



Υπολογιστικά Περιβάλλοντα για τη Διδασκαλία και την Ανθρώπινη Μάθηση

Διεύθυνση Δημοτικής Εκπαίδευσης

Γραφείο Ολοήμερων Σχολείων

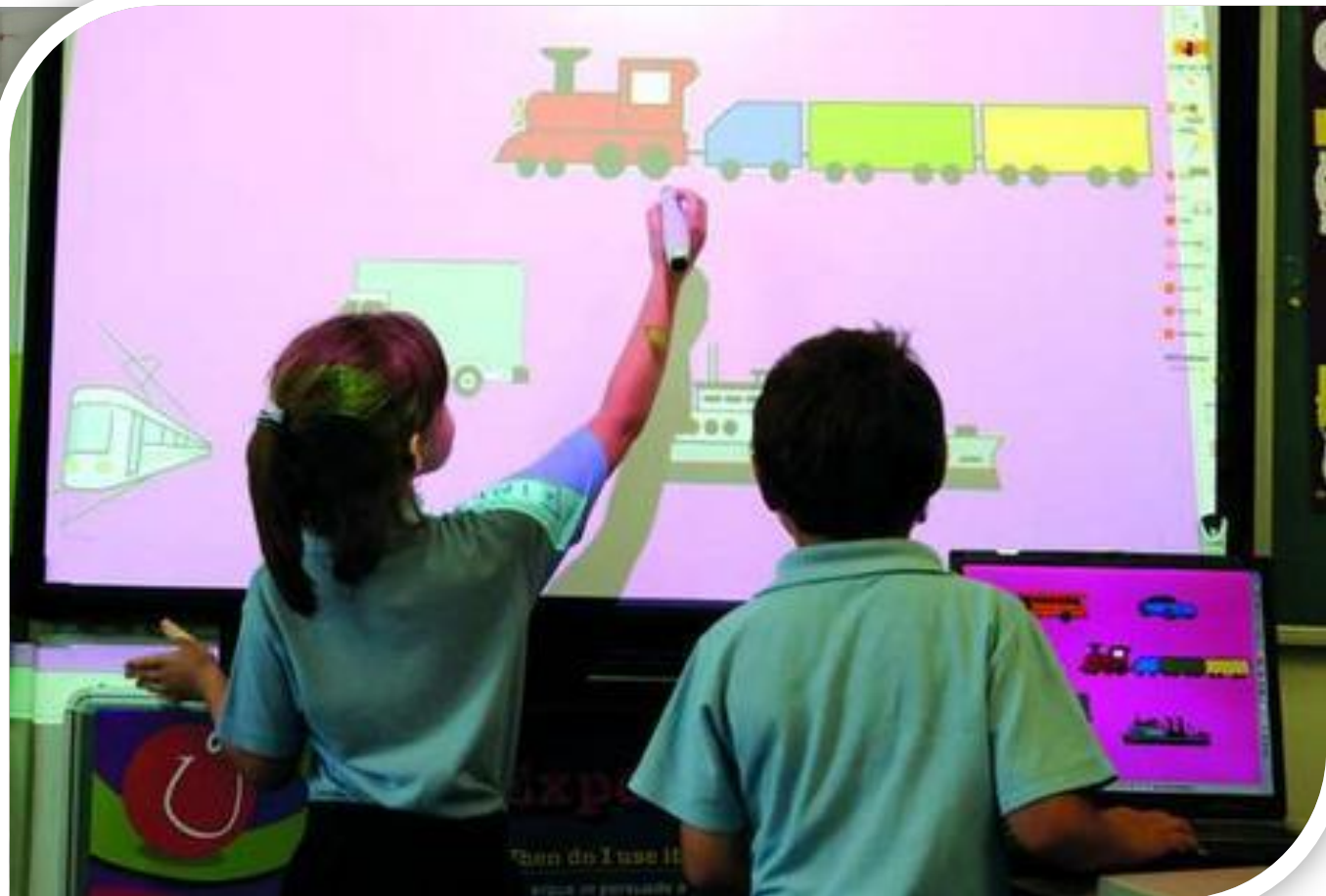
Άξονας Αναλυτικών Προγραμμάτων
και Εξασφάλισης Εκπαιδευτικού
Λογισμικού



Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών
Προαιρετικών Ολοήμερων Σχολείων (ΠΟΣ)
20-23 Ιανουαρίου 2015

Τρόποι Αξιοποίησης - Οργάνωση της Τάξης

- ▶ Χρήση ΗΥ συνδεδεμένου με Ψηφιακό Βιντεοπροβολέα
 - αφόρμηση, ιδεοθύελλα (brainstorming), συζήτηση, παρουσίαση νέων εννοιών ή/και αποτελεσμάτων εργασιών των ομάδων κ.λπ.
 - Προσοχή στην κατάχρηση (μετωπική / παραδοσιακή διδασκαλία)



Τρόποι Αξιοποίησης - Οργάνωση της Τάξης

- ▶ Χρήση των ΗΥ της τάξης ως σταθμών εργασίας
 - άντληση πληροφοριών - εξάσκηση για κατανόηση - εμπέδωση εννοιών - δημιουργία μικρών εργασιών (projects), κ.λπ.
 - εργασία είτε σε μικρές ομάδες μαθητών (2-3) είτε σε ατομικό επίπεδο
 - αξιοποίηση των ΗΥ και στα πλαίσια του χρόνου εμπέδωσης



Τρόποι Αξιοποίησης - Οργάνωση της Τάξης

- ▶ Χρήση του **Εργαστηρίου ΗΥ** του σχολείου
 - συνδυασμός των δύο άλλων προσεγγίσεων
 - **έμφαση στις μικρές εργασίες (projects)**



Τρόποι Αξιοποίησης - Οργάνωση της Τάξης

▶ Τηλεδιδασκαλία - Εικονική τάξη - Τηλεσυνεργασία



ψηφιακοί μετανάστες



Ψηφιακοί ιθαγενείς

Η εκπαίδευση αξιοποιεί τις ΤΠΕ, όπου ψηφιακοί μετανάστες διδάσκουν ψηφιακούς ιθαγενείς, αξιοποιώντας σύγχρονα εργαλεία και συστήματα

Το ζήτημα παραμένει ανοιχτό...



**«Την τεχνολογική επανάσταση ή
την ελέγχεις ή την υφίστασαι»**

Jacques Delors

Μάθηση είναι...

«μια σχετικά μόνιμη αλλαγή στις νοητικές αναπαραστάσεις ή συνάψεις, η οποία προκύπτει ως αποτέλεσμα εμπειρίας»
(Ormrod, 2004)

«μια διαρκής αλλαγή στη συμπεριφορά ή την ικανότητα κάποιου να συμπεριφερθεί με δεδομένο τρόπο, η οποία είναι αποτέλεσμα άσκησης ή άλλων μορφών εμπειρίας»
(Schunk, 1996)

«μια σταθερή αλλαγή στην απόδοση ή τη δυνατότητα απόδοσης η οποία προκύπτει ως αποτέλεσμα της απόκτησης εμπειρίας και της αλληλεπίδρασης με τον κόσμο»
(Driscoll, 2005)

Μάθηση είναι...

εμπειρία
αλληλεπίδραση

ΑΛΛΑΓΗ

σχεδίαση και αξιοποίηση
αποτελεσματικών, αποδοτικών και
ελκυστικών μαθησιακών διαδικασιών

ΑΛΛΑΓΗ

ικανοτήτων
Γνώσεων
συμπεριφοράς

Α
Λ
Λ
Α
Γ
Η

Α
Λ
Λ
Α
Γ
Η

Μαθησιακή Διαδικασία και ΤΠΕ (Μοντέλο ΡΙΕ)

επίτευξη των στόχων

δημιουργία κινήτρων

άρση προβλημάτων

προετοιμασία εκπαιδευτικού

βελτίωση απόδοσης

επίτευξη αναστοχασμού, αφομοίωσης, αναπροσαρμογής

προσφορά ανατροφοδότησης

επίτευξη μαθητοκεντρικής διδασκαλίας

ενίσχυση βιωματικής μάθησης

επίτευξη επικοινωνίας, συνεργασίας, αλληλεπίδρασης

απόκτηση ανώτερων νοητικών λειτουργιών

διαπίστωση βαθμού επίτευξης στόχων

αξιολόγηση μαθησιακής διαδικασίας, διδακτικών υλικών



δεν μιλούμε για τεχνολογία, αλλά για το πώς η τεχνολογία μπορεί να υποστηρίξει τη μάθηση

Από τα 3R στα 3Π

Βιομηχανική επανάσταση

Reading, wRiting, aRithmetic)



Σήμερα

Children, Computer, Communication
Παιδιά, υπολογιστές, επικοινωνία



Δίνεται έμφαση

Πληροφορική, επικοινωνία, ανθρωποκεντρική προσέγγιση

Θεωρίες μάθησης και βασικά χαρακτηριστικά εκπαιδευτικού σχεδιασμού

Γνωστικές

- *εποικοδομισμός*
- *ανακαλυπτική μάθηση*
- *επεξεργασία της πληροφορίας*

Συμπεριφοριστικές

- *γραμμική οργάνωση της διδασκαλίας*
- *διδακτικός σχεδιασμός*
- *μέθοδος πολλαπλών επιλογών*

Κοινωνικοπολιτισμικές

- *κοινωνικός εποικοδομισμός*
- *συνεργατική μάθηση*
- *κοινότητες μάθησης*
- *κοινωνικό, ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο*

