

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών		
ΤΜΗΜΑ	Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	0029	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	5-8
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ		ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ
σε περίπτωση που οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται σε διακριτά μέρη του μαθήματος π.χ. Διαλέξεις, Εργαστηριακές Ασκήσεις κ.λπ. Αν οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται ενιαία για το σύνολο του μαθήματος αναγράψτε τις εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων		3	4
Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ειδικού υποβάθρου, ανάπτυξης δεξιοτήτων, εργαστηριακό, επιλογής <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδικευσης γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	Όχι		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Ναι		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)			

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p>Μαθησιακά Αποτελέσματα</p> <p>Περιγράφονται τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος οι συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες καταλλήλου επιπέδου που θα αποκτήσουν οι φοιτητές μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος.</p> <p>Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α</p> <ul style="list-style-type: none"> • Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης • Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 & 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και το Παράρτημα Β • Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων
<p>Το μάθημα αποσκοπεί στο να έχουν οι φοιτητές αντίληψη και άποψη για τα παρακάτω θέματα.</p> <p>Σε επίπεδο γνώσεων να:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Γνωρίζουν τις κατηγορίες και το ευρύ φάσμα εφαρμογής των αλληλεπιδραστικών εφαρμογών. 2. Γνωρίζουν το λογισμικό που χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη αλληλεπιδραστικών εφαρμογών πολυμέσων. 3. Γνωρίζουν τις έννοιες που σχετίζονται με τα κινούμενα γραφικά. Τη μεθοδολογία εισαγωγής κινούμενων γραφικών. 4. Γνωρίζουν τις βασικές έννοιες προγραμματισμού όπως γεγονότα, τελεστές, βρόγχοι, μεταβλητές και συνθήκες και τον τρόπο που αυτές υλοποιούνται με αντικειμενοστραφή προγραμματισμό. 5. Τα διαγράμματα ροής.

6. Γνωρίζουν τη μεθοδολογία χρήσης, τροποποίησης και εισαγωγής αρχείων ήχου, μουσικής, εικόνων και βίντεο.
7. Γνωρίζουν τη μεθοδολογία εμφάνισης και μεταβολής μετρητών και μηνυμάτων στην οθόνη.

Σε επίπεδο δεξιοτήτων να:

1. Κατανοούν τη σημασία του τρόπου παρουσίασης μίας εφαρμογής και του περιβάλλοντος διεπαφής της.
2. Κατανοούν τη σημασία να σχεδιάζεται η πλοήγηση με τρόπο εύκολα αντιληπτό από τα παιδιά.
3. Μπορούν να υλοποιήσουν τα βήματα που απαιτούνται από τη σύλληψη ως την υλοποίηση μίας εφαρμογής.
4. Υλοποιούν τη ροή του προγράμματος με frames.

Σε επίπεδο ικανοτήτων να:

1. Υλοποιούν εκπαιδευτικές εφαρμογές πολυμέσων

Γενικές Ικανότητες

Λαμβάνοντας υπόψη τις γενικές ικανότητες που πρέπει να έχει αποκτήσει ο πτυχιούχος (όπως αυτές αναγράφονται στο Παράρτημα Διπλώματος και παρατίθενται ακολούθως) σε ποια / ποιες από αυτές αποσκοπεί το μάθημα:

Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών	Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις	Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
Λήψη αποφάσεων	Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον
Αυτόνομη εργασία	Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου
Ομαδική εργασία	Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
Εργασία σε διεθνές περιβάλλον	Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών	Άλλες...

