

### 1. ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	<b>HY1408</b>	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>7</b>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	<b>ΕΙΔΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ ΤΠΕ &amp; ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ</b>		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>		<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>
	<i>Σύνολο</i>	<b>2</b>	<b>4</b>
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ:</b>	Ειδίκευσης γενικών γνώσεων & ανάπτυξης δεξιοτήτων Επιλογής		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	HY0601		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uth.gr/courses/PRE_U_???/">https://eclass.uth.gr/courses/PRE_U_???/</a>		

### 2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Γενικός σκοπός του μαθήματος είναι να μυήσει τους/ις φοιτητές/τριες σε διαφορετικές θεματικές που</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• είτε άπτονται του ΑΠΣ Πληροφορικής του Δημοτικού Σχολείου, όπως τα Προγραμματιστικά περιβάλλοντα για το Δημοτικό Σχολείο,</li> <li>• είτε αποτελούν εργαλεία γνωστικής οικοδόμησης για βασικά γνωστικά αντικείμενα του ΑΠΣ του Δημοτικού Σχολείου, όπως τα Υπολογιστικά περιβάλλοντα για τα Μαθηματικά,</li> <li>• είτε να τους εισαγάγει στις βασικές έννοιες και πρακτικές νέων πεδίων τεχνολογικής και παιδαγωγικής σύζευξης, όπως η Εκπαιδευτική ρομποτική,</li> <li>• είτε να συνιστούν ιδιαίτερα γόνιμες μεθοδολογικές προσεγγίσεις γνωστικής οικοδόμησης και διερεύνησης, όπως η Μοντελοποίηση και η Εννοιολογική χαρτογράφηση,</li> <li>• είτε αποτελούν εργαλεία έτσι ώστε οι μαθητές και οι μαθήτριες να αναπτύσσουν επικοινωνιακές δεξιότητες, να μαθαίνουν να εκφράζουν τις απόψεις τους, όπως γίνεται μέσω της Ψηφιακής αφήγησης.</li> </ul>
<b>Γενικές Ικανότητες</b>
<p>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών                  Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις                  Λήψη αποφάσεων                  Ομαδική εργασία                  Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον                  Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</p>

### 3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- Μοντελοποίηση
  - Θεωρία
  - Λογισμικό μοντελοποίησης Δημιουργός Μοντέλων
- Εννοιολογική χαρτογράφηση
  - Θεωρία
  - Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης CMapTools
- Προγραμματιστικά περιβάλλοντα για το Δημοτικό Σχολείο
  - Scratch: για μεγάλες τάξεις δημοτικού
  - ScratchJr: για νηπιαγωγείο, μικρές τάξεις δημοτικού
  - MicroWorlds Pro: για διερεύνηση - επανάληψη - αξιολόγηση δύσκολων εννοιών
- Υπολογιστικά περιβάλλοντα για Μαθηματικά
  - The Geometer's Sketchpad
  - Geogebra

- Εκπαιδευτική ρομποτική
  - Θεωρία
  - Προγραμματιζόμενα ρομπότ τύπου Logo
- Ψηφιακή αφήγηση

#### 4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο διάλεξη (1 ώρα/βδομάδα) Εργαστηριακή εξάσκηση (2 ώρες/βδομάδα)	
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές/τριες καθώς και στην υλοποίηση της εργασίας από την μεριά των φοιτητών/τριών	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<i><b>Δραστηριότητα</b></i>	<i><b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου (ώρες)</b></i>
	Διαλέξεις	12
	Εργαστηριακή άσκηση	24
	Μελέτη στη διάρκεια του εξαμήνου	24
	Υλοποίηση εργασίας	52
	Συναντήσεις εργασίας με τον διδάσκοντα	3
	<b>Σύνολο Μαθήματος</b>	<b>115</b>
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	Η διαδικασία της αξιολόγησης γίνεται στα Ελληνικά. Υποχρεωτική απαλλακτική εργασία υλοποίησης πρωτογενούς ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού. Συναντήσεις εργασίας (κατά μ.ο 5-6) με τον διδάσκοντα για την καθοδήγηση και διόρθωση της πορείας της εργασίας.	

#### 5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Κοτρωνίδου, Ι., Τόζιου, Τ., (2011), Η ψηφιακή αφήγηση στο σχολείο, Εκδόσεις Ζήτη, ISBN: 978-960-456-297-8
- Δαπόντες, Ν. κ.α. (2003), Ο δάσκαλος δημιουργός, Εκδόσεις Καστανιώτη, ISBN: 978-960-03-3654-2