υπολογιστής εργαλείο

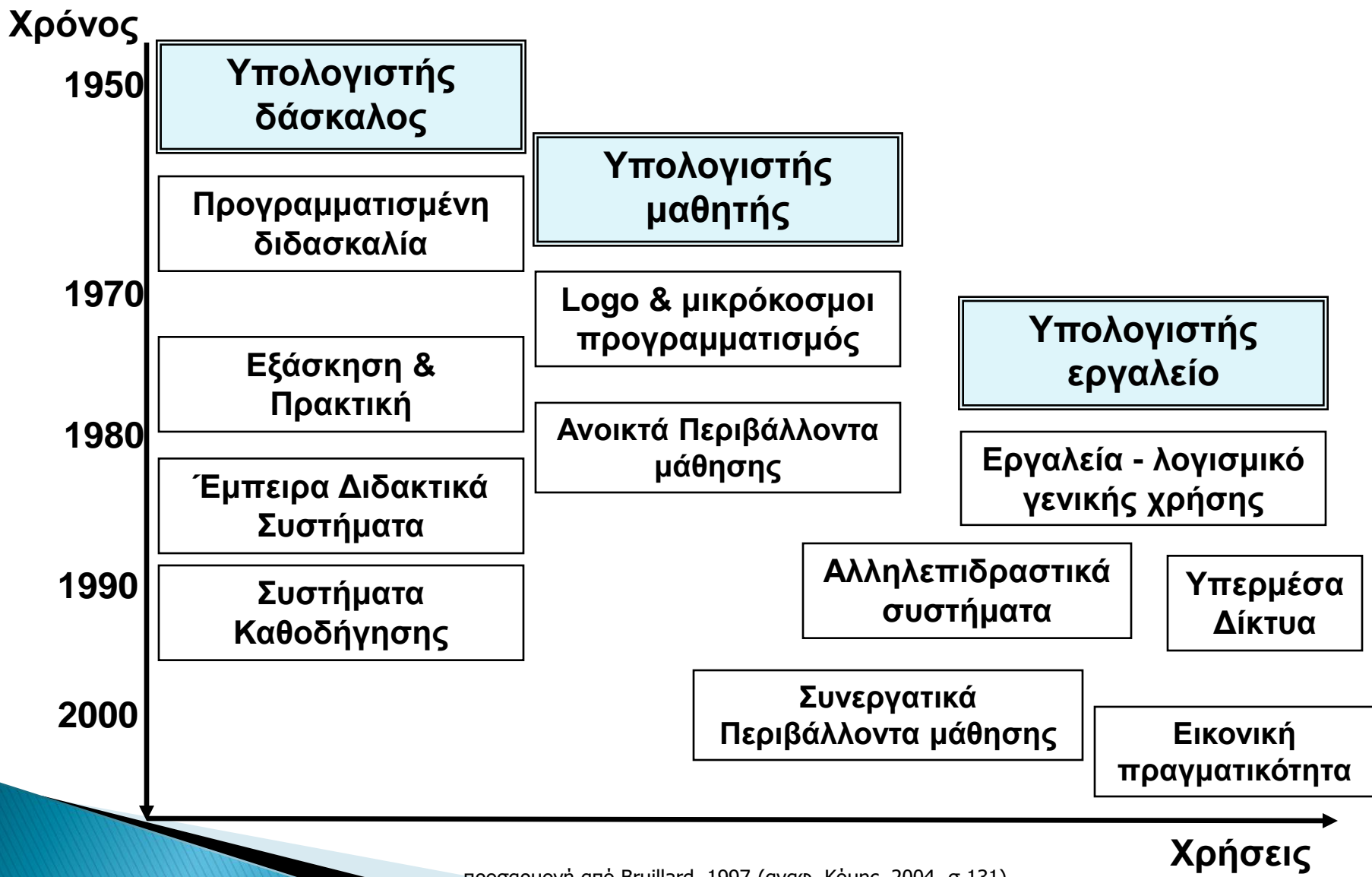
υπολογιστής μαθητής

υπολογιστής δάσκαλος



Οι ΤΠΕ, μέσα από τις παιδαγωγικές θεωρίες, καλούνται να υποστηρίξουν τη διδακτική πράξη και τη μαθησιακή διαδικασία

Κατηγοριοποίηση των εφαρμογών με βάση τη χρονολογία και το παιδαγωγικό ρεύμα χρήσης



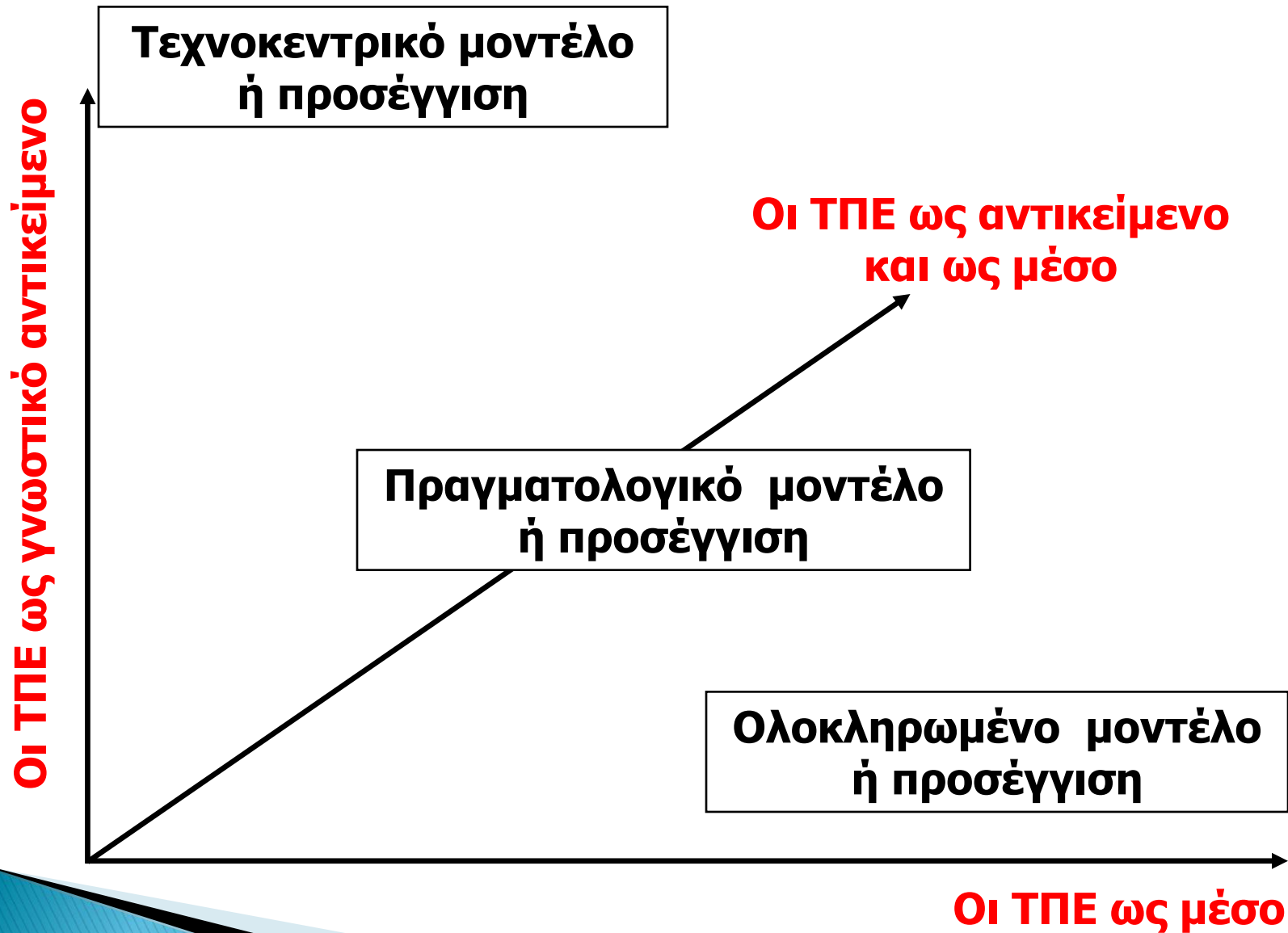
προσαρμογή από Bruillard, 1997 (αναφ. Κόμης, 2004, σ 131)

Αναθεωρημένα Αναλυτικά Προγράμματα και ΤΠΕ

«Οι μαθητές να διαθέτουν στο υψηλότερο δυνατό επίπεδο τις κομβικές ιδιότητες, ικανότητες και δεξιότητες που απαιτούνται στην κοινωνία του 21ου αιώνα, οι οποίες περιλαμβάνουν [...] την άριστη, δόκιμη και συνετή χρήση των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας»



Μοντέλα ένταξης των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση



Μοντέλα ένταξης των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση

Τεχνοκεντρικό

Πραγματολογικό

Ολοκληρωμένο

διδάσκεται ως

Αυτόνομο γνωστικό αντικείμενο

αφορά

Εκπαιδευτικό Πληροφορικής

διδάσκεται και ως

αφορά και

θεωρείται και ως

Στοιχείο γενικής κουλτούρας

αφορά και

Εκπαιδευτικό όλων των ειδικοτήτων

χρησιμοποιείται ως

χρησιμοποιείται και ως

Γνωστικό εργαλείο

αφορά

προτείνει τη

Διάχυση στο πρόγραμμα σπουδών

αντιμετωπίζεται ως

Κοινωνικό φαινόμενο και στοιχείο κουλτούρας

Ως γνωστικά εργαλεία (οι εφαρμογές και τα υπολογιστικά περιβάλλοντα) μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα διάφορα προγράμματα σπουδών, για την **ανάπτυξη ικανοτήτων και δεξιοτήτων που απαιτούνται στην κοινωνία του 21ου αιώνα**, γιατί υποστηρίζουν:



την κατασκευή της γνώσης



την αναζήτηση, εξερεύνηση, διερεύνηση



τη μάθηση μέσω ενεργειών



τη γνωστική σύγκρουση



τη μάθηση με συνδιαλλαγή



τη μάθηση μέσω αναστοχασμού

Ευρωπαϊκή Ένωση 2020 (Ψηφιακή Ατζέντα)

Επτά πεδία - τομείς προτεραιότητας για την ανάληψη δράσεων:

1. Δημιουργία ψηφιακής ενιαίας αγοράς
2. Βελτίωση του πλαισίου προϋποθέσεων για τη διαλειτουργικότητα μεταξύ προϊόντων και υπηρεσιών ΤΠΕ
3. Αύξηση της εμπιστοσύνης και της ασφάλειας στο διαδίκτυο
4. Εξασφάλιση της παροχής πολύ ταχύτερης πρόσβασης στο διαδίκτυο
5. Ενθάρρυνση επενδύσεων στην έρευνα και την ανάπτυξη
- 6. Ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού, των δεξιοτήτων και της κοινωνικής ένταξης**
7. Εφαρμογή των ΤΠΕ για την αντιμετώπιση κοινωνικών προβλημάτων, όπως είναι η κλιματική αλλαγή, η αύξηση του κόστους της υγειονομικής περίθαλψης και η γήρανση του πληθυσμού.

Τεχνολογικός αλφαριθμητισμός/ψηφιακός γραμματισμός

Αναφέρεται στις δεξιότητες χειρισμού Η/Υ και την ικανότητα να χρησιμοποιεί κανείς τους υπολογιστές και άλλα τεχνολογικά μέσα για την ενίσχυση της μάθησης, της παραγωγικότητας και της απόδοσής του.

US Department of Education, 1996, p. 7 (αναφ. Newby, T., Stepich, D., Lehman, J. & Russel, J., 2009, σ. 101)

Αναφέρεται στη χρήση της Τεχνολογίας της Κοινωνίας της Πληροφορίας για την εργασία, την ψυχαγωγία και την επικοινωνία, με αυτοπεποίθηση και κριτικό πνεύμα.

Βασικές Ικανότητες για τη Διά Βίου Μάθηση: Ένα Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς
Ευρωπαϊκές Κοινότητες, 2007

Τεχνολογικός αλφαριθμητισμός/ψηφιακός γραμματισμός

- Περιλαμβάνει τις κύριες εφαρμογές πληροφορικής όπως:
- τη χρήση επεξεργαστών κειμένου, λογιστικών φύλλων, βάσεων δεδομένων, λογισμικών παρουσιάσεων, εργαλείων γραφικών, εργαλείων τηλεπικοινωνιών και διαδικτύου
 - την ανάκτηση, αξιολόγηση, αποθήκευση, παραγωγή, παρουσίαση και ανταλλαγή πληροφοριών
 - τη μάθηση και την έρευνα.

Ψηφιακός Γραμματισμός - Βασικές Δεξιότητες



Αποτελεσματική αξιοποίηση των ΤΠΕ σημαίνει...

γνώση του πότε, πώς και γιατί η χρήση συγκεκριμένων εργαλείων μπορεί να διευκολύνει συνολικά τη διαδικασία της μάθησης

- *προϋποθέτει τόσο την ικανότητα σχεδίασης και επιλογής κατάλληλων εργαλείων εφαρμογής όσο και τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες*

κάτι περισσότερο από την απλή επίδειξη ενός τεχνολογικού εργαλείου σε έναν μαθητή, παροτρύνοντάς τον να προχωρήσει και θα μάθει

- *απαιτεί γνώση του περιεχομένου*
- *γνώση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών του μαθητή*
- *κατανόηση του τρόπου χρήσης των εργαλείων που θα δώσουν άλλη - δυναμική - διάσταση στη μαθησιακή διαδικασία*

τη χρήση εκείνων των εργαλείων που έχουν προσεκτικά επιλεχθεί και κατάλληλα αξιολογηθεί, για να έχουν άμεση επιρροή στην επίτευξη δεδομένων μαθησιακών στόχων.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό

ακολουθεί ή υποστηρίζει συγκεκριμένη παιδαγωγική θεώρηση

υποδεικνύει ή υλοποιεί διδακτικούς στόχους

ενσωματώνει ή υποστηρίζει αλληλεπιδραστικές μαθησιακές δραστηριότητες

περιλαμβάνει διεπαφές με παιδαγωγική σημασία

στοχεύει σε συγκεκριμένα μαθησιακά και παιδαγωγικά αποτελέσματα αξιοποιώντας τα ιδιαίτερα τεχνολογικά χαρακτηριστικά του

Στη σύγχρονη ορολογία, αντί του όρου «**εκπαιδευτικό λογισμικό**» χρησιμοποιείται συνήθως ο όρος

«**υπολογιστικό περιβάλλον για τη διδασκαλία και την ανθρώπινη μάθηση**»

η υπολογιστική υποστήριξη της *διδασκαλίας* σχετίζεται, συνήθως, με τη βοήθεια προς το μαθητή ώστε να προσεγγίσει και να οικοδομήσει μια προκαθορισμένη από το αναλυτικό πρόγραμμα ύλη

η υπολογιστική υποστήριξη της *μάθησης* αφορά στην ενίσχυση του μαθητή ώστε να αναπτύξει δεξιότητες υψηλού επιπέδου για να μπορέσει να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις του σύγχρονου κόσμου

λαμβάνεται σοβαρά υπόψη ο τρόπος με τον οποίο οικοδομούν τις γνώσεις τους οι μαθητές

Θεωρίες Μάθησης & Εκπαιδευτικό Λογισμικό

ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΙΣΜΟΥ ΕΠΟΙΚΟΔΟΜΙΣΜΟΥ

- **Γραμμική** οργάνωση πληροφορίας
- Δραστηριότητες **εξάσκησης και πρακτικής**
- Υποκαθίσταται πλήρως ή εν μέρει ο εκπαιδευτικός
- **Κλειστού τύπου**
- Λογ. **Εξάσκησης & Πρακτικής**
- Ηλεκτρονικά βιβλία

- Έμφαση στο **μαθητή** και στις **δραστηριότητες** που αναπτύσσει ή μπορεί να αναπτύξει στο πλαίσιο του περιβάλλοντος
- **Ανοικτού τύπου**
- Περιβάλλον αλληλεπίδρασης – χειρισμού αντικειμένων και εννοιών
- Συστήματα προσομοίωσης ή μικρόκοσμων

ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ

- Ενίσχυση της **επικοινωνίας**, της **αλληλεπίδρασης** και της **συνεργασίας** ανάμεσα σε εκ/κούς και μαθητές
- Έμφαση στο **κοινωνικό, ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο** μέσα στο οποίο διαδραματίζεται η μάθηση
- **Εφαρμογές Διαδικτύου** (forum συζητήσεων, chat, wiki, διαδικτυακά περιβ. μάθησης, Web 2.0 κλπ)
- **Διαδικτ. Κοινότητες μάθησης**

Εκπαιδευτικό Λογισμικό

```
graph TD; A[Εκπαιδευτικό Λογισμικό] --- B[Ανοικτού Τύπου]; A --- C[Κλειστού Τύπου];
```

**Ανοικτού
Τύπου**

**Κλειστού
Τύπου**

Ανοιχτού Τύπου



Παραγωγής και Συγγραφής



**Επεξεργαστές
Κειμένου**

(π.χ. MS
Word, Writer)

**Προγράμματα
Παρουσίασης-
Εκδόσεων**

(π.χ. MS
**PowerPoint,
Publisher, Impress**
κ.α.)

**Λογιστικά
Φύλλα**

(π.χ. MS
Excel, Calc)

**Βάσεις
Δεδομένων**

(π.χ. MS
Access)

Ανοιχτού Τύπου Δημιουργίας και 'Εκφρασης



**Εννοιολογικοί
Χάρτες**

(π.χ. Kidspiration,
CmapTools)

**Πολυμεσικές
Ιστορίες**

(π.χ.
Kar2ouche,
Comic Lab)

**Σύνθεσης /
Επεξεργασίας
Εικόνων, Ήχων ή
Βίντεο**



(π.χ. Paint,
AutoCollage)

(π.χ. Movie
Maker)

(π.χ. Sibelius,
Audacity)



kar2ouche®



Ανοιχτού Τύπου

Προσομοίωσης και Μοντελοποίησης

Προσομοίωσης

π.χ. Mars
Simulation Project,
Simulation Insight,
Ancient Civilization



Μοντελοποίησης

π.χ. Stagecast,
Virtual Labs, (Light
& Electricity),
Interactive Physics



Επίλυσης Προβλημάτων

Κλειστού Τύπου

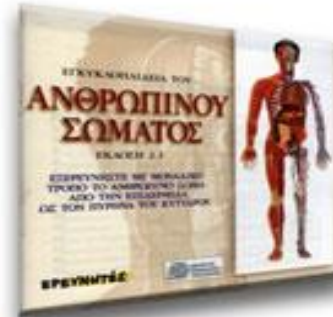
Διδακτικά (Tutorials)

Γραμμικά (Linear)

Προσαρμοστικά (Adjustive)



Αναφοράς (Reference tools)



Ηλεκτρονικά Παιχνίδια

Εξάσκησης & Πρακτικής (Drill and Practice)

ΚΡΙΤΗΡΙΑ
ΕΠΙΛΟΓΗΣ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Περιεχόμενο

Τεχνικά
Χαρακτηριστικά

Παιδαγωγικά
Χαρακτηριστικά

**Χωρίς
προκαταλήψεις
- διακρίσεις**

**Σχετίζεται με
Στόχους του
Αναλ.Πρ.**

**Αντιμετ.
Μαθησιακές
Δυσκολίες**

**Συμβατό με
Πολιτισμικό
πλαίσιο**

Περιεχόμενο

**Συμβατό με
Γνωστικό
Επίπεδο**

**Σε βάθος
κάλυψη
θέματος**

**Απουσία
Γλωσσικών
Λαθών**

**Ακριβές,
Έγκυρο,
Ενημερωμένο**

Προκαλεί το
ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ

Ενεργοποιεί με
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΕΣ
Δραστ.

Διαβαθμισμέ-
νες δραστ.

**Παιδαγωγικά
Χαρακτηριστικά**

Ποικιλία
τρόπων
παρουσίασης

Προάγει την
Κριτική
Σκέψη

Παρέχει
Δυνατότητα
Αξιολόγησης

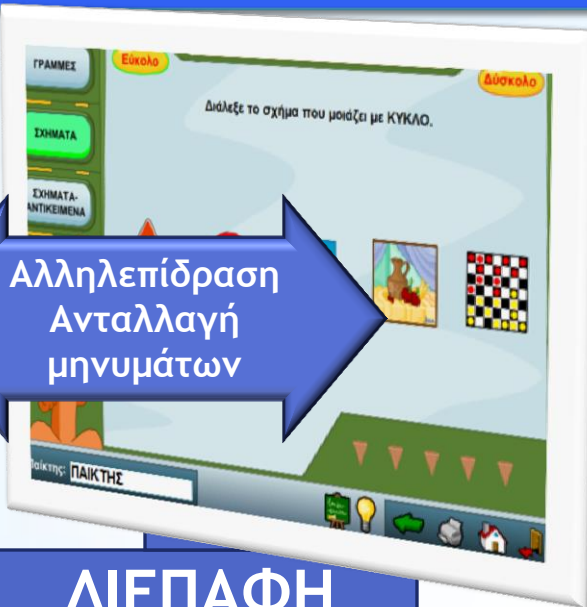
ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ
ΗΥ - Μαθητή

ΑΥΘΕΝΤΙΚΕΣ
Καταστάσεις

Καθοδηγημένη – Διαβαθμισμένη
ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ

Σχεδιασμός της διεπαφής ή διεπιφάνειας χρήστη (*interface*)

Χρήστης –
Μαθητής



Εκπαιδευτικό Λογισμικό

ΔΙΕΠΑΦΗ: Το σύνολο των στοιχείων του συστήματος της υπερμεσικής εφαρμογής / εκπαιδευτικού λογισμικού με τα οποία ο χρήστης έρχεται σε επαφή και αλληλεπιδρά.

ΔΙΕΠΑΦΗ

το εικονογραφημένο σενάριο

ο σχεδιασμός πλοήγησης

ο σχεδιασμός του γραφιστικού περιβάλλοντος

οι πολυμεσικοί πόροι

(κείμενα/υπερκείμενα, γραφικά, εικόνες με κίνηση, βίντεο, ήχος, μουσική)

Αξιολόγηση

Σύνθεση

Ανάλυση

Εφαρμογή

Κατανόηση

Γνώση



Αναπροσαρμογή

Αναστοχασμός

Μεταμορφώσιμη μάθηση

**Τεχνικά
Χαρακτηριστικά**

```
graph TD; A[Τεχνικά Χαρακτηριστικά] --> B[Ευκολία Χρήσης / Πλοήγηση]; A --> C[Λειτουργικά Χαρ/κά]; A --> D[Αισθητική Αξία / Παρουσίαση]; B --- E[Εγχειρίδιο Χρήσης Λογισμικού]; C --- E; D --- E;
```

The diagram illustrates the relationship between technical characteristics and user manual components. At the top, a blue oval labeled 'Τεχνικά Χαρακτηριστικά' (Technical Characteristics) has three arrows pointing down to three other blue ovals: 'Ευκολία Χρήσης / Πλοήγηση' (Ease of Use / Navigation) on the left, 'Λειτουργικά Χαρ/κά' (Operational Characteristics) on the right, and 'Αισθητική Αξία / Παρουσίαση' (Aesthetic Value / Presentation) in the center. These three ovals are connected by lines to a large purple oval at the bottom labeled 'Εγχειρίδιο Χρήσης Λογισμικού' (Software User Manual).

**Ευκολία
Χρήσης /
Πλοήγηση**

**Λειτουργικά
Χαρ/κά**

**Αισθητική
Αξία /
Παρουσίαση**

**Εγχειρίδιο Χρήσης
Λογισμικού**

Εκπ. Λογισμικό για Φυσικές Επιστήμες – Δημ. Εκπ. – (2004) – 4 τίτλοι



Stagecast Creator (Δ' - ΣΤ')

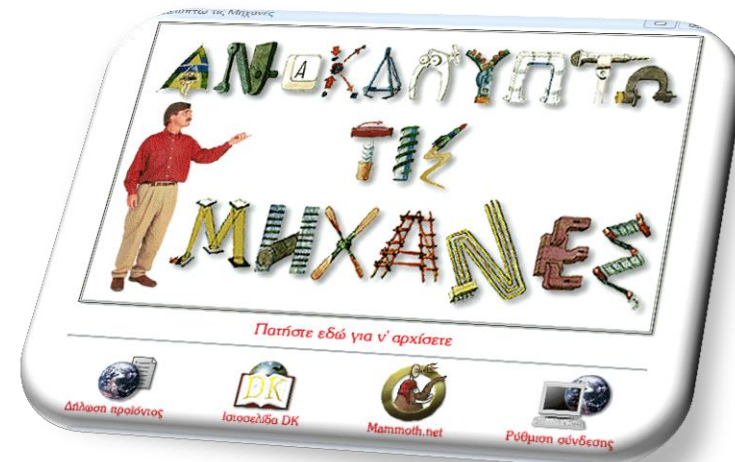


Kidspiration 2.1 (Προδ. - ΣΤ')

Εγκυκλ. Ανθρ. Σώματος (Α' - ΣΤ')

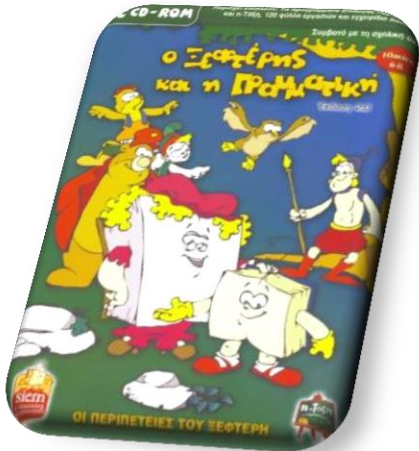


Ανακαλύπτω τις Μηχανές (Α' - ΣΤ')

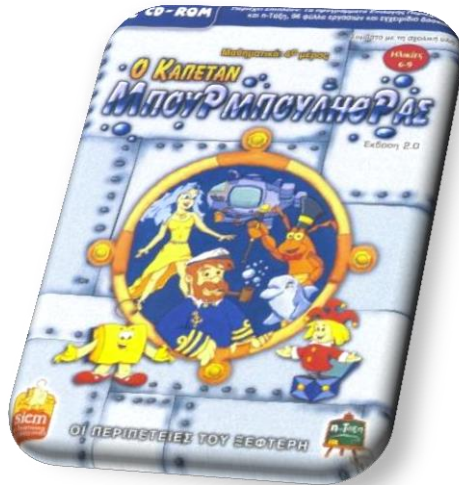


Εκπαιδευτικό Λογισμικό - Δημοτική Εκπ/ση - (2005) - 8 τίτλοι

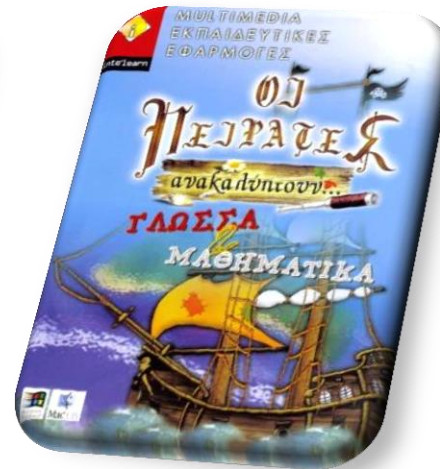
Ο Ξεφτέρης
και η Γραμματική



Ο Καπετάν
Μπουμπουλήθρας



Οι Πειρατές
Ανακαλύπτουν
Γλώσσα και Μαθηματικά



Περιπέτειες
στην
Αριθμοχώρα



Γεννάδειος
Εγκυκλοπαίδεια



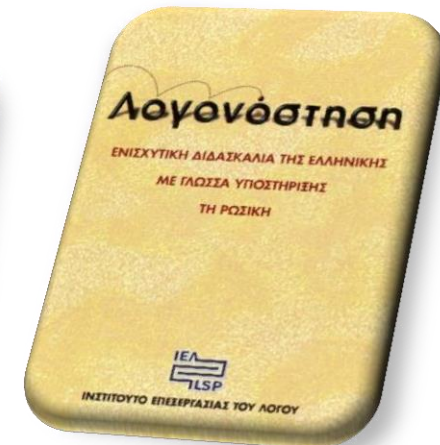
Η Πόλη των
Αριθμών



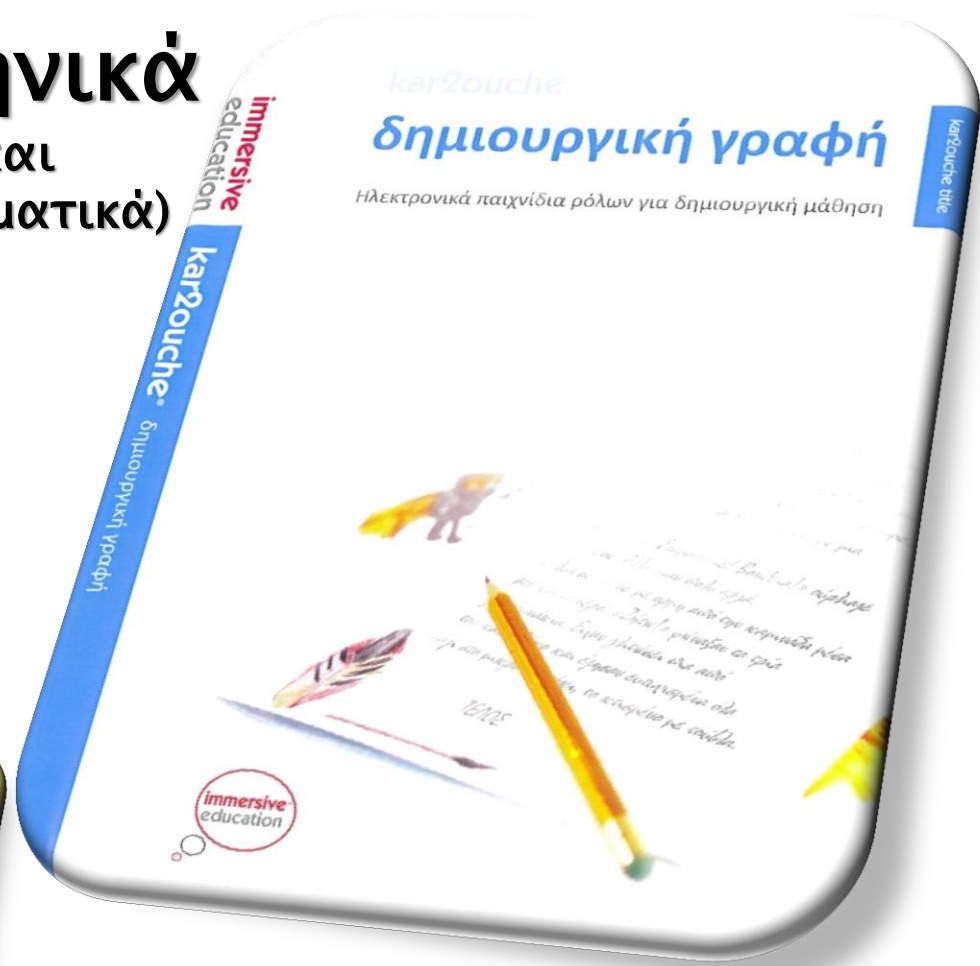
Λογομάθεια



Λογονόηση
(παιδιά
παλλινოსτούντων)



Ελληνικά (και Διαθεματικά)

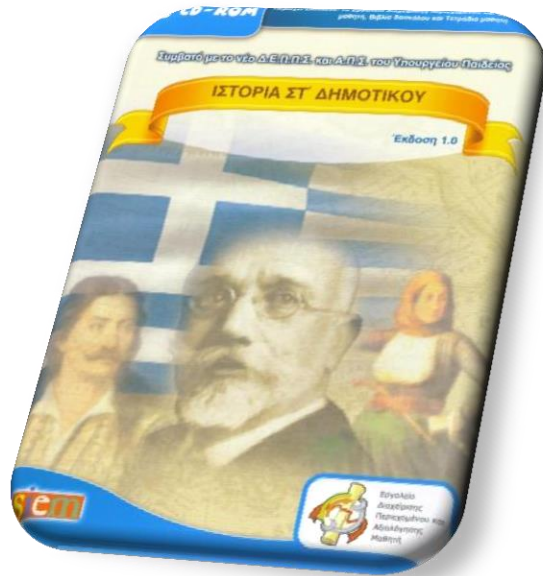


Μαθηματικά

Επιστήμη



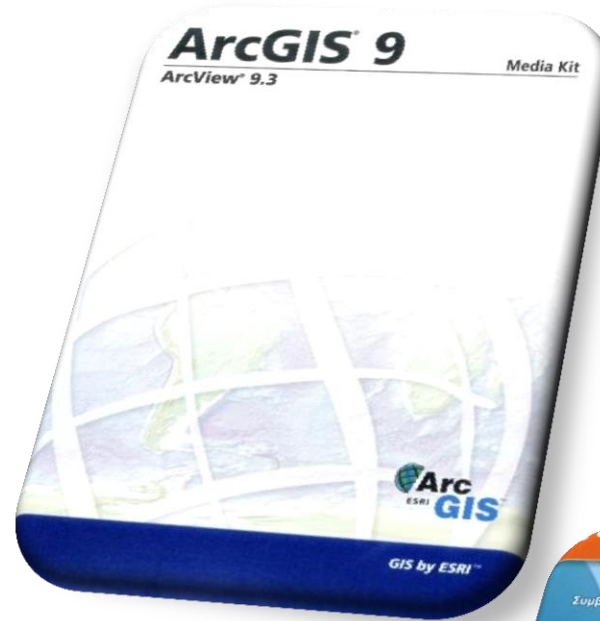
Ιστορία



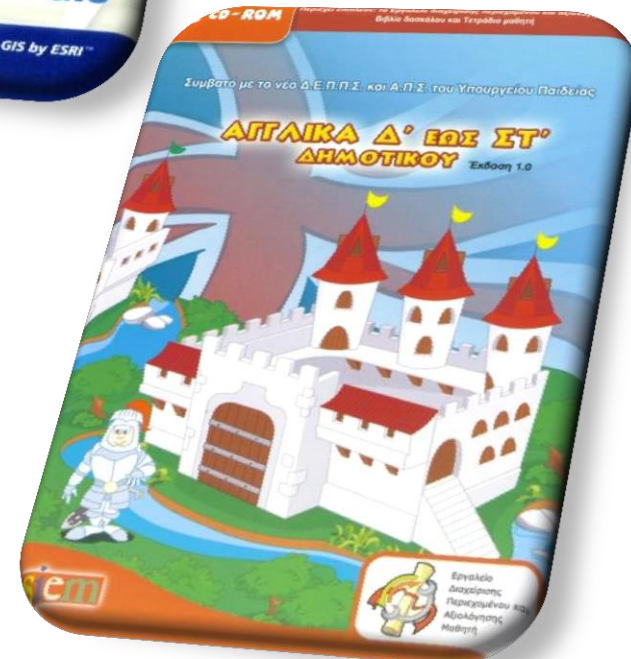
Θρησκευτικά



Γεωγραφία



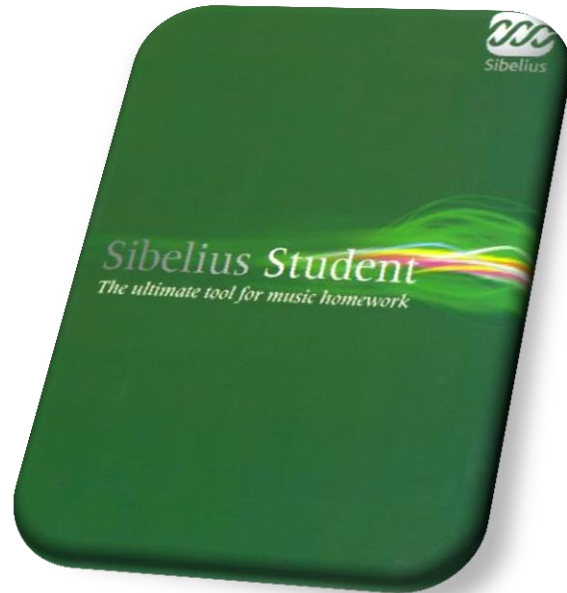
Αγγλικά



Σχεδ. & Τεχν.

Μουσική

Φυσική Αγωγή



Ειδική Εκπαίδευση

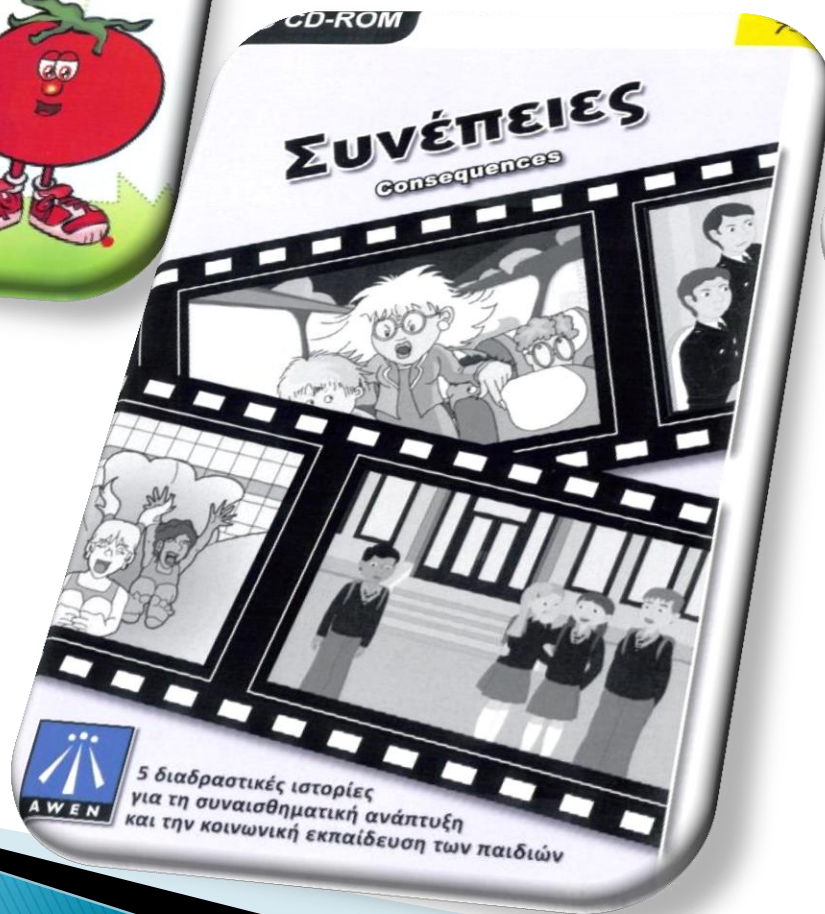
Προσχολική Εκπ/ση



Οικιακή

Αγωγή Υγείας

Κυκλοφοριακή
Αγωγή



Εκπ. Λογισμικό - Δημ.Εκπ. - Σχεδιασμού και Τεχνολογίας (2009) Παιχνίδια με Μηχανισμούς



Ποδοσφαιριστής

Όταν γυρίζεις το **στρόφαλο** (περιστροφική κίνηση) ο στροφαλοφόρος άξονας κάνει τον ποδοσφαιριστή να κλωτσά την μπάλα (κίνηση εκκρεμούς).



Ένα αντίβαρο διασφαλίζει ότι η μπάλα θα επιστρέψει πίσω την ώρα που πρέπει για την επόμενη κλωτσιά.

[▶ Πάτησε εδώ για να δεις την ταινία](#)

Παιχνίδια με Μηχανισμούς

Με επιφύλαξη
παντός δικαιώματος

ΜΑΛΙΣ ΕΚΔΟΣΗ
ΜΕ ΤΙΜΟΛΟΓΙΟ

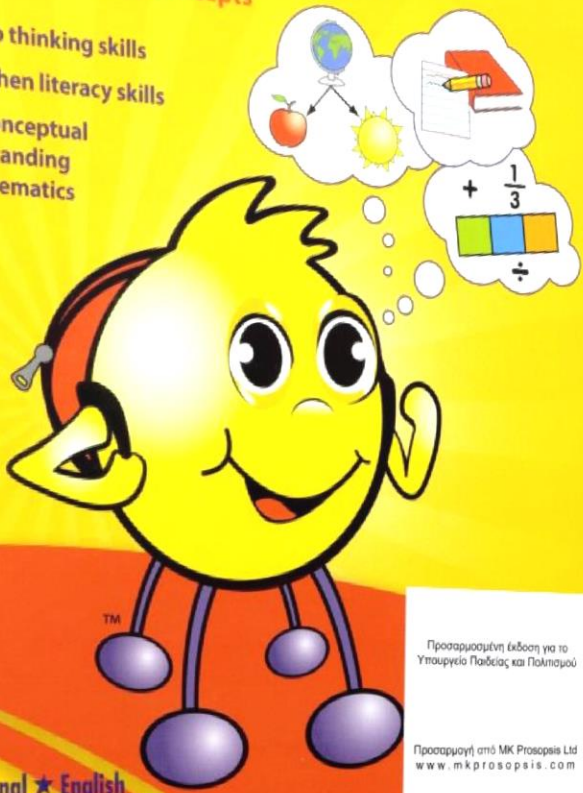
Kidspiration

Έκδοση 3 - 2010 - προσαρμ. για το ΥΠΠ

Kidspiration[®] VERSION 3

The visual way to explore and understand words, numbers and concepts

- Develop thinking skills
- Strengthen literacy skills
- Build conceptual understanding in mathematics



Προσαρμοσμένη έκδοση για το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού

Προσαρμογή από MK Prosopsis Ltd
www.mkprosopsis.com

International English
EDITION

AGES 4-10

WINDOWS[®] | MACINTOSH[®]

Inspiration[®]
SOFTWARE, INC.

The screenshot shows the 'AnalysiKeimenu.kid' application window. The interface includes a menu bar (File, Edit, Goodies, Sound, Teacher, Help) and a toolbar with various icons. The main workspace displays a mind map centered on a book icon with the following nodes and connections:

- Central Node:** Τίτλος: Συγγραφέας; (Title: Author;)
- Left Branch:** Σε ποιους απευθύνεται ο συγγραφέας και γιατί; (To whom is the author addressed and why?)
- Right Branch:** Ποιοί είναι οι χαρακτήρες; (Who are the characters?)
- Bottom Branch:** Πότε συμβαίνει η ιστορία; (When does the story happen?)
- Bottom-Right Branch:** Πού διαδραματίζεται η ιστορία; (Where does the story take place?)
- Bottom-Center Branch:** Τι συμβαίνει στην ιστορία; (What happens in the story?)

Below the 'Τι συμβαίνει στην ιστορία;' node, there are three purple rectangular boxes numbered 1, 2, and 3, connected by downward arrows, indicating a sequence of events.

«Περί Κύπρου»

«Ταξίδι στον Πολιτισμό»



Περί Κύπρου

ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ-ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

ΙΣΤΟΡΙΑ

Η ΚΥΠΡΟΣ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

ΠΟΛΙΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

ΔΙΟΙΚΗΣΗ-ΧΟΡΟΤΑΞΙΑ

ΑΜΥΝΑ-ΑΣΦΑΛΕΙΑ

ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ

ΜΕΤΑΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΣΥΓΚΟΙΝΩΝΙΕΣ

ΓΕΩΡΓΙΑ-ΦΥΣΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

ΚΟΙΝΩΝΙΑ-ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ

ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΠΟΛΙΤΗ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

ΜΕΣΑ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

ΑΡΘΡΑ

- 1 ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΠΕΖΟΓΡΑΦΗΜΑΤΩΝ CD 1-3
- 2 ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΠΟΙΗΜΑΤΩΝ CD 4-6
- 3 ΒΙΟΓΡΑΦΙΕΣ ΣΗΜΑΝΤΙΚΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ / ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΩΝ CD 7-29
- 4 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΩΝ ΡΕΥΜΑΤΩΝ CD 30-33
- 5 ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΓΙΑ ΤΙΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΕΣ ΤΑΣΕΙΣ ΣΤΗ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΕΛΛΑΔΑ CD 34
- 6 ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΙΣΤΟΡΙΚΕΣ ΠΕΡΙΓΗΓΗΣΕΙΣ CD 35-38
- 7 ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΠΕΡΙΓΗΓΗΣΕΙΣ ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΥΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ CD 39-42
- 8 ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ CD 43-44
- 9 ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ ΑΡΧΑΙΟΥ ΔΡΑΜΑΤΟΣ CD 45-49
- 10 ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ CD 50-51
- 11 ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ CD 52-54

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΥ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟΥ ΕΛΛΑΔΑΣ

- Διαθέσιμοι 17 τίτλοι για 11 διαφορετικά θέματα
- Εγκαταστάθηκαν σε όλους τους ΗΥ που αποστάλθηκαν στα Δημοτικά Σχολεία (από το 2008 και μετά)



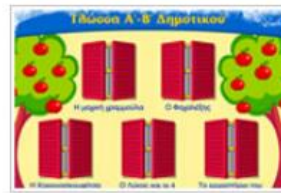
Μαθηματικά Α' - Β'



Μαθηματικά Γ' - Δ'



Μαθηματικά Ε' - ΣΤ'



Γλώσσα Α' - Β'



Γλώσσα Γ' - Δ'



Γλώσσα Ε' - ΣΤ'



Ιστορία Γ' - Δ'



Ιστορία Ε' - ΣΤ'



Αγγλικά Δ' - Ε'



Αγγλικά ΣΤ'



Εικαστικά Α' - ΣΤ'



Φυσικά Ε' - ΣΤ'



Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή Ε' - ΣΤ'



Μουσική Α' - ΣΤ'



Θρησκευτικά Γ' - Δ'



Θρησκευτικά Ε' - ΣΤ'



Γεωγραφία Ε' - ΣΤ'

Ιστοσελίδα για την Ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη Δημοτική Εκπαίδευση



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ



Οικοσελίδα | Συνδέσεις | Ανακοινώσεις | Επικοινωνία

ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΤΠΕ

- Οικοσελίδα
- Αναλυτικό Πρόγραμμα

ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

- Εκπαιδευτικά Λογισμικά
- Εφαρμογές ΤΠΕ/
Γνωστικά αντικείμενα

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ

- Σεμινάρια – Συνέδρια

ΤΕΧΝΙΚΗ ΣΤΗΡΙΞΗ

- Τεχνική Στήριξη
- Διαδικαστικά/Έντυπα

ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ

- Εγκύκλιοι – Ανακοινώσεις
- Συνδέσεις

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

- Επικοινωνία



Ενσωμάτωση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας



Οικοσελίδα

Αγαπητοί/ές φίλοι/ες,

Καλωσορίσατε στον ιστοχώρο της ομάδας υποστήριξης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ).

Ως ομάδας συνεργαζόμαστε με τις ομάδες υποστήριξης όλων των προγραμμάτων σπουδών, που αφορούν στη Δημοτική και Προδημοτική Εκπαίδευση, για να συμβάλουμε από κοινού στην καλύτερη δυνατή ενσωμάτωση και αξιοποίηση των ΤΠΕ, στα πλαίσια των νέων Αναλυτικών Προγραμμάτων (ΑΠ).

Οι συναντήσεις που πραγματοποιούνται με καθεμιά από τις ομάδες υποστήριξης αποσκοπούν στη μελέτη διάφορων θεμάτων που σχετίζονται με:

- τη φιλοσοφία και τις παιδαγωγικές αρχές σε σχέση με τις ΤΠΕ και τα νέα ΑΠ,
- την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία,
- το υφιστάμενο ψηφιακό εκπαιδευτικό λογισμικό,
- τις δυνατότητες που μας παρέχει το διαδίκτυο,
- την ανάπτυξη και παρουσίαση καλών πρακτικών,
- την παραγωγή υποστηρικτικού υλικού.

Η ομάδα μας πραγματεύεται, επίσης, θέματα:

- της επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών,
- της υλικοτεχνικής υποδομής,
- της τεχνικής υποστήριξης.

Η δική σας συμβολή, με οποιονδήποτε τρόπο, στην προσπάθεια που καταβάλλουμε είναι καλοδεχούμενη. Θα χαρούμε ιδιαίτερα, αν επικοινωνήσετε μαζί μας κι έχουμε τις δικές σας εισηγήσεις.





ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΔΗΜ. ΕΚΠ.



➤ Ενσωμάτωση ΤΠΕ

➤ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ

Εξασφάλιση Εκπαιδευτικού Λογισμικού για τη Δημοτική Εκπαίδευση








Περιγραφή Τίτλων Εκπαιδευτικού Λογισμικού

<p>Διαθεσιμότητα</p> <p>Kidspiration V3 (2010)</p>  <p>Λογισμικό χαρτογράφησης εννοιών που επιτρέπει στους μαθητές να σχεδιάζουν, να συζητούν και να μελετούν ονομαστικούς κόμβους και τις μεταξύ τους σχέσεις. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί διαδραστικά σε όλα τα μαθήματα του Αναλυτικού Προγράμματος. Η έκδοση 3 περιλαμβάνει και εργαλείο μαθημάτων. Κατάλληλο για την Προδημοτική και όλες τις τάξεις του δημοτικού.</p> <ul style="list-style-type: none"> Περισσότερες Πληροφορίες 	<p>Ταξίδι στον πολιτισμό (2011)</p>  <p>Το υλικό αυτό περιλαμβάνει ψηφιακές περιηγήσεις και διαδραστικές εφαρμογές που στοχεύουν στην ανάδειξη και προβολή του Ελληνικού Πολιτισμού και είναι κατάλληλο για όλες τις τάξεις. Αποτελείται από 54 ψηφιακούς δίσκους και καλύπτει μια σειρά από 11 θεματικές ενότητες, οι οποίες φανερώνονται στη συνοδευτική παρουσίαση. Το υλικό παραχωρήθηκε δωρεάν από το Υπουργείο Πολιτισμού της Ελλάδας.</p> <ul style="list-style-type: none"> Παρουσίαση για το Λογισμικό
<p>Περί Κύπρου (2011)</p>  <p>Ο ψηφιακός δίσκος περιέχει γενικές πληροφορίες για την Κύπρο, οι οποίες καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα θεμάτων όπως γεωγραφία, πολιτικά σύστημα, οικονομία και πολιτισμός. Υπάρχει επίσης θεματική ενότητα με ταινίες μικρού μήκους και μουσική καθώς και πλούσια αλληλεγγύη με πάνω από 500 φωτογραφίες. Ο ψηφιακός δίσκος αποτελεί ένα αξιόλογο εργαλείο για την εξερεύνηση της Κύπρου και είναι κατάλληλο για όλες τις τάξεις. Το υλικό παραχωρήθηκε δωρεάν από το Γραφείο Τύπου και Προφορών.</p> <ul style="list-style-type: none"> Παρουσίαση για το Λογισμικό 	<p>Γεννέοις Εγκυκλοπαίδεια (2004)</p>  <p>Λογισμικό αναφοράς, με πλήρη ενσωμάτωση διαδικτυακών λειτουργιών, που συμπεριλαμβάνει 50.000 λήμματα και άλλες σχετικές αναφορές. Είναι εξαιρετικά απλή στη χρήση, διαθέτει σύγχρονο περιβάλλον εργασίας και τρέφεται πλήρως υλικό πολυμέσων. Η αναζήτηση μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους αξιοποιώντας το εργαλείο αναζήτησης που υπάρχουν στην εγκυκλοπαίδεια (π.χ. θεματικές κατηγορίες, γεωγραφικός χάρτης, απλή αναζήτηση).</p>





<p>Γλώσσα</p> <p>Καζουτσε-Δημογραφία Γραφή (2009)</p>  <p>Λογισμικό δημιουργίας οπτικο-ακουστικών ιστοριών μέσα από μια πλούσια αλληλεγγύη φόντων, φωνών και ενσωματωμένων με τη δυνατότητα προακτικής γραφικής και προφορικής αφήγησης. Κατάλληλο για όλες τις τάξεις του Δημοτικού.</p> <ul style="list-style-type: none"> Οδηγός Εγκατάστασης Οδηγός Γρήγορης Εκκίνησης Υποστηρικτικό Εκπαιδευτικό Υλικό Παρουσίαση 	<p>Ιδεοκατασκευές (2009)</p>  <p>Λογισμικό που βοηθά στην αντανάγξη αφηγηματικών και περιγραφικών ενδόσεων. Διευκολύνει την καταγραφή και ανάλυση ιδεών που στη συνέχεια μπορούν να μετασχηματιστούν σε γραπτό λόγο. Περιλαμβάνει μενού με συνδυαστικές λέξεις και φράσεις τις οποίες μπορούν οι μαθητές να εισάγουν αυτόματα στο κείμενο που δημιουργούν. Κατάλληλο για όλες τις τάξεις του Δημοτικού.</p> <ul style="list-style-type: none"> Οδηγός Εγκατάστασης
---	---

<p>Σχεδιασμός και Τεχνολογία</p> <p>Focus on Αλλαγή στο Κλίμα (2009)</p>  <p>Το Λογισμικό είναι εγκυκλοπαιδικό και αποτελεί μια πλούσια πηγή αναφοράς και στις ακόλουθες θεματικές ενότητες: Αλλαγές στο κλίμα, Τι είναι ενέργεια, χρήση ενέργειας, είδη καυσίμων, Ανανεώσιμες και μη ανανεώσιμες πηγές ενέργειας, Διαχείριση αποβλήτων, Ανακύκλωση, Μόλυνση του ανθρώπου, Νερό, Δραστηριότητες, Διαδικτυακές συνδέσεις.</p>	<p>Focus on Σχεδιασμός και Τεχνολογία: Παιχνίδια με Μηχανομοί (2009)</p>  <p>Λογισμικό Σχεδιασμού και Αναφοράς, Προσφέρει τη δυνατότητα να εξερευνηθούν οι μαθητές το πώς σχεδιάζονται διάφορα παιχνίδια με μηχανομοί, μέσα τρισδιάστατων κινούμενων απεικονίσεων. Επίσης έχει τη δυνατότητα να σχεδιάσει σε δύο διαστάσεις το δικό του παιχνίδι.</p>
--	--

<p>Αγωγή Υγείας</p> <p>Συνέπειες (2009)</p>  <p>Λογισμικό κατάλληλο και για διαδραστικό πίνακα, το οποίο περιλαμβάνει ιστορίες που παρουσιάζουν μια σειρά από μαθησιακές εμπειρίες οι οποίες σχετίζονται με θέματα της κοινωνικής και αναπτυξιακής ανάπτυξης των παιδιών. Σε συγκεκριμένα σημεία της κάθε ιστορίας, οι μαθητές καλούνται να πάρουν μία απόφαση, η οποία θα επηρεάσει τη συνέχεια της ιστορίας και θα καθορίσει τις συνέπειες που θα υποστούν οι πρωταγωνιστές της. Κατάλληλο για όλες τις τάξεις του δημοτικού.</p> <ul style="list-style-type: none"> Επιστροφή προς Εκπαιδευτικούς 	<p>Μαθηΐνα να κυκλοφορή με ασφάλεια (2009)</p>  <p>Λογισμικό αναφοράς αλλά και εξάσκησης και εμπέδωσης, το οποίο περιλαμβάνει θεωρία και δραστηριότητες σε θέματα Κυκλοφοριακής Αγωγής. Δίνει επίσης στους μαθητές τη δυνατότητα να καλιέργουν το γραπτό λόγο μέσα από ανοικτού τύπου ερωτήσεις. Το πρόγραμμα προσφέρει σε τρία επίπεδα που απευθύνονται σε μαθητές των Α'- Β', Γ'- Δ' και Ε'-Στ' τάξεων.</p> <ul style="list-style-type: none"> Οδηγός Εγκατάστασης Φύλλο Εισακτικού Φύλλο Μαθητή Α'-Β' Φύλλο Μαθητή Γ'-Δ' Φύλλο Μαθητή Ε'-Στ'.
--	---

Θέμα	Αρχείο	Ημερομηνία
Παραλαβή ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού «Περί Κύπρου»		25/10/2011
Παραλαβή ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού «Ταξίδι στον πολιτισμό»		21/10/2011
Εκπαιδευτικό Λογισμικό «Kidspiration V3» (προσαρ. για το ΥΠΠ)		09/09/2010
Κατάλογος με τα Εκπαιδευτικά Λογισμικά για τη Δημοτική Εκπαίδευση, που εξασφαλίστηκαν μέσω της προσφοράς ΕΠ 05/08		2008-2009
Κατανομή αδειών χρήσης ανά λογισμικό ανά σχολείο		
Παραλαβή εκπαιδευτικού λογισμικού από τα σχολεία		07/09/2005
Αγορά λογισμικών για τις Φυσικές Επιστήμες		16/11/2004

Μαθησιακά Εργαλεία και Περιβάλλοντα - Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

Θέμα	Αρχείο
Εργαλείο αναζήτησης εκπαιδευτικού λογισμικού	
Κατάλογος ανοικτών/δωρεάν μαθησιακών εργαλείων και περιβάλλοντων	
Κατάλογος μαθησιακών εργαλείων και περιβάλλοντων Π.Ι. Ελλάδας	
Κατάλογος μαθησιακών εργαλείων και περιβάλλοντων από Π.Ι.Κ. και Υ.Π.Π.	





wikispaces

wikis for everyone

Google™



Google™
Apps



WIKIPEDIA



edmodo



SkyDrive™



Dropbox



TeacherTube
Teach the World



LinkedIn



skype™

You Tube™



Google earth





τηλεσυνεργασία

παιδαγωγικά
τάξη

συγχρονία

περιβάλλον

μεθοδολογικές

αλληλεπίδραση

υβριδικό

υβριδικές

μικτή

τεχνολογία

μαθητής

εικονική

προσεγγίσεις

σοφία

μαθησιακό

μάθησης

εκπαιδευτικός

κοινότητα

εξ-εξ

επικοινωνία

αυθιχτή

τεχνικές

συνδυαστική

μαθησιακή

εξ-εξ

αποστάσει

Εννοιολογική οριοθέτηση...

εξ αποστάσεως
εκπαίδευση

τεχνικές
εξ αποστάσεως
διδασκαλίας

εξ αποστάσεως
μάθηση

ανοικτή και
εξ αποστάσεως
εκπαίδευση

πρόσβαση στην εκπαίδευση από όλους, ανεξάρτητα φυσικής απόστασης, κοινωνικο-οικονομικής κατάστασης, προηγούμενης εκπαιδευτικής εμπειρίας

καθιέρωση και θεσμοθέτηση της δυνατότητας φυσικής απουσίας του διδάσκοντα από το σχολείο και σταδιακή παραγωγή ειδικά σχεδιασμένων διδακτικών εγχειριδίων

ανοικτή μάθηση
και εξ αποστάσεως
εκπαίδευση

παιδεία «ανοικτή», συνεχής και προσβάσιμη διαδικασία για τις μαθησιακές ανάγκες κάθε τύπου και μορφής πολιτών, με συγκεκριμένη μεθοδολογία ευέλικτης και αλληλεπιδραστικής πολυμορφικής μάθησης

Κατηγορίες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης

**Σύγχρονη εκπαίδευση
από απόσταση**

**Ασύγχρονη εκπαίδευση
από απόσταση**

*εκπαιδευτικός και μαθητές
συναντιούνται στον ίδιο χρόνο
αλλά σε διαφορετικούς χώρους -
αφορά στην πρόσωπο με πρόσωπο
εκπαίδευση από απόσταση*

*εκπαιδευτικός και μαθητές
δε συναντιούνται στον ίδιο χρόνο -
δεν απαιτεί ταυτόχρονη συμμετοχή
στη μαθησιακή διαδικασία*

**υποστηρίζουν και διευκολύνουν
ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες**

πρόσκληση
ειδικών ή άλλων
απομακρυσμένων
ατόμων στην τάξη

επικοινωνία
εκπαιδευτικών
με άλλους
εκπαιδευτικούς
(συζήτηση,
επιμόρφωση)

πρόσβαση στην
εκπαίδευση από
όλους ανεξάρτητα
χώρου ή άλλων
εμποδίων

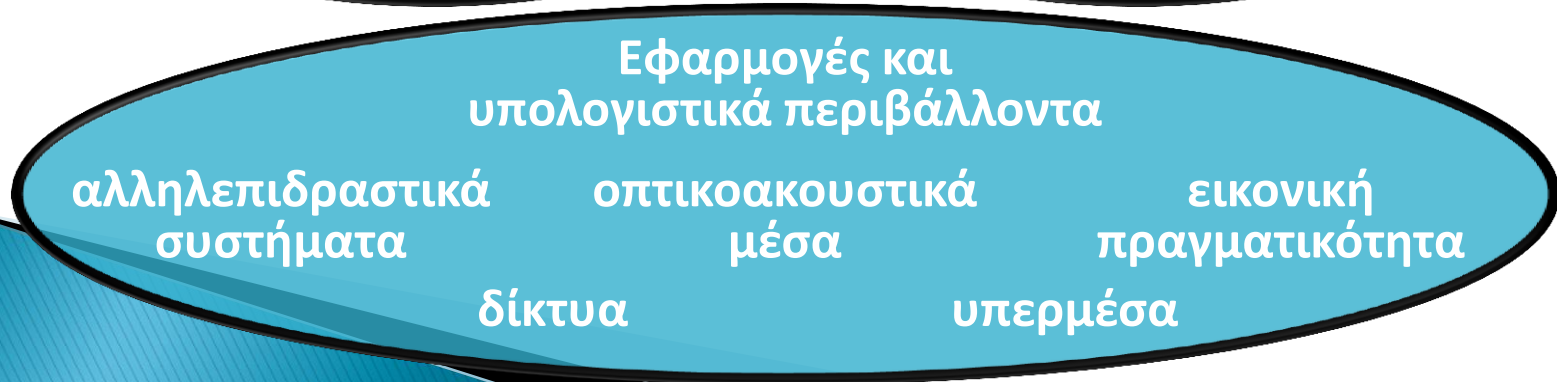
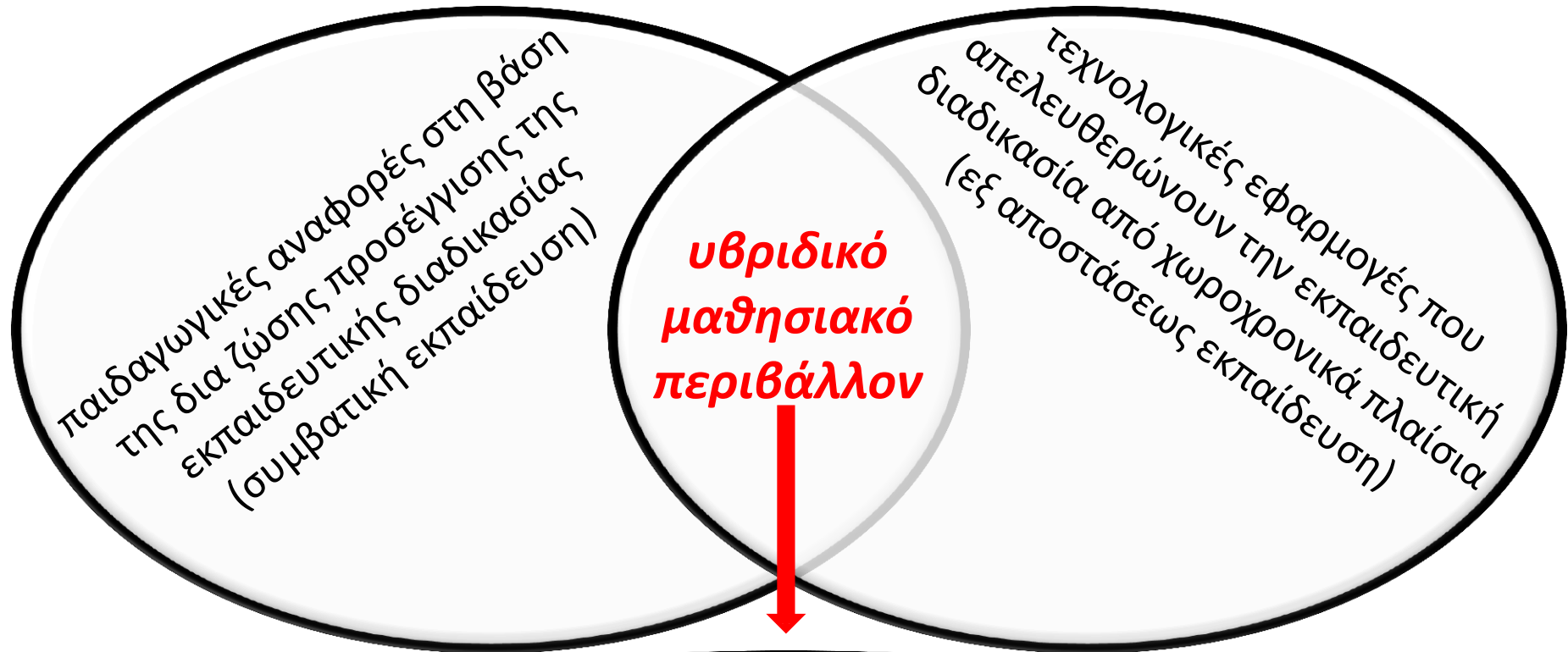
**παιδαγωγικά οφέλη
εξ αποστάσεως
εκπαίδευσης**

αντισταθμιστική
και ενισχυτική
διδασκαλία σε
ομάδες μαθητών

διαπολιτισμική
αλληλεπίδραση
ανάμεσα σε μαθητές
διαφόρων χωρών
ή περιοχών

σύνδεση
απομακρυσμένων
τάξεων για αλληλο-
ενημέρωση, συνερ-
γασία, επίλυση
προβλημάτων

Από τη σχολική συμβατική τάξη στο νέο υβριδικό μαθησιακό περιβάλλον



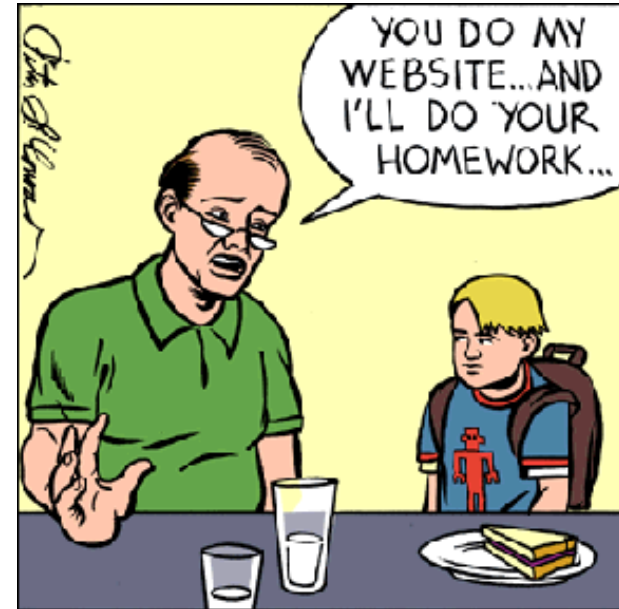
Από το υβριδικό μαθησιακό περιβάλλον στις κοινότητες μάθησης

υβριδικό
μαθησιακό περιβάλλον

υβριδικές
μεθοδολογικές
προσεγγίσεις

κοινότητες μάθησης και
συνεργατικά - δικτυακά
περιβάλλοντα μάθησης

- χρήση πολλαπλών μορφών αναπαράστασης της πληροφορίας και πολλών καναλιών επικοινωνίας
- ανάδειξη της κοινωνικής διάστασης της εκπαιδευτικής διαδικασίας
- παροχή πολλαπλών επιπέδων μαθησιακής πρόσβασης
- έμφαση στην ομάδα, τη συνεργασία, την αλληλεπίδραση
- ενίσχυση επιστημονικού συλλογισμού
- ανάπτυξη μεταγνωστικών δεξιοτήτων, κριτικής σκέψης και δημιουργικότητας



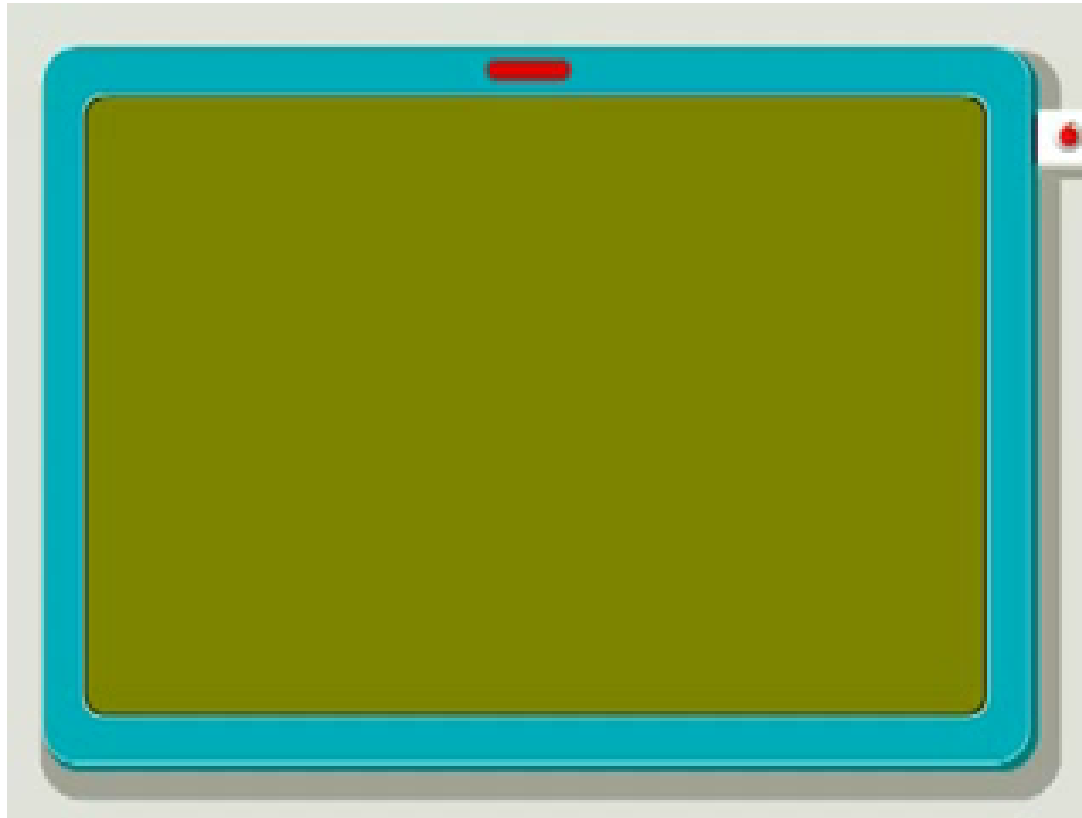
**Η εκπαίδευση αξιοποιεί τις ΤΠΕ,
όπου ψηφιακοί μετανάστες διδάσκουν ψηφιακούς
ιθαγενείς, αξιοποιώντας σύγχρονα εργαλεία και συστήματα
σε υβριδικά μαθησιακά περιβάλλοντα**

Εργονομία και υπολογιστές

Με τον όρο «Εργονομία» εννοούμε την εφαρμοσμένη επιστήμη της βιοτεχνολογίας η οποία μελετά:

- τις μεθόδους με τις οποίες σχεδιάζονται οι διάφορες συσκευές, τα εργαλεία και ο,τιδήποτε άλλο χρησιμοποιεί ο άνθρωπος,
- τη διάταξη της τοποθέτησής τους στο χώρο εργασίας, για να είναι ευχάριστα και αποδοτικά γι' αυτόν χωρίς να βλάπτουν την υγεία του και
- τον τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος βρίσκεται σε αρμονία με το περιβάλλον του καθώς και με τα αντικείμενα με τα οποία έρχεται σε καθημερινή επαφή.

Εργονομία και υπολογιστές



<http://www.youtube.com/watch?v=ZLwIP8cBaWALaptop>

Ergonomics - Basic Tips - Adult or Child Laptop Use at Home, Work or School

Εργονομία και υπολογιστές



Εργονομία και υπολογιστές

Είναι σημαντικό κατά την εργασία μας μπροστά σε υπολογιστή να ικανοποιούνται μια σειρά από κανόνες που σχετίζονται με:

- Τη θέση της οθόνης
- Τη φωτεινότητα και αντίθεση
- Το σωστό φωτισμό της αίθουσας
- Την ακτινοβολία
- Τη θερμοκρασία, την υγρασία και τον αερισμό
- Τον ήχο και το θόρυβο
- Το πληκτρολόγιο
- Το ποντίκι
- Το γραφείο και την επιφάνεια εργασίας
- Το κάθισμα που χρησιμοποιούμε
- Τις ώρες που εργαζόμαστε

Εργονομία και υπολογιστές

Τα συχνότερα σωματικά προβλήματα που παρουσιάζουν οι χρήστες είναι:

- πονοκέφαλοι, ένταση και πόνοι στα μάτια, πόνοι στις αρθρώσεις, πόνοι και δυσκαμψία στους ώμους,
- ληθαργία, άγχος, απροθυμία για εργασία,
- αϋπνία και κούραση.

Πρέπει, επίσης, να λαμβάνονται όλα τα μέτρα ασφαλείας:

- όλα τα καλώδια πρέπει να είναι ασφαλισμένα στο πίσω μέρος των υπολογιστών,
- ο εξοπλισμός ο οποίος χρησιμοποιείται πρέπει να είναι τοποθετημένος με ασφάλεια,
- το δίκτυο δεν πρέπει να υπερφορτώνεται.

Ασφάλεια και Προστασία στο Διαδίκτυο

ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ



Πληροφορίες για την ασφάλεια των παιδιών στο διαδίκτυο



Βιντεοπαρουσίαση για την ασφάλεια των παιδιών στο διαδίκτυο (Microsoft)



Οδηγός Ασφαλούς Χρήσης του Διαδικτύου για γονείς και παιδιά

Τα τελευταία χρόνια, οι εξελίξεις στις Τεχνολογίες Επικοινωνιών και Πληροφορικής (ΤΕΠ) είναι δραματικές. Βομβαρδιζόμαστε καθημερινά με καινοτομίες που μόλις πριν από λίγα χρόνια έλειπαν από τη ζωή μας. Σε αντίθεση με τους ενήλικες τα παιδιά έχουν μεγαλώσει με αυτές τις τεχνολογίες, αποτελεσματικά τις περισσότερες φορές, να βρίσκονται ένα βήμα μπροστά σε θέματα όπως το Διαδίκτυο. Το Διαδίκτυο μπορεί να αποτελέσει για τα παιδιά ένα εξαιρετικό περιβάλλον για μάθηση, ενημέρωση, ψυχαγωγία, για να συνομιλήσουν με φίλους ή απλώς να χαλαρώσουν και να ερευνηθούν διάφορα θέματα. Μπορεί, όμως, το Διαδίκτυο, όπως και το καθημερινό μας περιβάλλον, να είναι και επικίνδυνο.

Ένας από τους μεγαλύτερους κινδύνους είναι οι επιτήδριοι χρήστες που εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες που προσφέρει το Διαδίκτυο. Μέσα από τις σελίδες αυτές μπορείτε να ενημερωθείτε για τους κινδύνους που αντιμετωπίζουν αυτοί οι επιτήδριοι, ποια ηλικία είναι η πιο ευάλωτη και πώς μπορεί να μειωθεί ο κίνδυνος.

Αναρωθείτε εάν το παιδί σας έχει γίνει στόχος ενός τέτοιου...



Ευχαριστούμε για την
προβοχή σας!