Το μάθημα αποσκοπεί στα παρακάτω:

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις
- Λήψη αποφάσεων
- Αυτόνομη εργασία
- Ομαδική εργασία
- Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
- Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές της Πληροφορικής κεντρίζουν το ενδιαφέρον των μαθητών, εμπλουτίζουν και διευκολύνουν τη μαθησιακή διαδικασία. Επιπλέον, το φάσμα της εφαρμογής τους περιλαμβάνει το σύνολο των διδακτικών αντικειμένων. Είναι λοιπόν ένα σημαντικό διδακτικό εργαλείο, στην αξιοποίηση του οποίου πρέπει να εμβαθύνουν οι φοιτητές. Βασικός στόχος του μαθήματος είναι, μέσω της ανάπτυξης απλών εφαρμογών, να διερευνηθούν τρόποι με τους οποίους μπορούν αυτές να ενταχθούν στη διδακτική διαδικασία. Το αντικείμενο δεν εξετάζεται αποκλειστικά μόνο από την πλευρά της ανάπτυξης των εφαρμογών από ειδικούς στον τομέα ή/και τους εκπαιδευτικούς. Εξετάζεται και από την πλευρά της ανάπτυξης των εφαρμογών από τους ίδιους τους μαθητές. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση object oriented-point and click multimedia authoring tools, καταρρίπτοντας παράλληλα την αντίληψη ότι η ανάπτυξη των εφαρμογών της Πληροφορικής απαιτεί ιδιαίτερη εξειδίκευση και γνώσεις προγραμματισμού.

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</p>	<p>Δια ζώσης στο Εργαστήριο με χρήση Η/Υ ή laptop</p>	
<p>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</p>	<p>Ναι Η χρήση ΤΠΕ αποτελεί αντικείμενο του μαθήματος</p>	
<p>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι διδασκαλίας. Διαλέξεις, Σεμινάρια, Εργαστηριακή Άσκηση, Άσκηση Πεδίου, Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας, Φροντιστήριο, Πρακτική (Τοποθέτηση), Κλινική Άσκηση, Καλλιτεχνικό Εργαστήριο, Διαδραστική διδασκαλία, Εκπαιδευτικές επισκέψεις, Εκπόνηση μελέτης (project), Συγγραφή εργασίας / εργασιών, Καλλιτεχνική δημιουργία, κ.λπ.</p> <p>Αναγράφονται οι ώρες μελέτης του φοιτητή για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα καθώς και οι ώρες μη καθοδηγούμενης μελέτης σύμφωνα με τις αρχές του ECTS</p>	<p>Δραστηριότητα</p>	<p>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</p>
	<p>Διαλέξεις</p>	<p>10</p>
	<p>Εργαστηριακή άσκηση</p>	<p>30</p>
	<p>Αυτοτελής μελέτη</p>	<p>30</p>
	<p>Εκπόνηση έργου</p>	<p>40</p>
	<p>Συγγραφή σύντομης εργασίας</p>	<p>10</p>
	<p>Σύνολο Μαθήματος</p>	<p>120</p>
<p>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμίων, Επίλυση Προβλημάτων, Γραπτή Εργασία, Έκθεση / Αναφορά, Προφορική Εξέταση, Δημόσια Παρουσίαση, Εργαστηριακή Εργασία, Κλινική Εξέταση Ασθενούς, Καλλιτεχνική Ερμηνεία, Άλλη / Άλλες</p> <p>Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.</p>	<p>Εργαστηριακές ασκήσεις κατά τη διάρκεια του εξαμήνου.</p> <p>Κάθε φοιτητής αναλαμβάνει να σχεδιάσει και να υλοποιήσει ατομικά ή σε μικρή ομάδα μία εφαρμογή χρησιμοποιώντας τα εργαλεία που παρουσιάζονται στις διαλέξεις. Η αξιολόγηση γίνεται στη βάση συγκεκριμένων κριτηρίων για την παραγωγή υλικού.</p> <p>Κάθε φοιτητής αναλαμβάνει να παρουσιάσει ένα θέμα που άπτεται του περιεχομένου του μαθήματος (ομαδική εργασία).</p> <p>Προϋπόθεση για την απόδοση των διδακτικών μονάδων είναι η επιτυχής ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων.</p>	

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

<p>- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία: Μικρόπουλος, Τ. Α. (2006). <i>Ο υπολογιστής ως γνωστικό εργαλείο</i>. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.</p> <p>- Συναφή επιστημονικά περιοδικά: Computers and Education International Journal of Game-Based Learning Education and Information Technologies Australasian Journal of Educational Technology Journal of Educational Technology & Society</p>
--