

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ			
Δεξιότητες Δημιουργίας Ψηφιακού Υλικού			
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	HY0103	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	3, 5
ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	3	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	4
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Επιλογής	ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Ανάπτυξης δεξιοτήτων, Γενικού υποβάθρου
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ	Ελληνικά	ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΟΧΙ	ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΣΤΟ ECLASS	https://eclass.uth.gr/courses/PRE_U_305/

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα
<p>Οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα αναγνωρίζουν τους βασικούς όρους των μοντέλων Θεωρία Πολυμεσικής Μάθησης, ARCS, ICAP εφαρμόζουν τα παραπάνω μοντέλα προκειμένου να αξιολογήσουν και να διαμορφώσουν ψηφιακό υλικό που θα μπορούσε να αποτελέσει αρχικό σημείο στη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού συγκρίνουν και θα αντιπαραβάλουν τρόπους σύνδεσης των λογισμικών με τα Νέα Μέσα αναγνωρίζουν βασικές λειτουργίες ενός προγράμματος δημιουργίας video και θα το χρησιμοποιούν για τη δημιουργία και τη διαμόρφωση video αναγνωρίζουν βασικές λειτουργίες ενός προγράμματος δημιουργίας εικόνων και θα το χρησιμοποιούν για τη δημιουργία και τη διαμόρφωση εικόνων αναγνωρίζουν βασικές λειτουργίες ενός προγράμματος δημιουργίας ηχητικού υλικού και θα το χρησιμοποιούν για τη δημιουργία και τη διαμόρφωση ηχητικού υλικού αναγνωρίζουν βασικές λειτουργίες ενός προγράμματος δημιουργίας animation και θα το χρησιμοποιούν για τη δημιουργία και τη διαμόρφωση animation αναγνωρίζουν βασικές λειτουργίες ενός προγράμματος δημιουργίας κόμικ και θα το χρησιμοποιούν για τη δημιουργία και τη διαμόρφωση κόμικ προσεγγίζουν κριτικά τις εξελίξεις των εργαλείων δημιουργίας εικόνας, βίντεο, ήχου, και avatar-animation, από τον χώρο της Τεχνητής Νοημοσύνης</p>
Γενικές Ικανότητες
<p>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου Λήψη αποφάσεων Ομαδική εργασία Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</p>

3. ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Θεωρία Πολυμεσικής Μάθησης. Κινητοποίηση και Γνωστική Εμπλοκή.

Λογισμικό και Νέα Μέσα.

Παρουσίαση επιλεγμένων παραδειγμάτων και αντι-παραδειγμάτων ψηφιακού υλικού.

Βασικές λειτουργίες περιβάλλοντος δημιουργίας και επεξεργασίας εικόνας.

Βασικές λειτουργίες περιβάλλοντος δημιουργίας και επεξεργασίας ήχου.

Βασικές λειτουργίες περιβάλλοντος δημιουργίας και επεξεργασίας video.

Βασικές λειτουργίες περιβάλλοντος δημιουργίας και επεξεργασίας animation.

Βασικές λειτουργίες περιβάλλοντος δημιουργίας και επεξεργασίας cartoons.

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Δια ζώσης		
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	Διδασκαλία: Χρήση εξειδικευμένων λογισμικού πολυμέσων, Google Drive - docs για τη δημιουργία ημερολογίου πορείας της εργασίας Επικοινωνία: e-mail, eclass, ms-teams. Εργαστηριακή Εκπαίδευση: Χρήση Η/Υ στο μάθημα κατά την υλοποίηση επί μέρους εργασιών και Η/Υ και ψηφιακών μέσων καταγραφής κατά την τελική εργασία		
ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ	ΟΧΙ	ΜΕΓΙΣΤΟ ΠΛΗΘΟΣ ΑΠΟΥΣΙΩΝ:	
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Δραστηριότητα		Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου (ώρες)
	Διαλέξεις		39
	Εκπόνηση μελέτης (project)		45
	Μελέτη		15
	Εξέταση		1
	Συναντήσεις με τον διδάσκοντα		2
	Σύνολο Μαθήματος		102
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	Κατηγορία	Είδος	Ποσοστό Βαθμολογίας
	Ομαδικές δραστηριότητες	project, ημερολόγιο πορείας	60%
	Συμμετοχή		30%
	Τελική εξέταση		10%
	Περιγραφή άλλου τρόπου αξιολόγησης / Κριτήρια αξιολόγησης: Μέχρι 30% του βαθμού από τη συμμετοχή στα εργαστήρια, 60% του βαθμού από το τελικό ομαδικό πρότζεκτ και το ημερολόγιο πορείας και 10% του βαθμού από ερωτήσεις που αφορούν σε όλο το μάθημα και απευθύνονται ατομικά στην τελική εξέταση. Οι φοιτητές και οι φοιτήτριες παίρνουν bonus ενός βαθμού με συμμετοχή σε MOOC που αφορά στα Νέα Μέσα.		

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Συγγράμματα (Εύδοξος)
Μανovich Lev (2023). Το λογισμικό αναλαμβάνει τον έλεγχο. Εκδόσεις Γ. ΔΑΡΔΑΝΟΣ - Κ. ΔΑΡΔΑΝΟΣ κ ΣΙΑ Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 122075370. ISBN: 9789600123791.
Yue-Ling Wong (2018). Χρήση και Προγραμματισμός Πολυμέσων, 3η έκδοση. Εκδόσεις Χ. ΓΚΙΟΥΡΔΑ & ΣΙΑ ΕΕ. Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 77107230. ISBN: 9789605127039.
Τay Vaughan (2012). Πολυμέσα Αναλυτικός Οδηγός, 8η έκδοση. Εκδόσεις Χ. ΓΚΙΟΥΡΔΑ & ΣΙΑ ΕΕ. Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 22728229. ISBN: 9789605126339.
Βιβλία / Σημειώσεις
Σοφός, Α., & Γιασιράνης, Σ. (2022). Η ταινία και το βίντεο στην εκπαίδευση [Μεταπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-58B βιβλίο 2
Επιστημονικά περιοδικά
Επιστημονικά άρθρα
Άλλο
https://edtechchronicle.com/
https://edtechmagazine.com/k12/