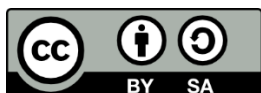




Οδηγός Χρήσης της Πλατφόρμας της κοινότητας FERTILE

Έκδοση: Τελική

Ημερομηνία: 11/2024



Αυτό το υλικό, συμπεριλαμβανομένων όλων των τμημάτων του, διατίθεται με την άδεια Creative Commons BY-SA 4.0. Παρακαλούμε επισκεφθείτε τους όρους της άδειας χρήσης στη διεύθυνση <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	3
1. Εγγραφή Χρήστη	4
2. Προφίλ Χρήστη και Ρυθμίσεις Πλατφόρμας	6
3. Πρόσβαση μαθητή/φοιτητή σε FERTILE τάξη	8
Κοινότητα	12
4. Εκπαιδευτικοί	12
Επισκόπηση των εκπαιδευτικών της κοινότητας	12
Αναζήτηση και φιλτράρισμα λίστας εκπαιδευτικών	13
Διαθέσιμες πληροφορίες και ενέργειες για τους εκπαιδευτικούς	14
5. Μηνύματα	15
6. Φόρουμ	18
FERTILE projects	20
7. Αποθετήριο	20
Επισκόπηση των project που είναι δημοσιοποιημένα στην κοινότητα	20
Αναζήτηση και φιλτράρισμα λίστας project της κοινότητας	21
Διαθέσιμες πληροφορίες και ενέργειες στα project της κοινότητας	22
8. Υποδειγματικά projects	23
9. Δημιουργία νέου project	24
Δημιουργία και δυνατότητες επεξεργασίας project	24
Προεπισκόπηση μαθητή/φοιτητή	25
Η αναπαράσταση της μεθοδολογίας σχεδιασμού FERTILE στην επεξεργασία project	26
Περιγραφή γενικού πλαισίου project	27
Οργάνωση 5 βημάτων	30
Προσθήκη και επεξεργασία δραστηριότητας	31
10. Τα projects μου	33
Επισκόπηση των project μου	33
Αναζήτηση και φιλτράρισμα των project μου	33
Πληροφορίες και ενέργειες στα project μου	34
Πληροφορίες και ενέργειες στα κοινόχρηστα μαζί μου project	35
Συν-σχεδιασμός project	36
11. Εμφάνιση project	37
Διαθεσιμότητα της εμφάνισης project	37
Εμφάνιση project	38
Συζήτηση σε project	42
Τάξεις	43
12. Δημιουργία Τάξης	43
13. Οι τάξεις μου	43

Ο στόχος αυτού του οδηγού χρήσης είναι να γνωρίσετε την πλατφόρμα της κοινότητας “FERTILE”. Αυτή η πλατφόρμα είναι το σημείο συνάντησης για εκπαιδευτικούς που ενδιαφέρονται να δημιουργήσουν μαθησιακούς σχεδιασμούς που προάγουν την Υπολογιστική Σκέψη συνδυάζοντας την Εκπαιδευτική Ρομποτική και τις Τέχνες.

Η πλατφόρμα “FERTILE” θα σας βοηθήσει να επικοινωνήσετε με άλλους εκπαιδευτικούς και να συνεργαστείτε μαζί τους στο σχεδιασμό Έντεχνων project Εκπαιδευτικής Ρομποτικής ακολουθώντας τη μεθοδολογία σχεδιασμού “FERTILE”.

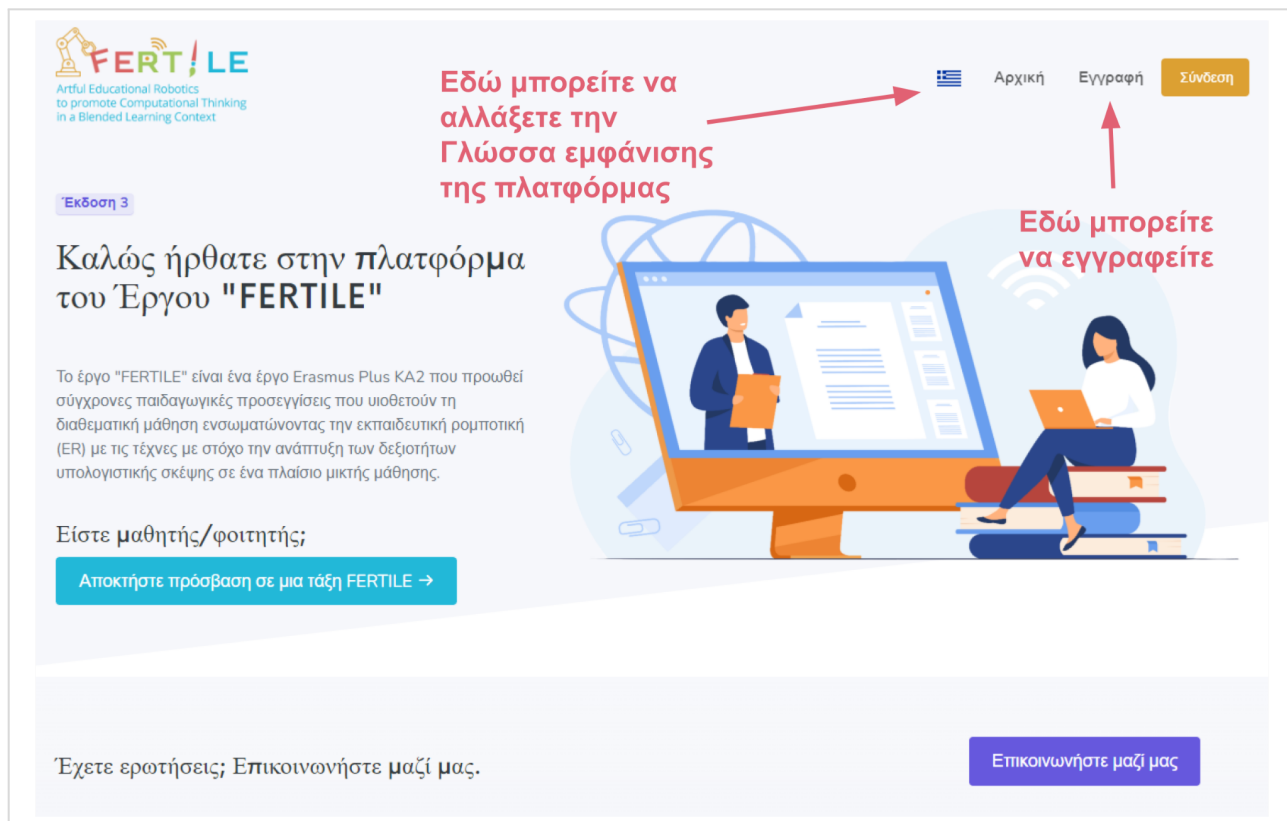
Αυτός ο οδηγός χρήσης είναι δομημένος σε διάφορες ενότητες, καθεμία από τις οποίες αντιστοιχεί στις κύριες λειτουργίες της πλατφόρμας. Στόχος του οδηγού είναι να σας παρουσιάσει πώς να την χρησιμοποιήσετε για να επικοινωνήσετε με άλλους εκπαιδευτικούς, να συνομιλήσετε μαζί τους, να δημιουργήσετε και επεξεργαστείτε Έντεχνα project Εκπαιδευτικής Ρομποτικής και να τα μοιραστείτε με τους μαθητές/φοιτητές σας.

Σημείωση

Χάριν συντομίας στο κείμενο γίνεται χρήση του αρσενικού γένους για να δηλώσει τόσο το σύνολο των ανθρώπων όσο και το θηλυκό γένος.

1. Εγγραφή Χρήστη

Όπως αποτυπώνεται στην **Εικόνα 1.1**, πρέπει να μεταβείτε στην αρχική σελίδα της πλατφόρμας της κοινότητας “FERTILE” στη διεύθυνση <https://fertile.gsic.uva.es>. Μπορείτε να αλλάξετε τη γλώσσα της πλατφόρμας. Ο τρέχον οδηγός χρήσης παρέχει οδηγίες και εικόνες από την Ελληνική έκδοση V3 της πλατφόρμας. Στη συνέχεια, ακολουθήστε τη διαδικασία “Εγγραφή” για να δημιουργήσετε τον λογαριασμό σας.



Εικόνα 1.1: Η αρχική σελίδα της πλατφόρμας της κοινότητας “FERTILE”

Στην **Εικόνα 1.2** αποτυπώνεται πως κατά τη διαδικασία εγγραφής, μπορείτε να εισαγάγετε τα βασικά προσωπικά σας δεδομένα, τη διδακτική σας εμπειρία, τα εκπαιδευτικά επίπεδα στα οποία έχετε εμπειρία... και μπορείτε επίσης να επιλέξετε εάν θεωρείτε τον εαυτό σας πιο έμπειρο/η σε θέματα που σχετίζονται με την Τέχνη ή την Εκπαιδευτική Ρομποτική (ER).

Όταν επιλέξετε “Δημιουργία Λογαριασμού”, θα εμφανιστεί το προειδοποιητικό μήνυμα που φαίνεται στην **Εικόνα 1.3**. Στη συνέχεια θα λάβετε ένα email επιβεβαίωσης στη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που έχετε ορίσει. Σε περίπτωση που δεν λάβετε email στα “Εισερχόμενα” δοκιμάστε και στον φάκελο της ανεπιθύμητης αλληλογραφίας. Φροντίστε να κάνετε επιβεβαίωση ώστε να ολοκληρωθεί ομαλά η διαδικασία εγγραφής σας.

Μόλις ολοκληρώσετε τη διαδικασία εγγραφής, θα ανακατευθυνθείτε στην αρχική σελίδα της πλατφόρμας. *Είσαστε πλέον μέλος της κοινότητας “FERTILE”!!!*



Δημιουργία νέου λογαριασμού

Όνομα

Επώνυμο

Ιδρυμα

Χώρα

Επίπεδο Εκπαίδευσης

+ Προσθήκη επιπέδου

Art / ER

Χρόνια εμπειρίας

Διεύθυνση email

Κωδικός πρόσβασης

Επιβεβαίωση κωδικού πρόσβασης

☐ I'm not a robot

Δημιουργία λογαριασμού

Έχετε ήδη λογαριασμό; [Σύνδεση](#)

Τα προσωπικά σας στοιχεία

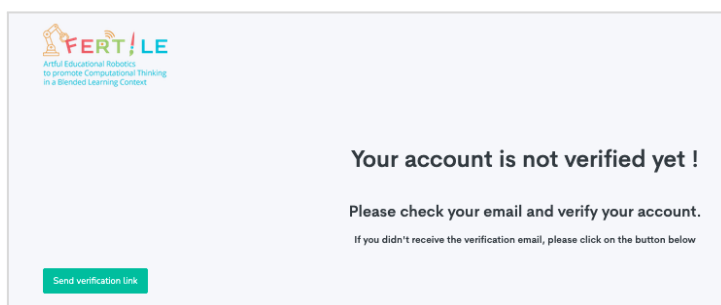
Τα επίπεδα εκπαίδευσης που διδάσκετε

Η ειδίκευσή σας στο μάθημα της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής ή της Τέχνης

Η διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σας

Ο μυστικός κωδικός που επιθυμείτε για την είσοδο στην πλατφόρμα

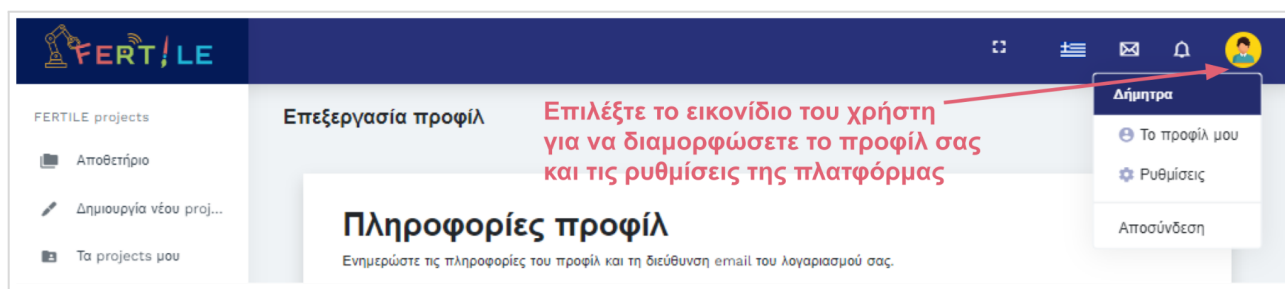
Εικόνα 1.2: Η σελίδα εγγραφής χρήστη στην πλατφόρμα της κοινότητας “FERTILE”



Εικόνα 1.3: Το προειδοποιητικό μήνυμα για λήψη email επιβεβαίωσης εγγραφής

2. Προφίλ Χρήστη και Ρυθμίσεις Πλατφόρμας

Μόλις ολοκληρώσετε τη διαδικασία εγγραφής, θα ανακατευθυνθείτε στην αρχική σελίδα της πλατφόρμας. Όπως φαίνεται στην **Εικόνα 2.1**, μπορείτε να αλλάξετε τα προσωπικά σας δεδομένα και τις ρυθμίσεις κάνοντας κλικ στο πάνω δεξιό μέρος της οθόνης (δοκιμάστε το!).



Εικόνα 2.1: Η πρόσβαση στο προφίλ χρήστη και τις ρυθμίσεις της πλατφόρμας

Πληροφορίες προφίλ
Ενημερώστε τις πληροφορίες του προφίλ και τη διεύθυνση email του λογαριασμού σας.

Όνομα:

Επίθετο:

Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο:

Ίδρυμα:

Επίπεδο Εκπαίδευσης: ☐ Α-Β-Γ Δημοτικού ☐ Δ-Ε-ΣΤ Δημοτικού ☐ Γυμνάσιο ☒ Λύκειο ☐ Ανώτατη Εκπαίδευση

Art / ER:

Χρόνια εμπειρίας:

Χώρα:

Γλώσσα ιστότοπου:

αφιχτούμενες γλώσσες: ☐ Αγγλικά ☐ Ισπανικά ☒ Ελληνικά ☐ Σλοβακικά ☐ Τσεχικά

Ενημέρωση εικόνας: No file chosen

Ενημέρωση κωδικού πρόσβασης
Βεβαιωθείτε ότι ο λογαριασμός σας χρησιμοποιεί έναν μακρύ και τυχαίο κωδικό για να παραμείνει ασφαλής.

Ισχύων κωδικός πρόσβασης:

Νέος Κωδικός Πρόσβασης:

Επιβεβαίωση κωδικού πρόσβασης:

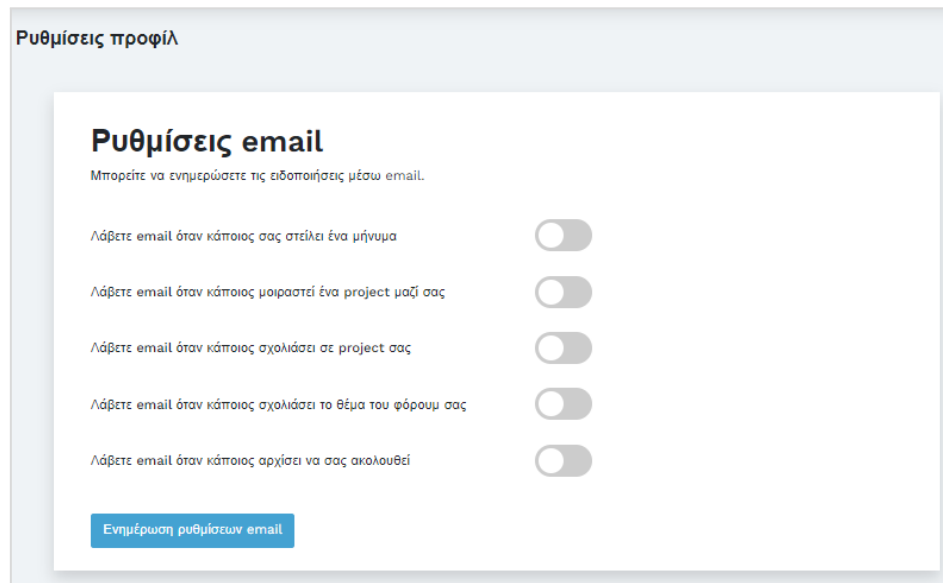
Διαγραφή λογαριασμού
Μόλις διαγραφεί ο λογαριασμός σας, όλοι οι πόροι και τα δεδομένα του θα διαγραφούν οριστικά. Πριν διαγράψετε τον λογαριασμό σας, κατεβάστε οποιαδήποτε δεδομένα ή πληροφορίες που θέλετε να διατηρήσετε.

Τα προσωπικά σας στοιχεία
Μεταφόρτωση εικόνας /φωτογραφίας σας
Τα επίπεδα εκπαίδευσης που έχετε εμπειρία
Η ειδίκευσή σας στο μάθημα της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής ή της Τέχνης
Η γλώσσα εμφάνισης της πλατφόρμας
Οι γλώσσες που μπορείτε/θέλετε να αναπτύξετε project
Ο μυστικός κωδικός που επιθυμείτε για την είσοδο στην πλατφόρμα
Διαγραφή του λογαριασμού σας στην πλατφόρμα

Εικόνα 2.2: Η διαμόρφωση του προφίλ χρήστη

Στην **Εικόνα 2.1** αποτυπώνονται οι επιλογές που έχετε για τη διαμόρφωση του "Προφίλ" σας. Μπορείτε να επιλέξετε μια φωτογραφία για το προφίλ σας, να υποδείξετε τη χώρα σας, την προτιμώμενη γλώσσα εμφάνισης της πλατφόρμας και τις γλώσσες στις οποίες ενδέχεται να συνεργαστείτε. Κάντε κλικ στην «Αποθήκευση» όταν ολοκληρώσετε τις επιλογές σας.

Όμοια, στην **Εικόνα 2.2** αποτυπώνονται οι επιλογές που έχετε για τις ρυθμίσεις της πλατφόρμας. Η σελίδα ρυθμίσεων σας επιτρέπει να αποφασίσετε πότε θέλετε η πλατφόρμα να σας στέλνει μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Η προεπιλεγμένη ρύθμιση είναι να μην στέλνετε κανένα μήνυμα... αλλά μπορείτε να το αλλάξετε σε αυτή τη σελίδα ανά πάσα στιγμή. Τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου μπορεί να σας βοηθήσουν να γνωρίζετε τι συμβαίνει στην κοινότητα FERTILE!. Κάντε κλικ στο "Ενημέρωση ρυθμίσεων email" όταν είστε έτοιμοι.

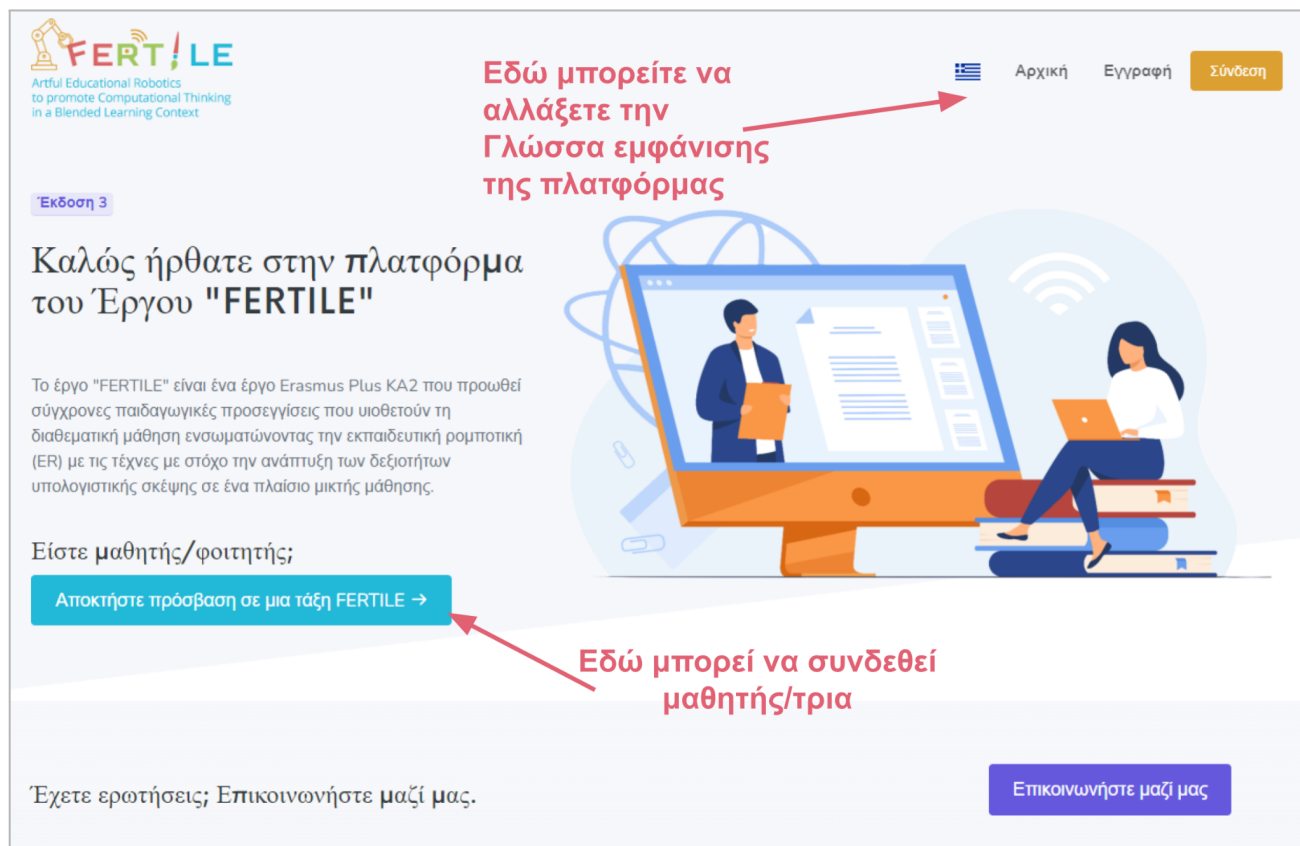


Εικόνα 2.2: Οι ρυθμίσεις της πλατφόρμας για την λήψη μηνυμάτων ηλ. ταχυδρομείου

3. Πρόσβαση μαθητή/φοιτητή σε FERTILE τάξη

Όπως αποτυπώνεται στην **Εικόνα 3.1**, στην αρχική οθόνη της πλατφόρμας FERTILE εκτός από τη σύνδεση ως εκπαιδευτικός δίνεται η δυνατότητα σε μαθητές/φοιτητές να έχουν πρόσβαση στην πλατφόρμα.

Η πρόσβαση των μαθητών/φοιτητών γίνεται σε συγκεκριμένες “Τάξεις” σύμφωνα με τους κωδικούς που έχουν δημιουργήσει για αυτούς οι εκπαιδευτικοί. Σχετικές οδηγίες για εκπαιδευτικούς είναι διαθέσιμες στην ενότητα “Τάξεις” όπου οι εκπαιδευτικοί δημιουργούν τάξεις υλοποίησης των project τους και ορίζουν κωδικούς πρόσβασης για τους μαθητές.



Εικόνα 3.1: Η δυνατότητα πρόσβασης σε μαθητές/φοιτητές

Με την επιλογή πρόσβασης ως μαθητής/φοιτητής εμφανίζεται η οθόνη της **Εικόνας 3.2** όπου ο μαθητής/φοιτητής μπορεί να δώσει (i) το όνομα του και (ii) το κωδικό “FERTILE Τάξης” που του έχει διαθέσει ο εκπαιδευτικός. Την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιήσει την πλατφόρμα μπορεί να δώσει ότι όνομα επιθυμεί και η πλατφόρμα θα του δημιουργήσει κατάλληλο όνομα χρήστη. Συστήνεται ο μαθητής/φοιτητής να χρησιμοποιεί πάντα το ίδιο όνομα και να βάζει τον εκάστοτε κωδικό τάξης που δίνεται από τον εκπαιδευτικό για την πρόσβαση σε project.

Στην επόμενη οθόνη (ενδεικτική **Εικόνα 3.3**) ο μαθητής/φοιτητής θα μπορέσει να επιλέξει το project που ο εκπαιδευτικός έχει διαθέσει στη συγκεκριμένη τάξη που αντιστοιχεί ο κωδικός.

Στη συνέχεια, βλέπει το project και μπορεί να το υλοποιήσει σύμφωνα με τις οδηγίες (ενδεικτική **Εικόνα 3.4**) ή/και τις πηγές (ενδεικτική **Εικόνα 3.5**) που έχει διαθέσει ο εκπαιδευτικός. Επίσης μπορεί να συζητήσει με τους υπόλοιπους συμμαθητές ή/και τον εκπαιδευτικό (ενδεικτική **Εικόνα 3.6**)

Καλώς ορίσατε στην πλατφόρμα "FERTILE"

Παρακαλώ, εισαγάγετε το όνομά σας και τον κωδικό της τάξης

Όνομα

Κωδικός

Εισαγωγή →

Το όνομα που θέλει να χρησιμοποιήσει ο μαθητής

Ο κωδικός τάξης που έχει δημιουργήσει ο εκπαιδευτικός

Εικόνα 3.2: Η εισαγωγή ονόματος και κωδικού τάξης από μαθητή/φοιτητή

Welcome, you have joined the classroom:

A1

Please choose a design to continue

Ρομποτομαθαίνουμε τα βασικά χρώματα
Created by Ελένη Ζαλαβρά

Ρομποτικό Θέατρο Σκιών
Created by Ελένη Ζαλαβρά

Show

Show

Εδώ ο μαθητής/φοιτητής επιλέγει το project που θέλει να έχει πρόσβαση μέσω της FERTILE τάξης

Εικόνα 3.3: Ενδεικτική οθόνη πρόσβασης μαθητή/φοιτητή σε "Τάξη" και επιλογή project

Καλώς ήρθατε Δημήτρης Π. ! Το όνομα χρήστη σας είναι student_51236

Εμφάνιση project

Συζητήσεις

Project: Ρομποτικό Θέατρο Σκιών

Καρτέλες project

Μπορείτε να περιηγηθείτε μεταξύ των καρτελών | Χρώμα του μαθήματος που γίνεται στην δραστηριότητα: ● Art, ● ER, ● Και τα δύο.

Project Information

Κατανοώντας την πρόκληση

Παράγοντας ιδέες

Αποσυνθέτοντας τους μύθους

Χωρίζοντας τους μύθους

Προγραμμασιμό με τον αισθητήρα φωτός

Εξάσκηση προγραμμασιμού με αισθητήρα φωτός

Προσχέδιο σύνθεσης ιστορίας

Ποια θα είναι η θέση του ρομπότ στην ιστορία;

Διαμορφώνοντας τη λύση

Σχεδιασμός σκηνοικής σύνθεσης

Διατύπωση της εμπλοκής του ρομπότ στην ιστορία

Δημιουργώντας τη λύση

Αξιολογώντας τη λύση

Τίτλος Δραστηριότητας:

Διατύπωση της εμπλοκής του ρομπότ στην ιστορία

Περιγραφή:

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές καλούνται να διαμορφώσουν τη συνολική λύση για τη σκηνή και τον ρόλο του ρομπότ, ενσωματώνοντας όλα τα στοιχεία που έχουν επεξεργαστεί μέχρι τώρα. Το έργο τους περιλαμβάνει τόσο την καταγραφή του τρόπου κατασκευής (σε άλλη δραστηριότητα) όσο και τον σχεδιασμό του τρόπου λειτουργίας του ρομπότ, παρουσιάζοντας έναν αναλυτικό αλγόριθμο σε φυσική γλώσσα.

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας: Καταγραφή της κατασκευής: Οι μαθητές σχεδιάζουν πώς θα κατασκευάσουν τα διαδραστικά στοιχεία και τη σύνδεση του ρομπότ με τη σκηνή. Αναλυτικά περιγράφουν τα υλικά και τα βήματα κατασκευής, λαμβάνοντας υπόψη την ευκολία υλοποίησης και τη λειτουργικότητα. Περιγραφή της λειτουργίας: Οι μαθητές σχεδιάζουν τις αλληλεπιδράσεις του ρομπότ με τα ερεθίσματα (π.χ., φως, ήχο, εμπόδια). Καταγράφουν τον αλγόριθμο που θα υλοποιεί τη συμπεριφορά του ρομπότ, χρησιμοποιώντας φυσική γλώσσα ή διαγράμματα ροής. Ο αλγόριθμος θα περιλαμβάνει: Τις εντολές που πρέπει να εκτελέσει το ρομπότ. Τις συνθήκες που ενεργοποιούν συγκεκριμένες ενέργειες. Τον τρόπο με τον οποίο το ρομπότ αντιδρά στις μεταβολές του περιβάλλοντος. Προσθήκη δημιουργικών στοιχείων: Οι μαθητές σχεδιάζουν ήχους, φωτισμούς ή άλλες διαδραστικές λεπτομέρειες που θα προσδώσουν ζωή στη σκηνή και θα ενισχύσουν την αφήγηση. Τεκμηρίωση: Οι μαθητές τεκμηριώνουν τη δουλειά τους, καταγράφοντας τις αποφάσεις τους σε μορφή αναφοράς ή παρουσίασης, που θα μπορούν να μοιραστούν με τους συμμαθητές τους ή να υποβάλουν για αξιολόγηση. Αυτή η δραστηριότητα ενισχύει την αναλυτική σκέψη, την υπολογιστική σκέψη (μέσω του σχεδιασμού του αλγορίθμου) και τη δημιουργικότητα, δίνοντας στους μαθητές την ευκαιρία να μετατρέψουν τις ιδέες τους σε σαφή και πρακτική πρόταση.

Υλικά και Πόροι:

Οδηγίες :

- Περιγράψτε τον ρόλο του ρομπότ στη σκηνή:
- Πώς θα συνδεθεί το ρομπότ με τη σκηνή;
- Ποια είναι η λειτουργία του στο πλαίσιο της ιστορίας;
- Καθορίστε τα αισθητήρια ερεθίσματα:
- Ποια ερεθίσματα θα ανιχνεύει το ρομπότ (π.χ., φως, ήχος, εμπόδια);
- Πώς θα αντιδρά το ρομπότ σε κάθε ερέθισμα;
- Διαμορφώστε τη λογική λειτουργία:
- Καταγράψτε βήμα-βήμα τον τρόπο λειτουργίας του ρομπότ σε φυσική γλώσσα ή δημιουργήστε ένα διάγραμμα ροής που θα περιγράφει τη λογική των ενεργειών του.
- Φροντίστε να συμπεριλάβετε:
 - Τις συνθήκες που ενεργοποιούν κάθε ενέργεια.
 - Τις ενέργειες που εκτελεί το ρομπότ σε κάθε περίπτωση.
- Καταγράψτε τη συνολική πρόταση:
- Δημιουργήστε μια αναφορά που να περιγράφει:
 - Τα υλικά που θα χρησιμοποιήσετε.
 - Τα τεχνικά βήματα που απαιτούνται για την υλοποίηση της λύσης σας.
 - Τη λογική της λειτουργίας του ρομπότ, όπως την αποτυπώσατε προηγουμένως.

Εικόνα 3.4: Ενδεικτική οθόνη πρόσβασης σε δραστηριότητα project με οδηγίες

Καλώς ήρθατε Δημήτρης Π. ! Το όνομα χρήστη σας είναι student_51236

Εμφάνιση project

Συζητήσεις

Project: Ρομποτομαθαίνουμε τα βασικά χρώματα

Καρτέλες project

Μπορείτε να περιηγηθείτε μεταξύ των καρτελών | Χρώμα του μαθήματος που γίνεται στην δραστηριότητα: ● Art, ● ER, ● Και τα δύο.

Project Information

Κατανοώντας την πρόκληση

Παράγοντας ιδέες

Διαμορφώνοντας τη λύση

Η λύση είναι ΜΙΑ ?

Δημιουργώντας τη λύση

Τίτλος Δραστηριότητας:

Η λύση είναι ΜΙΑ ?

Περιγραφή:

Υλικά και Πόροι:

Διάρκεια:

Λεπτά

Τύπος:

Σχεδιασμός

Θέμα:

Art

Δεξιότητα Υπολογιστικής Σκέψης:

Αποσύνθεση, Αναγνώριση Μοτίβων

Πλαίσιο υλοποίησης:

Διαδικτυακά Ασύγχρονα

Οργάνωση τάξης:

Ολομέλεια

Αρχείο:

Λήψη

Οδηγίες :

Ακολουθήστε το φύλλο εργασίας

Συνημμένο αρχείο:

PowerPoint Presentation

1 / 1

40%

+

-

🔍

🖨

⌵

⌶

Φύλλο Εργασίας: Δώστε κείμενο διαφάνειας στο ρομπότ

Μια χαρά διατίπωσης και ενθάρρυνσης το ρομπότ για το πρόβλημα. Όμως αυτό δεν αρκεί. Πρέπει επανώντως να προτείνετε ένα σχέδιο δράσης και κίνησης για να αντιμετωπίσει το πρόβλημα.

ΠΡΩΤΑ:

ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ:

ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ:

Εικόνα 3.5: Ενδεικτική οθόνη πρόσβασης σε δραστηριότητα project με πηγές

Οδηγός χρήσης της πλατφόρμας της κοινότητας FERTILE

10

Καλώς ήρθατε Δημήτρης Π. ! Το όνομα χρήστη σας είναι student_51236

Εμφάνιση project Συζήτησας

Project: Ρομποτομαθαίνουμε τα βασικά χρώματα

Καρτέλες project
Μπορείτε να περιηγηθείτε μεταξύ των καρτελών | Χρώμα του μαθήματος που γίνεται στην δραστηριότητα: ● Art, ● ER, ● Και τα δύο.

Προσθέστε ένα σχόλιο

Προσθέστε το σχόλιό σας ...

Σχόλιο

Κατερίνα Π. student_97777
Μου άρεσε αυτό το Project! Θα μπορούσαμε ίσως να έχουμε το επεκτείνουμε κάνοντας το ρομπότ να φτάχνει και το ουράνιο τόξο!

Αρέσει Απάντηση 2 👍 1 hour ago

Δημήτρης Π. student_51236
Καλή ιδέα!

Μου αρέσει 1 👍 3 minutes ago

Ελένη Ζαλαβρά
Πολύ ωραία ιδέα Κατερίνα. Στη συγκεκριμένη υλοποίηση του project δεν έχουμε διαθεσιμο χρόνο. Σε επόμενη υλοποίηση θα κοιτάξω να το συμπληρώσω.

Μου αρέσει 0 👍 0 minutes ago

Add your reply ...

Απάντηση

Εδώ ο μαθητής/φοιτητής μπορεί να συζητήσει για ένα project

Προσθήκη νέου σχολίου

Απάντηση σε σχόλιο

Εικόνα 3.6: Ενδεικτική οθόνη συζήτησης σε υλοποίηση project μέσω τάξης

4. Εκπαιδευτικοί

Επισκόπηση των εκπαιδευτικών της κοινότητας

Όπως μπορείτε να δείτε στην **Εικόνα 4.1**, στο αριστερό μέρος της οθόνης, η πλατφόρμα έχει μια γραμμή εργαλείων που αποτελεί το κύριο τρόπο πλοήγησης σε αυτήν. Ας ξεκινήσουμε επιλέγοντας "Εκπαιδευτικοί" από την γραμμή εργαλείων για να διαπιστώσουμε πως η πλατφόρμα υποστηρίζει την επισκόπηση των εκπαιδευτικών που είναι μέλη της κοινότητας "FERTILE".

Λίστα Εκπαιδευτικών

Αναζήτηση: Πληκτρολογήστε το όνομα ή το ηλεκτρονικό

Art / ER: Art / ER Επίπεδο Εκπαίδευσης: Επίπεδο Εκπαίδευσης Γλώσσα: Γλώσσα

Όνομα	Επίπεδο Εκπαίδευσης	Art/ER	Χώρα	Αριθμός project	Ενέργειες
LUCIE STREJCOVÁ Member Since November 2024	LP , LP	Art	Τσεχία	0	Ακολουθήστε Μήνυμα
Arturo Gómez Member Since November 2024	US	Art	Ισπανία	0	Ακολουθήστε Μήνυμα
Vlastimil Schoř Member Since November 2024	US	ER	Τσεχία	0	Ακολουθήστε Μήνυμα
EVA TEGKERI Member Since November 2024	US	Art	Ελλάδα	0	Ακολουθήστε Μήνυμα
SOTIRIA BENAKI Member Since November 2024	LS	Art	Ελλάδα	0	Ακολουθήστε Μήνυμα
Anna Kordi Member Since November 2024	UP	Art	Ελλάδα	0	Ακολουθήστε Μήνυμα
Ελεάνα Κεσκίνη Member Since November 2024	LS	ER	Ελλάδα	0	Ακολουθήστε Μήνυμα
Ηλίας Βαλασκατζής Member Since November 2024	LS , US	ER	Ελλάδα	0	Ακολουθήστε Μήνυμα

Εδώ έχετε πρόσβαση στους εκπαιδευτικούς της κοινότητας

1 2 3 4 5 6 7 8 ... 25 26 27 [Επόμενο >>](#)

Εικόνα 4.1: Η πλοήγηση στην πλατφόρμα για την επισκόπηση των εκπαιδευτικών της κοινότητας

Αναζήτηση και φιλτράρισμα λίστας εκπαιδευτικών

Στην **Εικόνα 4.2** φαίνεται ένα ενδεικτικό αποτέλεσμα της επιλογής “Εκπαιδευτικοί” από την γραμμή εργαλείων της πλατφόρμας. Είναι μια λίστα με όλους τους χρήστες (εκπαιδευτικοί) που είναι εγγεγραμμένοι στην πλατφόρμα. Αυτόματα, η λίστα περιλαμβάνει όλους τους εκπαιδευτικούς σύμφωνα με την ημερομηνία εγγραφής τους. Σας παρέχονται βασικές πληροφορίες για τους εκπαιδευτικούς, σας δίνονται δυνατότητες για αναζήτηση και φιλτράρισμα, και μπορείτε να κάνετε ενέργειες για επιλεγμένους εκπαιδευτικούς.

Συγκεκριμένα, στη λίστα εμφανίζονται για κάθε εκπαιδευτικό τα επίπεδα εκπαίδευσης που διδάσκει, η ειδίκευση του σε Εκπαιδευτική Ρομποτική ή Τέχνη, η χώρα του και το πλήθος project που διαθέτει δημόσια στην κοινότητα. Σας δίνεται η δυνατότητα αναζήτησης εκπαιδευτικών σύμφωνα με το όνομα ή το email τους. Μπορείτε να φιλτράρεται τους εκπαιδευτικούς σύμφωνα με την ειδίκευση τους σε Εκπαιδευτική Ρομποτική ή Τέχνη, ή/και τη χώρα τους, ή/και το επίπεδο εκπαίδευσης που διδάσκουν. Τέλος, οι ενέργειες που μπορείτε να κάνετε είναι να “Ακολουθήσετε” εκπαιδευτικούς ώστε να λάβετε ειδοποίηση όταν δημοσιοποιήσουν ένα νέο project στην πλατφόρμα ή/και να ξεκινήσετε μια συνομιλία μαζί τους στέλνοντας τους “Μήνυμα”.

The screenshot displays the FERTILE platform interface. At the top, there are four main sections for search and filtering:

- Αναζήτηση εκπαιδευτικού με όνομα ή με email**: Search by name or email.
- Φιλτράρισμα λίστας εκπαιδευτικών σύμφωνα με το μάθημα**: Filter by subject (Art / ER).
- Φιλτράρισμα λίστας εκπαιδευτικών σύμφωνα με το επίπεδο εκπαίδευσης**: Filter by education level (Επίπεδο Εκπαίδευσης).
- Φιλτράρισμα λίστας εκπαιδευτικών σύμφωνα με την γλώσσα ανάπτυξης project**: Filter by project development language (Γλώσσα).

Below these filters is a table of educators. The table has columns for Name, Education Level, Subject, Country, and Number of projects. Each row includes a profile picture, name, and a 'Member Since' date. To the right of each row are two buttons: 'Ακολουθήστε' (Follow) and 'Μήνυμα' (Message).

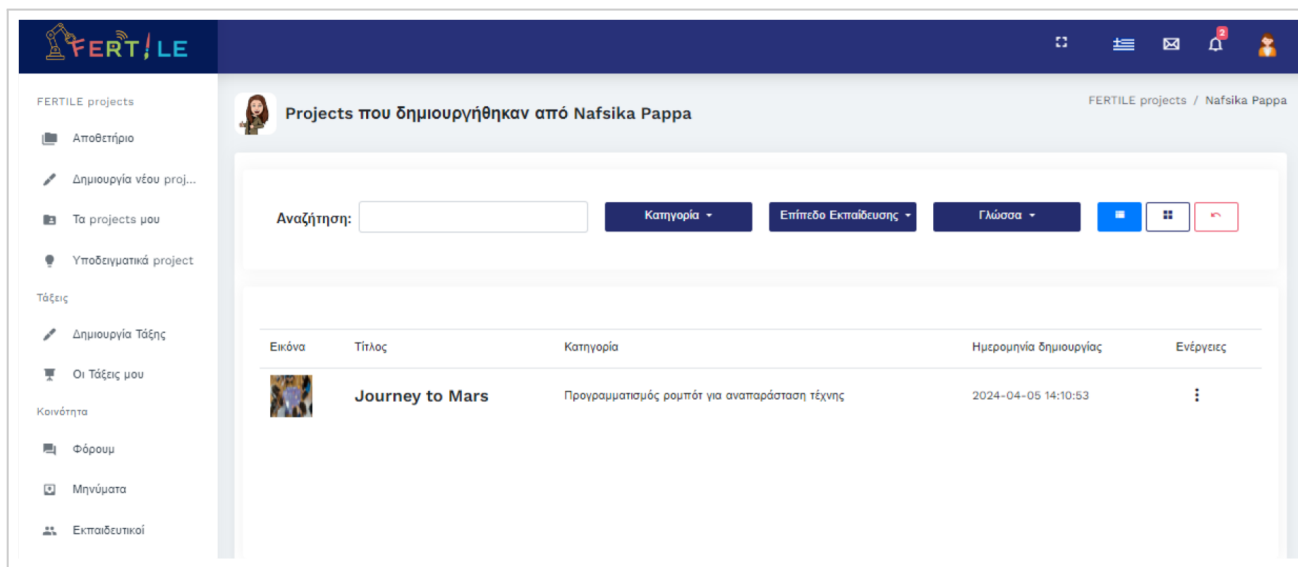
At the bottom right, there is a red arrow pointing to a button labeled **Απαλοιφή φίλτρων** (Clear filters).

