ΠΛΑΙΣΙΟ ΜΑΘΗΣΗΣ – ΤΕΣΕΚ – Α΄ ΤΕΤΡΑΜΗΝΟ

Μάθημα: **Εφαρμογές Ηλεκτρονικών Υπολογιστών**	Εβδομαδιαίες περίοδοι διδασκαλίας: **2**	**ΜΗ Εξεταζόμενο**
Κατεύθυνση: **Θεωρητική και Πρακτική**	**ΤΑΞΗ: Α΄**	Ειδικότητες**: Όλες**

ΓΕΝΙΚΟΙ ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ

Σκοπός του μαθήματος «Εφαρμογές Ηλεκτρονικών Υπολογιστών» είναι η ανάπτυξη του ψηφιακού γραμματισμού των μαθητών, μέσω της απόκτησης γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων που σχετίζονται με τη χρήση υπολογιστικών συστημάτων, ψηφιακών εφαρμογών, διαδικτυακών υπηρεσιών και σύγχρονων τεχνολογιών. Οι μαθητές αναμένεται να αναπτύξουν ικανότητες δημιουργίας, διαχείρισης και αξιοποίησης ψηφιακού περιεχομένου, να εφαρμόζουν αρχές ψηφιακής ασφάλειας, ηθικής και υπεύθυνης συμπεριφοράς, να συνεργάζονται σε ψηφιακά περιβάλλοντα και να αξιοποιούν κριτικά εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για σκοπούς μάθησης, επικοινωνίας και δημιουργίας. Το μάθημα συμβάλλει στην προετοιμασία των μαθητών ως υπεύθυνων ψηφιακών πολιτών και ως μελλοντικών επαγγελματιών που μπορούν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της ψηφιακής εποχής.

ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Απόκτηση Γνώσης για:

(α) τις βασικές έννοιες των υπολογιστικών συστημάτων, του λογισμικού, των δικτύων και της αποθήκευσης δεδομένων,
(β) την ψηφιακή ταυτότητα, την ψηφιακή πολιτειότητα, την ψηφιακή ασφάλεια και την ψηφιακή ηθική,
(γ) τις βασικές λειτουργίες των εφαρμογών παραγωγικότητας και των συνεργατικών ψηφιακών εργαλείων,
(δ) τις δυνατότητες, τους περιορισμούς και τις αρχές υπεύθυνης χρήσης της Τεχνητής Νοημοσύνης.

Απόκτηση Δεξιότητας για:

(α) αποτελεσματική χρήση ψηφιακών συσκευών, εφαρμογών και διαδικτυακών υπηρεσιών,
(β) δημιουργία, επεξεργασία, οργάνωση και διαχείριση ψηφιακού περιεχομένου,
(γ) αναζήτηση, αξιολόγηση και αξιοποίηση πληροφοριών από ψηφιακές πηγές,
(δ) συνεργασία σε ψηφιακά περιβάλλοντα και ανάπτυξη απλών ψηφιακών έργων,
(ε) αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης για μάθηση, δημιουργία και επίλυση προβλημάτων.

Απόκτηση Ικανότητας για:

(α) υπεύθυνη, ασφαλή και ηθική συμμετοχή στον ψηφιακό κόσμο,
(β) προστασία προσωπικών δεδομένων και σεβασμό των δικαιωμάτων των άλλων χρηστών,
(γ) κριτική αξιολόγηση πληροφοριών, ψηφιακού περιεχομένου και αποτελεσμάτων εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης,
(δ) δημιουργική και αποτελεσματική αξιοποίηση ψηφιακών τεχνολογιών για προσωπικούς, εκπαιδευτικούς και επαγγελματικούς σκοπούς,
(ε) ενεργό συμμετοχή ως υπεύθυνοι ψηφιακοί πολίτες στη σύγχρονη κοινωνία και αγορά εργασίας.

ΕΝΟΤΗΤΕΣ / ΥΛΗ

Διδακτέα και εξεταστέα ύλη:

1. ΒΑΣΙΚΕΣ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

1.1 Ο ψηφιακός εξοπλισμός στην καθημερινότητα

1.2 Λογισμικό και λειτουργικά συστήματα

1.3 Δίκτυα, Διαδίκτυο και Ασύρματα Δίκτυα

1.4 Αποθήκευση δεδομένων: τοπικά και στο υπολογιστικό νέφος (cloud)

2. ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ

2.1 Ο σύγχρονος ψηφιακός πολίτης

2.2 Προσωπική ψηφιακή ταυτότητα

2.3 Ψηφιακός επαγγελματισμός

2.4 Ψηφιακή ηθική και σεβασμός

2.5 Ασφαλής και Υπεύθυνη Χρήση του Διαδικτύου

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΕΤΡΑΜΗΝΟΥ

ΓΡΑΠΤΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ …….. 40%

- Ένα 45-λεπτο προειδοποιημένο διαγώνισμα (από τον διδάσκοντα)

ΣΥΝΤΡΕΧΟΥΣΑ / ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ..... 60%

- Συμμετοχή στην τάξη ή/και στο εργαστήριο
- Κατ’ οίκον εργασία
- Μικρή γραπτή προειδοποιημένη άσκηση
- Ατομική ή ομαδική δημιουργική εργασία (μελέτη-project)
- Δραστηριότητες διάκρισης ή / και εθελοντική εργασία εκτός αίθουσας διδασκαλίας που σχετίζονται με το συγκεκριμένο μάθημα

ΠΛΑΙΣΙΟ ΜΑΘΗΣΗΣ – ΤΕΣΕΚ – Β΄ ΤΕΤΡΑΜΗΝΟ		
Μάθημα: **Εφαρμογές Ηλεκτρονικών Υπολογιστών**	Εβδομαδιαίες περίοδοι διδασκαλίας: **2**	**ΜΗ Εξεταζόμενο**
Κατεύθυνση: **Θεωρητική και Πρακτική**	**ΤΑΞΗ: Α΄**	Ειδικότητες**: Όλες**

ΓΕΝΙΚΟΙ ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ

Σκοπός του μαθήματος «Εφαρμογές Ηλεκτρονικών Υπολογιστών» είναι η ανάπτυξη του ψηφιακού γραμματισμού των μαθητών, μέσω της απόκτησης γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων που σχετίζονται με τη χρήση υπολογιστικών συστημάτων, ψηφιακών εφαρμογών, διαδικτυακών υπηρεσιών και σύγχρονων τεχνολογιών. Οι μαθητές αναμένεται να αναπτύξουν ικανότητες δημιουργίας, διαχείρισης και αξιοποίησης ψηφιακού περιεχομένου, να εφαρμόζουν αρχές ψηφιακής ασφάλειας, ηθικής και υπεύθυνης συμπεριφοράς, να συνεργάζονται σε ψηφιακά περιβάλλοντα και να αξιοποιούν κριτικά εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για σκοπούς μάθησης, επικοινωνίας και δημιουργίας. Το μάθημα συμβάλλει στην προετοιμασία των μαθητών ως υπεύθυνων ψηφιακών πολιτών και ως μελλοντικών επαγγελματιών που μπορούν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της ψηφιακής εποχής.

ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Απόκτηση Γνώσης για:

(α) τις βασικές έννοιες των υπολογιστικών συστημάτων, του λογισμικού, των δικτύων και της αποθήκευσης δεδομένων,
(β) την ψηφιακή ταυτότητα, την ψηφιακή πολιτειότητα, την ψηφιακή ασφάλεια και την ψηφιακή ηθική,
(γ) τις βασικές λειτουργίες των εφαρμογών παραγωγικότητας και των συνεργατικών ψηφιακών εργαλείων,
(δ) τις δυνατότητες, τους περιορισμούς και τις αρχές υπεύθυνης χρήσης της Τεχνητής Νοημοσύνης.

Απόκτηση Δεξιότητας για:

(α) αποτελεσματική χρήση ψηφιακών συσκευών, εφαρμογών και διαδικτυακών υπηρεσιών,
(β) δημιουργία, επεξεργασία, οργάνωση και διαχείριση ψηφιακού περιεχομένου,
(γ) αναζήτηση, αξιολόγηση και αξιοποίηση πληροφοριών από ψηφιακές πηγές,
(δ) συνεργασία σε ψηφιακά περιβάλλοντα και ανάπτυξη απλών ψηφιακών έργων,
(ε) αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης για μάθηση, δημιουργία και επίλυση προβλημάτων.

Απόκτηση Ικανότητας για:

(α) υπεύθυνη, ασφαλή και ηθική συμμετοχή στον ψηφιακό κόσμο,
(β) προστασία προσωπικών δεδομένων και σεβασμό των δικαιωμάτων των άλλων χρηστών,
(γ) κριτική αξιολόγηση πληροφοριών, ψηφιακού περιεχομένου και αποτελεσμάτων εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης,
(δ) δημιουργική και αποτελεσματική αξιοποίηση ψηφιακών τεχνολογιών για προσωπικούς, εκπαιδευτικούς και επαγγελματικούς σκοπούς,
(ε) ενεργό συμμετοχή ως υπεύθυνοι ψηφιακοί πολίτες στη σύγχρονη κοινωνία και αγορά εργασίας.

ΕΝΟΤΗΤΕΣ / ΥΛΗ

Διδακτέα και εξεταστέα ύλη:

3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΟΤΗΤΑ
3.1 Επεξεργασία Ψηφιακών Κειμένων
3.2 Υπολογιστικά Φύλλα
3.3 Δημιουργία Ψηφιακών Παρουσιάσεων
3.4 Δημιουργία Οπτικού Υλικού
3.5 Δημιουργία περιεχομένου με την βοήθεια Τεχνητής Νοημοσύνης

4. ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΡΓΩΝ
4.1 Ψηφιακή συνεργασία
4.2 Ανάπτυξη Απλού Ψηφιακού Έργου

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΕΤΡΑΜΗΝΟΥ

ΓΡΑΠΤΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ …….. 40%

- Ένα 45-λεπτο προειδοποιημένο διαγώνισμα (από τον διδάσκοντα)

ΣΥΝΤΡΕΧΟΥΣΑ / ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ..... 60%

- Συμμετοχή στην τάξη ή/και στο εργαστήριο
- Κατ’ οίκον εργασία
- Μικρή γραπτή προειδοποιημένη άσκηση
- Ατομική ή ομαδική δημιουργική εργασία (μελέτη-project)
- Δραστηριότητες διάκρισης ή / και εθελοντική εργασία εκτός αίθουσας διδασκαλίας που σχετίζονται με το συγκεκριμένο μάθημα