστές απαντήσεις). Ακολουθούμε τα παρακάτω βήματα.

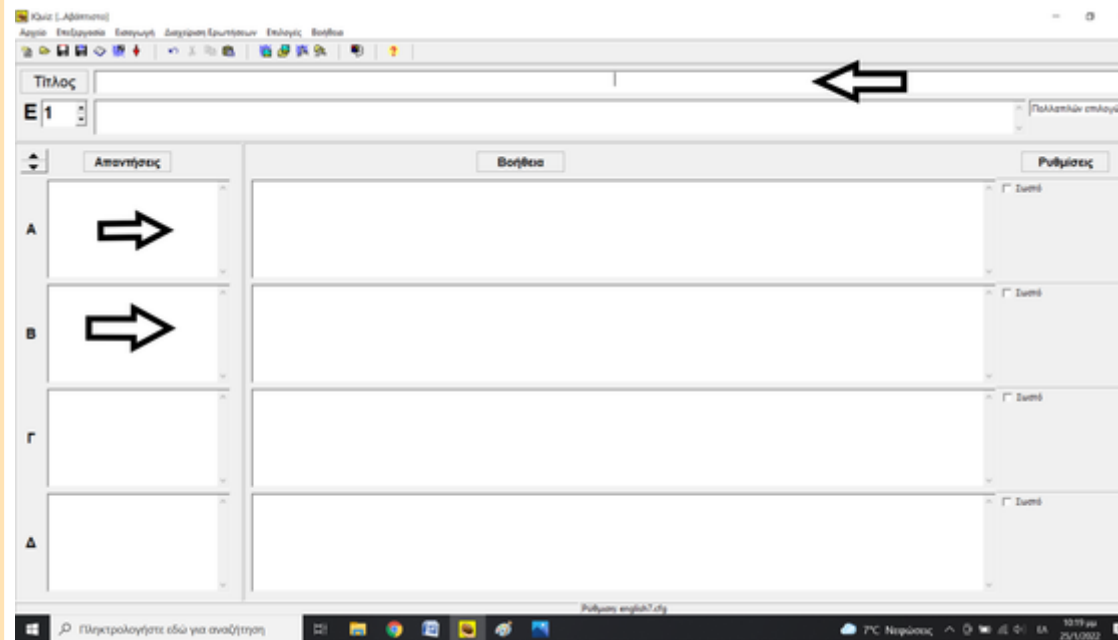
Με το λογισμικό JQuiz μπορούμε να φτιάξουμε ασκήσεις βασισμένες σε ερωτήσεις!!!!

1 βήμα. Πηγαίνουμε πάνω δεξιά και επιλέγουμε από τις επιλογές που μας δίνει τον τύπο του κουίζ που θέλουμε.



2 βήμα. Στον τίτλο γράφουμε την ερώτηση που θέλουμε να έχει το κουίζ.

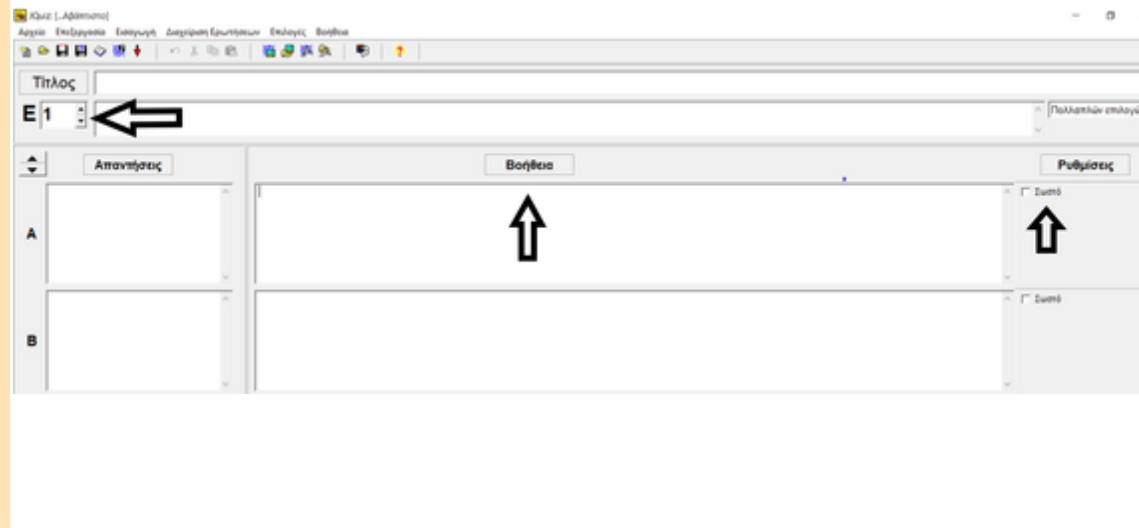
3 βήμα. Στις απαντήσεις γράφουμε σωστές και λάθος, ώστε ο μαθητής να επιλέξει την σωστή ή τις σωστές ανάλογα με τον τύπο του κουίζ.



