

# Τι διδάσκονται τα παιδιά στο σχολείο στο μάθημα Τ.Π.Ε. +



**Νίκος Μαυραντζάς**

email: [nikmavr@sch.gr](mailto:nikmavr@sch.gr)

**e-χώρα του Νικόλα:** [users.sch.gr/nikmavr](http://users.sch.gr/nikmavr)

Εκπαιδευτικός Πληροφορικής

ΠΕ19 , Msc

Μάιος 2015

# Τι είναι ΤΠΕ οέο;

- Τεχνολογίες
- Πληροφορίας κ'
- Επικοινωνίας



# Πόσες ώρες;

- Α' και Β': **1 ώρα/εβδομάδα**
- Γ', Δ', Ε', ΣΤ': **2 ώρες/εβδομάδα**
- **+ ολοήμερο**

Αφιερώστε χρόνο στο παιδί σας  
Παίξτε, ανακαλύψτε και μάθετε μαζί του.  
Μπορεί να γίνει πολύ διασκεδαστικό...

# Γενικοί στόχοι

Πίνακας 1. Άξονες μαθησιακών στόχων του Π.Σ. για τις ΤΠΕ

Άξονες μαθησιακών στόχων
<b>Γνωρίζω, δημιουργώ και εκφράζομαι με τις ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Γνωρίζω και χειρίζομαι τον υπολογιστή</li><li>• Δημιουργώ και εκφράζομαι με πολυμέσα και παρουσιάσεις</li><li>• Δημιουργώ με τον κειμενογράφο</li></ul>
<b>Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Γνωρίζω το Διαδίκτυο</li><li>• Αναζητώ πληροφορίες</li><li>• Επικοινωνώ και συνεργάζομαι</li></ul>
<b>Διερευνώ, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα με ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Μοντελοποιώ με εννοιολογικούς χάρτες</li><li>• Λύνω προβλήματα με Υπολογιστικά Φύλλα</li><li>• Προγραμματίζω τον υπολογιστή</li><li>• Υλοποιώ σχέδια έρευνας</li></ul>
<b>Οι ΤΠΕ ως κοινωνικό φαινόμενο</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ο ρόλος των ΤΠΕ στη σύγχρονη εποχή</li><li>• Ψηφιακή κουλτούρα (στάσεις, συμπεριφορές, αξίες)</li></ul>

# Το πρόγραμμα: Α'-Β' Δημοτικού

## Ενδεικτική κατανομή διδακτικών ωρών ανά ενότητα\*

Άξονες μαθησιακών στόχων	Προτεινόμενες ώρες διδασκαλίας
<b>Γνωρίζω, δημιουργώ και εκφράζομαι με τις ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Γνωρίζω και χειρίζομαι τον υπολογιστή</li><li>• Δημιουργώ και εκφράζομαι με τη Ζωγραφική</li><li>• Δημιουργώ με τον κειμενογράφο</li></ul>	<b>24</b>
<b>Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Γνωρίζω το Διαδίκτυο</li><li>• Επικοινωνώ και συνεργάζομαι</li></ul>	<b>12</b>
<b>Διερευνώ, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα με ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Μοντελοποιώ με εννοιολογικούς χάρτες</li><li>• Υλοποιώ σχέδια έρευνας</li></ul>	<b>24</b>

# Το πρόγραμμα: Γ'-Δ' Δημοτικού

## Ενδεικτική κατανομή διδακτικών ωρών ανά ενότητα

Άξονες μαθησιακών στόχων	Προτεινόμενες ώρες διδασκαλίας
<b>Γνωρίζω, δημιουργώ και εκφράζομαι με τις ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Γνωρίζω και χειρίζομαι τον υπολογιστή</li><li>• Δημιουργώ και εκφράζομαι με πολυμέσα και παρουσιάσεις</li><li>• Δημιουργώ με τον κειμενογράφο</li></ul>	20
<b>Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Γνωρίζω το Διαδίκτυο</li><li>• Επικοινωνώ και συνεργάζομαι</li></ul>	10
<b>Διερευνώ, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα με ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Μοντελοποιώ με εννοιολογικούς χάρτες</li><li>• Υλοποιώ σχέδια έρευνας</li></ul>	30

