

Δραστηριότητα 7.3: Οι Τεχνολογικές Δυνατότητες Ενός Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιβάλλοντος

Σκοπός της Δραστηριότητας

Η ανάπτυξη ικανοτήτων καταγραφής και ανάλυσης των **προσφερόμενων τεχνολογικών δυνατοτήτων** (technological affordances) και των **δυσχερειών χρήσης** ενός Εκπαιδευτικού Λογισμικού / Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιβάλλοντος.

Βήματα της Δραστηριότητας

Βήμα 1

Αναγνώριση και εξοικείωση με τις τεχνολογικές δυνατότητες και τις πιθανές δυσχέρειες χρήσης ενός εκπαιδευτικού λογισμικού ή ψηφιακού περιβάλλοντος. Ο εκπαιδευόμενος επιλέγει ένα ψηφιακό περιβάλλον, το εγκαθιστά ή συνδέεται (δημιουργεί λογαριασμό), το χρησιμοποιεί, αναγνωρίζει, εξοικειώνεται και κατανοεί τις προσφερόμενες τεχνολογικές δυνατότητές του.

Βήμα 2

Οι εκπαιδευόμενοι δουλεύουν ατομικά και δημιουργούν δύο πίνακες: πίνακας προσφερόμενων τεχνολογικών δυνατοτήτων και πίνακας δυσχερειών με βάση το μοντέλο του παραρτήματος.

1. Τεχνολογικές Δυνατότητες

Κατηγορία δυνατότητας	Δυνατότητα	Περιγραφή	Φυσική ή λειτουργική δυνατότητα
Π.χ. Βασική επεξεργασία κειμένου	Π.χ. Πληκτρολόγηση, επεξεργασία, διαγραφή, αποθήκευση	Π.χ. Δημιουργία και τροποποίηση κειμένων	

2. Δυσχέριες Χρήσης

Δυσχέρεια Χρήσης	Περιγραφή
Π.χ. Μη δυνατότητα πληκτρολόγησης κειμένου στο μη εκτυπώσιμο τμήμα της σελίδας (πάνω, κάτω αριστερά και δεξιά περιθώρια)	Π.χ. Η εισαγωγή κειμένου γίνεται μόνο στο εκτυπώσιμο τμήμα του κειμένου, το οποίο ορίζεται στο εσωτερικό της σελίδας και οριοθετείται από τα περιθώρια. Προσοχή: στο μη εκτυπώσιμο μέρος της σελίδας (Κεφαλίδα και Υποσέλιδο) μπορεί εντούτοις να εισαχθεί κείμενο, όπως π.χ. αυτόματο κείμενο Επικεφαλίδας ή Υποσέλιδου και αριθμός σελίδας (δείτε το παρόν έγγραφο)

Βήμα 3: Παρουσίαση – Αναστοχασμός

Κάθε εκπαιδευόμενος παρουσιάζει στην ολομέλεια 3-4 προσφερόμενες τεχνολογικές δυνατότητες και 3-4 δυσχέρειες χρήσης.