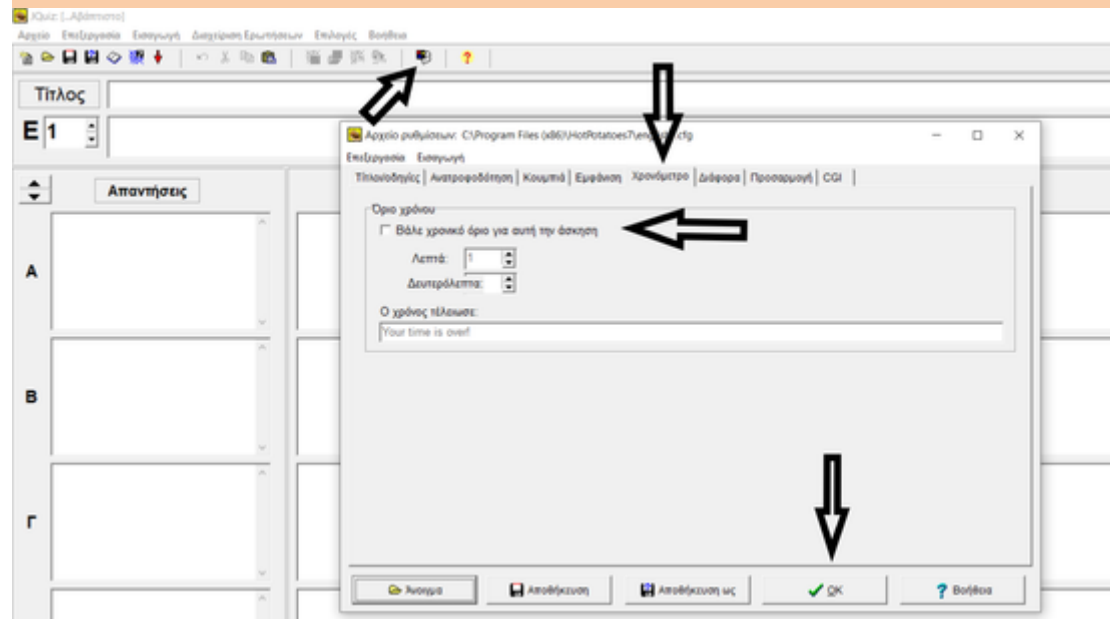
4 βήμα. Αν η απάντηση που γράφουμε είναι σωστή, τσεκάρουμε δίπλα την επιλογή "Σωστό".

5 βήμα. Αν θέλουμε να εμφανίζεται ένα παράθυρο, το οποίο θα εξηγεί στον μαθητή για το σφάλμα του, εισάγουμε κείμενο στο σημείο που γράφει βοήθεια.

