



1.1 Άξονες, Γενικοί στόχοι, Θεμελιώδεις έννοιες διαθεματικής προσέγγισης

Στην υποχρεωτική εκπαίδευση η Πληροφορική διδάσκεται ως γνωστικό αντικείμενο στο Γυμνάσιο και εισάγεται, με το παρόν, στο Δημοτικό ακολουθώντας το «ολιστικό πρότυπο» σύμφωνα με το οποίο οι στόχοι επιτυγχάνονται και υλοποιούνται με διάχυση της Πληροφορικής στα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα. Για να επιτύχουμε τη σύνθεση αυτών των δύο διαφορετικών προτύπων, τα θέματα της Πληροφορικής έχουν οργανωθεί κατά επίπεδο με βάση θεματικούς άξονες περιεχομένου, οι οποίοι αναπτύσσονται και εξειδικεύονται όσον αφορά το περιεχόμενο, ανάλογα με την τάξη και, επομένως, την ηλικία και την αντιληπτική ικανότητα των μαθητών, πάντα, βέβαια, στο πλαίσιο του σκοπού διδασκαλίας του μαθήματος.

1.2 Οι γενικοί στόχοι ομαδοποιούνται με βάση τους τρεις άξονες:

i) Γνώση και Μεθοδολογία

- ο Οι μαθητές και οι μαθήτριες προσεγγίζουν ένα σύνολο βασικών απλών εννοιών που αφορούν τη γενική δομή των υπολογιστικών συστημάτων και τις διαχρονικές αρχές που τα διέπουν. Αποκτούν στοιχειώδεις δεξιότητες και γνώσεις χειρισμού λογισμικού γενικής χρήσης καθώς και ικανότητες μεθοδολογικού χαρακτήρα. Εξοικειώνονται με τον υπολογιστή και τον χρησιμοποιούν ως εργαλείο ανακάλυψης, δημιουργίας, έκφρασης αλλά και ως βοηθητικό εργαλείο και εργαλείο ανάπτυξης της σκέψης. Χρησιμοποιούν εφαρμογές πολυμέσων εκπαιδευτικού περιεχομένου και κατακτούν τις έννοιες της πλοήγησης και της αλληλεπίδρασης.

ii) Συνεργασία και επικοινωνία

- ο Χρησιμοποιούν το λειτουργικό σύστημα, το λογισμικό εφαρμογών (επεξεργασία κειμένου, ζωγραφική, εκπαιδευτικό λογισμικό, λογισμικό πλοήγησης στο .διαδίκτυο κλπ.), το .διαδίκτυο και αναπτύσσουν δραστηριότητες στο πλαίσιο ποικίλων ομαδικών - συνθετικών εργασιών.

iii) Επιστήμη και Τεχνολογία στην καθημερινή ζωή

- ο Οι μαθητές και οι μαθήτριες, στο πλαίσιο της γενικής τους παιδείας, ευαισθητοποιούνται και κρίνουν τις επιπτώσεις των νέων τεχνολογιών στους διάφορους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας. Ευαισθητοποιούνται σε θέματα προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων, ασφάλειας των πληροφοριών, συμπεριφοράς στο διαδίκτυο κτλ.



1.3 Η Διδακτική μεθοδολογία

Η μεθοδολογία διδασκαλίας των μαθημάτων πληροφορικής, θα πρέπει να προωθεί, να ενισχύει και να ενθαρρύνει:

- ♦ την ενεργοποίηση του μαθητή
- ♦ τη δημιουργική δράση
- ♦ την ανακαλυπτική μάθηση και τον πειραματισμό
- ♦ τη συνεργατική μάθηση
- ♦ την ανάπτυξη ικανοτήτων και δεξιοτήτων μεθοδολογικού χαρακτήρα
- ♦ τη συζήτηση, τον προβληματισμό και την ανάπτυξη κριτικής σκέψης
- ♦ την καλλιέργεια ελεύθερης σκέψης και έκφρασης
- ♦ τη μάθηση πάνω στο πώς μαθαίνουμε
- ♦ την αλλαγή του ρόλου του εκπαιδευτικού από απλό «αναμεταδότη γνώσεων» σε: συνεργάτη και σύμβουλο του μαθητή για την ανακάλυψη της γνώσης οργανωτή της διδασκαλίας και της διαδικασίας της μάθησης.



ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗΣ

ΔΗΜΟΤΙΚΟ

Με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και τα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Πληροφορικής της Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης γίνεται ουσιαστική παρέμβαση στη βαθμίδα αυτή και ιδιαίτερα στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση με την εισαγωγή – ένταξη της Πληροφορικής στο Δημοτικό με διάχυση στα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα (ολιστική\ προσέγγιση). Οι μαθητές αποκτούν γνώσεις και δεξιότητες Πληροφορικής χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή ως γνωστικό – διερευνητικό εργαλείο και ως εργαλείο επικοινωνίας, αναζήτησης και επεξεργασίας πληροφοριών στο πλαίσιο των καθημερινών σχολικών τους δραστηριοτήτων. Αξίζει να επισημάνουμε:

α) Ότι τα εργαλεία που διατίθενται από τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας προσφέρονται κατεξοχήν για την αναζήτηση, συλλογή και επεξεργασία δεδομένων, την παραγωγή πληροφορίας, την επικοινωνία και την ανταλλαγή του παραγόμενου προϊόντος, με τελικό ζητούμενο τη γνώση και τη διαμόρφωση άποψης και γνώμης.

