

ΤΥΠΟΙ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ (πηγή: http://lrt.photodentro.edu.gr/)	ΟΡΙΣΜΟΣ, ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ
3D/VR (3D/Virtual Reality)	Αντικείμενο τρισδιάστατης μορφής που δίνει τη δυνατότητα στον μαθητή να το δει στερεοσκοπικά ή τρισδιάστατα εξομοιωμένο, αντικείμενο εικονικής πραγματικότητας. Επίσης, δίνει τη δυνατότητα στον μαθητή να αλληλοεπιδράσει με αυτό σε πραγματικό χρόνο για την απεικόνιση ή τη μετακίνησή του. Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται: 3d designs, 3d drawings, 3d shapes κ.λπ.
Animation	Ταχεία προβολή μιας σειράς εικόνων (δισδιάστατων ή τρισδιάστατων) έτσι ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Παρουσιάζει τις πληροφορίες φαινομένων, καταστάσεων ή διαδικασιών με τρόπο εύκολα κατανοητό ανάλογα με κάποιο συγκεκριμένο διδακτικό/μαθησιακό στόχο.
Αναμετάδοση (Broadcast)	Αρχείο αναμετάδοσης (συνήθως μέρους) κάποιας ραδιοφωνικής, τηλεοπτικής ή διαδικτυακής εκπομπής με συγκεκριμένο διδακτικό/μαθησιακό στόχο.
Ανοιχτή δραστηριότητα (Open activity)	Δραστηριότητα κατά την οποία το αποτέλεσμα της προτεινόμενης διαδικασίας δεν έχει εκ των προτέρων ενσωματωθεί στο μαθησιακό αντικείμενο, αλλά προκύπτει από την ίδια την υλοποίηση της δραστηριότητας.

<p style="text-align: center;">ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ</p> <p>(πηγή: http://lrt.photodentro.edu.gr/)</p>	<p style="text-align: center;">ΟΡΙΣΜΟΣ, ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ</p>
<p>Ασκήσεις πρακτικής και εξάσκησης (Drill and practice)</p>	<p>Συμπεριφορικό αντικείμενο που στοχεύει στην παροχή άσκησης, ώστε να αναπτυχθούν και να βελτιωθούν γνώσεις και δεξιότητες. Οι απαντήσεις ασκήσεων πρακτικής και εξάσκησης είναι συχνά ιδιαίτερα απλές και πολλές φορές δεν απαιτούν παρά το πάτημα ενός πλήκτρου. Οι αναλύσεις των απαντήσεων από το σύστημα είναι, επίσης, στοιχειώδεις και δίνουν άμεση ανάδραση (feedback), συνήθως της μορφής «σωστό-λάθος».</p> <p>Στις ασκήσεις πρακτικής και εξάσκησης περιλαμβάνονται: Σταυρόλεξα, κρυπτόλεξα, συμπλήρωση κενών, αντιστοίχιση, ταξινόμηση (π.χ. σε πίνακες), σειροθέτηση, κουίζ (συνδυασμός πολλών ασκήσεων), ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών, ερωτήσεις σωστού-λάθους, κρεμάλα, εντοπισμός σε εικόνα/χάρτη.</p>
<p>Βίντεο (Video)</p>	<p>Αρχείο video (.avi, mp4, wmv, άλλο) που εξυπηρετεί κάποιο συγκεκριμένο διδακτικό/μαθησιακό στόχο. Στην κατηγορία αυτή περιλαμβάνονται: Ένα μικρό απόσπασμα ντοκιμαντέρ, ένα βίντεο παρουσίασης κάποιου φαινομένου ή πειράματος, ένα βίντεο οπτικής αναπαράστασης οδηγιών, ένα απόσπασμα από μια συνέντευξη ή διάλεξη.</p>
<p>Βιντεομάθημα (Tutorial)</p>	<p>Μέθοδος μεταφοράς της γνώσης η οποία επιδιώκει να διδάξει με παραδείγματα, παρέχοντας πληροφορίες για την ολοκλήρωση μίας συγκεκριμένης εργασίας.</p>
<p>Γλωσσάρι</p>	<p>Γλωσσάρι όρων για διάφορα γνωστικά αντικείμενα.</p>

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ (πηγή: http://lrt.photodentro.edu.gr/)	ΟΡΙΣΜΟΣ, ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ
(Glossary)	
Διαδραστική παρουσίαση (Interactive presentation)	Αντικείμενο που ενσωματώνει διάφορους τύπους ψηφιακών πόρων (εικόνες, κείμενα, βίντεο, ήχους, γραφικά, υπερσυνδέσμους κ.λπ.) και επιτρέπει την αλληλεπίδραση με τον μαθητή.
Διαδραστικό πείραμα (Interactive experiment)	Αντικείμενο που περιγράφει, οπτικοποιεί ή αποδίδει με άλλον τρόπο την εκτέλεση ενός πειράματος και επιτρέπει την αλληλεπίδραση με τον μαθητή.
Διερεύνηση (Inquiry)	Αντικείμενο που έχει σχεδιαστεί ειδικά, ώστε να δώσει τη δυνατότητα στον μαθητή να το χρησιμοποιήσει ως εργαλείο έρευνας, πειραματισμού, δημιουργίας και κατασκευής για τη δόμηση νέας γνώσης. Οι μαθητές οικοδομούν νέα γνώση με διαδικασία διερεύνησης μέσω καθοδηγούμενης ανακάλυψης. Κάνουν εικασίες, διατυπώνουν και ελέγχουν υποθέσεις, λύνουν προβλήματα, κάνουν πειράματα, επικεντρώνονται σε διαδικασίες ανακάλυψης - εξήγησης, αποκτούν μεταγνωστικές δεξιότητες. Δίνεται έμφαση στην έρευνα, τον πειραματισμό, την ανακάλυψη και την αμφισβήτηση.
Δυναμική οπτική αναπαράσταση (Dynamic visual representation)	Αναπαριστά με οπτικό τρόπο ένα φαινόμενο, μια κατάσταση ή μια διαδικασία του φυσικού, του κοινωνικού ή του φανταστικού κόσμου, με στόχο να ενισχυθεί η κατανόησή τους. Πρόκειται, δηλαδή, για γραφιστική ή καλλιτεχνική αναπαράσταση μιας

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ (πηγή: http://lrt.photodentro.edu.gr/)	ΟΡΙΣΜΟΣ, ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ
	<p>κατάστασης ή ενός φαινομένου που εξελίσσεται δυναμικά. Δεν βασίζεται σε κάποιο υπολογιστικό μοντέλο, ώστε να εξασφαλίζεται η πιστή αναπαράσταση του πραγματικού κόσμου (αναλογίες διαστάσεων, χαρακτηριστικά κ.λπ.). Μια δυναμική οπτική αναπαράσταση μπορεί να είναι αλληλεπιδραστική, να επιτρέπει δηλαδή αλληλεπίδραση με τον μαθητή (π.χ. να αλλάξει παραμέτρους και να δει τη μεταβολή στην οπτική αναπαράσταση) ή όχι (πχ. παρουσίαση ενός αυτόματα μεταβαλλόμενου φαινομένου).</p>
Εικόνα (Image)	<p>Αρχείο εικόνας που εξυπηρετεί κάποιο συγκεκριμένο διδακτικό/μαθησιακό στόχο.</p> <p>Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται: Απλές εικόνες, φωτογραφίες (π.χ. μια φωτογραφία γεωγραφικού τόπου, ιστορικού γεγονότος, αγγείου, προσώπου), σκίτσα, συλλογές εικόνων και φωτογραφιών, απεικονίσεις έργων τέχνης (π.χ. πίνακας)</p>
Εκπαιδευτικό παιχνίδι (Educational game)	<p>Παιχνίδι που εξυπηρετεί εκπαιδευτικούς στόχους. Ενσωματώνει εκπαιδευτικό περιεχόμενο και στρατηγικές μάθησης, διατηρώντας παράλληλα τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.</p> <p>Στα εκπαιδευτικά παιχνίδια περιλαμβάνονται: Ολοκληρωμένα περιβάλλοντα, όπως σοβαρά παιχνίδια (serious games), παιχνίδια προσομοιώσεων (game-based simulations), επιστημονικά παιχνίδια (epistemic games), δραστηριότητες με παιγνιώδη χαρακτήρα, όπως παζλ και παιχνίδια μνήμης.</p>

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ (πηγή: http://lrt.photodentro.edu.gr/)	ΟΡΙΣΜΟΣ, ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ
Εννοιολογικός διαδραστικός χάρτης (Conceptual interactive map)	Διάγραμμα που απεικονίζει γραφικά τη συσχέτιση διαφόρων εννοιών. Αποτελείται από κόμβους που αναπαριστούν τις έννοιες και συνδέσμους που αναπαριστούν σχέσεις μεταξύ των εννοιών.
Εξερεύνηση (Exploration)	Αντικείμενο που εμπεριέχει χωροθετημένες πληροφορίες και δεδομένα και εργαλεία με τα οποία ο μαθητής μπορεί να εξερευνήσει στοιχεία. ανακαλύπτοντας ή ερμηνεύοντας τη σημασία τους.
Επίδειξη (Demonstration)	Αντικείμενο που στοχεύει στο να παρουσιάσει, να δείξει ή να επεξηγήσει στους μαθητές μια διαδικασία, ένα φαινόμενο, ένα εργαλείο, μια εφαρμογή, μια λειτουργία κ.λπ. Συνήθως παρουσιάζει βήματα μιας διαδικασίας ή οδηγίες χρήσης ή υλοποίησης (πχ. tutorials).
Εργαλείο (Tool)	Εφαρμογή λογισμικού που προσομοιώνει ή/και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως διδακτικό εργαλείο. Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται: Μικροσκόπια, τηλεσκόπια, υπολογιστές τσέπης μαθηματικών υπολογισμών κ.ά.
Έργο τέχνης (Artifact)	Αντικείμενο (κατά κανόνα, τύπου «εικόνα») που αποδίδει ένα έργο τέχνης (πίνακας ζωγραφικής, άγαλμα κ.λπ.).
Ήχος (Audio)	Αρχείο ήχου (.wav, mp3, άλλο) που εξυπηρετεί κάποιο συγκεκριμένο διδακτικό/μαθησιακό στόχο.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ (πηγή: http://lrt.photodentro.edu.gr/)	ΟΡΙΣΜΟΣ, ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ
	<p>Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται: Ο ήχος κάποιου μουσικού οργάνου, ένα απόσπασμα μουσικού έργου, ένα απόσπασμα μιας αφήγησης ή συνέντευξης, ένας διάλογος, κάποιος απλός ήχος εάν εξυπηρετεί κάποιο διδακτικό/μαθησιακό στόχο, μία περιγραφή ή ένας σχολιασμός γεγονότος (σπικάζ).</p>
Ιστοσελίδα (Website)	Ιστοσελίδα με εκπαιδευτικό περιεχόμενο που εξυπηρετεί συγκεκριμένο διδακτικό/μαθησιακό στόχο.
Μικροπείραμα (Micro experiment)	<p>Αντικείμενο που προσομοιώνει μια εστιασμένη σε συγκεκριμένες έννοιες πειραματική διάταξη, προσκαλώντας τον μαθητή να διεξαγάγει το πείραμα και να εμπλακεί στην πειραματική διεργασία.</p> <p>Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται: Προσομοιώσεις φαινομένων, διατάξεων αντικειμένων που διέπονται από μαθηματικούς κανόνες, ιδιότητες και συμπεριφορές.</p>
Μοντέλο (Model)	<p>Απλός ψηφιακός πόρος που αναπαριστά με πιστότητα (αναλογίες διαστάσεων, χαρακτηριστικά κ.λπ.) τη μορφή ή τη λειτουργία ενός αντικειμένου, ενός φαινομένου ή μιας κατάστασης, με σκοπό τη μελέτη τους. Αποτελεί αποτέλεσμα διαδικασίας μοντελοποίησης.</p> <p>Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται: Μοντέλα μορίων χημείας, ψηφιακά μοντέλα αντικειμένων για τρισδιάστατη εκτύπωση.</p>

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ (πηγή: http://lrt.photodentro.edu.gr/)	ΟΡΙΣΜΟΣ, ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ
Οδηγός (Guide)	<p>Αρχείο που περιλαμβάνει οδηγίες και κατευθύνσεις, π.χ. για την εκπόνηση συγκεκριμένων εργασιών, την επίλυση προβλημάτων, τη χρήση εφαρμογών κ.ά. Ο οδηγός μπορεί να είναι σε μορφή κειμένου ή υπερκειμένου (.pdf, .html) και να περιλαμβάνει εικόνες, βίντεο, ηχητικές οδηγίες κ.ά.</p>
Οπτικοποίηση (Visualisation)	<p>Αναπαριστά με οπτικό τρόπο ένα αντικείμενο, ένα φαινόμενο, μια κατάσταση ή διαδικασία του φυσικού, του κοινωνικού ή του φανταστικού κόσμου, με στόχο να ενισχυθεί η κατανόησή του. Βασίζεται σε κάποιο υπολογιστικό μοντέλο (σε αντίθεση π.χ. με το animation ή μια δυναμική αναπαράσταση γενικά). Συνήθως η οπτικοποίηση αναπαριστά το αποτέλεσμα μιας διαδικασίας μοντελοποίησης. Ο χαρακτηρισμός ενός μαθησιακού αντικειμένου ως οπτικοποίηση προϋποθέτει την ύπαρξη κάποιου μοντέλου (π.χ. αλγόριθμου, μαθηματικού μοντέλου κ.λπ.), όμως το ίδιο το μαθησιακό αντικείμενο δεν παρέχει πολλές δυνατότητες αλληλεπίδρασης στον χρήστη, διότι η έμφαση δίνεται στην οπτική αναπαράσταση του φαινομένου ή της κατάστασης.</p>
Παρουσίαση (Presentation)	<p>Αντικείμενο που παρουσιάζει ένα ή περισσότερα θέματα, περιλαμβάνει ακολουθία διαφανειών (slides) με σχετικές πληροφορίες ή στοιχεία, ενσωματώνει διάφορους τύπους ψηφιακών πόρων (εικόνες, κείμενα, βίντεο, ήχους, γραφικά, υπερσυνδέσμους κ.λπ.) και εξυπηρετεί κάποιον συγκεκριμένο διδακτικό σκοπό.</p>

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ (πηγή: http://lrt.photodentro.edu.gr/)	ΟΡΙΣΜΟΣ, ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ
	Συνήθως έχει προκύψει από εργαλεία δημιουργίας παρουσιάσεων. Μια παρουσίαση μπορεί να είναι διαδραστική, που επιτρέπει αλληλεπίδραση με τον μαθητή ή όχι.
Παρτιτούρα (Music score)	Παρτιτούρα μουσικού έργου-τραγουδιού σε ψηφιακή μορφή.
Πείραμα (Experiment)	Αντικείμενο που περιγράφει, οπτικοποιεί ή αποδίδει με άλλον τρόπο την εκτέλεση ενός πειράματος.
Προσομοίωση (Simulation)	Αντικείμενο που προσομοιώνει σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο ορίων ένα αντικείμενο, φαινόμενο, κατάσταση ή διαδικασία του φυσικού, κοινωνικού ή φανταστικού κόσμου. Μια προσομοίωση επιτρέπει την αλληλεπίδραση του μαθητή (ή του εκπαιδευτικού) με το εννοιολογικό περιεχόμενο, καθώς το τεχνολογικό μοντέλο (αλγόριθμος προσομοίωσης) έχει προγραμματιστεί, ώστε να αναπαριστά στην έξοδο μια σειρά από διαφορετικά δεδομένα εισόδου, τα οποία αντιστοιχούν σε διαφορετικές καταστάσεις του υπό μελέτη συστήματος. Πρόκειται, δηλαδή, για αναπαράσταση ενός αντικειμένου, ενός φυσικού ή κοινωνικού φαινομένου από λογισμικό, το οποίο ανταποκρίνεται μαθηματικά σε δεδομένα και μεταβαλλόμενες συνθήκες, όπως και το πραγματικό αντικείμενο ή φαινόμενο.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ (πηγή: http://lrt.photodentro.edu.gr/)	ΟΡΙΣΜΟΣ, ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ
Στατική αναπαράσταση δεδομένων (Static data representation)	Γραφική οπτική αναπαράσταση δεδομένων, πληροφοριών ή συγκεντρωμένης γνώσης, με στόχο την οπτική παρουσίαση της πληροφορίας με τρόπο εύκολα και γρήγορα κατανοητό από το στοχευόμενο κοινό. Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται: Ινφογραφήματα, ραβδογράμματα, εικονογράμματα, γραφήματα γραμμής, κυκλικά διαγράμματα (πίτες), πίνακες.
Χάρτης (Map)	Χάρτης (γεωγραφίας, ιστορίας, κ.ά.) σε ψηφιακή μορφή. Περιλαμβάνονται δυναμικοί χάρτες γεωδαιτημένης πληροφορίας.
Χρονογραμμή (Timeline)	Γραφική αναπαράσταση μιας χρονικής περιόδου, όπου σημειώνονται σημαντικές χρονικές στιγμές ή/και γεγονότα.