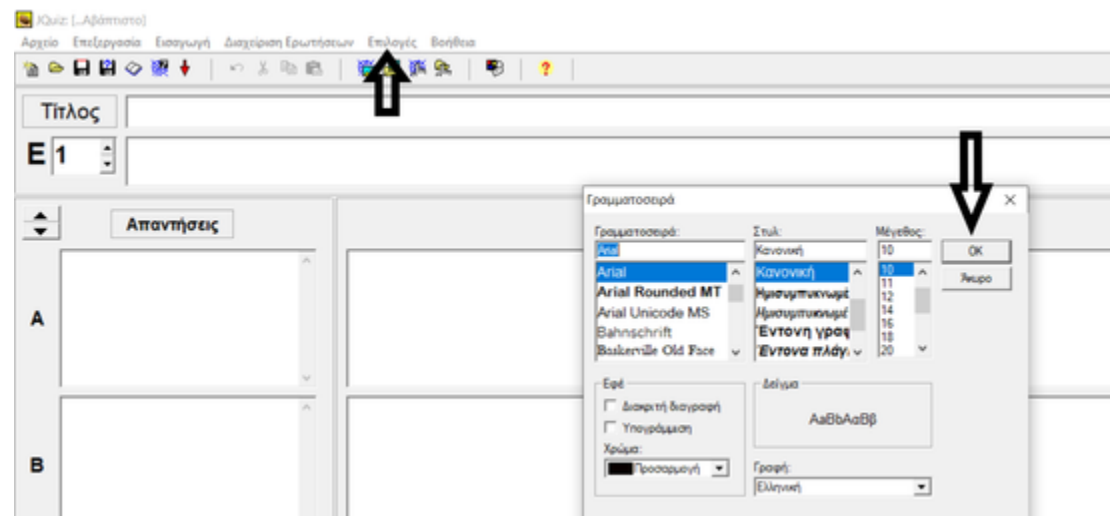
6 βήμα. Αν θέλουμε να φτιάξουμε περισσότερες ερωτήσεις, πηγαίνουμε στην πάνω αριστερή γωνία του παραθύρου που λέει E και μέσα στο πλαίσιο λέει 1. Με το τοξάκι μεταβαίνουμε στην άσκηση 2 κ.ο.κ.



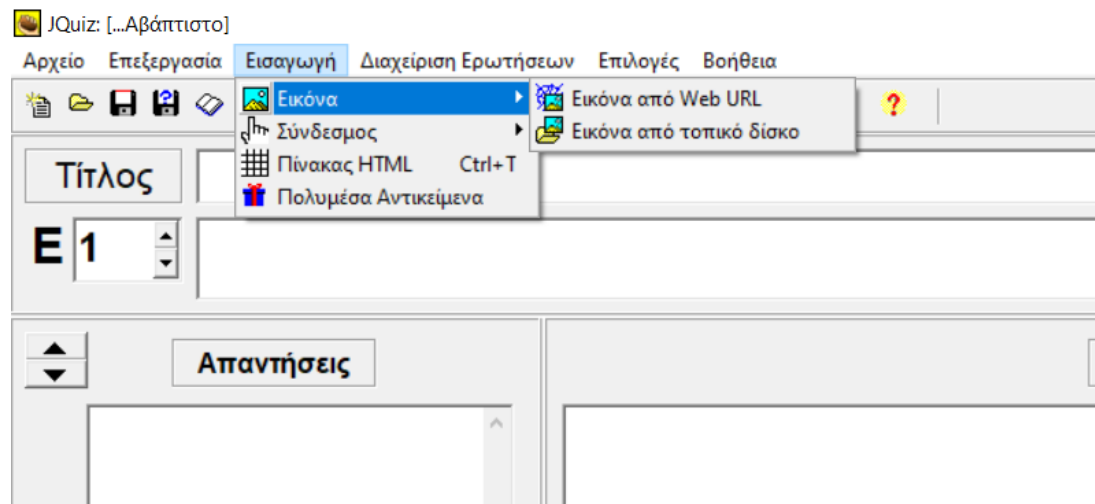
7 βήμα. Πατώντας από την γραμμή επιλογών το εικονίδιο που βρίσκεται δίπλα από το ερωτηματικό μπορούμε να διαμορφώσουμε το κουίζ μας π.χ. να βάλουμε χρόνο, να του αλλάξουμε εμφάνιση.



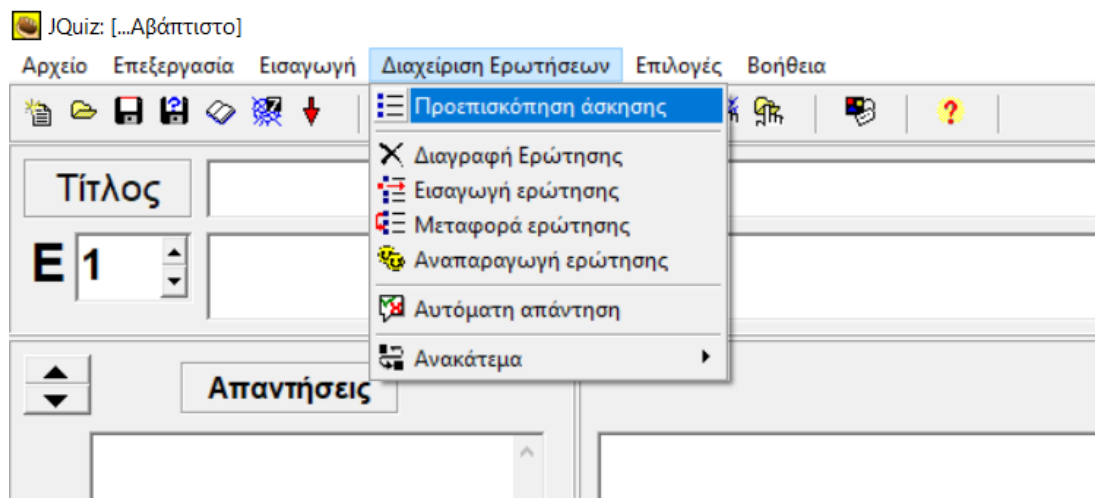
8 βήμα. Πατώντας το πλήκτρο "Επιλογές" και στην συνέχεια "Γραμματοσειρά" μπορούμε να αλλάξουμε το στυλ των γραμμάτων μας, το μέγεθος και το χρώμα.



