

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών		
ΤΜΗΜΑ	Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΥΓ0008	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	4
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Τεχνολογικές και Διδακτικές Καινοτομίες με τη Χρήση της Πληροφορικής: Εικονική Πραγματικότητα		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ <i>σε περίπτωση που οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται σε διακριτά μέρη του μαθήματος π.χ. Διαλέξεις, Εργαστηριακές Ασκήσεις κ.λπ. Αν οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται ενιαία για το σύνολο του μαθήματος αναγράψτε τις εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων</i>	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
	3	6	
<i>Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).</i>			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>	ειδικού υποβάθρου, ανάπτυξης δεξιοτήτων, εργαστηριακό, υποχρεωτικό		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	Όχι		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Ναι		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)			

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p>Μαθησιακά Αποτελέσματα <i>Περιγράφονται τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος οι συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες καταλλήλου επιπέδου που θα αποκτήσουν οι φοιτητές μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος.</i></p> <p><i>Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης • Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 & 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και το Παράρτημα Β • Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων
<p>Το μάθημα αποσκοπεί στο να έχουν οι φοιτητές αντίληψη και άποψη για τα παρακάτω θέματα.</p> <p>Σε επίπεδο γνώσεων:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Των τεχνολογιών αιχμής και κυρίως των τρισδιάστατων γραφικών και της Ε.Π. Των δυνατοτήτων των παραπάνω μέσων να υποστηρίξουν τη μαθησιακή διαδικασία. 2. Τις κατηγορίες και το ευρύ φάσμα εφαρμογής της Ε.Π. 3. Του λογισμικού που χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη εφαρμογών Ε.Π. <p>Σε επίπεδο δεξιοτήτων:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Να εντοπίζουν τα προβλήματα που πρέπει να επιλυθούν από το υλικό και το λογισμικό κατά την ανάπτυξη εφαρμογών που χρησιμοποιούν τρισδιάστατα

γραφικά, σε αντιδιαστολή με τις λιγότερο απαιτητικές στον τομέα αυτό εφαρμογές πολυμέσων.

2. Να εντοπίζουν τα κρίσιμα σημεία που αφορούν την κατασκευή εικονικών περιβαλλόντων και της χρήσης τους από τους μαθητές.

Σε επίπεδο ικανοτήτων:

1. Να υλοποιούν τα βήματα που απαιτούνται από τη σύλληψη ως την υλοποίηση μίας εφαρμογής.

Γενικές Ικανότητες

Λαμβάνοντας υπόψη τις γενικές ικανότητες που πρέπει να έχει αποκτήσει ο πτυχιούχος (όπως αυτές αναγράφονται στο Παράρτημα Διπλώματος και παρατίθενται ακολούθως) σε ποια / ποιες από αυτές αποσκοπεί το μάθημα;

Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών

Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις

Λήψη αποφάσεων

Αυτόνομη εργασία

Ομαδική εργασία

Εργασία σε διεθνές περιβάλλον

Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον

Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών

Σχεδιασμός και διαχείριση έργων

Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα

Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον

Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας

και ευαισθησίας σε θέματα φύλου

Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής

Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

.....

Άλλες...

.....

Το μάθημα αποσκοπεί στα παρακάτω:

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις
- Λήψη αποφάσεων
- Αυτόνομη εργασία
- Ομαδική εργασία
- Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
- Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Το μάθημα αναλύει διεξοδικά μια σειρά από εξειδικευμένα θέματα που αφορούν εφαρμογές της Πληροφορικής στην εκπαιδευτική διαδικασία. Συγκεκριμένα ασχολείται με τα τρισδιάστατα γραφικά, με τους εικονικούς κόσμους, τη χρήση προηγμένου τεχνολογικού εκπαιδευτικού εξοπλισμού και τέλος με τις εκπαιδευτικές εφαρμογές της Εικονικής Πραγματικότητας.

Η Εικονική Πραγματικότητα (Ε.Π.) είναι μία τεχνολογική εξέλιξη που δυνητικά μπορεί να επηρεάσει σημαντικά τις αντιλήψεις που έχουμε σχετικά με τη μαθησιακή διαδικασία. Η σειρά των διαλέξεων αποσκοπεί στην ανάπτυξη μίας -κατά το δυνατό- ολοκληρωμένης αντίληψης για τους τρόπους με τους οποίους αυτό μπορεί να επιτευχθεί. Το αντικείμενο προσεγγίζεται τόσο θεωρητικά όσο και πρακτικά. Αναλύεται η θεωρητική τεκμηρίωση που παρέχεται από τις σημαντικότερες θεωρίες μάθησης, οι κατηγορίες, το λογισμικό που χρησιμοποιείται και το ενδιαφέρον εστιάζεται στις εκπαιδευτικές εφαρμογές. Στο πρακτικό σκέλος, με τη χρήση ανάλογου προγράμματος οι φοιτητές έχουν την ευκαιρία να αποκτήσουν εμπράγματα εμπειρίες με την ανάπτυξη απλών εφαρμογών Ε.Π. για εκπαιδευτική χρήση.

Education and Information Technologies
Australasian Journal of Educational Technology
Journal of Educational Technology & Society