

ΚΕΠΛΗΝΕΤ ΚΑΡΔΙΤΣΑΣ

22/10/2012

Συνάντηση ΠΕ19-20

1. Μαθητικό φεστιβάλ ψηφιακής δημιουργίας <http://www.digifest.info/>
2. Τεχνική στήριξη ΠΣΔ
Καταγραφή αιτημάτων / προβλημάτων στο helpdesk.sch.gr
Τηλεφωνική / επιτόπια υποστήριξη
Κατά την επιτόπια υποστήριξη, εάν ένα εργαστήριο πληροφορικής έχει κάποιο πρόβλημα, ο υπεύθυνος εργαστηρίου πρέπει να είναι παρόν.
3. Σχολικά εργαστήρια με Ubuntu LTSP (σήμερα : 6 δημοτικά, 4 γυμνάσια, 2 λύκεια, 2 ΕΠΑΛ)
4. Στα πλαίσια προγράμματος Comenius Regio που είναι σε εξέλιξη, το ΚΕΠΛΗΝΕΤ, το 1ο Λύκειο Καρδίτσας, 4ο Λύκειο Καρδίτσας, 5ο Λύκειο Καρδίτσας θα δουλέψουν με **Lego robots** (η επιλογή των σχολείων έγινε από τον κ. Καρανίκα). Ωστόσο στο μέλλον, θα είναι δυνατή η χρήση των robot και από άλλα σχολεία μετά από συνεννόηση με το ΚΕΠΛΗΝΕΤ.
5. Εντοπισμός καλωδίου που ξεκινάει από έναν χώρο και καταλήγει σε άλλο χώρο (π.χ. από εργαστήριο σε γραφείο και από εκεί σε άλλο γραφείο).
Σήμανση με αυτοκόλλητο πάνω στο καλώδιο.
Η συγκεκριμένη ενέργεια είναι πολύτιμη τόσο για τους μόνιμους εκπαιδευτικούς του σχολείου όσο και για τους εκπαιδευτικούς που συμπληρώνουν ωράριο και κυρίως για τον τεχνικό που θα έρχεται στο σχολείο όταν υπάρχει κάποιο πρόβλημα σύνδεσης.
6. Προαιρετική εγγραφή στη [λίστα](#) του ΚΕΠΛΗΝΕΤ για λήψη ενημέρωσης.
7. Ανοικτό θέμα : η δυνατότητα ή όχι των καθηγητών πληροφορικής που είναι υπεύθυνοι ΣΕΠΕΗΥ σε ΕΠΑΛ (που δεν εντάσσονται σε ΣΕΚ) να μειώνεται το ωράριο τους κάτω των 18 ωρών. Είμαστε σε αναμονή σχετικής εγκυκλίου από το υπουργείο.
8. Λογισμικά που θα διδαχθούν στην επιμόρφωση Β Επιπέδου ΠΕ19-20

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