9 βήμα. Για να προσθέσουμε μια εικόνα πατάμε "Εισαγωγή" μετά "Εικόνα" και "Εικόνα από τοπικό δίσκο".



10 βήμα. Πατώντας από το μενού επιλογών " Διαχείριση ερωτήσεων" και στην συνέχεια "Προεπισκόπηση άσκησης" μπορούμε να δούμε όσα έχουμε ετοιμάσει.



11 βήμα. Αποθηκεύουμε το κουίζ μας πατώντας το πλήκτρο F6.

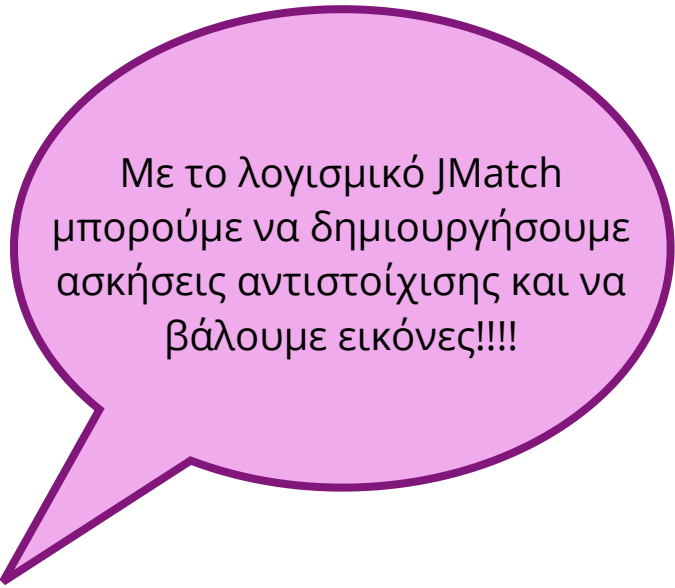
12 βήμα. Ονομάζουμε το κουίζ χρησιμοποιώντας λατινικούς χαρακτήρες.

13 βήμα. Επιλέγουμε αν θέλουμε να προβούμε σε προεπισκόπηση του κουίζ στο πρόγραμμα πλοήγησης ή τίποτα.

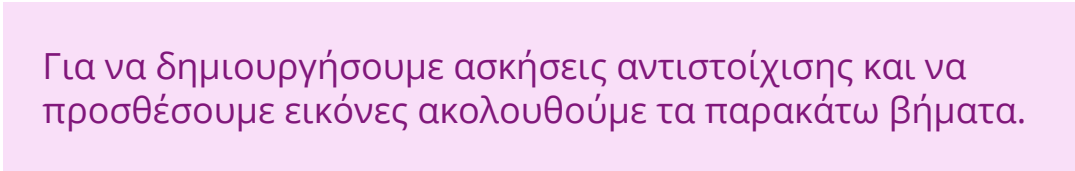
14 βήμα. Το κουίζ έχει αποθηκευτεί και είναι έτοιμο προς χρήση.



2.2. Οδηγίες χρήσης για το JMatch!