# Το πρόγραμμα: Ε' Δημοτικού

## Ενδεικτική κατανομή διδακτικών ωρών ανά ενότητα

Άξονες μαθησιακών στόχων	Προτεινόμενες ώρες διδασκαλίας
<b>Δημιουργώ και εκφράζομαι με τις ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Δημιουργώ με τον κειμενογράφο</li><li>• Δημιουργώ και εκφράζομαι με πολυμέσα και παρουσιάσεις</li></ul>	16
<b>Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Γνωρίζω το Διαδίκτυο</li><li>• Επικοινωνώ και συνεργάζομαι</li></ul>	8
<b>Διερευνώ, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα με ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Λύνω προβλήματα με Υπολογιστικά Φύλλα</li><li>• Προγραμματίζω τον υπολογιστή</li><li>• Υλοποιώ σχέδια έρευνας</li></ul>	36

# Το πρόγραμμα: ΣΤ' Δημοτικού

## Πληροφορίες και Επικοινωνιών ΣΤ' Δημοτικού

### Ενδεικτική κατανομή διδακτικών ωρών ανά ενότητα

Άξονες μαθησιακών στόχων	Προτεινόμενες ώρες διδασκαλίας
<b>Δημιουργώ και εκφράζομαι με τις ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Δημιουργώ με τον κειμενογράφο</li><li>• Δημιουργώ και εκφράζομαι με πολυμέσα και παρουσιάσεις</li></ul>	14
<b>Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Γνωρίζω το Διαδίκτυο</li><li>• Επικοινωνώ και συνεργάζομαι</li></ul>	8
<b>Διερευνώ, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα με ΤΠΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Λύνω προβλήματα με Υπολογιστικά Φύλλα</li><li>• Προγραμματίζω τον υπολογιστή</li><li>• Υλοποιώ σχέδια έρευνας</li></ul>	38



# 1ο θέμα

- Αν ξέρω να κορνάρω, έχω μάθει οδήγηση;
- Αν ξέρω να τρώω, ξέρω και να μαγειρεύω;
- Αν βλέπω ποδόσφαιρο είμαι ποδοσφαιριστής;

Όταν βλέπετε το παιδί σας να:

- πατάει πλήκτρα με την ταχύτητα του φωτός,
- παίζει πολύπλοκα παιχνίδια με πολλά όπλα, πίστες, κινήσεις κλπ
- κάνει μηχανικές κινήσεις απίστευτα γρήγορα (όπως το να επιλέγει τις κατάλληλες ρυθμίσεις στο Playstation)

**μην συμπεραίνετε ότι είναι  
ειδήμονας στους Υπολογιστές;\***

\* Υπάρχουν περιπτώσεις που όντως είναι, αλλά είναι ελάχιστες...

# 2ο θέμα

Πως ένα παιδί που έχει σκοτώσει 2 με 3 χιλιάδες εξωγήινους, έχει καταστρέψει 100άδες διαστημόπλοια και μερικούς πλανήτες σε ένα απόγευμα (και το κάνει κάθε απόγευμα για αρκετές ώρες)

θα συγκινηθεί από ένα κλασσικό μάθημα στο οποίο πρέπει να μοιραστεί **χώρο**, **χρόνο** και **δάσκαλο** με άλλους 15-25 συμμαθητές του;

Αφιερώστε χρόνο στο παιδί σας  
Παίξτε, ανακαλύψτε και μάθετε μαζί του.  
Μπορεί να γίνει πολύ διασκεδαστικό...  
και θα καταλάβετε πως & που ξοδεύει τον χρόνο του.

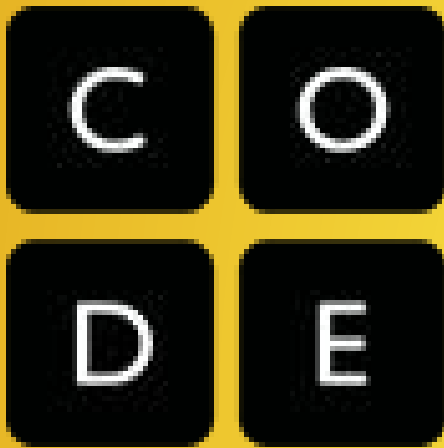
Προγράμματα =  
Εφαρμογές =  
Λογισμικό =  
Software =  
s/w

**Προτείνουμε:  
Ανοιχτό και ελεύθερο  
λογισμικό**

**και όχι 'σπασμένο' ή  
πειρατικό που το  
κατεβάζουμε από το  
διαδίκτυο συνήθως από  
περίεργους ιστοτόπους**

# Λογισμικό Α-Β

Κάντε κλικ πάνω σε κάθε εικόνα για να κατεβάσετε την αντίστοιχη εφαρμογή ή να ανοίξετε την σχετική ιστοσελίδα.



- Σημειωματάριο
- Wordpad
- Αριθμομηχανή





# Λογισμικό Α-Β

Κάντε κλικ πάνω σε κάθε εικόνα για να κατεβάσετε την αντίστοιχη εφαρμογή ή να ανοίξετε την σχετική ιστοσελίδα.

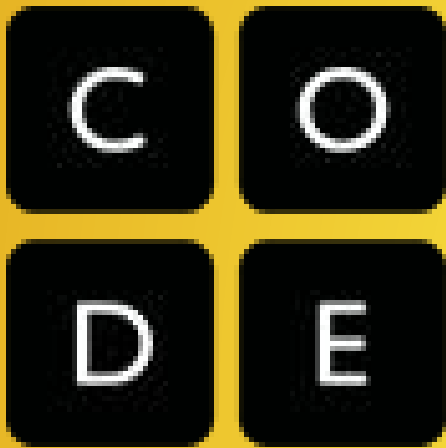


Τεχνική  
Στήριξη

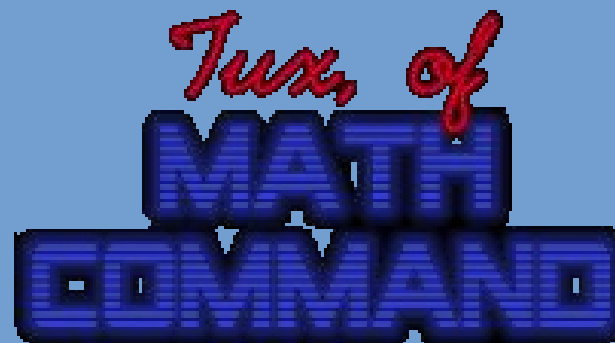


# Λογισμικό Γ-Δ

Κάντε κλικ πάνω σε κάθε εικόνα για να κατεβάσετε την αντίστοιχη εφαρμογή ή να ανοίξετε την σχετική ιστοσελίδα.



Τεχνική  
Στήριξη



Tux Typing





# Λογισμικό Γ-Δ

Κάντε κλικ πάνω σε κάθε εικόνα για να κατεβάσετε την αντίστοιχη εφαρμογή ή να ανοίξετε την σχετική ιστοσελίδα.



Δημιουργήστε παιχνίδια και κινούμενα σχέδια!  
Μοιραστείτε τα έργα σας με άλλα άτομα!

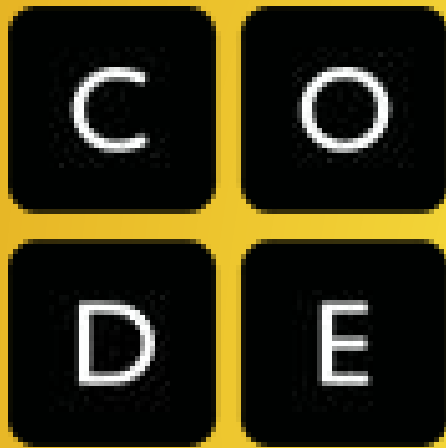
ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ

ΔΕΙΤΕ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΟΣ  
( Δωρεάν )

A promotional banner for a software application. It features three cartoon characters: an orange cat, a blue girl, and a yellow sun. The text encourages users to create games and animations, share their work, and become members for free.

# Λογισμικό Ε'-ΣΤ'



Τεχνική  
Στήριξη

Δημιουργήστε παιχνίδια και κινούμενα σχέδια!  
Μοιραστείτε τα έργα σας με άλλα άτομα!



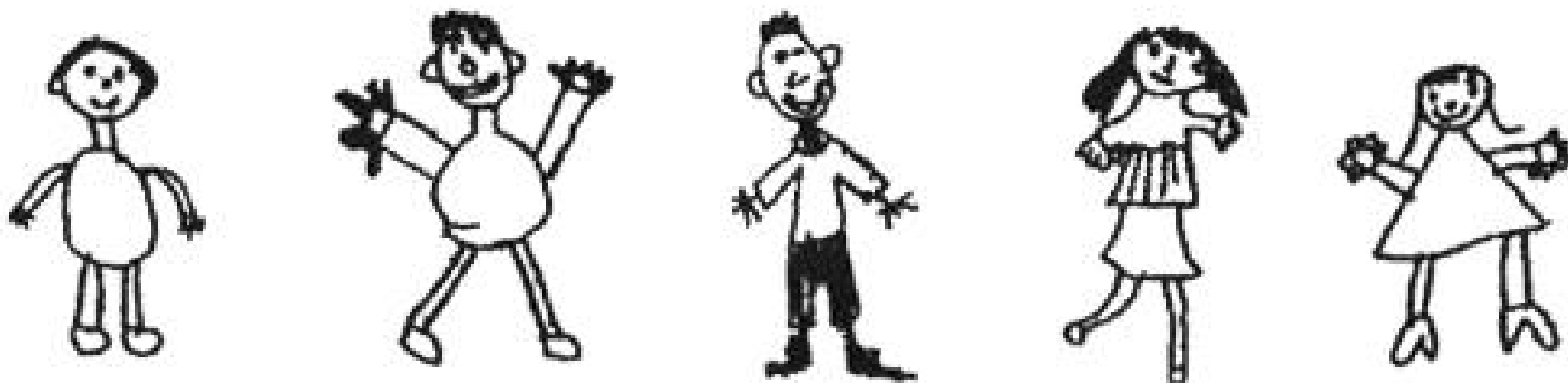
# ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ

# Λογισμικό Ε'-ΣΤ'

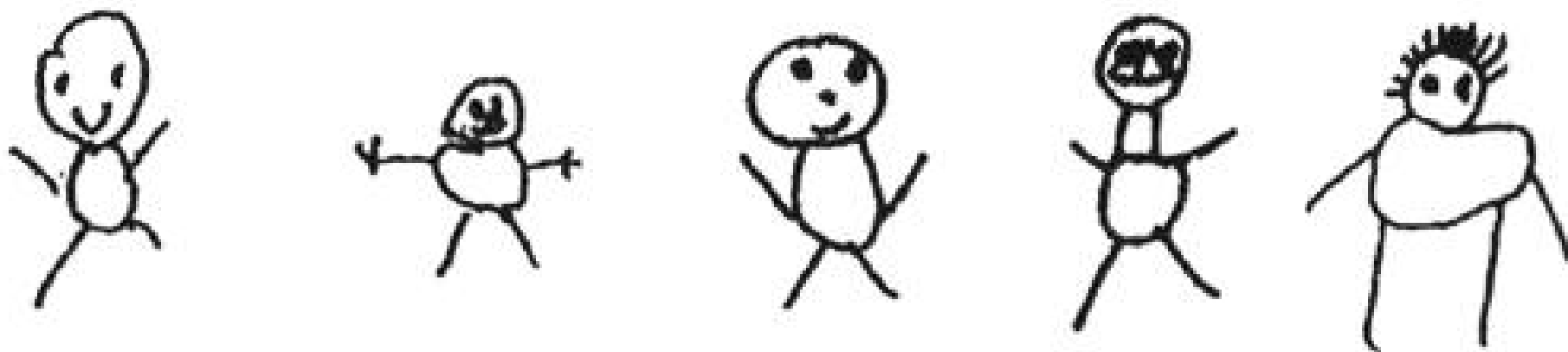
Κάντε κλικ πάνω σε κάθε εικόνα για να κατεβάσετε την αντίστοιχη εφαρμογή ή να ανοίξετε την σχετική ιστοσελίδα.



Σχέδια παιδιών που βλέπουν καθημερινά μέχρι μία ώρα τηλεόραση:



Σχέδια παιδιών που βλέπουν καθημερινά τουλάχιστον 3 ώρες τηλεόραση:



# Συμβουλές

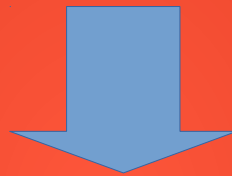
- Μιλήστε με τον δάσκαλο και μην ξεχνάτε τον Πληροφορικό
- ΟΧΙ υπολογιστής, ταμπλέτα, κινητό στο δωμάτιό τους
- Συσκευή με internet μόνο σε κοινή θέα π.χ. στο σαλόνι ή το καθιστικό.
- Τα παιδιά ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ ώστε να προλάβετε θέματα όπως π.χ. μη επιτρεπτές φωτογραφίες στο facebook.
- ΟΧΙ καθολικές απαγορεύσεις.
- Συζήτηση και **ενημέρωση**
- ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΕ με τα ΠΑΙΔΙΑ σας! Αφήστε τα να σας δείξουν!



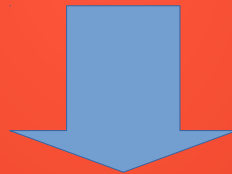


Ο μακρινός στόχος που πρέπει  
να αρχίσει... χθες

Οικογένεια + Σχολείο



Παιδεία



ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ

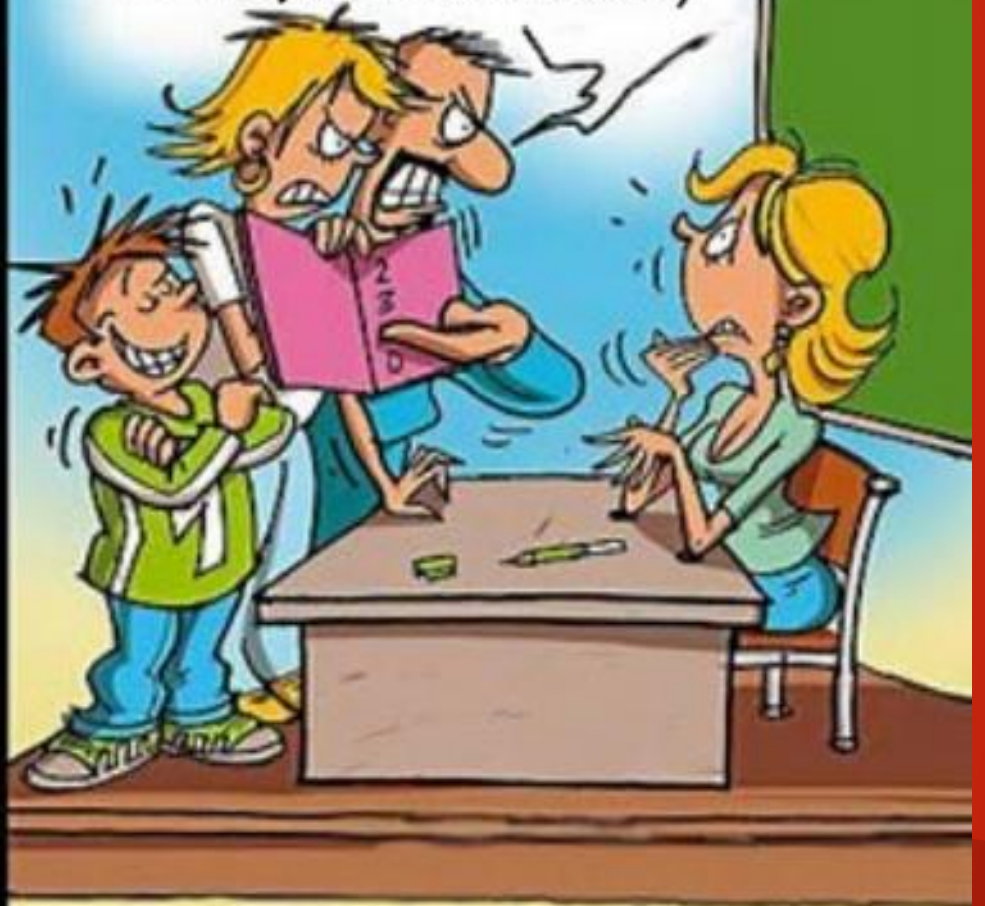


# 1969 Παιδεία... 2009

Τι βαθμοί είναι αυτοί;



Τι βαθμοί είναι αυτοί;







**Σας ευχαριστώ για την  
προσοχή σας...!**