

A large, thick red L-shaped graphic is positioned on the left and bottom edges of the slide, framing the central text. The top horizontal bar of the L is on the left, and the right vertical bar is on the right side.

Τεχνολογία και Εκπαίδευση

Κατηγοριοποίηση Εκπαιδευτικών Τεχνολογιών

- **Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης:** π.χ.: Moodle, Blackboard, Canvas. Εργαλεία που βοηθούν στη διαχείριση, οργάνωση και παρακολούθηση της μάθησης.
- **Εργαλεία Συνεργασίας:** π.χ.: Google Workspace for Education, Microsoft Teams for Education, Padlet. Πλατφόρμες για ομαδική εργασία και διαλογική συζήτηση.
- **Λογισμικά Προγραμματισμού & Κωδικοποίησης:** π.χ.: Scratch, Tynker, Code.org. Εργαλεία που βοηθούν τους/ις μαθητές/τριες να κατανοήσουν τις βασικές αρχές του προγραμματισμού.

Κατηγοριοποίηση Εκπαιδευτικών Τεχνολογιών

- **Παιχνίδια Βασισμένα στη Μάθηση:** π.χ.: Kahoot!, Quizlet, Minecraft: Education Edition. Διδακτικά παιχνίδια που προωθούν τη μάθηση μέσω της διασκέδασης.
- **Ψηφιακά Βιβλία & Εκπαιδευτικές Πηγές:** π.χ.: Apple iBooks, Google Play Books, Khan Academy. Εκπαιδευτικό υλικό σε ψηφιακή μορφή.
- **Προσομοιώσεις & Εικονικά Εργαστήρια:** π.χ.: PhET Interactive Simulations, Labster. Προσομοιώσεις που επιτρέπουν στους/ις μαθητές/τριες να εξερευνήσουν και να δοκιμάσουν πειραματικά σενάρια σε ένα ψηφιακό περιβάλλον.

Οφέλη χρήσης Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση

- **Εξατομίκευση Μάθησης:** Δυνατότητα για προσαρμοστικά μαθησιακά περιβάλλοντα και διαφοροποίηση της διδασκαλίας.
- **Παγκόσμια Συνεργασία:** Σύνδεση με κοινότητες μάθησης από όλο τον κόσμο και διαπολιτισμική εκπαίδευση.

Οφέλη χρήσης Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση

- **Επικαιροποίηση & Πραγματικότητα:**
Πρόσβαση σε άμεσες πηγές και επίκαιρα δεδομένα, προσφέροντας πιο ζωντανές εκπαιδευτικές εμπειρίες.
- **Αυξημένη Συμμετοχή:** Χρήση τεχνολογικών εργαλείων για διευκόλυνση της συμμετοχής και της συνεργασίας των μαθητών/τριών.

Ψηφιακή Υπηκοότητα & Ενημέρωση

Ψηφιακή Υπηκοότητα:

- Υιοθέτηση υπεύθυνων και ενημερωμένων συμπεριφορών στο διαδίκτυο και στις ψηφιακές τεχνολογίες
- Ενθάρρυνση της ενεργούς συμμετοχής στην ψηφιακή κοινωνία, επιδεικνύοντας σεβασμό προς τον εαυτό και τους άλλους
- Προστασία του ιδιωτικού απορρήτου, αναγνωρίζοντας την πηγή της πληροφορίας και αποφεύγοντας την ψηφιακή παρανατικότητα

Ψηφιακή Υπηκοότητα & Ενημέρωση

- **Κριτική Σκέψη στο Διαδίκτυο:**
Διδασκαλία των μαθητών/τριών να αξιολογούν πηγές και να διακρίνουν τις πληροφορίες.
- **Ασφαλής Χρήση:** Εκπαίδευση στην προστασία των προσωπικών δεδομένων και στην ασφαλή διαδικτυακή συμπεριφορά.

