



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ και ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Πράξη «Σχεδιασμός και ανάπτυξη προσβάσιμου εκπαιδευτικού και εποπτικού υλικού για μαθητές με αναπηρίες – Οριζόντια Πράξη»

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Βασίλης Κουρμπέτης

Σύμβουλος Α, Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής

Διεύθυνση: Αν. Τσόχα 36, 115 21 Αθήνα

URLs: <http://www.iep.edu.gr> <http://www.prosvasimo.gr>

http://www.pi-schools.gr/special_education_new

**ΑΡΧΕΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΚΑΙ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΑΝΑΠΤΥΧΘΕΙ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΟΥΜΕΝΩΝ
ΕΡΓΩΝ Ή ΑΛΛΩΝ ΔΡΑΣΕΩΝ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΜΕ ΚΙΝΗΤΙΚΕΣ ΑΝΑΠΗΡΙΕΣ**

Σελίδα 1



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Περιεχόμενα

Εκπαιδευτικό Υλικό για Μαθητές με Κινητικές Αναπηρίες	4
A. Αναλυτικά Προγράμματα	4
1. Αναλυτικά Προγράμματα για Μαθητές με Κινητικές Αναπηρίες	4
B. Λογισμικά	
1. Εκπαιδευτικό Λογισμικό για μαθητές με κινητικές αναπηρίες	6
2. Ο Ξεφτέρης και ο θησαυρός του Κοκκινομούτη Γλώσσα Α΄ Δημοτικού (έκδοση 2.1+)	8
3. Ο Ξεφτέρης και ο θησαυρός του Κοκκινομούτη Γλώσσα Α΄ Δημοτικού (έκδοση 2.1+)	10
4. Ο Ξεφτέρης και η γραμματική Γλώσσα Α΄ και Β΄ Δημοτικού (έκδοση 3.0+)	12
5. Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων Γλώσσα Γ΄ - Δ΄ Δημοτικού (έκδοση 1+)	14
6. Η Σπίθα, ο Κεραυνός ... και η αποκάλυψη της αλήθειας Γλώσσα Ε΄ και Στ΄ Δημοτικού (έκδοση 1+)	17
7. Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην Ελλάδα Γεωγραφία Ε΄ Δημοτικού (έκδοση 2.1+)	19
8. Γεωγραφία Στ΄ Δημοτικού Μαθαίνω για τη γη (έκδοση 1.0+).....	22
9. Παιχνίδι Γνώσεων Μελέτη Περιβάλλοντος Β΄ - Γ΄ Δημοτικού (έκδοση 3.0+).....	24
10. Παιχνίδι Γνώσεων Μελέτη Περιβάλλοντος Γ΄ - Δ΄ Δημοτικού (έκδοση 3.0+).....	27
11. Παιχνίδι Γνώσεων Μελέτη Περιβάλλοντος Α΄ - Γ΄ Δημοτικού (έκδοση 1.0+).....	30
12. Ο Ξεφτέρης και οι 12 θεοί του Ολύμπου Ιστορία Γ΄ Δημοτικού (έκδοση 2.1+) ...	32
13. Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην Αρχαία Αθήνα Ιστορία Δ΄ Δημοτικού (έκδοση 2.1+).....	35
14. Ιστορία Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού (έκδοση 1.0+)	38
15. Αγγλικά Γ΄ έως Στ΄ Δημοτικού (έκδοση 1.0+).....	40
16. Μαθηματικά Α΄ - Β΄ Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)	43
17. Η Σπίθα και ο Κεραυνός στον πλανήτη Ανδρομέδα Μαθηματικά Γ΄ - Δ΄ Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)	47
18. Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η διάσωση του πλανήτη Ανδρομέδα Μαθηματικά Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού (Έκδοση 1.0+).....	51

19. Φυσικά Ε' - Στ' Δημοτικού (Έκδοση 1.0+).....	56
20. Γλώσσα Α' - Γ' Δημοτικού	61
21. Γλώσσα Δ' - Στ' Δημοτικού.....	63
22. Γεωγραφία Α' - Β' Γυμνασίου	65
23. Αγγλικά Α', Β', Γ' Γυμνασίου (Έκδοση 1.0+).....	67
24. Αρχαία Α' - Γ' Γυμνασίου	69
Γ. Εκπαιδευτικό - Επιμορφωτικό Υλικό	70
1. Υποδειγματικές Διδασκαλίες	70
2. ΠΡΟΣΒΑΣΗ: «Η υποστηρικτική τεχνολογία στην Εκπαίδευση των ατόμων με σοβαρά κινητικά προβλήματα»	71
3. Καλές Πρακτικές.....	72

Εκπαιδευτικό Υλικό για Μαθητές με Κινητικές Αναπηρίες

Α. Αναλυτικά Προγράμματα

1. Αναλυτικά Προγράμματα για Μαθητές με Κινητικές Αναπηρίες

Τίτλος προγράμματος:	ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΣΗ-ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ (2003ΣΕ04530072) ΜΕΤΡΟ: 1.1, ΕΝΕΡΓΕΙΑ: 1.1.4 «Αναβάθμιση και επέκταση του θεσμού της εκπαίδευσης α-τόμων με ειδικές ανάγκες (ΑΜΕΑ) στην Πρωτοβάθμια και Δευ-τεροβάθμια Εκπαίδευση» ΠΡΑΞΗ Ε.Π.Ε.Α.Ε.Κ: 1.1.4.α, ΔΡΑΣΗ Β': ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΝΑΛΥΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ	
Φορέας υλοποίησης:	Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων – Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2004	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/html/gr/8emata/analytika/analytika.htm	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Επιστημονικός υπεύθυνος:		
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr
Αναλυτικά Προγράμματα για Μαθητές με Κινητικές Αναπηρίες		
Τίτλος:	Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για μαθητές με Κινητικές Αναπηρίες	
Σύντομη Περιγραφή:	Πρόκειται για ένα από τα Αναλυτικά Προγράμματα Ειδικής Αγωγής που εκπονήθηκαν από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο για έξι κατηγορίες ειδικών εκπαιδευτικών αναγκών στη βάση των ΑΠΣ γενικής εκπαίδευσης και έπειτα από κατάλληλες προσαρμογές και διαφοροποιήσεις. Στο πρόγραμμα περιλαμβάνονται: α) ΔΕΠΠΣ Παιδιών με κινητικές αναπηρίες, β) ΔΕΠΠΣ Φυσικής Αγωγής στο νηπιαγωγείο, γ) ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Γλώσσας στο Δημοτικό για παιδιά με κινητικές αναπηρίες, δ) ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Μαθηματικών στο Δημοτικό για παιδιά με κινητικές αναπηρίες, ε) ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Προσαρμοσμένης Φυσικής Αγωγής στο Δημοτικό, στ) ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Γλώσσας στη Β/θμια εκπαίδευση για παιδιά με κινητικές αναπηρίες, ζ) ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Αρχαίων στη Β/θμια εκπαίδευση για παιδιά με κινητικές αναπηρίες, η) ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Προσαρμοσμένης Φυσικής Αγωγής στο Γυμνάσιο, θ) ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Προσαρμοσμένης Φυσικής Αγωγής στο Λύκειο, ι)	

	ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Μαθηματικών στη Β/θμια Εκπαίδευση για παιδιά με κινητικές αναπηρίες κ) προτάσεις για τα ΑΠΣ της βιολογίας στο Γυμνάσιο, λ)προτάσεις για ΑΠΣ της γεωγραφίας στο Γυμνασίο.		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -Χ	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Πρόταση αναπαραγωγής: Ανάρτηση του εκπαιδευτικού υλικού σε επίσημη εκπαιδευτική πύλη, ώστε να είναι προσβάσιμο από τους εκπαιδευτικούς		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	Το Πρόγραμμα Σπουδών για μαθητές με κινητικές αναπηρίες μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό προκειμένου να αντλήσει ιδέες χρήσιμες στην προσαρμογή και διαφοροποίηση της διδασκαλίας του για μαθητές με κινητικές αναπηρίες.		

Β. Λογισμικά

1. Εκπαιδευτικό Λογισμικό για μαθητές με κινητικές αναπηρίες

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	ΩMEGA TECHNOLOGY	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	gpapastav@iep.edu.gr
Παραδοτέο λογισμικό		
Τίτλος:	Εκπαιδευτικό Λογισμικό για μαθητές με κινητικές αναπηρίες	
Σύντομη Περιγραφή:	 <p>Εφαρμογή ειδικά σχεδιασμένη για να καλύψει τις ανάγκες διδασκαλίας μαθητών με Κινητικές Αναπηρίες. Απώτερος στόχος των δραστηριοτήτων του CD-ROM για παιδιά με κινητικές αναπηρίες, εναρμονιζόμενος με την εισαγωγή και το ρόλο των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση, είναι η εξοικείωση των μαθητών με τη χρήση εναλλακτικών εργαλείων μάθησης. Οι δραστηριότητες ευελπιστούν να αποτελέσουν ισχυρό κίνητρο μάθησης καθώς η οπτικο-ακουστική τους διάσταση και ο ψυχαγωγικός τους χαρακτήρας είναι σε θέση να δημιουργήσουν και να διατηρήσουν το ενδιαφέρον των παιδιών για την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων.</p> <p>Κάθε θεματική ενότητα περιλαμβάνει παιγνιώδεις δραστηριότητες εναλλασσόμενων βαθμών δυσκολίας, καθώς ο γενικευμένος του χαρακτήρας επιχειρεί να ανταποκριθεί σε διαφορετικά επίπεδα εξέλιξης των παιδιών με κινητικές αναπηρίες.</p>	
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.silkmedia.gr/products.php?id=5	

Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-		
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Η εφαρμογή μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε από το μαθητή με Κινητικές Αναπηρίες για την υποστήριξή του κατά τη διδασκαλία του μαθήματος είτε από τον εκπαιδευτικό για τη συγκέντρωση πληροφοριών για την απόδοση των μαθητών και την εκτέλεση διαχειριστικών εργασιών. Οι τρεις ενότητες της εφαρμογής είναι χωρισμένες σε κεφάλαια που περιλαμβάνουν βασικές γνώσεις και δεξιότητες:</p> <p><u>Δεξιότητες Επικοινωνίας</u> (Ακρόαση, Ομιλία – Δομή λόγου – Βασικό Λεξιλόγιο).</p> <p><u>Δεξιότητες Αυτοεξυπηρέτησης</u> (Αυτοβοήθεια στο ντύσιμο (άνω άκρα) – Εκπαίδευση στη σίτιση (άνω άκρα) – Εκπαίδευση στην τουαλέτα (άνω άκρα) – Εκπαίδευση στην τουαλέτα (κάτω άκρα))</p> <p><u>Αλληλεπίδραση με το περιβάλλον</u> (Κοινωνικό Περιβάλλον – Φυσικό Περιβάλλον)</p>		

2. Ο Ξεφτέρης και ο θησαυρός του Κοκκινομούτη Γλώσσα Α΄ Δημοτικού (έκδοση 2.1+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr
Παραδοτέο λογισμικό		
Τίτλος:	Ο Ξεφτέρης και ο θησαυρός του Κοκκινομούτη Γλώσσα Α΄ Δημοτικού (έκδοση 2.1+)	
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Εφαρμογή που απευθύνεται σε παιδιά 5-7 ετών και συνδυάζει με επιτυχία τη μάθηση και την ψυχαγωγία. Μέσα από ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, πλούσιο σε ερεθίσματα, βοηθά στην ανάπτυξη της αναγνωστικής δεξιότητας ("Η Γλώσσα μου" - Α' Δημοτικό / Νηπιαγωγείο).</p> <p>Περιλαμβάνει 20 εκπαιδευτικά και διασκεδαστικά παιχνίδια (για 1 ή 2 παίκτες) και 130 φύλλα εργασιών που βασίζονται στο περιεχόμενο του εκπαιδευτικού τίτλου.</p> <p>Το λογισμικό μπορεί να λειτουργήσει με χρήση ενός μόνο πλήκτρου ή διακόπτη και είναι εγγενώς προσβάσιμο από τους μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές πέρα από αυτές που είναι ήδη εγκατεστημένες στα εργαστήρια πληροφορικής του σχολείου. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Έτσι, η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου</p>	



	<p>προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του</p> <p>Εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού, περιέχει επιπλέον τα προγράμματα Επιλογής Περιεχομένου και η-Τάξη, το Βιβλίο Δασκάλου και Οδηγό Εγκατάστασης.</p>
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=11
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ- Έντυπη: - Άλλη:-
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:	
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Η εφαρμογή βοηθά στην ανάπτυξη της αναγνωστικής δεξιότητας σε σχέση με τις παρακάτω ενότητες:</p> <p>Οπτική αναγνώριση ίδιων λέξεων/αρχικών γραμμάτων</p> <p>Αναγνώριση των σχετικών θέσεων των γραμμάτων μέσα στη λέξη</p> <p>Φωνήματα (φωνήεν, σύμφωνο, σύμπλεγμα δύο ή τριών συμφώνων, συλλαβή, καταλήξεις)</p> <p>Δημιουργία δισύλλαβων λέξεων</p> <p>Χωρισμός σύνθετης λέξης στα συνθετικά της</p> <p>Συλλαβισμός.</p> <p>Περιλαμβάνει πρόγραμμα αξιολόγησης της προόδου του μαθητή και όλης της τάξης στη διάρκεια του χρόνου (με βαθμολογία, λεπτομερή αναφορά αποτελεσμάτων, γραφικές παραστάσεις, βαθμό δυσκολίας ανά άσκηση. Παρέχει τη δυνατότητα επιλογής συγκεκριμένου εκπαιδευτικού περιεχομένου για τη δημιουργία ομάδων ασκήσεων (tests), στις οποίες θα αξιολογηθεί ο μαθητής</p>

3. Ο Ξεφτέρης και ο θησαυρός του Κοκκινομούτη Γλώσσα Α΄ Δημοτικού (έκδοση 2.1+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	gpapastav@iep.edu.gr
Παραδοτέο λογισμικό		
Τίτλος:	Ταξίδι στη Χώρα των Γραμμάτων Γλώσσα Α΄ Δημοτικού (έκδοση 2.1+)	
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Η εφαρμογή απευθύνεται σε παιδιά Α΄ Δημοτικού και συνδυάζει τη μάθηση και την ψυχαγωγία. Μέσα από ένα πλούσιο σε ερεθίσματα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, βοηθά στην εξοικείωση με την αναπαράσταση, προφορά και τον τρόπο γραφής των γραμμάτων της ελληνικής γλώσσας. Το παιδί, βοηθώντας τον Ξεφτέρη στην αναζήτηση των γραμμάτων του ελληνικού αλφαβήτου, επισκέπτεται 3 πόλεις με 24 διαφορετικά σπίτια τα οποία κατοικούνται από ανθρωπόμορφα ζώακια που μιλούν, χαιρετούν, κάνουν γκριμάτσες και απαγγέλλουν ποιήματα. Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για χρήση και από άτομα που δεν γνωρίζουν την ελληνική γλώσσα (Δίγλωσσο, Ελληνικά - Αγγλικά)). Υπάρχει δυνατότητα αναβάθμισης μέσω internet.</p> <p>Το λογισμικό μπορεί να λειτουργήσει με χρήση ενός μόνο πλήκτρου ή διακόπτη και είναι εγγενώς προσβάσιμο από τους μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές πέρα από αυτές που είναι ήδη εγκατεστημένες στα εργαστήρια πληροφορικής του σχολείου. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Έτσι, η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει</p>	



	το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του. Στην εφαρμογή εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού συμπεριλαμβάνεται επίσης και το Βιβλίο δασκάλου και Οδηγός Εγκατάστασης.
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=0
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ- Έντυπη:- Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:	
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	Η εφαρμογή περιλαμβάνει γραφή, παζλ και παιχνίδι ζωγραφικής για κάθε γράμμα. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει τα εκπαιδευτικά παιχνίδια στα οποία περιλαμβάνεται πλήθος ασκήσεων (σκοποβολή, σταυρόλεξο, κορίνες, τροχός, παιχνίδι μνήμης, μήλα, χρωμάτισμα εικόνας, ζωγραφική, ψάρεμα, κουλοχέρης) για εξάσκηση, εμπέδωση και αξιολόγηση δεξιοτήτων πρώτης ανάγνωσης και γραφής. Μπορεί ακόμα να αξιοποιήσει για τον ίδιο σκοπό τα 128 φύλλα εργασιών που περιλαμβάνονται στην εφαρμογή και είναι βασισμένα στο περιεχόμενο του εκπαιδευτικού τίτλου.