Όνομα	Επίπεδο Εκπαίδευσης	Art/ER	Χώρα	Αριθμός project
LUCIE STREJCOVÁ	LP, LP	Art	Τσεχία	0
Arturo Gómez	US	Art	Ισπανία	0
Vlastimil Schoř	US	ER	Τσεχία	0
EVA TEGKERI	US	Art	Ελλάδα	0
SOTIRIA BENAKI	LS	Art	Ελλάδα	0
Anna Kordi	UP	Art	Ελλάδα	0
Ελεάνα Κεσκίνη	LS	ER	Ελλάδα	0
Ηλίας Βαλασκατζής	LS, US	ER	Ελλάδα	0

Εικόνα 4.2: Η λίστα εκπαιδευτικών της πλατφόρμας της κοινότητας “FERTILE”

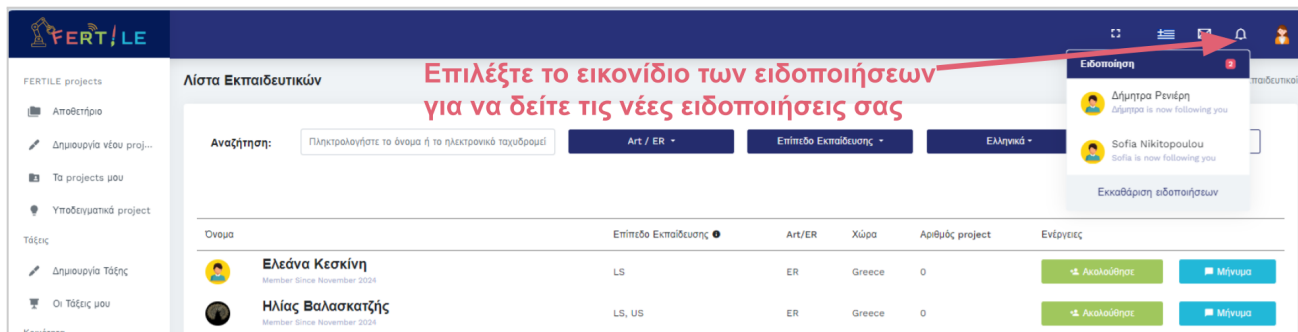
Διαθέσιμες πληροφορίες και ενέργειες για τους εκπαιδευτικούς

Όταν επιλέξετε έναν/μία εκπαιδευτικό από την λίστα μπορείτε να δείτε τα project που έχει δημοσιοποιήσει στην κοινότητα της πλατφόρμας. Ενδεικτική είναι η **Εικόνα 4.3** για την πληροφορία που μπορείτε να έχετε για μια εκπαιδευτικό.



Εικόνα 4.3: Πληροφορία για τα project που έχει δημοσιοποιήσει συγκεκριμένος/η εκπαιδευτικός

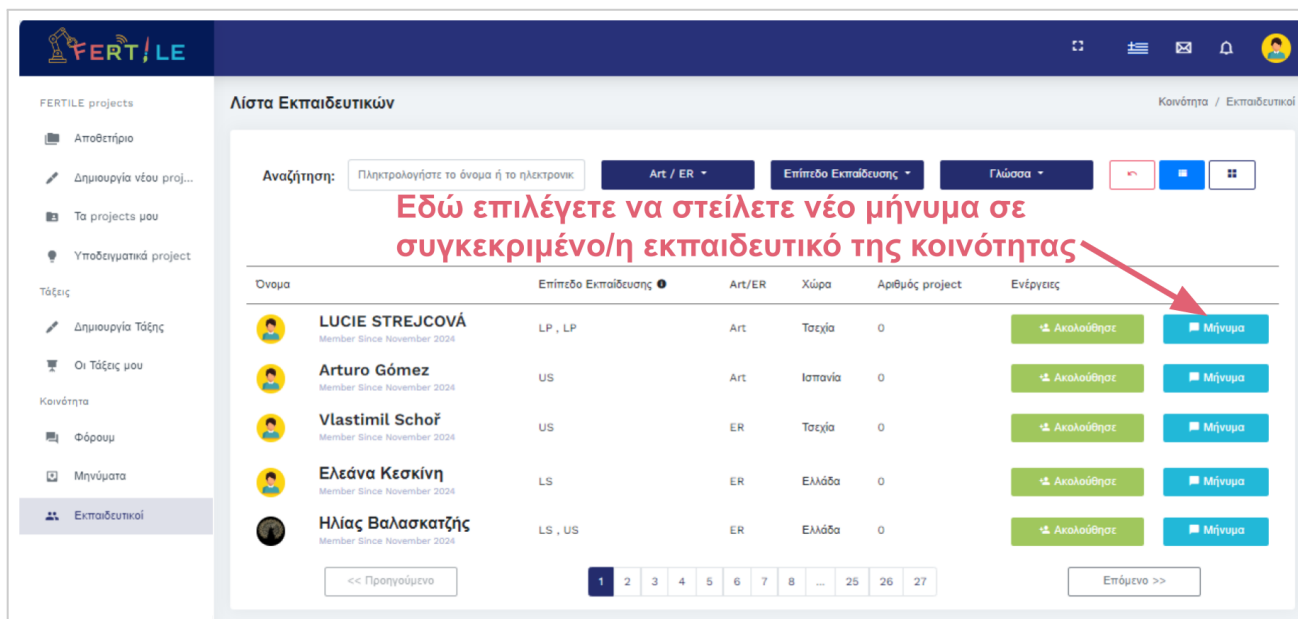
Επίσης, όπως φαίνεται στην **Εικόνα 4.4**, μπορείτε να αξιοποιήσετε τις ειδοποιήσεις που σας δίνει η πλατφόρμα για να ενημερωθείτε όταν κάποιος/α χρήστης γίνει ακόλουθος σας.



Εικόνα 4.4: Πρόσβαση στις ειδοποιήσεις σας

5. Μηνύματα

Για να επικοινωνήσετε με εκπαιδευτικούς που είναι χρήστες της πλατφόρμας μπορείτε από την λίστα εκπαιδευτικών της πλατφόρμας, όπως φαίνεται στην **Εικόνα 5.1**, να επιλέξετε την αποστολή μηνύματος σε συγκεκριμένο/η εκπαιδευτικό.



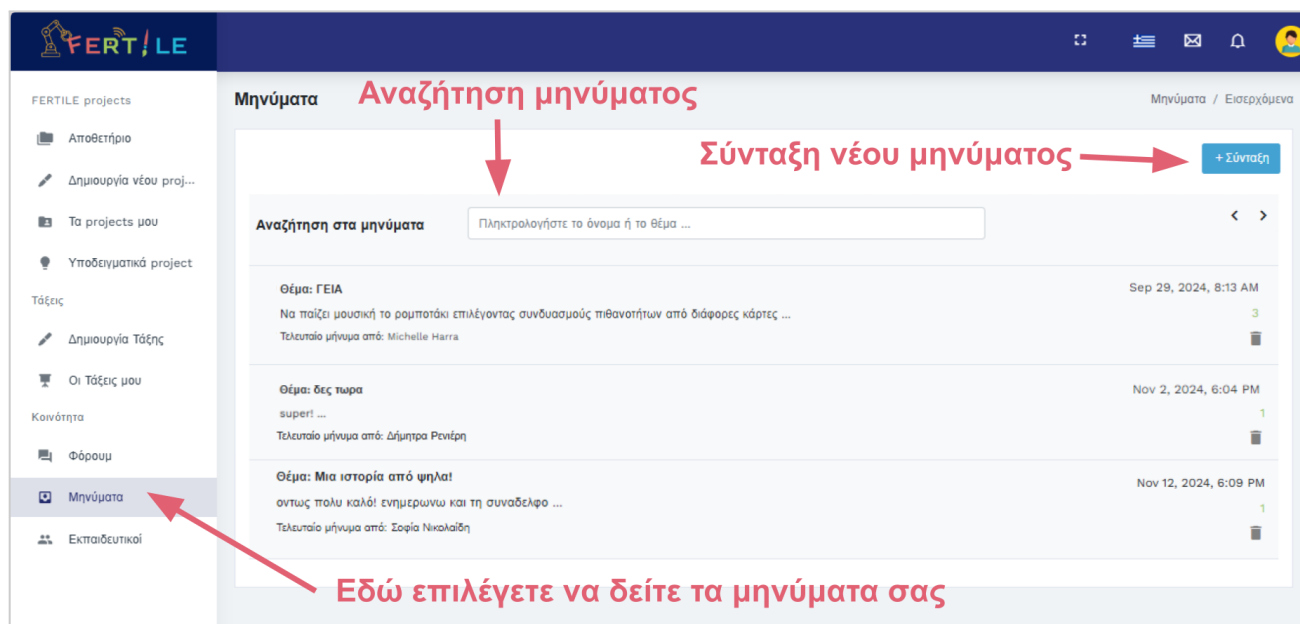
Εικόνα 5.1: Αποστολή μηνύματος σε συγκεκριμένο/η εκπαιδευτικό

Όταν επιλέξετε το κουμπί “Μήνυμα” που αφορά κάποιον/α εκπαιδευτικό τότε εμφανίζεται αναδυόμενο παράθυρο, όπως στην **Εικόνα 5.2**, στο οποίο μπορείτε να συντάξετε το μήνυμά σας.

The screenshot shows a dialog box titled 'Στείλε ένα μήνυμα σε Σοφία Νικολαΐδη'. It contains two input fields: 'Θέμα:' (Subject) and 'Μήνυμα:' (Message). At the bottom, there are two buttons: 'Ακύρωση' (Cancel) and 'Αποστολή' (Send).

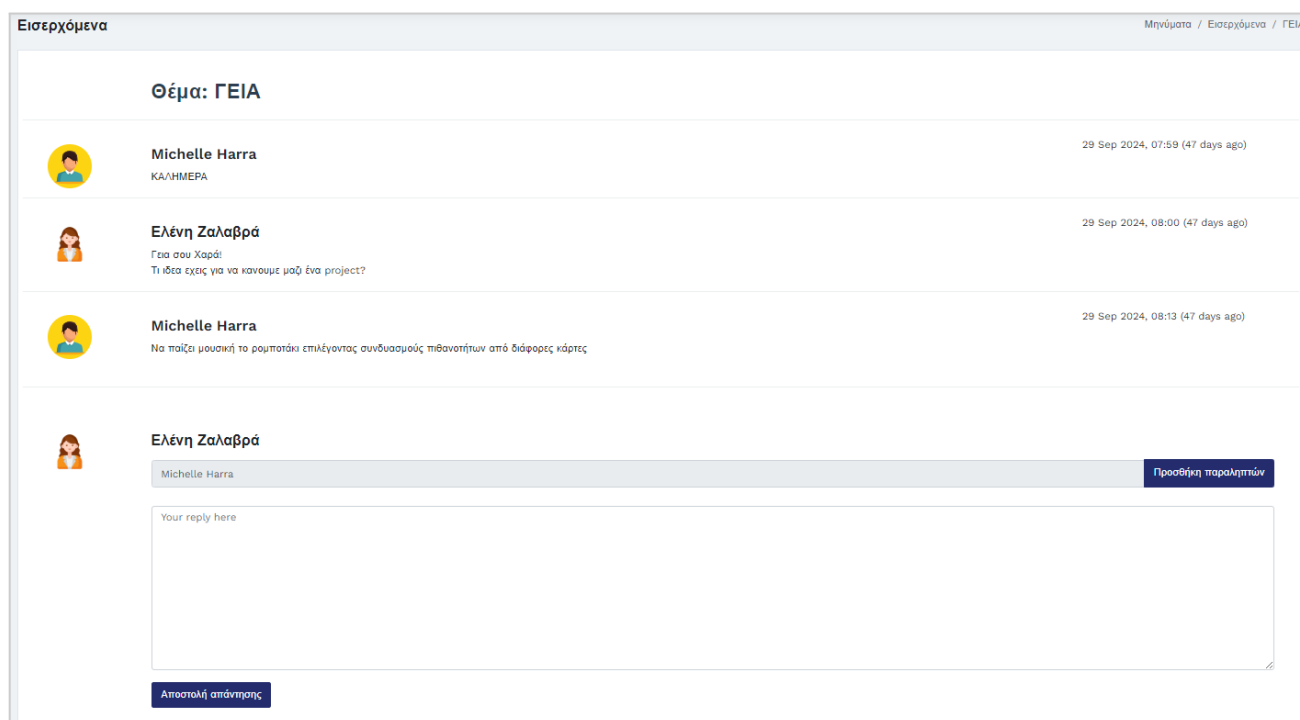
Εικόνα 5.2: Σύνταξη μηνύματος

Εναλλακτικά, όπως φαίνεται στην **Εικόνα 5.3**, μπορείτε από την γραμμή εργαλείων της πλατφόρμας να επιλέξετε “Μηνύματα” για να δείτε την λίστα με τα μηνύματα σας. Μπορείτε να αναζητήσετε μήνυμα που έχετε λάβει, να απαντήσετε σε μηνύματα ή να συντάξετε νέο μήνυμα.



Εικόνα 5.3: Προβολή μηνυμάτων

Όταν επιλέξετε συγκεκριμένο μήνυμα από την λίστα με τα μηνύματα σας, όπως φαίνεται στην **Εικόνα 4.4**, μπορείτε να δείτε όλο το νήμα των μηνυμάτων που έχετε ανταλλάξει, να συντάξετε, και να στείλετε νέα απάντηση.



Εικόνα 5.4: Προβολή νήματος και απάντηση μηνύματος

Επίσης, όπως φαίνεται στην **Εικόνα 5.5**, μπορείτε να αξιοποιήσετε την ένδειξη λήψης νέων μηνυμάτων που σας δίνει η πλατφόρμα σε δυο διαφορετικά σημεία (στην γραμμή εργαλείων και στις συντομεύσεις της οριζόντιας μπάρας) για να ενημερωθείτε όταν έχετε νέα μηνύματα.

The screenshot shows the FERTILE platform interface. At the top, there is a header with the FERTILE logo and a navigation bar. On the left, there is a sidebar menu with various icons. In the top right corner, there is a notification icon with a red dot, indicating new messages. A red arrow points to this icon. Below the header, there is a section titled 'Λίστα Εκπαιδευτικών' (List of Educators) with a sub-header 'Ένδειξη λήψης νέων μηνυμάτων' (New message notification). This section contains a table with columns: Όνομα (Name), Επίπεδο Εκπαίδευσης (Education Level), Art/ER, Χώρα (Country), Αριθμός project (Project Number), and Ενέργειες (Actions). The table lists five educators: Ελένα Κεσκίνη, Ηλίας Βαλασκατζής, maria kapsali, Stavroula Zeti, and Vicky Karampa. Each row has two action buttons: 'Ακολουθήστε' (Follow) and 'Μήνυμα' (Message). A red arrow points to the 'Μήνυμα' button for the first educator, Ελένα Κεσκίνη. In the top right corner, there is a dropdown menu for 'Μηνύματα' (Messages) showing a notification from Δημήτρης Ρενέρι (Dimitris Reneri) and a button 'Προβολή μηνυμάτων' (View messages).

Όνομα	Επίπεδο Εκπαίδευσης	Art/ER	Χώρα	Αριθμός project	Ενέργειες
Ελένα Κεσκίνη Member Since November 2024	LS	ER	Greece	0	Ακολουθήστε Μήνυμα
Ηλίας Βαλασκατζής Member Since November 2024	LS, US	ER	Greece	0	Ακολουθήστε Μήνυμα
maria kapsali Member Since November 2024	UP	Art	Greece	0	Ακολουθήστε Μήνυμα
Stavroula Zeti Member Since November 2024	LP, UP	ER	Greece	0	Ακολουθήστε Μήνυμα
Vicky Karampa Member Since November 2024	UP	ER	Greece	0	Ακολουθήστε Μήνυμα

Εικόνα 5.5: Ενημέρωση για λήψη νέων μηνυμάτων

6. Φόρουμ

Για να επικοινωνήσετε με εκπαιδευτικούς που είναι χρήστες της πλατφόρμας μπορείτε επίσης να αξιοποιήσετε τη δυνατότητα για Φόρουμ όπως φαίνεται στην **Εικόνα 6.1**.

Επιλέγοντας “Φόρουμ” από την γραμμή εργαλείων σας εμφανίζεται λίστα με τα φόρουμ που έχουν δημιουργηθεί στην πλατφόρμα. Μπορείτε να αναζητήσετε συγκεκριμένα θέματα ή/και να φιλτράρετε τη λίστα των φόρουμ ανά κατηγορία (σύμφωνα με το μάθημα της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής ή της Τέχνης) ή/και την γλώσσα. Κάνοντας κλικ σε ένα φόρουμ θα μεταφερθείτε στη λίστα των μηνυμάτων του.

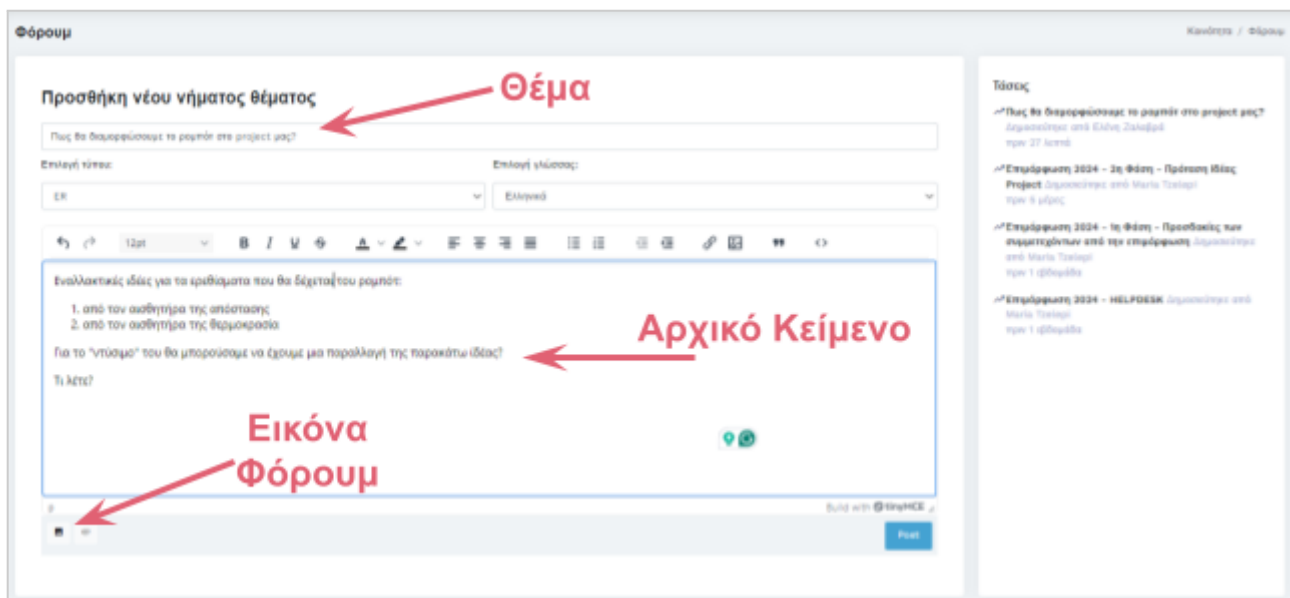
Εδώ έχετε πρόσβαση στα φόρουμ της κοινότητας

Θέμα	Τύπος	Γλώσσα	Δημιουργήθηκε από	Ημερομηνία δημιουργίας	Τελευταία ανάρτηση από
czech language	ER	Αγγλικά	Eliška Jankovcová	24/01/2024 17:19	-
Piloto URJC: Dudas sobre la metodologia	ER	Ισπανικά	Lia Garcia	01/03/2024 17:46	Rocio de la Fuente Carramolino (πριν 8 μέρες)
Dudas del curso FDM UVA	ER	Ισπανικά	Lia Garcia	18/03/2024 17:37	Carmen del Hoyo (πριν 7 μέρες)
Επιμόρφωση 2024-2025: Προσδοκίες των συμμετεχόντων από την επιμόρφωση	ER	Ελληνικά	Maria Tzelepi	05/11/2024 17:40	Zoe Oikonomidou (πριν 6 μέρες)
Testing new platform version!!	ER	Αγγλικά	Claude Shannon	08/11/2024 17:54	Mohamed Saban (πριν 6 μέρες)
Επιμόρφωση 2024 - HELPDASK	ER	Ελληνικά	Maria Tzelepi	08/11/2024 17:55	-
Επιμόρφωση 2024 - 1η Φάση - Προσδοκίες των συμμετεχόντων από την επιμόρφωση	ER	Ελληνικά	Maria Tzelepi	08/11/2024 20:04	Aikaterini Alexopoulou (πριν 6 μέρες)
Επιμόρφωση 2024 - 2η Φάση - Πρόταση Ιδέας Project	ER	Ελληνικά	Maria Tzelepi	10/11/2024 14:32	-

