

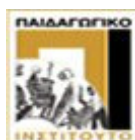
«Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη»



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Δικαιούχος Φορέας



Συμπράττοντες Επιστημονικοί Φορείς



Παραδείγματα Ερωτήσεων

Λογισμικό Παρουσίασης

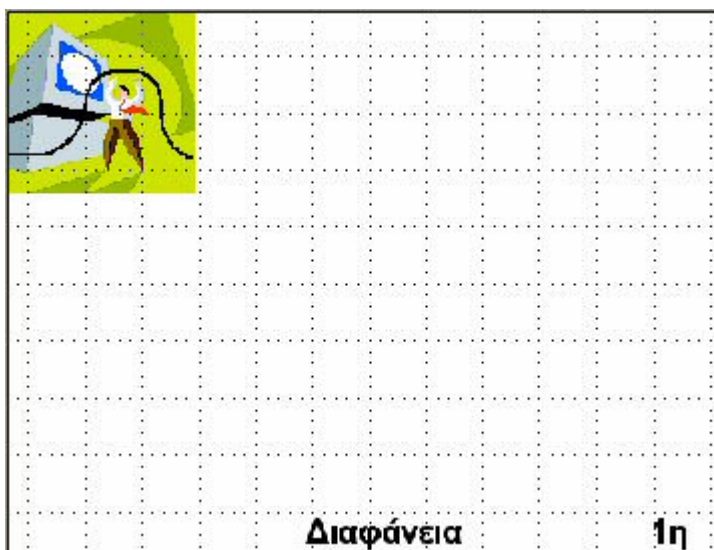


Τομέας Επιμόρφωσης & Κατάρτισης

Πάτρα, Απρίλιος 2010

ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΩΤΗΣΗΣ 1

Είδος:	Ερώτηση Εφαρμογής
Βαθμός Δυσκολίας:	Εύκολη
Γνωστικό Αντικείμενο:	Δημιουργία Παρουσιάσεων
Εκφώνηση:	Να εισαγάγετε ένα πλαίσιο κειμένου στην πρώτη διαφάνεια, και στη συνέχεια να πληκτρολογήσετε (μέσα στο πλαίσιο) τη φράση ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ .
Αρχείο Εργασίας:	LEXH.ppt



Αρχείο Απάντησης:	LEXH-ans.ppt
-------------------	---------------------



ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΩΤΗΣΗΣ 2

Είδος:	Ερώτηση Κλειστού τύπου (Σωστού / Λάθους)
Βαθμός Δυσκολίας:	Εύκολη
Γνωστικό Αντικείμενο:	Δημιουργία Παρουσιάσεων
Εκφώνηση:	Η έκτη (6) διαφάνεια περιέχει μια εικόνα.
Αρχείο Εργασίας:	PLOHGHSΗ.ppt

Microsoft PowerPoint - [ΠΑΡΟΥΣΗ]

Αρχείο Επεξεργασία Προβολή Εισαγωγή Μορφή Εργαλεία Παρουσίαση Παράθυρο Βοήθεια

51%

Κοινές εργασίες

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Πρώτη γνωριμία με διαθέσιμο εκπαιδευτικό λογισμικό.

Το Εκπαιδευτικό Λογισμικό που παρουσιάζεται έχει παραχθεί για λογαριασμό του ΥΠΕΠΘ στο πλαίσιο του ΕΠΕΑΕΚ Ι από ενώσεις φορέων (Πανεπιστήμια, Εταιρείες, Ινστιτούτα) με ενδιαμέσο φορέα εκτέλεσης το ΕΑΙΤΥ

Σχεδίαση

Αυτόματα Σχήματα

Διαφάνεια 1 από 7

Default Design

Επιλογή από:	Σωστό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/>
Σωστή Απάντηση:	Σωστό <input type="checkbox"/> Λάθος <input checked="" type="checkbox"/>