4. Ο Ξεφτέρης και η γραμματική Γλώσσα Α΄ και Β΄ Δημοτικού (έκδοση 3.0+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr


Παραδοτέο λογισμικό

Τίτλος:	Ο Ξεφτέρης και η γραμματική Γλώσσα Α΄ και Β΄ Δημοτικού (έκδοση 3.0+)
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό λειτουργεί με ένα μόνο πλήκτρο ή διακόπτη και είναι εγγενώς προσβάσιμο από τους μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές πέρα από αυτές που είναι ήδη εγκατεστημένες στα εργαστήρια πληροφορικής του σχολείου. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομοίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Έτσι, η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του. Η εφαρμογή έχει στόχο να βοηθήσει τους μαθητές της Α΄ και Β΄ Δημοτικού στην Νεοελληνική Γραμματική μέσα από ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, πλούσιο σε ερεθίσματα που συνδυάζει τη μάθηση με την ψυχαγωγία.</p> <p>Περιλαμβάνονται οι παρακάτω ενότητες: Μικρά – Κεφαλαία, Χρήση κεφαλαίου, Τονισμός, Ορθογραφία, Σημεία</p>



	<p>στίξης, Συλλαβές, Συλλαβισμός, Συνδυασμοί, Ουσιαστικά, Ρήματα, Επίθετα, Αντίθετα, Σύνταξη προτάσεων.</p> <p>Περιέχει 17 εκπαιδευτικά και διασκεδαστικά παιχνίδια παρουσίαση κανόνων γραμματικής.</p> <p>Περιλαμβάνει αναλυτικό βιβλίο δασκάλου καθώς και το εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή, το εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμού.</p>		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=1		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Η εφαρμογή μπορεί να αξιοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για την ενίσχυση της κατανόησης, την εμπέδωση και αξιολόγηση των μαθητών των πρώτων τάξεων του Δημοτικού στη Γραμματική. Έχει τη δυνατότητα ελέγχου των ασκήσεων και των παιχνιδιών που θα εμφανιστούν και, ως εκ τούτου, μπορεί να προσαρμόζει τις ασκήσεις στα διαφορετικά επίπεδα των μαθητών. Ο εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να επιλέξει από τα 120 φύλλα εργασιών που βασίζονται στο περιεχόμενο του εκπαιδευτικού τίτλου. Μέσω του εργαλείου αξιολόγησης, ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρακολουθεί την πρόοδο του κάθε μαθητή ξεχωριστά καθ' όλη τη διάρκεια της χρονιάς.</p>		

5. Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων Γλώσσα Γ' - Δ' Δημοτικού (έκδοση 1+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr
Παραδοτέο λογισμικό		
Τίτλος:	Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων Γλώσσα Γ' - Δ' Δημοτικού (έκδοση 1+)	
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Η Σπίθα, ο Κεραυνός ... και ο ύποπτος της οδού Ανέμων» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Έτσι, η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του. Το λογισμικό συνδυάζει τη μάθηση με την ψυχαγωγία σε ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον πλούσιο σε ερεθίσματα. Μέσα από μια ενδιαφέρουσα ιστορία που συνδυάζει το μυστήριο και την περιπέτεια με τη σχολική γνώση, οι μαθητές, μαζί με τους κεντρικούς ήρωες της ιστορίας, τη Σπίθα και τον Κεραυνό, έχουν την ευκαιρία να εξοικειωθούν με το μάθημα της Γλώσσας της Γ' και Δ' τάξης του Δημοτικού, καλύπτοντας τις παρακάτω ενότητες: Συνώνυμα, Αντίθετα, Σύνθετα, Περιφραστικά ουσιαστικά, Κλίση Ουσιαστικών, Αιτιατική πτώση, Καταλήξεις ουσιαστικών, Ενικόκλιτα-Πληθυντικόκλιτα, Κλίση</p>	
		

	<p>ουσιαστικού και επιθέτου, Παραθετικά επιθέτων, Χρόνοι Ρημάτων, Ρηματικές περιφράσεις, Αντωνυμίες, Προθέσεις, Σύνταξη απλών προτάσεων. Οι παραπάνω ενότητες έχουν υποδιαιρεθεί σε οχτώ δοκιμασίες, οι οποίες μπορούν να παιχτούν είτε ως ανεξάρτητα παιχνίδια είτε ως ομάδες ασκήσεων που θα οργανώσει ο εκπαιδευτικός. Περιλαμβάνονται επίσης και Δραστηριότητες με ασκήσεις κατανόησης κειμένου, λεξιλογίου και συντακτικού. Στο λογισμικό περιλαμβάνονται αναλυτικό ηλεκτρονικό βιβλίο με τους κανόνες γραμματικής, Διαθεματικά σχέδια εργασίας, 97 φύλλα εργασιών βασισμένα στο περιεχόμενο του εκπαιδευτικού τίτλου, εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης της προόδου του μαθητή και όλης της τάξης στη διάρκεια του χρόνου, αναλυτικό εγχειρίδιο δασκάλου για την εκπαιδευτική αξιοποίηση του τίτλου. Υπάρχει δυνατότητα προσθήκης νέου περιεχομένου και επιλογή των ασκήσεων που θα εμφανιστούν στο λογισμικό. Υπάρχει δυνατότητα αναβάθμισης μέσω internet.</p>		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=13		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το λογισμικό προσφέρεται για κατανόηση, εμπέδωση και αξιολόγηση και αυτοαξιολόγηση των μαθητών στο μάθημα της Γλώσσας.</p> <p>Η περιπέτεια –ιστορία, όπως παρουσιάζεται στο λογισμικό, μπορεί να ενταχτεί στο καθημερινό πρόγραμμα του μαθητή, δε συνιστάται όμως να παίζεται από την αρχή μέχρι το τέλος, γιατί ο χρόνος που απαιτείται είναι αρκετός. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να απομονώνει και να παρουσιάζει στους μαθητές τις ενότητες του λογισμικού που τον ενδιαφέρουν κάθε φορά. Η περιπέτεια μπορεί να πλαισιώσει το μάθημα λειτουργώντας είτε ως αφηγηρία είτε ως εμπέδωση των όσων διδάχτηκαν. Στην πρώτη περίπτωση η κάθε διδακτική ενότητα μπορεί να ξεκινά με αναφορά του εκπαιδευτικού στην ιστορία και οι μαθητές, ενώ παρακολουθούν την περιπέτεια, να κρατούν σημειώσεις και να παίζουν με τους γρίφους που λύνουν η Σπίθα και ο Κεραυνός. Με αυτόν τον τρόπο η τάξη γίνεται ένα ζωντανό εργαστήριο, όπου όλοι συμμετέχουν και προσπαθούν να βοηθήσουν τους κεντρικούς ήρωες να δώσουν σωστές απαντήσεις. Στη δεύτερη περίπτωση, μετά το τέλος της διδασκαλίας, ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τους μαθητές να οδηγηθούν στο σημείο της περιπέτειας που δίνει πληροφορίες για τη συγκεκριμένη ενότητα του μαθήματος, να ακούσουν τους διαλόγους και στη συνέχεια να λύσουν μαζί με τους ήρωες τις ασκήσεις που υποστηρίζουν την ενότητα. Δεν είναι απαραίτητο οι μαθητές να γνωρίζουν την αρχή της περιπέτειας. Ο δάσκαλος μπορεί να εντάξει στο μάθημα τμήματα της ιστορίας που ο ίδιος θα επιλέξει, κάνοντας προφορικά τη σύνδεση μεταξύ τους.</p> <p>Το λογισμικό μπορεί ταυτόχρονα να χρησιμοποιηθεί και από μαθητές χωρίς κινητικά προβλήματα των άνω άκρων. Με τον τρόπο αυτό το λογισμικό προσφέρεται και για τις ανάγκες της ενταξιακής</p>		

εκπαίδευσης. Η χρήση του λογισμικού μέσα σε αίθουσα υπολογιστών, προφανώς, είναι ο πλέον ενδεδειγμένος τρόπος αξιοποίησης του, αφού οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν οι ίδιοι το λογισμικό είτε μόνοι τους είτε σε μικρές ομάδες. Η χρήση του στην ολομέλεια των μαθητών απαιτεί τη χρήση βιντεοπροβολέα.

6. Η Σπίθα, ο Κεραυνός ... και η αποκάλυψη της αλήθειας Γλώσσα Ε΄και Στ΄ Δημοτικού (έκδοση 1+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr
Παραδοτέο λογισμικό		
Τίτλος:	Η Σπίθα, ο Κεραυνός ... και η αποκάλυψη της αλήθειας Γλώσσα Ε΄και Στ΄ Δημοτικού (έκδοση 1+)	
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Η Σπίθα, ο Κεραυνός ... και η αποκάλυψη της αλήθειας» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομοίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Έτσι, η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του. Το λογισμικό στηρίζεται στις αρχές της ενεργητικής μάθησης και από την άποψη αυτή, προϋποθέτει την ενεργό συμμετοχή των μαθητών προκειμένου να διερευνήσουν και να ανακαλύψουν κάθε νέα έννοια. Επιπλέον, η οργάνωση των δραστηριοτήτων είναι τέτοια ώστε να δίνει τη δυνατότητα στο μαθητή να περνά σταδιακά από το συγκεκριμένο στο συμβολικό και αφηρημένο επίπεδο σκέψης. Η διάρθρωση των εκπαιδευτικών στόχων του λογισμικού έχει ως εξής:</p>	



	<p>Οι μαθητές επιδιώκεται να χρησιμοποιούν τη γλώσσα ως μέσο ανακάλυψης και κατανόησης νέων γνώσεων και εμπειριών, να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους, να μπορούν να εκφράζονται σωστά προκειμένου να μεταδίδουν το περιεχόμενο κειμένων ή των σκέψεών τους σε άλλους, να ασκηθούν στο διάλογο και στη συζήτηση, να εμπεδώσουν κανόνες γραμματικής και ορθογραφίας, να καλλιεργήσουν το πνεύμα της φιλαναγνωσίας και της απόλαυσης λογοτεχνικών κειμένων, να εξασκηθούν στις ΤΠΕ.</p> <p>Το λογισμικό περιλαμβάνει 8 δοκιμασίες στις οποίες εντάσσονται αναλυτικά οι παιδαγωγικοί στόχοι της εφαρμογής, παιχνίδια και δραστηριότητες. Στο λογισμικό περιλαμβάνονται ακόμα ο οδηγός εγκατάστασης και εγχειρίδιο χρήσης, βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή, προκειμένου ο εκπαιδευτικός να μπορεί να επιλέγει τον αριθμό και το επίπεδο των ασκήσεων, να προσθέτει νέο εκπαιδευτικό περιεχόμενο και να αξιολογεί την πρόοδο των μαθητών του. Περιέχονται επίσης αναλυτικό εγχειρίδιο δασκάλου για την εκπαιδευτική αξιοποίηση του τίτλου, ενώ υπάρχει και δυνατότητα αναβάθμισης μέσω internet</p>
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=1
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: X- Έντυπη: - Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:	
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή στο μάθημα της γλώσσας δίνει τη δυνατότητα της εξάσκησης του μαθητή σε ζητήματα γραμματικής και σύνταξης. Η οργάνωση της διδασκαλίας-μάθησης σε μικρές ενότητες, η ενίσχυση της επιτυχημένης προσπάθειας και η καθοδήγηση του μαθητή σε περίπτωση αποτυχίας, καθώς και οι δυνατότητες που προσφέρει για συνεχή αξιολόγηση και αυτοαξιολόγηση του μαθητή, μπορούν να υποστηρίξουν με γόνιμο και εποικοδομητικό τρόπο την προσέγγιση των στόχων στη γλώσσα. Ειδικότερα το συγκεκριμένο λογισμικό δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να το αξιοποιήσει τόσο σε ατομικό και ομαδικό επίπεδο όσο και σε επίπεδο διδασκαλίας στην ολομέλεια. Για την τελευταία αυτή περίπτωση είναι απαραίτητη η ύπαρξη βιντεοπροβολέα.</p> <p>Το σενάριο πάνω στο οποίο αναπτύσσονται οι ενότητες, τα παιχνίδια και οι δραστηριότητες μπορεί να αξιοποιηθεί με διάφορους τρόπους από τον εκπαιδευτικό, είτε ως αφετηρία του μαθήματος είτε ως ευχάριστη εμπέδωση των όσων διδάχτηκαν. Σε κάθε περίπτωση έχει τη δυνατότητα να αυξήσει το βαθμό εμπλοκής των μαθητών, αφού οι ασκήσεις είναι μέρος των περιπετειών, των γρίφων που πρέπει να λύσουν οι ήρωες της ιστορίας. Η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε μικρές ομάδες ή εξατομικευμένα.</p>

7. Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην Ελλάδα Γεωγραφία Ε΄ Δημοτικού (έκδοση 2.1+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr

Παραδοτέο λογισμικό

Τίτλος:	Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην Ελλάδα Γεωγραφία Ε΄ Δημοτικού (έκδοση 2.1+)
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην Ελλάδα» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομοίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του.</p> <p>Το λογισμικό συνδυάζει τη μάθηση και την ψυχαγωγία μέσα από ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον πλούσιο σε ερεθίσματα. Ο Ξεφτέρης, παρέα με την καινούργια του φίλη, την Πυξίδα, ταξιδεύει στην Ελλάδα μέσα σε μια περίεργη τοπομηχανή, τη Γυριστρούλα. Η Γυριστρούλα, μετά το τέλος κάθε ταξιδιού επεξεργάζεται τα δεδομένα που της δίνει ο Ξεφτέρης και, έτσι, οι μαθητές που συνταξιδεύουν μαζί του, έχουν τη</p>



δυνατότητα να συνθέσουν το προφίλ του κάθε τόπου. Μαζί με τον Ξεφτέρη, την Πυξίδα και τη Γυριστρούλα, το παιδί επισκέπτεται όλα τα γεωγραφικά διαμερίσματα της χώρας μας και συναντά ενδιαφέροντες χαρακτήρες που με προθυμία τους ξεναγούν στον τόπο τους και τους δίνουν πλήθος χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με: ποτάμια, λίμνες, βουνά, τους νομούς, τις πρωτεύουσες και τις σημαντικότερες πόλεις τους, το κλίμα, την παραγωγή και τα προϊόντα, ιστορικά, λαογραφικά και πολιτιστικά στοιχεία. Απαραίτητα εργαλεία του ταξιδιού, τη χρήση και χρησιμότητα των οποίων έχει την ευκαιρία να γνωρίσει το παιδί, είναι ο χάρτης, η συμβολοποιημένη απεικόνιση ενός τόπου όπως φαίνεται από ψηλά και η πυξίδα, όργανο προσανατολισμού στο χώρο. Το λογισμικό περιλαμβάνει πολλά διασκεδαστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια, χάρτες (γεωφυσικούς και πολιτικούς) από όλα τα γεωγραφικά διαμερίσματα και τους νομούς της Ελλάδας και επιπλέον, χαρακτηριστικές φωτογραφίες που το παιδί συλλέγει κατά την περιπλάνησή του, φτιάχνοντας ένα όμορφο άλμπουμ με πραγματικές εικόνες. Μέσα από τους εκπαιδευτικούς στόχους του λογισμικού επιδιώκεται οι μαθητές:

- Να γνωρίσουν όσο γίνεται καλύτερα το φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον της Ελλάδας.
- Να αναγνωρίζουν φαινόμενα τα οποία σχετίζονται με τους γεωλογικούς παράγοντες και επηρεάζουν άμεσα ή έμμεσα τις σχέσεις του ανθρώπου με το φυσικό περιβάλλον (ηφαίστεια, σεισμοί, σχηματισμός εδαφών).
- Να συσχετίσουν το ανάγλυφο ενός τόπου με την επίδρασή του στις ανθρώπινες δραστηριότητες (ανάγλυφο, νερό, κλίμα και άνθρωπος).
- Να αναγνωρίσουν τη σημασία της πυξίδας και των χαρτών ως εργαλείων προσέγγισης, μελέτης και κατανόησης του χώρου.
- Να αναπτύξουν πνεύμα ή διάθεση δημιουργικής εξερεύνησης του γεωγραφικού χώρου, έτσι ώστε να τον προσεγγίσουν και να τον ερμηνεύσουν καλύτερα.
- Να συγκεντρώνουν κατάλληλες πληροφορίες για συγκεκριμένα προβλήματα, να τις επεξεργάζονται, να καταλήγουν σε συμπεράσματα και να διατυπώνουν προτάσεις.
- Να επισημάνουν την ανάγκη διατήρησης του φυσικού περιβάλλοντος.
- Να εκτιμήσουν την αξία διατήρησης των ιστορικών μνημείων και της παράδοσης στον τόπο τους.
- Να συνεργάζονται μεταξύ τους ή με άλλα πρόσωπα προκειμένου να εκτελέσουν συνθετικές εργασίες.
- Να χρησιμοποιούν απλές μεθόδους επικοινωνίας και συγκέντρωσης πληροφοριών, όπως είναι οι συνεντεύξεις από κοινωνικούς φορείς και ιδιώτες.

Ως προς το περιεχόμενο το λογισμικό διαρθρώνεται ως εξής:

- Γεωφυσικούς και πολιτικούς χάρτες των γεωγραφικών διαμερισμάτων (βιβλίο με πληροφορίες, φωτογραφίες, δυνατότητα εκτύπωσης χάρτη, κουμπί μετάβασης από τον ένα στον άλλο χάρτη)
- Παιχνίδια αντιστοίχισης νομού-πρωτεύουσας
- Αναζήτηση αντικειμένων με επιπλέον πληροφορίες για κάθε γεωγραφικό διαμέρισμα.

	<p>Παχνίδια σωστού-λάθους και βρες τη σωστή εικόνα, βρες το σωστό. Τη n-τάξη, εργαλείο αξιολόγησης των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου. Εργαλείο προσθήκης/επιλογής περιεχομένου που δίνει τη δυνατότητα προσθήκης νέου εκπαιδευτικού περιεχομένου και επιλογής του αριθμού και του είδους των ασκήσεων. Οδηγός εγκατάστασης και εγχειρίδιο χρήσης. Βιβλίο δασκάλου.</p>		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	<p>http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=7</p>		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: X-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	<p>Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης</p>		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Μέσα από την αφήγηση του παραμυθιού δίνεται η δυνατότητα στο μαθητή να προσεγγίσει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο, εφόσον οι πληροφορίες προκύπτουν μέσα από ζωντανούς διαλόγους, σε γλώσσα ρέουσα, γλαφυρή, δυναμική και αληθινή. Το λογισμικό μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα. Μέσα από το περιβάλλον του εκπαιδευτικού τίτλου το παιδί δεν είναι παθητικός δέκτης των πληροφοριών, αλλά καλείται να συμμετάσχει στην εξέλιξη της ιστορίας αλληλεπιδρώντας και εμποδώνοντας, έτσι, με τρόπο ευχάριστο τις γνώσεις που αποκτά.</p> <p>Τέλος, το λογισμικό προσφέρεται για την αξιολόγηση της προόδου του μαθητή στο συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, με προηγμένες μάλιστα δυνατότητες.</p> <p>Η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε μικρές ομάδες ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια, είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.</p>		

8. Γεωγραφία Στ' Δημοτικού Μαθαίνω για τη γη (έκδοση 1.0+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr

Παραδοτέο λογισμικό

Τίτλος:	Γεωγραφία Στ' Δημοτικού Μαθαίνω για τη γη (έκδοση 1.0+)
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην Ελλάδα» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του.</p> <p>Το λογισμικό προσφέρει ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης και ενεργητικής συμμετοχής, μέσα από το οποίο ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να γνωρίσει θέματα της Γεωγραφίας με τρόπο ευχάριστο και παιγνιώδη.</p> <p>Το περιεχόμενο του λογισμικού οργανώνεται σε 4 θεματικές ενότητες στο πλαίσιο των οποίων επιδιώκεται η προσέγγιση μιας πληθώρας μαθησιακών στόχων. Οι ενότητες αυτές είναι: Η Γη ως ουράνιο σώμα, Το φυσικό περιβάλλον, Η Γη ως χώρος ζωής του ανθρώπου, Οι ήπειροι (Ασία, Αφρική, Βόρεια Αμερική, Νότια Αμερική, Ευρώπη, Ωκεανία). Οι στόχοι των</p>

	<p>δραστηριοτήτων και ασκήσεων προσανατολίζονται στην κατανόηση, εμπέδωση και αξιολόγηση βασικών εννοιών και γνώσεων από το Πρόγραμμα Σπουδών της Γεωγραφίας της Στ' Δημοτικού. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιείται μια ποικιλία ασκήσεων του τύπου Σωστό – Λάθος, Διάλεξε το σωστό, Βρες τη λέξη, Σταυρόλεξο, Απάντησε στις ερωτήσεις, Κατάταξη σε στήλες, Αντιστοίχιση, Κρυπτόλεξο, Τοποθέτηση στη σωστή θέση).</p> <p>Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.</p>		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=23		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το λογισμικό μπορεί να αξιοποιηθεί πολύπλευρα μέσα στην εκπαιδευτική πράξη, κυρίως στο στάδιο της άσκησης, εμπέδωσης και αξιολόγησης. Μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει τον εκπαιδευτικό αυτό τίτλο προκειμένου να δώσει την ευκαιρία στους μαθητές του να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους και να εμπεδώσουν τα περιεχόμενα του μαθήματος. Προσφέρεται επίσης και για την ανάπτυξη δεξιοτήτων έρευνας μέσα από την εστίαση της προσοχής και την έμφαση στο συσχετισμό δεδομένων, στη σύλληψη και συσχέτιση ανάμεσα στις έννοιες.</p> <p>Η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε μικρές ομάδες ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια, είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.</p>		

9. Παιχνίδι Γνώσεων Μελέτη Περιβάλλοντος Β' - Γ' Δημοτικού (έκδοση 3.0+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr

Παραδοτέο λογισμικό

Τίτλος:	Παιχνίδι Γνώσεων Μελέτη Περιβάλλοντος Β' - Γ' Δημοτικού (έκδοση 3.0+)
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Παιχνίδι Γνώσεων» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομοίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του. Το λογισμικό «Μελέτη Περιβάλλοντος - Παιχνίδι Γνώσεων για τη Β' και Γ' Δημοτικού» δίνει τη δυνατότητα στο παιδί, μέσα από 1000 διαφορετικές ερωτήσεις βασισμένες στην ύλη της Β' και Γ' τάξης του Δημοτικού, να εμπλουτίσει και να εμπεδώσει τις γνώσεις του στις θεματικές ενότητες: Ανατομία, Επιστήμη, Γεωγραφία, Ιστορία, Μυθολογία, Φυτά – Ζώα. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιείται μια ποικιλία ασκήσεων του τύπου Σωστό – Λάθος, Διάλεξε το σωστό. Ο μαθητής με τη βοήθεια του μάγου Πουφ, ενός φανταστικού ήρωα, παρασύρεται σε ένα</p>



	<p>παιχνίδι γνώσεων. Ο μάγος Πουφ, καλεί τους φίλους του στο μαγικό κόσμο των Γνώσεων για να παίξουν. Κάθε μαθητής έχει την ευκαιρία να συμμετάσχει στο διαγωνισμό και να απαντήσει στις ερωτήσεις που του θέτει ο μάγος.</p> <p>Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή. Υπάρχει δυνατότητα αναβάθμισης μέσω internet</p>
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/meleti_dim.html
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ- Έντυπη: - Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:	
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το λογισμικό μπορεί να αξιοποιηθεί πολύπλευρα μέσα στην εκπαιδευτική πράξη, κυρίως στο στάδιο της άσκησης, εμπέδωσης και αξιολόγησης. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει τον εκπαιδευτικό αυτό τίτλο προκειμένου να δώσει την ευκαιρία στους μαθητές του να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους και να εμπεδώσουν τα περιεχόμενα του μαθήματος. Οι ασκήσεις του λογισμικού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μέσα στην τάξη:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ως επικουρικό υλικό που θα στηρίζει τη διαδικασία της εμπέδωσης: Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός παραπέμπει τους μαθητές στις ασκήσεις που υποστηρίζουν την ενότητα που δίδαξε. Μέσα από αυτή τη διαδικασία μπορεί να διαπιστώσει κατά πόσο οι μαθητές εμπέδωσαν αυτά που διδάχθηκαν. 2. Στο τέλος της διδακτικής ενότητας ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης (ο κάθε μαθητής βλέποντας το σκορ του μπορεί να δει κατά πόσο πέτυχε τον επιθυμητό στόχο). 3. Ως εργαλείο αξιολόγησης της προόδου των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου σε σύνδεση με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή. <p>Το λογισμικό «Μελέτη Περιβάλλοντος - Παιχνίδι γνώσεων για τη Β' και Γ' Δημοτικού (3.0+)» μπορεί να είναι κίνητρο και αφετηρία για το σχεδιασμό / υλοποίηση και άλλων δραστηριοτήτων πέραν αυτών που προτάθηκαν. Υπάρχει η δυνατότητα εφαρμογής του λογισμικού σε μικρές ομάδες μαθητών ή στην ολομέλεια. Ενδεικτικά αναφέρονται:</p> <p><u>Δραστηριότητα 1: Βρες την ερώτηση</u></p> <p>Ένας μαθητής διαβάσει στους υπόλοιπους της ομάδας τις απαντήσεις. Οι μαθητές καλούνται να διατυπώσουν με σαφήνεια τις ερωτήσεις.</p> <p><u>Δραστηριότητα 2: Τηλεπαιχνίδι</u></p> <p>Ο ένας μαθητής κάνει τον παρουσιαστή και οι υπόλοιποι τους συμμετέχοντες στο παιχνίδι ως παίκτες ή ως κοινό. Οι παίκτες διαγωνίζονται για κάποια δώρα που θα καθορίσουν ενώ ο παρουσιαστής ενθαρρύνει το κοινό να συμμετέχει προσφέροντας βοήθεια στον παίκτη όταν ζητείται.</p>

Δραστηριότητα 3: Νέο Παιχνίδι ερωτήσεων - απαντήσεων

Οι μαθητές ορίζουν νέες ομάδες ερωτήσεων. Μπορούν να επιλέξουν την κατασκευή παιχνιδιού με θεματική ενότητα «Γνωρίζω καλύτερα τους γύρω μου» σχετικά με τα άτομα της τάξης (ενδιαφέροντα, αγαπημένα φαγητά, μουσική, κτλ.).

Κάθε εκπαιδευτικός που θα ήθελε να τις εφαρμόσει στην τάξη, μπορεί να τροποποιήσει, να εμπλουτίσει, να προσαρμόσει στις ανάγκες του τις παραπάνω δραστηριότητες ή αν και εφόσον τον καλύπτουν μπορεί να τις χρησιμοποιήσει αυτούσιες.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε ζεύγη ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια, είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.

10. Παιχνίδι Γνώσεων Μελέτη Περιβάλλοντος Γ' - Δ' Δημοτικού (έκδοση 3.0+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr

Παραδοτέο λογισμικό

Τίτλος:	Παιχνίδι Γνώσεων Μελέτη Περιβάλλοντος Γ' - Δ' Δημοτικού (έκδοση 3.0+)
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Παιχνίδι Γνώσεων» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του. Το λογισμικό «Μελέτη Περιβάλλοντος - Παιχνίδι Γνώσεων για τη Γ' και Δ' Δημοτικού» δίνει τη δυνατότητα στο παιδί, μέσα από 1000 διαφορετικές ερωτήσεις βασισμένες στην ύλη της Γ' και Δ' τάξης του Δημοτικού, να εμπλουτίσει και να εμπεδώσει τις γνώσεις του στις θεματικές ενότητες: Ανατομία, Επιστήμη, Γεωγραφία, Ιστορία, Μυθολογία, Φυτά – Ζώα. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιείται μια ποικιλία ασκήσεων του τύπου Σωστό – Λάθος, Διάλεξε το σωστό. Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου</p>



	Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή. Υπάρχει δυνατότητα αναβάθμισης μέσω internet		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/meleti_dim.html		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το λογισμικό μπορεί να αξιοποιηθεί πολύπλευρα μέσα στην εκπαιδευτική πράξη, κυρίως στο στάδιο της άσκησης, εμπέδωσης και αξιολόγησης. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει τον εκπαιδευτικό αυτό τίτλο προκειμένου να δώσει την ευκαιρία στους μαθητές του να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους και να εμπεδώσουν τα περιεχόμενα του μαθήματος. Οι ασκήσεις του λογισμικού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μέσα στην τάξη:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ως επικουρικό υλικό που θα στηρίζει τη διαδικασία της εμπέδωσης: Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός παραπέμπει τους μαθητές στις ασκήσεις που υποστηρίζουν την ενότητα που δίδαξε. Μέσα από αυτή τη διαδικασία μπορεί να διαπιστώσει κατά πόσο οι μαθητές εμπέδωσαν αυτά που διδάχθηκαν. 2. Στο τέλος της διδακτικής ενότητας ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης (ο κάθε μαθητής βλέποντας το σκορ του μπορεί να δει κατά πόσο πέτυχε τον επιθυμητό στόχο). 3. Ως εργαλείο αξιολόγησης της προόδου των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου σε σύνδεση με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή. <p>Το λογισμικό «Μελέτη Περιβάλλοντος - Παιχνίδι γνώσεων για τη Γ' και Δ' Δημοτικού (3.0+)» μπορεί να είναι κίνητρο και αφετηρία για το σχεδιασμό / υλοποίηση και άλλων δραστηριοτήτων πέραν αυτών που προτάθηκαν. Υπάρχει η δυνατότητα εφαρμογής του λογισμικού σε μικρές ομάδες μαθητών ή στην ολομέλεια. Ενδεικτικά αναφέρονται:</p> <p><u>Δραστηριότητα 1: Βρες την ερώτηση</u> Ένας μαθητής διαβάσει στους υπόλοιπους της ομάδας τις απαντήσεις. Οι μαθητές καλούνται να διατυπώσουν με σαφήνεια τις ερωτήσεις.</p> <p><u>Δραστηριότητα 2: Τηλεπαιχνίδι</u> Ο ένας μαθητής κάνει τον παρουσιαστή και οι υπόλοιποι τους συμμετέχοντες στο παιχνίδι ως παίκτες ή ως κοινό. Οι παίκτες διαγωνίζονται για κάποια δώρα που θα καθορίσουν ενώ ο παρουσιαστής ενθαρρύνει το κοινό να συμμετέχει προσφέροντας βοήθεια στον παίκτη όταν ζητείται.</p> <p><u>Δραστηριότητα 3: Νέο Παιχνίδι ερωτήσεων - απαντήσεων</u> Οι μαθητές ορίζουν νέες ομάδες ερωτήσεων. Μπορούν να επιλέξουν την κατασκευή παιχνιδιού με θεματική ενότητα «Γνωρίζω καλύτερα τους γύρω μου» σχετικά με τα άτομα της τάξης (ενδιαφέροντα, αγαπημένα φαγητά, μουσική, κτλ.).</p> <p>Κάθε εκπαιδευτικός που θα ήθελε να τις εφαρμόσει στην τάξη, μπορεί να</p>		

τροποποιήσει, να εμπλουτίσει, να προσαρμόσει στις ανάγκες του τις παραπάνω δραστηριότητες ή αν και εφόσον τον καλύπτουν μπορεί να τις χρησιμοποιήσει αυτούσιες.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε ζεύγη ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια, είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.

11. Παιχνίδι Γνώσεων Μελέτη Περιβάλλοντος Α' - Γ' Δημοτικού (έκδοση 1.0+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr
Παραδοτέο λογισμικό		
Τίτλος:	Παιχνίδι Γνώσεων Μελέτη Περιβάλλοντος Α' - Γ' Δημοτικού (έκδοση 1.0+)	
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Μελέτη Περιβάλλοντος Α' - Γ' Δημοτικού (έκδοση 1.0+)» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομοίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του. Το λογισμικό μελέτη περιβάλλοντος Α' - Γ' Δημοτικού δίνει τη δυνατότητα στο μαθητή να έρχεται σε επαφή με το συγκεκριμένο μάθημα και έχει τη δυνατότητα να εμπλουτίσει τις γνώσεις του και να εξασκηθεί στα περιεχόμενα του μαθήματος μέσα από ποικίλες διαδραστικές εκπαιδευτικές ασκήσεις. Ταυτόχρονα, μαθαίνει να εστιάζει την προσοχή του, δίνοντας έμφαση όχι μόνο στην απόκτηση γνώσεων αλλά και στο συσχετισμό δεδομένων και στη σύλληψη και συσχέτιση ανάμεσα στις</p>	

	<p>έννοιες. Το λογισμικό «Μελέτη Περιβάλλοντος - Α΄ - Γ΄ Δημοτικού» περιλαμβάνει πλήθος ασκήσεων του τύπου Σωστό-Λάθος, Διάλεξε το σωστό, Βρες τη Λέξη, Σταυρόλεξο, Κατάταξη σε στήλες, Αντιστοίχιση, Κρυπτόλεξο και Τοποθέτηση στη σωστή θέση που καλύπτουν θεματικές ενότητες και στόχους του Προγράμματος Σπουδών της Μελέτης Περιβάλλοντος από Α΄ έως τη Γ΄ Δημοτικού. Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.</p>		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	<p>http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/meleti_dim.html</p>		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το λογισμικό «Μελέτη Περιβάλλοντος Α΄ έως Γ΄ Δημοτικού (1.0+)» μπορεί να αξιοποιηθεί ιδιαίτερα στο στάδιο της άσκησης – εμπέδωσης και αξιολόγησης. Μέσα από το λογισμικό δίνεται η δυνατότητα στο μαθητή να προσεγγίσει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο. Το λογισμικό μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα. Σε κάθε περίπτωση ο ρόλος της κατάλληλης διδακτικής προσέγγισης είναι σημαντικός προκειμένου να ενθαρρυνθεί ο μαθητής να εμπλακεί στα θέματα που πραγματεύεται η Μελέτη Περιβάλλοντος. Οι ασκήσεις του λογισμικού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μέσα στην τάξη με τους εξής τρόπους:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ως επικουρικό υλικό που θα στηρίζει τη διαδικασία της εμπέδωσης: Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός παραπέμπει τους μαθητές στις ασκήσεις που υποστηρίζουν την ενότητα που δίδαξε. Μέσα από αυτή τη διαδικασία μπορεί να διαπιστώσει κατά πόσο οι μαθητές εμπέδωσαν αυτά που διδάχθηκαν. 2. Στο τέλος της διδακτικής ενότητας ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης (ο κάθε μαθητής βλέποντας το σκορ του μπορεί να δει κατά πόσο πέτυχε τον επιθυμητό στόχο). 3. Ως εργαλείο αξιολόγησης της προόδου των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου σε σύνδεση με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή. Οι δυνατότητες αξιοποίησης του λογισμικού για τους σκοπούς της αξιολόγησης επεκτείνονται με τη βοήθεια του Εργαλείου διαχείρισης του περιεχομένου και αξιολόγησης του μαθητή. <p>Από τα παραπάνω προκύπτει ότι η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε ζεύγη ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια,</p>		

είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.

12. Ο Ξεφτέρης και οι 12 θεοί του Ολύμπου Ιστορία Γ' Δημοτικού (έκδοση 2.1+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβιάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr
Παραδοτέο λογισμικό		
Τίτλος:	Ο Ξεφτέρης και οι 12 θεοί του Ολύμπου Ιστορία Γ' Δημοτικού (έκδοση 2.1+)	
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Ο Ξεφτέρης και οι 12 θεοί του Ολύμπου-Ιστορία Γ' Δημοτικού (έκδοση 2.1+)» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομοίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του.</p> <p>Το λογισμικό «Ο Ξεφτέρης και οι 12 θεοί του Ολύμπου (2.1+)» είναι η συναρπαστική περιπέτεια του Ξεφτέρη στα παλάτια των 12 θεών. Ο</p>	



	<p>μαθητής με τη βοήθεια ενός φανταστικού ήρωα, του Ξεφτέρη, παρασύρεται σε ένα ταξίδι στον Όλυμπο και γνωρίζει μύθους σχετικούς με τους δώδεκα θεούς. Η νύμφη Δροσάνθη ζητά τη βοήθεια του Ξεφτέρη προκειμένου να συλλέξει πληροφορίες για να συγγράψει το χαμένο βιβλίο των δώδεκα θεών. Ο Ξεφτέρης προθυμοποιείται να τη βοηθήσει και την ακολουθεί στον Όλυμπο. Εκεί έχει την ευκαιρία να γνωρίσει από κοντά κάθε θεό, να μπει μέσα στο παλάτι του, να το εξερευνήσει, να περιεργαστεί τα αντικείμενα που υπάρχουν σε αυτό και να ακούσει ιστορίες που συνδέονται με τη ζωή κάθε θεού. Μετά το τέλος της εξερεύνησης κάθε παλατιού, ο Ξεφτέρης μαζί με το μαθητή απαντούν στις ερωτήσεις που τους υποβάλλει ο ίδιος ο θεός. Το λογισμικό περιλαμβάνει δύο ενότητες: Παραμύθι και Παιχνίδι στις οποίες ο μαθητής υποβάλλεται σε δοκιμασίες ή ερωτήσεις του τύπου «σωστό-λάθος», «βρες το σωστό αντικείμενο», «βρες το σωστό» και έτσι έχει την ευκαιρία να εμπεδώσει και να αυτοαξιολογηθεί στα περιεχόμενα της μυθολογίας της Γ΄Τάξης.</p> <p>Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή. Περιλαμβάνεται επίσης και η δυνατότητα σύνδεσης με τη η-τάξη, εργαλείο αξιολόγησης των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου.</p>
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=6
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: X- Έντυπη: - Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:	
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το λογισμικό «Ο Ξεφτέρης και οι 12 θεοί του Ολύμπου-Ιστορία Γ΄ Δημοτικού (έκδοση 2.1+)» μπορεί να αξιοποιηθεί ιδιαίτερα στο στάδιο της άσκησης – εμπέδωσης και αξιολόγησης. Μέσα από το λογισμικό δίνεται η δυνατότητα στο μαθητή να προσεγγίσει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο. Το λογισμικό μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα. Σε κάθε περίπτωση ο ρόλος της κατάλληλης διδακτικής προσέγγισης είναι σημαντικός προκειμένου να ενθαρρυνθεί ο μαθητής να εμπλακεί σε συναφή με το γνωστικό αντικείμενο θέματα. Οι ασκήσεις του λογισμικού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μέσα στην τάξη με τους εξής τρόπους:</p> <p>α) Ως επικουρικό υλικό που θα στηρίζει τη διαδικασία της εμπέδωσης. Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός αντί να χρησιμοποιήσει τις ασκήσεις του βιβλίου, παραπέμπει τους μαθητές στο παιχνίδι (με ασκήσεις επιλεγμένες από τις υπάρχουσες του λογισμικού με το Πρόγραμμα Επιλογής Περιεχομένου) που υποστηρίζουν την ενότητα που δίδαξε. Μέσα από αυτή τη διαδικασία μπορεί να διαπιστώσει κατά πόσο οι μαθητές εμπέδωσαν αυτά που διδάχθηκαν.</p> <p>β) Στο τέλος της διδακτικής ενότητας ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης (ο κάθε μαθητής βλέποντας το σκορ του μπορεί να δει κατά πόσο πέτυχε τον</p>

επιθυμητό στόχο).

γ) Ως εργαλείο αξιολόγησης της προόδου των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου σε σύνδεση με το πρόγραμμα n-Τάξη. Οι δυνατότητες αξιοποίησης του λογισμικού για τους σκοπούς της αξιολόγησης επεκτείνονται με τη βοήθεια του Εργαλείου διαχείρισης του περιεχομένου και αξιολόγησης του μαθητή.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε ζεύγη ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια, είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.

13. Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην Αρχαία Αθήνα Ιστορία Δ' Δημοτικού (έκδοση 2.1+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr
Παραδοτέο λογισμικό		
Τίτλος:	Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην Αρχαία Αθήνα Ιστορία Δ' Δημοτικού (έκδοση 2.1+)	
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Ο Ξεφτέρης στην Αρχαία Αθήνα-Ιστορία Δ' Δημοτικού (έκδοση 2.1+)» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομοίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του.</p> <p>Το λογισμικό «Ο Ξεφτέρης στην Αρχαία Αθήνα-Ιστορία Δ' Δημοτικού (έκδοση 2.1+)» είναι η συναρπαστική περιπέτεια του Ξεφτέρη στην Αθήνα την εποχή του Περικλή. Ο μαθητής, με τη βοήθεια ενός φανταστικού ήρωα, του Ξεφτέρη, μέσα από μια περιπετειώδη ιστορία έρχεται σε επαφή με τους σημαντικότερους χαρακτήρες της εποχής και συγκεκριμένα με τον βουλευτή, τον <u>αθηναίο πολίτη</u>, το <u>ρήτορα</u>, τη <u>γυναίκα</u>, το <u>παιδί</u>, τον</p>	



	<p><u>μέτοικο</u>, την <u>ιέρεια</u>, το <u>δούλο</u>, τον <u>ποιητή</u> και τον <u>φιλόσοφο</u>. Συνομιλώντας και παίζοντας μαζί τους συγκεντρώνει και μαθαίνει πληροφορίες σχετικά με τη ζωή και τον τρόπο οργάνωσης της αρχαίας Αθήνας την εποχή του Περικλή, και της αντίπαλής της πόλης, της Σπάρτης. Ο μαθητής αλληλεπιδρά με το περιβάλλον (διάδραση), απαντά στις ερωτήσεις και δίνει λύσεις στα προβλήματα, βοηθώντας κατ' αυτόν τον τρόπο τον Ξεφτέρη, να κατακτήσει τον κάθε επιμέρους στόχο και φυσικά να ανακαλύψει το μυστικό. Παίζοντας, όχι μόνο διασκεδάζει αλλά ταυτόχρονα πλουτίζει τις γνώσεις του, ερευνά, μαθαίνει να συλλέγει στοιχεία, να τα ταξινομεί και να ανακαλύπτει σχέσεις που υπάρχουν ανάμεσα σε πρόσωπα και γεγονότα. Ο μαθητής εξασκείται σταδιακά να εστιάζει την προσοχή του σε συγκεκριμένες πληροφορίες, να απομονώνει στοιχεία, να διακρίνει λεπτές διαφορές που υπάρχουν μέσα σε μια ερώτηση και να απαντά στις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής που του θέτει ο ήρωας επιλέγοντας τη σωστή. Μέσα από τους διάλογους και την εξέλιξη της ιστορίας, ο μαθητής βελτιώνει την αναγνωστική του δεξιότητα και εμπλουτίζει το λεξιλόγιό του με καινούργιους όρους που συναντά. Σημαντική είναι η ανάπτυξη της πρακτικής σκέψης, δηλαδή η ικανοποίηση της τάσης του παιδιού να δίνει λύσεις στα διάφορα προβλήματα, συνδέοντας το αίτιο με το αποτέλεσμα.</p> <p>Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή. Περιλαμβάνεται επίσης και η δυνατότητα σύνδεσης με τη η-τάξη, εργαλείο αξιολόγησης των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου.</p>
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=8
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ- Έντυπη: - Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:	
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το λογισμικό «Ο Ξεφτέρης στην Αρχαία Αθήνα – Ιστορία Δ' Δημοτικού (έκδοση 2.1+)» μπορεί να αξιοποιηθεί ιδιαίτερα στο στάδιο της άσκησης – εμπέδωσης και αξιολόγησης. Μέσα από το λογισμικό δίνεται η δυνατότητα στο μαθητή να προσεγγίσει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο. Το λογισμικό μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα. Σε κάθε περίπτωση ο ρόλος της κατάλληλης διδακτικής προσέγγισης είναι σημαντικός προκειμένου να ενθαρρυνθεί ο μαθητής να εμπλακεί σε συναφή με το γνωστικό αντικείμενο θέματα.</p> <p>Το λογισμικό «Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην αρχαία Αθήνα (2.1+)» μπορεί να είναι κίνητρο και αφετηρία για το σχεδιασμό / υλοποίηση και άλλων δραστηριοτήτων πέραν αυτών που προτάθηκαν. Ορισμένες ενδεικτικές δραστηριότητες προς αξιοποίηση είναι οι εξής:</p> <p>Δραστηριότητα 1: Οι μαθητές διαβάζουν υποθέσεις και αποσπάσματα κωμωδιών του Αριστοφάνη. Επιλέγουν εκείνη ή εκείνες που τους αρέσουν περισσότερο και αφηγούνται όλοι μαζί ή σε ομάδες μια κωμωδία με το ίδιο</p>

περιεχόμενο.

Δραστηριότητα 2: Αφού συλλέξουν με τη βοήθεια του λογισμικού ή αντίστοιχης βιβλιογραφίας στοιχεία για τη ζωή των Αθηναίων και των Σπαρτιατών χωρίζονται σε ομάδες και οργανώνουν τα επιχειρήματά τους. Στη συνέχεια κάνουν μία αντιπαράθεση στην οποία οι μεν «Αθηναίοι» καμαρώνουν για τον τρόπο ζωής τους και το πολίτευμά τους, οι δε «Σπαρτιάτες» τους αντικρούουν προβάλλοντας τα θετικά του δικού τους τρόπου ζωής και του πολιτεύματός τους.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε ζεύγη ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια, είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.

14. Ιστορία Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού (έκδοση 1.0+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr

Παραδοτέο λογισμικό


Τίτλος:	Ιστορία Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού (έκδοση 1.0+)
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Ιστορία Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του.</p> <p>Το λογισμικό «Ιστορία Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού (έκδοση 1.0+)» περιέχει ασκήσεις που έχουν ως στόχο να βοηθήσουν τους μαθητές μέσα από μια ευχάριστη διαδικασία να ασκηθούν περισσότερο, να εμπεδώσουν τις γνώσεις που αποκτούν και να αυτοαξιολογηθούν.</p> <p>Για το σκοπό αυτό στην ενότητα περιλαμβάνονται οι παρακάτω τύποι ασκήσεων: Σωστό – Λάθος, Διάλεξε το σωστό, Βρες τη λέξη, Σταυρόλεξο, Κρυπτόλεξο, Κατάταξη σε στήλες, Αντιστοίχιση</p> <p>Οι ασκήσεις έχουν την ίδια μορφή σε όλα τα κεφάλαια του λογισμικού, αν και κάθε ενότητα του λογισμικού να περιέχει όλους τους παραπάνω τύπους ασκήσεων. Σε όλες τις ασκήσεις του λογισμικού ο μαθητής για να ολοκληρώσει την κάθε άσκηση θα πρέπει να απαντήσει σωστά σε όλες τις</p>

	<p>ερωτήσεις που αυτή περιέχει. Στις ασκήσεις του τύπου «Σωστό – Λάθος» και «Διάλεξε το σωστό» στο τέλος της άσκησης εμφανίζεται η «Οθόνη αποτελεσμάτων» με τον αριθμό των σωστών απαντήσεων και τους βαθμούς που συγκέντρωσε ο μαθητής.</p> <p>Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.</p>
URL εκπαιδευτικού υλικού:	<p>http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=21 http://www.siem.gr/product.html?id=22</p>
Διαθέσιμη μορφή:	<p>Ηλεκτρονική: Χ- Έντυπη: - Άλλη: -</p>
Πρόταση Αναπαραγωγής:	<p>Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης</p>
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:	
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το λογισμικό «Ιστορία Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού (έκδοση 1.0+)» μπορεί να αξιοποιηθεί ιδιαίτερα στο στάδιο της άσκησης – εμπέδωσης και αξιολόγησης. Μέσα από το λογισμικό δίνεται η δυνατότητα στο μαθητή να προσεγγίσει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο. Το λογισμικό μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα. Σε κάθε περίπτωση ο ρόλος της κατάλληλης διδακτικής προσέγγισης είναι σημαντικός προκειμένου να ενθαρρυνθεί ο μαθητής να εμπλακεί σε συναφή με το γνωστικό αντικείμενο θέματα. Το λογισμικό μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα.</p> <p>Η διδακτική αξιοποίηση του λογισμικού μπορεί να ακολουθήσει το διδακτικό σχήμα: προβληματοποίηση - παρουσίαση /επεξεργασία των πληροφοριών - άσκηση - εμπέδωση / αξιολόγηση.</p> <p>Το λογισμικό «Ιστορία Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού (1.0+)» μπορεί να αξιοποιηθεί σε όλες τις φάσεις του παραπάνω διδακτικού σχήματος κυρίως όμως αφορά στο στάδιο της άσκησης - εμπέδωσης και αξιολόγησης.</p> <p>Μέσα από το λογισμικό ο μαθητής προσεγγίζει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο.</p> <p>Ο μαθητής, μέσα από διαφορετικούς τύπους ασκήσεων, ασκείται και εμπειρώνει με τρόπο ευχάριστο θέματα της Ιστορίας.</p> <p>Επιπλέον το λογισμικό προσφέρεται για την αξιολόγηση της προόδου του μαθητή στο συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, με προηγμένες μάλιστα δυνατότητες όταν αυτό λειτουργεί σε συνδυασμό με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.</p> <p>Από τα παραπάνω προκύπτει ότι η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε ζεύγη ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια, είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.</p>

15. Αγγλικά Γ'έως Στ' Δημοτικού (έκδοση 1.0+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr

Παραδοτέο λογισμικό

Τίτλος:	Αγγλικά Γ'έως Στ' Δημοτικού (έκδοση 1.0+)	
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Αγγλικά Γ'έως Στ' Δημοτικού» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του.</p> <p>Το λογισμικό «Αγγλικά Γ'έως Στ' Δημοτικού (έκδοση 1.0+)» είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό, που συνδυάζει την εκπαίδευση με το παιχνίδι. Μέσα από μια ποικιλία ασκήσεων βοηθά στην εξοικείωση των μαθητών με την ύλη των Αγγλικών Γ' ως Στ' Δημοτικού. Συγκεκριμένα για την Γ' και Δ' Δημοτικού καλύπτει τις εξής ενότητες μέσα από μια ποικιλία δραστηριοτήτων:</p>	
		
	Ενότητες	Δραστηριότητες
	a / an this / that to be	colours shapes family words numbers (1-100) classroom objects toys

adjectives have got possessive adjectives imperative who / what prepositions of place	body clothes food and drink animals days	musical instruments places the time
--	--	---

Αντίστοιχα για την Ε' και Στ' Δημοτικού καλύπτει τις εξής ενότητες:

Ενότητες		Δραστηριότητες	
Ε'	Στ'	Ε'	Στ'
a / an / the these / those there is / there are some / any plurals must / can be going to simple future simple present / present continuous adverbs of frequency comparatives / superlatives prepositions object pronouns question words (who, what, which, where, when)	a / an / the possessive pronouns question words modals present perfect simple simple future / be going to... simple past / past continuous simple present / present continuous stative verbs adverbs comparatives / superlatives plurals many / much - few / little no, any, some /- body, -thing, - where prepositions of time relatives tag questions	ordinal numbers months jobs hobbies / activities nature seasons food and drink house / home - furniture weather the time	countries / cities monuments celebrations school subjects home the time

Το λογισμικό χωρίζεται σε τρία επίπεδα αντίστοιχα για Γ' και Δ' τάξη, Ε' τάξη και Στ' τάξη, τα οποία μπορεί ο χρήστης να επιλέξει στην κεντρική οθόνη, επιλέγοντας το αντίστοιχο κάστρο. Μέσα από ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, ο μαθητής έρχεται σε επαφή με το συγκεκριμένο μάθημα και

	<p>έχει τη δυνατότητα να εμπλουτίσει τις γνώσεις του και να εξασκηθεί μέσα από ποικίλες διαδραστικές εκπαιδευτικές και συνάμα διασκεδαστικές ασκήσεις. Ταυτόχρονα, μαθαίνει να εστιάζει την προσοχή του, δίνοντας έμφαση όχι μόνο στην απόκτηση γνώσεων αλλά και στο συσχετισμό δεδομένων και στη σύλληψη και συσχέτιση ανάμεσα στις έννοιες.</p> <p>Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.</p>		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	<p>http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=24 http://www.siem.gr/product.html?id=25 http://www.siem.gr/product.html?id=26</p>		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το λογισμικό «Αγγλικά Γ΄ έως Στ΄ Δημοτικού (έκδοση 1.0+)» μπορεί να αξιοποιηθεί ιδιαίτερα στο στάδιο της άσκησης – εμπέδωσης και αξιολόγησης. Μέσα από το λογισμικό δίνεται η δυνατότητα στο μαθητή να προσεγγίσει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο. Το λογισμικό μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα. Σε κάθε περίπτωση ο ρόλος της κατάλληλης διδακτικής προσέγγισης είναι σημαντικός προκειμένου να ενθαρρυνθεί ο μαθητής να εμπλακεί σε συναφή με το γνωστικό αντικείμενο θέματα. Το λογισμικό μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα.</p> <p>Η διδακτική αξιοποίηση του λογισμικού μπορεί να ακολουθήσει το διδακτικό σχήμα: προβληματοποίηση - παρουσίαση /επεξεργασία των πληροφοριών - άσκηση - εμπέδωση / αξιολόγηση.</p> <p>Το λογισμικό «Αγγλικά Γ΄ έως Στ΄ Δημοτικού (έκδοση 1.0+)» μπορεί να αξιοποιηθεί σε όλες τις φάσεις του παραπάνω διδακτικού σχήματος. Μέσα από το λογισμικό ο μαθητής προσεγγίζει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο.</p> <p>Επιπλέον το λογισμικό προσφέρεται για την αξιολόγηση της προόδου του μαθητή στο συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, με προηγμένες μάλιστα δυνατότητες όταν αυτό λειτουργεί σε συνδυασμό με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.</p> <p>Από τα παραπάνω προκύπτει ότι η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε ζεύγη ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια, είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.</p>		

