

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ)

ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ ΠΕ60/70

1. Έστω τα ακόλουθα τρία μοντέλα ένταξης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση: τεχνοκεντρικό μοντέλο, πραγματολογικό μοντέλο, ολοκληρωμένο ή ολιστικό μοντέλο.

Βρείτε τη μοναδική σωστή απάντηση που αντιστοιχεί τα μοντέλα αυτά με τις τρεις πλέον πρόσφατες χρονολογικές φάσεις ένταξης των τεχνολογιών στην εκπαίδευση: α) Πληροφορική Προσέγγιση, β) Οι Τεχνολογίες ως μέσο και αντικείμενο εκπαίδευσης, γ) οι Τεχνολογίες ως μέσο.

(Α) Τεχνοκεντρικό μοντέλο - Οι Τεχνολογίες ως μέσο και αντικείμενο εκπαίδευσης

Πραγματολογικό μοντέλο - Πληροφορική Προσέγγιση

Ολοκληρωμένο ή ολιστικό μοντέλο - οι Τεχνολογίες ως μέσο

(Β) Τεχνοκεντρικό μοντέλο - Πληροφορική Προσέγγιση

Πραγματολογικό μοντέλο - Οι Τεχνολογίες ως μέσο και αντικείμενο εκπαίδευσης

Ολοκληρωμένο ή ολιστικό μοντέλο - οι Τεχνολογίες ως μέσο

(Γ) Τεχνοκεντρικό μοντέλο - οι Τεχνολογίες ως μέσο

Πραγματολογικό μοντέλο - Οι Τεχνολογίες ως μέσο και αντικείμενο εκπαίδευσης

Ολοκληρωμένο ή ολιστικό μοντέλο - Πληροφορική Προσέγγιση

(Το Β)

2. Έστω οι παρακάτω έννοιες: Πλοήγηση, Κόμβος & Σύνδεσμος, Μηχανή αναζήτησης, Εκπαιδευτική πύλη.

Βρείτε τη μοναδική σωστή απάντηση που τις αντιστοιχεί σωστά με μια ή περισσότερες από τις ακόλουθες εφαρμογές: Υπερμέσο, Διαδίκτυο.

(Α) Πλοήγηση (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), Κόμβος & Σύνδεσμος (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), Μηχανή αναζήτησης (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), Εκπαιδευτική πύλη (Υπερμέσο, Διαδίκτυο).

(Β) Πλοήγηση (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), Κόμβος & Σύνδεσμος (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), Μηχανή αναζήτησης (Διαδίκτυο), Εκπαιδευτική πύλη (Διαδίκτυο).

(Γ) Πλοήγηση (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), Κόμβος & Σύνδεσμος (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), Μηχανή αναζήτησης (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), Εκπαιδευτική πύλη (Διαδίκτυο).

(Δ) Πλοήγηση (Διαδίκτυο), Κόμβος & Σύνδεσμος (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), Μηχανή αναζήτησης (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), Εκπαιδευτική πύλη (Διαδίκτυο).

(Το Β)

3. Έστω οι ακόλουθες παιδαγωγικές προσεγγίσεις: (α) Υπολογιστής – Δάσκαλος & (β) Υπολογιστής – Εργαλείο.

Βρείτε τη μοναδική σωστή απάντηση που τις αντιστοιχεί σωστά με μια ή περισσότερες από τις ακόλουθες εφαρμογές:

Συnergατικά περιβάλλοντα μάθησης, Πρόγραμμα εξάσκησης και πρακτικής, Σύστημα καθοδήγησης, Υπερμέσα, Εφαρμογές διαδικτύου (mail, μηχανές αναζήτησης), Λογισμικό γενικής χρήσης

(Α) Συnergατικά περιβάλλοντα μάθησης (b), Πρόγραμμα εξάσκησης και πρακτικής (a), Σύστημα καθοδήγησης (a), Υπερμέσα(b), Εφαρμογές διαδικτύου (mail, μηχανές αναζήτησης) (b), Λογισμικό γενικής χρήσης (b).

(Β) Συnergατικά περιβάλλοντα μάθησης (b), Πρόγραμμα εξάσκησης και πρακτικής (a), Σύστημα καθοδήγησης (a), Υπερμέσα(a,b), Εφαρμογές διαδικτύου (mail, μηχανές αναζήτησης) (a,b), Λογισμικό γενικής χρήσης (b).

(Γ) Συnergατικά περιβάλλοντα μάθησης (b), Πρόγραμμα εξάσκησης και πρακτικής (a,b), Σύστημα καθοδήγησης (a), Υπερμέσα(b), Εφαρμογές διαδικτύου (mail, μηχανές αναζήτησης) (a,b), Λογισμικό γενικής χρήσης (b).

(?) Συnergατικά περιβάλλοντα μάθησης (b), Πρόγραμμα εξάσκησης και πρακτικής (a), Σύστημα καθοδήγησης (a,b), Υπερμέσα (a,b), Εφαρμογές διαδικτύου (mail, μηχανές αναζήτησης) (b), Λογισμικό γενικής χρήσης (b).

(Το Α)

4. Έστω οι ακόλουθες εφαρμογές και προσεγγίσεις χρήσης των υπολογιστών στην εκπαίδευση: Διδασκαλία με τη Βοήθεια Υπολογιστή, Πρόγραμμα εξάσκησης και πρακτικής, Οπτικοποίηση, Υπερμέσα, Προγραμματισμένη διδασκαλία.

Βρείτε τη μοναδική σωστή απάντηση που τις αντιστοιχεί με τις ακόλουθες θεωρίες: Συμπεριφορισμός, Εποικοδομισμός.

(Α) Συμπεριφορισμός: Διδασκαλία με τη Βοήθεια Υπολογιστή, Πρόγραμμα εξάσκησης και πρακτικής.
Εποικοδομισμός: Οπτικοποίηση, Υπερμέσα, Προγραμματισμένη διδασκαλία.

(Β) Συμπεριφορισμός: Διδασκαλία με τη Βοήθεια Υπολογιστή, Πρόγραμμα εξάσκησης και πρακτικής, Προγραμματισμένη διδασκαλία.
Εποικοδομισμός: Οπτικοποίηση, Υπερμέσα.

(Γ) Συμπεριφορισμός: Διδασκαλία με τη Βοήθεια Υπολογιστή, Υπερμέσα, Πρόγραμμα εξάσκησης και πρακτικής, Προγραμματισμένη διδασκαλία.
Εποικοδομισμός: Οπτικοποίηση.

(Δ) Συμπεριφορισμός: Διδασκαλία με τη Βοήθεια Υπολογιστή, Υπερμέσα, Προγράμματα εξάσκησης και πρακτικής.
Εποικοδομισμός: Οπτικοποίηση, Προγραμματισμένη Διδασκαλία.

(Το Β)

5. Τα εκπαιδευτικά λογισμικά συμπεριφοριστικού τύπου είναι ακατάλληλα για την προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία.

ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

(ΛΑΘΟΣ)

6. Έστω οι ακόλουθες έννοιες: Λογισμικό ανοικτού τύπου, Λογισμικό κλειστού τύπου, Παρουσίαση Πληροφορίας, Οικοδόμηση γνώσης, Μετάδοση γνώσης, Υποστήριξη διδασκαλίας, Υποστήριξη Μάθησης, Γνωστικό εργαλείο, Εποπτικό μέσο, Διερευνητικό λογισμικό, Λογισμικό καθοδήγησης.

Βρείτε τη μοναδική σωστή απάντηση που τις αντιστοιχεί καλύτερα με τις παρακάτω κατηγορίες εκπαιδευτικού λογισμικού: Συμπεριφοριστικά λογισμικά, Εποικοδομιστικά λογισμικά.

(Α) Συμπεριφοριστικά λογισμικά: Λογισμικό κλειστού τύπου, Παρουσίαση Πληροφορίας, Μετάδοση γνώσης, Υποστήριξη Μάθησης, Εποπτικό μέσο, Λογισμικό καθοδήγησης.

Εποικοδομιστικά λογισμικά: Λογισμικό ανοικτού τύπου, Οικοδόμηση γνώσης, Υποστήριξη διδασκαλίας, Γνωστικό εργαλείο, Διερευνητικό λογισμικό.

(Β) Συμπεριφοριστικά λογισμικά: Λογισμικό κλειστού τύπου, Παρουσίαση Πληροφορίας, Μετάδοση γνώσης, Υποστήριξη διδασκαλίας, Γνωστικό εργαλείο, Λογισμικό καθοδήγησης.

Εποικοδομιστικά λογισμικά: Λογισμικό ανοικτού τύπου, Οικοδόμηση γνώσης, Υποστήριξη Μάθησης, Εποπτικό μέσο, Διερευνητικό λογισμικό.

(Γ) Συμπεριφοριστικά λογισμικά: Λογισμικό κλειστού τύπου, Παρουσίαση Πληροφορίας, Μετάδοση γνώσης, Υποστήριξη διδασκαλίας, Εποπτικό μέσο, Λογισμικό καθοδήγησης.

Εποικοδομιστικά λογισμικά: Λογισμικό ανοικτού τύπου, Οικοδόμηση γνώσης, Υποστήριξη Μάθησης, Γνωστικό εργαλείο, Διερευνητικό λογισμικό.

(Δ) Συμπεριφοριστικά λογισμικά: Λογισμικό κλειστού τύπου, Μετάδοση γνώσης, Υποστήριξη διδασκαλίας, Γνωστικό εργαλείο, Λογισμικό καθοδήγησης, Διερευνητικό λογισμικό.

Εποικοδομιστικά λογισμικά: Λογισμικό ανοικτού τύπου, Παρουσίαση Πληροφορίας, Οικοδόμηση γνώσης, Υποστήριξη Μάθησης, Εποπτικό μέσο.

(Το Γ)

7. Οι εφαρμογές Υπερμέσων και Διαδικτύου ενέχουν διάφορα προβλήματα. Στις παρακάτω προτάσεις βρείτε τη μοναδική σωστή απάντηση που αφορά σε αυτά τα προβλήματα:

(Α) Εφαρμογές υπερμέσων: Γνωστική υπερφόρτωση, Αποπροσανατολισμός, εγκυρότητα πληροφορίας,

Εφαρμογές διαδικτύου: Γνωστική υπερφόρτωση, Αποπροσανατολισμός, Εγκυρότητα πληροφορίας, Ηθικά ζητήματα.

(Β) Εφαρμογές υπερμέσων: Γνωστική υπερφόρτωση, Αποπροσανατολισμός.

Εφαρμογές διαδικτύου: Γνωστική υπερφόρτωση, Αποπροσανατολισμός, Εγκυρότητα πληροφορίας, Ηθικά ζητήματα.

(Γ) Εφαρμογές υπερμέσων: Γνωστική υπερφόρτωση, Αποπροσανατολισμός, Ηθικά ζητήματα.

Εφαρμογές διαδικτύου: Γνωστική υπερφόρτωση, Αποπροσανατολισμός, Ηθικά ζητήματα.

(Το Β)

8. Στις μεταγνωστικές δραστηριότητες ενός εκπαιδευτικού σεναρίου είναι δυνατόν να γίνει χρήση κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών τα οποία επιτρέπουν στους μαθητές να εκφράσουν τους τρόπους με τους οποίους έχει δομηθεί η μάθησή τους (π.χ. επεξεργασία κειμένου, λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης κλπ).

ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

(ΣΩΣΤΟ)

9. Οι εφαρμογές πολυμέσων, αλληλεπιδραστικών πολυμέσων και υπερμέσων διακρίνονται μεταξύ τους ως προς τη δομή και τις διάφορες λειτουργίες. Βρείτε τον μοναδικό από τους παρακάτω πίνακες που κάνει σωστά αυτή τη διάκριση:

Πίνακας Α	Δομή	Αλληλεπίδραση με χρήστη	Αφορά	Δομικά στοιχεία
Πολυμέσα	Γραμμική	Χαμηλή	Δυνατότητα μηχανής	Ψηφιακό υλικό
Αλληλεπιδραστικά πολυμέσα	Δίκτυο	Μέτρια	Δυνατότητα μηχανής	Ψηφιακό υλικό
υπερμέσα	Δένδρο	Υψηλή	Οργάνωση Πληροφορίας	Κόμβος - σύνδεσμος

Πίνακας Β	Δομή	Αλληλεπίδραση με χρήστη	Αφορά	Δομικά στοιχεία
Πολυμέσα	Γραμμική	Μέτρια	Δυνατότητα μηχανής	Κόμβος - σύνδεσμος
Αλληλεπιδραστικά πολυμέσα	Δένδρο	Χαμηλή	Οργάνωση πληροφορίας	Ψηφιακό υλικό
υπερμέσα	Δίκτυο	Υψηλή	Οργάνωση Πληροφορίας	Κόμβος - σύνδεσμος

Πίνακας Γ	Δομή	Αλληλεπίδραση με χρήστη	Αφορά	Δομικά στοιχεία
Πολυμέσα	Γραμμική	Χαμηλή	Δυνατότητα μηχανής	Ψηφιακό υλικό
Αλληλεπιδραστικά πολυμέσα	Δένδρο	Μέτρια	Δυνατότητα μηχανής	Ψηφιακό υλικό
υπερμέσα	Δίκτυο	Υψηλή	Οργάνωση Πληροφορίας	Κόμβος - σύνδεσμος

(Το Γ)

10. Έστω οι ακόλουθες εφαρμογές: Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, Μηχανή αναζήτησης στο Διαδίκτυο, Ψηφιακή Εγκυκλοπαίδεια, Λογισμικό προσομοίωσης.

Βρείτε τη μοναδική σωστή απάντηση που τις αντιστοιχεί με τις ακόλουθες διδακτικές στρατηγικές: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία.

(Α) Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία

Μηχανή αναζήτησης στο Διαδίκτυο: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση

Ψηφιακή Εγκυκλοπαίδεια: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία

Λογισμικό προσομοίωσης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση

(Β) Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης: Διερευνητική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία

Μηχανή αναζήτησης στο Διαδίκτυο: Ανακαλυπτική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία

Ψηφιακή Εγκυκλοπαίδεια: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία

Λογισμικό προσομοίωσης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία

(Γ) Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση
 Μηχανή αναζήτησης στο Διαδίκτυο: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία
 Ψηφιακή Εγκυκλοπαίδεια: Διερευνητική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία
 Λογισμικό προσομοίωσης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία
 (Το Α)

11. Έστω οι ακόλουθες εφαρμογές: Λογισμικό μοντελοποίησης, Λογισμικό παρουσίασης, Λογισμικό καθοδήγησης, Λογισμικό οπτικοποίησης. Βρείτε τη μοναδική σωστή απάντηση που τις αντιστοιχεί με τις ακόλουθες διδακτικές στρατηγικές: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία.

- (Α) Λογισμικό μοντελοποίησης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση
 Λογισμικό παρουσίασης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση
 Λογισμικό καθοδήγησης: Ανακαλυπτική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία
 Λογισμικό οπτικοποίησης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση
 (Β) Λογισμικό μοντελοποίησης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση
 Λογισμικό παρουσίασης: Εποπτική διδασκαλία
 Λογισμικό καθοδήγησης: Ανακαλυπτική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία
 Λογισμικό οπτικοποίησης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση
 (Γ) Λογισμικό μοντελοποίησης: Διερευνητική μάθηση, Εποπτική διδασκαλία
 Λογισμικό παρουσίασης: Εποπτική διδασκαλία, Ανακαλυπτική μάθηση
 Λογισμικό καθοδήγησης: Εποπτική διδασκαλία
 Λογισμικό οπτικοποίησης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση
 (Δ) Λογισμικό μοντελοποίησης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση
 Λογισμικό παρουσίασης: Εποπτική διδασκαλία
 Λογισμικό καθοδήγησης: Εποπτική διδασκαλία
 Λογισμικό οπτικοποίησης: Διερευνητική μάθηση, Ανακαλυπτική μάθηση
 (Το Δ)

12. Έστω οι ακόλουθες δραστηριότητες: κατανόηση λειτουργίας συστήματος, διόρθωση λαθών, ανίχνευση πρότερων γνώσεων, παρουσίαση πληροφορίας, αναζήτηση πληροφορίας, αναπαράσταση πληροφορίας. Βρείτε τη μοναδική σωστή απάντηση που τις αντιστοιχεί μονοσήμαντα με τις ακόλουθες εφαρμογές: Μηχανή αναζήτησης, λογισμικό καθοδήγησης, λογισμικό προσομοίωσης, λογισμικό οπτικοποίησης, λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, περιβάλλον προγραμματισμού.