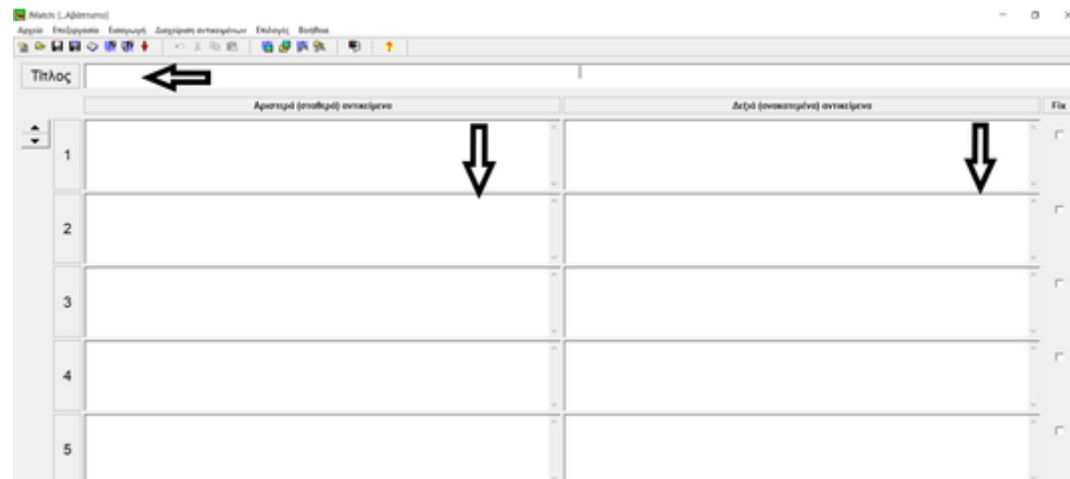
Με το λογισμικό JMatch
μπορούμε να δημιουργήσουμε
ασκήσεις αντιστοίχισης και να
βάλουμε εικόνες!!!!



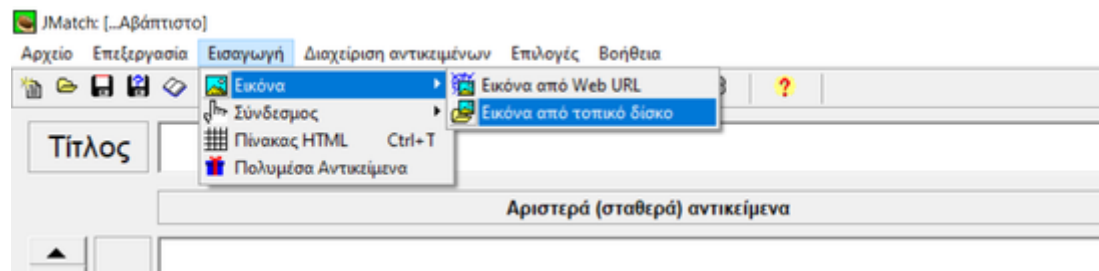
Για να δημιουργήσουμε ασκήσεις αντιστοίχισης και να
προσθέσουμε εικόνες ακολουθούμε τα παρακάτω βήματα.

1 βήμα. Στον τίτλο γράφουμε τον τίτλο που θα έχει το κουίζ αντιστοίχισης.

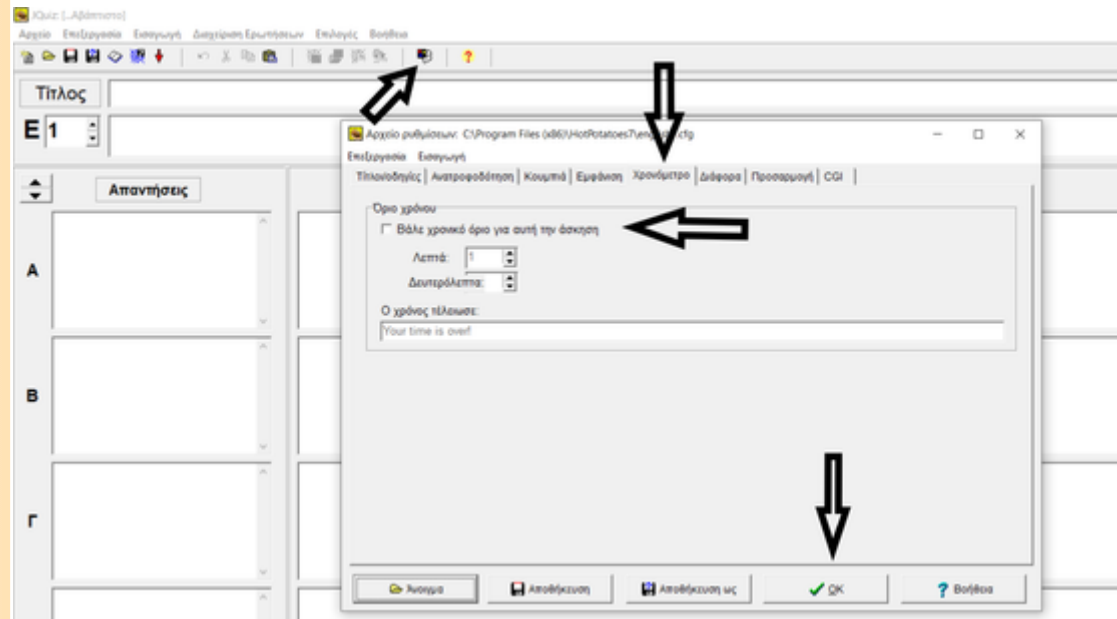
2 βήμα. Γράφουμε τα ζευγάρια των αντικειμένων που αντιστοιχούν στην ίδια σειρά. Όταν αποθηκεύσουμε το κουίζ σε μορφή ιστοσελίδας, το πρόγραμμα θα ανακατέψει αυτόματα τα αντικείμενα της δεξιάς στήλης.