Ψηφιακή Υπηκοότητα & Ενημέρωση

- **Διαπολιτισμική Επικοινωνία:** Καλλιέργεια σεβασμού και κατανόησης για διαφορετικές πολιτιστικές αντιλήψεις μέσω τεχνολογίας.
- **Ευαισθητοποίηση σε Ψηφιακά Ζητήματα:** Ευαισθητοποίηση για την επιρροή της τεχνολογίας στην κοινωνία, όπως τα ψηφιακά δικαιώματα και η ηθική των δεδομένων.

Ψηφιακές Δεξιότητες στον 21ο Αιώνα

- **Πληροφοριακή Αναλυτικότητα:**
Η ικανότητα του/της μαθητή/τριας να αναζητεί, ερμηνεύει και αξιολογεί πληροφορίες από διάφορες πηγές.
- **Δημιουργικότητα & Καινοτομία:**
Εκμεταλλεύοντας τεχνολογικά εργαλεία για τη δημιουργία νέων ιδεών ή λύσεων.

Ψηφιακές Δεξιότητες στον 21ο Αιώνα

- **Ψηφιακή Επικοινωνία:** Χρησιμοποιώντας τεχνολογικά μέσα για την αποτελεσματική επικοινωνία και συνεργασία.
- **Ασφάλεια & Ηθική στο Διαδίκτυο:** Εκπαίδευση των μαθητών/τριών για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου και την κατανόηση των διαδικτυακών ηθικών ζητημάτων.

Τεχνολογία στην Εκπαίδευση & Δεξιότητες του 21ου Αιώνα

- **Κριτική Σκέψη & Πρόβλημα-Λύση:** Εφαρμογές που προωθούν τη λογική, την ανάλυση και την αλγοριθμική σκέψη, π.χ.: Scratch, Code.org, LightBot.
- **Δημιουργικότητα & Καινοτομία:** Διαδραστικές πλατφόρμες για την δημιουργία πολυμέσων περιεχομένων και την επεξεργασία ιδεών, π.χ.: Canva, Adobe Creative Cloud, Tinkercad.
- **Επικοινωνία & Συνεργασία:** Εργαλεία για ομαδική εργασία και διαμοιρασμό ιδεών σε πραγματικό χρόνο, π.χ.: Google Workspace for Education, Microsoft Teams, Padlet.

Τεχνολογία στην Εκπαίδευση & Δεξιότητες του 21ου Αιώνα

- **Πολιτισμική Ευαισθησία & Παγκοσμιότητα:** Πλατφόρμες για την παγκόσμια συνεργασία και την ανταλλαγή πολιτισμικών εμπειριών, π.χ.: ePals, Mystery Skype.
- **Πληροφοριακή Παιδεία & Ψηφιακή Γραμματισμότητα:** Εργαλεία για την αναζήτηση, αξιολόγηση και οργάνωση πληροφοριών, π.χ.: Google Scholar, EasyBib, Kahoot! for research.
- **Προσωπική & Κοινωνική Ευθύνη:** Εφαρμογές για την ενίσχυση της αυτορρύθμισης, της συνείδησης και της αυτο-αξιολόγησης, π.χ.: ClassDojo, Seesaw.

Τεχνολογία & Διαδραστικότητα στην Εκπαίδευση

- **Διαδραστικά Διαγράμματα & Μοντέλα:** Με τη χρήση προγραμμάτων σχεδίασης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν διαδραστικά διαγράμματα και μοντέλα που ανταποκρίνονται στην αλληλεπίδραση του χρήστη, επιτρέποντας στους/ιες μαθητές/τριες να εξερευνούν και να πειραματίζονται με τα δεδομένα.
- **Εικονικά Περιβάλλοντα & Γαλαξίες:** Χρησιμοποιώντας εικονική πραγματικότητα (VR), οι εκπαιδευτικοί μπορούν να μεταφέρουν τους/τις μαθητές/τριες σε διαφορετικά περιβάλλοντα, όπως είναι τα βάθη του ωκεανού, άλλοι πλανήτες ή ακόμη και το παρελθόν.

- **Τεχνολογία και Κριτική Σκέψη:** Χρησιμοποιώντας παιχνίδια βασισμένα σε προβλήματα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προωθήσουν την κριτική σκέψη, προκαλώντας τους/τις μαθητές/τριες να εξετάζουν, να αναλύουν και να λύνουν προβλήματα σε ένα τεχνολογικό πλαίσιο.
- **Ψηφιακές Ιστορίες & Ταξίδια:** Χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως τα ψηφιακά σενάρια, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ή να παρακολουθήσουν τη δημιουργία πλούσιων, πολυμεσικών αφηγήσεων που συνδυάζουν το γραπτό λόγο, τον ήχο, την εικόνα και την αλληλεπίδραση.

- **Υπολογιστική Σκέψη:** η διαδικασία του να σκέφτεσαι και να επιλύεις προβλήματα με τρόπο που μπορεί να εκτελεστεί από έναν υπολογιστή. Ενσωματώνει δεξιότητες όπως η αναγνώριση μοτίβων, ο αλγοριθμικός σχεδιασμός και η αφαιρετική σκέψη.
- **Εργαλεία Προγραμματισμού:** Πλατφόρμες όπως το Scratch, το Kodu ή το Tynker, επιτρέπουν στους/ις μαθητές/τριες να δημιουργούν παιχνίδια, ιστορίες και animations, αναπτύσσοντας την υπολογιστική σκέψη με διασκεδαστικό τρόπο.

- **Επίλυση Προβλημάτων & Σχεδιασμός Αλγορίθμων:** Με την εφαρμογή Flowgorithm ή άλλων εργαλείων flowchart, οι μαθητές/τριες μπορούν να σχεδιάζουν και να κατανοούν αλγορίθμους πριν ακόμα μπούν στον προγραμματισμό.
- **Υπολογιστικά Παιχνίδια:** Παιχνίδια όπως το LightBot ή το Cargo-Bot διδάσκουν την υπολογιστική σκέψη μέσα από προκλήσεις και παζλ προγραμματισμού.

Πλεονεκτήματα της Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση

- **Προσαρμοστική Μάθηση:** Η τεχνολογία επιτρέπει τη δημιουργία προσωποποιημένων μονοπατιών μάθησης για κάθε μαθητή/τριας.
- **Άμεση Ανατροφοδότηση:** Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές/τριες λαμβάνουν άμεση ανάδραση μέσω ψηφιακών εργαλείων, ενισχύοντας την αντίληψη και την πρόοδο.

Πλεονεκτήματα της Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση

- **Επέκταση των Τειχών του Σχολείου:**
Δυνατότητα πρόσβασης σε πηγές μάθησης από όλο τον κόσμο, πέρα από το παραδοσιακό σχολικό περιβάλλον.
- **Συνεργατική Μάθηση:** Δημιουργία παγκόσμιων κοινοτήτων μάθησης που επιτρέπουν την ανταλλαγή ιδεών και πρακτικών.

Προκλήσεις στην Ενσωμάτωση της Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση

- **Υποδομές & Εξοπλισμός:** Η ανάγκη για σύγχρονα τεχνολογικά μέσα και τα αναγκαία οικονομικά κονδύλια για την υποστήριξή τους.
- **Επαγγελματική Κατάρτιση Εκπαιδευτικών:** Η συνεχής ανάγκη για κατάρτιση και επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις νέες τεχνολογίες.

Προκλήσεις στην Ενσωμάτωση της Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση

- **Ψηφιακός Διαχωρισμός:**
Η διαφοροποίηση στην πρόσβαση στην τεχνολογία μεταξύ διαφορετικών κοινωνικοοικονομικών ομάδων.
- **Παιδαγωγικά Ζητήματα:** Η αναζήτηση του πώς να ενσωματώνεται η τεχνολογία χωρίς να χάνεται η ποιότητα της εκπαιδευτικής διαδικασίας.