

# Μέρος 1<sup>ο</sup>

## **ΤΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ**

---

# Βασικές Λειτουργίες

---



- Εισαγωγή εικόνων, βίντεο, αρχείων ήχου (π.χ. μουσική, ηχογράφηση φωνής)
- Συγχρονισμός ήχου, κειμένου και εικόνας
- Εισαγωγή κίνησης εναλλαγής μεταξύ των διαφανειών ή κίνησης των αντικειμένων σε μία διαφάνεια
- Αυτόματη επίδειξη διαφανειών



# Δυνατότητες

---

- Ευελιξία
- Ποικιλία λειτουργιών
- Παρουσίαση πληροφοριών, εννοιών
- Ανάπτυξη διαδραστικών εφαρμογών πρακτικής εξάσκησης
- Χρήση από εκπαιδευτικούς και μαθητές

# Ενστάσεις

---



Ευνοεί πάρα πολύ την εικόνα (ενδεχομένως και τον ήχο) έναντι του κειμένου ως τρόπου έκφρασης και μετάδοσης ιδεών.

Γίνεται κατάχρηση των περιφερειακών στοιχείων (εφέ, χρώματα, φόντο, στυλ και γενικά γραφιστικά στοιχεία) έναντι της πληροφορίας που πρέπει να παρέχει.

Φαίνεται ότι ευνοεί μια «τηλεοπτική» αντίληψη για την οργάνωση της ύλης (γρήγορη εναλλαγή εικόνων, μικρά και «εύπεπτα» κείμενα κ.λπ.).

# Ρόλος

---



- Η παρουσίαση δεν είναι το μάθημα, αλλά υποστηρικτικό υλικό για το μάθημα
- Δημιουργία παρουσιάσεων από τους μαθητές

# Για τον/την εκπαιδευτικό

---



- Ανάπτυξη υποστηρικτικού υλικού διδασκαλίας
- Ανάπτυξη δραστηριοτήτων ή φύλλων εργασίας για τους μαθητές
- Απαιτείται καλή οργάνωση του υλικού και τήρηση κανόνων παρουσίασης



# Για τους μαθητές

---

- Αναπτύσσει δεξιότητες παρουσίασης θέματος
- Ενισχύει κατανόηση υλικού και συγκράτηση στη μνήμη
- Γνωστικό εργαλείο

# Κανόνες παρουσίασης 1

---



Έλεγχος για ορθότητα υλικού (π.χ. ορθογραφικά λάθη, σύνδεσμοι)

Σχεδιασμός πριν

Χρονομέτρηση μετά

Σύντομο και συνοπτικό κείμενο στην κάθε διαφάνεια

Προσοχή στον συνδυασμό χρωμάτων, μέγεθος και είδος γραμματοσειράς, ευκρίνεια εικόνων και βίντεο

Φειδωλή και λειτουργική χρήση εικόνων για μεγαλύτερα συναισθηματικά και γνωστικά αποτελέσματα



# Κανόνες παρουσίασης 2



- Θα πρέπει να αποφεύγονται τα μεγάλα κείμενα, οι μακροσκελείς περιγραφές και η πληθώρα των πράξεων και των συμβολικών παραστάσεων.
- Τα αναγραφόμενα στη διαφάνεια θα πρέπει να αποτελούν σύνοψη των όσων παρουσιάζει ο διδάσκων.
- Η υπερβολική χρήση χρώματος, κίνησης, σκίτσων που δεν έχουν σχέση με το αντικείμενο, ήχων μουσικής κ.λπ. αποπροσανατολίζουν τους μαθητές και δε συμβάλλουν στη δημιουργία μιας ουσιαστικής παρουσίασης.

# Κανόνες παρουσίασης 3



- Η δομή και η ροή των διαφανειών θα πρέπει να προέρχεται από έναν προσεκτικό σχεδιασμό που θα έχει στόχο την ανάλυση και την οπτικοποίηση του γνωστικού αντικειμένου, την κινητοποίηση των μαθητών και τη διαπραγμάτευση.
- Ο ρόλος του διδάσκοντος σε μία παρουσίαση πρέπει είναι αυτή του ενορχηστρωτή της διαπραγμάτευσης την οποία προκαλεί το περιεχόμενο της παρουσίασης.

# Παραδείγματα παιδαγωγικής αξιοποίησης

---



- Δημιουργία απλών πολυμεσικών εφαρμογών
- Ανάπτυξη διαδραστικών παρουσιάσεων (π.χ. ως ασκήσεις)
- Παρουσίαση της δράσης των μαθητών ή του σχολείου
- Ανάθεση ανάπτυξης παρουσιάσεων στους μαθητές
- Δραστηριότητες αφήγησης ιστορίας (storytelling)

# Επαναχρησιμοποίηση Υλικού από το Διαδίκτυο

---



- Απαιτείται προσοχή στα πνευματικά δικαιώματα για τη χρήση υλικού (εικόνες, βίντεο, κείμενο, ήχος, κ.λπ.)
- Προτείνεται η χρήση υλικού με άδεια Creative Commons
- Πάντοτε αναφέρεται η πηγή του υλικού

# Creative Commons (CC)

---



- Μη κερδοσκοπικός οργανισμός για τη νόμιμη διάδοση περιεχομένου
- Άδειες που επιτρέπουν τη διαμοίραση υλικού
- Προσδιορίζεται ο βαθμός δυνατότητας χρήσης του υλικού
- Πηγές όπως το Flickr, το YouTube, και η Wikimedia χρησιμοποιούν άδειες CC

# Παραδείγματα Λογισμικών και Διαδικτυακών Εφαρμογών

---



- Microsoft PowerPoint, Apple Keynote, LibreOffice Impress
- Παρουσιάσεις Google
- Prezi
- Διαδικτυακές εφαρμογές παρόμοιες του PowerPoint (π.χ. Slides.com, PowToon, Emaze)
- Διαδικτυακές εφαρμογές για τη δημιουργία αφίσας πληροφοριών με γραφήματα (infographic) (π.χ. Piktochart)

# Άλλες Υποστηρικτικές Πηγές



SlideShare: για καταχώριση, διαμοιρασμό, και αναζήτηση παρουσιάσεων

TED: οργανισμός διοργάνωσης παρουσιάσεων για θέματα παγκόσμιου. Παρέχεται και εκπαιδευτικό υλικό

Πρότυπο PechaKucha 20X20: πρότυπο παρουσίασης για την παρουσίαση 20 διαφανειών σε 20 δευτερόλεπτα η κάθε μία, με αυτόματη επίδειξη των διαφανειών