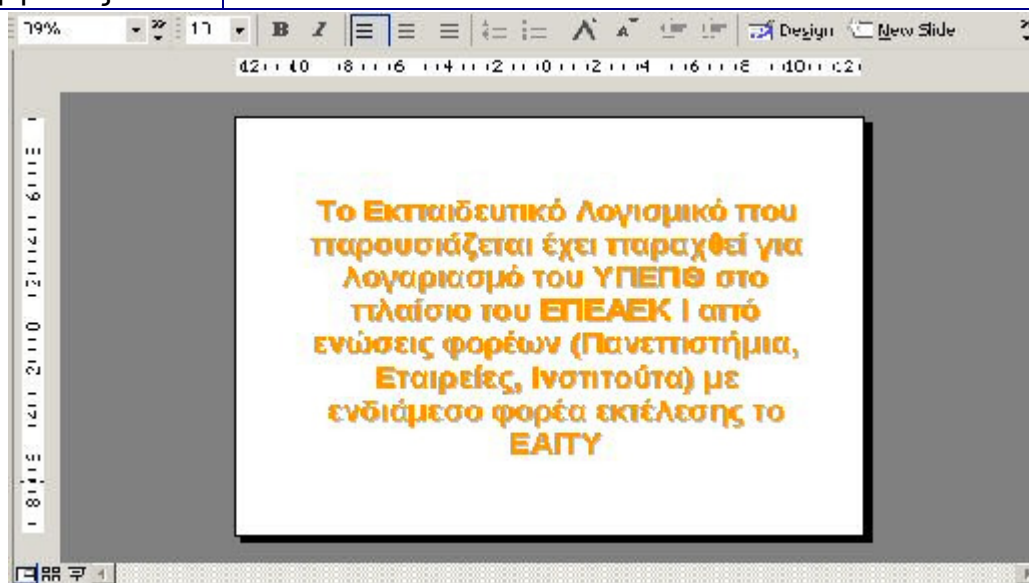
ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΩΤΗΣΗΣ 3

Είδος:	Ερώτηση Κλειστού τύπου (Σωστού / Λάθους)
Βαθμός Δυσκολίας:	Μέτρια
Γνωστικό Αντικείμενο:	Δημιουργία Παρουσιάσεων
Εκφώνηση:	Στην εικόνα της πρώτης διαφάνειας έχει εφαρμοστεί εφέ κίνησης .
Αρχείο Εργασίας:	efe2.ppt

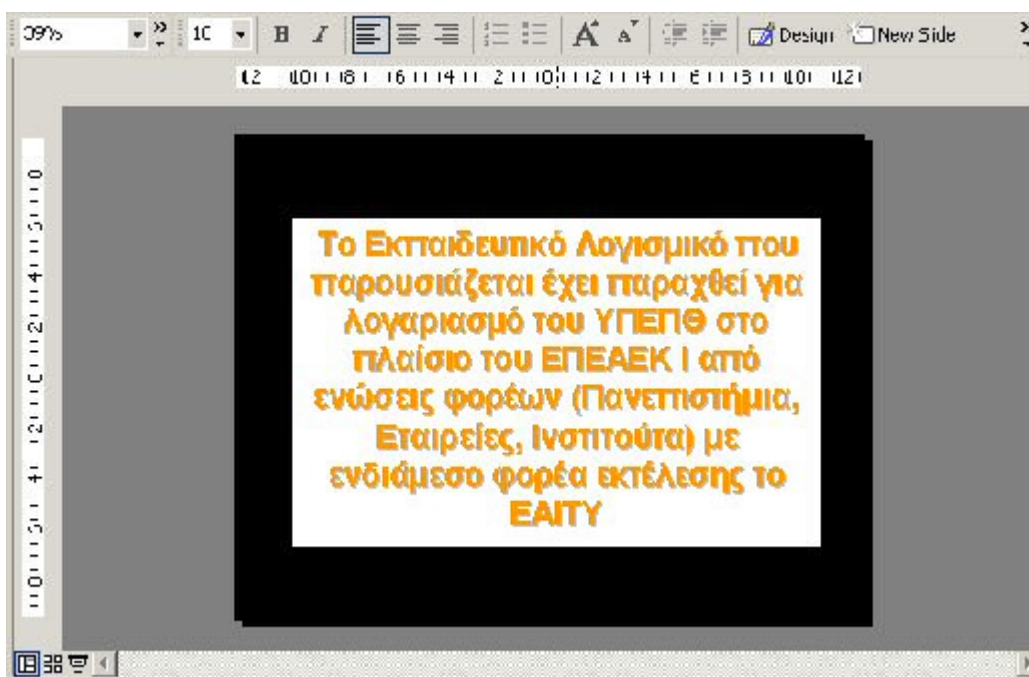
Επιλογή από:	Σωστό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/>
Σωστή Απάντηση:	Σωστό <input type="checkbox"/> Λάθος <input checked="" type="checkbox"/>

ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΩΤΗΣΗΣ 4

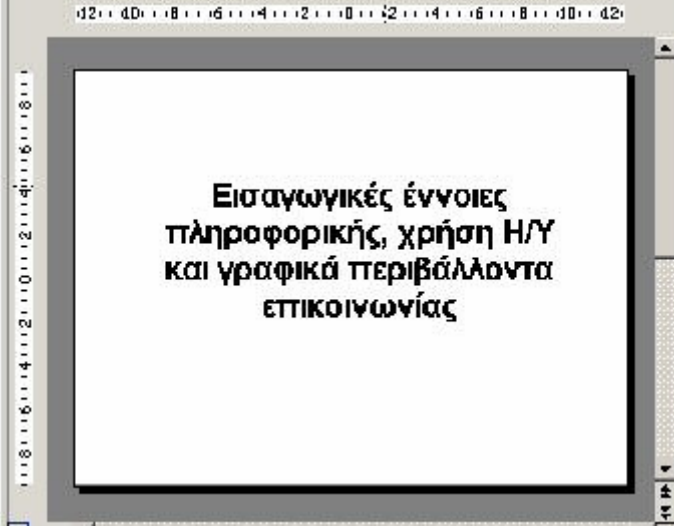
Είδος:	Ερώτηση Εφαρμογής
Βαθμός Δυσκολίας:	Μέτρια
Γνωστικό Αντικείμενο:	Δημιουργία Παρουσιάσεων
Εκφώνηση:	Να μορφοποιήσετε κατάλληλα το φόντο της πρώτης διαφάνειας ώστε από λευκό να γίνει μαύρο.
Αρχείο Εργασίας:	FONTO1.ppt



Αρχείο Απάντησης:	FONTO1-ans.ppt
-------------------	-----------------------

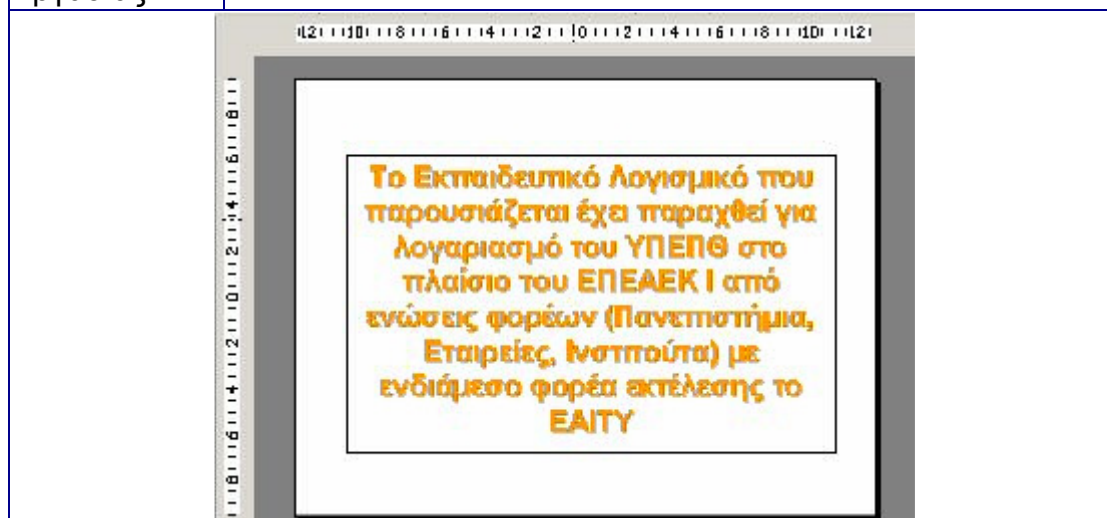


ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΩΤΗΣΗΣ 5

Είδος:	Ερώτηση Εφαρμογής
Βαθμός Δυσκολίας:	Μέτρια
Γνωστικό Αντικείμενο:	Δημιουργία Παρουσιάσεων
Εκφώνηση:	Να αλλάξετε την προβολή της παρουσίασης ώστε κατά τον τρόπο εναλλαγής διαφανειών η διαδοχή διαφανειών να γίνεται αυτόματα μετά από τέσσερα (4) δευτερόλεπτα.
Αρχείο Εργασίας:	ΧΡΟΝΙΣΜΟΣ.ppt
	
Αρχείο Απάντησης:	ΧΡΟΝΙΣΜΟΣ-ans.ppt
<p>Η κάθε διαφάνεια θα πρέπει να εμφανίζεται μετά από 4 δευτερόλεπτα κατά την ΠΡΟΒΟΛΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ</p>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 20px;"> <p>Εισαγωγικές έννοιες πληροφορικής, χρήση Η/Υ και γραφικά περιβάλλοντα επικοινωνίας</p> </div>	

