

Εφαρμογές και Εργαλεία Ανάπτυξης Εκπαιδευτικού Λογισμικού

ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ ΚΟΝΤΟΥ

Σχεδιάγραμμα Μαθήματος

A/A	Διδάσκων	Ημ/νία	Τίτλος Διάλεξης
1	Παναγιώτα Κοντού	20/2/2019	Εισαγωγή στο εκπαιδευτικό λογισμικο, Κατηγορίες εκπαιδευτικού Λογισμικού
2	Παναγιώτα Κοντού	27/2/2019	Εφαρμογές Διαδικτύου, Εργαλεία κοινωνικής δικτύωσης και κοινότητες μάθησης (forum, chat, email, Google docs, Drive,Dropbox, κλπ), Εκπαιδευτικές Δικτυακές Πύλες (Portals).
3	Παναγιώτα Κοντού	6/3/2019	Οι πλατφόρμες ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης. Συστήματα τηλεκπαίδευσης. MOODLE, OPEN ECLASS3, Σύγχρονη Τηλεκπαίδευση. Τεχνολογίες τηλεδιάσκεψης-εικονική (virtual) αίθουσα διδασκαλίας ζωντανά (online). BigBlueButton /(κομμάτι της πλατφόρμας MOODLE).
4	Παναγιώτα Κοντού	13/3/2019	Περιγραφή όλων των διαθέσιμων λογισμικών ανά κατηγορία και ανά τάξη.
5	Παναγιώτα Κοντού	20/3/2019	Ηλεκτρονικά Βιβλία - Εγκυκλοπαιδείες, Πλατφόρμα διαδραστικών βιβλίων, Πλατφόρμες ψηφιακών διδακτικών σεναρίων.
6	Παναγιώτα Κοντού	27/3/2019	Δημιουργία Ασκήσεων (Hotpotatoes), Εργαλεία κατασκευής Εννοιολογικού χάρτη, Εργαλεία Αξιολόγησης Διδασκαλίας
7	Παναγιώτα Κοντού	3/4/2019	Εισαγωγή σε Προγραμματισμό με Scratch
8	Κων/νος Καλοβρέκτης	10/4/2019	Η υπολογιστική σκέψη το physical computing και η επιστημολογία STEM
9	Κων/νος Καλοβρέκτης	17/4/2019	Εκπαιδευτική ρομποτική, Παιδαγωγικές προσεγγίσεις και εφαρμογές ανοιχτού λογισμικού και ανοιχτού υλικού
10	Ελένη Βλάχου	8/5/2019	Δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών με το Unity
11	Ελένη Βλάχου	15/5/2019	Δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών με το Unity
12	Παναγιώτα Κοντού	22/5/2019	Κατασκευή πολυμεσικών παραμυθιών- ιστοριών. Δημιουργία animation
13	Παναγιώτα Κοντού	29/5/2019	Επαναληπτικό μάθημα-Ανασκόπηση εκπαιδευτικών λογισμικών

Εκπαιδευτικό Λογισμικό

- ❑ Σύνολο των εφαρμογών για ηλεκτρονικούς υπολογιστές ή τον παγκόσμιο ιστό που εξυπηρετούν εκπαιδευτικούς σκοπούς.
- ❑ Κάποια λογισμικά υπηρετούν επικουρικά τους εκπαιδευτικούς διευκολύνοντάς τους στο έργο τους.
- ❑ Άλλες φορές, ενισχύουν την προσπάθεια του μαθητή, παρέχοντάς τους εργαλεία εξάσκησης, πηγές γνώσεις, κ.α.
- ❑ Επιπλέον, υπάρχει εκπαιδευτικό λογισμικό που χρησιμοποιείται στο συντονισμό του εκπαιδευτικού έργου, τη συγκέντρωση και οργάνωση του εκπαιδευτικού υλικού, την κατάρτιση και τήρηση του προγράμματος εκπαίδευσης και, γενικότερα, τη διοίκηση και λειτουργία ενός εκπαιδευτικού οργανισμού.

Εκπαιδευτικό Λογισμικό

- ❑ Υπάρχει και εκπαιδευτικό λογισμικό προσαρμοσμένο στις ιδιαιτερότητες του εκπαιδευόμενου.
- ❑ Έτσι, αρκετά διαδεδομένα είναι τα συστήματα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, ενώ έχουν ξεκινήσει να λειτουργούν και εξελιγμένα συστήματα αυτοεκπαίδευσης, είτε από απόσταση, είτε με την αρωγή ενός εκπαιδευτικού ή εκπαιδευτικού οργανισμού.
- ❑ Εκπαιδευτικό λογισμικό μπορεί να θεωρηθεί κάθε οργανωμένη πηγή γνώσης, όπως ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες, εγκυκλοπαίδειες, ψηφιακές συλλογές οπτικοακουστικού υλικού, κλπ.
- ❑ Υπάρχουν αρκετά ηλεκτρονικά παιχνίδια με καθαρά εκπαιδευτικό χαρακτήρα.

Εκπαιδευτικό Λογισμικό

- ❑ Αρχικά, το λογισμικό εξυπηρετούσε περισσότερο τη διδασκαλία μαθημάτων σχετικών με την τεχνολογία τους και την πληροφορική, αλλά σταδιακά άρχισαν να εμφανίζονται προγράμματα για διάφορες άλλες εκπαιδευτικές ανάγκες.
- ❑ Σήμερα, υπάρχει εξειδικευμένο εκπαιδευτικό λογισμικό για τη διδασκαλία αρκετών θεματικών ενοτήτων, όπως η ελληνική γλώσσα, οι ξένες γλώσσες, τα μαθηματικά, η φυσική, η πληροφορική, κ.α.
- ❑ Τα προγράμματα αυτά εξυπηρετούν ανάγκες ποικίλων επιπέδων, από διδασκαλία σε μικρά παιδιά έως διδασκαλία σε πανεπιστημιακό επίπεδο.
- ❑ Τα τελευταία χρόνια άρχισαν να χρησιμοποιούνται στη χώρα μας, ωστόσο πολύ λίγα είναι προσαρμοσμένα στην ελληνική γλώσσα.

Εργασία Μαθήματος

- 1) Δημιουργία Ολοκληρωμένου μαθήματος στο eclass.
- 2) Δημιουργία Ολοκληρωμένου μαθήματος στο moodle.
- 3) Δημιουργία ασκήσεων αξιολόγησης με το HotPotatoes χρησιμοποιώντας όλα τα είδη ασκήσεων
- 4) Δημιουργία εκπαιδευτικού σεναρίου σε Scratch/Unity.
- 5) Δημιουργία μαθήματος της επιλογής σας με τη χρήση τουλάχιστον 2 εκπαιδευτικών λογισμικών τα οποία διδαχθήκατε κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

Εργασία Μαθήματος

- Οι εργασίες θα πραγματοποιηθούν σε ομάδες των 2 ατόμων
- Η εργασία θα πρέπει να έχει τέτοιο υλικό/περιεχόμενο ώστε να καλύπτονται 39 ώρες διδασκαλίας
- Προφορική εξέταση της εργασίας
- Η βαθμολογία θα είναι ανάλογη του πλήθους των λογισμικών και της πολυπλοκότητας της εργασίας