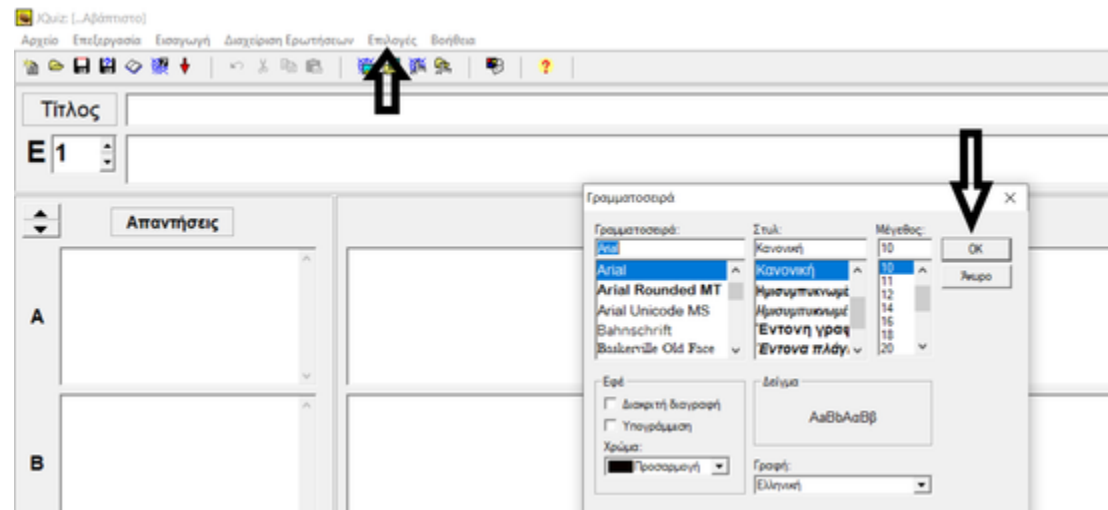
3 βήμα. Για να δημιουργήσουμε μια άσκηση με εικόνες, εισάγουμε κάθε ζευγάρι αντικειμένων στην ίδια σειρά, μόνο που εδώ θα εισάγουμε πρώτα την εικόνα στην αριστερή στήλη και έπειτα στην δεξιά στήλη την αντίστοιχη λέξη. Για να προσθέσουμε εικόνα πατάμε "Εισαγωγή" μετά "Εικόνα" και "Εικόνα από τοπικό δίσκο".



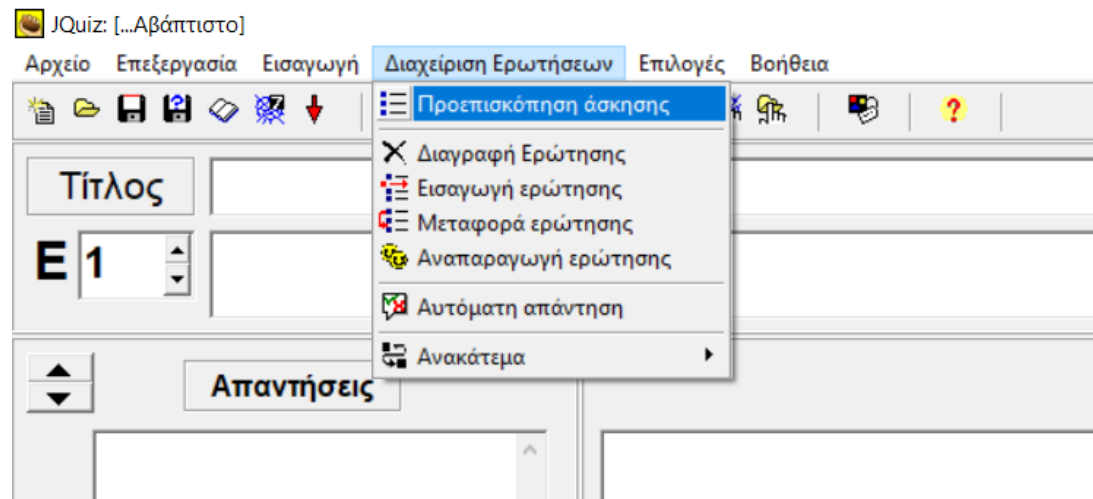
4 βήμα. Πατώντας από την γραμμή επιλογών το εικονίδιο που βρίσκεται δίπλα από το ερωτηματικό μπορούμε να προσθέσουμε στο κουίζ μας χρόνο.



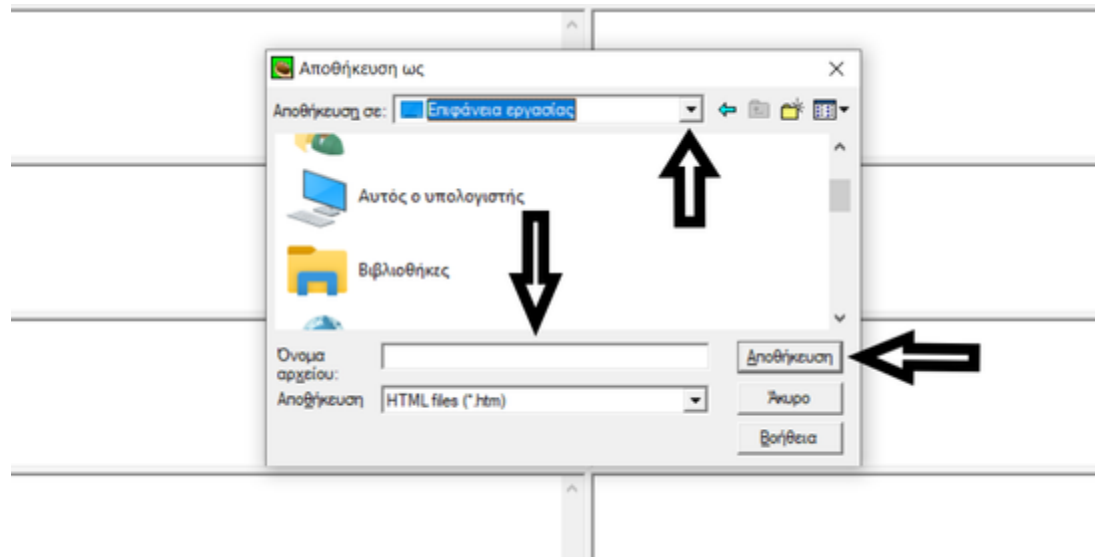
5 βήμα. Πατώντας το πλήκτρο "Επιλογές" και στην συνέχεια "Γραμματοσειρά" μπορούμε να αλλάξουμε το στυλ των γραμμάτων μας, το μέγεθος και το χρώμα.



6 βήμα. Πατώντας από το μενού επιλογών " Διαχείριση ερωτήσεων" και στην συνέχεια "Προεπισκόπηση άσκησης" μπορούμε να δούμε όσα έχουμε ετοιμάσει.

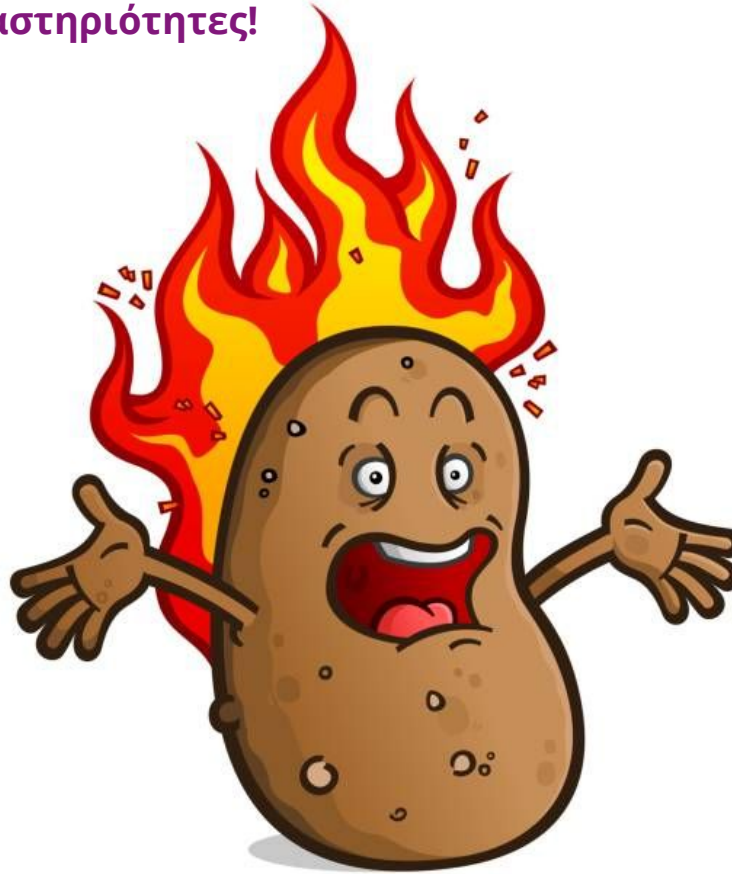


7 βήμα. Αποθηκεύουμε το κουίζ αντιστοίχισης πατώντας F6. Προσοχή διαλέγουμε που θα αποθηκεύσουμε το κουίζ μας π.χ. στην επιφάνεια εργασίας, το ονομάζουμε με λατινικούς χαρακτήρες για να διευκολύνουμε τον server σε περίπτωση που οι εργασίες μας δημοσιευτούν στο διαδίκτυο και δεν ξεχνάμε να πατήσουμε αποθήκευση.



Ενότητα 3

Δραστηριότητες!



Οι δραστηριότητες που ακολουθούν είναι σχετικές με την ενότητα 4 Εμένα με νοιάζει του βιβλίου της γλώσσας γύρω από το θέμα της ανακύκλωσης.

1ο Φύλλο Εργασίας JQuiz

Τίτλος: Χρησιμοποίησέ το ξανά και ξανά...

Να γράψετε μια ερώτηση που θα έχει ως θέμα τα υλικά που ανακυκλώνονται και να προτείνετε τρεις πιθανές απαντήσεις από τις οποίες όμως μόνο μία θα είναι η σωστή.

Ερώτηση

Πιθανές απαντήσεις

*

*

*

2ο Φύλλο Εργασίας JQuiz

Τίτλος: Ανακύκλωση... ζωή από την αρχή!

Να γράψετε μία ερώτηση που θα έχει ως θέμα τα οφέλη της ανακύκλωσης για το περιβάλλον και τον πλανήτη και να προτείνετε τρεις πιθανές απαντήσεις από τις οποίες όμως οι δύο θα είναι σωστές.

Ερώτηση

Πιθανές απαντήσεις

*

*

*

3ο Φύλλο Εργασίας JMatch

Τίτλος: Τίποτα δεν πάει χαμένο!

Να δημιουργήσετε ερώτηση αντιστοίχισης και να αντιστοιχίσετε τα αντικείμενα της δεξιάς στήλης με όσα ταιριάζουν από την αριστερή στήλη.

Ερώτηση

Πιθανές απαντήσεις

Δεξιά στήλη

*
*
*
*
*

Αριστερή στήλη

*
*
*
*
*

Βιβλιογραφία

- Σοφός, Α. (2019) Σχεδιάζοντας σενάρια για την πρακτική άσκηση των φοιτητών, Εκδόσεις Γρηγόρη, Αθήνα.
- Σοφός, Α. & Σπανός Δ. (2021). Σημειώσεις μαθήματος ΠΡΑΚ-B5 Εφαρμοσμένη διδασκαλία στις ΤΠΕ και στην ψηφιακή μάθηση, Πανεπιστήμιο Αιγαίου Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. Ρόδος.
- Οδηγός κατασκευής διαδραστικών ασκήσεων μέσο του λογισμικού. Ανακτήθηκε στις 20/01/2022 από: <http://www.env-edu.gr/Documents/files/ICT/hotpotatoes.pdf>