16. Μαθηματικά Α' - Β' Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr

Παραδοτέο λογισμικό

Τίτλος:	Μαθηματικά Α' - Β' Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Μαθηματικά Α' - Β' Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του.</p> <p>Τα «Μαθηματικά Α' - Β' Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)» είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό, που συνδυάζει την εκπαίδευση με το παιχνίδι. Μέσα από μια ποικιλία ασκήσεων βοηθά στην εξοικείωση των μαθητών με τις ενότητες που περιλαμβάνονται στα Μαθηματικά της Α' και Β' Δημοτικού. Συγκεκριμένα καλύπτει τις ενότητες:</p>



- Για την Α' Δημοτικού:

Α' Δημοτικού		
Οι αριθμοί 1-5 Αντιστοίχιση Σύγκριση Πρόσθεση Αφαίρεση Οι αριθμοί 0 και 6-10 Αντιστοίχιση Σύγκριση Πρόσθεση Αφαίρεση	Οι αριθμοί μέχρι το 20 Σύγκριση Πρόσθεση Αφαίρεση Προβλήματα Οι αριθμοί μέχρι το 100 Σύγκριση Οριζόντιες πράξεις Κάθετη πρόσθεση χωρίς κρατούμενο Κάθετη αφαίρεση χωρίς δανεικό	Γεωμετρία Σχήματα Γραμμές Γεωμετρικά μοτίβα Μετρήσεις Νομίσματα Χρόνος

- Για τη Β' Δημοτικού:

Β' Δημοτικού	
Οι αριθμοί μέχρι το 100 Κάθετη πρόσθεση με κρατούμενο Κάθετη αφαίρεση με δανεικό Προπαίδια Πολλαπλασιασμός Διαίρεση Προβλήματα Οι αριθμοί μέχρι το 1000 Σύγκριση Πρόσθεση Αφαίρεση	Γεωμετρία Συμμετρία Περίμετρος Γεωμετρικά μοτίβα Μετρήσεις Νομίσματα Βάρος

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται οι εξής ασκήσεις: Αντιστοίχιση – Σύγκριση – Πρόσθεσης – Αφαίρεσης – Οριζόντιες Πράξεις – Κάθετη πρόσθεση χωρίς/με κρατούμενο – Κάθετη αφαίρεση χωρίς/με δανεικό – Προπαίδια – Πολλαπλασιασμός – Διαίρεση – Σχήματα και Ονομασία – Γραμμές – Συμμετρία – Περίμετρος Σχημάτων – Μετρήσεις (νομίσματα – χρόνος – βάρος). Επίσης περιλαμβάνονται και οι εξής Δραστηριότητες: Παιχνίδια

	<p>μνήμης – Σταυρόλεξα – Γεωμετρικά μοτίβα – Εποχές και Μήνες – Μαγικά Τετράγωνα – Σκοποβολή - Προβλήματα (με επιλογή επιπέδου δυσκολίας) – Παιχνίδι με ψηφία – Αποκρυπτογράφιση.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός τίτλος περιέχει ασκήσεις και δραστηριότητες μαθηματικών πράξεων που έχουν ως στόχο να ψυχαγωγήσουν τους μαθητές και να τους βοηθήσουν να ασκηθούν περισσότερο, να εμπεδώσουν τις μαθηματικές γνώσεις που αποκτούν και να αυτοαξιολογηθούν. Οι ασκήσεις και οι δραστηριότητες αυτές μπορούν να παιχτούν από έναν παίκτη ή από ομάδα μαθητών, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στο μαθητή να ασκηθεί μόνος του ή με κάποιο συμμαθητή ή φίλο του. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η ομαδοσυνεργατική μάθηση, αναπτύσσεται η κοινωνικότητα του παιδιού, ενώ σε πολλές περιπτώσεις δίνεται η δυνατότητα σε κάποια πιο απομονωμένα άτομα να ενταχθούν στην ομάδα.</p> <p>Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.</p>
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=19 http://www.siem.gr/product.html?id=20
Διαθέσιμη μορφή:	<p>Ηλεκτρονική: Χ-</p> <p>Έντυπη: -</p> <p>Άλλη: -</p>
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:	5.000 ευρώ
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το λογισμικό «Μαθηματικά Α' - Β' Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)» μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέσα στην τάξη:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ως επικουρικό υλικό που θα στηρίζει τη διαδικασία της εμπέδωσης. Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός παραπέμπει τους μαθητές στις ασκήσεις που υποστηρίζουν την ενότητα που δίδαξε. Μέσα από αυτή τη διαδικασία μπορεί να διαπιστώσει κατά πόσο οι μαθητές εμπέδωσαν αυτά που διδάχθηκαν. 2. Στο τέλος της διδακτικής ενότητας ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης (ο κάθε μαθητής βλέποντας το σκορ του μπορεί να δει κατά πόσο πέτυχε τον επιθυμητό στόχο). 3. Ως εργαλείο αξιολόγησης της προόδου των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου σε σύνδεση με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή. <p>Το γενικό διδακτικό σχήμα που μπορεί να ακολουθήσει για τα παιδιά του δημοτικού είναι το εξής: προβληματοποίηση / παρουσίαση της πράξης / επεξεργασία - άσκηση - εμπέδωση / αξιολόγηση.</p> <p>Το λογισμικό «Μαθηματικά Α' - Β' Δημοτικού (1.0+)» μπορεί να αξιοποιηθεί σε όλες τις φάσεις του παραπάνω διδακτικού σχήματος κυρίως όμως αφορά στο στάδιο της επεξεργασίας - άσκησης - εμπέδωσης και αξιολόγησης. Το λογισμικό μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα.</p> <p>Με τις ασκήσεις / δραστηριότητες του λογισμικού, ο μαθητής ασκείται και</p>

προσεγγίζει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο. Επιπλέον το λογισμικό προσφέρεται για την αξιολόγηση της προόδου του μαθητή στο συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, με προηγμένες μάλιστα δυνατότητες όταν αυτό λειτουργεί σε συνδυασμό με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε ζεύγη ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια, είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.

17. Η Σπίθα και ο Κεραυνός στον πλανήτη Ανδρομέδα Μαθηματικά Γ' - Δ' Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr
Παραδοτέο λογισμικό		
Τίτλος:	Η Σπίθα και ο Κεραυνός στον πλανήτη Ανδρομέδα Μαθηματικά Γ' - Δ' Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)	
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Η Σπίθα και ο Κεραυνός στον πλανήτη Ανδρομέδα - Μαθηματικά Γ' - Δ' Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του.</p> <p>Η Σπίθα και ο Κεραυνός στον πλανήτη Ανδρομέδα (1.0+)» είναι το πρώτο μέρος της ιστορίας της Σπίθας και του Κεραυνού, δύο αχώριστων φίλων που μπλέκονται σε μια απίστευτη περιπέτεια, αυτή τη φορά στον πλανήτη Ανδρομέδα. Ένα μοναδικό φαινόμενο που εκτυλίσσεται εκεί, στη λίμνη Φλοβέλα και μια απρόοπτη βλάβη, τους δίνει την ευκαιρία να γνωρίσουν από κοντά το Μέγανδρο, τον εξωγήινο που με τις εκπληκτικές του δυνάμεις</p>	

προστατεύει τους κατοίκους του πλανήτη. Τα παιδιά, κατά την παραμονή τους στην Ανδρομέδα, έρχονται αντιμέτωπα με πολλά αναπάντεχα εμπόδια και πρέπει να επιστρατεύσουν όλη τους την τόλμη και την εξυπνάδα για να τα ξεπεράσουν. Μάλιστα τα περίεργα λόγια που ψελλίζει ο πρώην διευθυντής της λίμνης: "Στο σπίτι μου... στην αυλή... στο δένδρο από κάτω... εκεί είναι η αλήθεια", τους οδηγούν στην ανακάλυψη ενός κλειστού μεταλλικού κουτιού που πρέπει να κρύβει ένα φοβερό μυστικό, όπως θα αποκαλυφτεί στο δεύτερο μέρος αυτής της περιπέτειας! Ο μαθητής μέσα από το λογισμικό ταξιδεύει μαζί με τους ήρωες, τη Σπίθα και τον Κεραυνό. Μετέχει στην περιπλάνηση, αλληλεπιδρά με το περιβάλλον (διάδραση), απαντά στις ερωτήσεις και δίνει λύσεις στα προβλήματα, βοηθώντας κατ' αυτόν τον τρόπο τη Σπίθα και τον Κεραυνό να κατακτήσουν καθέναν από τους επιμέρους στόχους ξεπερνώντας τα ε-μπόδια που εμφανίζονται, ώστε να ολοκληρωθεί με επιτυχία το συναρπαστικό αυτό ταξίδι στο διάστημα. Παράλληλα, εξασκείται σταδιακά στο να εστιάζει την προσοχή του σε συγκεκριμένες πληροφορίες, να απομονώνει στοιχεία, να διακρίνει λεπτές διαφορές που υπάρχουν μέσα σε μια πράξη και να δίνει τις κατάλληλες απαντήσεις. Μέσα από την εξέλιξη της ιστορίας και τα παιχνίδια, ο μαθητής αναπτύσσει μαθηματικές δεξιότητες. Παίζοντας όχι μόνο διασκεδάζει, αλλά, ταυτόχρονα, εμπλουτίζει τις γνώσεις του και ασκείται στις πράξεις των μαθηματικών. της Γ' και Δ' τάξης του Δημοτικού, καλύπτοντας τις παρακάτω ενότητες και στόχους:

Ενότητες	Στόχοι
Προπαίδια Τέλεια Διαίρεση Πολλαπλασιασμός με μονοψήφιο διψήφιο / τριψήφιο Κάθετη πρόσθεση και αφαίρεση τριψήφιων / τετραψήφιων Νοερή οριζόντια ατελής διαίρεση διψήφιου με μονοψήφιο / διψήφιο Κάθετη ατελής διαίρεση διψήφιου με μονοψήφιο Σύγκριση κλασμάτων Πρόσθεση και αφαίρεση σε ομώνυμα κλάσματα Δεκαδικά κλάσματα και δεκαδικοί αριθμοί Πρόσθεση και αφαίρεση δεκαδικών αριθμών Γεωμετρικά σχήματα Συμμιγείς αριθμοί Διάταξη αριθμών μέχρι 1.000.000 Πρόσθεση και αφαίρεση αριθμών μέχρι 1.000.000 Διαίρεση με μονοψήφιο / διψήφιο διαιρέτη	Να ασκηθούν στην προπαίδια. Να διαβάζουν, να αναγνωρίζουν, να διατάσσουν και να κάνουν εύκολες πράξεις σε αριθμούς μέχρι το 1.000.000. Να εκτελούν τις πράξεις της πρόσθεσης και της αφαίρεσης, του πολλαπλασιασμού και της διαίρεσης αριθμών μέχρι το 1.000.000. Να γνωρίσουν τα κλάσματα και να κάνουν τις πράξεις της πρόσθεσης και αφαίρεσης σε ομώνυμα κλάσματα. Να εξασκηθούν σε πράξεις με δεκαδικούς αριθμούς. Να μετατρέπουν συμμειγείς αριθμούς σε απλές μονάδες μέτρησης Να εξασκούνται στη μέτρηση μήκους, βάρους, χρόνου και χρήματος. Να μάθουν τα γεωμετρικά σχήματα.

	<p>Συμμετρικά σχήματα Μωσαϊκά Δεδομένα</p>	<p>Να εξασκηθούν στην κατασκευή συμμετρικών σχημάτων ως προς άξονα σε τετραγωνισμένο χαρτί. Να εξασκηθούν στην επεξεργασία δεδομένων.</p>	
<p>Εκτός από τις ασκήσεις στις παραπάνω ενότητες συμπεριλαμβάνονται και οι εξής δραστηριότητες: Παιχνίδι με στοιχεία – Κουλοχέρης – Μάντεψε το σωστό – Προβλήματα – Σταυρόλεξο – Σκοποβολή – Αποκρυπτογράφηση – Μαθηματικές Διαδρομές</p> <p>Ο εκπαιδευτικός τίτλος περιέχει ασκήσεις και δραστηριότητες μαθηματικών πράξεων που έχουν ως στόχο να ψυχαγωγήσουν τους μαθητές και να τους βοηθήσουν να ασκηθούν περισσότερο, να εμπεδώσουν τις μαθηματικές γνώσεις που αποκτούν και να αυτοαξιολογηθούν. Οι ασκήσεις και οι δραστηριότητες αυτές μπορούν να παιχτούν από έναν παίκτη ή από ομάδα μαθητών, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στο μαθητή να ασκηθεί μόνος του ή με κάποιο συμμαθητή ή φίλο του. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η ομαδοσυνεργατική μάθηση, αναπτύσσεται η κοινωνικότητα του παιδιού, ενώ σε πολλές περιπτώσεις δίνεται η δυνατότητα σε κάποια πιο απομονωμένα άτομα να ενταχθούν στην ομάδα.</p> <p>Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.</p>			
<p>URL εκπαιδευτικού υλικού:</p>	<p>http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=15</p>		
<p>Διαθέσιμη μορφή:</p>	<p>Ηλεκτρονική: Χ-</p>	<p>Έντυπη: -</p>	<p>Άλλη: -</p>
<p>Πρόταση Αναπαραγωγής:</p>	<p>Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης</p>		
<p>Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:</p>			
<p>Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:</p>	<p>Το λογισμικό «Η Σπίθα και ο Κεραυνός στον πλανήτη Ανδρομέδα - Μαθηματικά Γ' - Δ' Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)» βοηθά το μαθητή να γνωρίσει τον κόσμο των μαθηματικών με τρόπο ευχάριστο και παιγνιώδη και να αποκτήσει τις πρώτες γνώσεις γι' αυτόν. Κρίνεται λοιπόν πολύ σημαντικό η πρώτη επαφή να είναι ευχάριστη και διασκεδαστική, να του εξάψει τη φαντασία, να τον κάνει να αγαπήσει τις πράξεις και, κατ' επέκταση, τα μαθηματικά. Για να επιτευχθεί αυτό, εύλογα γίνεται αντιληπτό πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος της κατάλληλης διδακτικής προσέγγισης.</p> <p>Οι ασκήσεις που περιλαμβάνονται στο λογισμικό μπορούν να παιχτούν από έναν παίκτη ή από ομάδα μαθητών, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στο μαθητή να ασκηθεί μόνος του ή με κάποιο συμμαθητή του ή/και φίλο του. Με τον τρόπο αυτό ο εκπαιδευτικός τίτλος μπορεί να συμβάλλει και στην ομαδοσυνεργατική μάθηση και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας μεταξύ των μαθητών.</p> <p>Η χρήση του λογισμικού μπορεί να ενταχθεί στο καθημερινό πρόγραμμα του μαθητή, ωστόσο προτείνεται ο εκπαιδευτικός να απομονώνει και να</p>		

παρουσιάζει στους μαθητές τις ενότητες του λογισμικού που τον ενδιαφέρουν κάθε φορά, επιλέγοντας το σημείο της περιπέτειας στο οποίο θα μεταβεί ο μαθητής. Το λογισμικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως επικουρικό υλικό του μαθήματος εντάσσοντάς το στη διδασκαλία του είτε ως αφετηρία του μαθήματος είτε ως ευχάριστη εμπέδωση των όσων οι μαθητές διδάχθηκαν.

Στην πρώτη περίπτωση η κάθε διδακτική ενότητα μπορεί να ξεκινά με αναφορά του εκπαιδευτικού στην ιστορία (π.χ. «Για να δούμε πώς θα εξελιχθεί η ιστορία με τον Κεραυνό και τη Σπίθα»). Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθούν την περιπέτεια παίζοντας με τους γρίφους που πρέπει να λύσουν η Σπίθα και ο Κεραυνός. Με αυτόν τον τρόπο η τάξη γίνεται ένα ζωντανό εργαστήριο, όπου μπορούν να συμμετέχουν όλοι προσπαθώντας να βοηθήσουν τους κεντρικούς ήρωες μέσα από τις σωστές απαντήσεις τους.

Στη δεύτερη περίπτωση, μετά το τέλος της διδασκαλίας, ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τους μαθητές να οδηγηθούν στο σημείο της περιπέτειας που δίνει πληροφορίες για τη συγκεκριμένη ενότητα του μαθήματος, να ακούσουν τους διαλόγους και στη συνέχεια να λύσουν μαζί με τους κεντρικούς ήρωες τις ασκήσεις που υποστηρίζουν την ενότητα. Δεν είναι απαραίτητο οι μαθητές να γνωρίζουν την αρχή της περιπέτειας. Ο δάσκαλος μπορεί να εντάξει στο μάθημα τμήματα της ιστορίας που ο ίδιος θα επιλέξει, κάνοντας προφορικά τη σύνδεση μεταξύ τους.

