ΕΝΟΤΗΤΑ 5. ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ ΚΑΙ ΧΟΜΠΙ

## ΔΕΙΓΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ 5.2

Εργαλείο για «αυτοαξιολόγηση» και «αξιολόγηση από ισότιμους» για το EVALCOMIX για τη Δραστηριότητα 5.2, επιλογή 1

**Eval5.2.1\_EV\_VI\_Αξιολόγηση του βίντεο**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Κατηγορίες** | **Χαρακτηριστικά** | **0**  **Δεν ισχύει / Δεν απαντώ** | **1**  **Πολύ λίγο** | **2**  **Λίγο** | **3**  **Μέτριο** | **4**  **Υψηλό** | **5**  **Πολύ υψηλό** |
| **Μορφή** | Σύνδεση μεταξύ εικόνας / κειμένου / εφέ / μουσικής |  |  |  |  |  |  |
| Ποιότητα της έκφρασης |  |  |  |  |  |  |
| Ποιότητα του βίντεο |  |  |  |  |  |  |
| Ελκυστικότητα του βίντεο (εικόνες, ήχος κ.λπ.) |  |  |  |  |  |  |
| **Περιεχόμενο** | Παρουσιάζει κάτι ενδιαφέρον. |  |  |  |  |  |  |
| Έχει ξεκάθαρο μήνυμα. |  |  |  |  |  |  |
| Είναι κατανοητό. |  |  |  |  |  |  |
| Δείχνει συναισθήματα. |  |  |  |  |  |  |
| Προωθεί το ενδιαφέρον για χόμπι. |  |  |  |  |  |  |
| **Απόψεις/Γνώμη** | Η δραστηριότητα δείχνει ότι ο/η μαθητής/τρια έδειξε ενδιαφέρον από τις εκφράσεις που χρησιμοποιούνται. |  |  |  |  |  |  |
| **Γενικά** | Η δραστηριότητα είναι χρήσιμη για τους στόχους του προγράμματος για μέντορες. |  |  |  |  |  |  |