β) Ότι στην Πληροφορική ενυπάρχει η διαθεματική και διεπιστημονική διάσταση. Συνδέεται, συνεπώς, με όλα τα γνωστικά αντικείμενα τα οποία και υποστηρίζει. Συμβάλλει επίσης, στη βελτίωση της παρεχόμενης εκπαίδευσης των ατόμων με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες (α.μ.ε.ε.α.) στη συνήθη σχολική τάξη ή σε κατάλληλα οργανωμένα και στελεχωμένα τμήματα ένταξης, σ' ένα πλαίσιο προσφορότερο και αποδοτικότερο για το μαθητή ενταγμένο στα σχολεία γενικής εκπαίδευσης (Ν. 2817/2000 της ειδικής αγωγής).

Το «περιεχόμενο» για το Δημοτικό

Ειδικά για το Δημοτικό το περιεχόμενο και οι στόχοι είναι εντελώς «διαφανείς» για το μαθητή και υλοποιούνται με διάχυση της Πληροφορικής στα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα (ολιστική προσέγγιση). Ουσιαστικά απευθύνεται στον εκπαιδευτικό της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης και προσδιορίζει τις ελάχιστες γνώσεις και δεξιότητες που απαιτείται να έχει αποκτήσει ο μαθητής, κατά ηλικιακό επίπεδο, για να μπορεί να αξιοποιήσει τον υπολογιστή. Επιπλέον, το περιεχόμενο αναπτύσσεται κατά σπειροειδή τρόπο, ώστε να είναι δυνατή η εφαρμογή του ακόμη και στις περιπτώσεις εκείνες που δεν έχουν υλοποιηθεί τα προηγούμενα επίπεδα.

Σύμφωνα με την πρακτική που ακολουθείται διεθνώς αλλά και τις εμπειρίες και τα συμπεράσματα που προκύπτουν από πειραματικές εφαρμογές που έχουν γίνει και στη χώρα μας (Πιλοτικό Ολοήμερο Σχολείο, πρόγραμμα «Το Νησί των Φαιάκων», πειραματικά προγράμματα στο πλαίσιο του έργου «Σχολεία Εφαρμογής Πειραματικών Προγραμμάτων Εκπαίδευσης (ΣΕΠΠΕ)» του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου κ.ά.), οι εκπαιδευτικοί στόχοι είναι εντελώς «διαφανείς» για το μαθητή και υλοποιούνται με διάχυση της Πληροφορικής στα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα (ολιστική προσέγγιση). Οι απαραίτητες γνώσεις

θα αποκτήθουν με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού (όπως: προσομοιώσεις, εκπαιδευτικά παιχνίδια, αλληλεπιδραστικά πολυμέσα, λογισμικό γενικής χρήσης), χρήση και αξιοποίηση ανοικτού λογισμικού, εκπαιδευτικές εφαρμογές διερευνητικού χαρακτήρα κτλ., καθώς και του απαραίτητου συνοδευτικού υλικού (βιβλία, σχέδια μαθημάτων, διδακτικά σενάρια, δραστηριότητες στο πλαίσιο αξιοποίησης λογισμικού στα διάφορα γνωστικά αντικείμενα κ.ά.).

Ενότητες	Όλες οι τάξεις	Ε' Τάξη	ΣΤ' Τάξη
1. Ανακαλύπτω και διερευνώ με τον υπολογιστή	Προσομοιώσεις, Εκπαιδευτικά παιχνίδια, Αλληλεπιδραστικά πολυμέσα	Χρήση λογισμικού γενικής χρήσης (ζωγραφική, επεξεργασία κειμένου), Εκπαιδευτικές εφαρμογές διερευνητικού χαρακτήρα, Εκπαιδευτικά παιχνίδια.	Χρήση λογισμικού γενικής χρήσης (ζωγραφική, επεξεργασία κειμένου), Εκπαιδευτικές εφαρμογές διερευνητικού χαρακτήρα, λογισμικό προσομοίωσης και μοντελοποίησης
2. Μαθαίνω με τον υπολογιστή	Εκπαιδευτικές εφαρμογές πολυμέσων	Χρήση λογισμικού γενικής χρήσης (ζωγραφική, επεξεργασία κειμένου), Εφαρμογές πολυμέσων	Χρήση λογισμικού γενικής χρήσης (ζωγραφική, επεξεργασία κειμένου, βάσεις δεδομένων, λογιστικό φύλλο, γραφικά), Εφαρμογές πολυμέσων
3. Πληροφορούμαι και επικοινωνώ με τη βοήθεια του υπολογιστή		Χρήση βάσεων δεδομένων, Δίκτυα (www), Επικοινωνία με mail	Χρήση - ενημέρωση βάσεων δεδομένων, Δίκτυα (www), Επικοινωνία με mail
4. Γνωρίζω τον υπολογιστή και τις τεχνολογίες		Προσέγγιση βασικών λειτουργιών • Μνήμη • Επεξεργασία πληροφορίας • Επικοινωνία	Προσέγγιση βασικών λειτουργιών και υλικού • Στοιχεία αρχιτεκτονικής • Λειτουργικές μονάδες • Όρια μηχανής