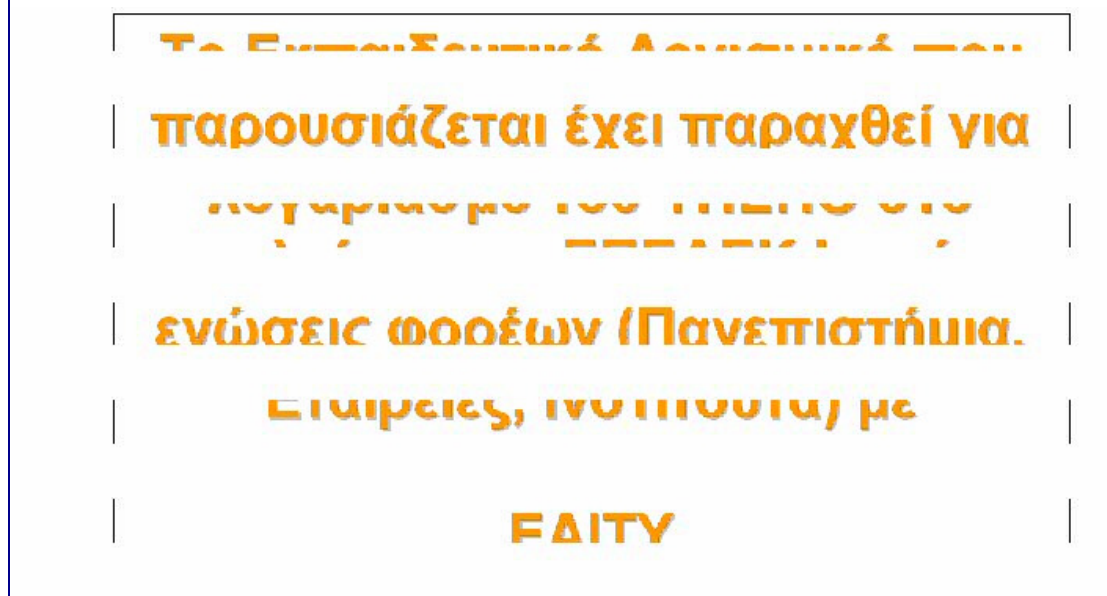
ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΩΤΗΣΗΣ 6

Είδος:	Ερώτηση Εφαρμογής
Βαθμός Δυσκολίας:	Δύσκολη
Γνωστικό Αντικείμενο:	Δημιουργία Παρουσιάσεων
Εκφώνηση:	Να επιλέξετε το πλαίσιο κειμένου και στη συνέχεια να προσαρμόσετε την κίνησή του ώστε - κατά την προβολή παρουσίασης - να εμφανίζεται με το εφέ ΠΕΡΣΙΔΕΣ.
Αρχείο Εργασίας:	efe1.ppt




Αρχείο Απάντησης:	efe1-ans.ppt
-------------------	---------------------

(*) Κατά την προβολή παρουσίασης το πλαίσιο κειμένου εμφανίζεται σταδιακά με το εφέ κίνησης ΠΕΡΣΙΔΕΣ

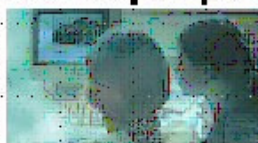


ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΩΤΗΣΗΣ 7

Είδος:	Ερώτηση Εφαρμογής
Βαθμός Δυσκολίας:	Δύσκολη
Γνωστικό Αντικείμενο:	Δημιουργία Παρουσιάσεων
Εκφώνηση:	Να ορίσετε σαν υποσέλιδο όλων των διαφανειών της παρουσίασης τη φράση 1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΣΤΟΡΙΑΣ (με κεφαλαίους, ελληνικούς χαρακτήρες χωρίς τόνους).
Αρχείο Εργασίας:	ΥPOSELIDO.ppt
<p>Εκπαιδευτικό λογισμικό</p> <p>Εκπαιδευτικό λογισμικό είναι το προϊόν της τεχνολογίας μέσω του οποίου πραγματοποιείται η διδασκαλία ενός ή περισσότερων γνωστικών αντικειμένων ακολουθώντας συγκεκριμένη παιδαγωγική φιλοσοφία και εκπαιδευτική στρατηγική.</p> 	
Αρχείο Απάντησης:	ΥPOSELIDO-ans.ppt

Εκπαιδευτικό λογισμικό

Εκπαιδευτικό λογισμικό είναι το προϊόν της τεχνολογίας μέσω του οποίου πραγματοποιείται η διδασκαλία ενός ή περισσότερων γνωστικών αντικειμένων ακολουθώντας συγκεκριμένη παιδαγωγική φιλοσοφία και εκπαιδευτική στρατηγική.



1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΣΤΟΡΙΑΣ