






<p><b>Εισαγωγική Επιμόρφωση για την εκπαιδευτική αξιοποίηση Τ.Π.Ε.</b></p> <p><b>Επιμόρφωση Β1 επιπέδου ΤΠΕ</b></p> <p><b>Συστάδα: Β1.4 Πληροφορικής</b></p> <p><b>ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΩΝ</b></p>	
<p><b>Ενότητα 9 – Αναδυόμενες Τεχνολογίες στην εκπαιδευτική διαδικασία</b></p> <p><b>ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΩΝ</b></p>	
<p><b>Έκδοση 1η</b></p> <p><b>Μάρτιος 2024</b></p>	
<p>Πράξη:</p>	<p>ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)/ Β' Κύκλος</p>
<p>Φορείς Υλοποίησης:</p>	<p>Δικαιούχος φορέας:</p> 
	<p>Συμπράττων φορέας:</p> 
 <p><b>ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ</b> Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων</p>	 <p><b>Ευρωπαϊκή Ένωση</b> Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο</p> <p><b>Επιχειρησιακό Πρόγραμμα</b> <b>Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,</b> <b>Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση</b> Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης</p>  <p><b>ΕΣΠΑ</b> <b>2014-2020</b> ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη</p>

# 1 Γενικές οδηγίες προς τους επιμορφούμενους

Οι επιμορφούμενοι και οι επιμορφούμενες θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους την υποχρέωσή τους για εκπόνηση εργασιών οι οποίες θα αξιολογηθούν σύμφωνα με τους όρους του κανονιστικού πλαισίου που διέπει την επιμόρφωση.

Σε όλο το κείμενο, όπου αναφέρεται το αρσενικό γένος εννοείται και το θηλυκό (π.χ. όπου αναφέρεται «ο καθηγητής» εννοείται και «η καθηγήτρια» κ.ο.κ.).

Στα παρακάτω σκιαγραφούνται συνοπτικά μερικά χαρακτηριστικά ορισμένων από τις δραστηριότητες.

Τις πλήρεις και αναλυτικές οδηγίες για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων τις δίνει ο επιμορφωτής ή η επιμορφώτρια.

α/α	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΣΧΟΛΙΑ
1.	<b>Δραστηριότητα 1: Διδάσκοντας σε μικρά παιδιά πώς λειτουργεί η ΤΝ (Machine Learning)</b>	Οι επιμορφούμενοι να γνωρίσουν ορισμένα περιβάλλοντα κατάλληλα για μια εισαγωγική διδασκαλία ης ΤΝ σε μικρά παιδιά και να μελετήσουν τα διδακτικά τους χαρακτηριστικά
2	<b>Δραστηριότητα 2: Ένα αποθετήριο περιβαλλόντων με χρήση ΤΝ</b>	Οι επιμορφούμενοι να γνωρίσουν, σε κάποιο βαθμό, την τεράστια ποικιλία περιβαλλόντων και εφαρμογών που χρησιμοποιούν ΤΝ, έτσι ώστε να τα αξιοποιήσουν διδακτικά
3	<b>Δραστηριότητα 3: Μελέτη των «συμπερασμάτων» του επιμορφωτικού υλικού</b>	Οι επιμορφούμενοι να αποκτήσουν μια τεκμηριωμένη και εμπειριστατωμένη άποψη για τις ενδεχόμενες επιπτώσεις της ΤΝ στην Εκπαίδευση
4	<b>Δραστηριότητα 4: Ένα «έξυπνο» κομμάτι χαρτιού – Tic-Tac-Toe εναντίον του Η.Υ.</b>	Οι επιμορφούμενοι να αποκτήσουν γνώσεις (μέσα από τη χρήση και τη γενίκευση του παραδείγματος) με ποιον τρόπο μπορούν να αξιοποιήσουν διδακτικά απλούς αλγορίθμους που δε σχετίζονται με ΤΝ
5	<b>Δραστηριότητα 5: «Εκπαιδεύοντας» μαθητές να ήταν μηχανισμοί ML</b>	Οι επιμορφούμενοι να επινοήσουν μηχανισμούς, μέσα από την ανάλυση του συγκεκριμένου παραδείγματος, με τους οποίους μπορούν να διδάξουν αρχές της ΤΝ σε νεαρούς μαθητές unplugged (χωρίς δηλαδή τη χρήση ΗΥ).

<b>6</b>	<b>Δραστηριότητα 6: Projects Machine Learning για παιδιά</b>	Οι επιμορφούμενοι να γνωρίσουν παραδείγματα εφαρμογών της ΤΝ μέσω της χρήσης γλωσσών προγραμματισμού όπως η Scratch
<b>7</b>	<b>Δραστηριότητα 7: Ένα σχολικό blog για την Τεχνητή Νοημοσύνη</b>	Οι επιμορφούμενοι να μελετήσουν ένα σχολικό blog για την ΤΝ και να επινοήσουν ανάλογες δομές για χρήση στις δικές τους διδακτικές πρακτικές.