ΠΙΝΑΚΑΣ Α	Κατανόηση λειτουργίας συστήματος	Περιβάλλον προγραμματισμού
	Ανίχνευση πρότερων γνώσεων	Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης
	Παρουσίαση πληροφορίας	Λογισμικό καθοδήγησης
	Αναζήτηση πληροφορίας	Μηχανή αναζήτησης
	Αναπαράσταση πληροφορίας	Λογισμικό οπτικοποίησης
	Διόρθωση λαθών	Λογισμικό προσομοίωσης

ΠΙΝΑΚΑΣ Β	Κατανόηση λειτουργίας συστήματος	Λογισμικό προσομοίωσης
	Ανίχνευση πρότερων γνώσεων	Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης
	Παρουσίαση πληροφορίας	Μηχανή αναζήτησης
	Αναζήτηση πληροφορίας	Λογισμικό καθοδήγησης
	Αναπαράσταση πληροφορίας	Λογισμικό οπτικοποίησης
	Διόρθωση λαθών	Περιβάλλον προγραμματισμού

ΠΙΝΑΚΑΣ Γ	Κατανόηση λειτουργίας συστήματος	Λογισμικό προσομοίωσης
	Ανίχνευση πρότερων γνώσεων	Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης
	Παρουσίαση πληροφορίας	Λογισμικό καθοδήγησης
	Αναζήτηση πληροφορίας	Μηχανή αναζήτησης
	Αναπαράσταση πληροφορίας	Λογισμικό οπτικοποίησης
	Διόρθωση λαθών	Περιβάλλον προγραμματισμού

(Το Γ)

13. Έστω οι παρακάτω έννοιες της διδακτικής των επιστημών: Ιδέες και παραστάσεις των μαθητών, γνωστική σύγκρουση, κοινωνικογνωστική σύγκρουση, εννοιολογική αλλαγή.

Βρείτε τη μοναδική σωστή απάντηση που τις αντιστοιχεί καλύτερα με μια ή περισσότερες από τις ακόλουθες εφαρμογές: Λογισμικό καθοδήγησης, λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, λογισμικό προσομοίωσης, λογισμικό υποστήριξης συνεργατικής μάθησης.

(Α) Ιδέες και παραστάσεις των μαθητών (Λογισμικό καθοδήγησης, λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης), γνωστική σύγκρουση (Λογισμικό καθοδήγησης, λογισμικό προσομοίωσης), κοινωνικογνωστική σύγκρουση (λογισμικό υποστήριξης συνεργατικής μάθησης), εννοιολογική αλλαγή (λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, λογισμικό προσομοίωσης, λογισμικό υποστήριξης συνεργατικής μάθησης).

(Β) Ιδέες και παραστάσεις των μαθητών (λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, λογισμικό υποστήριξης συνεργατικής μάθησης), γνωστική σύγκρουση (λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, λογισμικό προσομοίωσης, λογισμικό υποστήριξης συνεργατικής μάθησης), κοινωνικογνωστική σύγκρουση (λογισμικό προσομοίωσης, λογισμικό υποστήριξης συνεργατικής μάθησης), εννοιολογική αλλαγή (Λογισμικό καθοδήγησης, λογισμικό προσομοίωσης).

(Γ) Ιδέες και παραστάσεις των μαθητών (λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης), γνωστική σύγκρουση (λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, λογισμικό προσομοίωσης), κοινωνικογνωστική σύγκρουση (λογισμικό υποστήριξης συνεργατικής μάθησης), εννοιολογική αλλαγή (λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, λογισμικό προσομοίωσης).

(Δ) Ιδέες και παραστάσεις των μαθητών (λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, λογισμικό υποστήριξης συνεργατικής μάθησης), γνωστική σύγκρουση (λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, λογισμικό προσομοίωσης, λογισμικό υποστήριξης συνεργατικής μάθησης), κοινωνικογνωστική σύγκρουση (λογισμικό προσομοίωσης, λογισμικό υποστήριξης συνεργατικής μάθησης), εννοιολογική αλλαγή (λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, λογισμικό προσομοίωσης, λογισμικό υποστήριξης συνεργατικής μάθησης).

(Το Γ)

14. Έστω οι παρακάτω κατηγορίες εκπαιδευτικού λογισμικού: Προσομοίωση, εννοιολογική χαρτογράφηση, μοντελοποίηση, εξάσκηση και πρακτική, ηλεκτρονικό βιβλίο, λογισμικό πολυμέσων.

Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση που αντιστοιχεί τις ανωτέρω κατηγορίες με το Σύστημα καθοδήγησης και διδασκαλίας και το Περιβάλλον διερευνητικής και ανακαλυπτικής μάθησης.

Α) Σύστημα καθοδήγησης και διδασκαλίας (εξάσκηση και πρακτική, λογισμικό πολυμέσων), Περιβάλλον διερευνητικής και ανακαλυπτικής μάθησης (ηλεκτρονικό βιβλίο, προσομοίωση, εννοιολογική χαρτογράφηση, μοντελοποίηση).

Β) Σύστημα καθοδήγησης και διδασκαλίας (εξάσκηση και πρακτική, εννοιολογική χαρτογράφηση, ηλεκτρονικό βιβλίο, λογισμικό πολυμέσων), Περιβάλλον διερευνητικής και ανακαλυπτικής μάθησης (προσομοίωση, μοντελοποίηση).

Γ) Σύστημα καθοδήγησης και διδασκαλίας (εξάσκηση και πρακτική, ηλεκτρονικό βιβλίο, λογισμικό πολυμέσων, μοντελοποίηση), Περιβάλλον διερευνητικής και ανακαλυπτικής μάθησης (προσομοίωση, εννοιολογική χαρτογράφηση).

Δ) Σύστημα καθοδήγησης και διδασκαλίας (εξάσκηση και πρακτική, ηλεκτρονικό βιβλίο, λογισμικό πολυμέσων), Περιβάλλον διερευνητικής και ανακαλυπτικής μάθησης (προσομοίωση, εννοιολογική χαρτογράφηση, μοντελοποίηση).

(Το Δ)

15. Τα λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

A) Μελέτη Περιβάλλοντος

B) Ιστορία

Γ) Γλώσσα

Δ) Μαθηματικά

E) σε όλα τα παραπάνω

(Το E)

16. Τα λογισμικά οπτικοποίησης:

A) αναπαριστούν με δυναμικό τρόπο δεδομένα διαφόρων μορφών

B) επιτρέπουν στον χρήστη τον χειρισμό παραμέτρων και μεταβλητών ενός μοντέλου

Γ) θέτουν στον χρήστη ερωτήσεις σε μορφή πολλαπλής επιλογής

Δ) διαθέτουν όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά

(Το A)

17. Τα λογισμικά προσομοίωσης:

A) αναπαριστούν με δυναμικό τρόπο δεδομένα διαφόρων μορφών

B) επιτρέπουν στον χρήστη τον χειρισμό παραμέτρων και μεταβλητών ενός μοντέλου

Γ) βοηθούν στην διερεύνηση και την κατανόηση της λειτουργίας καταστάσεων και φαινομένων

Δ) διαθέτουν όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά

(Το Δ)

18. Τα λογισμικά μοντελοποίησης:

A) αναπαριστούν με δυναμικό τρόπο δεδομένα διαφόρων μορφών

B) επιτρέπουν στον χρήστη τον χειρισμό παραμέτρων και μεταβλητών ενός μοντέλου

Γ) επιτρέπουν στον χρήστη τη δημιουργία μοντέλων

Δ) διαθέτουν όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά

(Το Δ)

19. Με τον όρο «εκπαιδευτικό υπολογιστικό περιβάλλον» εννοούμε

A) Τις εφαρμογές λογισμικού (αλλά και υλικού) που χρησιμοποιούνται για την υπολογιστική υποστήριξη της διδασκαλίας και της μάθησης. Οι εφαρμογές αυτές έχουν μορφή ειδικού λογισμικού με σαφή μαθησιακό και διδακτικό σκοπό, π.χ. σε μορφή CD-ROM, δικτυακού τύπου, εφαρμογών ρομποτικής, κλπ.

B) Το λογισμικό γενικής χρήσης, π.χ. λογισμικό επεξεργασίας εικόνων, κειμενογράφος, λογιστικό φύλλο, βάσεις δεδομένων, κλπ. που χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα.

Γ) Και τα δύο προηγούμενα.

(Το Γ)

20. Το εκπαιδευτικό λογισμικό αφορά

- A) στην υπολογιστική υποστήριξη της διδασκαλίας
 - B) στην υπολογιστική υποστήριξη της μάθησης
 - Γ) στην υπολογιστική υποστήριξη της διδασκαλίας και στην υπολογιστική υποστήριξη της μάθησης.
- (Το Γ)

21. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

- A) Τα λογισμικά συμπεριφοριστικού τύπου εστιάζουν κυρίως το ενδιαφέρον τους στο δάσκαλο και στη μετάδοση της γνώσης, τα λογισμικά εποικοδομιστικού τύπου εστιάζουν κυρίως το ενδιαφέρον τους στο μαθητή και στην οικοδόμηση της γνώσης και τα λογισμικά κοινωνικοπολιτισμικού τύπου εστιάζουν κυρίως το ενδιαφέρον τους στις αλληλεπιδράσεις ανάμεσα σε δάσκαλο και μαθητή.
 - B) Τα λογισμικά συμπεριφοριστικού τύπου εστιάζουν κυρίως το ενδιαφέρον τους στο μαθητή και στην οικοδόμηση της γνώσης, τα λογισμικά εποικοδομιστικού τύπου εστιάζουν κυρίως το ενδιαφέρον τους στο δάσκαλο και στη μετάδοση της γνώσης και τα λογισμικά κοινωνικοπολιτισμικού τύπου εστιάζουν κυρίως το ενδιαφέρον τους στις αλληλεπιδράσεις ανάμεσα σε δάσκαλο και μαθητή.
 - Γ) Τα λογισμικά συμπεριφοριστικού τύπου εστιάζουν κυρίως το ενδιαφέρον τους στο δάσκαλο και στη μετάδοση της γνώσης, τα λογισμικά εποικοδομιστικού τύπου εστιάζουν κυρίως το ενδιαφέρον τους στις αλληλεπιδράσεις ανάμεσα σε δάσκαλο και μαθητή και τα λογισμικά κοινωνικοπολιτισμικού τύπου εστιάζουν κυρίως το ενδιαφέρον τους στο μαθητή και στην οικοδόμηση της γνώσης.
- (Το Α)

22. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

- A) Τα λογισμικά «κλειστού» τύπου δίνουν έμφαση στην παρουσίαση της πληροφορίας συνήθως με τη μορφή ηλεκτρονικών βιβλίων και στην αξιολόγηση των γνώσεων συνήθως με τη μορφή δραστηριοτήτων εξάσκησης και πρακτικής.
Τα λογισμικά «ανοικτού» τύπου προσφέρουν συνήθως ένα πλούσιο περιβάλλον αλληλεπίδρασης του μαθητή με αντικείμενα και έννοιες επιτρέποντάς του να αναπτύξει γνώσεις και δεξιότητες υψηλού επιπέδου
 - B) Τα λογισμικά «ανοικτού» τύπου δίνουν έμφαση στην παρουσίαση της πληροφορίας συνήθως με τη μορφή ηλεκτρονικών βιβλίων και στην αξιολόγηση των γνώσεων συνήθως με τη μορφή δραστηριοτήτων εξάσκησης και πρακτικής.
Τα λογισμικά «κλειστού» τύπου προσφέρουν συνήθως ένα πλούσιο περιβάλλον αλληλεπίδρασης του μαθητή με αντικείμενα και έννοιες επιτρέποντάς του να αναπτύξει γνώσεις και δεξιότητες υψηλού επιπέδου.
 - Γ) Τίποτα από τα παραπάνω.
- (Το Α)

23. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

- A) Γνωστικά εργαλεία (cognitive tools) ή νοητικά εργαλεία (mind tools) θεωρούνται τα υπολογιστικά εργαλεία που χρησιμοποιούνται ως εργαλεία παραγωγικότητας, ως εργαλεία δηλαδή που επιτρέπουν στους χρήστες να διεξάγουν γρηγορότερα ή αποτελεσματικότερα ποικίλες ενέργειες και δραστηριότητες. Στο πλαίσιο αυτό αντικαθιστούν παραδοσιακά εργαλεία που δεν βασίζονται σε υπολογιστές.
 - B) Γνωστικά εργαλεία (cognitive tools) ή νοητικά εργαλεία (mind tools) θεωρούνται τα υπολογιστικά εργαλεία που εν δυνάμει επεκτείνουν ή / και ενισχύουν τις γνωστικές δεξιότητες των μαθητών. Τα εργαλεία χρησιμοποιούνται αφενός στο πλαίσιο επιμέρους γνωστικών αντικειμένων αφετέρου με εγκάρσιο τρόπο ανάμεσα σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα και σχετίζονται με την ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου.
- (Το Β)

24. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

A) Τα γνωστικά εργαλεία (cognitive tools) ή νοητικά εργαλεία (mind tools) επιτρέπουν την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, την ικανότητα διερεύνησης και αναζήτησης πληροφοριών σε ένα ευρύ φάσμα δεδομένων, την ανάπτυξη δεξιοτήτων λήψης απόφασης, τη δυνατότητα αναδιοργάνωσης των υπάρχουσών γνώσεων,

B) Τα γνωστικά εργαλεία (cognitive tools) ή νοητικά εργαλεία (mind tools) επιτρέπουν τη δυνατότητα μοντελοποίησης φαινομένων και καταστάσεων των πραγματικού κόσμου, την ικανότητα συνεργασίας και από κοινού προσέγγισης και επίλυσης προβλημάτων, τη διεπιστημονική προσέγγιση της γνώσης, την ικανότητα γνωστικής επίγνωσης, την ανάπτυξη δεξιοτήτων μεταφοράς γνώσεων από ένα πλαίσιο σε ένα άλλο, την ικανότητα μάθησης για τους τρόπους με τους οποίους μαθαίνουμε (μεταγνώση).

Γ) και τα δύο προηγούμενα.

(Το Γ)

25. Το εκπαιδευτικό λογισμικό μπορεί να υποστηρίξει

A) τη μετάδοση των γνώσεων

B) την οικοδόμηση των γνώσεων

Γ) τη μετάδοση των γνώσεων και την οικοδόμηση των γνώσεων.

(Το Γ)

26. Τα εκπαιδευτικά λογισμικά μπορούν να υποστηρίξουν

A) την εποπτική διδασκαλία

B) τη μάθηση επιμέρους γνωστικών αντικειμένων

Γ) ανάπτυξη δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου.

Δ) όλα τα παραπάνω.

(Το Δ)

27. Τα εκπαιδευτικά λογισμικά μπορούν να υποστηρίξουν

A) δασκαλοκεντρική προσέγγιση

B) μαθητοκεντρική προσέγγιση

Γ) συνεργατική προσέγγιση

Δ) όλα τα παραπάνω.

(Το Δ)

28. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

A) Τα συστήματα καθοδηγούμενης διδασκαλίας σχετίζονται με τον συμπεριφορισμό, τα περιβάλλοντα μάθησης μέσω ανακάλυψης και διερεύνησης σχετίζονται με τον εποικοδομισμό και τα συστήματα επικοινωνίας και συνεργασίας σχετίζονται με τις κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις.

B) Τα συστήματα καθοδηγούμενης διδασκαλίας σχετίζονται με τον εποικοδομισμό, τα περιβάλλοντα μάθησης μέσω ανακάλυψης και διερεύνησης σχετίζονται με τον συμπεριφορισμό και τα συστήματα επικοινωνίας και συνεργασίας σχετίζονται με τις κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις.

Γ) Τα συστήματα καθοδηγούμενης διδασκαλίας σχετίζονται με τον συμπεριφορισμό, τα περιβάλλοντα μάθησης μέσω ανακάλυψης και διερεύνησης σχετίζονται με τις κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις και τα συστήματα επικοινωνίας και συνεργασίας σχετίζονται με τον εποικοδομισμό.

(Το Α)

29. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

A) Τα λογισμικά γενικής χρήσης (όπως είναι τα βασικά εργαλεία πληροφορικής, δηλαδή οι επεξεργαστές κειμένου, τα λογιστικά φύλλα, οι βάσεις δεδομένων και το διαδίκτυο) χρησιμοποιούνται για τη διδασκαλία των επιμέρους γνωστικών αντικειμένων (π.χ. γλώσσα, μαθηματικά, κλπ.)

B) Τα λογισμικά γενικής χρήσης (όπως είναι τα βασικά εργαλεία πληροφορικής, δηλαδή οι επεξεργαστές κειμένου, τα λογιστικά φύλλα, οι βάσεις δεδομένων και το διαδίκτυο) χρησιμοποιούνται για την ανάπτυξη δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου (π.χ. ανάπτυξη κριτικής σκέψης, ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, κλπ.)

Γ) όλα τα παραπάνω.

(Το Γ)

30. Επιλέξτε τη μοναδική λάθος απάντηση

A) Η επεξεργασία κειμένου χρησιμοποιείται για την επεξεργασία, αναπαράσταση και επικοινωνία πληροφοριών γραπτού και προφορικού λόγου.

B) Η επεξεργασία κειμένου παίζει σημαντικό ρόλο στην οργάνωση των ιδεών και των επιχειρημάτων.

Γ) Η επεξεργασία κειμένου συνιστά μία νέα μέθοδο γραφής, ποιοτικά διαφορετική από τη γραφή που γίνεται με μολύβι και χαρτί.

Δ) Η επεξεργασία κειμένου χρησιμοποιείται σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα ως γνωστικό εργαλείο

(Το Δ)

31. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

A) Η επεξεργασία κειμένου μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη βασικών γνώσεων και δεξιοτήτων ανάγνωσης και γραφής.

B) Η επεξεργασία κειμένου μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία πολυτροπικών εγγράφων (κείμενα, εικόνες, ήχοι, βίντεο).

Γ) Όλα τα παραπάνω.

(Το Γ)

32. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

A) Το λογισμικό παρουσίασης χρησιμοποιείται για την επεξεργασία, αναπαράσταση και επικοινωνία πολυτροπικών πληροφοριών (κείμενο, εικόνα, ήχος, βίντεο).

B) Το λογισμικό παρουσίασης μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό ως εποπτικό μέσο.

Γ) Το λογισμικό παρουσίασης μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους μαθητές για την οργάνωση πληροφοριών και την οικοδόμηση γνώσεων.

Δ) Τα δύο πρώτα.

Ε) τα τρία πρώτα

(Το Ε)

33. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

A) Το λογισμικό παρουσίασης μπορεί να χρησιμοποιηθεί από το δάσκαλο ή και τους μαθητές για τη δημιουργία πολυτροπικών εγγράφων (κείμενα, εικόνες, ήχοι, βίντεο) και παρουσιάσεων με μορφή πολυμέσου ή υπερμέσου.

A) Το λογισμικό παρουσίασης μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους μαθητές ως γνωστικό εργαλείο για την ανάπτυξη ικανοτήτων διαχείρισης έργου, οργάνωσης, σχεδιασμού και παρουσίασης.

Γ) Όλα τα παραπάνω.

(Το Γ)

34. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

- A) Το λογιστικό φύλλο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επεξεργασία, αναπαράσταση και επικοινωνία αριθμητικών (ή γενικότερα ποσοτικών) δεδομένων. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό ή τους μαθητές για τη μοντελοποίηση δεδομένων.
- B) Το λογιστικό φύλλο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και συνεργασίας
- Γ) Όλα τα παραπάνω.
- (Το Α)

35. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

- A) Το λογιστικό φύλλο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ποσοτική μοντελοποίηση.
- A) Το λογιστικό φύλλο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη λήψη αποφάσεων.
- Γ) Το λογιστικό φύλλο μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους μαθητές ως γνωστικό εργαλείο για την αναπαράσταση, διερεύνηση και ανάλυση ποσοτικών δεδομένων.
- Δ) Όλα τα παραπάνω.
- (Το Δ)

36. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

- A) Το λογισμικό ζωγραφικής χρησιμοποιείται για την επεξεργασία, αναπαράσταση και επικοινωνία εικόνων και οπτικών γενικότερα αναπαραστάσεων.
- B) Το λογισμικό ζωγραφικής μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους μαθητές για την ανάπτυξη της αισθητικής έκφρασης και της δημιουργικότητας.
- Γ) Το λογισμικό ζωγραφικής μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο επικοινωνίας, κοινωνικής αλληλεπίδρασης και συνεργασίας.
- Δ) τα δύο πρώτα
- Ε) όλα τα παραπάνω
- (Το Δ)

37. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

- A) Μια εκπαιδευτική πύλη χρησιμοποιείται για την πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων με πληροφοριακό ή μαθησιακό υλικό.
- B) Η δομή μιας εκπαιδευτικής πύλης είναι συχνά ιεραρχική με πληροφορίες που είναι ταξινομημένες σε λογικές κατηγορίες και υποκατηγορίες με βάση το περιεχόμενο.
- Γ) Όλα τα παραπάνω.
- (Το Γ)

38. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

- A) Μια μηχανή αναζήτησης χρησιμοποιείται για την πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων με πληροφοριακό υλικό στο διαδίκτυο.
- B) Μια μηχανή αναζήτησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως γνωστικό εργαλείο που επιτρέπει σύνθετου τύπου αναζητήσεις με βάση συγκεκριμένα κριτήρια.
- Γ) Μια μηχανή αναζήτησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο επικοινωνίας, κοινωνικής αλληλεπίδρασης και συνεργασίας.
- Δ) Τα δύο πρώτα
- Ε) Όλα τα παραπάνω.
- (Το Δ)

39. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

- A) Οι βάσεις δεδομένων χρησιμοποιούνται για την οργάνωση, διαχείριση και πρόσκτηση πληροφοριών.
B) Οι βάσεις δεδομένων μπορεί να χρησιμοποιηθούν ως γνωστικό εργαλείο που επιτρέπει την ανάπτυξη δεξιοτήτων κατηγοριοποίησης και ταξινόμησης καθώς και σύνθετου τύπου αναζητήσεις με βάση συγκεκριμένα κριτήρια.
Γ) Όλα τα παραπάνω.
(Το Γ)

40. Επιλέξτε τη μοναδική σωστή απάντηση

- Η στάση των εν ενεργεία εκπαιδευτικών σχετικά με τις ΤΠΕ εξαρτάται από:
A) το φόβο και την επιφυλακτικότητα για τη χρήση υπολογιστών και εργαλείων ΤΠΕ.
B) την αυτοεκτίμηση και την εμπιστοσύνη στις ικανότητες χρήσης ΤΠΕ.
Γ) στις αντιλήψεις σχετικά με την αξία και την χρησιμότητα των ΤΠΕ στην εκπαίδευση
Δ) την υλικοτεχνική υποδομή που διαθέτει το σχολείο
Ε) τα τρία πρώτα
ΣΤ) Όλα τα παραπάνω.
(Το Ε)

41. Έστω τα ακόλουθα τρία μοντέλα ένταξης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση: τεχνοκεντρικό μοντέλο, πραγματολογικό μοντέλο, ολοκληρωμένο ή ολιστικό μοντέλο.

Βρείτε τη μοναδική σωστή απάντηση που αντιστοιχεί τα μοντέλα αυτά με τις ακόλουθες ομάδες εκπαιδευτικών: α) όλοι οι εκπαιδευτικοί, β) οι εκπαιδευτικοί πληροφορικής.

- (Α) Τεχνοκεντρικό μοντέλο - Αφορά όλους τους εκπαιδευτικούς
Πραγματολογικό μοντέλο - Αφορά τους εκπαιδευτικούς πληροφορικής
Ολοκληρωμένο μοντέλο - Αφορά όλους τους εκπαιδευτικούς
(Β) Τεχνοκεντρικό μοντέλο - Αφορά τους εκπαιδευτικούς πληροφορικής
Πραγματολογικό μοντέλο - Αφορά όλους τους εκπαιδευτικούς
Ολοκληρωμένο μοντέλο - Αφορά όλους τους εκπαιδευτικούς
(Γ) Τεχνοκεντρικό μοντέλο - Αφορά όλους τους εκπαιδευτικούς
Πραγματολογικό μοντέλο - Αφορά όλους τους εκπαιδευτικούς
Ολοκληρωμένο μοντέλο - Αφορά τους εκπαιδευτικούς πληροφορικής
(Δ) Τεχνοκεντρικό μοντέλο - Αφορά τους εκπαιδευτικούς πληροφορικής
Πραγματολογικό μοντέλο - Αφορά τους εκπαιδευτικούς πληροφορικής
Ολοκληρωμένο μοντέλο - Αφορά όλους τους εκπαιδευτικούς
(Το Β)

42. Οι ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

- A) Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικές επιστήμες
B) Ιστορία
Γ) Γλώσσα
Δ) Μαθηματικά
(όλα)

43. Οι διαδικτυακοί τόποι μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

- A) Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικές επιστήμες
 - B) Ιστορία
 - Γ) Γλώσσα
 - Δ) Μαθηματικά
- (όλα)

44. Οι βάσεις δεδομένων μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

- A) Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικές επιστήμες
 - B) Ιστορία
 - Γ) Γλώσσα
 - Δ) Μαθηματικά
- (όλα)

45. Τα λογισμικά παρουσίασης μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

- A) Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικές επιστήμες
 - B) Ιστορία
 - Γ) Γλώσσα
 - Δ) Μαθηματικά
- (όλα)

46. Τα λογισμικά «κλειστού τύπου» μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

- A) Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικές επιστήμες
 - B) Ιστορία
 - Γ) Γλώσσα
 - Δ) Μαθηματικά
- (όλα)

47. Τα λογισμικά «ανοικτού τύπου» μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

- A) Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικές επιστήμες
 - B) Ιστορία
 - Γ) Γλώσσα
 - Δ) Μαθηματικά
- (όλα)

48. Οι ψηφιακές θεματικές εγκυκλοπαίδειες μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

- A) Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικές επιστήμες
 - B) Ιστορία
 - Γ) Γλώσσα
 - Δ) Μαθηματικά
- (A, B)

49. Τα λογισμικά οπτικοποίησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

- A) Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικές επιστήμες
 - B) Ιστορία
 - Γ) Γλώσσα
 - Δ) Μαθηματικά
- (A, B, Δ)

50. Τα λογισμικά προσομοίωσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

- A) Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικές επιστήμες
 - B) Ιστορία
 - Γ) Γλώσσα
 - Δ) Μαθηματικά
- (A, Δ)

51. Τα προγραμματιστικά περιβάλλοντα τύπου Logo μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

- A) Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικές επιστήμες
 - B) Ιστορία
 - Γ) Γλώσσα
 - Δ) Μαθηματικά
- (A, Δ)

52. Τα εκπαιδευτικά λογισμικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης:

- A) στο πλαίσιο της διδασκαλίας συγκεκριμένων γνωστικών αντικειμένων
 - B) στο πλαίσιο διαφόρων προγραμμάτων που πραγματοποιούνται στο σχολείο (π.χ. Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, Αγωγή Υγείας, κλπ.)
 - Γ) Στο πλαίσιο διαφόρων εκδηλώσεων του σχολείου
 - Δ) σε όλα τα παραπάνω
- (Το Δ)

53. Το πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου είναι περιβάλλον που έχει αξιοποιηθεί επιστημονικά αλλά και στην τάξη (στη διδασκαλία της γλώσσας), κυρίως:

- A) Για την επίλυση ασκήσεων γραμματικής.
 - B) Για τη διδασκαλία του γραπτού λόγου, αντιμετωπίζοντας το γράψιμο ως δυναμική διαδικασία.
 - Γ) Για την παρουσίαση εργασιών στην τάξη από τα παιδιά μέσω προβολικού μηχανήματος.
 - Δ) Για την παρουσίαση του μαθήματος στην τάξη από τον εκπαιδευτικό, προκειμένου να γίνει πιο ενδιαφέρουσα η διδασκαλία.
- (Το Β)

54. Το πλεονέκτημα του διαδικτύου στη διδασκαλία της γλώσσας, όπως επισημαίνεται από τη βιβλιογραφία είναι:

- A) Οι μεγάλες δυνατότητες που παρέχει στη δημιουργία πραγματικών περιστάσεων επικοινωνίας.
 - B) Η ευκολία με την οποία μπορεί να αναζητηθεί και να ευρεθεί ποικίλο γλωσσικό υλικό σε αυθεντική μορφή.
 - Γ) Η ενσωμάτωση, κατά τρόπο λειτουργικό, στο πρόγραμμα σπουδών της γλώσσας νέων μορφών γραμματισμού, απαραίτητων για το μελλοντικό πολίτη.
 - Δ) όλα τα παραπάνω
- (Το Δ)

55. Τα λογισμικά γενικής χρήσης (επεξεργαστές κειμένου, λογιστικά φύλλα, προγράμματα ζωγραφικής, κλπ.) μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

- A) Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικές επιστήμες
 - B) Ιστορία
 - Γ) Γλώσσα
 - Δ) Μαθηματικά
- (όλα)

56. Η ηλεκτρονική αξιολόγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διδασκαλία των ακόλουθων γνωστικών αντικειμένων:

- A) Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικές επιστήμες
 - B) Ιστορία
 - Γ) Γλώσσα
 - Δ) Μαθηματικά
- (όλα)

57. Σύμφωνα με τις σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις, τα ψηφιακά λεξικά και τα «σώματα κειμένων» (βάσεις δεδομένων που επιτρέπουν πρόσβαση σε διάφορα κείμενα) μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα γλωσσικά μαθήματα κυρίως:

- A) ως συστήματα για εξάσκηση και πρακτική
 - B) ως συστήματα καθοδήγησης για τη διδασκαλία της γλώσσας
 - Γ) ως περιβάλλοντα για την ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων επικοινωνίας
 - Δ) σε όλα τα παραπάνω
- (Το Γ)

58. Τα λογισμικά «κλειστού τύπου» δίνουν έμφαση:

- A) στην ορθή παρουσίαση της πληροφορίας
 - B) στην εξάσκηση και στην πρακτική
 - Γ) στην αξιολόγηση
 - Δ) σε όλα τα παραπάνω
- (Το Δ)

59. Τα λογισμικά «ανοικτού τύπου» δίνουν έμφαση:

- A) στην ενεργό συμμετοχή του μαθητή
 - B) στην ανακάλυψη ή τη διερεύνηση της γνώσης
 - Γ) σε όλα τα παραπάνω
- (Το Γ)

60. Τα λογισμικά που δίνουν έμφαση στην προσφορά αυθεντικών μαθησιακών καταστάσεων, στην επίλυση προβλημάτων και στην προσωπική εμπλοκή του μαθητή στη μαθησιακή διαδικασία είναι:

- A) Διερευνητικής-ανακαλυπτικής μάθησης
 - B) Προγραμματισμένης διδασκαλίας
 - Γ) Ανοικτού τύπου
 - Δ) Κλειστού τύπου
- (Το Α)

61. Σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ του δημοτικού σχολείου, οι ΤΠΕ μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως α) διερευνητικό εργαλείο, β) εποπτικό μέσο διδασκαλίας, γ) εργαλείο επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφορίας, δ) πληροφορικός αλφαριθμητισμός

Ποιοι από τους άξονες αυτούς αντιλαμβάνονται τον υπολογιστή ως γνωστικό εργαλείο;

- A) άξονες α και γ
 - B) άξονες α και β
 - Γ) άξονες α και δ
 - Δ) όλοι οι άξονες
- (Το Α)

62. Έστω οι ακόλουθες χρήσεις υπολογιστή στην τάξη: α) Ανάγνωση κειμένου από κειμενογράφο, β) Δημιουργία κειμένου σε κειμενογράφο, γ) Αλληλεπίδραση με μοντέλο, δ) Δημιουργία μοντέλου, ε) Παρακολούθηση εφαρμογής πολυμέσων

Σε ποιες από αυτές τις περιπτώσεις χρησιμοποιείται ως γνωστικό εργαλείο;

- A) α, γ και δ
 - B) β, γ και δ
 - Γ) γ και δ
 - Δ) σε όλες τις περιπτώσεις
- (Το Β)

63. Ο βασικός σκοπός ενός διδακτικού σεναρίου με χρήση των ΤΠΕ είναι:

- A) η απόκτηση τεχνικών δεξιοτήτων
 - B) η επίτευξη μαθησιακών αποτελεσμάτων
 - Γ) η υλοποίηση μιας παιδαγωγικής θεωρίας
- (Το Β)

64. Διαλέξτε τη σωστή από τις παρακάτω φράσεις για να περιγράψετε τη σχέση ενός σεναρίου και ενός φύλλου εργασίας με χρήση ΤΠΕ.

- A) Ένα φύλλο εργασίας περιγράφει τα ζητούμενα από το μαθητή (ή τις ομάδες των μαθητών) σε κάποια φάση εφαρμογής ενός σεναρίου με ΤΠΕ. Το σενάριο αποτελεί ένα συνολικότερο πλάνο περιγραφής μιας διδασκαλίας με εστιασμένο γνωστικό(ά) αντικείμενο(α), συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, διδακτικές αρχές και σχολικές πρακτικές. Ένα σενάριο υλοποιείται μέσα από μια σειρά δραστηριοτήτων που με τη σειρά τους μπορεί να εξειδικεύονται σε φύλλα εργασίας για τους μαθητές.
 - B) Ένα φύλλο εργασίας είναι ουσιαστικά ένα σενάριο με ΤΠΕ. Με αυτή την έννοια η ενασχόληση των μαθητών με τα ζητούμενα του φύλλου εργασίας μπορεί να θεωρηθεί ως εφαρμογή του σεναρίου στην πράξη.
- (Το Α)

65. Διαλέξτε ποια από τις δύο παρακάτω φράσεις διακρίνει ένα σύστημα καθοδήγησης από ένα σύστημα εξάσκησης και πρακτικής;

A) Ένα σύστημα καθοδήγησης περιέχει πληροφορίες και ερωτήσεις πάνω σε αυτές τις πληροφορίες ενώ ένα σύστημα εξάσκησης και πρακτικής περιέχει μόνο ερωτήσεις ή δραστηριότητες εξάσκησης.

B) Ένα σύστημα εξάσκησης και πρακτικής περιέχει πληροφορίες και ερωτήσεις πάνω σε αυτές τις πληροφορίες ενώ ένα σύστημα καθοδήγησης περιέχει μόνο ερωτήσεις ή δραστηριότητες εξάσκησης.

(Το Α)

66. Διαλέξτε ποια από τις δύο παρακάτω φράσεις διακρίνει ένα περιβάλλον οπτικοποίησης από ένα περιβάλλον προσομοίωσης;

A) Ένα περιβάλλον οπτικοποίησης αναπαριστά απλώς τα δεδομένα ενός μοντέλου ενώ ένα περιβάλλον προσομοίωσης επιτρέπει τον χειρισμό κάποιων παραμέτρων ή μεταβλητών που αφορούν το μοντέλο.

B) Ένα περιβάλλον προσομοίωσης αναπαριστά απλώς τα δεδομένα ενός μοντέλου ενώ ένα περιβάλλον οπτικοποίησης επιτρέπει τον χειρισμό κάποιων παραμέτρων ή μεταβλητών που αφορούν το μοντέλο.

(Το Α)

67. Διαλέξτε ποια από τις δύο παρακάτω φράσεις διακρίνει ένα περιβάλλον προσομοίωσης από ένα περιβάλλον μοντελοποίησης;

A) Ένα περιβάλλον προσομοίωσης επιτρέπει τον χειρισμό κάποιων παραμέτρων ή μεταβλητών που αφορούν το μοντέλο ενώ ένα περιβάλλον μοντελοποίησης επιτρέπει τη δημιουργία ενός μοντέλου.

B) Ένα περιβάλλον μοντελοποίησης επιτρέπει τον χειρισμό κάποιων παραμέτρων ή μεταβλητών που αφορούν το μοντέλο ενώ ένα περιβάλλον προσομοίωσης επιτρέπει τη δημιουργία ενός μοντέλου.

(Το Α)

68. Τα υπολογιστικά συστήματα οπτικοποίησης χρησιμοποιούνται για τη διδασκαλία

A) των φυσικών επιστημών με χρήση πολλαπλών τύπων οπτικών αναπαραστάσεων (χημεία, βιολογία, φυσική, περιβαλλοντική εκπαίδευση)

B) των μαθηματικών (γραφικές αναπαραστάσεις)

Γ) της γεωγραφίας (χάρτες, άτλαντες)

Δ) της ιστορίας (ιστορικοί χάρτες)

Ε) όλων των παραπάνω αντικειμένων

(Το Ε)

69. Ποιο (ή ποια) από τα παρακάτω αποτελεί πλεονέκτημα (αποτελούν πλεονεκτήματα) των περιβαλλόντων προσομοίωσης:

A) μπορεί να αποτελεί την μόνη προσέγγιση για την επίλυση κάποιων προβλημάτων (π.χ. μελέτη λειτουργίας ενός απροσπέλαστου συστήματος)

B) μπορεί να κοστίζει λιγότερο από το χειρισμό του πραγματικού συστήματος

Γ) παρουσιάζει μεγαλύτερη ευαισθησία στην αντίληψη των σχέσεων μεταξύ των προβλημάτων (αφού οι μεταβλητές που μπορούμε να χειριστούμε είναι εμφανείς)

Δ) είναι ασφαλής μέθοδος (π.χ. χειρισμός αεροπλάνου)

Ε) δίνει τη δυνατότητα επανάληψης του ιδίου φαινομένου

ΣΤ) όλα τα παραπάνω

(Το ΣΤ)

70. Έστω οι ακόλουθες εφαρμογές υπολογιστών: πολυμέσο, υπερμέσο, διαδίκτυο.

Συνδυάστε τις εφαρμογές με τις ακόλουθες έννοιες: γραμμική οργάνωση της πληροφορίας, μη γραμμική οργάνωση της πληροφορίας, πλοήγηση, αλληλεπίδραση

(Α) Πλοήγηση (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), μη γραμμική οργάνωση της πληροφορίας (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), γραμμική οργάνωση της πληροφορίας (Πολυμέσο), Αλληλεπίδραση (Υπερμέσο, Διαδίκτυο).

(Β) Πλοήγηση (Υπερμέσο), μη γραμμική οργάνωση της πληροφορίας (Υπερμέσο, Πολυμέσο), γραμμική οργάνωση της πληροφορίας (Διαδίκτυο), Αλληλεπίδραση (Υπερμέσο, Διαδίκτυο).

(Γ) Πλοήγηση (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), μη γραμμική οργάνωση της πληροφορίας (Πολυμέσο, Διαδίκτυο), γραμμική οργάνωση της πληροφορίας (Υπερμέσο), Αλληλεπίδραση (Διαδίκτυο).

(Δ) Πλοήγηση (Διαδίκτυο), μη γραμμική οργάνωση της πληροφορίας (Υπερμέσο, Διαδίκτυο), γραμμική οργάνωση της πληροφορίας (Πολυμέσο), Αλληλεπίδραση (Υπερμέσο).

(Το Α)

71. Οι εννοιολογικοί χάρτες χρησιμοποιούνται από τους μαθητές

Α) για να αποσαφηνίζουν την σκέψη τους

Β) για να ενισχύσουν την ικανότητα τους να κατανοούν

Γ) για να ενσωματώνουν νέα γνώση

Δ) για να εντοπίζουν εσφαλμένες αντιλήψεις

Ε) για όλα τα παραπάνω

(Το Ε)

72. Έστω οι ακόλουθες παιδαγωγικές προσεγγίσεις: α) δασκαλοκεντρική προσέγγιση, β) γνωσιοκεντρική προσέγγιση, γ) μαθητοκεντρική προσέγγιση.

Α) Η δασκαλοκεντρική προσέγγιση συνάδει περισσότερο με τη χρήση κλειστών εκπαιδευτικών λογισμικών

Β) Η γνωσιοκεντρική προσέγγιση συνάδει περισσότερο με τη χρήση κλειστών εκπαιδευτικών λογισμικών

Γ) Η μαθητοκεντρική προσέγγιση συνάδει περισσότερο με τη χρήση ανοικτών λογισμικών

Δ) όλα τα παραπάνω

(Το Δ)

73. Τι ισχύει από τα παρακάτω;

Α) Λογισμικό Καθοδήγησης ή διδασκαλίας: Πλήρες σύστημα με παροχή πληροφοριών και γνώσεων και πρακτική εξάσκηση για την αξιολόγηση αυτών των γνώσεων, π.χ. ηλεκτρονικό βιβλίο με θεωρία και ερωτήσεις πάνω στη θεωρία

Β) Λογισμικό Εξάσκησης και Πρακτικής: Περιέχει μόνο το μέρος της διαδικασίας αξιολόγησης των γνώσεων και των δεξιοτήτων, π.χ. τεστ γνώσεων με ερωτήσεις σωστού/λάθους, συμπλήρωσης ή πολλαπλής επιλογής

Γ) Ισχύουν και τα δύο

(Το Γ)

74. Τα συμπεριφοριστικά λογισμικά χρησιμοποιούνται

Α) για παροχή εποπτικής διδασκαλίας

Β) Σε ειδικές περιπτώσεις κατάρτισης στη χρήση συστημάτων ή εργαλείων

Γ) για εμπέδωση χαμηλού επιπέδου γνώσεων και δεξιοτήτων

Δ) για αξιολόγηση και προσωπική εργασία των μαθητών

Ε) για όλα τα προηγούμενα

(Το Ε)

75. Η ανακαλυπτική μάθηση με τη χρήση ΤΠΕ:

- A) δίνει έμφαση στην κατανόηση των δομών και των επιστημονικών αρχών ενός γνωστικού αντικειμένου
 - B) ωθεί τους μαθητές να ανακαλύπτουν αρχές ή να αναπτύσσουν δεξιότητες μέσω πειραματισμού και πρακτικής
 - Γ) υποστηρίζει τους μαθητές να οικοδομούν τις γνώσεις τους πειραματιζόμενοι σε ένα χώρο και εξαγάγουν κανόνες και συμπεράσματα από τα αποτελέσματα αυτών των εμπειριών
 - Δ) όλα τα προηγούμενα
- (Το Δ)

76. Τα λογισμικά γενικής χρήσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν:

- A) Ως εποπτικά μέσα διδασκαλίας (για επιδείξεις, παρουσιάσεις, κλπ.)
 - B) Ως εργαλεία επεξεργασίας, αναζήτησης και επικοινωνίας της πληροφορίας
 - Γ) Ως γνωστικά εργαλεία για την οικοδόμηση υψηλού επιπέδου δεξιοτήτων
 - Δ) όλα τα παραπάνω
- (Το Δ)

77. Η επεξεργασία κειμένου μπορεί να χρησιμοποιηθεί

- A) ως εποπτικό μέσο (ο δάσκαλος παρουσιάζει ή οργανώνει πληροφορίες και δημιουργεί φύλλα εργασίας)
 - B) ως γνωστικό εργαλείο (ο μαθητής δημιουργεί κείμενα, φτιάχνει περιλήψεις και βελτιώνει τη γραπτή έκφραση)
 - Γ) όλα τα παραπάνω
- (Το Γ)

78. Το λογισμικό παρουσίασης μπορεί να χρησιμοποιηθεί

- A) ως εποπτικό μέσο (ο δάσκαλος οργανώνει πληροφορίες πολυμεσικής μορφής και κάνει παρουσιάσεις) και ως γνωστικό εργαλείο (ο μαθητής συλλέγει, οργανώνει και δομεί πληροφορίες(που σχετίζονται με συγκεκριμένες έννοιες) με τη μορφή πολυμέσων ή υπερμέσων.
 - B) ως εργαλείο επικοινωνίας, κοινωνικής αλληλεπίδρασης και συνεργασίας
 - Γ) όλα τα παραπάνω
- (Το Γ)

79. Η χρήση της επεξεργασίας κειμένου σε μία διδακτική κατάσταση προσφέρει

- A) Λειτουργίες σύνθεσης κειμένων (εισαγωγή, αντιγραφή-επικόλληση, έρευνα λέξεων, λεξικό, συνώνυμα, κλπ.)
 - B) Λειτουργίες χειρισμού (μετακίνηση μέσα στο κείμενο, επιλογή μέρους κειμένου, αναίρεση, αποθήκευση, εκτύπωση, κλπ.)
 - Γ) Λειτουργίες δόμησης και μορφοποίησης (Μορφοποίηση χαρακτήρων, εισαγωγή εικόνων, πινάκων, περιεχομένων, κλπ.)
 - Δ) Μετακειμενικές λειτουργίες (Σχόλια, στατιστικά, ορθογραφικός έλεγχος, κλπ.)
 - Ε) όλα τα παραπάνω
- (Το Ε)

80. Ένα προγραμματιστικό περιβάλλον τύπου Logo επιτρέπει στους χρήστες του:

- A) τη δυνατότητα ελέγχου του προγράμματος εκτελώντας βήμα – βήμα τις εντολές και προσφέροντας άμεση ανατροφοδότηση
 - B) τη δυνατότητα αναζήτησης των λαθών και τροποποίησης του προγράμματος
 - Γ) τη δυνατότητα δημιουργίας ενός ενιαίου όλου από ένα σύνολο εντολών ευνοώντας την οικοδόμηση εννοιών
 - Δ) όλα τα παραπάνω
- (Το Δ)

81. Οι ΤΠΕ μπορούν να αξιοποιηθούν:

- A) ως εργαλεία ανάδυσης των παραστάσεων και των ιδεών των μαθητών (π.χ. με λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης)
 - B) ως εργαλεία δυναμικού χειρισμού και αναπαράστασης δεδομένων (π.χ. με λογισμικά οπτικοποίησης)
 - Γ) ως εργαλεία μελέτης και αναδόμησης των εναλλακτικών αναπαραστάσεων των μαθητών (π.χ. με λογισμικά προσομοίωσης και μοντελοποίησης)
 - Δ) όλα τα προηγούμενα
- (Το Δ)

82. Γνωστικές συγκρούσεις μπορούν να δημιουργηθούν

- A) με χρήση λογισμικών προσομοίωσης ή μοντελοποίησης
 - B) με χρήση λογισμικών εξάσκησης και πρακτικής
 - Γ) με όλα τα προηγούμενα
- (Το Α)

83. Κοινωνικογνωστικές συγκρούσεις μπορούν να δημιουργηθούν

- A) με χρήση λογισμικών εξάσκησης και πρακτικής
 - B) με χρήση λογισμικών συνεργατικής μάθησης
 - Γ) με όλα τα προηγούμενα
- (Το Β)

84. Το ΔΕΠΠΣ του Νηπιαγωγείου κάνει αναφορά στο αντικείμενο της «Δημιουργίας – Έκφρασης» (που περιλαμβάνει τα προγράμματα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων σχετικών με τα Εικαστικά, το Θέατρο – Δραματική Τέχνη, τη Φυσική Αγωγή και τη Μουσική). Ποια από τα παρακάτω λογισμικά μπορούν να αξιοποιηθούν σε αυτό το πλαίσιο;

- A) Λογισμικό ζωγραφικής
 - B) λογισμικό παρουσίασης
 - Γ) λογισμικό ανάπτυξης ιστοσελίδων
 - Δ) όλα τα προηγούμενα
- (Το Δ)

85. Ένα σενάριο που χρησιμοποιεί τις ΤΠΕ στην ιστορία είναι σκόπιμο να επιτρέπει

- A) Πολλαπλή και εναλλακτική αναπαράσταση πληροφοριών και σύνθετων ιδεών
 - B) Δυνατότητα άντλησης και κατάταξης της ιστορικής πληροφορίας
 - Γ) Δυνατότητα πολυτροπικής παρουσίασης και επεξεργασίας της ιστορικής πληροφορίας
 - Δ) Δυνατότητα ενίσχυσης του χωροχρονικού προσανατολισμού
 - Ε) όλα τα προηγούμενα
- (Το Ε)

86. Για τη διδασκαλία και τη μάθηση της Ιστορίας με τη χρήση των ΤΠΕ μπορούν να χρησιμοποιηθούν

- A) λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης
 - B) θεματικές ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες
 - Γ) διαδίκτυο και μηχανές αναζήτησης
 - Δ) ιστορικοί άτλαντες και συστήματα οπτικοποίησης
 - Ε) όλα τα προηγούμενα
- (Το Ε)

87. Για τη διδασκαλία και τη μάθηση των Μαθηματικών στο δημοτικό σχολείο με τη χρήση των ΤΠΕ μπορούν να χρησιμοποιηθούν

- A) λογιστικά φύλλα
 - B) περιβάλλοντα δυναμικής γεωμετρίας, όπως το Cabri ή το SketchPad
 - Γ) περιβάλλοντα μοντελοποίησης
 - Δ) περιβάλλοντα προγραμματισμού τύπου Logo
 - E) βάσεις δεδομένων
 - ΣΤ) όλα τα προηγούμενα
- (Το ΣΤ)

88. Για τη διδασκαλία και τη μάθηση των φυσικών επιστημών, της μελέτης περιβάλλοντος και της γεωγραφίας στο δημοτικό σχολείο με τη χρήση των ΤΠΕ μπορούν να χρησιμοποιηθούν

- A) ψηφιακές θεματικές εγκυκλοπαίδειες
 - B) περιβάλλοντα προσομοίωσης
 - Γ) περιβάλλοντα μοντελοποίησης
 - Δ) περιβάλλοντα εννοιολογικής χαρτογράφησης
 - E) περιβάλλοντα οπτικοποίησης
 - ΣΤ) όλα τα προηγούμενα
- (Το ΣΤ)

89. Οι βασικές παράμετροι που λαμβάνονται υπόψη κατά τη σχεδίαση ενός περιβάλλοντος διδασκαλίας και μάθησης με υπολογιστές, ανάλογα με την ακολουθούμενη ψυχοπαιδαγωγική προσέγγιση, άλλοτε σχετίζονται με το περιεχόμενο του λογισμικού (συμπεριφορισμός), άλλοτε με το είδος των δραστηριοτήτων που ευνοεί (επικοινωνισμός) και άλλοτε με το πλαίσιο αλληλεπιδράσεων που επιβάλλει (κοινωνικοπολιτισμική προσέγγιση).

- A) η παραπάνω διατύπωση είναι ορθή
 - B) η παραπάνω διατύπωση είναι λανθασμένη
- (Το Α)

90. Ποια από τις παρακάτω ομάδες εννοιών περιγράφει πληρέστερα ή αποκλειστικά τα χαρακτηριστικά της επικοινωνιστικής προσέγγισης στη χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση

- A) Οπτικοποίηση, Υπερμέσα, Προγραμματισμένη διδασκαλία.
 - B) Οπτικοποίηση, Υπερμέσα.
 - Γ) Οπτικοποίηση.
 - Δ) Οπτικοποίηση, Προγραμματισμένη διδασκαλία.
- (Το Β)

91. Ποια από τις παρακάτω ομάδες εννοιών περιγράφει πληρέστερα ή αποκλειστικά τα χαρακτηριστικά της συμπεριφοριστικής προσέγγισης στη χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση

- A) Διδασκαλία με τη Βοήθεια Υπολογιστή, Πρόγραμμα εξάσκησης και πρακτικής.
 - B) Διδασκαλία με τη Βοήθεια Υπολογιστή, Υπερμέσα, Προγράμματα εξάσκησης και πρακτικής.
 - Γ) Διδασκαλία με τη Βοήθεια Υπολογιστή, Υπερμέσα, Πρόγραμμα εξάσκησης και πρακτικής, Προγραμματισμένη διδασκαλία.
 - Δ) Διδασκαλία με τη Βοήθεια Υπολογιστή, Πρόγραμμα εξάσκησης και πρακτικής, Προγραμματισμένη διδασκαλία.
- (Το Δ)

92. Το λογισμικό Άτλαντας CENTENIA μπορεί να χρησιμοποιηθεί

- A) Στην ιστορία.
 - B) Στη μελέτη περιβάλλοντος.
 - Γ) Στις φυσικές επιστήμες.
 - Δ) Σε όλα τα παραπάνω.
- (Το Α)

93. Το λογισμικό Natural Revalation Art μπορεί να χρησιμοποιηθεί

- A) Στη Γλώσσα.
 - B) Στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας.
 - Γ) Στην αισθητική αγωγή.
 - Δ) Σε όλα τα παραπάνω.
- (Το Δ)

94. Το λογισμικό ΙΔΕΟΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ μπορεί να χρησιμοποιηθεί

- A) Στη Γλώσσα.
 - B) Στα μαθηματικά.
 - Γ) Στη μελέτη περιβάλλοντος.
 - Δ) Σε όλα τα παραπάνω.
- (Το Α)

95. Το λογισμικό ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ ΤΙΣ ΜΗΧΑΝΕΣ μπορεί να χρησιμοποιηθεί

- A) Στη μελέτη περιβάλλοντος και τις φυσικές επιστήμες.
 - B) Στην ιστορία.
 - Γ) Στα μαθηματικά.
 - Δ) Σε όλα τα παραπάνω.
- (Το Α)

96. Το λογισμικό ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΜΟΝΤΕΛΩΝ μπορεί να χρησιμοποιηθεί

- A) Στη μελέτη περιβάλλοντος και τις φυσικές επιστήμες.
 - B) Στα μαθηματικά.
 - Γ) Σε διαθεματικές δραστηριότητες.
 - Δ) Σε όλα τα παραπάνω.
- (Το Δ)

97. Το λογισμικό ΓΑΙΑ II μπορεί να χρησιμοποιηθεί

- A) Στη μελέτη περιβάλλοντος και τις φυσικές επιστήμες.
 - B) Στη γλώσσα.
 - Γ) Στην ιστορία.
 - Δ) Σε όλα τα παραπάνω.
- (Το Α)

98. Το λογισμικό ΑΒΑΚΙΟ/ΧΕΛΩΝΟΚΟΣΜΟΣ μπορεί να χρησιμοποιηθεί

- A) Στη μελέτη περιβάλλοντος και τις φυσικές επιστήμες.
 - B) Στα μαθηματικά.
 - Γ) Στον προγραμματισμό.
 - Δ) Σε όλα τα παραπάνω.
- (Το Δ)

99. Ποιες από τις παρακάτω κατηγορίες λογισμικών είναι κατάλληλες για την υλοποίηση διαθεματικών δραστηριοτήτων;

- A) Τα λογισμικά εξάσκησης και πρακτικής.
 - B) τα λογισμικά γενικής χρήσης.
 - Γ) Τα λογισμικά κλειστού τύπου.
 - Δ) Όλα τα παραπάνω.
- (Το Β)

100. Ποιες από τις παρακάτω κατηγορίες λογισμικών είναι κατάλληλες για την ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου (όπως επίλυση προβλήματος, λήψη απόφασης, κριτική σκέψη. κλπ);

- A) Τα λογισμικά εξάσκησης και πρακτικής.
 - B) τα λογισμικά γενικής χρήσης.
 - Γ) Τα λογισμικά προσομοίωσης και μοντελοποίησης.
 - Δ) τα Β και Γ
 - Ε) Όλα τα παραπάνω.
- (Το Δ)

101. Τα λογισμικά Google Earth & Google Maps μπορούν να χρησιμοποιηθούν

- A) Στη μελέτη περιβάλλοντος και τις φυσικές επιστήμες.
 - B) Στη γλώσσα.
 - Γ) Στον προγραμματισμό.
 - Δ) Σε όλα τα παραπάνω.
- (Το Α)

102. Ποιες από τις παρακάτω κατηγορίες λογισμικών είναι κατάλληλες για την υλοποίηση διαθεματικών δραστηριοτήτων;

- A) Τα λογισμικά προσομοίωσης και μοντελοποίησης.
 - B) τα λογισμικά γενικής χρήσης.
 - Γ) Τα λογισμικά Εννοιολογικής χαρτογράφησης.
 - Δ) Όλα τα παραπάνω.
- (Το Δ)

103. Τα λογισμικά δυναμικής γεωμετρίας, όπως το Cabri Γεωμέτρης και Geometer SketchPad

- A) είναι κατάλληλα για εκπαιδευτικές δραστηριότητες κλειστού τύπου.
 - B) είναι κατάλληλα για εκπαιδευτικές δραστηριότητες ανοικτού τύπου.
 - Γ) Όλα τα παραπάνω.
- (Το Β)

104. Σε ποιου τύπου υπολογιστικά περιβάλλοντα είναι αναγκαία η κατασκευή διδακτικών σεναρίων;

- A) στα υπολογιστικά συστήματα κλειστού τύπου.
 - B) στα υπολογιστικά περιβάλλοντα ανοικτού τύπου.
 - Γ) Και στα δύο.
- (Το Β)

105. Σε ποιου τύπου υπολογιστικά περιβάλλοντα είναι αναγκαία η κατασκευή διδακτικών σεναρίων;

- A) στα υπολογιστικά συστήματα εξάσκησης και πρακτικής.
 - B) στα λογισμικά γενικής χρήσης.
 - Γ) Και στα δύο.
- (Το Β)

106. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε μια σειρά από λογισμικά κλειστού τύπου (λογισμικά εξάσκησης και πρακτικής ή λογισμικά καθοδήγησης) τα οποία θέλετε να χρησιμοποιήσετε στην εκπαιδευτική σας πρακτική. Ένα από τα βασικά θέματα που σας αφορούν σχετίζεται με την παροχή κινήτρων στο μαθητή από λογισμικά του εν λόγω τύπου. Σε ποια από τα παρακάτω χαρακτηριστικά θα δώσετε έμφαση και θα απαιτήσετε να υπάρχουν στο λογισμικό πριν το χρησιμοποιήσετε;

1. Το λογισμικό παρέχει κίνητρα στο μαθητή και δίνει έμφαση στην εσωτερική παρότρυνση (στην παρότρυνση δηλαδή που εκπορεύεται από τις ανάγκες και τις επιθυμίες του ίδιου του μαθητή)
2. Το λογισμικό εστιάζει στη διέγερση και την ανάκληση πρότερων γνώσεων, είτε από τις εμπειρίες των παιδιών, είτε από προηγούμενες διδακτικές παρεμβάσεις
3. Το λογισμικό έχει παιγνιώδη μορφή, ενθαρρύνει δηλαδή την άμιλλα με τους άλλους ή τον συναγωνισμό με τον ίδιο του τον εαυτό, με τους άλλους ή με τον υπολογιστή
4. Το λογισμικό μεριμνεί για την παρουσίαση ερεθισμάτων με διακριτά χαρακτηριστικά, παρέχει δηλαδή ένα κατάλληλο επίπεδο «προκλήσεων» και αφυπνίζει - διατηρεί την περιέργεια των μαθητών
5. Το λογισμικό, όταν περιέχει επίπεδα δυσκολίας, επιτρέπει στους χρήστες να αλλάζουν εύκολα επίπεδα ή και δραστηριότητες
6. Το λογισμικό προσφέρει τη δυνατότητα στους μαθητές να εργάζονται ανεξάρτητα και να μην χρειάζονται υποστήριξη – καθοδήγηση (εκτός ίσως από τις αρχικές δραστηριότητες εκμάθησής του)
7. Το λογισμικό συνδέει την παρεχόμενη πληροφορία με άλλες πληροφορίες είτε του ίδιου λογισμικού είτε με άλλες πληροφορίες στο διαδίκτυο μέσω υπερσυνδέσμων

- A) Σε όλα από τα παραπάνω
 - B) Στα έξι πρώτα
 - Γ) Σε κανένα από τα παραπάνω
- (Το Β)

107. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε μια σειρά από λογισμικά κλειστού τύπου (λογισμικά εξάσκησης και πρακτικής ή λογισμικά καθοδήγησης) τα οποία θέλετε να χρησιμοποιήσετε στην εκπαιδευτική σας πρακτική. Βασικά θέματα που σας αφορούν σχετίζονται με την παρουσίαση και την οργάνωση των πληροφοριών καθώς και το περιεχόμενο της εξάσκησης από λογισμικά του εν λόγω τύπου. Σε ποια από τα παρακάτω χαρακτηριστικά θα δώσετε έμφαση και θα απαιτήσετε να υπάρχουν στο λογισμικό πριν το χρησιμοποιήσετε;

1. Διαθέτει το λογισμικό (όταν πρόκειται για σύστημα καθοδήγησης) έναν προέλεγχο (πιθανότητα με τη μορφή δραστηριότητας) στην εισαγωγική ενότητα ώστε να εξακριβώνει εάν είναι κατάλληλο για το μαθητή;
2. Εστιάζει το λογισμικό (όταν πρόκειται για σύστημα εξάσκησης και πρακτικής) στη δεξιότητα που επιδιώκεται να αποκτηθεί και εμπεριέχει ένα σχετικό εύρος από επίπεδα δυσκολίας που να καλύπτει το σύνολο των μαθητών;
3. Στοχεύει το σύστημα στην προσέλκυση προσοχής και συγκεκριμένα στην πληροφόρηση για τους στόχους του μαθήματος;
4. Χρησιμοποιεί το σύστημα κατάλληλες μορφές παρουσίασης της πληροφορίας (π.χ. κείμενα, ήχος, εικόνες, βίντεο);
5. Είναι η μορφή των περιεχομένων κατάλληλη για τις ανάγκες των μαθητών, είναι δηλαδή τα κείμενα λακωνικά, σαφή, καλά μορφοποιημένα και σε κατάλληλο επίπεδο ανάγνωσης, ενώ τα γραφικά και τα βίντεο χρησιμοποιούνται ολοκληρωμένα για τις σημαντικές πληροφορίες;
6. Οργανώνει το σύστημα τις πληροφορίες με ιεραρχικό τρόπο, ή βασίζεται σε διακριτά επίπεδα δυσκολίας;
7. Αποφεύγει το σύστημα την απλή γραμμική οργάνωση της πληροφορίας ώστε να την δομεί με διακλαδώσεις ανάλογα με την επίδοση;
8. Επιτρέπει το σύστημα τον έλεγχο της κίνησης στον χρήστη ώστε να μπορεί να πηγαίνει μπροστά, πίσω, στην αρχή;

A) Σε όλα από τα παραπάνω

B) Στα έξι πρώτα

Γ) Σε κανένα από τα παραπάνω

(Το Α)

108. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε μια σειρά από λογισμικά κλειστού τύπου(λογισμικά εξάσκησης και πρακτικής ή λογισμικά καθοδήγησης) τα οποία θέλετε να χρησιμοποιήσετε στηνεκπαιδευτική σας πρακτική. Ένα από τα βασικά θέματα που σας αφορούν σχετίζεται με τις ερωτήσεις πουτίθενται από το λογισμικό, τις απαντήσεις που επιδέχεται το λογισμικό και την ανατροφοδότηση που δίνειστον μαθητή. Σε ποια από τα παρακάτω χαρακτηριστικά θα δώσετε έμφαση και θα απαιτήσετε να υπάρχουν στο λογισμικό πριν το χρησιμοποιήσετε;

1. Θέτει το σύστημα συχνά ερωτήσεις και ιδιαιτέρως ερωτήσεις κατανόησης (οι ερωτήσεις πρέπει να αφορούν σημαντικές πληροφορίες);
2. Επιτρέπει το σύστημα περισσότερες από μία προσπάθειες για να απαντήσει κάποιος σε μία ερώτηση;
3. Δίνεται η έμφαση του συστήματος στην ενεργό και διαρκή συμμετοχή του μαθητή κατά τη διαδικασία της μάθησης, στην ενίσχυση της επιθυμητής συμπεριφοράς και στην αποθάρρυνση της μη επιθυμητήςσυμπεριφοράς;
4. Παρέχει το σύστημα κατάλληλους τρόπους ανατροφοδότησης, όπως ανατροφοδότηση με κινούμενη εικόνα ή ήχο καθώς και πιο σύνθετους τρόπους ανατροφοδότησης, όπως μέσω υποδείξεων, επεξηγήσεων καιαλληλεπιδραστικής υποστήριξης ή καθοδήγησης;
5. Εστιάζει το σύστημα στην παροχή πληροφοριακής ανατροφοδότησης, όταν η απάντηση είναι πετυχημένη;
6. Επιτρέπει το σύστημα και άλλη απάντηση όταν η αρχική είναι εσφαλμένη, δίνοντας διορθωτική ανατροφοδότηση;
7. Παρέχει το σύστημα διορθωτική αντιμετώπιση για κακές επιδόσεις κατ' επανάληψη (αυτό μπορεί να είναι,για παράδειγμα, μία σύσταση για περαιτέρω μελέτη ή μελέτη από την αρχή);
8. Παρέχει το σύστημα πληροφορίες για την πρόοδο του μαθητή αλλά και άλλες πληροφορίες, όπως τον χρόνοενασχόλησης με κάθε ενότητα, δραστηριότητα ή άσκηση, κλπ;

A) Σε όλα από τα παραπάνω

B) Στα έξι πρώτα

Γ) Σε κανένα από τα παραπάνω

(Το Α)

109. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε κάποιο λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, το οποίο χρησιμοποιείτε στη διδακτική σας πρακτική. Ποιες από τις παρακάτω ενδεχόμενες χρήσεις του λογισμικού αυτού μπορείτε να κάνετε μέσα στην τάξη σας;

1. Το λογισμικό χρησιμοποιείται ως εποπτικό εργαλείο για διδασκαλία διαφόρων γνωστικών αντικειμένων του προγράμματος σπουδών (όπως στην ιστορία, τη μελέτη περιβάλλοντος, τη γλώσσα, κλπ.)
2. Το λογισμικό χρησιμοποιείται ως εργαλείο για την ανάδυση και την καταγραφή των αναπαραστάσεων των μαθητών ή, με άλλα λόγια, ως εργαλείο για την ανίχνευση των πρότερων γνώσεων και των ιδεών των μαθητών στις προς μελέτη έννοιες.
3. Το λογισμικό χρησιμοποιείται ως γνωστικό εργαλείο για οικοδόμηση εννοιών και γνώσεων σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα, με τη βοήθεια του οποίου οι μαθητές αναπαριστούν βασικές έννοιες και γνώσεις και τις σχέσεις που τις συνδέουν μεταξύ τους
4. Το λογισμικό χρησιμοποιείται ως εργαλείο αξιολόγησης των μαθητών (π.χ. μέσω δραστηριοτήτων σύγκρισης δύο ή περισσότερων εννοιολογικών χαρτών που έχουν κατασκευάσει οι μαθητές με έναν πρότυπο χάρτη που έχει κατασκευάσει ο εκπαιδευτικός)
5. Το λογισμικό χρησιμοποιείται ως μέσο για ανταλλαγή και επικοινωνία ιδεών, όταν χρησιμοποιείται για τη συλλογική κατασκευή εννοιολογικών χαρτών από ομάδες μαθητών
6. Το λογισμικό χρησιμοποιείται από τον εκπαιδευτικό ως εργαλείο για σχεδίαση εφαρμογών υπερμέσων και γενικότερα συστημάτων πλοήγησης.

A) Σε όλα από τα παραπάνω

B) Στα πέντε πρώτα

Γ) Σε κανένα από τα παραπάνω

(Το Β)

110. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε μια σειρά από λογισμικά με διαφορετικού τύπου χαρακτηριστικά. Για τη διδασκαλία διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, όπως η μελέτη περιβάλλοντος και η ιστορία χρειάζεστε λογισμικά που να διαθέτουν τουλάχιστον τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

1. Το σύστημα παρέχει ταυτόχρονη εικονική παρουσίαση μεγάλου όγκου δεδομένων ώστε να καθιστά εφικτή την ερμηνεία και την κατανόησή τους.
2. Το σύστημα παρέχει την προβολή νέων μη αναμενόμενων δεδομένων, πληροφοριών, ιδιοτήτων και ερωτημάτων τα οποία είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν για ανακάλυψη, κατανόηση και επικοινωνία.
3. Το σύστημα παρέχει τη δυνατότητα κατάλληλων αναπαραστάσεων σχετικών με προβλήματα που δεν γίνονται εύκολα αντιληπτά όταν χρησιμοποιούνται απλώς αριθμητικά ή συμβολικά δεδομένα.
4. Το σύστημα παρέχει την παρουσίαση φαινομένων και χαρακτηριστικών που συμβαίνουν σε πολύ μικρές ή πολύ μεγάλες χωρικές ή χρονικές κλίμακες.
5. Το σύστημα παρέχει τη δυνατότητα δυναμικών και πολλαπλών αναπαραστάσεων για άμεσο χειρισμό των δεδομένων.

Το λογισμικό που χρειάζεστε είναι:

A) λογισμικό παρουσίασης

B) λογισμικό καθοδήγησης

Γ) λογισμικό οπτικοποίησης

(Το Γ)

111. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε μια σειρά από λογισμικά με διαφορετικού τύπου χαρακτηριστικά. Για τη διδασκαλία διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, όπως η μελέτη περιβάλλοντος, τα μαθηματικά, κλπ. χρειάζεστε λογισμικά που να διαθέτουν τουλάχιστον τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- 1. Το υπολογιστικό σύστημα αναπαριστά ένα φυσικό φαινόμενο ή μια κατάσταση στην οθόνη επιτρέποντας στον χρήστη να μάθει κάτι για αυτό όταν χειρίζεται κάποια ή κάποιες παραμέτρους ή μεταβλητές**
- 2. Το υπολογιστικό σύστημα παρέχει την χρήση ή την επαλήθευση ενός μοντέλου μιας κατάστασης ή ενός φαινομένου**
- 3. Το υπολογιστικό σύστημα διδάσκει τον μαθητή σχετικά με το πώς γίνεται κάτι μέσα από διαδικασίες διερευνητικής και ανακαλυπτικής μάθησης**
- 4. Το υπολογιστικό σύστημα προσφέρει στον χρήστη μεγάλο βαθμό ελέγχου ώστε να ρυθμίζει ο ίδιος τη φυσική εξέλιξη του προς μελέτη φαινομένου**

Το λογισμικό που χρειάζεστε είναι:

- A) λογισμικό οπτικοποίησης
 - B) λογισμικό προσομοίωσης
 - Γ) λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης
- (Το Β)

112. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε μια σειρά από λογισμικά με διαφορετικού τύπου χαρακτηριστικά. Για τη διδασκαλία διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, όπως η μελέτη περιβάλλοντος και τα μαθηματικά χρειάζεστε λογισμικά που να διαθέτουν τουλάχιστον τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- 1. Το υπολογιστικό σύστημα επιτρέπει στον χρήστη να αναπαραστήσει ένα φυσικό φαινόμενο ή μια κατάσταση στην οθόνη δημιουργώντας εάν είναι απαραίτητο δομικά στοιχεία (οντότητες με συγκεκριμένες ιδιότητες) αυτής της αναπαράστασης**
- 2. Το υπολογιστικό σύστημα επιτρέπει στον χρήστη να συνδέσει με σχέσεις τις ιδιότητες των οντοτήτων**
- 3. Το υπολογιστικό σύστημα παρέχει τη δημιουργία, τη χρήση ή την επαλήθευση ενός μοντέλου μιας κατάστασης ή ενός φαινομένου**
- 4. Το υπολογιστικό σύστημα υποστηρίζει ποικίλες και κατάλληλες συμβολικές και γραφικές αναπαραστάσεις, που συνιστούν γνωστικά εργαλεία και μαθησιακά βοηθήματα**
- 5. Το υπολογιστικό σύστημα υποστηρίζει την έκφραση, τη διερεύνηση και την κατανόηση από τον εκπαιδευτικό των νοητικών μοντέλων των μαθητών.**

Το λογισμικό που χρειάζεστε είναι:

- A) λογισμικό προσομοίωσης
 - B) λογισμικό μοντελοποίησης
 - Γ) λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης
- (Το Β)

113. Παρατίθεται η ακόλουθη άποψη εκπαιδευτικού πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης:

«οι ΤΠΕ μπορούν να παίξουν ρόλο γνωστικού εργαλείου (για παράδειγμα σε συγκεκριμένες δραστηριότητες μαθηματικών και φυσικών επιστημών), να υποστηρίξουν διερευνητικού και ανακαλυπτικού τύπου μαθησιακές καταστάσεις (σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα), να ευνοήσουν δραστηριότητες επίλυσης προβλήματος, λήψης απόφασης και ανάπτυξης της κριτικής σκέψης (σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα) και να υποστηρίξουν δραστηριότητες συμβολικής έκφρασης, επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών (για παράδειγμα στη γλώσσα και στην ιστορία). Οι ΤΠΕ ευνοούν συνεπώς την υλοποίηση διδακτικών καταστάσεων σχετικών με την ανάπτυξη από τους μαθητές γνωστικών δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου, που κατά τεκμήριο είναι εγκάρσιες στο πρόγραμμα σπουδών, όπως επίλυση προβλήματος, πειραματική διαδικασία, δραστηριότητες διερεύνησης και ανακάλυψης, μοντελοποίηση, διεπιστημονική προσέγγιση, λήψη απόφασης, κριτική σκέψη, αναστοχασμός, νέος- κριτικός γραμματισμός.»

A) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι λαθεμένη αφού οι ΤΠΕ συνεπικουρούν απλώς το υπάρχον Αναλυτικό Πρόγραμμα και χρησιμοποιούνται κυρίως με τη λογική του συνοδευτικού υλικού.

B) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι λαθεμένη, γιατί δεν λαμβάνει υπόψη του τις δυνατότητες της τεχνολογίας.

Γ) Η άποψη του εκπαιδευτικού, σύμφωνα με τις πρόσφατες θεωρήσεις στις επιστήμες της εκπαίδευσης και τη διδακτική των επιστημών, είναι ορθή.

(Το Γ)

114. Παρατίθεται η ακόλουθη άποψη εκπαιδευτικού πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης:

«Δε νομίζω ότι ο υπολογιστής είναι απαραίτητος στη διδασκαλία της γλώσσας. Γιατί το παιδί να γράφει με τον υπολογιστή και όχι με το χέρι; Σημασία έχει να ξέρει να γράφει και όχι το μέσο που χρησιμοποιεί, αφού τα μέσα δεν διαφέρουν μεταξύ τους.»

Λαμβάνοντας υπόψη τη σχέση γλώσσας –τεχνολογίας – γραμματισμού επιλέξτε τη σωστή απάντηση:

A) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι λαθεμένη, γιατί δεν λαμβάνει υπόψη σύγχρονες απόψεις για το γραμματισμό και τη διδασκαλία, σύμφωνα με τις οποίες οι ΤΠΕ θεωρούνται μέσα πρακτικής γραμματισμού με τις δικές τους ιδιαιτερότητες.

B) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι λαθεμένη, γιατί δεν λαμβάνει υπόψη του τις δυνατότητες των πολυμέσων στη διδασκαλία της γλώσσας.

Γ) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι ορθή.

(Το Α)

115. Παρατίθεται η ακόλουθη άποψη εκπαιδευτικού πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης:

«Όταν σχεδιάζω σενάρια με χρήση ΤΠΕ δίνω έμφαση στα παρακάτω (σε συνάρτηση με το γνωστικό αντικείμενο):

- *Εύρεση, κωδικοποίηση, ταξινόμηση, διαχείριση, συσχέτιση και γραφική αναπαράσταση δεδομένων*
- *Ανίχνευση σχέσεων μεταξύ δεδομένων και εξαγωγή συμπερασμάτων*
- *Χρήση, ερμηνεία, αξιολόγηση συμβολικών αναπαραστάσεων για την εξαγωγή εκτιμήσεων και συμπερασμάτων*
- *Χρήση πολλαπλών και διασυνδεδεμένων αναπαραστάσεων για τη διευκόλυνση της επιστημονικής κατανόησης*
- *Ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και συνεργασίας στα πλαίσια ομαδικής δουλειάς».*

A) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι λαθεμένη αφού οι ΤΠΕ συνεπικουρούν απλώς το υπάρχον Αναλυτικό Πρόγραμμα και χρησιμοποιούνται κυρίως με τη λογική του συνοδευτικού υλικού.

B) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι λαθεμένη, γιατί δεν λαμβάνει υπόψη του τις δυνατότητες της τεχνολογίας.

Γ) Η άποψη του εκπαιδευτικού, σύμφωνα με τις πρόσφατες θεωρήσεις στις επιστήμες της εκπαίδευσης και τη διδακτική των επιστημών, είναι ορθή.

(Το Γ)

116. Παρατίθεται η ακόλουθη άποψη εκπαιδευτικού πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης:

«Όταν σχεδιάζω σενάρια με χρήση ΤΠΕ είναι σκόπιμο, εκτός των άλλων, να δώσω έμφαση στα παρακάτω (σε συνάρτηση με το γνωστικό αντικείμενο):

- *Ικανότητα επίλυσης προβλημάτων,*
- *Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης,*
- *Ικανότητα διερεύνησης και αναζήτησης πληροφοριών σε ένα ευρύ φάσμα δεδομένων,*
- *Ανάπτυξη δεξιοτήτων λήψης απόφασης,*
- *Δυνατότητα μοντελοποίησης φαινομένων και καταστάσεων των πραγματικού κόσμου,*
- *Ικανότητα συνεργασίας και από κοινού προσέγγισης και επίλυσης προβλημάτων,*
- *Διεπιστημονική προσέγγιση της γνώσης,*
- *Ανάπτυξη δεξιοτήτων μεταφοράς γνώσεων από ένα πλαίσιο σε ένα άλλο.»*

A) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι λαθεμένη αφού οι ΤΠΕ συνεπικουρούν απλώς το υπάρχον Αναλυτικό Πρόγραμμα και χρησιμοποιούνται κυρίως με τη λογική του συνοδευτικού υλικού.

B) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι λαθεμένη, γιατί δεν λαμβάνει υπόψη του τις δυνατότητες της τεχνολογίας.

Γ) Η άποψη του εκπαιδευτικού, σύμφωνα με τις πρόσφατες θεωρήσεις στις επιστήμες της εκπαίδευσης και τη διδακτική των επιστημών, είναι ορθή.

(Το Γ)

117. Παρατίθεται οι ακόλουθες απόψεις δύο εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης:

Εκπαιδευτικός Α: *«Όταν σχεδιάζω σενάρια γλώσσας με χρήση ΤΠΕ: δίνω έμφαση στην υποστήριξη που παρέχουν τα κλειστά και ανοιχτά λογισμικά σε ζητήματα γλωσσικής ενημερότητας και λειτουργίας της γλώσσας. Χρησιμοποιώ λογισμικά για να ελέγξω τις δεξιότητες των μαθητών στην ορθογραφία, τη σύνταξη και την ορθή γραπτή έκφραση.»*

Εκπαιδευτικός Β: *«Όταν σχεδιάζω σενάρια γλώσσας με χρήση ΤΠΕ: δίνω έμφαση στη χρήση των ΤΠΕ ως μέσων πρακτικής γραμματισμού, δημιουργώ δηλαδή αυθεντικές περιστάσεις επικοινωνίας με χρήση κατάλληλων κειμένων (συμβατικών και ψηφιακών). Εξοικειώνω έτσι τους μαθητές μου με διαφορετικά κειμενικά είδη, όπως το υπερκείμενο, τα πολυτροπικά κείμενα, και χρησιμοποιώ βάσεις δεδομένων και ψηφιακά λεξικά ως περιβάλλοντα αναζήτησης γλωσσικού υλικού.»*

A) Η άποψη του εκπαιδευτικού Α είναι λαθεμένη.

B) Η άποψη του εκπαιδευτικού Β είναι λαθεμένη.

Γ) Οι απόψεις και των δύο εκπαιδευτικών είναι ορθές.

(Το Γ)

118. Παρατίθεται οι ακόλουθες απόψεις δύο εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης:

Εκπαιδευτικός Α: *«Όταν σχεδιάζω σενάρια Ιστορίας με χρήση ΤΠΕ χρησιμοποιώ πολυμεσικά λογισμικά με μορφή ηλεκτρονικών βιβλίων για να παρουσιάσω ιστορικά γεγονότα ή προσωπικότητες και χρησιμοποιώ τις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής που διαθέτουν για να ελέγξω τις ιστορικές γνώσεις των μαθητών.»*

Εκπαιδευτικός Β: *«Όταν σχεδιάζω σενάρια Ιστορίας με χρήση ΤΠΕ δίνω έμφαση στην εξέταση αιτίων και αποτελεσμάτων, την ανίχνευση κινήτρων, την χρήση τεκμηρίων και ιστορικών πηγών, την κατανόηση της έννοιας του χώρου, του χρόνου και της αλλαγής, τη συσχέτιση ιστορικών γεγονότων και την κατασκευή χρονολογικών πινάκων.»*

Σύμφωνα με τις σύγχρονες αντιλήψεις για τη διδασκαλία της Ιστορίας:

A) Η άποψη του εκπαιδευτικού Α είναι ορθή.

B) Η άποψη του εκπαιδευτικού Β είναι ορθή.

Γ) Οι απόψεις και των δύο εκπαιδευτικών είναι ορθές.

(Το Β)

119. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε μια σειρά από εκπαιδευτικά λογισμικά ανοικτού τύπου (όπως για παράδειγμα λογισμικά προσομοιώσεων, μοντελοποίησης, υπερμέσων, κλπ.) τα οποία θέλετε να χρησιμοποιήσετε στην εκπαιδευτική σας πρακτική. Σε ποια από τα παρακάτω χαρακτηριστικά θα δώσετε έμφαση και θα απαιτήσετε να υπάρχουν στο λογισμικό πριν το χρησιμοποιήσετε;

1. Το εκπαιδευτικό λογισμικό προσφέρει ένα ρεαλιστικό περιβάλλον και κατάλληλες μαθησιακές καταστάσεις που έχουν νόημα για τους μαθητές.

2. Το εκπαιδευτικό λογισμικό παρέχει δυνατότητες διερεύνησης στους μαθητές.

3. Το εκπαιδευτικό λογισμικό παρέχει δυνατότητες ανακάλυψης της γνώσης από τους μαθητές.

4. Το εκπαιδευτικό λογισμικό παρέχει δυνατότητες έρευνας και πειραματισμού στους μαθητές.

5. Το εκπαιδευτικό λογισμικό προσφέρει ένα πλαίσιο και τα κατάλληλα εργαλεία για την επίλυση προβλημάτων.

6. Το εκπαιδευτικό λογισμικό χρησιμοποιεί κατάλληλες για τα παιδιά εξωτερικές αναπαραστάσεις. Το εκπαιδευτικό λογισμικό λαμβάνει υπόψη του τις προϋπάρχουσες ιδέες, τις αντιλήψεις και τα νοητικά μοντέλα των μαθητών.

A) Σε όλα από τα παραπάνω

B) Στα τέσσερα πρώτα

Γ) Σε κανένα από τα παραπάνω

(Το Α)

120. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε ένα εκπαιδευτικό λογισμικό με μορφή υπερμέσων (όπως ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες) το οποίο θέλετε να χρησιμοποιήσετε στην εκπαιδευτική σας πρακτική. Σε ποια από τα παρακάτω χαρακτηριστικά θα δώσετε έμφαση και θα απαιτήσετε να υπάρχουν στο λογισμικό πριν το χρησιμοποιήσετε;

1. Το περιεχόμενο (που αφορά ένα λήμμα, ενότητα ή κεφάλαιο) καλύπτεται σε εύρος και βάθος

2. Οι πληροφορίες είναι σύγχρονες, πλήρεις και συναφείς με το προς διαπραγμάτευση θέμα

3. Το περιεχόμενο (που αφορά ένα λήμμα, ενότητα ή κεφάλαιο) είναι επιστημονικά σωστό

4. Υπάρχει συνέπεια στους όρους και στα σύμβολα που χρησιμοποιούνται

5. Το περιεχόμενο είναι απαλλαγμένο από γραμματικά και συντακτικά λάθη

6. Το υλικό είναι κατάλληλο για την ηλικία και τις γνώσεις των μαθητών

7. Η γλώσσα και το ύφος του περιεχομένου είναι κατάλληλα για την ηλικία των μαθητών

8. Θέτει ερωτήσεις τύπου πολλαπλής επιλογής ή σωστού/λάθους για την αξιολόγηση του μαθητή

A) Σε όλα από τα παραπάνω

B) Στα επτά πρώτα

Γ) Σε κανένα από τα παραπάνω

(Το Β)

121. Παρατίθεται οι ακόλουθες απόψεις δύο εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης:

Εκπαιδευτικός Α: «Όταν χρησιμοποιώ ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες ή δικτυακούς τόπους, θέτω τις ακόλουθες προϋποθέσεις σχετικά με το υλικό τους:

- Το υλικό είναι απαλλαγμένο από αναλήθειες, ανακρίβειες, διαστρεβλώσεις γεγονότων και καταστάσεων που αφορούν στις διάφορες κοινωνικές και πολιτισμικές κατηγορίες (επαγγελματικές κατηγορίες και κοινωνικές τάξεις στις οποίες αποδίδονται χαμηλές θέσεις στην κοινωνική ιεραρχία, άτομα με σωματικές ή πνευματικές μειονεξίες, θρησκευτικές και φυλετικές μειονότητες κ.λπ.).

- Το υλικό δεν κάνει επιλεκτική ή άνιση παρουσίαση πληροφοριακών στοιχείων και χαρακτηριστικών (γλωσσικοί υπαινιγμοί, επιπόλαιη χρήση εκφράσεων της καθομιλουμένης, π.χ. με ρατσιστική χροιά)»

Εκπαιδευτικός Β: «Όταν χρησιμοποιώ ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες ή δικτυακούς τόπους, θέτω τις ακόλουθες προϋποθέσεις σχετικά με το υλικό τους:

- Το υλικό δίνει προσοχή στη διάσταση του φύλου αποφεύγοντας την προβολή (μέσω εικόνων, βίντεο, κλπ.) του ενός μόνο φύλου και την χρήση στοιχείων με σεξιστικό χαρακτήρα,

- Το υλικό είναι απαλλαγμένο από κοινωνικά και φυλετικά στερεότυπα που αφορούν ευπαθείς κοινωνικές ομάδες ώστε να μην ενισχύει διακρίσεις και ανισότητες,

- Το υλικό πληροί τις αρχές της κοινωνικής και πολιτισμικής ισότητας, της ανοχής στο διαφορετικό και της ειρηνικής συμβίωσης.»

A) Η άποψη του εκπαιδευτικού Α είναι ορθή.

B) Η άποψη του εκπαιδευτικού Β είναι ορθή.

Γ) Οι απόψεις και των δύο εκπαιδευτικών είναι ορθές.

(Το Γ)

122. Παρατίθεται οι ακόλουθες απόψεις δύο εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης:

Εκπαιδευτικός Α: «οι εκπαιδευτικές εφαρμογές των ΤΠΕ πρέπει κυρίως να υποστηρίζουν την οικοδόμηση της γνώσης (αναπαριστώντας τις ιδέες, την κατανόηση και τις παραστάσεις των μαθητών), να επιτρέπουν διερευνήσεις (για πρόσβαση στην απαιτούμενη πληροφορία, για σύγκριση με άλλες προοπτικές και όψεις του κόσμου), να υποστηρίζουν τη μάθηση μέσω πράξης (προσομοιώνοντας πραγματικά προβλήματα και καταστάσεις) να αποτελούν νοητικούς συνεργάτες (υποστηρίζοντας την έκφραση και τη σύνδεση των γνώσεων)».

Εκπαιδευτικός Β: «οι εκπαιδευτικές εφαρμογές των ΤΠΕ πρέπει κυρίως να παρουσιάζουν μία πληροφορία, ένα γεγονός ή μια έννοια (που αφορά σε συγκεκριμένο περιεχόμενο με σαφείς διδακτικούς στόχους) κάτω από το πρίσμα συγκεκριμένων αρχών, να θέτουν ερωτήσεις πάνω στις παρεχόμενες πληροφορίες, γεγονότα ή έννοιες, να απαιτούν άμεση απάντηση (σε μια τιθέμενη ερώτηση) από το μαθητή και να εκτιμούν και να αξιολογούν την απάντηση του μαθητή με βάση συγκεκριμένους διδακτικούς στόχους παρέχοντας κατάλληλη ανατροφοδότηση».

Σύμφωνα με τις σύγχρονες αντιλήψεις για τη διδακτική των επιστημών με τη χρήση ΤΠΕ:

A) Η άποψη του εκπαιδευτικού Α είναι ορθή.

B) Η άποψη του εκπαιδευτικού Β είναι ορθή.

Γ) Οι απόψεις και των δύο εκπαιδευτικών είναι ορθές.

(Το Α)

123. Παρατίθεται η ακόλουθη άποψη εκπαιδευτικού πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης:

«Όταν σχεδιάζω σενάρια με χρήση ΤΠΕ δίνω έμφαση (σε συνάρτηση με το γνωστικό αντικείμενο) στα παρακάτω:

- το σενάριο λαμβάνει υπόψη του τις ιδέες και τις παραστάσεις των παιδιών
- το σενάριο βασίζεται πάνω στις ιδέες των παιδιών και προτείνει λύσεις μετασχηματισμού τους
- το σενάριο λαμβάνει υπόψη του το μετασχηματισμό της επιστημονικής γνώσης σε σχολική γνώση
- το σενάριο ευνοεί διαφόρου τύπου διδακτικές καταστάσεις (όπως ατομικές και συλλογικές) και προτείνει κατάλληλου τύπου διδακτικές βοήθειες
- το σενάριο προτείνει γνωστικού τύπου συγκρούσεις, στις οποίες τόσο ο ρόλος του εκπαιδευτικού όσο και του συστήματος είναι ουσιαστικός
- το σενάριο ευνοεί διαδικασίες εννοιολογικής αλλαγής
- το σενάριο οργανώνει κατάλληλα τις αλληλεπιδράσεις ανάμεσα σε μαθητές, λογισμικό και εκπαιδευτικούς»

A) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι λαθεμένη αφού οι ΤΠΕ συνεπικουρούν απλώς το υπάρχον Αναλυτικό Πρόγραμμα και χρησιμοποιούνται κυρίως με τη λογική του συνοδευτικού υλικού.

B) Η άποψη του εκπαιδευτικού, σύμφωνα με τις πρόσφατες θεωρήσεις στις επιστήμες της εκπαίδευσης και τη διδακτική των επιστημών, είναι ορθή.

(To B)

124. Δύο εκπαιδευτικοί της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης συζητούν για τη χρήση των ΤΠΕ στη διδασκαλία και τη μάθηση της γλώσσας και υποστηρίζουν τα ακόλουθα:

Εκπαιδευτικός A: *«για να υποστηρίξω την ανάπτυξη πρακτικών γραμματισμού και για την ενίσχυση της επικοινωνιακής λειτουργίας της γλώσσας χρησιμοποιώ λογισμικό επεξεργασίας κειμένου, σώματα κειμένων, ψηφιακά λεξικά και το διαδίκτυο».*

Εκπαιδευτικός B: *«για να διδάξω ανάγνωση και γραφή χρησιμοποιώ λογισμικό επεξεργασίας κειμένου και καθοδηγητικό λογισμικό διδασκαλίας της γλώσσας με ασκήσεις σωστού – λάθους ή πολλαπλής επιλογής».*

A) Η άποψη του εκπαιδευτικού A είναι ορθή σύμφωνα με τις πρόσφατες θεωρήσεις στις επιστήμες της εκπαίδευσης και τη διδακτική των γλωσσικών μαθημάτων

B) η άποψη του εκπαιδευτικού B είναι ορθή αφού οι ΤΠΕ συνεπικουρούν απλώς το υπάρχον Αναλυτικό Πρόγραμμα και χρησιμοποιούνται κυρίως με τη λογική του συνοδευτικού υλικού

Γ) και οι δύο απόψεις είναι ορθές.

(To A)

125. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε μια σειρά από λογισμικά με διαφορετικού τύπου χαρακτηριστικά. Για τη διδασκαλία διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, όπως η μελέτη περιβάλλοντος, οι φυσικές επιστήμες, η γεωγραφία, η ιστορία και τα μαθηματικά χρειάζεστε λογισμικά που να διαθέτουν τουλάχιστον τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- Το λογισμικό φέρνει τον μαθητή αντιμέτωπο με προβληματικές καταστάσεις
- Το λογισμικό οργανώνει το περιεχόμενό μου με σκοπό την προσπέλαση των απαιτούμενων πληροφοριών
- Το λογισμικό οργανώνει το περιεχόμενο και τις δραστηριότητές του σε σπειροειδή μορφή
- Το λογισμικό παρέχει στο δάσκαλο ρόλο διευκολυντή, εμπυχωτή και συντονιστή στη διαδικασία της μάθησης
- Το λογισμικό προωθεί ανοικτού τύπου δραστηριότητες και επίλυση προβλημάτων καθημερινής ζωής
- Το λογισμικό προωθεί τη συγκριτική θεώρηση οπτικής των πραγμάτων, απόψεων και κοσμοθεωριών.

Το λογισμικό που χρειάζεστε είναι:

A) λογισμικό καθοδήγησης και διδασκαλίας

B) λογισμικό διερευνητικής μάθησης

Γ) όλα τα παραπάνω

(To B)

126. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε μια σειρά από λογισμικά με διαφορετικού τύπου χαρακτηριστικά. Για τη διδασκαλία διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, όπως η μελέτη περιβάλλοντος, οι φυσικές επιστήμες, η γεωγραφία, η ιστορία και τα μαθηματικά χρειάζεστε λογισμικά που να διαθέτουν τουλάχιστον τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- Το λογισμικό υποστηρίζει τους μαθητές ώστε να υιοθετήσουν την αναζήτηση και τη διερεύνηση
- Το λογισμικό καθοδηγεί τους μαθητές στην πορεία ανακάλυψης της γνώσης
- Το λογισμικό υποστηρίζει την ανάπτυξη εσωτερικών κινήτρων μάθησης από τους μαθητές
- Το λογισμικό βοηθά τους μαθητές να ανακαλύπτουν αρχές ή αναπτύσσουν δεξιότητες μέσω πειραματισμού και πρακτικής
- Το λογισμικό διευκολύνει τους μαθητές ώστε να εστιάζουν την προσοχή τους σε ζητήματα σχετικά με την κατανόηση των δομών και των επιστημονικών αρχών ενός γνωστικού αντικειμένου
- Το λογισμικό ευνοεί τον πειραματισμό και την ανακάλυψη κανόνων
- Το λογισμικό ευνοεί την εξαγωγή συμπερασμάτων μέσω αυθεντικών εμπειριών.

Το λογισμικό που χρειάζεστε είναι:

- A) λογισμικό καθοδήγησης και διδασκαλίας
- B) λογισμικό ανακαλυπτικής μάθησης
- Γ) όλα τα παραπάνω

(To B)

127. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε μια σειρά από λογισμικά με διαφορετικού τύπου χαρακτηριστικά. Για τη διδασκαλία και τη μάθηση διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, όπως η μελέτη περιβάλλοντος, οι φυσικές επιστήμες, η γεωγραφία, η ιστορία και τα μαθηματικά χρειάζεστε περιβάλλοντα που να διαθέτουν τουλάχιστον τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- Το περιβάλλον προωθεί τις υπάρχουσες εμπειρίες των μαθητών και προσφέρει πολλαπλές προοπτικές της μαθησιακής κατάστασης καθώς και εργαλεία εκτίμησής της
- Το περιβάλλον παρέχει νέες καθώς και αυθεντικές εμπειρίες στους μαθητές σχετικά με τη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης
- Το περιβάλλον υποστηρίζει την ενσωμάτωση της μάθησης σε ρεαλιστικά περιβάλλοντα, τα οποία σχετίζονται άμεσα (ή προσομοιάζουν) με τον πραγματικό κόσμο
- Το περιβάλλον ενθαρρύνει την έκφραση των απόψεων, των αντιλήψεων, των ιδεών και των νοητικών μοντέλων των μαθητών στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδικασίας
- Το περιβάλλον υποστηρίζει την αναπαράσταση των προτέρων γνώσεων των μαθητών
- Το περιβάλλον ευνοεί την κατανόηση των νέων γνώσεων, αλλά και τις γενικότερες αντιλήψεις και τα πιστεύω των μαθητών
- Το περιβάλλον προωθεί την εμπέδωση της μάθησης μέσω κοινωνικής εμπειρίας και αλληλεπίδρασης
- Το περιβάλλον προσφέρει και ενθαρρύνει χρήσεις πολλαπλών και ταυτόχρονων μορφών αναπαράστασης της πραγματικότητας (δαισθητικού αλλά και συμβολικού ή φορμαλιστικού τύπου)
- Το περιβάλλον προωθεί την ενθάρρυνση της προσωπικής επίγνωσης στη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης.

Το λογισμικό που χρειάζεστε είναι:

- A) λογισμικό συμπεριφοριστικού τύπου
- B) λογισμικό εποικοδομιστικού τύπου
- Γ) όλα τα παραπάνω

(To B)

128. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε μια σειρά από λογισμικά με διαφορετικού τύπου χαρακτηριστικά. Για τη διδασκαλία και τη μάθηση διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, όπως η μελέτη περιβάλλοντος, οι φυσικές επιστήμες, η γεωγραφία και τα μαθηματικά χρειάζεστε περιβάλλοντα που να διαθέτουν τουλάχιστον τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- Το λογισμικό διαθέτει ένα σύνολο από υπολογιστικά αντικείμενα τα οποία μοντελοποιούν τις μαθηματικές, φυσικές ή επιστημονικές ιδιότητες του χώρου στον οποίο αντιστοιχεί το υπολογιστικό περιβάλλον καθώς και συνδέσεις σε πολλαπλού τύπου αναπαραστάσεις των υποκειμένων ιδιοτήτων των αντικειμένων ή των μοντέλων του.

- Το λογισμικό επιτρέπει να συνδυάζονται αντικείμενα ή σχέσεις ώστε να δημιουργούνται πιο σύνθετα αντικείμενα, όπως κατασκευάζονται οι φράσεις από τις λέξεις μιας γλώσσας.

- Το λογισμικό διαθέτει ένα σύνολο από δραστηριότητες που ενθαρρύνουν το μαθητή να χρησιμοποιήσει τα αντικείμενα και τις σχέσεις του για να λύσει ένα πρόβλημα, να διερευνήσει μία κατάσταση ή να πετύχει ένα στόχο.

Το λογισμικό που χρειάζεστε είναι:

A) λογισμικό καθοδήγησης ή διδασκαλίας

B) λογισμικό τύπου «μικρόκοσμος»

Γ) όλα τα παραπάνω

(Το Β)

129. Είστε εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και διαθέτετε μια σειρά από λογισμικά με διαφορετικού τύπου χαρακτηριστικά. Για τη διδασκαλία και τη μάθηση διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, όπως η μελέτη περιβάλλοντος, οι φυσικές επιστήμες, η γεωγραφία και τα μαθηματικά χρειάζεστε υπολογιστικά περιβάλλοντα που να διαθέτουν τουλάχιστον τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- Κατανόηση και αναπαράσταση μιας προβληματικής κατάστασης (συμπεριλαμβανομένου και του προσδιορισμού των ειδών της πληροφορίας που απαιτείται για τη λύση της)

- Συλλογή και οργάνωση της κατάλληλης και ουσιώδους πληροφορίας

- Κατασκευή και διαχείριση ενός σχεδίου δράσης ή μιας στρατηγικής

- Χρήση διαφόρων εργαλείων επίλυσης προβληματικών καταστάσεων

- Συλλογισμός, έλεγχος υποθέσεων και λήψη απόφασης.

Τα λογισμικά αυτά πρέπει επίσης να ευνοούν διδακτικές στρατηγικές όπου

- Η μάθηση λαμβάνει χώρα στο πλαίσιο ουσιαστικών και ανοικτού τύπου προβληματικών καταστάσεων

- Η προβληματική κατάσταση οδηγεί τη μάθηση και οι νέες γνώσεις αποκτούνται μέσα στο πλαίσιο αυτό

- Οι μαθητές μπορεί να δουλεύουν σε μικρές ομάδες

- Οι δάσκαλοι έχουν το ρόλο του «διευκολυντή» της μάθησης

Το λογισμικό που χρειάζεστε είναι:

A) λογισμικό που υποστηρίζει τη συνεργατική μάθηση

B) λογισμικό που ευνοεί την επίλυση προβλημάτων

Γ) όλα τα παραπάνω

(Το Β)

130. Παρατίθεται η ακόλουθη άποψη ενός εκπαιδευτικού πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης:

«Όταν σχεδιάζω σεσνάρια Μαθηματικών με χρήση ΤΠΕ στοχεύω στην ενίσχυση της ικανότητας λογικών διεργασιών για την επίλυση προβλημάτων, στην άσκηση της σαφούς διατύπωσης των νοητικών συμπερασμάτων, στην ανάπτυξη της παρατηρητικότητας, της αυτοσυγκέντρωσης και της προσοχής. Ειδικότερα, δίνω έμφαση

- Στη συμβολική έκφραση και (πολλαπλή) αναπαράσταση μαθηματικών εννοιών
- Στην ανακάλυψη μαθηματικών σχέσεων και ιδιοτήτων
- Στην κατασκευή απλών μαθηματικών μοντέλων
- Στη διατύπωση εικασιών και τον έλεγχό τους
- Στη συλλογή, επεξεργασία και αναπαράσταση δεδομένων
- Στην εφαρμογή σε πραγματικού τύπου προβλήματα.

Για την υλοποίηση των παραπάνω χρησιμοποιώ (ενίοτε συνδυαστικά) λογιστικά φύλλα, βάσεις δεδομένων, περιβάλλοντα προσομοίωσης και μοντελοποίησης, προγραμματιστικά περιβάλλοντα τύπου Logo».

Σύμφωνα με τις σύγχρονες αντιλήψεις για τη διδασκαλία των μαθηματικών:

- A) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι ορθή.
 - B) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι λανθασμένη.
- (To A)

131. Παρατίθεται η ακόλουθη άποψη ενός εκπαιδευτικού πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης:

«Όταν σχεδιάζω σεσνάρια Φυσικών Επιστημών ή Μελέτης Περιβάλλοντος με χρήση ΤΠΕ στοχεύω στο χειρισμό αφηρημένων ιδεών και εννοιών, στην οπτικοποίηση δυναμικών και σύνθετων αλληλεπιδράσεων, στον πειραματισμό και τη διερεύνηση, στην ανεύρεση σχημάτων, στην αναζήτηση σχέσεων ανάμεσα σε μεταβλητές και στη μαθηματική επεξεργασία των δεδομένων. Δίνω επίσης έμφαση στην προσομοίωση φαινομένων και καταστάσεων, στη μοντελοποίηση, στη διατύπωση υποθέσεων, τον πειραματικό έλεγχο και την εξαγωγή συμπερασμάτων, στην εργαστηριακή προσέγγιση και στην επίλυση προβλημάτων.

Για την υλοποίηση των παραπάνω χρησιμοποιώ (ενίοτε συνδυαστικά) λογισμικά οπτικοποίησης, λογιστικά φύλλα, βάσεις δεδομένων, εικονικά εργαστήρια προσομοίωσης και μοντελοποίησης, προγραμματιστικά περιβάλλοντα τύπου Logo».

Σύμφωνα με τις σύγχρονες αντιλήψεις για τη διδασκαλία των φυσικών επιστημών:

- A) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι ορθή.
 - B) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι εν μέρει ορθή.
 - Γ) Η άποψη του εκπαιδευτικού είναι λανθασμένη.
- (To A)

132. Κατά τη φάση του σχεδιασμού των δραστηριοτήτων ενός εκπαιδευτικού σεναρίου είναι απαραίτητο να σχεδιαστούν δραστηριότητες γνωστικής και ψυχολογικής προετοιμασίας για την αποτίμηση της υπάρχουσας γνώσης και την ανίχνευση αναπαραστάσεων και γνωστικών δυσκολιών.

ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

(ΣΩΣΤΟ)

133. Ένας Διαδραστικός πίνακας ενσωματώνει λειτουργίες:

- A) Προβολής
 - B) Αλληλεπίδρασης
 - Γ) Προβολής και αλληλεπίδρασης
- (To Γ)

134. Οι Διαδραστικοί Πίνακες αποτελούν διαδραστικά συστήματα οπτικοποίησης.

ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

(ΛΑΘΟΣ)

135. Οι διαδραστικοί προβολείς απαιτούν ειδική οθόνη προβολής για να λειτουργήσουν.

ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

(ΛΑΘΟΣ)

136. Ποιο από τα παρακάτω είδη διαδραστικών πινάκων δεν απαιτούν ειδικό πίνακα διάδρασης;

A) Διαδραστικοί Πίνακες Εμπρόσθιας Προβολής

B) Διαδραστικοί Προβολείς

Γ) Φορητά Συστήματα Διάδρασης

Δ) Διαδραστικοί Πίνακες Οπίσθιας Προβολής

(Το Β και Γ)

137. Για να χρησιμοποιήσουμε έναν Διαδραστικό Πίνακα πρέπει απαραίτητα να εγκαταστήσουμε το πακέτο λογισμικού που σχεδιάστηκε για τον συγκεκριμένο πίνακα.

ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

(ΛΑΘΟΣ)

138. Ένας εκπαιδευτικός αξιοποιεί τις λειτουργίες ενός διαδραστικού συστήματος διδασκαλίας για να αποθηκεύει και να τυπώνει οτιδήποτε υπάρχει στον πίνακα, για να χρησιμοποιεί μια μεγάλη εμβέλεια από δικτυακούς πόρους, για να τροποποιεί και να διασκευάζει δεδομένα, για να μοιράζεται και να επαναχρησιμοποιεί υλικά μειώνοντας έτσι το φόρτο εργασίας.

Ο εκπαιδευτικός αυτός χρησιμοποιεί το διαδραστικό σύστημα διδασκαλίας αναπαράγοντας ένα δασκαλοκεντρικό μοντέλο διδασκαλίας.

ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

(ΣΩΣΤΟ)

139. Ένας εκπαιδευτικός που χρησιμοποιεί διαδραστικά συστήματα διδασκαλίας διατυπώνει την άποψη πως η ένταξη του διαδραστικού πίνακα στην τάξη ενέχει πολλά μειονεκτήματα, όπως: το σημαντικό κόστος εξοπλισμού, η ανάγκη εκπαίδευσης των εκπαιδευτικών και τεχνικής υποστήριξης, το πλήθος καλωδίων που δημιουργείται, η αντανάκλαση του ήλιου και η δυσκολία των μαθητών να παρακολουθήσουν, η θέση του δασκάλου πάντα στο πλάι για την αποφυγή της σκιάς στην οθόνη, η δυσκολία στη βαθμονόμηση κλπ.

Θεωρείται την άποψη του εκπαιδευτικού ορθή ή λανθασμένη;

ΟΡΘΗ ΛΑΝΘΑΣΜΕΝΗ

(ΟΡΘΗ)

140. Κατά τη φάση διατύπωσης των στόχων ενός εκπαιδευτικού σεναρίου με ΤΠΕ αναφέρονται ρητά και με ακρίβεια στόχοι που μπορεί να είναι:

α) υψηλού επιπέδου και να αφορούν συγκεκριμένες ικανότητες

β) χαμηλού επιπέδου και να αφορούν απλές γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις

γ) Τα δύο παραπάνω

(Το Γ)

141. Κατά το σχεδιασμό των δραστηριοτήτων ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας ενός εκπαιδευτικού σεναρίου με ΤΠΕ είναι δυνατόν να γίνει χρήση κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών τα οποία επιτρέπουν την ανίχνευση των πρότερων γνώσεων και ιδεών των μαθητών (π.χ. επεξεργαστές κειμένου, λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης, ζωγραφική κλπ).

ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

(ΣΩΣΤΟ)

142. Οι δραστηριότητες εμπέδωσης ενός εκπαιδευτικού σεναρίου με ΤΠΕ υλοποιούνται αποκλειστικά με υπολογιστικά περιβάλλοντα συμπεριφοριστικού τύπου (π.χ. συστήματα καθοδήγησης και διδασκαλίας, εξάσκησης και πρακτικής)

ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

(ΛΑΘΟΣ)

143. Οι δραστηριότητες αξιολόγησης του μαθητή (και ενός εκπαιδευτικού σεναρίου) περιλαμβάνουν συνήθως:

(επιλέξτε ένα ή περισσότερα)

1. Ασκήσεις σωστού-λάθους
2. Ερωτήσεις αξιολόγησης ανοιχτού τύπου
3. Δραστηριότητες σχεδίασης
4. Δραστηριότητες εννοιολογικής χαρτογράφησης
5. Δραστηριότητες επίλυσης προβλήματος
6. Μόνο το 1 και το 2
7. Όλα τα παραπάνω

(Όλα)

144. Οι όροι "Υπολογιστική Υποστήριξη της Διδασκαλίας" και "Υπολογιστική Υποστήριξη της Μάθησης" είναι ταυτόσημοι.

ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

(ΛΑΘΟΣ)

145. Το εκπαιδευτικό λογισμικό Tabletop, που επιτρέπει τη σχεδίαση βάσεων δεδομένων, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να παρεμβαίνουν απευθείας στις συμβολικές αναπαραστάσεις των δεδομένων

ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

(ΣΩΣΤΟ)

146. Ποιες από τις παρακάτω βασικές προδιαγραφές πρέπει να διαθέτει ένα σύστημα οπτικοποίησης ώστε να μπορεί να αξιοποιηθεί αποτελεσματικά στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση;

- A. Ταυτόχρονη οπτική παρουσίαση μεγάλου όγκου δεδομένων.
- B. Δυνατότητα δυναμικών οπτικοποιήσεων με άμεσο χειρισμό των δεδομένων.
- Γ. Παρουσίαση φαινομένων και χαρακτηριστικών που συμβαίνουν σε πολύ μικρές ή πολύ μεγάλες χωρικές ή χρονικές κλίμακες.
- Δ. Ασκήσεις εμπέδωσης και αξιολόγησης.
- Ε. Προβολή στοιχείων χωρίς χρήση συμβολισμών ώστε να καταστεί δυνατή η διαμόρφωση υποθέσεων και ερευνητικών ερωτημάτων για φαινόμενα και καταστάσεις.

(A, B, Γ, Ε)

147. Σε ποιο υπολογιστικό περιβάλλον ο χρήστης μπορεί να αναπαραστήσει δεδομένα με τη μορφή εικόνων αλλά δεν έχει τη δυνατότητα να τα χειριστεί σε μεγάλο βαθμό.

(Επιλέξτε το σωστό)

A. Σύστημα οπτικοποίησης

B. Εφαρμογή προσομοίωσης

Γ. Εφαρμογή μοντελοποίησης

(Το Α)

148. Ποιες από τις παρακάτω κατηγορίες δραστηριοτήτων εμπεριέχονται συνήθως σε ένα εκπαιδευτικό σενάριο με ΤΠΕ;

(Επιλέξτε μια ή περισσότερες κατηγορίες)

A. Δραστηριότητες ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας.

B. Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου.

Γ. Δραστηριότητες εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου.

Δ. Δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου.

Ε. Μεταγνωστικές δραστηριότητες

(Όλα)

149. Τα υποστηριζόμενα από υπολογιστές εκπαιδευτικά περιβάλλοντα που σχεδιάζονται με γνώμονα την ενίσχυση της επικοινωνίας, της αλληλεπίδρασης και της συνεργασίας ανάμεσα σε εκπαιδευτικούς και μαθητές ή και ανάμεσα στους ίδιους τους μαθητές είναι συμβατά με τις κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις για τη διδασκαλία και τη μάθηση.

ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

(ΣΩΣΤΟ)

150. Τα περιβάλλοντα μάθησης μέσω καθοδηγούμενης ανακάλυψης και διερεύνησης μπορούν να ευνοήσουν ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου.

Η παραπάνω πρόταση είναι ορθή ή λανθασμένη;

ΟΡΘΗ ΛΑΝΘΑΣΜΕΝΗ

(ΟΡΘΗ)