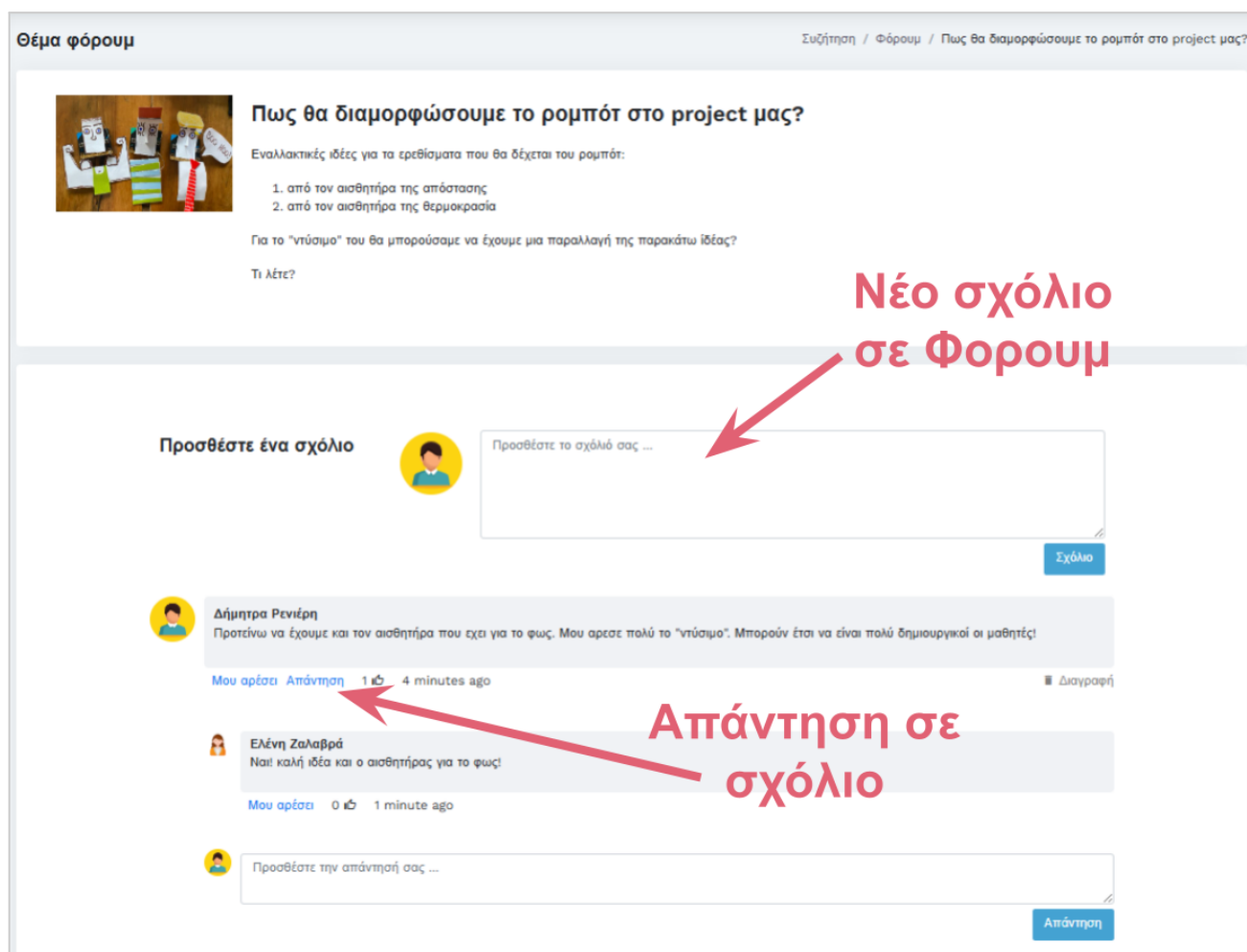
Εικόνα 6.1: Πρόσβαση στα φόρουμ της κοινότητας

Επιλέγοντας το κουμπί "+Προσθήκη νέου θέματος" μπορείτε να δημιουργήσετε ένα νέο φόρουμ. Στην **Εικόνα 6.2** που ακολουθεί μπορείτε να δείτε μια ενδεικτική οθόνη με τη δημιουργία ενός νέου φόρουμ. Παρατηρήστε ότι μπορείτε να ορίσετε το θέμα του φόρουμ, την κατηγορία του (σύμφωνα με το μάθημα της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής ή της Τέχνης) και την γλώσσα στην οποία θα γίνεται η επικοινωνία. Στο κείμενο υποστηρίζεται rich text editor και μπορείτε να εισάγεται μορφοποιημένο κείμενο, υπερσυνδέσμους και εικόνα ώστε να επικοινωνήσετε αποτελεσματικότερα το μήνυμά σας.

Οταν θέλετε να συμμετέχετε σε ένα φόρουμ, το επιλέγετε από την λίστα και στη σελίδα που εμφανίζεται μπορείτε να προσθέσετε το δικό σας σχόλιο, να απαντήσετε σε κάποιο σχόλιο ή να επικροτήσετε κάποιο σχόλιο ως "Μου αρέσει", όπως φαίνεται ενδεικτικά στην **Εικόνα 6.3**.



Εικόνα 6.2: Δημιουργία νέου φόρουμ

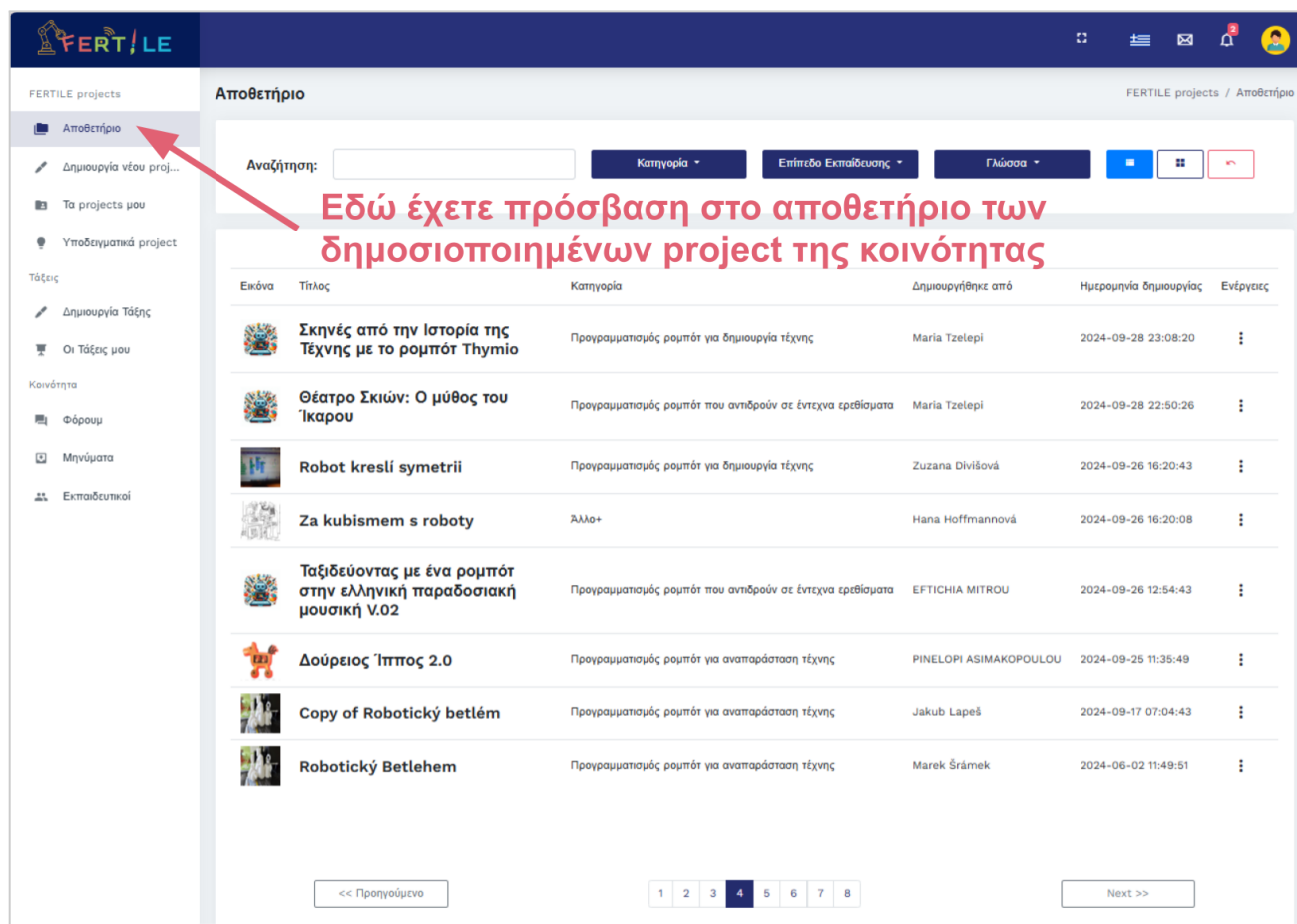


Εικόνα 6.3: Σχολιασμός ή απάντηση σε σχολιασμό σε φόρουμ

7. Αποθετήριο

Επισκόπηση των project που είναι δημοσιοποιημένα στην κοινότητα

Όπως φαίνεται στην **Εικόνα 7.1**, επιλέγοντας "Αποθετήριο" από την γραμμή εργαλείων σας εμφανίζεται λίστα με όλα τα project που δημιουργήθηκαν στην πλατφόρμα και δημοσιοποιήθηκαν από τους δημιουργούς τους. Η κατάταξη των project είναι σύμφωνα με την ημερομηνία δημιουργίας τους, ξεκινώντας από την πιο πρόσφατη.



Εδώ έχετε πρόσβαση στο αποθετήριο των δημοσιοποιημένων project της κοινότητας

Εικόνα	Τίτλος	Κατηγορία	Δημιουργήθηκε από	Ημερομηνία δημιουργίας	Ενέργειες
	Σκηνές από την Ιστορία της Τέχνης με το ρομπότ Thymio	Προγραμματισμός ρομπότ για δημιουργία τέχνης	Maria Tzelepi	2024-09-28 23:08:20	⋮
	Θέατρο Σκιών: Ο μύθος του Ίκαρου	Προγραμματισμός ρομπότ που αντιδρούν σε έντονα ερεθίσματα	Maria Tzelepi	2024-09-28 22:50:26	⋮
	Robot kreslí symetrii	Προγραμματισμός ρομπότ για δημιουργία τέχνης	Zuzana Divišová	2024-09-26 16:20:43	⋮
	Za kubismem s roboty	Άλλο+	Hana Hoffmannová	2024-09-26 16:20:08	⋮
	Ταξιδεύοντας με ένα ρομπότ στην ελληνική παραδοσιακή μουσική V.02	Προγραμματισμός ρομπότ που αντιδρούν σε έντονα ερεθίσματα	EFTICHIA MITROU	2024-09-26 12:54:43	⋮
	Δούρειος Ίππος 2.0	Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαράσταση τέχνης	PINELOPI ASIMAKOPOULOU	2024-09-25 11:35:49	⋮
	Copy of Robotický betlém	Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαράσταση τέχνης	Jakub Lapeš	2024-09-17 07:04:43	⋮
	Robotický Betlehem	Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαράσταση τέχνης	Marek Šrámek	2024-06-02 11:49:51	⋮

Εικόνα 7.1: Η πλοήγηση στο Αποθετήριο της πλατφόρμας για την επισκόπηση των δημοσιοποιημένων project της κοινότητας

Αναζήτηση και φιλτράρισμα λίστας project της κοινότητας

Στην **Εικόνα 7.2** επισημαίνουμε ότι μπορείτε να κάνετε αναζήτηση project σύμφωνα με τον τίτλο του. Επίσης, ότι μπορείτε να φιλτράρεται τα project και να έχετε στοχευμένες λίστες σύμφωνα με την “Κατηγορία” project στην οποία ανήκουν, το “Επίπεδο εκπαίδευσης” που απευθύνονται, και την “Γλώσσα” στην οποία έχουν αναπτυχθεί.

Θυμίζουμε ότι οι κατηγορίες project αφορούν τις 4 προτεινόμενες **κατηγορίες project της μεθοδολογίας σχεδιασμού FERTILE** οι οποίες είναι:

- Προγραμματισμός ρομπότ για δημιουργία τέχνης
- Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαράσταση τέχνης
- Προγραμματισμός ρομπότ που αντιδρούν σε έντεχνα ερεθίσματα
- Δημιουργία έντεχνων ρομπότ

Φιλτράρισμα λίστας project

Αναζήτηση project με τον τίτλο του

σύμφωνα με την κατηγορία

σύμφωνα με το επίπεδο εκπαίδευσης

σύμφωνα με την γλώσσα ανάπτυξης project

Απαλοιφή φίλτρων

The screenshot shows the FERTILE projects interface. At the top, there is a search bar labeled 'Αναζήτηση:' and four filter buttons: 'Κατηγορία', 'Επίπεδο Εκπαίδευσης', 'Γλώσσα', and a blue button with a minus sign. Below these is a table of projects with columns: 'Εικόνα', 'Τίτλος', 'Κατηγορία', 'Δημιουργήθηκε από', 'Ημερομηνία δημιουργίας', and 'Ενέργειες'. The table lists several projects, including 'Σκηνές από την Ιστορία της Τέχνης με το ρομπότ Thymio', 'Θέατρο Σκιών: Ο μύθος του Ίκαρου', 'Robot kreslí symetrii', 'Za kubismem s roboty', 'Ταξιδεύοντας με ένα ρομπότ στην ελληνική παραδοσιακή μουσική v.02', 'Δούρειος Ίππος 2.0', 'Copy of Robotický betlém', and 'Robotický Betlehem'. At the bottom, there are pagination controls showing '1 2 3 4 5 6 7 8' and buttons for '<< Προηγούμενο' and 'Next >>'.

Εικόνα	Τίτλος	Κατηγορία	Δημιουργήθηκε από	Ημερομηνία δημιουργίας	Ενέργειες
	Σκηνές από την Ιστορία της Τέχνης με το ρομπότ Thymio	Προγραμματισμός ρομπότ για δημιουργία τέχνης	Maria Tzelepi	2024-09-28 23:08:20	⋮
	Θέατρο Σκιών: Ο μύθος του Ίκαρου	Προγραμματισμός ρομπότ που αντιδρούν σε έντεχνα ερεθίσματα	Maria Tzelepi	2024-09-28 22:50:26	⋮
	Robot kreslí symetrii	Προγραμματισμός ρομπότ για δημιουργία τέχνης	Zuzana Divišová	2024-09-26 16:20:43	⋮
	Za kubismem s roboty	Άλλο+	Hana Hoffmannová	2024-09-26 16:20:08	⋮
	Ταξιδεύοντας με ένα ρομπότ στην ελληνική παραδοσιακή μουσική v.02	Προγραμματισμός ρομπότ που αντιδρούν σε έντεχνα ερεθίσματα	EFTICHIA MITROU	2024-09-26 12:54:43	⋮
	Δούρειος Ίππος 2.0	Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαράσταση τέχνης	PINELOPI ASIMAKOPOULOU	2024-09-25 11:35:49	⋮
	Copy of Robotický betlém	Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαράσταση τέχνης	Jakub Lapeš	2024-09-17 07:04:43	⋮
	Robotický Betlehem	Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαράσταση τέχνης	Marek Šrámek	2024-06-02 11:49:51	⋮

Εικόνα 7.2: Αναζήτηση και φιλτράρισμα λίστας των δημοσιοποιημένων project στην πλατφόρμα

Διαθέσιμες πληροφορίες και ενέργειες στα project της κοινότητας

Στην **Εικόνα 7.3** φαίνονται οι βασικές πληροφορίες που μπορείτε να έχετε για κάθε project που εμφανίζεται στην λίστα των δημοσιοποιημένων project της κοινότητας στην πλατφόρμα. Μπορείτε να δείτε την χαρακτηριστική εικόνα που έχει ορίσει ο δημιουργός του project, τον τίτλο του project, τον δημιουργό του project, και την ημερομηνία δημιουργίας του.

The screenshot shows the 'Αποθετήριο' (Repository) page of the FERTILE platform. It features a sidebar with navigation options like 'Δημιουργία νέου proj...', 'Τα projects μου', and 'Υποδειγματικά project'. The main area displays a table of projects with columns for 'Εικόνα', 'Τίτλος', 'Κατηγορία', 'Δημιουργήθηκε από', 'Ημερομηνία δημιουργίας', and 'Ενέργειες'. A red bracket under the 'Ενέργειες' column is labeled 'Ενέργειες', and a red bracket under the 'Πληροφορίες' column is labeled 'Πληροφορίες'.

Εικόνα	Τίτλος	Κατηγορία	Δημιουργήθηκε από	Ημερομηνία δημιουργίας	Ενέργειες
	Σκηνές από την Ιστορία της Τέχνης με το ρομπότ Thymio	Προγραμματισμός ρομπότ για δημιουργία τέχνης	Maria Tzelepi	2024-09-28 23:08:20	⋮
	Θέατρο Σκιών: Ο μύθος του Ίκαρου	Προγραμματισμός ρομπότ που ανηδρούν σε έντεχνα ερεθίσματα	Maria Tzelepi	2024-09-28 22:50:26	⋮
	Robot kreslí symetrii	Προγραμματισμός ρομπότ για δημιουργία τέχνης	Zuzana Divišová	2024-09-26 16:20:43	⋮
	Za kubismem s roboty	Άλλο+	Hana Hoffmannová	2024-09-26 16:20:08	⋮
	Ταξιδεύοντας με ένα ρομπότ στην ελληνική παραδοσιακή μουσική V.02	Προγραμματισμός ρομπότ που ανηδρούν σε έντεχνα ερεθίσματα	EFTICHIA MITROU	2024-09-26 12:54:43	⋮
	Δούρειος Ίππος 2.0	Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαράσταση τέχνης	PINELOPI ASIMAKOPOULOU	2024-09-25 11:35:49	⋮
	Copy of Robotický betlém	Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαράσταση τέχνης	Jakub Lapeš	2024-09-17 07:04:43	⋮
	Robotický Betlehem	Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαράσταση τέχνης	Marek Šrámek	2024-06-02 11:49:51	⋮

Εικόνα 7.3: Διαθέσιμες πληροφορίες για τα δημοσιοποιημένα project της πλατφόρμας

Τέλος, όπως φαίνεται στην **Εικόνα 7.4** οι ενέργειες που μπορείτε να κάνετε σε δημοσιοποιημένο projects της κοινότητας είναι η “Προβολή” για να το δείτε, ή το “Διπλότυπο” για να δημιουργήσετε αντίγραφο του και να το επεξεργαστείτε κατά το δοκούν.

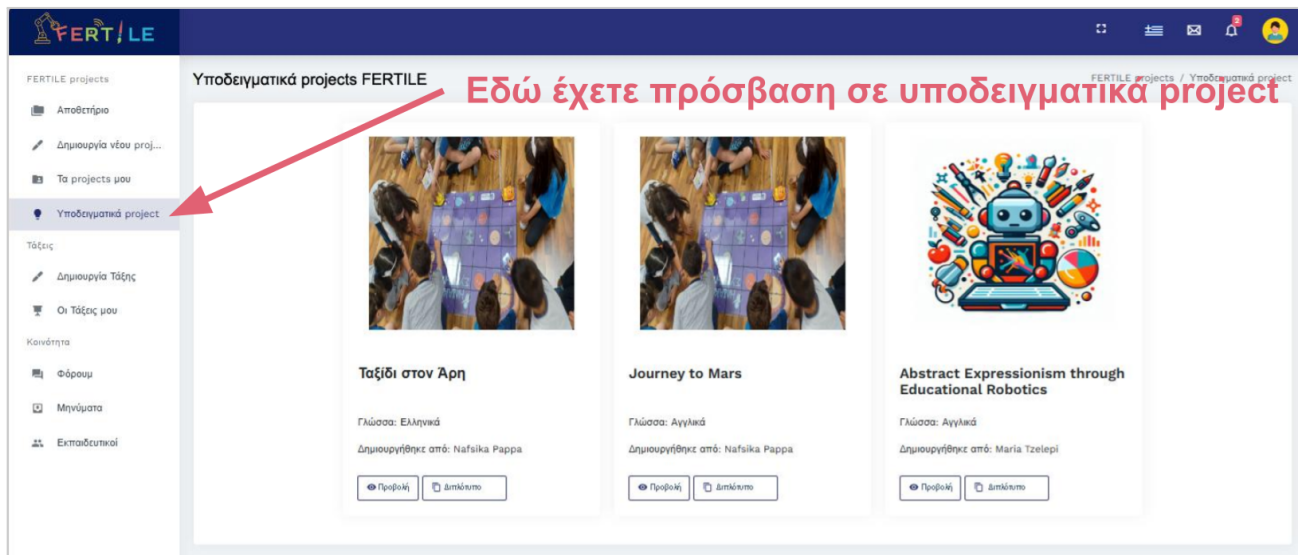
The screenshot shows the 'Αποθετήριο' (Repository) page of the FERTILE platform. It features a sidebar with navigation options like 'Δημιουργία νέου proj...', 'Τα projects μου', and 'Υποδειγματικά project'. The main area displays a table of projects with columns for 'Εικόνα', 'Τίτλος', 'Κατηγορία', 'Δημιουργήθηκε από', 'Ημερομηνία δημιουργίας', and 'Ενέργειες'. A red text overlay reads: 'Εδώ επιλέγετε ενέργειες που θέλετε να κάνετε σε δημοσιοποιημένο project της κοινότητας'. Red arrows point to the 'Προβολή' (View) and 'Διπλότυπο' (Duplicate) buttons in the 'Ενέργειες' column.