Επιπλέον το λογισμικό προσφέρεται για την αξιολόγηση της προόδου του μαθητή στο συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, με προηγμένες μάλιστα δυνατότητες όταν αυτό λειτουργεί σε συνδυασμό με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε ζεύγη ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια, είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.

18. Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η διάσωση του πλανήτη Ανδρομέδα Μαθηματικά Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr

Παραδοτέο λογισμικό

Τίτλος:	Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η διάσωση του πλανήτη Ανδρομέδα Μαθηματικά Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Η Σπίθα και ο Κεραυνός και η διάσωση του πλανήτη Ανδρομέδα - Μαθηματικά Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομοίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του.</p> <p>Η Σπίθα και ο Κεραυνός και η διάσωση του πλανήτη Ανδρομέδα (1.0+)» είναι το δεύτερο μέρος της ιστορίας της Σπίθας και του Κεραυνού, δύο αχώριστων φίλων που έχουν μπλεχτεί σε μια απίστευτη περιπέτεια, στον πλανήτη Ανδρομέδα. Η ιστορία ξεκινά από το λογισμικό «Η Σπίθα και ο Κεραυνός και η διάσωση του πλανήτη Ανδρομέδα - Μαθηματικά Ε΄ - Στ΄</p>



Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)). Στο λογισμικό για τα μαθηματικά της Ε΄-Στ΄ Δημοτικού η αποκάλυψη ενός φοβερού μυστικού θα οδηγήσει τη Σπίθα και τον Κεραυνό στη διαπίστωση ότι ο πλανήτης θα αντιμετωπίσει άμεσα ένα σοβαρό κίνδυνο.

Ο μαθητής μέσα από το λογισμικό ταξιδεύει μαζί με τους ήρωες, τη Σπίθα και τον Κεραυνό. Μετέχει στην περιπλάνηση, αλληλεπιδρά με το περιβάλλον (διάδραση), απαντά στις ερωτήσεις και δίνει λύσεις στα προβλήματα, βοηθώντας κατ' αυτόν τον τρόπο τη Σπίθα και τον Κεραυνό να κατακτήσουν καθέναν από τους επιμέρους στόχους ξεπερνώντας τα εμπόδια που εμφανίζονται, ώστε να ολοκληρωθεί με επιτυχία το συναρπαστικό αυτό ταξίδι στο διάστημα. Παράλληλα, εξασκείται σταδιακά στο να εστιάζει την προσοχή του σε συγκεκριμένες πληροφορίες, να απομονώνει στοιχεία, να διακρίνει λεπτές διαφορές που υπάρχουν μέσα σε μια πράξη και να δίνει τις κατάλληλες απαντήσεις. Μέσα από την εξέλιξη της ιστορίας και τα παιχνίδια, ο μαθητής αναπτύσσει μαθηματικές δεξιότητες. Παίζοντας όχι μόνο διασκεδάζει, αλλά, ταυτόχρονα, εμπλουτίζει τις γνώσεις του και ασκείται στις πράξεις των μαθηματικών της Ε΄ και Στ΄ τάξης του Δημοτικού, καλύπτοντας τις παρακάτω ενότητες και στόχους:

Ενότητες	Στόχοι
Διάταξη αριθμών μέχρι 1.000.000.000	Να διαβάζουν, να αναγνωρίζουν, να διατάσσουν και να κάνουν εύκολες πράξεις σε αριθμούς μέχρι το 1.000.000.000.
Πρόσθεση και αφαίρεση αριθμών μέχρι 1.000.000.000	Να εκτελούν τις πράξεις της πρόσθεσης και της αφαίρεσης, του πολλαπλασιασμού και της διαίρεσης σε ομώνυμα και ετερόνυμα κλάσματα.
Συμμιγείς / Πρόσθεση και αφαίρεση συμμιγών	Να εξασκηθούν σε πράξεις με δεκαδικούς αριθμούς.
Διάταξη/ Πολλαπλασιασμός δεκαδικών	Να μετατρέπουν συμμιγείς αριθμούς σε απλές μονάδες μέτρησης και να εκτελούν τις πράξεις της πρόσθεσης και της αφαίρεσης σε συμμιγείς αριθμούς.
Διαίρεση ακεραίου με ακέραιο με πηλίκο δεκαδικό	Να γνωρίσουν την έννοια και το συμβολισμό της δύναμης.
Πολλαπλασιασμός ακεραίου και κλάσματος με κλάσμα	Να εξασκούνται στις δυνάμεις και τη μετατροπή γινομένου ίδιων παραγόντων σε δύναμη και αντίστροφα και να υπολογίζουν δυνάμεις ενός αριθμού.
Διαίρεση σε ομώνυμα κλάσματα	Να κατανοήσουν την έννοια των ανάλογων και αντιστρόφως ανάλογων ποσών.
Διαίρεση ακεραίου και κλάσματος με κλάσμα	Να γνωρίσουν την απλή μέθοδο των τριών και να λύνουν
Ελάχιστο Κοινό Πολλαπλάσιο (ΕΚΠ)	
Πρόσθεση και αφαίρεση ετερόνυμων κλασμάτων	
Μέγιστος Κοινός Διαιρέτης (ΜΚΔ)	
Παραγοντοποίηση φυσικών αριθμών	
Μετατροπή γινομένου ίδιων παραγόντων σε δύναμη	
Υπολογισμός δυνάμεων ενός αριθμού και πράξεις	
Εξισώσεις	
Ποσά ανάλογα / Ποσά αντιστρόφως ανάλογα	

<p>Απλή μέθοδος των τριών στα ανάλογα ποσά Απλή μέθοδος των τριών στα αντιστρόφως ανάλογα ποσά Ποσοστά Δεδομένα - ραβδογράμματα / Γραφήματα Μέσος όρος Εμβαδά / Γεωμετρικά σχήματα / Συμμετρίες</p>	<p>προβλήματα με ανάλογα και αντιστρόφως ανάλογα ποσά χρησιμοποιώντας τη μέθοδο αυτή. Να κατανοήσουν την έννοια του μέσου όρου και να υπολογίζουν τον μέσο όρο μίας ομάδας αριθμών. Να μάθουν τι είναι ο διαιρέτης ενός φυσικού αριθμού και να βρίσκουν τους διαιρέτες ενός αριθμού. Να εντοπίζουν τους κοινούς διαιρέτες μίας ομάδας αριθμών και να βρίσκουν τον μεγαλύτερο. Να βρίσκουν το ελάχιστο κοινό πολλαπλάσιο. Να λύνουν απλές εξισώσεις. Να αναλύουν έναν σύνθετο αριθμό σε γινόμενο πρώτων παραγόντων και να μάθουν τη διαδικασία ανάλυσης με δέντροδιάγραμμα και με διαδοχικές διαιρέσεις. Να λύνουν σύνθετα προβλήματα. Να κατανοήσουν την έννοια του ποσοστού ενός αριθμού και τη σχέση μεταξύ κλάσματος, ποσοστού και δεκαδικού αριθμού. Να μάθουν τα γεωμετρικά σχήματα. Να εξασκηθούν στην επεξεργασία δεδομένων και στην κατασκευή ραβδογράμματος.</p>
--	--

Εκτός από τις ασκήσεις στις παραπάνω ενότητες συμπεριλαμβάνονται και οι εξής δραστηριότητες: Εμβαδά, Γραφήματα, Βρες το σωστό, Προβλήματα, Μαγικός Πίνακας, Γεωμετρικά Σχήματα.

Ο εκπαιδευτικός τίτλος περιέχει ασκήσεις και δραστηριότητες μαθηματικών πράξεων που έχουν ως στόχο να ψυχαγωγήσουν τους μαθητές και να τους βοηθήσουν να ασκηθούν περισσότερο, να εμπεδώσουν τις μαθηματικές γνώσεις που αποκτούν και να αυτοαξιολογηθούν. Οι ασκήσεις και οι δραστηριότητες αυτές μπορούν να παιχτούν από έναν παίκτη ή από ομάδα μαθητών, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στο μαθητή να ασκηθεί μόνος του ή με κάποιο συμμαθητή ή φίλο του. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η ομαδοσυνεργατική μάθηση, αναπτύσσεται η κοινωνικότητα του παιδιού, ενώ σε πολλές περιπτώσεις δίνεται η δυνατότητα σε κάποια πιο απομονωμένα άτομα να ενταχθούν στην ομάδα.

Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης

	και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=16		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το λογισμικό ««Η Σπίθα και ο Κεραυνός και η διάσωση του πλανήτη Ανδρομέδα - Μαθηματικά Ε΄- Στ΄ Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)» βοηθά το μαθητή να γνωρίσει τον κόσμο των μαθηματικών με τρόπο ευχάριστο και παιχνιδιώδη και να αποκτήσει τις πρώτες γνώσεις γι' αυτόν. Κρίνεται λοιπόν πολύ σημαντικό η πρώτη επαφή να είναι ευχάριστη και διασκεδαστική, να του εξάψει τη φαντασία, να τον κάνει να αγαπήσει τις πράξεις και, κατ' επέκταση, τα μαθηματικά. Για να επιτευχθεί αυτό, εύλογα γίνεται αντιληπτό πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος της κατάλληλης διδακτικής προσέγγισης.</p> <p>Οι ασκήσεις που περιλαμβάνονται στο λογισμικό μπορούν να παιχτούν από έναν παίκτη ή από ομάδα μαθητών, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στο μαθητή να ασκηθεί μόνος του ή με κάποιο συμμαθητή του ή/και φίλο του. Με τον τρόπο αυτό ο εκπαιδευτικός τίτλος μπορεί να συμβάλλει και στην ομαδοσυνεργατική μάθηση και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας μεταξύ των μαθητών.</p> <p>Η χρήση του λογισμικού μπορεί να ενταχθεί στο καθημερινό πρόγραμμα του μαθητή, ωστόσο προτείνεται ο εκπαιδευτικός να απομονώνει και να παρουσιάζει στους μαθητές τις ενότητες του λογισμικού που τον ενδιαφέρουν κάθε φορά, επιλέγοντας το σημείο της περιπέτειας στο οποίο θα μεταβεί ο μαθητής. Το λογισμικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως επικουρικό υλικό του μαθήματος εντάσσοντάς το στη διδασκαλία του είτε ως αφετηρία του μαθήματος είτε ως ευχάριστη εμπέδωση των όσων οι μαθητές διδάχθηκαν.</p> <p>Στην πρώτη περίπτωση η κάθε διδακτική ενότητα μπορεί να ξεκινά με αναφορά του εκπαιδευτικού στην ιστορία (π.χ. «Για να δούμε πώς θα εξελιχθεί η ιστορία με τον Κεραυνό και τη Σπίθα»). Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθούν την περιπέτεια παίζοντας με τους γρίφους που πρέπει να λύσουν η Σπίθα και ο Κεραυνός. Με αυτόν τον τρόπο η τάξη γίνεται ένα ζωντανό εργαστήριο, όπου μπορούν να συμμετέχουν όλοι προσπαθώντας να βοηθήσουν τους κεντρικούς ήρωες μέσα από τις σωστές απαντήσεις τους.</p> <p>Στη δεύτερη περίπτωση, μετά το τέλος της διδασκαλίας, ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τους μαθητές να οδηγηθούν στο σημείο της περιπέτειας που δίνει πληροφορίες για τη συγκεκριμένη ενότητα του μαθήματος, να ακούσουν τους διαλόγους και στη συνέχεια να λύσουν μαζί με τους κεντρικούς ήρωες τις ασκήσεις που υποστηρίζουν την ενότητα. Δεν είναι απαραίτητο οι μαθητές να γνωρίζουν την αρχή της περιπέτειας. Ο δάσκαλος μπορεί να εντάξει στο μάθημα τμήματα της ιστορίας που ο ίδιος</p>		

θα επιλέξει, κάνοντας προφορικά τη σύνδεση μεταξύ τους.
Επιπλέον το λογισμικό προσφέρεται για την αξιολόγηση της προόδου του μαθητή στο συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, με προηγμένες μάλιστα δυνατότητες όταν αυτό λειτουργεί σε συνδυασμό με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.
Από τα παραπάνω προκύπτει ότι η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε ζεύγη ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια, είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.

19. Φυσικά Ε΄- Στ΄ Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr

Παραδοτέο λογισμικό

Τίτλος:	Φυσικά Ε΄- Στ΄ Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το λογισμικό «Φυσικά Ε΄- Στ΄ Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)» είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή/και ειδικές περιφερειακές συσκευές. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομοίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Η πρόσβαση γίνεται από το μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (space bar) ή με διακόπτη που προσομοιώνει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο. Μέσω του Εργαλείου προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου λογισμικού ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει το αρχικά επιλεγμένο πλήκτρο και επιπλέον να προσαρμόσει την πρόσβαση στο λογισμικό σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του.</p> <p>Το λογισμικό «Φυσικά Ε΄- Στ΄ Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)» είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό, που συνδυάζει με επιτυχία την εκπαίδευση με το παιχνίδι. Μέσα από μια ποικιλία ασκήσεων τύπου Σωστό – Λάθος, Διάλεξε το σωστό, Βρες τη λέξη, Σταυρόλεξο, Απάντησε στις ερωτήσεις, Κατάταξη σε στήλες, Αντιστοίχιση, Κρυπτόλεξο, Τοποθέτηση στη σωστή θέση, βοηθά στην εξοικείωση των μαθητών με την ύλη των Φυσικών Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού, σύμφωνα με το νέο σχολικό βιβλίο. Συγκεκριμένα καλύπτει τις ενότητες:</p>

Για την Ε΄ Δημοτικού	Για τη Στ΄ Δημοτικού
Υλικά Σώματα Μίγματα Ενέργεια Πεπτικό σύστημα Θερμότητα Ηλεκτρισμός Φως Ήχος Μηχανική	Ενέργεια Θερμοκρασία – Θερμότητα Έμβια – Άβια Φυτά Ζώα Οικοσύστημα Αναπνευστικό σύστημα Κυκλοφορικό σύστημα Ηλεκτρομαγνητισμός Φως Οξέα – Βάσεις – Άλατα Μεταδοτικές ασθένειες Αναπαραγωγικό σύστημα

Για κάθε μία από τις παραπάνω ενότητες προβλέπεται ένας συγκεκριμένος αριθμός επιπλέον ασκήσεων

Για την Ε΄ Δημοτικού	Για τη Στ΄ Δημοτικού
<u>Υλικά σώματα</u> Σκοποβολή Σειραθέτηση σύμφωνα με τη μάζα, την πυκνότητα, τον όγκο <u>Ενέργεια</u> Μετατροπή ενέργειας <u>Πεπτικό σύστημα</u> Δόντια Διατροφική πυραμίδα Γλώσσα Πεπτικό σύστημα <u>Ήχος</u> Αφτί Στόμα (ηχητική πηγή) <u>Φως</u> Ταίριαξε κάθε εικόνα με τη σκιά της Βρες από πού πέφτει το φως <u>Μηχανική</u> Δυναμόμετρο Μέγιστη ταχύτητα ζώων	<u>Ενέργεια</u> Εικόνες στη σωστή σειρά <u>Έμβια - Άβια</u> Κύτταρο <u>Οικοσύστημα</u> Τροφική αλυσίδα Τροφικό πλέγμα Τροφική πυραμίδα <u>Φυτά</u> Μέρη φυτού <u>Φως</u> Μάτι <u>Αναπνευστικό σύστημα</u> Αναπνευστικό σύστημα <u>Κυκλοφορικό σύστημα</u> Καρδιά Μικρή κυκλοφορία – Μεγάλη κυκλοφορία <u>Αναπαραγωγικό σύστημα</u> Αναπαραγωγικό σύστημα άνδρα Αναπαραγωγικό σύστημα γυναίκας

