

**ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ**  
**ΓΕΝΙΚΟ ΜΕΡΟΣ: ΚΛΑΔΟΙ ΠΕ02, ΠΕ03, ΠΕ04, ΠΕ60/70 (18 ώρες)**

A/A	ΣΥΝΟΛΟ ΩΡΩΝ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΕΝΟΤΗΤΑΣ
1.	2 ώρες	Τεχνολογίες Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην εκπαίδευση, εκπαιδευτική πολιτική και επιστημονική θεμελίωση	Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να γνωρίζουν στοιχειωδώς: α) τους στόχους της Ευρωπαϊκής Ένωσης για το 2010 και γενικότερα την πολιτική των Ευρωπαϊκών χωρών για τη χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική διαδικασία β) τα μοντέλα ένταξης, των ΤΠΕ αυτών σε μακροεπίπεδο (εκπαιδευτική πολιτική) όσο και σε μικροεπίπεδο (σχολική μονάδα)	1.1. Ο ρόλος των ΤΠΕ στη δόμηση της κοινωνίας της Γνώσης. - Η ένταξη των ΤΠΕ στα πλαίσια των στόχων της εκπαίδευσης για το 2010. 1.2. Μοντέλα εισαγωγής ΤΠΕ στην εκπαίδευση σε επίπεδο εκπαιδευτικής πολιτικής και σε επίπεδο σχολικής μονάδας
2.	4 ώρες	Σύγχρονες αντιλήψεις για τη μάθηση και τη διδασκαλία και η εφαρμογή τους με εργαλεία υπολογιστικής και δικτυακής τεχνολογίας	Οι εκπαιδευτικοί πρέπει: α) να έχουν βασικές γνώσεις των κυριότερων ρευμάτων σκέψης στις σύγχρονες θεωρίες μάθησης και των επιπτώσεων τους στην οργάνωση διδακτικών καταστάσεων με τη βοήθεια των ΤΠΕ β) να γνωρίζουν τις γενικές κατευθύνσεις της αξιοποίησης των ΤΠΕ σύμφωνα με σύγχρονες θεωρίες μάθησης και σύγχρονες παιδαγωγικές αντιλήψεις. γ) να γνωρίζουν χαρακτηριστικά των ρόλων του εκπαιδευτικού και του μαθητή έτσι όπως αυτοί διαμορφώνονται μέσα από τις σύγχρονες αντιλήψεις για τη μάθηση και τη διδασκαλία. δ) να γνωρίζουν τα βασικά στοιχεία σχεδιασμού εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων με διαθεματικό χαρακτήρα και τύπου project. ε) να έχουν γνώσεις του ρόλου που μπορούν να διαδραματίσουν οι ψηφιακές Κοινότητες Πρακτικής και Μάθησης	2.1. Σύγχρονες θεωρήσεις για τη μάθηση: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Συμπεριφορισμός</li> <li>• Γνωστικός κοστρουκτιβισμός</li> <li>• Η κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις μάθησης</li> </ul> Επιπτώσεις των θεωρήσεων αυτών στην οργάνωση διδακτικών καταστάσεων. Ρόλος των ΤΠΕ. 2.2 Σύγχρονες προσεγγίσεις στη Διδακτική και δημιουργία πλαισίου εκπαιδευτικών σεναρίων-δραστηριοτήτων-διδακτικού υλικού με τη διαμεσολάβηση των ΤΠΕ όπως: ομαδοσυνεργατική μάθηση, μέθοδος σχεδίου δράσης (project) και επίλυση προβλημάτων (problem solving). Ανάπτυξη μαθησιακών περιβαλλόντων με τη συμβολή των ΤΠΕ. Χαρακτηριστικά των ρόλων διδασκόντων και μαθητών στα νέα μαθησιακά περιβάλλοντα. 2.3 Χρήση και υποστήριξη Κοινοτήτων Πρακτικής και Μάθησης
3.	7 ώρες	Χρήση των βασικών εργαλείων πληροφορικής, πολυμεσικών εργαλείων και του διαδικτύου	Οι εκπαιδευτικοί πρέπει: α) να μπορούν να αναζητούν με αποτελεσματικό τρόπο πληροφορίες και ψηφιακούς πόρους μέσα από το διαδίκτυο και να είναι σε θέση να εκτιμήσουν την αξιοπιστία και την εν γένει διδακτική αξία των πληροφοριών αυτών, έχοντας επίγνωση των πρακτικών ορθής χρήσης τους. β) να γνωρίζουν τις θεωρητικές αρχές αξιοποίησης του διαδικτύου στην διδασκαλία και τη μάθηση και διδακτικές προσεγγίσεις με τη χρήση του διαδικτύου. γ) να μπορούν να επιλέγουν το κατάλληλο πολυμεσικό υλικό για μια συγκεκριμένη εκπαιδευτική χρήση.	3.1 Το Διαδίκτυο ως πηγή πληροφοριών και εκπαιδευτικών πόρων, ως μέσο επικοινωνίας και ως «χώρος» δημοσίευσης έργων.. Αξιοπιστία πληροφοριών, copyright και ορθή χρήση πληροφοριών. Netiquette. 3.2 Αξιοποίηση-αξιολόγηση ιστοσελίδων, ιστοχώρων και πυλών. 3.3 Σχεδίαση μαθημάτων με χρήση του διαδικτύου 3.4 Δημιουργία Μαθησιακού υλικού Πολυμέσων και Υπερμέσων 3.5 Συστήματα Διαχείρισης της Μάθησης (CMS, LMS): Γνωριμία και χρήση.

A/A	ΣΥΝΟΛΟ ΩΡΩΝ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΕΝΟΤΗΤΑΣ
			<p>δ) να έχουν στοιχειώδεις γνώσεις για τα Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης και Περιεχομένου</p> <p>ε) να κατανοούν τις δυνατότητες των επεξεργαστών κειμένου, των λογιστικών φύλλων, των λογισμικών παρουσίασης και εν γένει των εφαρμογών γραφείου. Να μπορούν να σχεδιάζουν και να εφαρμόζουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες με τα προαναφερθέντα λογισμικά γενικής χρήσης.</p>	3.6. Ομογενοποίηση βασικών γνώσεων λογισμικού γενικής χρήσης- Εκπαιδευτική αξιοποίηση εργαλείων γενικής χρήσης
4.	3 ώρες	Χρήση εκπαιδευτικού λογισμικού	<p>Οι επιμορφωτές πρέπει:</p> <p>α) να γνωρίζουν τις βασικές κατηγορίες λογισμικού από πλευράς χαρακτηριστικών και από πλευράς δραστηριοτήτων με τη χρήση τους και να είναι σε θέση να αποφανθούν για το πλαίσιο ένταξης ενός εκπαιδευτικού λογισμικού μετά από σχετική αξιολόγησή του.</p> <p>β) να είναι ενημερωμένοι για χαρακτηριστικά εκπαιδευτικά λογισμικά, εγκεκριμένα από το Υπουργείο Παιδείας.</p>	<p>4.1 Βασικές κατηγορίες λογισμικού από πλευράς χαρακτηριστικών και από πλευράς δραστηριοτήτων με τη χρήση τους</p> <p>4.2 Προβληματική και κριτήρια αξιολόγησης, πλαίσιο ένταξης και καταλληλότητας εκπαιδευτικού λογισμικού</p> <p>4.3 Συνοπτική παρουσίαση, υφιστάμενου εκπαιδευτικού λογισμικού (Λογισμικό ΥΠΕΠΘ και ευρέως χρησιμοποιούμενο λογισμικό Ανοιχτού κώδικα)</p> <p>-</p>
5.	2 ώρες	Θέματα υποστήριξης σχολικών εργαστηρίων	<p>Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να έχουν τις βασικές γνώσεις για θέματα λειτουργίας και ασφαλείας του σχολικού εργαστηρίου πληροφορικής. Ειδικότερα οι εκπαιδευτικοί πρέπει:</p> <p>α) να έχουν βασικές λειτουργικές γνώσεις σχετικές με τα δίκτυα και τους σταθμούς εργασίας.</p> <p>β) να μπορούν να διαχειρίζονται περιφερειακές συσκευές και αποθηκευτικά μέσα και να αντιμετωπίζουν στοιχειωδώς θέματα ασφαλείας.</p>	<p>5.1 Σχολικό εργαστήριο πληροφορικής: Γνωριμία, χρήση και διαχείριση. Στοιχεία από το Διαδίκτυο: διευθυνσιοδότηση, TCP / IP κ.ά.</p> <p>5.2 Εισαγωγή στα θέματα ασφάλειας (αντιβίωση, κλπ) και αντιγράφων ασφαλείας (backup)</p>