Εικόνα	Τίτλος	Κατηγορία	Δημιουργήθηκε από	Ημερομηνία δημιουργίας	Ενέργειες
	Το ταξίδι του Οδυσσέα 2.0	Δημιουργία έντεχνων ρομπότ	Eftychia	2024-09-30 18:12:56	⋮
	Σκηνές από την Ιστορία της Τέχνης με το ρομπότ Thymio	Προγραμματισμός ρομπότ για δημιουργία τέχνης	Maria	2024-09-28 23:08:20	⋮

Εικόνα 7.4: Διαθέσιμες ενέργειες σε δημοσιοποιημένο project της κοινότητας στην πλατφόρμα

8. Υποδειγματικά projects

Όπως φαίνεται στην **Εικόνα 8.1**, επιλέγοντας "Υποδειγματικά projects" από την γραμμή εργαλείων σας εμφανίζεται λίστα με project που η ομάδα του έργου FERTILE σας προτείνει να λάβετε υπόψη σας ως υποδείγματα. Οι ενέργειες που μπορείτε να κάνετε σε αυτά τα projects είναι να τα προβάλετε ή/και να δημιουργήσετε διπλότυπα τους για να τα επεξεργαστείτε κατά το δοκούν.

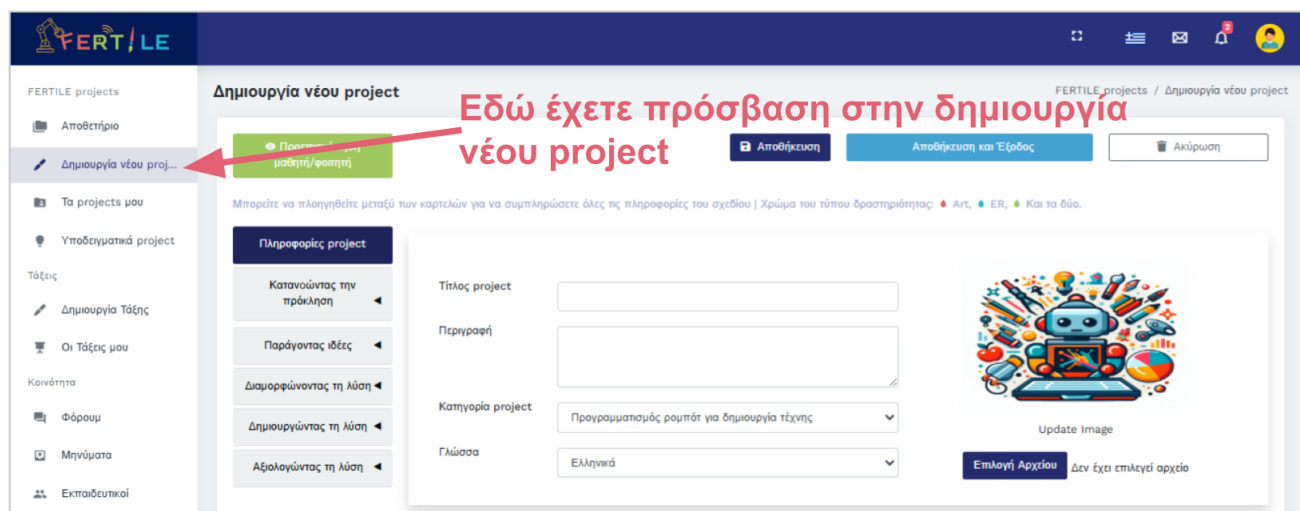


Εικόνα 8.1: Η πλοήγηση στα Υποδειγματικά projects της πλατφόρμας

9. Δημιουργία νέου project

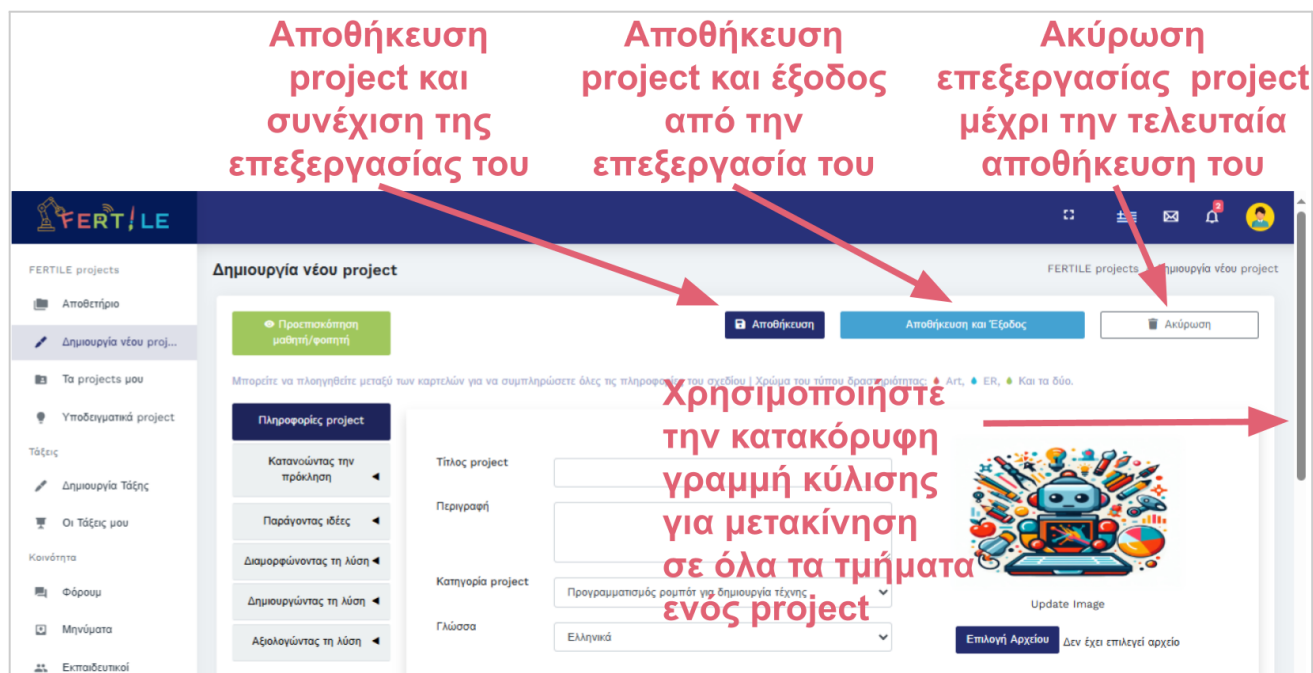
Δημιουργία και δυνατότητες επεξεργασίας project

Η πιο δημιουργική λειτουργικότητα της πλατφόρμας της κοινότητας FERTILE είναι η δημιουργία ενός Έντεχνου project Εκπαιδευτικής Ρομποτικής. Όπως φαίνεται στην **Εικόνα 9.1** μπορείτε από την γραμμή εργαλείων της πλατφόρμας να επιλέξετε “Δημιουργία νέου project” για να ενεργοποιήσετε αυτή τη λειτουργικότητα της πλατφόρμας.



Εικόνα 9.1: Η ενεργοποίηση της δημιουργίας νέου project

Όπως αποτυπώνεται στην **Εικόνα 9.2**, κατά τη δημιουργία ενός νέου project, ή κατά την επεξεργασία του γενικότερα, σας παρέχονται οι δυνατότητες για “Αποθήκευση” του project και συνέχιση της επεξεργασίας του, “Αποθήκευση και έξοδος” από την επεξεργασία του, καθώς και “Ακύρωση” της επεξεργασίας που έχετε κάνει μέχρι την τελευταία του αποθήκευση. Επίσης, θα σας είναι χρήσιμη η κατακόρυφη γραμμή κύλισης ώστε να μετακινήσετε σε όλα τα τμήματα του project σας.

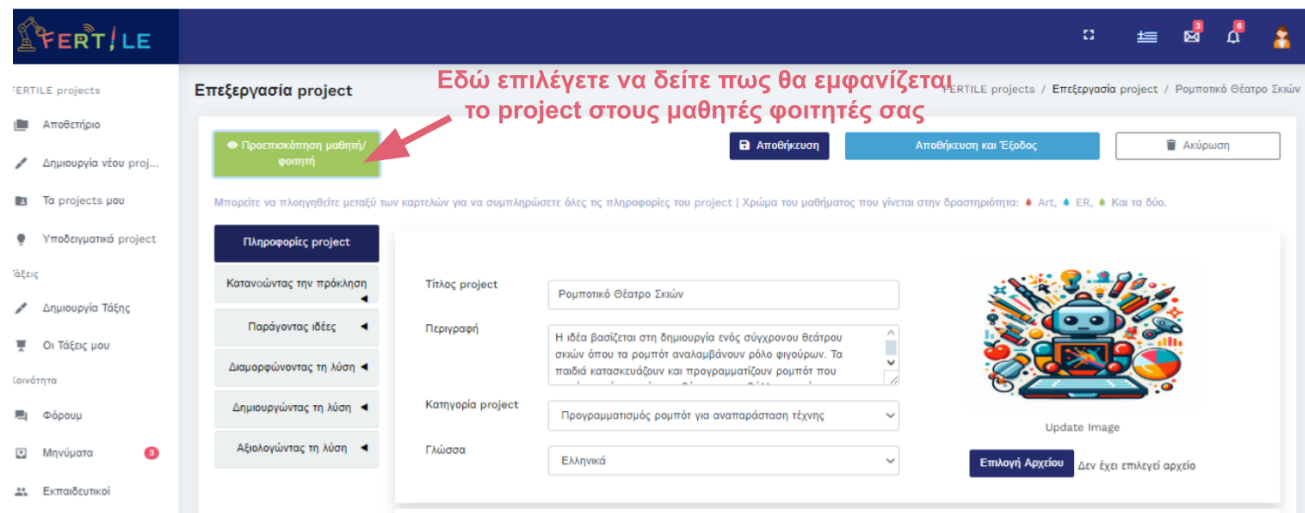


Εικόνα 9.2: Οι δυνατότητες επεξεργασίας ενός project

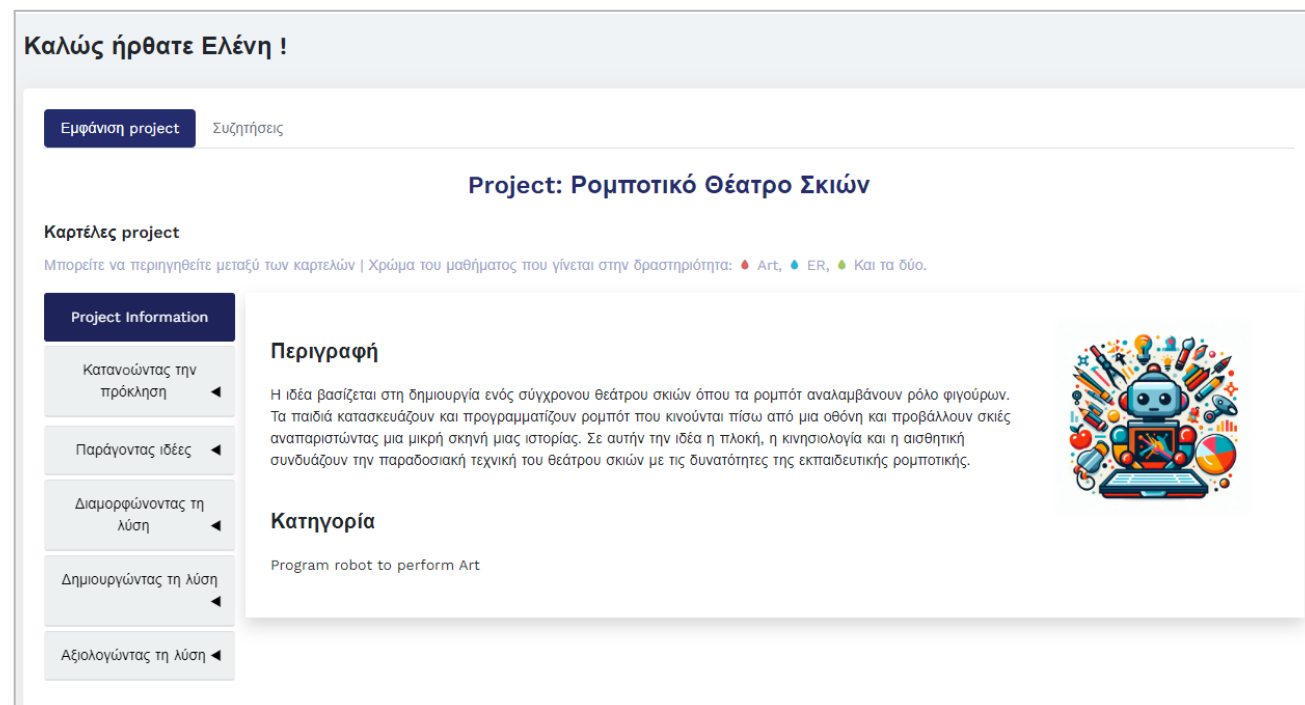
Προεπισκόπηση μαθητή/φοιτητή

Η πλατφόρμα της κοινότητας FERTILE σας δίνει την δυνατότητα να δημιουργήσετε “Τάξεις” (δείτε ενότητα 12 του τρέχοντος οδηγού χρήσης) ώστε να έχουν πρόσβαση οι μαθητές/φοιτητές σας (δείτε ενότητα 3) σε project που σχεδιάσατε.

Κατά την επεξεργασία κάποιου project έχετε τη δυνατότητα να διαπιστώσετε πως θα διατίθεται το project στους μαθητές/φοιτητές σας μέσω της λειτουργικότητας “Προεπισκόπηση μαθητή/φοιτητή”. Στην **Εικόνα 9.3α** απεικονίζεται η επιλογή της λειτουργικότητας και στην **Εικόνα 9.3β** απεικονίζεται μια ενδεικτική οθόνη με την προεπισκόπηση ενός project.



Εικόνα 9.32α: Επιλογή της προεπισκόπησης μαθητή/φοιτητή



Εικόνα 9.32β: Ενδεικτική οθόνη προεπισκόπησης project από μαθητή/φοιτητή

Η αναπαράσταση της μεθοδολογίας σχεδιασμού FERTILE στην επεξεργασία project

Επισημαίνουμε ότι η δημιουργία και γενικότερα η επεξεργασία project στην πλατφόρμα της κοινότητας FERTILE βασίζεται στην μεθοδολογία σχεδιασμού FERTILE. Η πλατφόρμα οπτικοποιεί και διευκολύνει τη σύνθεση διαθεματικών project που συνδυάζουν Εκπαιδευτική Ρομποτική με Τέχνες βάση της μεθοδολογίας. Η **Εικόνα 9.4** αναπαράστα την επισκόπηση της μεθοδολογίας μαθησιακού σχεδιασμού FERTILE.



Εικόνα 9.4: Η μεθοδολογία μαθησιακού σχεδιασμού FERTILE

Στην περιγραφή που ακολουθεί για την διαδικασία επεξεργασίας ενός project που υποστηρίζει η πλατφόρμα θα διαπιστώσετε ότι περιλαμβάνονται οι τρεις διακριτές φάσεις που περιλαμβάνει η μεθοδολογία σχεδιασμού “FERTILE”:

- Περιγραφή project
- Οργάνωση 5 βημάτων
- Σχεδιασμός δραστηριοτήτων

Περιγραφή γενικού πλαισίου project

Όπως φαίνεται στην **Εικόνα 9.4**, η δημιουργία ενός project που ακολουθεί τη μεθοδολογία μαθησιακού σχεδιασμού FERTILE ξεκινά με την γενική περιγραφή του project. Αντίστοιχα, η πλατφόρμα υποστηρίζει τους εκπαιδευτικούς να σχεδιάσουν παρέχοντας τις “Πληροφορίες Project”. Οι πληροφορίες ενός project αποτελούνται από 4 τμήματα. Το 1ο τμήμα, που ενδεικτικά απεικονίζεται στην **Εικόνα 9.5**, περιλαμβάνει το γενικό πλαίσιο του project σας. Καλείστε να δώσετε ένα χαρακτηριστικό τίτλο, και μια σύντομη περιγραφή στο project σας. Επίσης, επιλέγετε την κατηγορία του project σας σύμφωνα με τη μεθοδολογία σχεδιασμού FERTILE και την γλώσσα περιγραφής του project σας. Τέλος, μπορείτε να μεταφορτώσετε μια χαρακτηριστική εικόνα για το project σας.

Επισημαίνουμε ότι η κατηγορία project ενισχύει την περιγραφή της διαθεματικότητας του projects σας σε σχέση με τα γνωστικά αντικείμενα της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής και της Τέχνης. Αφορά τις 4 προτεινόμενες **κατηγορίες project της μεθοδολογίας σχεδιασμού FERTILE** οι οποίες είναι:

- Προγραμματισμός ρομπότ για δημιουργία τέχνης
- Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαράσταση τέχνης
- Προγραμματισμός ρομπότ που αντιδρούν σε έντεχνα ερεθίσματα
- Δημιουργία έντεχνων ρομπότ

Εικόνα 9.5: Το 1^ο τμήμα με τις πληροφορίες του γενικού πλαισίου ενός project

Στη συνέχεια, το 2ο τμήμα, που ενδεικτικά απεικονίζεται στην **Εικόνα 9.6**, περιλαμβάνει τη περιγραφή το πλαισίου του γνωστικού αντικείμενου της Τέχνης στο project σας. Καλείστε να περιγράψετε τους γνωστικούς στόχους του γνωστικού αντικείμενου της Τέχνης και να προσδιορίσετε τις μορφές Τέχνης. Έχετε τη δυνατότητα να προσδιορίσετε μία ή περισσότερες μορφές Τέχνης. Η περιγραφή σας διευκολύνετε από τις παρακάτω προκαθορισμένες κατηγορίες και υποκατηγορίες Τέχνης.

Κατηγορία Τέχνης	Υποκατηγορία
Εικαστικά	Τέχνες και Χειροτεχνήματα, Σχέδιο, Κινούμενο Σχέδιο, Ζωγραφική, Άλλο
Παραστατικές Τέχνες (Τέχνες του Θεάματος)	Χορός, Μουσική, Θέατρο, Άλλο
Λογοτεχνία	Δράμα, Ποίηση, Αφήγηση, Άλλο
Άλλο	N/A

Εικόνα 9.6: Το 2^ο τμήμα με τις πληροφορίες για το πλαίσιο του γνωστικού αντικείμενου της Τέχνης

Όμοια, το 3ο τμήμα, που ενδεικτικά απεικονίζεται στην **Εικόνα 9.7**, περιλαμβάνει την περιγραφή του πλαισίου του γνωστικού αντικείμενου της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής στο project σας. Καλείστε να περιγράψετε τους γνωστικούς στόχους του γνωστικού αντικείμενου της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής. Επίσης μπορείτε να περιγράψετε την κατασκευή και τον προγραμματισμό του ρομπότ που θα χρησιμοποιήσετε. Για την περιγραφή των τεχνικών απαιτήσεων του ρομπότ σας, δίνετε η δυνατότητα να επιλέξετε από τις παρακάτω χρησιμοποιούμενες τεχνολογίες και στοιχεία κατασκευής.

Τεχνικές απαιτήσεις για το ρομπότ		
Χρησιμοποιούμενη Τεχνολογία	Ρομποτικό Σετ	Thymio, Alpha Bot 2, Artie, Blue-Bot, Bee-Bot, Boe-Bot, Cubetto, Edison, Escornabot, Fable, GoPiGo, KeyBot, Lego, Mindstorm, Lego Spike, LinoroBot, MakeBlock Ultimate, Micro:Bit, Makey, Matatalab, MiniSkyRobot, mTiny, Coding Kit, NAO, Neuron, Ozobot, Robotis, Premium, Sphero, Speechi, Robotics, Tello drone, TurtleBot 3, Vex Robotic platform, N/A.
	Περιβάλλον προγραμματισμού	W3schools, Doodles, Scratch, Python, Edublock, Code.org, Minecraft, VPL. LEGO, Micro:Bit, DroneBlocks, Blue-Bot app, MakeCode, Other+
	Προσομοιωτής	AlphaBot2, EUROPA, GearsBot, OpenRoberta, WeBots, Vex Code, Miranda, Software, Kibotics, Simpark, MakeCode, Micro:Bit-EV3, Virtual Robotics Toolkit, TinkeCard, RoboBlockly, Beebot simulator, Thymio suite, Other+
Στοιχεία Κατασκευής	Ενεργοποιητές	Δίοδοι LED, Μονό μοτέρ, Πολλαπλά μοτέρ, LED δίοδος, Ταινία LED, Ηχείο, Φωτιστικό πλέγμα, Οθόνη, Άλλο
	Αισθητήρες	Απόσταση, Αισθητήρας χρώματος, Κουμπί, Θερμόμετρο, Γυροσκόπιο, Αισθητήρας κλίσης, Μικρόφωνο, Αισθητήρας ήχου, Άλλο

Εικόνα 9.7: Το 3^ο τμήμα με τις πληροφορίες για το πλαίσιο του γνωστικού αντικείμενου της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

Τέλος, το 4ο τμήμα, που ενδεικτικά απεικονίζεται στην **Εικόνα 9.8**, περιλαμβάνει τη συνέχεια του γενικού πλαισίου περιγραφής του project σας. Εκεί μπορείτε να προσδιορίσετε το επίπεδο εκπαίδευσης στο οποίο απευθύνεται το project καθώς και να καταγράψετε ιδέες επέκτασής του. Επισημαίνουμε ότι τα επίπεδα εκπαίδευσης τα οποία υποστηρίζονται, ομαδοποιούνται ως εξής: Α-Β-Γ δημοτικού, Δ-Ε-Στ Δημοτικού, Γυμνάσιο, Λύκειο, Ανώτατη εκπαίδευση, N/A.

Εικόνα 9.8: Το 4^ο τμήμα με πληροφορίες που συμπληρώνουν το γενικό πλαίσιο του project σας

Οργάνωση 5 βημάτων

Μετά την περιγραφή του γενικού πλαισίου του project σας, μπορείτε να αναπτύξετε το projects σας σύμφωνα με τα βήματα της μεθοδολογίας σχεδιασμού FERTILE. Στην **Εικόνα 9.8** παρουσιάζουμε πως μπορείτε να επιλέξετε ένα βήμα (π.χ. το βήμα “Κατανοώντας την πρόκληση”) για να έχετε βοήθεια για αυτό ή/και να προσθέσετε ένα σύντομο κείμενο που να εξηγεί πώς σκοπεύετε να το χρησιμοποιήσετε για την καλλιέργεια της Υπολογιστικής Σκέψης. Επίσης, στην **Εικόνα 9.8** φαίνεται πως μπορείτε να προσθέσετε δραστηριότητα/τες σε κάθε βήμα αξιοποιώντας το κουμπί “+Προσθήκη Δραστηριότητας”.

Μπορείτε να πλοηγηθείτε μεταξύ των καρτελών για να συμπληρώσετε όλες τις πληροφορίες του σχεδίου | Χρώμα του τύπου δραστηριότητας: ● Art, ● ER, ● Και τα δύο.

Πληροφορίες project

1) Κατανοώντας την πρόκληση

2) + Προσθήκη δραστηριότητας

3) Παράγοντας ιδέες

4) Διαμορφώνοντας τη λύση

5) Δημιουργώντας τη λύση

Αξιολογώντας τη λύση

ΒΗΜΑ	ΣΚΟΠΟΣ
ΒΗΜΑ 1: Κατανοώντας την πρόκληση	
ΒΗΜΑ	ΣΚΟΠΟΣ
Βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές/φοιτητές μπορούν να περιγράψουν τις υπο-πρόκλησεις που πρέπει να αντιμετωπίσουν στο πλαίσιο της συνολικής πρόκλησης, τόσο από την πλευρά της Τέχνης όσο και από την πλευρά της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής.	Ενεργοποιήστε τους μαθητές/φοιτητές εισάγοντας τους στους στόχους του project και βοηθήστε τους να κατανοήσουν τα βασικά στοιχεία της πρόκλησης/προβλήματος που πρέπει να επιλύσουν.
	Ενθαρρύνετε τους μαθητές/φοιτητές να εντοπίζουν τα βασικά στοιχεία της πρόκλησης (π.χ. έννοιες, τεχνικές, λειτουργίες) (αφαίρεση), να αναλύουν την πρόκληση σε μικρότερα μέρη (αποσύνθεση) και, ανάλογα με την πρόκληση, να αναγνωρίζουν μοτίβα (αναγνώριση μοτίβων) αναφορικά με το μόνημα της Τέχνης και της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής.

Περιγραφή βήματος με επίκεντρο την καλλιέργεια Υπολογιστικής Σκέψης

Εδώ έχετε πρόσβαση στα 5 βήματα οργάνωσης project σύμφωνα με την μεθοδολογία FERTILE

Επιλέγοντας κάθε βήμα ★ έχετε βοήθεια για το βήμα ★ προσθέτετε δραστηριότητες

Εικόνα 9.9: Τα 5 βήματα ανάπτυξης Έντεχνου project Εκπαιδευτικής Ρομποτικής σύμφωνα με την μεθοδολογία σχεδιασμού FERTILE

Όταν επιλέξετε οποιαδήποτε βήμα του project σας μπορείτε να πατήσετε το κουμπί “+Προσθήκη δραστηριότητας”. Η εικόνα **Εικόνα 9.10.1** και η συνέχεια της στην **Εικόνα 9.10.2** παρουσιάζουν τη προσθήκη και επεξεργασία δραστηριότητας σε ένα project.

Προσθήκη και επεξεργασία δραστηριότητας

Παρατηρήστε στην **Εικόνα 9.10.1** τα πεδία που σας παρέχονται στην περιγραφή κάθε δραστηριότητας. Υπάρχουν πεδία στα οποία μπορείτε να συμπληρώσετε ελεύθερο κείμενο, και πεδία που διευκολύνετε επιλέγοντας προτεινόμενες τιμές. Ο “Τίτλος Δραστηριότητας” σε κάθε νέα δραστηριότητα είναι “Χωρίς τίτλο” και προτείνεται να δώσετε ένα χαρακτηριστικό τίτλο ο οποίος θα εμφανίζεται στην επισκόπηση του project στην αριστερή στήλη. Επίσης, πεδία που μπορείτε να συμπληρώσετε με ελεύθερο κείμενο είναι η “Περιγραφή”, τα “Υλικά και Πόροι” και η “Διάρκεια” της δραστηριότητας.

Τα υπόλοιπα πεδία περιλαμβάνουν προτεινόμενες τιμές βάσει της μεθοδολογίας μαθησιακού σχεδιασμού FERTILE ώστε να σας διευκολύνουν στη περιγραφή του έντεχνου project Εκπαιδευτικής Ρομποτικής. Συγκεκριμένα, οι προτεινόμενες τιμές ανά πεδίο είναι οι κάτωθι:

- “Τύπος δραστηριότητας”: Εμπλέκοντας τους μαθητές/φοιτητές, Εξερεύνηση νέου περιεχομένου, Εξερεύνηση της πρόκλησης, Σχεδιασμός, Προγραμματισμός, Κατασκευή, Αξιολογώντας τη λύση, N/A.
- “Μάθημα”: ER (Εκπαιδευτική Ρομποτική), Art (Τέχνη), Και τα δύο.
- “Δεξιότητα Υπολογιστικής Σκέψης”: Αφαίρεση, Αποσύνθεση, Αναγνώριση μοτίβων, Αλγοριθμική σκέψη, Αξιολόγηση, N/A.
- “Πλαίσιο υλοποίησης”: Δια ζώσης, Διαδικτυακά σύγχρονσ, Διαδικτυακά ασύγχρονα, N/A.
- “Οργάνωση Τάξης”: Ατομική, Ομαδική, Ολομέλεια, N/A.

Παρατηρήστε ότι σύμφωνα με τη τιμή που θα δώσετε στο πεδίο “Μάθημα” θα εμφανίζετε διαφορετικό χρώμα στην επισκόπηση του project στην αριστερή στήλη.

Μπορείτε να πλοηγηθείτε μεταξύ των καρτελών για να συμπληρώσετε όλες τις πληροφορίες του σχεδίου | Χρώμα του τύπου δραστηριότητας: ● Art, ● ER, ● Και τα δύο.

Πληροφορίες project

Κατανοώντας την πρόκληση

Χωρίς τίτλο

+ Προσθήκη δραστηριότητας

Παράγοντας ιδέες

Διαμορφώνοντας τη λύση

Χωρίς τίτλο

Χωρίς τίτλο

Χωρίς τίτλο

+ Προσθήκη δραστηριότητας

Δημιουργώντας τη λύση

Αξιολογώντας τη λύση

Τίτλος Δραστηριότητας

Χωρίς τίτλο

Περιγραφή

Υλικά και Πόροι

Διάρκεια (λεπτά)

Τύπος δραστηριότητας

N/A

Art

N/A

N/A

N/A

Μάθημα

Δεξιότητα Υπολογιστικής Σκέψης

Πλαίσιο υλοποίησης

Οργάνωση τάξης

N/A

N/A

+ Προσθήκη δεξιότητας Υπολογιστικής Σκέψης

Δώστε χαρακτηριστικό τίτλο που θα εμφανίζεται στην επισκόπηση του project

Διευκολυνθείτε στην περιγραφή της δραστηριότητας επιλέγοντας τα χαρακτηριστικά της

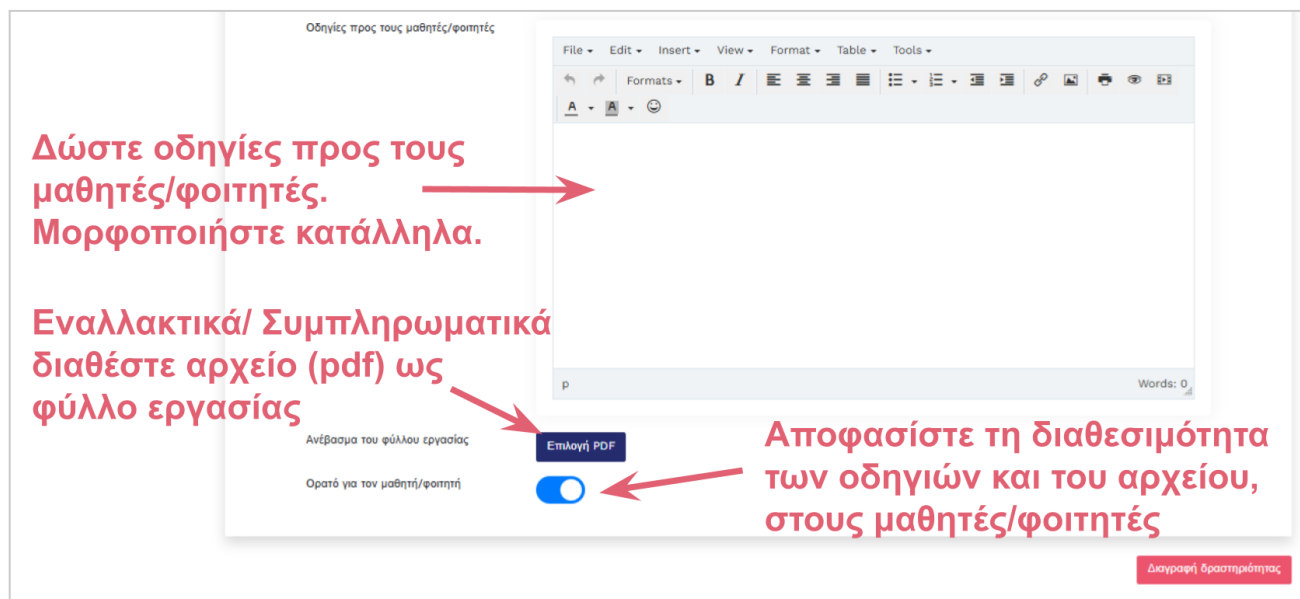
Το χρώμα της δραστηριότητας αντιστοιχεί στο μάθημα στο οποίο εντάσσεται, δηλ. Κόκκινο για Τέχνη, Μπλε για Ρομποτική και Πράσινο για τα δύο

Εικόνα 9.10.1: Επεξεργασία δραστηριότητας

Η **Εικόνα 9.10.2** απεικονίζει το τελευταίο τμήμα της επεξεργασίας μιας δραστηριότητας στο οποίο διαμορφώνεται τη διαθεσιμότητα μιας δραστηριότητας σε μαθητές/φοιτητές. Σχετίζεται με τη λειτουργικότητα της πλατφόρμας που αφορά τη διάθεση των project από τους εκπαιδευτικούς μέσω “Τάξης”, καθώς και με τη λειτουργικότητα της πλατφόρμας να υποστηρίζει την είσοδο μαθητών/φοιτητών ώστε να υλοποιήσουν σε “Τάξη” τα project που ανέπτυξαν οι εκπαιδευτικοί.

Τα τρία πεδία που παρέχονται στους εκπαιδευτικούς δίνουν τη δυνατότητα να συντάξουν οδηγίες προς τους μαθητές/φοιτητές, να ανεβάσουν σχετικό αρχείο, και να αποφασίσουν τη διαθεσιμότητα της δραστηριότητας σε μαθητές μέσω “Τάξης”. Περισσότερες πληροφορίες για αυτή τη λειτουργικότητα μπορείτε να έχετε στα κεφάλαια 10 και 11 του παρόντος οδηγού που αφορούν τις “Τάξεις” που υποστηρίζει η πλατφόρμα.

Τέλος, το διακριτικό κόκκινο κουμπί “Διαγραφή Δραστηριότητας” σας επιτρέπει να διαγράψετε τη τρέχουσα δραστηριότητα, αφού σας ζητήσει έξτρα επιβεβαίωση για αυτή τη κρίσιμη ενέργεια.

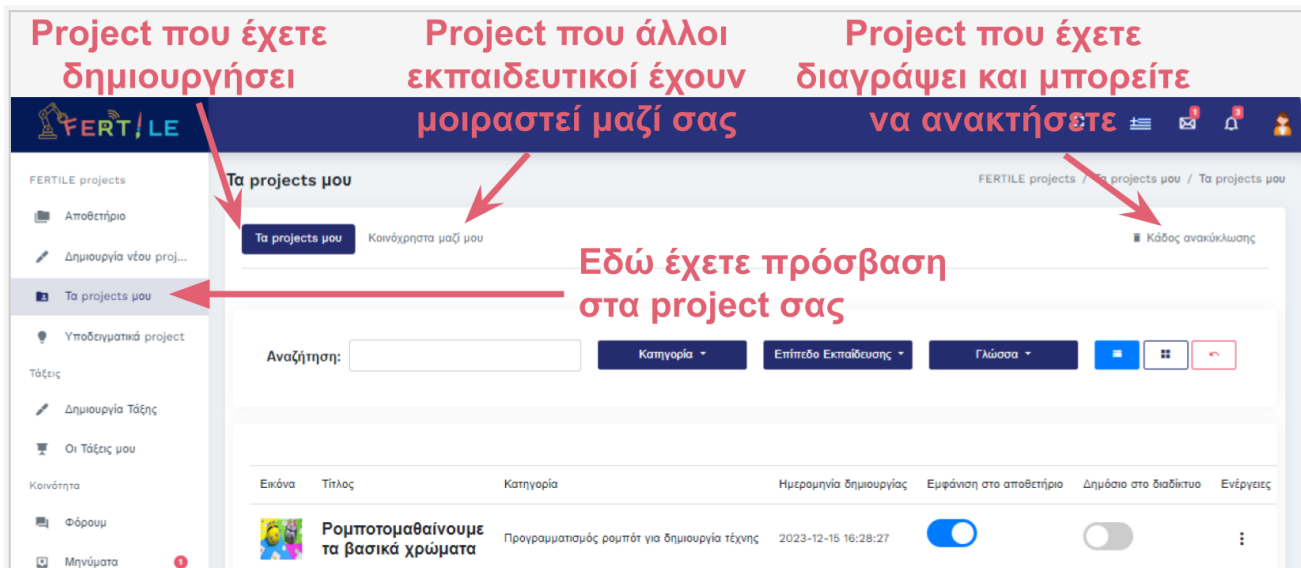


Εικόνα 9.10.2: Επεξεργασία δραστηριότητας (συνέχεια)

10. Τα projects μου

Επισκόπηση των project μου

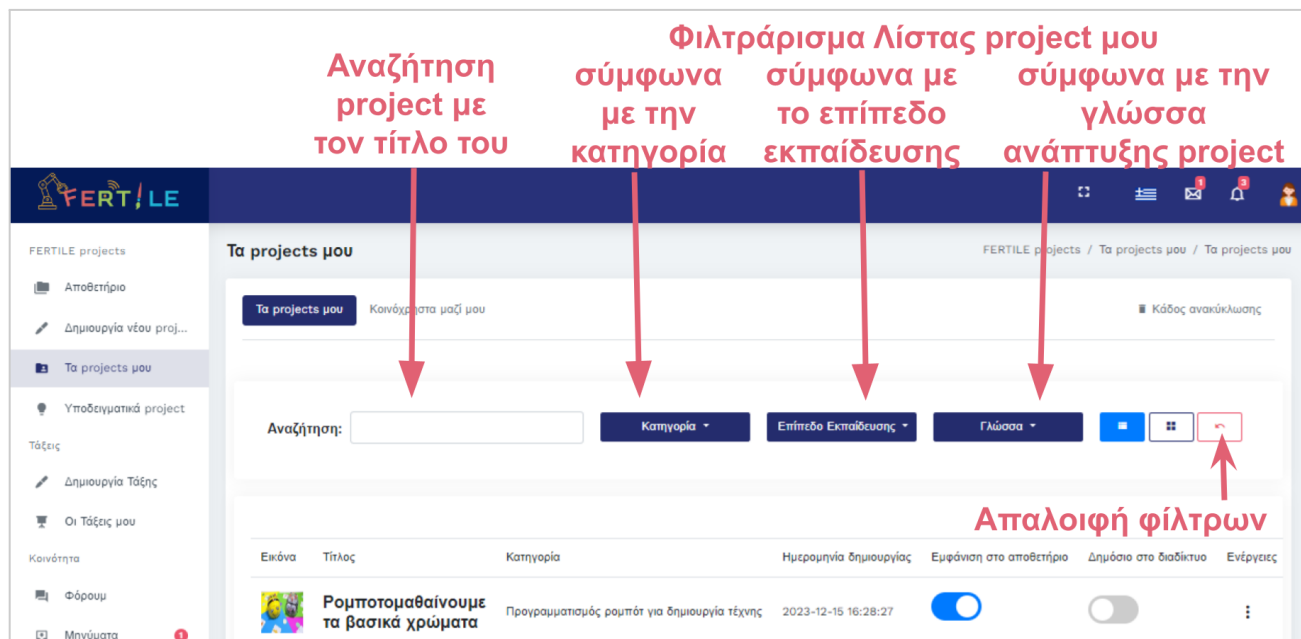
Όπως φαίνεται στην **Εικόνα 10.1**, επιλέγοντας "Τα projects μου" από την γραμμή εργαλείων σας εμφανίζεται λίστα με τα project που έχετε δημιουργήσει. Εναλλακτικά, μπορείτε στα "Κοινόχρηστα μαζί μου" να έχετε λίστα με τα projects που άλλοι/άλλες εκπαιδευτικοί έχουν μοιραστεί μαζί σας. Επίσης, στον "Κάδο Ανακύκλωσης" μπορείτε να δείτε και να επαναφέρετε project που έχετε διαγράψει.



Εικόνα 10.1: Επισκόπηση των project μου

Αναζήτηση και φιλτράρισμα των project μου

Όπως φαίνεται στην **Εικόνα 10.2**, στην λίστα με τα "Projects μου", όμοια με την λίστα των projects στο "Αποθετήριο", μπορούν να εφαρμοστούν φίλτρα για την "Κατηγορία" των project, το "Επίπεδο Εκπαίδευσης" και την "Γλώσσα" στην οποία έχουν αναπτυχθεί τα project.



Εικόνα 10.2: Η λίστα των project μου

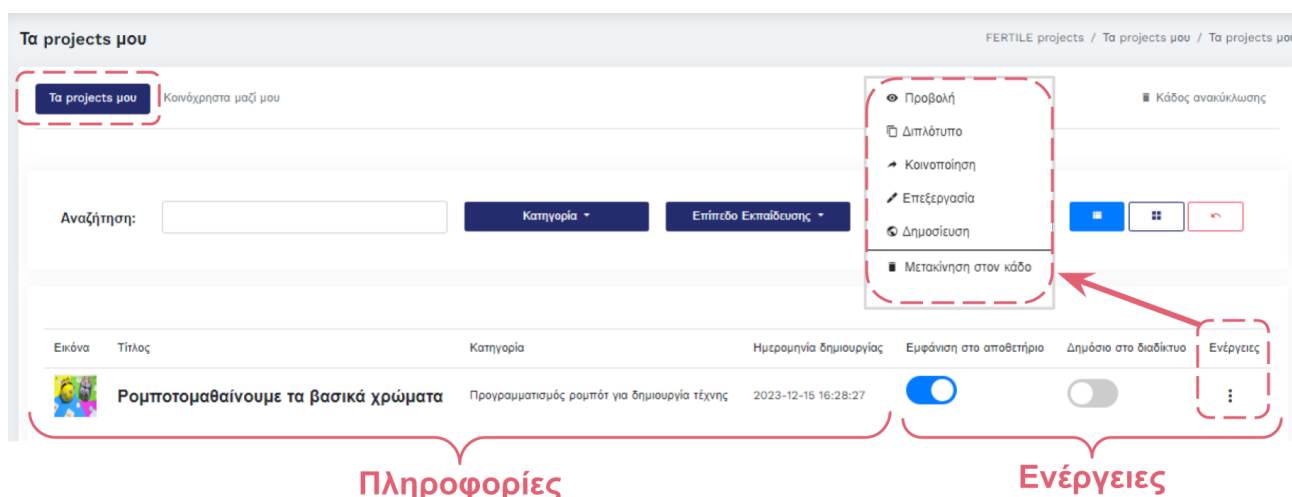
Πληροφορίες και ενέργειες στα project μου

Στην ενδεικτική **Εικόνα 10.3** εμφανίζεται η λίστα των “Projects μου” που παρέχει τις παρακάτω πληροφορίες για κάθε project που ο εκάστοτε εκπαιδευτικός είναι ο αρχικός δημιουργός του:

- Η χαρακτηριστική **εικόνα** του project.
- Ο **τίτλος** του project.
- Η **ημερομηνία δημιουργίας** του project.

Οι διαθέσιμες ενέργειες για κάθε project είναι:

- “**Προβολή**” του project.
- “**Διπλότυπο**” για δημιουργία αντίγραφου του project.
- “**Κοινοποίηση**” επιτρέπει τον ορισμό συν-σχεδιαστών στο project επιλέγοντας από την λίστα των χρηστών της πλατφόρμας. Αυτή η ενέργεια είναι απαραίτητη για τον ορισμό του εκπαιδευτικού του έτερου γνωστικού αντικειμένου για να επιτευχθεί η διαθεματικότητα. Έτσι, σε κάθε project θα είναι συν-σχεδιαστές ένας τουλάχιστον εκπαιδευτικός για Εκπαιδευτική Ρομποτική και ένας για Τέχνη.
- “**Επεξεργασία**” του project.
- “**Εμφάνιση στο αποθετήριο**” του project. Δηλαδή αν έχει δημοσιοποιηθεί ή όχι το project στην κοινότητα της πλατφόρμας. Αξίζει να σημειώσουμε ότι κατά τη δημιουργία τους τα project είναι ιδιωτικά και πρόσβαση σε αυτά έχει μόνο ο δημιουργός τους. Μόνο μέσω της ενεργοποίησης “Εμφάνιση στο αποθετήριο” μπορούν να διατεθούν στο “Αποθετήριο” της πλατφόρμας.
- “**Δημοσίευση**” επιτρέπει να είναι δημόσιο στο διαδίκτυο το Project μέσω url στο οποίο μπορεί οποιοσδήποτε να δει το project χωρίς να είναι χρήστης της πλατφόρμας της κοινότητας “FERTILE”.
- “**Μετακίνηση**” στο κάδο” για διαγραφή του project.



Εικόνα 10.3: Πληροφορίες και ενέργειες στα project μου

Πληροφορίες και ενέργειες στα κοινόχρηστα μαζί μου project

Παρατηρήστε τις διαφορές της **Εικόνας 10.4** που απεικονίζει τις διαθέσιμες πληροφορίες και ενέργειες στα project που άλλοι εκπαιδευτικοί έχουν διαμοιραστεί με τον εκάστοτε χρήστη της πλατφόρμας σε σχέση με την **Εικόνα 10.3** που απεικονίζει τις διαθέσιμες πληροφορίες και ενέργειες των project που έχουν δημιουργηθεί από τον εκάστοτε χρήστη.

Εμφανίζετε διαφορετική πληροφορία, και ενεργοποιούνται διαφορετικές ενέργειες για τα projects που έχουν αναπτυχθεί από τον εκπαιδευτικό σε σχέση με εκείναι που έχουν γίνει κοινόχρηστα μαζί του από κάποιον άλλο εκπαιδευτικό.

Κοινές πληροφορίες είναι η “Εικόνα”, ο “Τίτλος”, η “Κατηγορία” και η “Ημερομηνία δημιουργίας” κάθε project. Στην περίπτωση των κοινόχρηστων project εμφανίζονται επιπλέον “Δημιουργήθηκε από”, και “Κοινή Χρήση με” παρέχοντας πληροφορίες για τον αρχικό δημιουργό και τους υπόλοιπους συνεργάτες.

Οι ενέργειες είναι περιορισμένες και αφορούν μόνο την “Προβολή”, “Διπλότυπο” και “Επεξεργασία” project.

Τα projects μου

Κοινόχρηστα μαζί μου

Αναζήτηση:

Κατηγορία

Επίπεδο Εκπαίδευσης

Προβολή
Διπλότυπο
Επεξεργασία

Εικόνα	Τίτλος	Κατηγορία	Δημιουργήθηκε από	Κοινή χρήση με	Ημερομηνία δημιουργίας	Εμφάνιση στο αποθετήριο	Δημόσιο στο διαδίκτυο	Ενέργειες
	Μια ιστορία από ψηλά	Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαράσταση τέχνης	Nafsika Pappa	Εσύ και 2 περισσότερα.	2024-09-18 16:11:02	☐	☐	

Πληροφορίες

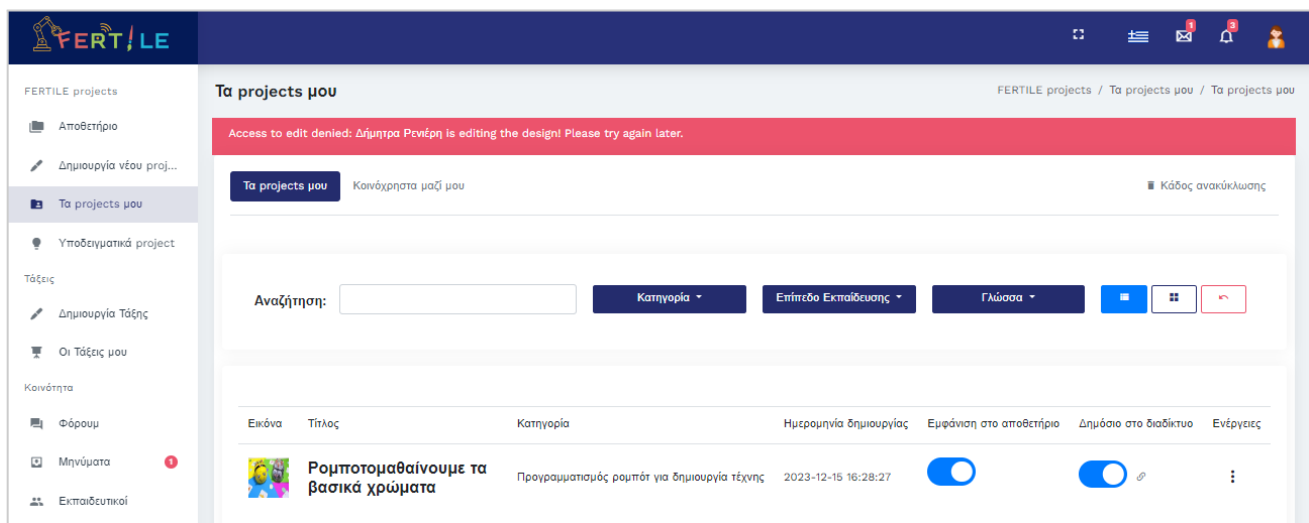
Ενέργειες

Εικόνα 10.4: Πληροφορίες και ενέργειες στα κοινόχρηστα μαζί μου project

Συν-σχεδιασμός project

Όπως παρουσιάστηκε στις προηγούμενες παραγράφους, όταν κάποιο project εμφανίζεται στα “Project μου” γιατί ο εκπαιδευτικός είναι δημιουργός του project ή όταν κάποιο project εμφανίζεται στα “Κοινόχρηστα μαζί μου” γιατί έχει γίνει “Κοινοποίηση” από κάποιον άλλο εκπαιδευτικό, ενεργοποιείται η ενέργεια “Επεξεργασία” project. Έτσι, η “Κοινοποίηση” ενός project δίνει τη δυνατότητα επεξεργασίας σε πολλούς χρήστες της πλατφόρμας.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η επεξεργασία ενός project ΔΕΝ μπορεί να γίνει ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ. Η πλατφόρμα της κοινότητας FERTILE δεν υποστηρίζει σύγχρονη επεξεργασία. Όταν κάποιο project είναι ήδη ανοικτό για επεξεργασία από άλλο εκπαιδευτικό τότε εμφανίζεται το προειδοποιητικό μήνυμα “Access to edit denied ...” που φαίνεται στην **Εικόνα 10.5** στην κόκκινη λωρίδα, και η πλατφόρμα απαγορεύει τη σύγχρονη επεξεργασία του project.



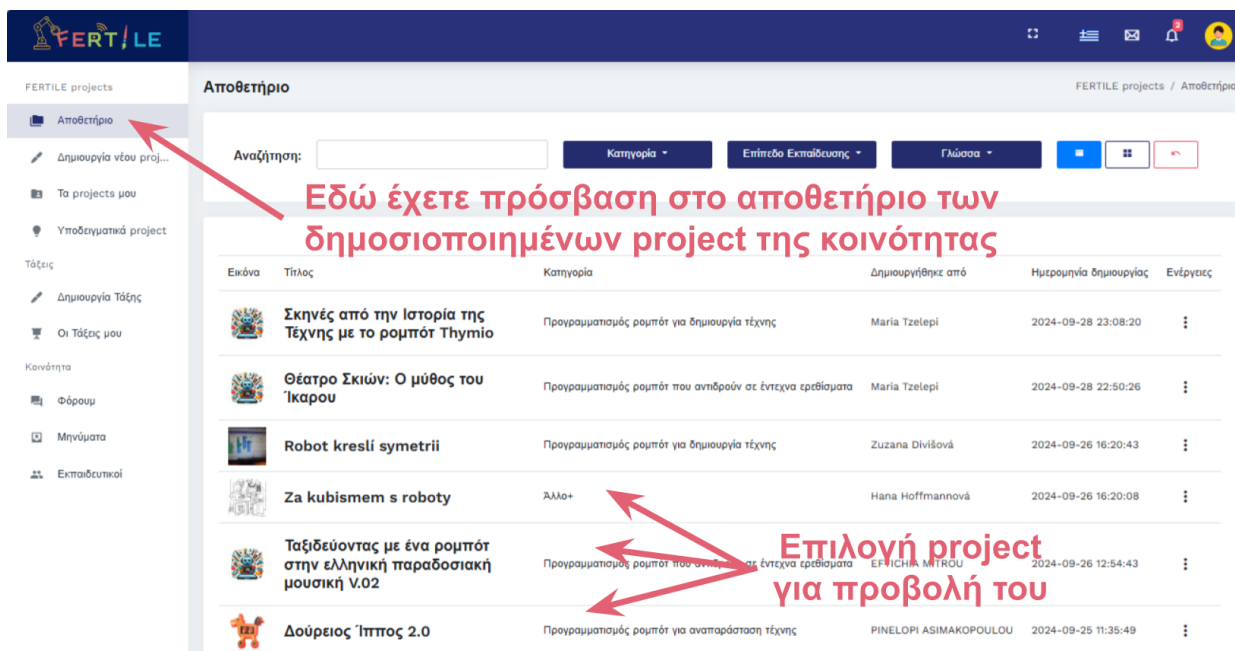
Εικόνα 10.5 Απαγόρευση ταυτόχρονης επεξεργασίας project

11. Εμφάνιση project

Διαθεσιμότητα της εμφάνισης project

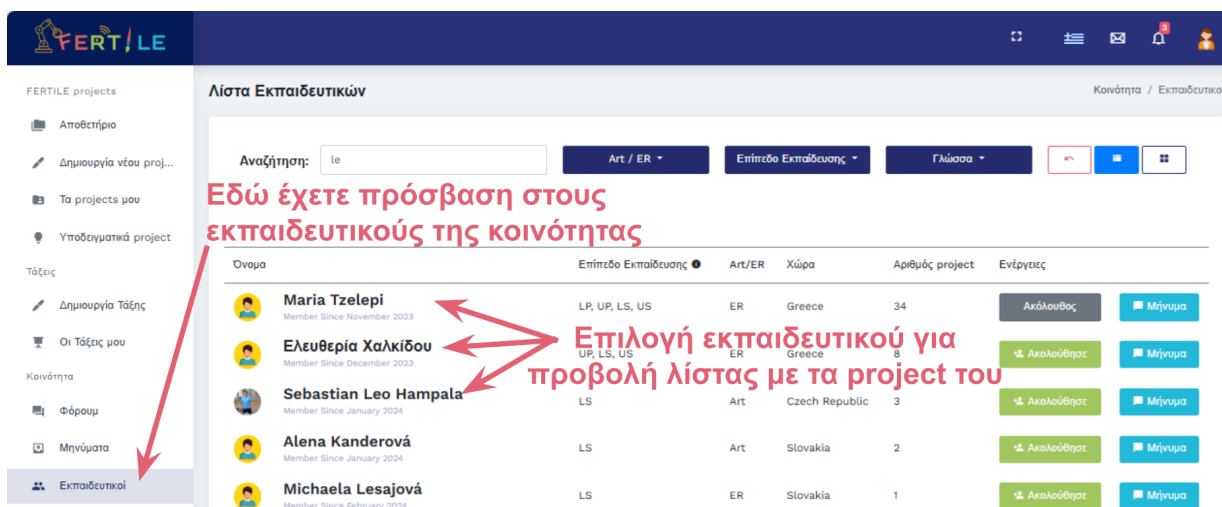
Η εμφάνιση project είναι μια λειτουργικότητα διαθέσιμη σε τρία σημεία της πλατφόρμας.

- 1) Όπως φαίνεται στην **Εικόνα 11.1**, κατά την επισκόπηση της λίστας των project στο “Αποθετήριο” μπορείτε να επιλέξετε για να εμφανίσετε οποιοδήποτε δημοσιοποιημένο project.

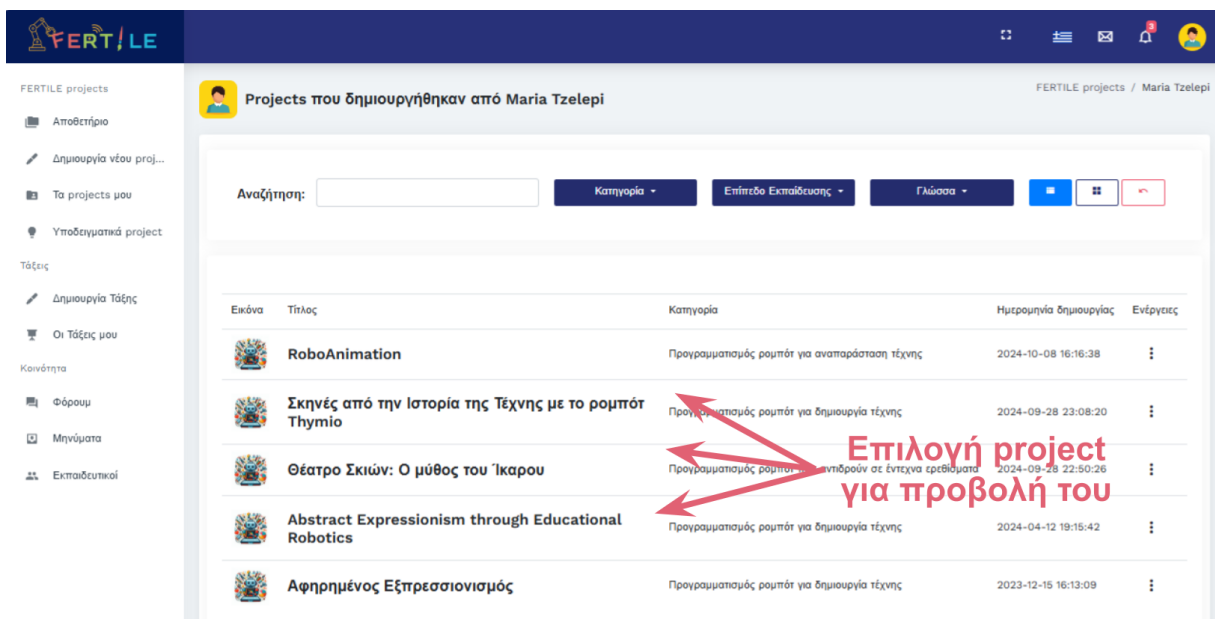


Εικόνα 11.1 Επιλογή project μέσω του αποθετηρίου

- 2) Όπως φαίνεται στην **Εικόνα 11.2.1** κατά την επισκόπηση της λίστας των εκπαιδευτικών της κοινότητας μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε εκπαιδευτικό για να δείτε λίστα με τα δημοσιοποιημένα project του. Στη συνέχεια, όπως φαίνεται στην **Εικόνα 11.2.2** μπορείτε από την λίστα των project του να επιλέξετε να εμφανίσετε οποιοδήποτε δημοσιοποιημένο project.

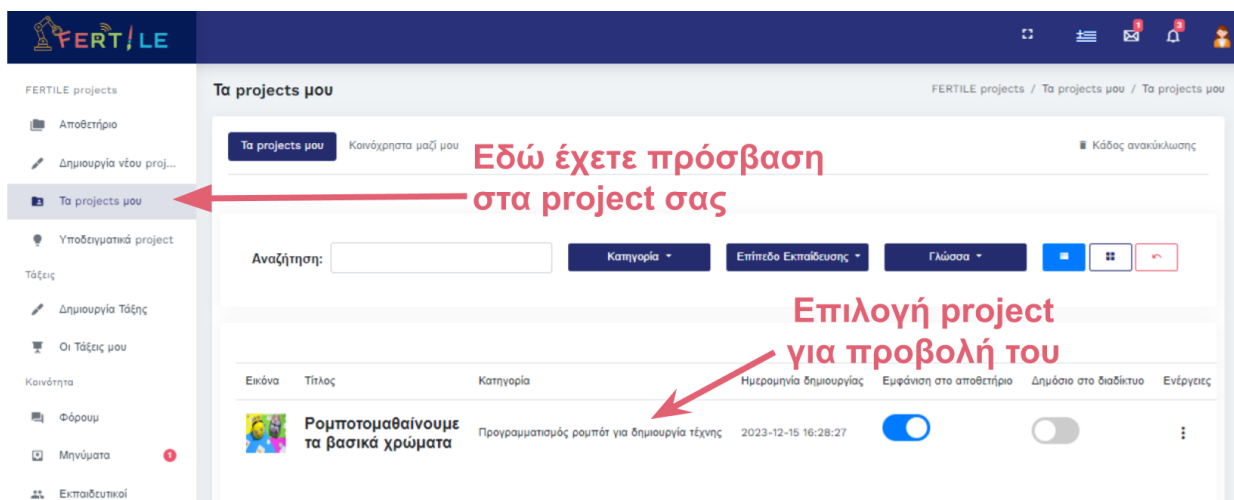


Εικόνα 11.2.1 Επιλογή εκπαιδευτικού για προβολή λίστας με τα project του



Εικόνα 11.2.2 Επιλογή project απο την λίστα των project κάποιου εκπαιδευτικού

- 3) Όπως φαίνεται στην Εικόνα 11.3, κατά την επισκόπηση της λίστας των “Project μου” μπορείτε να επιλέξετε για να εμφανίσετε οποιοδήποτε project σας



Εικόνα 11.3 Επιλογή project απο την λίστα των project μου

Ανεξάρτητα απο τον τρόπο που θα ενεργοποιήσετε τη διαθεσιμότητα της εμφάνισης project καταλήγετε στην ίδια οθόνη η οποία εμφανίζει ένα project.

Εμφάνιση project

Ας διαπιστώσουμε πως εμφανίζεται το project “[Ταξίδι στον Άρη](#)”, ένα από τα υποδειγματικά project που είναι διαθέσιμα στην πλατφόρμα. Η εμφάνιση του ακολουθεί τη ίδια δομή με την επεξεργασία του η οποία βασίζεται στην μεθοδολογία σχεδιασμού “FERTILE”.

Όπως φαίνεται στην **Εικόνα 11.4** η πρώτη καρτέλα εμφανίζει την “Περιγραφή του project”.

Παρατηρήστε ότι υπάρχουν τα 4 τμήματα που περιγράφηκαν σε προηγούμενη παράγραφο τα οποία περιλαμβάνουν τις δηλώσεις των εκπαιδευτικών Τέχνης και Εκπαιδευτικής Ρομποτικής για τη στοχοθεσία του μαθήματος τους καθώς και το κοινό πλαίσιο υλοποίησης του project.

Εδώ έχετε πρόσβαση στις πληροφορίες για το γενικό πλαίσιο του Project

Project: Ταξίδι στον Άρη

Καρτέλες project
Μπορείτε να περιηγηθείτε μεταξύ των καρτελών | Χρώμα του μαθήματος που γίνεται στην δραστηριότητα ● Art, ● Er, ● Και τα δύο.

Πληροφορίες project

Κατανοώντας την πρόκληση ◀

Παράγοντας ιδέες ◀

Διαμορφώνοντας τη λύση ◀

Δημιουργώντας τη λύση ◀

Αξιολογώντας τη λύση ◀

Περιγραφή
Οι μαθητές, μέσω ενός παιγνιδιού ρόλων, αναλαμβάνουν να ταξιδέψουν στον Άρη και να εκτελέσουν μια αποστολή. Να βρουν το ρομπότ που δεν στέλνει πια σήμα και να συλλέξουν δεδομένα από τον πλανήτη.

Κατηγορία
Προγραμματισμός ρομπότ για αναπαραγωγή τέχνης

Γλώσσα
Ελληνικά

Μαθησιακός Στόχος - Art:
Περιγραφή: Οι μαθητές αποκτούν σωματικές και κινησιολογικές δεξιότητες σε σχέση με το χώρο, την ομάδα, τον παρτενέρ. Εκφράζονται μέσα από το παιχνίδι και τον οργανωμένο αυτοσχεδιασμό.

Μορφή/ες τέχνης:
1 - Κατηγορία: Παραστατικές τέχνες (τέχνες του θεάματος)
Υποκατηγορία: Θέατρο

Μαθησιακός Στόχος - ER:
Περιγραφή: Οι μαθητές μαθαίνουν να προσανατολίζονται στον χώρο, να εκτιμούν αποστάσεις και κατευθύνσεις, καθώς και να σχεδιάζουν αλγορίθμους με τη βοήθεια προγραμματισμού με βελόνα.

Κατασκευή: Δεν υπάρχει

Προγραμματισμός: προγραμματισμός με βελόνα

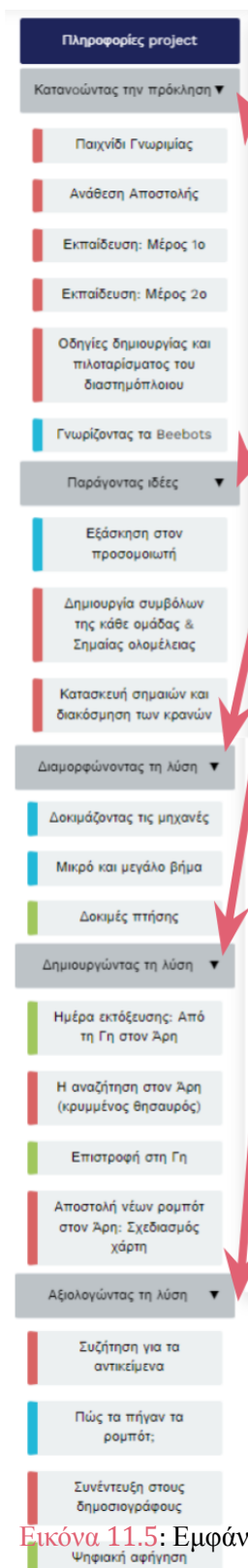
Χρησιμοποιούμενη τεχνολογία:
Ρομποτικό Στ: Bee-Bot
Περιβάλλον προγραμματισμού: Other+
Προσομοιωτής: Beebot simulator

Στοιχεία κατασκευής:
Ενεργοποιητές (Κινητήρες, φώτα, κλπ): 1. Leds
Αισθητήρες: 1. Distance

Επίπεδο Εκπαίδευσης
1 - Α-Β-Γ Δημοτικού

Ιδέες επέκτασης
Το παρόν project θα μπορούσε να υλοποιηθεί με διαφορετική τεχνολογία προκατασκευασμένων ρομπότ όπως το Edison ή το Thymio.

Εικόνα 11.4: Εμφάνιση της περιγραφής project



Επιλέξτε τις καρτέλες των 5 βημάτων του project για να εμφανιστούν οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται σε κάθε βήμα

Όπως φαίνεται στην **Εικόνα 11.5** επιλέγοντας τις 5 καρτέλες που αντιστοιχούν στα 5 βήματα ανάπτυξης ενός project σύμφωνα με την μεθοδολογία σχεδιασμού FERTILE, εμφανίζονται οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται σε αυτές.

Παρατηρήστε ότι για κάθε δραστηριότητα εκτός από τον τίτλο της εμφανίζετε και ένα χαρακτηριστικό χρώμα. Με κόκκινο είναι οι δραστηριότητες που οργανώνονται στο μάθημα της Τέχνης. Με μπλε χρώμα είναι οι δραστηριότητες που οργανώνονται στο μάθημα της εκπαιδευτικής ρομποτικής. Με πράσινο χρώμα είναι οι δραστηριότητες που οργανώνονται απο κοινού.

Αυτή η οπτικοποίηση στοχεύει στον αναστοχασμό των εκπαιδευτικών / δημιουργών του project σε σχέση με τον μαθησιακό σχεδιασμό τους. Την διαπίστωση πως σε κάθε βήμα συνδυάζονται τα δυο γνωστικά αντικείμενα και ποια θα είναι η συνολική μαθησιακή εμπειρία των μαθητών. Επίσης διευκολύνει την κατανόηση του project από άλλους εκπαιδευτικούς.

Εικόνα 11.5: Εμφάνιση των 5 βημάτων του project

Τέλος, επιλέγοντας μια δραστηριότητα μπορούμε να δούμε το περιεχόμενό της. Στην **Εικόνα 11.6** φαίνεται μια δραστηριότητα του υποδειγματικού project “Ταξίδι στον Άρη”. Παρατηρήστε ότι στη συγκεκριμένη

δραστηριότητα οι δημιουργοί του project είχαν επισυνάψει αρχείο pdf. Ο πόρος που προτείνεται για την υλοποίηση της δραστηριότητας είναι διαθέσιμος τόσο ως προεπισκόπηση όσο και για λήψη.

Project: Ταξίδι στον Άρη

Καρτέλες project

Μπορείτε να περιηγηθείτε μεταξύ των καρτελών | Χρώμα του μαθήματος που γίνεται στην δραστηριότητα ● Art, ● Er, ● Και τα δύο.

Πληροφορίες project

Κατανοώντας την πρόκληση

Παράγοντας ιδέες

Διαμορφώνοντας τη λύση

Δοκιμάζοντας τις μηχανές

Μικρό και μεγάλο βήμα

Δοκιμές πτήσης

Δημιουργώντας τη λύση

Αξιολογώντας τη λύση

Τίτλος Δραστηριότητας:

Δοκιμάζοντας τις μηχανές

Περιγραφή:

Οι μαθητές εξασκούνται με τα φυσικά ρομπότ για να δοκιμάσουν την απογείωση και προαγωγή των κινητήρων. Προγραμματίζουν τα ρομπότ να κινούνται και να περιστρέφονται. Για να διευκολυνθεί τη μετάβαση από τον προσομοιωτή στα φυσικά ρομπότ, ο εκπαιδευτικός δημιουργεί χρωματιστά, χάρτινα γεωμετρικά σχήματα, όπως αυτά της δραστηριότητας του προσομοιωτή και τα τοποθετεί στη λευκή πίστα Beebot.

Υλικά και Πόροι:

Γεωμετρικά σχήματα σε χαρτόνι που χωρούν στα τετράγωνα (25* 25) της πίστας του Beebot.

Διάρκεια:

15

Τύπος:

Προγραμματισμός

Θέμα:

ER

Δεξιότητα Υπολογιστικής Σκέψης:

Αλγοριθμική σκέψη, Αποσύνθεση

Πλαίσιο υλοποίησης:

Δια ζώσης

Οργάνωση τάξης:

Ομαδική

Αρχείο:

Λήψη

Attached file:

1 / 1 | - + | ↺

↓ ↻ ⋮



Επιλέξτε δραστηριότητα για να δείτε το περιεχόμενο της

Εικόνα 11.6: Εμφάνιση μιας δραστηριότητας του project

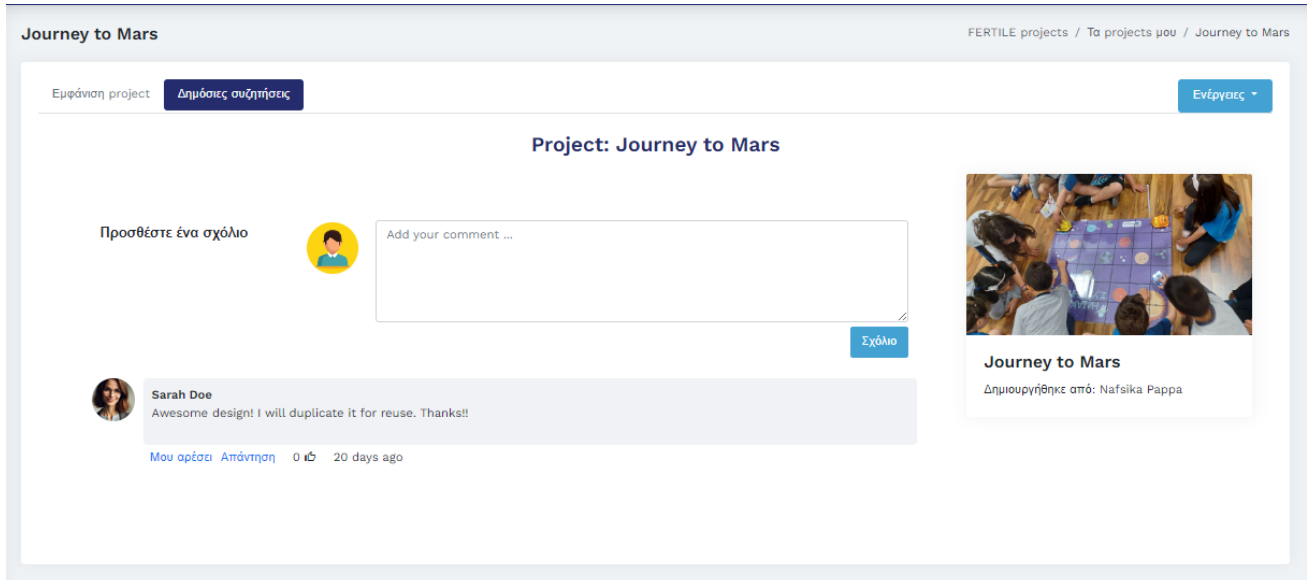
Οδηγός χρήσης της πλατφόρμας της κοινότητας FERTILE

41

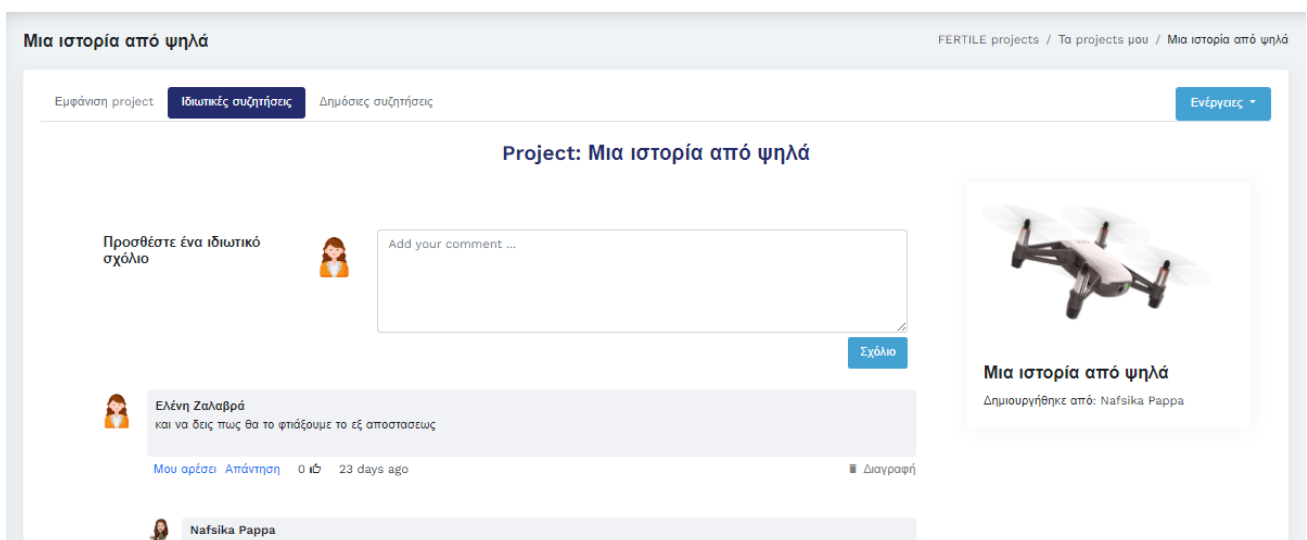
Συζήτηση σε project

Η πλατφόρμα περιλαμβάνει τη δυνατότητα συζήτησης για κάθε project με στόχο να ενισχύσει τη δυναμική της κοινότητας τόσο μεταξύ συν-δημιουργών ενός project όσο και γενικότερα μεταξύ εκπαιδευτικών.

Στην Εικόνα 11.7.1 φαίνεται η δυνατότητα δημόσιας συζήτησης μεταξύ εκπαιδευτικών ενώ στην Εικόνα 11.7.2 φαίνεται η επιπλέον δυνατότητα για ιδιωτική συζήτηση μεταξύ των εκπαιδευτικών που έχουν κοινόχρηστο ένα project.



Εικόνα 11.7.1: Δημόσια συζήτηση σε project



Εικόνα 11.7.2: Ιδιωτική συζήτηση σε project

12. Δημιουργία Τάξης

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να διαθέσει για υλοποίηση ένα project στους μαθητές του μέσω της λειτουργικότητας “Τάξη” που υποστηρίζει η πλατφόρμα. Έτσι έχει τη δυνατότητα να παρέχει στους μαθητές/φοιτητές οδηγίες και πηγές χωρίς να χρειαστεί άλλο περιβάλλον υπολογιστικό για την υλοποίηση των project του. Η **Εικόνα 12.1** απεικονίζει τη διαδικασία δημιουργίας τάξης.

Εδώ επιλέγετε να δημιουργήσετε νέα τάξη

Ενεργοποίηση/ Απενεργοποίηση πρόσβασης μαθητών/φοιτητών στην τάξη

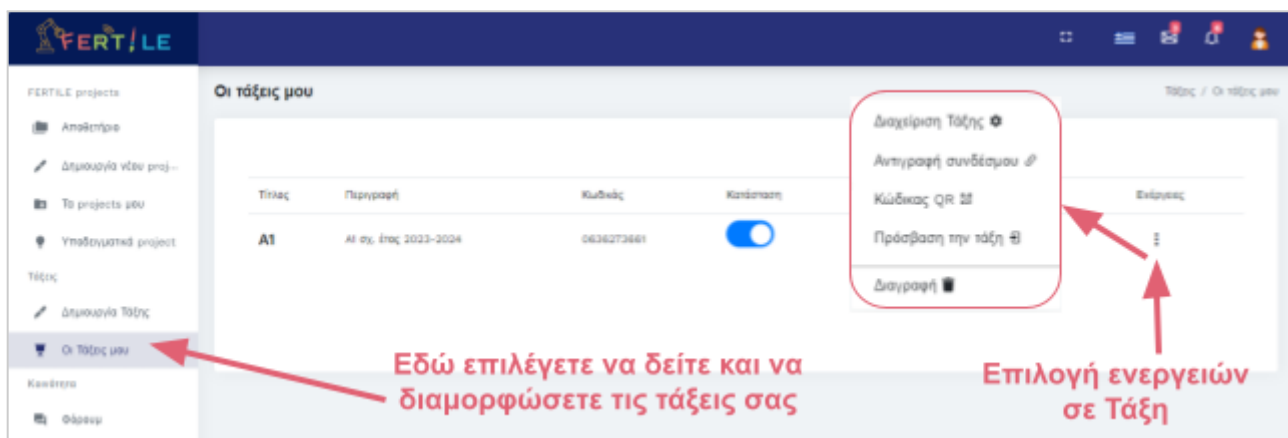
Δημιουργία κωδικού για την πρόσβαση των μαθητών/φοιτητών

Εικόνα 12.1 Η διαδικασία δημιουργίας Τάξης

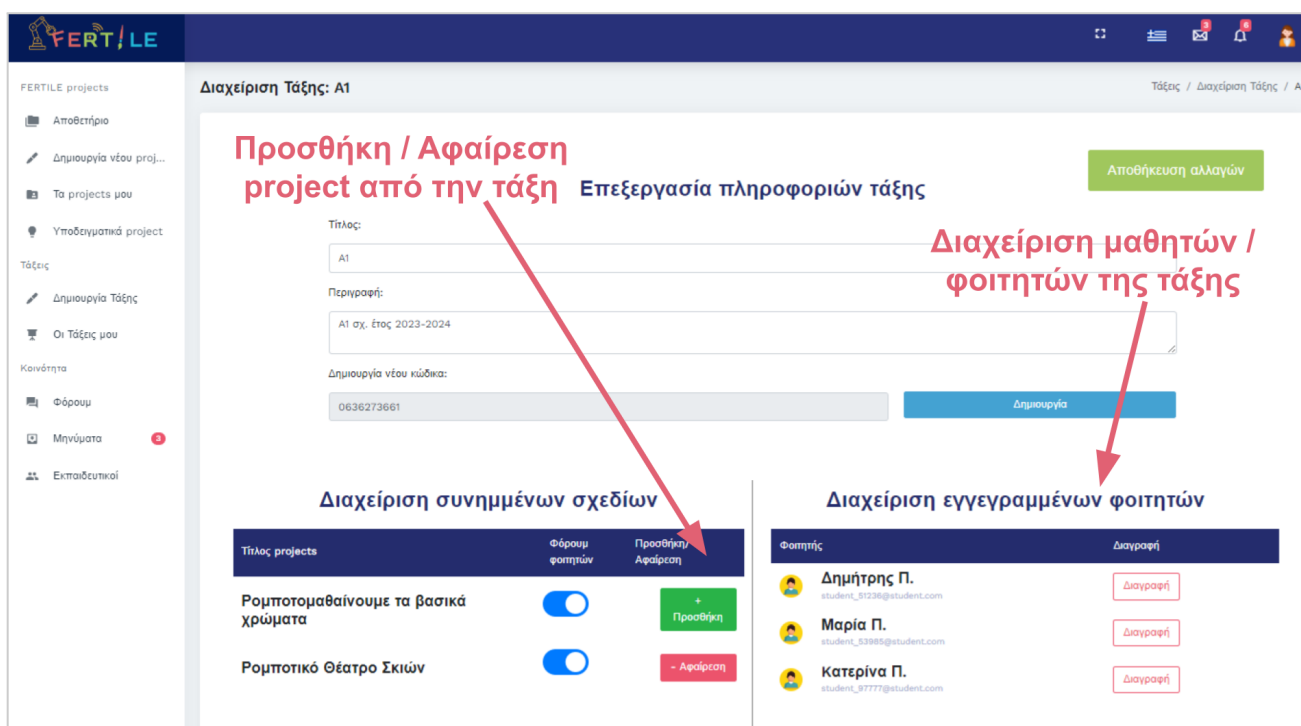
13. Οι τάξεις μου

Όταν η τάξη δημιουργηθεί, όπως απεικονίζεται στην **Εικόνα 12.2** χρειάζεται να την διαμορφώσετε. Οι διαθέσιμες ενέργειες είναι:

- Διαχείριση τάξης: για την επεξεργασία των πληροφοριών της τάξης, την διαχείριση των projects που διατίθενται στην τάξη, και την διαχείριση των εγγεγραμμένων μαθητών/φοιτητών. Η **Εικόνα 12.3** απεικονίζει αυτές τις δυνατότητες.
- Αντιγραφή συνδέσμου: Για την παροχή συνδέσμου στους μαθητές/φοιτητες αντί για την πρόσβαση μέσω της αρχικής σελίδας της πλατφόρμας.
- Κώδικας QR: Για την παροχή συνδέσμου στους μαθητές/φοιτητες αντί για την πρόσβαση μέσω της αρχικής σελίδας της πλατφόρμας.
- Πρόσβαση στην Τάξη: για πρόσβαση του εκπαιδευτικού στην τάξη σε περιβάλλον όπως αυτο που παρέχετε στους μαθητές ώστε να συμμετέχει στις συζητήσεις των μαθητών.
- Διαγραφή.



Εικόνα 12.2 Οι διαθέσιμες ενέργειες για την διαμόρφωση Τάξης



Εικόνα 12.3 Οι διαθέσιμες δυνατότητες για διαχείριση μια τάξης