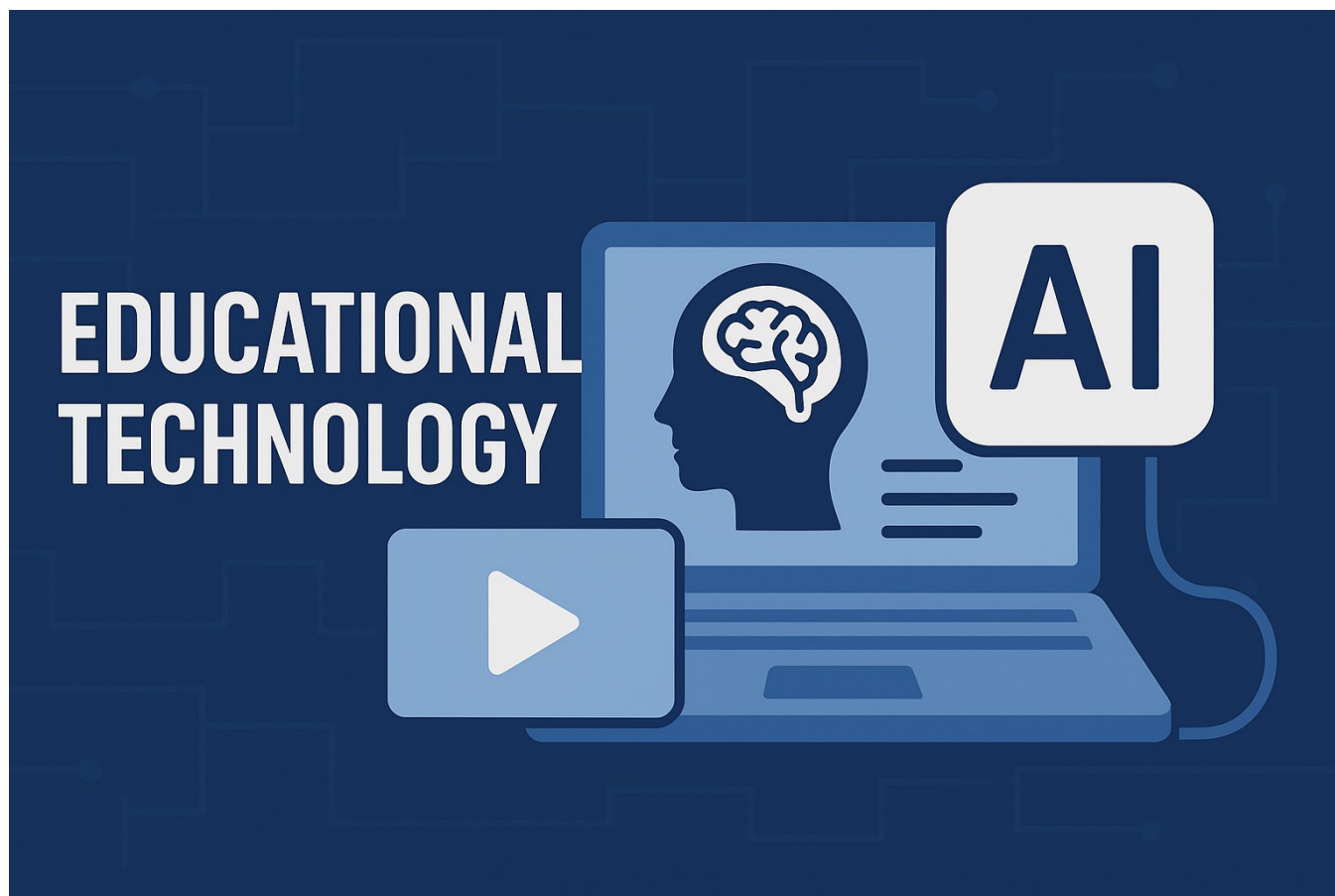




ΑΣΠΑΙΤΕ

Ετήσιο Πρόγραμμα Παιδαγωγικής Κατάρτισης (ΕΠΠΑΙΚ)
Πρόγραμμα Ειδίκευσης στη Συμβουλευτική & τον Προσανατολισμό (ΠΕΣΥΠ)
ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Εκπαιδευτική Τεχνολογία – Πολυμέσα (Εργαστήριο)



Γνωριμία με τον διδάσκοντα

Ιστοσελίδα: <http://evripides.mysch.gr>

Email: evrachnos@eppaik.aspete.gr

evripides.vrachnos@gmail.com

Γνωριμία με το μάθημα

Μάθημα στο eclass της Ασπαίτε:

Κατηγορία: Ανώτατη Σχολή Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης (ΑΣΠΑΙΤΕ) » Ετήσιο Πρόγραμμα Παιδαγωγικής Κατάρτισης (ΕΠΠΑΙΚ) » ΑΘΗΝΑ

ΑΝΑΠΤΥΞΙΑΚΗ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ (EPRAIK_ATH2) - 7 διαθέσιμα μαθήματα

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ (EPRAIK_ATH11) - 2 διαθέσιμα μαθήματα

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ (EPRAIK_ATH3) - 4 διαθέσιμα μαθήματα

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ (EPRAIK_ATH6) - 8 διαθέσιμα μαθήματα

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ-ΠΟΛΥΜΕΣΑ (EPRAIK_ATH4) - 12 διαθέσιμα μαθήματα

Εργαστήριο Μαθήματος: Εκπαιδευτική Τεχνολογία – Πολυμέσα
(T3) (EPRAIK_ATH4154)

ΕΥΡΙΠΙΔΗΣ ΒΡΑΧΝΟΣ



https://eclass.prog.aspete.gr/courses/EPRAIK_ATH4154/

https://eclass.prog.aspete.gr/courses/EPPAIK_ATH4154/

Εγγραφή	Μάθημα (Κωδικός)	Εκπαιδευτής	Τύπος
☐	test (EPPAIK_ATH4151)	ΧΡΥΣΟΒΑΛΑΝΤΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ	
☐	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΠΟΛΥΜΕΣΑ (EPPAIK113)	ΒΟΥΔΟΥΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ	
☐	Εκπαιδευτική Τεχνολογία - Πολυμέσα (EPPAIK_3_ATH)	ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ ΘΕΟΔΩΡΟΥ	
☐	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ (EPPAIK_4_ATH - Τμήμα 4) (EPPAIK_4_ATH)	ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ ΘΕΟΔΩΡΟΥ	
☐	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ-ΠΟΛΥΜΕΣΑ (Εργαστήριο) (EPPAIK_ATH4126)	ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΚΟΥΚΗΣ	
☐	Εκπαιδευτική Τεχνολογία-Πολυμέσα Εργαστήριο - Τμήμα 1 (EPPAIK_ATH4133)	ΚΑΠΟΤΗΣ ΕΥΣΤΡΑΤΙΟΣ	
☐	Εκπαιδευτική Τεχνολογία-Πολυμέσα Εργαστήριο - Τμήμα 2 (EPPAIK_ATH4132)	ΚΑΠΟΤΗΣ ΕΥΣΤΡΑΤΙΟΣ	
☐	Εκπαιδευτική Τεχνολογία-Πολυμέσα Θεωρία 2024-25 T4 (EPPAIK_ATH4146)	ΨΥΧΑΡΗΣ ΣΑΡΑΝΤΟΣ	
☐	Εκπαιδευτική Τεχνολογία-Πολυμέσα Θεωρία T3 2024-25 (EPPAIK_ATH4147)	ΨΥΧΑΡΗΣ ΣΑΡΑΝΤΟΣ	
	Εργαστήριο Μαθήματος: Εκπαιδευτική Τεχνολογία – Πολυμέσα (T3) (EPPAIK_ATH4154)	ΕΥΡΙΠΙΔΗΣ ΒΡΑΧΝΟΣ	
	Εργαστήριο Μαθήματος: Εκπαιδευτική Τεχνολογία – Πολυμέσα (T4) (EPPAIK_ATH4155)	ΕΥΡΙΠΙΔΗΣ ΒΡΑΧΝΟΣ	

https://eclass.prog.aspete.gr/courses/EPPAIK_ATH4154

Λίγα λόγια για το μάθημα

- Εκπαιδευτική Τεχνολογία – Πολυμέσα (1Θ+1Ε)
- Η διάλεξη της θεωρίας θα γίνεται 1 ώρα κάθε εβδομάδα για όλο το τμήμα
- Το εργαστήριο θα γίνεται **2 ώρες κάθε δεύτερη εβδομάδα** για το μισό τμήμα:
- 17:00-18:30
- 19:00-20:30
- **ΔΕΝ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΗΝ ΩΡΑ ΓΙΑ ΚΑΝΕΝΑΝ/ΚΑΜΙΑ**



Τι πρέπει να κάνω μετά το μάθημα

Εγγραφή στο μάθημα στο eclass μέχρι την επόμενη φορά



Τι πρέπει να κάνω μετά το μάθημα

Παρακαλώ να συμπληρώσετε την παρακάτω φόρμα με τα στοιχεία σας:

<https://forms.gle/nYHm7UZhtpNWKKB79>



Εκπαιδευτική Τεχνολογία - Πολυμέσα: Αρχές/Φιλοσοφία μαθήματος

- Αξιοποίηση / Ενσωμάτωση, της τεχνολογίας στη διδασκαλία
- Διαδικασία καθορισμού εκείνων των ψηφιακών εργαλείων και των μεθόδων εφαρμογής τους, που αποτελούν τον πλέον κατάλληλο τρόπο αντιμετώπισης συγκεκριμένων εκπαιδευτικών αναγκών και προβλημάτων.
- Επισκόπηση των διαθέσιμων τεχνολογιών και των ρόλων που μπορούν να διαδραματίσουν ως γνωστικά εργαλεία, και ως συστήματα υποστήριξης της διδασκαλίας.
- Εκπαιδευτικά εργαλεία και περιβάλλοντα
- Μέθοδοι εφαρμογής των ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία
- Θεωρίες μάθησης στις οποίες βασίζονται τα καθοδηγητικά και εποικοδομητικά μοντέλα ενσωμάτωσης της τεχνολογίας,
- Σύγχρονες θεωρίες μάθησης της εποικοδομητικής προσέγγισης.

Εκπαιδευτική Τεχνολογία - Πολυμέσα: Περίγραμμα μαθήματος

- Εξ αποστάσεως εκπαίδευση και ο ρόλος του Διαδικτύου (Μορφές σύγχρονης και ασύγχρονης Τηλεκπαίδευσης – Ανάπτυξη και Υποστήριξη Μαθημάτων στον Ιστό: Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης, Χαρακτηριστικά των αποτελεσματικών και καλά σχεδιασμένων εξ αποστάσεως μαθημάτων – Σύγχρονες τάσεις: Προσαρμοστικά Περιβάλλοντα Μάθησης, Συνεργατικά περιβάλλοντα, Περιβάλλοντα εικονικών κόσμων)



VS



VS



Εκπαιδευτική Τεχνολογία - Πολυμέσα: Εργαλεία - Περιβάλλοντα

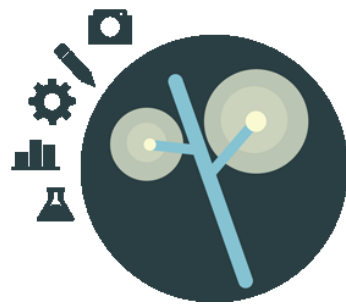
Windows Live



Movie Maker



WikiForU.com



Scratch





Summarizer



Copilot

**MAGIC
SCHOOL**



QuillBot



perplexity

Pi



Gamma

Powered by DALL-E 3



AI Image Generator

Turn your word into images



ChatGPT



ChatGPT 4o mini ▾

Gemini



Leonardo.**Ai**

character.ai



Microsoft Designer

Canva



PIXLR



DEEP DREAM GENERATOR



ChatGPT



Copilot



Gemini



Claude



ChatGPT 4o mini ▾



Gamma



perplexity

Pi



Το μάθημα **Εκπαιδευτική Τεχνολογία – Πολυμέσα** στοχεύει στην κατανόηση και παιδαγωγική αξιοποίηση των σύγχρονων ψηφιακών τεχνολογιών στη διδασκαλία και τη μάθηση. Εξετάζει τις θεωρητικές και πρακτικές πτυχές της ενσωμάτωσης της τεχνολογίας στην εκπαίδευση, από τα κλασικά εργαλεία πολυμέσων έως τις αναδυόμενες εφαρμογές **Τεχνητής Νοημοσύνης (TN)**.

Το περιεχόμενο του μαθήματος επικαιροποιείται με βάση τις τρέχουσες εξελίξεις στην **παραγωγική τεχνητή νοημοσύνη (Generative AI)** και τα **μεγάλα γλωσσικά μοντέλα (LLMs)**, εστιάζοντας στη χρήση τους ως **γνωστικά, δημιουργικά και υποστηρικτικά εργαλεία** στη μαθησιακή διαδικασία.

Μέσα από θεωρητική προσέγγιση και εργαστηριακή πρακτική, οι επιμορφούμενοι:

- γνωρίζουν βασικά **μοντέλα ενσωμάτωσης της τεχνολογίας** στη διδασκαλία (TPACK, TIP, AITPACK),
- εξοικειώνονται με **εργαλεία δημιουργίας πολυμεσικού περιεχομένου** και **AI εφαρμογές** για τη σχεδίαση και παραγωγή μαθησιακού υλικού,
- αναπτύσσουν **κριτικό και δεοντολογικό γραμματισμό** για τη χρήση των συστημάτων TN,
- και **σχεδιάζουν εκπαιδευτικά σενάρια και δραστηριότητες** που αξιοποιούν ψηφιακά και έξυπνα εργαλεία με παιδαγωγική σκοπιμότητα.

Το μάθημα προάγει μια **ολιστική προσέγγιση της Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας**, όπου οι πολυμεσικές εφαρμογές, η συνεργατική μάθηση και οι τεχνολογίες TN συνδυάζονται για τη δημιουργία **καινοτόμων, συμμετοχικών και δημιουργικών μαθησιακών εμπειριών**.

Συνολικοί στόχοι του εργαστηρίου

- Καλλιέργεια παιδαγωγικών και τεχνολογικών δεξιοτήτων για το σχεδιασμό ψηφιακών μαθημάτων.
- Εξοικείωση με σύγχρονα εργαλεία ΤΝ και πολυμέσων.
- Ανάπτυξη κριτικού και δεοντολογικού γραμματισμού στην αξιοποίηση της τεχνολογίας.

έχω τις παρακάτω αναφορές/βιβλιογραφία για μια εργασία που γράφω. Θα ήθελα να τις διορθώσεις, σε περίπτωση που κάτι δεν υπακούει στο APA Style και να τις βάλεις σε αλφαβητική σειρά, πρώτα τα αγγλικά



Google Gemini

<https://gemini.google> ›

Ministry of
Education of the People's Republic of China. (2025).
Guidelines to Promote AI
Education in Primary and Secondary Schools. Beijing.
Touretzky, D. S.,
Gardner-McCune, C., Martin, F., & Seehorn, D. (2019).
Envisioning AI for
K-12: What Should Every Child Know about AI?
Proceedings of AAAI Conference on
Artificial Intelligence.
Long, D., Magerko, B. (2020). What is AI literacy?
Competencies and
design considerations. Proceedings of the 2020 CHI
Conference on Human Factors
in Computing Systems.
UNESCO (2021). AI and Education: Guidance for Policy-

Θα διορθώσω τις αναφορές/βιβλιογραφία σου σύμφωνα με το **APA Style (7th edition)** και θα τις ταξινομήσω **αλφαβητικά**, βάζοντας πρώτα τις αγγλικές.

Παρακαλώ **παρέχεις τις αναφορές** που έχεις για να μπορέσω να ξεκινήσω τη διόρθωση και την ταξινόμηση.

Βιβλιογραφία (APA Style, 7th Edition)

Αγγλικές Αναφορές

AI4K12 Initiative. (χ.χ.). *The Artificial Intelligence (AI) for K-12 initiative (AI4K12)*. Retrieved September 30, 2025, from <https://ai4k12.org/>

Bellas, F., Guerreiro-Santalla, S., Naya, M., Paz, V. R., de la Torre-Díez, I., & Rivas, M. V. (2023). AI Curriculum for European High Schools: An Embedded Intelligence Approach. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 33(2), 399–426.

Elements of AI course. (χ.χ.). Retrieved September 30, 2025, from <https://www.elementsofai.com/>

European Commission. (2022). *Ethical guidelines on the use of artificial intelligence (AI) and data in teaching and learning for educators*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2766/153756>

European Commission. (2024). *AI report by the European Digital Education Hub's Squad on artificial intelligence in education*.

Jaramillo, J. J., & Chiappe, A. (2024). The AI-driven classroom: A review of 21st century curriculum trends. *Prospects*, 54(3), 645–660.

Karampelas, K. (2025). Integration of artificial intelligence in national science curricula. *Contemporary Mathematics and Science Education*, 6(1), ep25002.

Ελληνικές Αναφορές

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής. (2025). *Πληροφορική Β' & Γ' Γυμνασίου: Σχολικό εγχειρίδιο*. ΙΤΥΕ Διόφαντος.

Institute of Educational Policy (IEP). (2025). *Πληροφορική – Πρόγραμμα σπουδών για το Γυμνάσιο*. Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού. <https://www.iep.edu.gr>

Raspberry Pi Foundation. (χ.χ.). *Παράδειγμα apple-vs-tomato*. Retrieved September 30, 2025, from <https://projects.raspberrypi.org/en/projects/apple-vs-tomato>

Τι είναι η Εκπαιδευτική Τεχνολογία;

- Ο όρος Εκπαιδευτική Τεχνολογία εισήχθη για πρώτη φορά τη δεκαετία του 1960.
- Πριν από 20 χρόνια η έμφαση της εκπαιδευτικής τεχνολογίας δινόταν στο ραδιόφωνο και την τηλεόραση και δευτερευόντως στον ηλεκτρονικό υπολογιστή· σήμερα η έμφαση δίνεται στο Διαδίκτυο, ενώ σε 20 χρόνια από τώρα μπορεί να δίνεται στα ευφυή συστήματα διδασκαλίας, στην εικονική πραγματικότητα ή όπως αλλιώς μπορεί να ονομάζονται οι τεχνολογίες τότε.
- **Ορισμός: Εκπαιδευτική Τεχνολογία** είναι η εφαρμογή τεχνολογικών διαδικασιών και εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να λύσουν προβλήματα της διδασκαλίας και της μάθησης
- Αν και ο όρος Εκπαιδευτική Τεχνολογία περιλαμβάνει κάθε είδους τεχνολογία (πίνακα, κιμωλία, διαφανοσκόπιο), στο μάθημα αυτό θα αναφερόμαστε σε αυτό τον όρο υπό την έννοια της αξιοποίησης ψηφιακών ηλεκτρονικών συσκευών, όπως υπολογιστές, ταμπλέτες ή κινητά τηλέφωνα.

One Laptop per Child



Επαυξημένη πραγματικότητα



Εικονική πραγματικότητα



Τι έχουμε μάθει από το παρελθόν της Ε.Τ.

- Καμία τεχνολογία δεν είναι πανάκεια για την εκπαίδευση
- Όλα ξεκινούν με την ερώτηση : Ποιες συγκεκριμένες ανάγκες έχουμε οι μαθητές μου και εγώ που κάποιοι πόροι μπορούν να βοηθήσουν στο να καλυφθούν, και όχι πως μπορώ να προσαρμόσω τις ανάγκες μου στο νέο εργαλείο.
- Ο τεχνολογικός αλφαριθμητισμός προσφέρει περιορισμένη αιτιολογία για την ενσωμάτωση
- Οι καθηγητές δεν αναπτύσσουν συνήθως τεχνολογικό υλικό
- Τεχνολογικά δυνατό δεν σημαίνει επιθυμητό, εφικτό, ή αναπόφευκτο
- Τα πράγματα αλλάζουν γρηγορότερα από τον ρυθμό με τον οποίο μπορούμε να τα παρακολουθήσουμε
- Οι παλαιότερες τεχνολογίες μπορεί να είναι χρήσιμες
- Οι καθηγητές και οι καθηγήτριες θα είναι πάντα (?) περισσότερο σημαντικοί/ες από την τεχνολογία.

Κατηγορίες Εκπαιδευτικού Λογισμικού

- Εκπαιδευτικό λογισμικό εξάσκησης (drill & practice)
- Εκπαιδευτικό λογισμικό επίλυσης προβλημάτων (problem solving)
- Εκπαιδευτικό λογισμικό προσομοιώσεων (simulations)
- Λογισμικό εκπαιδευτικών παιχνιδιών (serious games)
- Εκπαιδευτικό λογισμικό καθοδήγησης/διδασκαλίας (tutorial)
- Εκπαιδευτικό λογισμικό μοντελοποίησης (modelling)
- Εκπαιδευτικά περιβάλλοντα διαδικτύου

Εκπαιδευτική Τεχνολογία - Πολυμέσα: Αξιολόγηση

6. Αξιολόγηση

Εξέταση γραπτή στο τέλος του εξαμήνου	ΝΑΙ
Εξέταση προφορική στο τέλος του εξαμήνου	
Πρόοδος (ενδιάμεση εξέταση)	η πρόοδος θα ελέγχεται με την αξιολόγηση εργασιών των φοιτητών/τριών
Κατ' οίκον εργασία	ΝΑΙ
Προφορική παρουσίαση εργασίας	ΝΑΙ
Εργαστήριο ή πρακτικές ασκήσεις	
Άλλα:	Εργαστηριακή εξέταση για το εργαστηριακό μέρος του μαθήματος στο τέλος του εξαμήνου

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές

Χρήση πλατφόρμας e-class για παροχή εκπαιδευτικού υλικού, ανάρτηση ανακοινώσεων, κατάθεση εργασιών και επικοινωνία με φοιτητές
Χρήση Τ.Π.Ε. στη θεωρία & στις εργαστηριακές ασκήσεις

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι διδασκαλίας.

Διαλέξεις, Σεμινάρια, Εργαστηριακή Άσκηση, Άσκηση Πεδίου, Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας, Φροντιστήριο, Πρακτική (Τοποθέτηση), Κλινική Άσκηση, Καλλιτεχνικό Εργαστήριο, Διαδραστική διδασκαλία, Εκπαιδευτικές επισκέψεις, Εκπόνηση μελέτης (project), Συγγραφή εργασίας / εργασιών, Καλλιτεχνική δημιουργία, κ.λπ.

Αναγράφονται οι ώρες μελέτης του φοιτητή για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα καθώς και οι ώρες μη καθοδηγούμενης μελέτης σύμφωνα με τις αρχές του ECTS

Δραστηριότητα**Φόρτος Εργασίας
Εξαμήνου**

Διαλέξεις (13 εβδομάδες X 1 ώρες)

13 ώρες

Εργαστηριακές ασκήσεις (13 εβδομάδες X 2 ώρες)

26 ώρες

Συγγραφή εργασίας / εργασιών

13 ώρες

Προετοιμασία για τελική εξέταση

16 ώρες

Σύνολο Μαθήματος

68

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ

Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης

Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμίων, Επίλυση Προβλημάτων, Γραπτή Εργασία, Έκθεση / Αναφορά, Προφορική Εξέταση, Δημόσια Παρουσίαση, Εργαστηριακή Εργασία, Κλινική Εξέταση Ασθενούς, Καλλιτεχνική Ερμηνεία, Άλλη / Άλλες

Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.

Γλώσσα αξιολόγησης: Ελληνική

Τρόπος αξιολόγησης

Θεωρητικό μέρος: Γραπτή τελική εξέταση (100%)

Εργαστηριακό μέρος: Παράδοση ασκήσεων (100%)

Τελική βαθμολογία: Θεωρητικό μέρος (60%)
Εργαστηριακό μέρος (40%)

Προϋπόθεση: Επιτυχής εξέταση
(βαθμός ≥ 5 και στα δύο μέρη)

Προτεινόμενος προσανατολισμός του εργαστηρίου

Θέμα: *Από τα πολυμέσα στην τεχνητή νοημοσύνη στην εκπαίδευση*

Στόχος:

Να εξοικειωθούν οι επιμορφούμενοι με τις δυνατότητες, τα εργαλεία και τα παιδαγωγικά μοντέλα που σχετίζονται με την ενσωμάτωση της ΤΝ και των εργαλείων παραγωγικής τεχνητής νοημοσύνης (Generative AI) στη διδασκαλία και τη μάθηση.

Θεματικές ενότητες – Προτεινόμενες δραστηριότητες

1. Εισαγωγή: Από την Εκπαιδευτική Τεχνολογία στην ΤΝ στην Εκπαίδευση

- **Αναστοχασμός:** Τι σημαίνει “εκπαιδευτική τεχνολογία” σήμερα;
- **Συζήτηση:** Πώς αλλάζουν οι ρόλοι εκπαιδευτικού και μαθητή στην εποχή των εργαλείων ΤΝ.
- **Δραστηριότητα:** Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη με εργαλείο όπως το **Miro**, **MindMeister** ή **Whimsical**.

2. Εκπαιδευτικές εφαρμογές της ΤΝ

- **Επίδειξη & αξιολόγηση** εκπαιδευτικών εργαλείων ΤΝ:
 - **ChatGPT / Copilot / Gemini** – ως γνωστικά εργαλεία (scaffolding, καθοδηγούμενη μάθηση, ανατροφοδότηση).
 - **Diffit, MagicSchool AI, Curipod, Eduaide, Khanmigo** – εργαλεία σχεδίασης μαθημάτων και δραστηριοτήτων με ΤΝ.
 - **Quizizz AI, Kahoot AI, BookWidgets, Canva Magic Studio** – δημιουργία διαδραστικών πολυμεσικών πόρων.
- **Δραστηριότητα:** Σχεδιασμός ενός μαθήματος με τη βοήθεια ΤΝ που ενσωματώνει πολυμέσα (π.χ. εικόνα, βίντεο, αφήγηση).

4. Εργαλεία πολυμέσων με υποστήριξη TN

- Canva Magic Studio, Adobe Express, Synthesia, Pika, Lumen5 – δημιουργία πολυμεσικού εκπαιδευτικού περιεχομένου με TN (εικόνα, ήχο, βίντεο).
 - Audacity + AI voice tools (π.χ. ElevenLabs free tier) – δημιουργία ηχητικού υλικού / αφήγησης.
 - Runway ML, CapCut AI, Descript – απλές εφαρμογές επεξεργασίας πολυμέσων με TN.
 - **Δραστηριότητα:** Παραγωγή σύντομου βίντεο ή ψηφιακής αφήγησης (digital storytelling) με TN.
-

5. Δημιουργία και Αξιολόγηση Εκπαιδευτικού Περιεχομένου με TN

- Αρχές καθοδηγούμενης και εποικοδομητικής μάθησης με χρήση TN.
- Κριτικός γραμματισμός: αξιολόγηση ακρίβειας, προκαταλήψεων και διαφάνειας στα εργαλεία TN.
- **Δραστηριότητα:** Συγκριτική ανάλυση εκπαιδευτικού σεναρίου που δημιουργήθηκε με και χωρίς τη βοήθεια TN.

6. Εξ αποστάσεως εκπαίδευση και εξατομίκευση με ΤΝ

- Πώς τα συστήματα ΤΝ συμβάλλουν στη διαφοροποιημένη και εξατομικευμένη μάθηση.
 - Εφαρμογές σε LMS με υποστήριξη AI (Moodle plugins, ClassPoint AI κ.ά.).
 - **Δραστηριότητα:** σχεδιασμός online μαθήματος που αξιοποιεί AI chatbots ή διαδραστικά εργαλεία.
-

7. Δεοντολογία, ασφάλεια και ψηφιακός γραμματισμός

- Ζητήματα ιδιωτικότητας, πνευματικών δικαιωμάτων και αλγοριθμικών προκαταλήψεων.
- Συζήτηση/Περίπτωση μελέτης: Πώς διασφαλίζεται η υπεύθυνη χρήση της ΤΝ στο σχολείο.



Προτεινόμενα εργαλεία συνολικά

Κατηγορία	Εργαλεία
Κείμενο & περιεχόμενο	ChatGPT, Copilot, Gemini, Diffit, Eduaide, MagicSchool AI
Δημιουργία πολυμέσων	Canva Magic Studio, Adobe Express, Runway ML, Lumen5, Pika
Επικοινωνία & συνεργασία	Miro, Padlet, Google Workspace, Microsoft Teams
Δραστηριότητες / Αξιολόγηση	Quizizz AI, Kahoot!, BookWidgets, Curipod
Digital storytelling	Synthesia, Descript, CapCut, ElevenLabs
Διαχείριση μαθησιακών πόρων	Moodle (με AI plugins), Wakelet, Thinglink

A/A	Τίτλος Εργαστηρίου	Στόχοι	Βασική Δραστηριότητα	Ενδεικτικά Εργαλεία
1	Εισαγωγή στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία στην Εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης	Κατανόηση της εξέλιξης της Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας και των νέων τάσεων με την ΤΝ.	Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη “Η Εκπαιδευτική Τεχνολογία σήμερα”.	Miro, MindMeister, ChatGPT, Canva
2	Μοντέλα Ενσωμάτωσης Τεχνολογίας: Από το TPACK στο AITPACK	Εξοικείωση με τα πλαίσια TPACK, TIP και AITPACK για την παιδαγωγική ενσωμάτωση της ΤΝ.	Ανάλυση εκπαιδευτικών σεναρίων και σχεδίαση μικρού μαθήματος με ΤΝ.	ChatGPT, Copilot, MagicSchool AI, Canva Docs
3	Εκπαιδευτικά Λογισμικά και Εργαλεία ΤΝ για Διδασκαλία και Μάθηση	Αναγνώριση κατηγοριών εκπαιδευτικών λογισμικών και εργαλείων ΤΝ.	Παρουσίαση και σύγκριση εργαλείων.	Diffit, Eduaide, Curipod, Khan Academy
4	Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού με Πολυμέσα και Εργαλεία ΤΝ	Εξάσκηση στη δημιουργία πολυμεσικού περιεχομένου με ΤΝ.	Δημιουργία αφίσας ή βίντεο εκπαιδευτικού θέματος.	Canva Magic Studio, Adobe Express, Runway ML, Lumen5
5	Διαδικτυακές Τεχνολογίες και Συνεργατικά Περιβάλλοντα Μάθησης	Ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργατικής μάθησης με διαδικτυακά εργαλεία.	Δημιουργία συνεργατικής δραστηριότητας ή μικρής τηλεσυνεργασίας.	Teams, Padlet, Miro, Google Workspace
6	Digital Storytelling: Ψηφιακή Αφήγηση με Εργαλεία ΤΝ	Κατανόηση αρχών ψηφιακής αφήγησης και δημιουργία σύντομου project.	Δημιουργία πολυμεσικής αφήγησης ή βίντεο με ΤΝ.	Synthesia, CapCut, Descript, ElevenLabs, Canva Video
7	Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και ΤΝ στην Υποστήριξη της Μάθησης	Κατανόηση των μορφών τηλεεκπαίδευσης και του ρόλου της ΤΝ στην εξατομίκευση.	Δημιουργία δραστηριότητας ή μαθήματος με υποστήριξη ΤΝ.	Moodle (AI plugins), ChatGPT, ClassPoint AI, Google Classroom
8	Δεοντολογία, Ψηφιακός Γραμματισμός και Κριτική Προσέγγιση της ΤΝ	Ανάπτυξη κριτικού γραμματισμού και δεοντολογικής στάσης απέναντι στην ΤΝ.	Συζήτηση σεναρίου “Η χρήση του ChatGPT στο σχολείο” και δημιουργία κώδικα δεοντολογίας.	ChatGPT, Miro, Google Docs, Canva