	<p>Ηλεκτρισμός Ηλεκτρικό κύκλωμα</p>	<p>Οι ασκήσεις ίδιου τύπου έχουν την ίδια μορφή σε όλες τις ενότητες. Στις ασκήσεις του λογισμικού ο μαθητής, για να ολοκληρώσει την κάθε άσκηση, θα πρέπει να απαντήσει σωστά σε όλες τις ερωτήσεις που αυτή περιέχει. Στις ασκήσεις του τύπου «Σωστό – Λάθος» και «Διάλεξε το σωστό» στο τέλος της άσκησης εμφανίζεται η «Οθόνη αποτελεσμάτων» με τον αριθμό των σωστών απαντήσεων και τους βαθμούς που συγκέντρωσε ο μαθητής. Ο εκπαιδευτικός τίτλος περιέχει ασκήσεις και δραστηριότητες μαθηματικών πράξεων που έχουν ως στόχο να ψυχαγωγήσουν τους μαθητές και να τους βοηθήσουν να ασκηθούν περισσότερο, να εμπεδώσουν τις μαθηματικές γνώσεις που αποκτούν και να αυτοαξιολογηθούν. Μέσα από ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, ο μαθητής έρχεται σε επαφή με το συγκεκριμένο μάθημα και έχει τη δυνατότητα να εμπλουτίσει τις γνώσεις του και να εξασκηθεί στην ύλη του μαθήματος μέσα από ποικίλες διαδραστικές εκπαιδευτικές και συνάμα διασκεδαστικές ασκήσεις. Ταυτόχρονα, μαθαίνει να εστιάζει την προσοχή του, δίνοντας έμφαση όχι μόνο στην απόκτηση γνώσεων αλλά και στο συσχετισμό δεδομένων και στη σύλληψη και συσχέτιση ανάμεσα στις έννοιες. Οι ασκήσεις και οι δραστηριότητες αυτές μπορούν να παιχτούν από έναν παίκτη ή από ομάδα μαθητών, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στο μαθητή να ασκηθεί μόνος του ή με κάποιο συμμαθητή ή φίλο του. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η ομαδοσυνεργατική μάθηση. Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή. Υπάρχει δυνατότητα αναβάθμισης μέσω internet.</p>	
<p>URL εκπαιδευτικού υλικού:</p>	<p>http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=31 http://www.siem.gr/product.html?id=32</p>		
<p>Διαθέσιμη μορφή:</p>	<p>Ηλεκτρονική: Χ-</p>	<p>Έντυπη: -</p>	<p>Άλλη: -</p>
<p>Πρόταση Αναπαραγωγής:</p>	<p>Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης</p>		
<p>Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:</p>			
<p>Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:</p>	<p>Το λογισμικό «Φυσικά Ε΄ - Στ΄ Δημοτικού (Έκδοση 1.0+)» βοηθά το μαθητή να γνωρίσει τον κόσμο των φυσικών επιστημών με τρόπο ευχάριστο και παιχνιδιώδη και να αποκτήσει τις πρώτες γνώσεις γι' αυτόν. Οι ασκήσεις που περιλαμβάνονται στο λογισμικό μπορούν να παιχτούν από έναν παίκτη ή από ομάδα μαθητών, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στο μαθητή να ασκηθεί μόνος του ή με κάποιο συμμαθητή του ή/και φίλο του. Με τον τρόπο αυτό ο εκπαιδευτικός τίτλος μπορεί να συμβάλλει και στην ομαδοσυνεργατική μάθηση και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας μεταξύ των μαθητών. Οι ασκήσεις των ενότητων μπορούν να χρησιμοποιηθούν μέσα στην τάξη:</p> <p>1. Ως επικουρικό υλικό που θα στηρίζει τη διαδικασία της εμπέδωσης. Σε</p>		

	<p>αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός παραπέμπει τους μαθητές στις ασκήσεις που υποστηρίζουν την ενότητα που δίδαξε. Μέσα από αυτή τη διαδικασία μπορεί να διαπιστώσει κατά πόσο οι μαθητές εμπέδωσαν αυτά που διδάχθηκαν.</p> <p>2. Στο τέλος της διδακτικής ενότητας ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης (ο κάθε μαθητής βλέποντας το σκορ του μπορεί να δει κατά πόσο πέτυχε τον επιθυμητό στόχο).</p> <p>3. Ως εργαλείο αξιολόγησης της προόδου των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου σε σύνδεση με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.</p> <p>Επιπλέον το λογισμικό προσφέρεται για την αξιολόγηση της προόδου του μαθητή στο συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, με προηγμένες μάλιστα δυνατότητες όταν αυτό λειτουργεί σε συνδυασμό με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.</p> <p>Η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής. Προτείνεται ωστόσο η χρήση να γίνεται στο χώρο του εργαστηρίου οπότε και οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται σε ζεύγη ή εξατομικευμένα. Σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για διδασκαλία στην ολομέλεια, είναι απαραίτητη η χρήση βιντεοπροβολέα.</p>	
Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	Διαχείριση Λογισμικού Α.Ε. – Άμφισσα Φωκίδα Λεωφόρος Σαλώνων 8, Άμφισσα, 33100, τηλ. 2265072790, Fax: 2265072843	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	gpapastav@iep.edu.gr
Παραδοτέο λογισμικό		
Τίτλος:	Ιστορία Α' - Γ' Γυμνασίου	
Σύντομη Περιγραφή:	Το λογισμικό έχει σχεδιαστεί για χρήση μέσα σε σχολικό περιβάλλον από άτομα που αντιμετωπίζουν κινητικά προβλήματα και στοχεύει στην	

	<p>αναβάθμιση της διδασκαλίας που πραγματοποιείται μέσα στην τάξη. Χρησιμοποιώντας τους κατάλληλα προσαρμοσμένους συνδυασμούς πλήκτρων οι μαθητές με κινητικές δυσκολίες μπορούν αποκομίσουν τα οφέλη της χρήσης του εκπαιδευτικού προγράμματος.</p> <p>Στο λογισμικό αναπτύσσονται τα περιεχόμενα των ενοτήτων της Ιστορίας για κάθε τάξη του Γυμνασίου. Στην οθόνη Περιεχόμενα, παρουσιάζονται οι τίτλοι των κεφαλαίων του εκάστοτε συγκεκριμένου μαθήματος. Για κάθε κεφάλαιο μπορεί να γίνει επιλογή μελέτης και ερωτήσεων και ασκήσεων. Τα περιεχόμενα που καλύπτονται είναι τα εξής:</p> <p><u>Α΄ Τάξη:</u> Προϊστορία, Προϊστορία Αιγαίου – Εποχή του Χαλκού, Ο Ελληνικός Κόσμος από τις Αρχές των Κυρίως Ιστορικών Χρόνων ως της Αντιμετώπιση της Περσικής Εισβολής, Κλασσικοί Χρόνοι, Ελληνιστικοί-Ρωμαϊκοί Χρόνοι.</p> <p><u>Β΄ Τάξη:</u> Πρωτοβυζαντινή Περίοδος, Μεσοβυζαντινή Περίοδος, Υστεροβυζαντινή Περίοδος</p> <p><u>Γ΄ Τάξη:</u> Ο Ελληνισμός κάτω από τα καθεστώξ ξένης κυριαρχίας (Τουρκοκρατία), Ο Αγώνας των Ελλήνων για την Ανεξαρτησία, Η Ελλάδα από την ανεξαρτησία ως τον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο, Η Ελλάδα κατά τον 20^ο αιώνα,</p> <p>Ο εκπαιδευτικός τίτλος περιλαμβάνει επιπλέον εγχειρίδιο εγκατάστασης, βιβλίο καθηγητή, βιβλίο μαθητή με συνοπτική παρουσίαση του περιεχομένου κάθε κεφαλαίου και των ερωτήσεων και ασκήσεων του προγράμματος.</p>
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ- Έντυπη: - Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:	
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το λογισμικό πρόγραμμα έχει αναπτυχθεί στη βάση των εξής στόχων: Α) εμπλουτισμός της εκπαιδευτικής διαδικασίας: λειτουργώντας παράλληλα με την διδακτέα ύλη, βοηθά τους μαθητές στην εμπέδωση των γνώσεων που αποκτούν στην τάξη και παράλληλα μέσα από τον δια-δραστικό χαρακτήρα των ερωτήσεων και ασκήσεων το περιεχόμενο του μαθήματος έχει τη δυνατότητα να γίνει κατανοητό σε βάθος. Επιπλέον, η διαδικασία της εκπαίδευσης αποκτά για τους μαθητές έναν πιο ευχάριστο χαρακτήρα, με αποτέλεσμα να την αύξηση του χρόνου ενασχόλησης με τη μελέτη του μαθήματος. Β) Εξοικείωση με τις τεχνολογίες της πληροφορικής. Γ) Αυτό-αξιολόγηση.</p>

20. Γλώσσα Α' - Γ' Δημοτικού

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»		
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο		
Έτος ολοκλήρωσης:	2009		
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html		
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	ΚΟΡΥΜΒΟΣ		
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης		
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής	
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα	
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600	
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr	
Παραδοτέο λογισμικό			
Τίτλος:	Γλώσσα Α' - Γ' Δημοτικού		
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό επιδιώκει την εισαγωγή της χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην εκπαιδευτική διαδικασία του σχολείου για τα άτομα με κινητικές αναπηρίες. Για το λόγο αυτό, στο συγκεκριμένο λογισμικό έχει προσεχθεί ο τρόπος αλληλεπίδρασης του μαθητή και ιδιαίτερα σε σημεία που διαφορετικά θα απαιτούνταν λεπτοί επιδέξιοι χειρισμοί. Έτσι, η διάδραση με το εκπαιδευτικό λογισμικό γίνεται με τη χρήση συγκεκριμένων πλήκτρων του πληκτρολογίου, με τα οποία ο μαθητής γρήγορα εξοικειώνεται μέσω των αντίστοιχων οδηγιών. Επιπλέον, για τη διευκόλυνση του εκπαιδευτικού η διάδραση είναι δυνατή και μέσω της χρήσης του ποντικιού. Στο σχετικό εγχειρίδιο χρήσης εξηγείται ο εναλλακτικός τρόπος διάδρασης και τα πλήκτρα που την εκτελούν.</p> <p>Οι μαθησιακοί στόχοι του εν λόγω λογισμικού αναπτύσσονται με βάση τις εξής θεματικές περιοχές:</p> <p>Γραπτός Λόγος (Ανάγνωση-Γραφή και Παραγωγή), Λογοτεχνία, Λεξιλόγιο, Γραμματική.</p> <p>Στον εκπαιδευτικό τίτλο περιλαμβάνονται επίσης, Οδηγός Εγκατάστασης, Οδηγός Χρήσης και Βιβλίο του Δασκάλου.</p>		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.korimvos.gr		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα			

Παραγωγής:	
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το παρόν λογισμικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί προκειμένου να προωθήσει την εμπλοκή του μαθητή σε ενεργητικές μορφές μάθησης. Μέσα από το εκπαιδευτικό σενάριο και το προσφερόμενο γραφικό περιβάλλον μπορεί να λειτουργήσει επικουρικά στην κινητοποίησή του. Επιπρόσθετα, οι δυνατότητες αυτοαξιολόγησης που προσφέρει ο εν λόγω εκπαιδευτικός τίτλος του δίνει ερεθίσματα για την βελτίωσή του. Αν και το εκπαιδευτικό σενάριο είναι σειριακό, οι υποενότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν σύμφωνα με τις ανάγκες του εκπαιδευτικού και της τάξης του. Έτσι, μπορεί ο εκπαιδευτικός να επιλέγει ποια συγκεκριμένη ενότητα θα εκτελέσει στην τάξη, ανάλογα με την πορεία της μάθησης, αλλά και τις ανάγκες που έχει μια συγκεκριμένη τάξη. Ειδικότερα το εν λόγω λογισμικό μπορεί να αξιοποιηθεί:</p> <p>A) Στο σχολικό εργαστήρι υπολογιστών όπου οι μαθητές μπορούν να επεξεργαστούν μια διδακτική ενότητα σε ατομική ή και ομαδική βάση.</p> <p>B) Στη σχολική τάξη, όπου όμως εκτός από ένα υπολογιστή θα πρέπει να υπάρχει δυνατότητα χρήσης βιντεοπροβολέα.</p>

21. Γλώσσα Δ' - Στ' Δημοτικού

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»		
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο		
Έτος ολοκλήρωσης:	2009		
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html		
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	ΚΟΡΥΜΒΟΣ		
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης		
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής	
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα	
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600	
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr	
Παραδοτέο λογισμικό			
Τίτλος:	Γλώσσα Δ' - Στ' Δημοτικού		
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό επιδιώκει την εισαγωγή της χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην εκπαιδευτική διαδικασία του σχολείου για τα άτομα με κινητικές αναπηρίες. Για το λόγο αυτό, στο συγκεκριμένο λογισμικό έχει προσεχθεί ο τρόπος αλληλεπίδρασης του μαθητή και ιδιαίτερα σε σημεία που διαφορετικά θα απαιτούνταν λεπτοί επιδέξιοι χειρισμοί. Έτσι, η διάδραση με το εκπαιδευτικό λογισμικό γίνεται με τη χρήση συγκεκριμένων πλήκτρων του πληκτρολογίου, με τα οποία ο μαθητής γρήγορα εξοικειώνεται μέσω των αντίστοιχων οδηγιών. Επιπλέον, για τη διευκόλυνση του εκπαιδευτικού η διάδραση είναι δυνατή και μέσω της χρήσης του ποντικιού. Στο σχετικό εγχειρίδιο χρήσης εξηγείται ο εναλλακτικός τρόπος διάδρασης και τα πλήκτρα που την εκτελούν.</p> <p>Οι μαθησιακοί στόχοι του εν λόγω λογισμικού αναπτύσσονται με βάση τις εξής θεματικές περιοχές για τις τρεις τελευταίες τάξεις του Δημοτικού Ουσιαστικά, Ρήματα, Παραγωγή και Σύνθεση Λέξεων, Επίθετα, Μετοχές, Αριθμητικά, Επιρρήματα, Ενεργητική και Παθητική Σύνταξη, Μέρη της Πρότασης.</p> <p>Στον εκπαιδευτικό τίτλο περιλαμβάνονται επίσης, Οδηγός Εγκατάστασης, Οδηγός Χρήσης και Βιβλίο του Δασκάλου.</p>		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.korimvos.gr		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		

Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:	
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Το παρόν λογισμικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί προκειμένου να προωθήσει την εμπλοκή του μαθητή σε ενεργητικές μορφές μάθησης. Μέσα από το εκπαιδευτικό σενάριο και το προσφερόμενο γραφικό περιβάλλον μπορεί να λειτουργήσει επικουρικά στην κινητοποίησή του. Επιπρόσθετα, οι δυνατότητες αυτοαξιολόγησης που προσφέρει ο εν λόγω εκπαιδευτικός τίτλος του δίνει ερεθίσματα για την βελτίωσή του. Αν και το εκπαιδευτικό σενάριο είναι σειριακό, οι υποενότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν σύμφωνα με τις ανάγκες του εκπαιδευτικού και της τάξης του. Έτσι, μπορεί ο εκπαιδευτικός να επιλέγει ποια συγκεκριμένη ενότητα θα εκτελέσει στην τάξη, ανάλογα με την πορεία της μάθησης, αλλά και τις ανάγκες που έχει μια συγκεκριμένη τάξη. Ειδικότερα το εν λόγω λογισμικό μπορεί να αξιοποιηθεί:</p> <p>A) Στο σχολικό εργαστήρι υπολογιστών όπου οι μαθητές μπορούν να επεξεργαστούν μια διδακτική ενότητα σε ατομική ή και ομαδική βάση.</p> <p>B) Στη σχολική τάξη, όπου όμως εκτός από ένα υπολογιστή θα πρέπει να υπάρχει δυνατότητα χρήσης βιντεοπροβολέα.</p>

22. Γεωγραφία Α' - Β' Γυμνασίου

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	ΚΟΡΥΜΒΟΣ	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr
Παραδοτέο λογισμικό		
Τίτλος:	Γεωγραφία Α' - Β' Γυμνασίου	
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Ο εν λόγω παιδαγωγικός τίτλος έχει ως βασική σχεδιαστική αρχή το να μπορεί ο μαθητής με κινητικές δυσκολίες να πλοηγηθεί μέσα στην εφαρμογή με πολύ λίγες κινήσεις και συγκεκριμένα με χρήση του ποντικιού ή χρησιμοποιώντας ορισμένα μόνο πλήκτρα στο πληκτρολόγιο. Η δομή του συγκεκριμένου λογισμικού έχει οργανωθεί κατά τρόπο ώστε κάθε θεματική ενότητα να μπορεί να εξετάζεται αυτόνομα, αλλά συγχρόνως να επιτρέπεται η διασύνδεση μεταξύ των διαφορετικών τάξεων μέσα από εμπλουτισμένες διαθεματικές δραστηριότητες. Το περιβάλλον του λογισμικού προσκαλεί τον μαθητή να μπει στον ρόλο του περιηγητή και να περιηγηθεί στο περιεχόμενο που έχει μπροστά του. Δίνεται έτσι η δυνατότητα ολοκληρώνοντας τις ενότητες να κατανοήσει σε βάθος το αντικείμενο της γεωγραφίας μέσα από την διάδραση με το υλικό. Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται στο λογισμικό είναι οι εξής: α) ταξινόμησης-κατηγοριοποίησης, β) σύγκρισης, γ) ανάλυσης δεδομένων, δ) παρατηρητικότητας, ε) κριτικής σκέψης, στ) δημιουργικότητας. Το προτεινόμενο λογισμικό καλύπτει τους εκπαιδευτικούς στόχους που αναφέρονται στο Πρόγραμμα Σπουδών για τα συγκεκριμένα μαθήματα και τις συγκεκριμένες τάξεις στις οποίες απευθύνεται. Τα περιεχόμενα του λογισμικού ανά τάξη διαρθρώνονται στις εξής γενικές θεματικές ενότητες: Α' Γυμνασίου: Χάρτες και η Ελλάδα, Το φυσικό περιβάλλον, Οι άνθρωποι και οι δραστηριότητές τους. Β' Γυμνασίου: Χάρτες, Οι κάτοικοι της Ευρώπης. Επιπρόσθετα εμπεριέχεται και η γενική θεματική ενότητα Το φυσικό περιβάλλον, Οικονομικές Δραστηριότητες. Στον εκπαιδευτικό τίτλο περιλαμβάνονται επίσης, Οδηγός Εγκατάστασης,</p>	

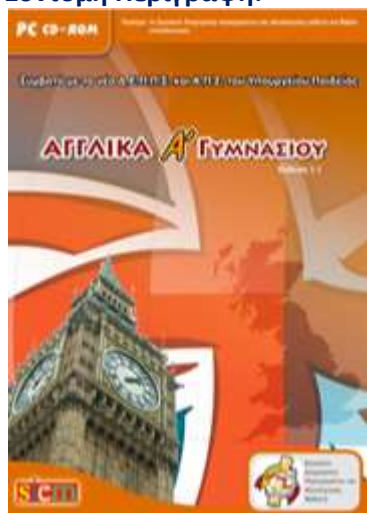
	Οδηγός Χρήσης και Βιβλίο του Δασκάλου.		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.korimvos.gr		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	Το εκπαιδευτικό λογισμικό που περιέχεται στο CD-ROM, εμπεριέχει στοιχεία θεωρίας, ασκήσεις και διαδραστικό υλικό, ώστε να ενισχύσει τη διδακτική και μαθησιακή πράξη, είτε ως μέρος του ημερησίου προγράμματος, είτε ως «εργαλείο» επανάληψης και εμπέδωσης της διδακτικής ύλης. Το παρόν βιβλίο καθηγητή περιέχει όλο το υλικό, το οποίο υπάρχει και στο CD, καθώς και τις λύσεις των ασκήσεων.		

