

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	11
-----------------------	----

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

Νέες Τεχνολογίες και Εκπαίδευση

1.1. Οι Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση	13
1.2. Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες	20
1.2.1. Χαρακτηριστικά - Σχεδιασμός Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων	23
1.3. Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση και Μάθηση	24
1.3.1. ΤΠΕ και Μάθηση	24
1.3.2. Οι ΤΠΕ και ο ρόλος του Εκπαιδευτικού	26
1.3.3. Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση	29
1.3.4. Προσεγγίσεις της εισαγωγής της Πληροφορικής και των Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση	29
1.3.5. Οι ΤΠΕ στην Ελληνική Εκπαίδευση	31
1.3.6. Οι Εκπαιδευτικοί και το Εκπαιδευτικό Λογισμικό	33
1.3.7. Η χρήση Εκπαιδευτικού Λογισμικού στην Εκπαίδευση	34
1.3.8. Η Εισαγωγή των ΤΠΕ στα Αναλυτικά Προγράμματα των Ηνωμένων Πολιτειών και της Ευρώπης	36
1.3.9. Πληροφορικός Αλφαριθμητισμός	47
1.3.10. Ο Παιδαγωγικός Ρόλος των ΝΤ	50
1.4. Τα Πρότυπα για την εισαγωγή της Πληροφορικής στην Εκπαίδευση	56
1.4.1. Εισαγωγικά	56
1.4.2. Πληροφορική στην Εκπαίδευση και Πρότυπα	58

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1.4.2.1. Πρότυπο της απομονωμένης τεχνικής προσέγγισης	59
1.4.2.2. Πρότυπο της ολοκληρωμένης προσέγγισης	60
1.4.2.3. Πρότυπο της πραγματολογικής προσέγγισης	60

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτικό Λογισμικό

2.1. Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτικό Λογισμικό	61
2.1.1. Συμπεριφοριστικές Θεωρίες Μάθησης	62
2.1.2. Γνωστικές Θεωρίες Μάθησης	63
2.1.2.1. Θεωρία του Οικοδομισμού	64
2.1.2.2. Θεωρία της Ανακαλυπτικής Μάθησης	66
2.1.2.3. Θεωρία της Επεξεργασίας της Πληροφορίας	67
2.1.3. Κοινωνικοπολιτισμικές Θεωρίες	68
2.1.3.1. Η Θεωρία της Ζώνης της Επικείμενης Ανάπτυξης	69
2.1.3.2. Η Θεωρία της Δραστηριότητας	69
2.2. Ταξινόμηση Εκπαιδευτικού Λογισμικού	70
2.2.1. Κατηγορίες Εκπαιδευτικού Λογισμικού - Ταξινόμηση	71
2.2.1.1. Κατηγοριοποίηση με βάση το Περιεχόμενο ή τη Δραστηριότητα	73
2.2.1.2. Λογισμικό προσανατολισμένο στο Περιεχόμενο	73
2.2.1.3. Λογισμικό προσανατολισμένο στη Δραστηριότητα ..	73
2.2.1.4. Κατηγοριοποίηση με βάση τη Διδακτική Προσέγγιση	74
2.3. Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Λογισμικού	75
2.3.1. Ανάλυση	76
2.3.2. Σχεδίαση	77
2.3.2.1. Ευχρηστία της διεπαφής χρήστη	78
2.3.2.2. Αποδοτική οργάνωση της πληροφορίας πολυμέσων	79
2.3.2.3. Ενσωμάτωση των προτάσεων μιας διδακτικής θεωρίας στο λογισμικό	80
2.4. Αξιολόγηση Εκπαιδευτικού Λογισμικού	81
2.4.1. Μορφές Αξιολόγησης Λογισμικού	82
2.5. Η Εξέλιξη των Προγραμμάτων Εκπαιδευτικού Λογισμικού	83
2.5.1. Διδακτικές Μηχανές και Διδασκαλία με τη βοήθεια Υπολογιστή	84
2.5.2. Αυτόνομη Μάθηση	85