

**ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ: Εφαρμογές και Εργαλεία Ανάπτυξης Ε**

A/A	Διδάσκων	Ημ/νία	Τίτλος Διάλεξης
1	Παναγιώτα Κοντού	20/2/2019	Εισαγωγή στο εκπαιδευτικό λογισμικό, 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 Καλοβρέκτι	10/4/2019	Η υπολογιστική σκέψη το physical computing και η επιστημολογία STEM
9	Κων/νος Καλοβρέκτι	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

<b>12</b>	Παναγιώτα Κοντού	22/5/2019	Κατασκευή πολυμεσικών παραμυθιών-ιστοριών. Δημιουργία animation
<b>13</b>	Παναγιώτα Κοντού	29/5/2019	Επαναληπτικό μάθημα-Ανασκόπηση εκπαιδευτικών λογισμικών
<b>14</b>			
<b>15</b>			
<b>16</b>			
<b>17</b>			