23. Αγγλικά Α', Β', Γ' Γυμνασίου (Έκδοση 1.0+)

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»	
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο	
Έτος ολοκλήρωσης:	2009	
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html	
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	SIEM e-learning TECHNOLOGIES	
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης	
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr

Παραδοτέο λογισμικό

Τίτλος:	Αγγλικά Α', Β', Γ' Γυμνασίου (Έκδοση 1.0*)
Σύντομη Περιγραφή:	<p>Ο εκπαιδευτικός τίτλος «Αγγλικά Α' - Β' - Γ' Γυμνασίου (1.0+)» απευθύνεται σε μαθητές της Α', Β' και Γ' τάξης Γυμνασίου. Είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, εφόσον η πρόσβαση στο λογισμικό γίνεται από τον μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου, ή συστήματος διακόπτη που μπορεί να προσομοιώνει ένα πλήκτρο. Ο εκπαιδευτικός μάλιστα μπορεί, μέσα από το Εργαλείο Προσαρμογής Παραμέτρων Προσβάσιμου Λογισμικού, το οποίο εγκαθίσταται στον υπολογιστή μαζί με τον εκπαιδευτικό τίτλο, να προσαρμόσει την πρόσβαση στο εκπαιδευτικό λογισμικό, σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών. Μέσα από ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, ο μαθητής έρχεται σε επαφή με το συγκεκριμένο μάθημα και έχει τη δυνατότητα να εμπλουτίσει τις γνώσεις του και να εξασκηθεί στην ύλη του μαθήματος μέσα από ποικίλες διαδραστικές εκπαιδευτικές και συνάμα διασκεδαστικές ασκήσεις. Ταυτόχρονα, μαθαίνει να εστιάζει την προσοχή του, δίνοντας έμφαση όχι μόνο στην απόκτηση γνώσεων αλλά και στο συσχετισμό δεδομένων και στη σύλληψη και συσχέτιση ανάμεσα στις έννοιες. Το εκπαιδευτικό περιεχόμενο του λογισμικού είναι πλήρως συμβατό με το Πρόγραμμα Σπουδών, για τις αντίστοιχες τάξεις. Το λογισμικό έχει ως στόχο να εξοικειώσει τους μαθητές με τη δομή της Αγγλικής γλώσσας και τη σωστή χρήση της σε ποικίλα περιβάλλοντα επικοινωνίας. Με τις ασκήσεις και δραστηριότητες του λογισμικού οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν και να χρησιμοποιήσουν γλωσσικονοητικές έννοιες της Αγγλικής γλώσσας και μαθαίνουν να εκφράζονται με συγκεκριμένες λεκτικές πράξεις. Το</p>



	<p>λογισμικό είναι σχεδιασμένο ώστε να εντάσσεται εύκολα στο πρόγραμμα του σχολείου, χωρίς να απαιτούνται εξειδικευμένες γνώσεις υπολογιστών για την εγκατάσταση και τη χρήση του.</p> <p>Στο λογισμικό, εκτός από το Εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβάσιμου Λογισμικού περιλαμβάνονται επίσης Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή. Υπάρχει δυνατότητα αναβάθμισης μέσω internet.</p>		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=44		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	<p>Με τη βοήθεια του λογισμικού, μέσα από ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης και ενεργητικής συμμετοχής, ο μαθητής γνωρίζει θέματα των Αγγλικών με τρόπο ευχάριστο και παιγνιώδη. Για το λόγο αυτό, ο ρόλος της κατάλληλης διδακτικής προσέγγισης είναι σημαντικός. Για τους μαθητές του Γυμνασίου η διδασκαλία των Αγγλικών μπορεί να ακολουθήσει το διδακτικό σχήμα: προβληματοποίηση - παρουσίαση /επεξεργασία των πληροφοριών - άσκηση - εμπέδωση / αξιολόγηση. Η χρήση του λογισμικού μέσα σε αίθουσα υπολογιστών είναι ο πλέον ενδεδειγμένος τρόπος αξιοποίησής του, αφού οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν οι ίδιοι το λογισμικό είτε μόνοι τους είτε σε μικρές ομάδες (ανά δύο, ανά τρεις κτλ.). Εφόσον όμως δεν διατίθεται αίθουσα υπολογιστών, η χρήση του λογισμικού μπορεί να γίνει μέσα στην τάξη με τη χρήση βιντεοπροτζέκτορα, δίνοντας έτσι μια διαφορετική δυναμική στη διδασκαλία ή στην εξέταση και παροτρύνοντας τους μαθητές να ενεργοποιηθούν προκειμένου να δώσουν τις σωστές απαντήσεις.</p> <p>Η χρήση του λογισμικού είναι εφικτή και από μαθητές χωρίς κινητική αναπηρία και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό για να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του στα πλαίσια μιας ενταξιακής πρακτικής.</p>		

24. Αρχαία Α' - Γ' Γυμνασίου

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» ΕΡΓΟ: «ΔΡΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΜΕΑ»		
Φορέας υλοποίησης:	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο		
Έτος ολοκλήρωσης:	2009		
URL προγράμματος:	http://www.pi-schools.gr/erga_ktp/page2.html		
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	ΩΜΕΓΑ TECHNOLOGY		
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γκλαβάς Σωτήρης		
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής	
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα	
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600	
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr	
Παραδοτέο λογισμικό			
Τίτλος:	Αρχαία Α' - Γ' Γυμνασίου		
Σύντομη Περιγραφή:	Το εν λόγω λογισμικό περιλαμβάνονται τα περιεχόμενα των αρχαίων ελληνικών των τριών τάξεων του Γυμνασίου. Μέσα από το περιβάλλον του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού τίτλου οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με τα αρχαία κείμενα και τις μεταφράσεις τους που παρατίθενται ως βοηθητικό υλικό, με στοιχεία της γραμματικής, του συντακτικού, του λεξιλογίου και της ετυμολογίας και να εξασκηθούν σε ασκήσεις αντιστοίχισης, συμπλήρωσης, σωστού λάθους, υπογράμμισης.		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.omegatechnology.gr/amea		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	Το εν λόγω λογισμικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εμπέδωση και επανάληψη των περιεχομένων του μαθήματος των Αρχαίων Ελληνικών στις τρεις πρώτες τάξεις του Γυμνασίου. Οι σχετικές δραστηριότητες μπορούν να πραγματοποιηθούν είτε στο εργαστήριο των ηλεκτρονικών υπολογιστών του σχολείου, όπου οι μαθητές μπορούν να εργαστούν σε ατομική ή ομαδική βάση, είτε και στην τάξη του σχολείου με τη χρήση βιντεοπρωτόκολλα.		

Γ. Εκπαιδευτικό - Επιμορφωτικό Υλικό

1. Υποδειγματικές Διδασκαλίες

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΕΑΕΚ II, Μέτρο 1.1. «Βελτίωση των συνθηκών ένταξης στο εκπαιδευτικό σύστημα ατόμων ειδικών κατηγοριών» Κατηγορία Πράξεων 1.1.1α «Αναβάθμιση και Επέκταση του θεσμού της εκπαίδευσης Ατόμων με Αναπηρία» της Ενέργειας 1.1.4 «Εκπαίδευση ατόμων με Αναπηρία». «Πρόσβαση για όλους – Διαναπηρικά, Διαθεματικά Σεμινάρια»		
Φορέας υλοποίησης:	Πάντειο Πανεπιστήμιο, Ε.Κ.Π.Α.		
Έτος ολοκλήρωσης:	2008		
URL προγράμματος:	http://prosvasi.uoa.gr/Αρχή/tabid/36/language/el-GR/Default.aspx		
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	ΥΠΑΙΘΠΑ και δημιουργοί		
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Δ. Μαρτάκος		
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής	
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα	
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600	
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr	
Επιμορφωτικό Εκπαιδευτικό Υλικό			
Τίτλος:	Υποδειγματικές Διδασκαλίες		
Σύντομη Περιγραφή:	Περιλαμβάνονται τρία βίντεο με υποδειγματικές εκπαιδευτικές παρεμβάσεις στο μάθημα της Γυμναστικής, της Υποστηρικτικής τεχνολογίας και στο Μαθησιακό τομέα (γραφοφωνολογική ενημερότητα, αρίθμηση).		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.siem.gr/product.html?id=44		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Πρόταση αναπαραγωγής: Ανάρτηση του εκπαιδευτικού υλικού σε επίσημη εκπαιδευτική πύλη, ώστε να είναι προσβάσιμο από τους εκπαιδευτικούς		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	Τα βίντεο αυτά μπορούν να συμβάλλουν στο σχεδιασμό της διδασκαλίας από εκπαιδευτικούς που διδάσκουν σε μαθητές με κινητική αναπηρία.		

2. ΠΡΟΣΒΑΣΗ: «Η υποστηρικτική τεχνολογία στην Εκπαίδευση των ατόμων με σοβαρά κινητικά προβλήματα»

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΕΑΕΚ II, Μέτρο 1.1. «Βελτίωση των συνθηκών ένταξης στο εκπαιδευτικό σύστημα ατόμων ειδικών κατηγοριών» Κατηγορία Πράξεων 1.1.1α «Αναβάθμιση και Επέκταση του θεσμού της εκπαίδευσης Ατόμων με Αναπηρία» της Ενέργειας 1.1.4 «Εκπαίδευση ατόμων με Αναπηρία». «Πρόσβαση για όλους – Διαναπηρικά, Διαθεματικά Σεμινάρια»		
Φορέας υλοποίησης:	Πάντειο Πανεπιστήμιο, Ε.Κ.Π.Α.		
Έτος ολοκλήρωσης:	2008		
URL προγράμματος:	www.prosvasi.uoa.gr		
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	ΥΠΑΙΘΠΑ και δημιουργοί		
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Γ. Προδρομίτης		
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Πατασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής	
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα	
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600	
	e-mail:	gparastav@iep.edu.gr	
Επιμορφωτικό Εκπαιδευτικό Υλικό			
Τίτλος:	ΠΡΟΣΒΑΣΗ: «Η υποστηρικτική τεχνολογία στην Εκπαίδευση των ατόμων με σοβαρά κινητικά προβλήματα». Στο εν λόγω οδηγό περιλαμβάνονται οι εξής ενότητες: α) Κινητικές αναπηρίες σε παιδιά, β) Διαταραχές Αδρής Κινητικότητας σε παιδιά με κινητική αναπηρία και η αντιμετώπισή τους στο σχολείο, γ) Η λεπτή κινητικότητα και το παιδί με κινητική αναπηρία στο σχολείο, δ) Νέες Τεχνολογίες και Κινητική Αναπηρία, ε) Επικοινωνία και εναλλακτικοί τρόποι προσέγγισης, στ) Η παιδαγωγική της ένταξης του παιδιού με κινητική αναπηρία στο σχολείο, ζ) Η οικογένεια και το παιδί με αναπηρία, η) Παρουσίαση/Ανάλυση περιπτώσεων		
Σύντομη Περιγραφή:	Πρόκειται για επιμορφωτικό υλικό που εκπονήθηκε στα πλαίσια του προγράμματος με αντικείμενο τα άτομα με κινητική αναπηρία.		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://prosvasi.uoa.gr/ΕκπαιδευτικόΥλικό/tabid/55/language/el-GR/Default.aspx http://www.e-yliko.gr/htmls/amea/amea_yliko.aspx		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -Χ	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Πρόταση αναπαραγωγής: Ανάρτηση του εκπαιδευτικού υλικού σε επίσημη εκπαιδευτική πύλη, ώστε να είναι προσβάσιμο από τους εκπαιδευτικούς		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:			
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	Ο επιμορφωτικός οδηγός μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πληροφοριακό υλικό και ενημέρωση του εκπαιδευτικού που διδάσκει ή πρόκειται να διδάξει μαθητές με κινητική αναπηρία.		

3. Καλές Πρακτικές

Τίτλος προγράμματος:	ΕΠΕΑΕΚ II, Μέτρο 1.1. «Βελτίωση των συνθηκών ένταξης στο εκπαιδευτικό σύστημα ατόμων ειδικών κατηγοριών» Κατηγορία Πράξεων 1.1.1α «Αναβάθμιση και Επέκταση του θεσμού της εκπαίδευσης Ατόμων με Αναπηρία» της Ενέργειας 1.1.4 «Εκπαίδευση ατόμων με Αναπηρία». «Πρόσβαση για όλους – Διαναπηρικά, Διαθεματικά Σεμινάρια»		
Φορέας υλοποίησης:	Πάντειο Πανεπιστήμιο, Ε.Κ.Π.Α.		
Έτος ολοκλήρωσης:	2008		
URL προγράμματος:	http://prosvasi.uoa.gr/Αρχή/tabid/36/language/el-GR/Default.aspx		
Κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων:	ΥΠΑΙΘΠΑ και δημιουργοί		
Επιστημονικός υπεύθυνος:	Δ. Μαρτάκος		
Πληροφορίες για το υλικό στην:	Όνομα:	Γεωργία Παπασταυρινίδου Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γραφείο Ευρωπαϊκής και Διεθνούς Εκπαιδευτικής Πολιτικής	
	Διεύθυνση:	Τσόχα 36, 115 21, Αθήνα	
	Τηλέφωνο:	210- 3312406, εσωτ. 600	
	e-mail:	grapastav@iep.edu.gr	
Επιμορφωτικό Εκπαιδευτικό Υλικό			
Τίτλος:	Καλές πρακτικές		
Σύντομη Περιγραφή:	Το εν λόγω λογισμικό αποτελεί δείγμα καλών πρακτικών και έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο της χρήσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή ως εναλλακτικού μέσου επικοινωνίας παιδιού με κινητική αναπηρία και δυσκολίες στην εκφορά του λόγου. Περιλαμβάνει ένα σενάριο καθημερινής επικοινωνίας του εκπαιδευτικού με το παιδί και αξιοποιεί το σύστημα επικοινωνίας Μάκατον. Το σενάριο καθημερινής επικοινωνίας αναπτύσσεται με βάση τις εξής ερωτήσεις: Πώς πέρασες χτες; Ποια μέρα έχουμε σήμερα; Τι καιρό έχει σήμερα; Τι ήπιες το πρωί; Τι έφαγες το πρωί; Θέλεις να γράψουμε ή να διαβάσουμε; Τι φρούτο θέλεις να φας; Εφόσον το παιδί έχει κατακτήσει βασικές δεξιότητες στο γραπτό λόγο, του δίνεται η δυνατότητα εκτός από την επιλογή των καρτών Μάκατον, να πληκτρολογήσει τις δικές του απαντήσεις στην ερώτηση Πώς πέρασες χτες;		
URL εκπαιδευτικού υλικού:	http://www.pi-schools.gr/special_education_new/index_gr.htm http://www.prosvasimo.gr/wp-content/uploads/2013/07/kales-praktikes-kinitiki.zip		
Διαθέσιμη μορφή:	Ηλεκτρονική: Χ-	Έντυπη: -	Άλλη: -
Πρόταση Αναπαραγωγής:	Αγορά απεριόριστων αδειών χρήσης και σχεδιασμός διαδικτυακής πρόσβασης		
Εκτίμηση Κόστους Ανά Μονάδα Παραγωγής:	5.000 ευρώ		
Πρόταση Παιδαγωγικής Αξιοποίησης:	Το παρόν λογισμικό μπορεί να αξιοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό στην		

καθημερινή του επικοινωνία με μαθητές με προβλήματα λόγου και ομιλίας και κινητικές αναπηρίες. Το παραπάνω λογισμικό μπορεί να επεκταθεί και σε άλλες δραστηριότητες, όπως α) σε αντιστοιχία με τη δραστηριότητα σε επίπεδο ημερών θα μπορούσε να γίνει κάτι ανάλογο και σε επίπεδο μηνών και εποχών, β) επίσης αν γνωρίζουμε το πρόγραμμα καθημερινών δραστηριοτήτων του παιδιού μπορούμε να φτιάξουμε πίνακα δραστηριοτήτων ημέρας και να δώσουμε στο παιδί τη δυνατότητα να διαμορφώσει το ίδιο το πρόγραμμα του με την επιλογή drag & drop (επιλέγει τις αντίστοιχες εικόνες και τις βάζει με τη σειρά που θέλει διαμορφώνοντας το ίδιο το πρόγραμμα της ημέρας με τις δραστηριότητες που του αρέσουν) και γ) καθώς και σε δραστηριότητες που αφορούν και άλλα γνωστικά αντικείμενα όπως στα Μαθηματικά, στη Γλώσσα, στην Ιστορία (ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής).