

ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ: ΚΛΑΔΟΣ ΠΕ60/70 (78 ώρες)

Α/Α	ΣΥΝΟΛΟ ΩΡΩΝ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΟ ΕΝΟΤΗΤΑΣ
1.	9	Εκπαιδευτική χρήση βασικών εργαλείων πληροφορικής, πολυμεσικών εργαλείων και του διαδικτύου	<p>Τα λογισμικά γενικής χρήσης (εφαρμογές γραφείου και Διαδίκτυο) και οι εν δυνάμει εκπαιδευτικές χρήσεις τους.</p> <p>Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να χρησιμοποιούν με ευχέρεια βασικές εφαρμογές της πληροφορικής που αφορούν συλλογή, επεξεργασία, αναπαράσταση και επικοινωνία στοιχείων και δεδομένων και να είναι σε θέση να τις χρησιμοποιούν σε επαγγελματικά και εκπαιδευτικά θέματα.</p> <p>Επίσης πρέπει να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν πολυμεσικό υλικό για την παραγωγή απλού εκπαιδευτικού υλικού και δραστηριοτήτων.</p> <p>Ειδικότερα οι εκπαιδευτικοί πρέπει:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να είναι σε θέση να καταλαβαίνουν και να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τις δυνατότητες των επεξεργαστών κειμένου, των λογιστικών φύλλων, των εργαλείων ελεύθερης και γραμμικής σχεδίασης, των εργαλείων παρουσίασης, του διαδικτύου και των εργαλείων επικοινωνίας. • Να μπορούν σχεδιάζουν και να εφαρμόζουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες με τα προαναφερθέντα λογισμικά γενικής χρήσης. • Να μπορούν να αναζητούν με αποτελεσματικό τρόπο πληροφορίες και λογισμικούς πόρους μέσα από το διαδίκτυο. • Να μπορούν να χρησιμοποιούν ειδικό λογισμικό για τη δημιουργία ιστοσελίδων. • Να μπορούν να επικοινωνούν αποτελεσματικά μέσω του Διαδικτύου.. • Να μπορούν να διαχειρίζονται απλό πολυμεσικό υλικό (εικόνα, ήχο). • Να μπορούν να αξιοποιήσουν πολυμεσικό υλικό για διδακτική χρήση. • Να μπορούν να επιλέγουν το κατάλληλο πολυμεσικό υλικό για μια συγκεκριμένη χρήση. 	<p>Ενότητα 3.8. Χρήση βασικών εργαλείων πληροφορικής ανά ειδικότητα</p> <ul style="list-style-type: none"> • Χρήση επεξεργαστή κειμένου σε διδακτικές καταστάσεις (γλώσσα) • Χρήση λογιστικού φύλλου σε διδακτικές καταστάσεις (μαθηματικά) • Χρήση λογισμικού παρουσίασης σε διδακτικές καταστάσεις (ιστορία, μελέτη περιβάλλοντος) • Χρήση ελεύθερων (freeware) λογισμικών για την επεξεργασία βασικών μορφών εκπαιδευτικού υλικού (εικόνες, ήχος, βίντεο) • Αναζήτηση/ανάκτηση αρχείων στο/από το Διαδίκτυο • Δημιουργία ιστοσελίδων και ανάρτησή τους στο Διαδίκτυο
2.	15	Χρήση εκπαιδευτικού λογισμικού	<p>Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να είναι άρτια καταρτισμένοι στη χρήση και τις μεθόδους αξιοποίησης λογισμικών της δικής τους ειδικότητας και να μπορούν να κατανοήσουν πού εμπίπτει το όποιο συγκεκριμένο</p>	<p>Ενότητα 4.5. Εκμάθηση της χρήσης λογισμικών για την αξιοποίησή τους στη διδασκαλία και τη μάθηση των γνωστικών αντικειμένων της προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης - Δραστηριότητες και παραδείγματα</p>

A/A	ΣΥΝΟΛΟ ΩΡΩΝ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΕΝΟΤΗΤΑΣ
		ειδικότητας σε διδακτικές καταστάσεις	<p>λογισμικό σε σχέση με τις κατηγορίες εκπαιδευτικού λογισμικού και την χρήση του στην τάξη.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να είναι ενημερωμένοι για όλα τα εγκεκριμένα από το Υπουργείο Παιδείας εκπαιδευτικά λογισμικά. • Να γνωρίζουν αντιπροσωπευτικά είδη από τις βασικές κατηγορίες εκπαιδευτικών λογισμικών που αφορούν την ειδικότητά τους (κλειστού και ανοικτού τύπου, πολυμέσα, εγκυκλοπαίδειες, προσομοιώσεις, κλπ.). • Να γνωρίζουν αντιπροσωπευτικά εκπαιδευτικά λογισμικά για τα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα της ειδικότητάς τους. • Να είναι σε θέση να αξιολογούν την ποιότητα των εκπαιδευτικών λογισμικών της ειδικότητάς τους, την καταλληλότητά τους καθώς και τα ενδεχόμενα μαθησιακά οφέλη, έτσι ώστε να μπορούν να επιλέγουν λογισμικά που θα τους χρησιμεύσουν στην καθημερινή εκπαιδευτική πρακτική. 	<p>Παρουσίαση, συγκριτική μελέτη και ανάλυση λογισμικών ειδικότητας</p> <p>Λογισμικά γνωστικών αντικειμένων</p> <ul style="list-style-type: none"> • Λογισμικά γλώσσας • Λογισμικά ιστορίας • Λογισμικά μαθηματικών • Λογισμικά μελέτης περιβάλλοντος • Λογισμικά για μικρές ηλικίες <p>Λογισμικά για ανάπτυξη δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου</p> <ul style="list-style-type: none"> • Λογισμικά ανάπτυξης δημιουργικότητας • Λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης • Λογισμικά οπτικοποίησης • Λογισμικά προσομοίωσης • Λογισμικά μοντελοποίησης <p>Κριτήρια επιλογής κι αξιολόγησης εκπαιδευτικών λογισμικών προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης</p> <ul style="list-style-type: none"> • Βασικές αρχές αξιολόγησης εκπαιδευτικού λογισμικού • Πηγές και τρόποι επιλογής εκπαιδευτικού λογισμικού • Διαμόρφωση κριτηρίων για την επιλογή κατάλληλου εκπαιδευτικού λογισμικού
3.	54	Ενότητα 6: Διδακτική του γνωστικού αντικειμένου		
α	9	Διδακτική του γνωστικού αντικείμενου και ΤΠΕ	<ul style="list-style-type: none"> • Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει • Να γνωρίσουν τα βασικά στοιχεία της εξέλιξης της επιστήμης και των εργαλείων υπολογιστικής τεχνολογίας για τη μάθηση των γνωστικών αντικειμένων πρωτοβάθμιας και προσχολικής εκπαίδευσης • Να γνωρίσουν τις σύγχρονες αντιλήψεις για τη φύση της μαθησιακής διαδικασίας στα γνωστικά αντικείμενα πρωτοβάθμιας και προσχολικής εκπαίδευσης και τους τρόπους αξιοποίησης των ΤΠΕ σε αυτό το πλαίσιο • Να γνωρίσουν τις σύγχρονες τάσεις για τη διδακτική των γνωστικών αντικειμένων πρωτοβάθμιας και προσχολικής εκπαίδευσης και τις καινούργιες διδακτικές μεθόδους αξιοποίησης εκπαιδευτικών εργαλείων στο πλαίσιο αυτό • Να γνωρίσουν τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι μαθητές καθώς και τρόπους αντιμετώπισης των δυσκολιών αυτών γενικά και ειδικά με τη χρήση των υπολογιστικών εργαλείων και 	<p>Ενότητα 6.1. Βασικά στοιχεία της εξέλιξης της επιστήμης και των εργαλείων ΤΠΕ για τη μάθηση των επιμέρους γνωστικών αντικειμένων.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ορολογία • Τρόποι μάθησης των μαθητών • Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις (ενεργητική μάθηση, διερευνητική και ανακαλυπτική μάθηση, συνεργατική μάθηση και μάθηση σε ομάδες, μάθηση με σχέδια εργασίας, μάθηση μέσω πειραματικής διαδικασίας, διαθεματική προσέγγιση) <p>Ενότητα 6.2. Σύγχρονο θεωρητικό πλαίσιο για τη διδασκαλία και μάθηση του γνωστικού αντικειμένου</p> <ul style="list-style-type: none"> • Στοιχεία Διδακτικής της Ελληνικής Γλώσσας • Στοιχεία Διδακτικής της Ιστορίας • Στοιχεία Διδακτικής των Φυσικών Επιστημών

Α/Α	ΣΥΝΟΛΟ ΩΡΩΝ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΕΝΟΤΗΤΑΣ
			<p>περιβαλλόντων</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Στοιχεία Διδακτικής των Μαθηματικών • Στοιχεία Διδακτικής της Πληροφορικής <p>Ενότητα 6.3. Ρόλοι, αντιλήψεις, παραδοχές εκπαιδευτικών και μαθητών αναφορικά με το γνωστικό αντικείμενο και υπό το πρίσμα των ΤΠΕ.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Οι στάσεις των εκπαιδευτικών απέναντι στις ΤΠΕ • Στάσεις, δεξιότητες και εκπαίδευση των εκπαιδευτικών <p>Ενότητα 6.4. Παρουσίαση, σύγκριση και προβληματισμός για την επίδραση των ΤΠΕ στη διαμόρφωση της διδακτικής του γνωστικού αντικείμενου. Μαθησιακές δυσκολίες και η διαχείρισή τους με τις ΤΠΕ.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η απόκτηση δεξιοτήτων μέσω εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων με χρήση ΤΠΕ • Τα είδη της γνώσης και οι γνωστικές δεξιότητες • Επικοινωνιακή προσέγγιση για τη διδασκαλία εννοιών με τη χρήση ΤΠΕ
β	30	Αξιολόγηση και προσαρμογή Εκπαιδευτικών Σεναρίων και Δραστηριοτήτων	<p>Η ανάλυση, η προσαρμογή και η δημιουργία διδακτικών σεναρίων, δραστηριοτήτων, φύλλων εργασίας και περιβαλλόντων μάθησης με ΤΠΕ θα συμβάλει ώστε οι εκπαιδευτικοί να :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ είναι σε θέση να εκπονούν εκπαιδευτικά σενάρια και δραστηριότητες ➤ γνωρίζουν μεθόδους και εργαλεία αξιολόγησης εκπαιδευτικών σεναρίων ➤ μπορούν υποστηρίζουν και να καθοδηγούν τους επιμορφούμενους στην παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού 	<p>Ενότητα 6.5. Ανάπτυξη, εφαρμογή και αξιολόγηση εκπαιδευτικών σεναρίων και δραστηριοτήτων ανά γνωστικό αντικείμενο.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ορισμός εκπαιδευτικού σεναρίου • Δομή και περιεχόμενο ενός εκπαιδευτικού σεναρίου • Η οργάνωση ενός εκπαιδευτικού σεναρίου με ΤΠΕ • Κριτήρια αξιολόγησης εκπαιδευτικών σεναρίων • Τα τεχνολογικά εργαλεία στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση που υλοποιούν ένα σύγχρονο περιβάλλον μάθησης με ΤΠΕ • Ηλεκτρονική αξιολόγηση <p>Ενότητα 6.6. Ένταξη της χρήσης των ΤΠΕ στα ΑΠΣ ειδικότητας μέσω σεναρίων</p> <p>Οι δραστηριότητες σε αυτό το μέρος εστιάζουν στην σε βάθος ανάλυση, κριτική προσέγγιση και δημιουργία των πρώτων δραστηριοτήτων, σεναρίων, και περιβαλλόντων μάθησης με ΤΠΕ (διαδίκτυο και εκπαιδευτικά λογισμικά) για τη διδασκαλία συγκεκριμένων εννοιών σε επιμορφούμενους εκπαιδευτικούς.</p>

A/A	ΣΥΝΟΛΟ ΩΡΩΝ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΕΝΟΤΗΤΑΣ
γ	15	Ανάπτυξη, εφαρμογή και αξιολόγηση Εκπαιδευτικών Σεναρίων και Δραστηριοτήτων	Η ενότητα αυτή έχει στόχο την αυτόνομη (υπό την επίβλεψη επιμορφωτή) και ολοκληρωμένη αντιμετώπιση, από ομάδες δύο - τριών εκπαιδευτικών, της σχεδίασης και ανάπτυξης διδακτικού υλικού (σεναρίων, δραστηριοτήτων και φύλλων εργασίας) για τη διδασκαλία ενοτήτων συγκεκριμένου αριθμού διδακτικών ωρών (δύο τουλάχιστον ώρες) σε εικονικές συνθήκες τάξης	<p>Ενότητα 6.7. Ανάπτυξη, εφαρμογή και αξιολόγηση εκπαιδευτικών σεναρίων και δραστηριοτήτων από τους επιμορφούμενους εκπαιδευτικούς</p> <p>Σχεδίαση εκπαιδευτικών σεναρίων από τους εκπαιδευτικούς</p> <p>Προτείνεται ενδεικτικά:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Σχεδίαση διερευνητικής – ανακαλυπτικής δραστηριότητας με λογισμικό της επιλογής των εκπαιδευτικών • Σχεδίαση σεναρίου επίλυσης προβλήματος με λογισμικό της επιλογής των εκπαιδευτικών • Σχεδίαση διαθεματικού σεναρίου με λογισμικά της επιλογής των εκπαιδευτικών

A. Λογισμικά γνωστικών αντικειμένων (Διδασκαλία στο ΚΣΕ)

Τα παρακάτω εκπαιδευτικά λογισμικά διδάσκονται στο ΚΣΕ (Ειδικό μέρος)

Όλα τα λογισμικά είναι εγκεκριμένα ή διανέμονται από το ΥΠΕΠΘ

1. Ιστορικός Άτλαντας CENTENNIA (2 ώρες)
2. Revelation Natural Art (ανάπτυξη δημιουργικότητας – επικοινωνία και έκφραση) (4 ώρες)
3. Ιδεοκατασκευές (Γλώσσα – γραπτή έκφραση) (4 ώρες)
4. Εκπαιδευτικό Λογισμικό (2 CD-ROMs) Μαθηματικά Γ', Δ', Ε' & ΣΤ' Δημοτικού, (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο) (6 ώρες)
5. Ανακαλύπτω τις μηχανές (Φυσικές Επιστήμες) (2 ώρες)
6. Δημιουργός Μοντέλων II ή ModellingSpace (Εννοιολογική χαρτογράφηση και μοντελοποίηση για διάφορα γνωστικά αντικείμενα) (6 ώρες)
7. Γαία II (Φυσικές Επιστήμες, Ε' & ΣΤ') (3 ώρες)
8. Χελωνόκοσμος (απαιτεί να είναι εγκατεστημένο το Αβάκιο) (6 ώρες)

B. Λογισμικά γενικής χρήσης (Διδασκαλία στο ΚΣΕ)

Τα παρακάτω λογισμικά γενικής χρήσης διδάσκονται στο ΚΣΕ (Γενικό και ειδικό μέρος)

1. Επεξεργαστής κειμένου (3 ώρες)
2. Λογιστικό φύλλο (6 ώρες)
3. Google Earth & Google Maps (3 ώρες)
4. Βάση δεδομένων (TableTop ή Ταξινομούμε) (3 ώρες)
5. Λογισμικό παρουσίασης (6 ώρες)
6. Ψηφιακές Εγκυκλοπαίδειες (π.χ. Wikipedia) (3 ώρες)
7. Λεξικά και σώματα κειμένων (Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας) ή Εκπαιδευτικός Θησαυρός Ελληνικών Κειμένων (ΙΕΛ) (3 ώρες)
8. Ανάπτυξη ιστοσελίδων ή blogs (6 ώρες)

Γ. Λογισμικά γνωστικών αντικειμένων (Επίδειξη στο ΚΣΕ)

Τα παρακάτω λογισμικά επιδεικνύονται στο ΚΣΕ (αφιερώνονται το πολύ 2 ώρες ανά λογισμικό αν και κάποια χρειάζονται λιγότερο χρόνο)

1. Hot Potatoes (ηλεκτρονική αξιολόγηση - δημιουργία ασκήσεων και σταυρολέξων)
2. TuxPaint (ελεύθερο λογισμικό για ανάπτυξη δημιουργικότητας)
3. Inspiration (demo έκδοση) (για εννοιολογική χαρτογράφηση)
4. Ταξινομούμε (Βάση Δεδομένων, απαιτεί να είναι εγκατεστημένο το Αβάκιο) ή TableTop
5. The Geometer's Sketchpad (λογισμικό δυναμικής γεωμετρίας)
6. MicroWorldsPro (προγραμματιστικό εργαλείο)
7. Κλειστού Τύπου Γλώσσα: Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Γλώσσα Α' & Β' Δημοτικού (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο) ή Λογομάθεια
8. Κλειστού Τύπου Μαθηματικά: Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Μαθηματικά Α' & Β' Δημοτικού (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο)
9. Ανακαλύπτω τη Φύση (Μελέτη Περιβάλλοντος για μικρές ηλικίες)
10. Κλειστού Τύπου: Ιστορία της Νεότερης και Σύγχρονης Ελλάδας (CD-ROM) ή Το 21 Εν Πλώ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης