



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Δικαιούχος Φορέας

Συμπράττων Επιστημονικός Φορέας

ΑΡ.ΠΡΩΤ. 879/30.4.2012

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι: ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΥΠΟΔΟΜΩΝ Κ.Σ.Ε.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ

Ο χώρος που θα χρησιμοποιηθεί για τη διεξαγωγή των προγραμμάτων επιμόρφωσης θα πρέπει να ανταποκρίνεται στις τεχνικές προδιαγραφές εξοπλισμού και τις απαιτήσεις σε εκπαιδευτικό λογισμικό, όπως περιγράφονται παρακάτω.

Ειδικότερα οι εργαστηριακοί χώροι, που θα χρησιμοποιηθούν για τη διεξαγωγή των προγραμμάτων επιμόρφωσης, θα πρέπει να πληρούν τις γενικές προδιαγραφές που προβλέπει η κοινή νομοθεσία για τις αίθουσες διδασκαλίας και να λειτουργούν βάσει σχετικής άδειας λειτουργίας.

ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΕ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ

Οι ελάχιστες απαιτήσεις εξοπλισμού ανά αίθουσα για την πιστοποίηση είναι:

- Αριθμός Η/Υ: 11
- Προδιαγραφές Η/Υ: τουλάχιστον Pentium 533 (ή άλλος επεξεργαστής αντίστοιχης υπολογιστικής ή/και ανώτερης ισχύος)- 512 MB RAM - 40 GB σκληρό δίσκο, SVGA 16 MB, έγχρωμη οθόνη, 16 bit ήχο stereo.
- Λογισμικό συστήματος: τουλάχιστον Windows 2000 Professional (Ελληνική Έκδοση)
- Λογισμικό αυτοματισμού γραφείου: Office 2000 Professional στα Ελληνικά και Internet Explorer 6 τουλάχιστον ή ισοδύναμες εφαρμογές ΕΛ/ΛΑΚ
- Εκτυπωτής inkjet έγχρωμος ή Laser ασπρόμαυρος
- Όλοι οι σταθμοί εργασίας να είναι συνδεδεμένοι σε δίκτυο και να έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο μέσω γραμμής ISDN (τουλάχιστον 64 Kbps) ή καλύτερη

ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΩΣ, τα ΚΣΕ θα πρέπει να εξασφαλίζουν υποδομές χρήσης διαδραστικών συστημάτων διδασκαλίας οποιουδήποτε τύπου/ τεχνολογίας (χρήση διαδραστικού πίνακα μηχανικής πίεσης, ηλεκτρομαγνητικού πλέγματος κλπ, φορητής συσκευής διαδραστικού συστήματος οπτικής/ηχητικής τεχνολογίας, κλπ, βλέπε επίσης ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ: Έντυπο Αίτησης Πιστοποίησης Αίθουσας).

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΕ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Σε ό,τι αφορά στο εκπαιδευτικό λογισμικό, κάθε Κ.Σ.Ε. που υποβάλλει αίτηση για να πιστοποιηθεί και ενταχθεί στο Μητρώο Κ.Σ.Ε. Β' Επιπέδου για συγκεκριμένο κλάδο εκπαιδευτικών, θα πρέπει να διαθέτει και να έχει εγκαταστήσει έτσι ώστε να λειτουργούν εύρυθμα στο εργαστήριο υπολογιστών, τους ακόλουθους τίτλους εκπαιδευτικού λογισμικού¹ ανάλογα με τον κλάδο για τον οποίο θέλει να αναλάβει προγράμματα επιμόρφωσης Β' Επιπέδου.

Εργαλεία γενικής χρήσης για όλους τους κλάδους εκπαιδευτικών		
A/A	Εργαλεία Γενικής Χρήσης	
1	Επεξεργαστής Κειμένου	(πχ. Ms-Word)
2	Λογιστικό φύλλο	(πχ. Ms-Excel)
3	Λογισμικό παρουσιάσεων	(πχ. Powerpoint)
4	Web Browser	(πχ. Internet Explorer, Mozilla Firefox)
5	Λογισμικό ανάπτυξης ιστοσελίδων	(πχ. FrontPage)

Κλάδος ΠΕ02

A/A	Όνομα λογισμικού	Γνωστικό αντικείμενο
1	Ιστορικός Άτλαντας CENTENNIA	Ιστορία
2	Δημόσιος και Ιδιωτικός Βίος στην Αρχαία Ελλάδα	Αρχαία Ελληνικά
3	Γλώσσα η Ελληνική: Οι περιπέτειες των λέξεων	Γλωσσική Διδασκαλία
4	Ιστορία Γυμνασίου	Ιστορία
5	Μυκηναϊκός Πολιτισμός (Αβάκιο)	Ιστορία
6	ΔΙΑΛΟΓΟΣ	Φιλοσοφία
7	Κασταλία	Κοινωνιολογία, Ιστορία, Αισθητική Αγωγή
8	ΘΥΜΗΣΙΣ	Αρχαία Ελληνικά, Ιστορία

Σώματα Κειμένων - Λεξικά, διαθέσιμα μέσω διαδικτύου

1	Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας (Λεξικά και Σώματα Κειμένων).	Νέα ελληνική γλώσσα	http://www.greek-language.gr/
2	Ινστιτούτο Επεξεργασίας Λόγου	Νέα ελληνική γλώσσα	http://www.ilsp.gr

¹ Αναλυτικότερες πληροφορίες για τους τίτλους εκπαιδευτικού λογισμικού διατίθενται στη διεύθυνση: <http://b-epipedo2.cti.gr> και ειδικότερα: «Υλικό επιμόρφωσης» → «Εκπαιδευτικό λογισμικό» → «Απαιτήσεις λογισμικών για τα ΚΣΕ Β' επιπέδου», [εδώ](#).

3	Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας (Λεξικά και Σώματα Κειμένων).	Αρχαία Ελληνικά	http://www.greek-language.gr/
4	Περσέας	Αρχαία Ελληνικά	http://www.perseus.tufts.edu/

Κλάδος ΠΕ03

A/A	Όνομα λογισμικού	Γνωστικό αντικείμενο
1	Cabri Geometry II ή The Geometer's Sketchpad ή Geogebra	Γεωμετρία, Άλγεβρα, Τριγωνομετρία
2	Function Probe	Μαθηματικά, Φυσική
3	Modellus	Φυσική, Μαθηματικά, Βιολογία, Οικονομία
4	Χελωνόκοσμος (Αβάκιο)	Μαθηματικά (Γλώσσα Logo)
5	Ταξινομούμε (Αβάκιο)	Διαχείριση δεδομένων

Κλάδος ΠΕ04

A/A	Όνομα λογισμικού	Γνωστικό αντικείμενο
1	Interactive Physics	Φυσική
2	Modellus	Φυσική, Μαθηματικά, Βιολογία, Οικονομία
3	ΣΕΠ	Φυσική, Χημεία (Θερμότητα, Θερμοδυναμική)
4	ΦΥΣΙΚΗ Β' & Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ "Ένα Υπέροχο Ταξίδι στον Κόσμο της ΦΥΣΙΚΗΣ για τα Παιδιά του Γυμνασίου"	Φυσική
5	ΧΗΜΕΙΑ Β' & Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ "Ο Θαυμαστός Κόσμος της Χημείας για το Γυμνάσιο"	Χημεία
6	IrYdium Chemistry Lab	Χημεία
7	ΒΙΟΛΟΓΙΑ Α' & Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ	Βιολογία
8	Εγκυκλοπαίδεια του Ανθρωπίνου Σώματος	Βιολογία, Ανθρωπολογία
9	ΓΕΩΛΟΓΙΑ - ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ Α' & Β' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ	Γεωγραφία-Γεωλογία
10	ΓΑΙΑ II	Γεωγραφία, Φυσική, Μαθηματικά, Αστρονομία, Ιστορία Επιστημών και Τεχνολογίας

Κλάδος ΠΕ60/70

A/A	Όνομα λογισμικού	Γνωστικό αντικείμενο
1	Ιστορικός Άτλαντας CENTENNIA	Ιστορία
2	Relevation Natural Art	Ζωγραφική - Ανάπτυξη δημιουργικότητας, Επικοινωνία και Έκφραση
3	Ιδεοκατασκευές	Γλώσσα
4	Μαθηματικά Γ' Δ' Ε' ΣΤ' Δημοτικού	Μαθηματικά
5	Ανακαλύπτω τις Μηχανές	Φυσικές Επιστήμες
6	Δημιουργός Μοντέλων II ή ModellingSpace	Εννοιολογική χαρτογράφηση και μοντελοποίηση για διάφορα γνωστικά αντικείμενα
7	ΓΑΙΑ II	Φυσικές Επιστήμες
8	Χελωνόκοσμος (Αβάκιο)	Μαθηματικά (Γλώσσα Logo)
9	Ταξινομούμε (Αβάκιο) ή Tabletop	Διαχείριση δεδομένων

Διαθέσιμα μέσω διαδικτύου

1	Google Earth & Google Maps	http://earth.google.com/ , http://maps.google.com/
2	Ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες	(πχ. Wikipedia: http://en.wikipedia.org/)
3	Λεξικά και σώματα κειμένων	Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας (http://www.greek-language.gr/) ή Εκπαιδευτικός Θησαυρός Ελληνικών Κειμένων (ΙΕΛ: http://www.ilsp.gr)

Κλάδος ΠΕ19/20

A/A	Όνομα λογισμικού	Γνωστικό αντικείμενο
1	Scratch	Πληροφορική, Προγραμματισμός (Περιβάλλον για διαθεματικές προσεγγίσεις εννοιών από άλλα γνωστικά αντικείμενα: μαθηματικά, αισθητική αγωγή, φυσική κλπ.)
2	Byob (Build Your Own Blocks),	Πληροφορική, Προγραμματισμός (Περιβάλλον για διαθεματικές προσεγγίσεις εννοιών από άλλα γνωστικά αντικείμενα: μαθηματικά, αισθητική αγωγή, φυσική κλπ./ Visual Programming Language)
3	KAREL ή Ρομποτικό σύστημα LEGO NTX	Πληροφορική, Τεχνολογία (Ρομποτικά συστήματα)
4	ObjectKAREL	Πληροφορική, Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός

5	MSWLogo	Πληροφορική, Μαθηματικά Γλώσσα προγραμματισμού Logo
6	GameMaker	Πληροφορική, Τεχνολογία (Computer game development, Game based learning)
7	Geogebra	Γεωμετρία, Άλγεβρα
8	Γλώσσα/ ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ – Διερμηνευτής της Γλώσσας/ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΡΟΗΣ	Πληροφορική (Αλγοριθμική και Προγραμματισμός)
9	IHMC CmapTools	Εννοιολογική χαρτογράφηση