

## ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

### 1. ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>			
Διδασκαλία και μάθηση με τη χρήση των ΤΠΕ			
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	HY0702	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	6, 8
<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	3	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	4
<b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Επιλογής	<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Επιστημονικής περιοχής, Ανάπτυξης δεξιοτήτων
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ</b>	Ελληνικά	<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ</b>	HY0601
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΝΑΙ	<b>ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΣΤΟ ECLASS</b>	<a href="https://eclass.uth.gr/courses/PRE_U_147/">https://eclass.uth.gr/courses/PRE_U_147/</a>

### 2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Οι φοιτητές και οι φοιτήτριες θα μπορούν:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Να δηλώνουν και να περιγράφουν τους όρους των μοντέλων ARCS και ICAP και να τα εφαρμόζουν σε εκπαιδευτικούς σχεδιασμούς με ΤΠΕ</li><li>Να συγκρίνουν και να αντιπαραβάλλουν την στήριξη διαφορετικών πλαισίων μάθησης με και χωρίς ΤΠΕ</li><li>Να κρίνουν συνήθεις θέσεις για τη μαθησιακή αποτελεσματικότητα των βίντεο, των πληροφοριακών τόπων και των προσομοιώσεων</li><li>Να εφαρμόζουν το λογισμικό Learning Designer για να καταγράψουν εκπαιδευτικούς σχεδιασμούς τους</li><li>Να αναφέρουν σημαντικά αποθετήρια εκπαιδευτικού υλικού και να γνωρίζουν βασικές τους λειτουργικότητες</li><li>Να εφαρμόζουν θεωρίες μάθησης στην αξιολόγηση σχεδιασμών με ΤΠΕ</li><li>Να σχεδιάζουν μικρές παρεμβάσεις με επιλεγμένο λογισμικό διερευνήσεων</li><li>Να αναφέρουν βασικές αρχές της STEAM και τους ορισμούς της επαυξημένης και της εικονικής πραγματικότητας και τρέχουσες θέσεις για την εκπαιδευτική τους αποτελεσματικότητα</li><li>Να υλοποιήσουν μια μικρή ρομποτική εφαρμογή</li><li>Να μπορούν να αναφέρουν τρόπους χρήσης της ΤΝ στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση</li></ul>
<b>Γενικές Ικανότητες</b>
<p>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</p> <p>Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής</p> <p>Ομαδική εργασία</p> <p>Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</p> <p>Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα</p> <p>Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον</p>

### 3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

<p>Κριτική αντιμετώπιση: Βίντεο, πληροφοριακοί τόποι, προσομοιώσεις</p> <p>Πλαίσια Μάθησης και Εκπαιδευτικές Τεχνολογίες</p> <p>Learning Designer</p> <p>Αποθετήρια</p> <p>Τύποι χρήσεων των ΤΠΕ με υψηλή προστιθέμενη μαθησιακή αξία</p> <p>Θεωρίες μάθησης και ΤΠΕ</p> <p>STEAM και Ρομποτική</p>
---

#### 4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	Δια ζώσης		
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Διδασκαλία και μάθηση: (Θεωρητικό μέρος) e-class, MsTeams, Learning Designer, google forms, Φωτόδεντρο, Αίσωπος Διδασκαλία και μάθηση: (Εργαστηριακό μέρος) εμπλοκή με εκπαιδευτικά λογισμικά σχετικά κυρίως με την πρωτοβάθμια εκπαίδευση, Επικοινωνία: webmail, e-class		
<b>ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ</b>	ΟΧΙ	<b>ΜΕΓΙΣΤΟ ΠΛΗΘΟΣ ΑΠΟΥΣΙΩΝ:</b>	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>		<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου (ώρες)</b>
	Διαλέξεις		21
	Εργαστηριακή Άσκηση		18
	Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας		30
	Συγγραφή εργασίας / εργασιών		13
	Μελέτη		20
	Εξέταση		2
	Σύνολο Μαθήματος		<b>104</b>
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</b>	<b>Κατηγορία</b>	<b>Είδος</b>	<b>Ποσοστό Βαθμολογίας</b>
	Τελική γραπτή εξέταση	Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης / Ερωτήσεις Ανοικτού τύπου	70%
	Εργασίες		30%
	Περιγραφή τρόπου αξιολόγησης / Κριτήρια αξιολόγησης: Εργασίες σχετικές με τη χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών για σχεδιασμό ή αξιολόγηση σεναρίων, που πρέπει να ολοκληρωθούν κατά τη διάρκεια κάθε εργαστηριακής συνάντησης		

#### 5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

<b>Συγγράμματα (Εύδοξος)</b>
Φύκαρης Ι. (2015) Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών & Διδακτική Μεθοδολογία.
Τζιμογιάννης Α. (2019) Ψηφιακές τεχνολογίες και μάθηση του 21ου αιώνα Εκδόσεις Κριτική
<b>Βιβλία / Σημειώσεις</b>
Σοφός, Α., Κώστας, Α., Παράσχου, Β., Σπανός, Δ., Γιασιράνης, Σ., Τζόρτζογλου, Φ., & Βρατσάλη, Ν. (2023). Σχεδιασμοί εκπαιδευτικού υλικού & τεχνολογίες για την ψηφιακή εκπαίδευση [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <a href="http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-170">http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-170</a>
<b>Επιστημονικά περιοδικά</b>
Computers and Education, <a href="https://www.sciencedirect.com/journal/computers-and-education">https://www.sciencedirect.com/journal/computers-and-education</a>
Journal of the Learning Sciences, <a href="https://www.tandfonline.com/toc/hlns20/current">https://www.tandfonline.com/toc/hlns20/current</a>
<b>Επιστημονικά άρθρα</b>
<b>Άλλο</b>
Πρακτικά Συνεδρίων ΕΤΠΕ <a href="https://www.etpe.gr/conferences/">https://www.etpe.gr/conferences/</a>