

## ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

### (1) ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	4ΕΤΔΕ 108	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	7 <sup>ο</sup>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ & ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b> <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>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
Διαλέξεις	2	3	
Εργαστηριακές Ασκήσεις	1	2	
<i>Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).</i>	3	5	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b> <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>	Υποχρεωτικό Επιλογής / Ειδικού Υποβάθρου		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>			
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	Ελληνική		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	Όχι		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="http://www.ct.aegean.gr/propt-spoudes/test">http://www.ct.aegean.gr/propt-spoudes/test</a>		

### (2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p><b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b></p> <p><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"> <li>• Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης</li> <li>• Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 &amp; 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και το Παράρτημα Β</li> <li>• Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων</li> </ul> <p>Στο τέλος αυτού του μαθήματος οι φοιτητές –φοιτήτριες θα είναι ικανοί να:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Αναφέρουν και να επεξηγούν τις βασικές δυνατότητες των ΤΠΕ που επιδρούν στη διδασκαλία και τη μάθηση και να συγκρίνουν με τα παραδοσιακά περιβάλλοντα μάθησης της συμβατικής τάξης</li> <li>• Αναφέρουν και να επεξηγούν τον ρόλο των ΤΠΕ ως πλαίσιο συμφραζομένων το οποίο επιδρά καταλυτικά στην αλλαγή των ρόλων όλων των εμπλεκομένων στη διδασκαλία και τη μάθηση (μαθητής, εκπ/κός, δραστηριότητα) και να συγκρίνουν με τα παραδοσιακά περιβάλλοντα μάθησης της συμβατικής τάξης</li> <li>• Αναφέρουν και να επεξηγούν το ρόλο των κειμενογράφων και των προγραμμάτων παρουσιάσεων ως γνωστικών εργαλείων και να συγκρίνουν με τα παραδοσιακά περιβάλλοντα γραφής και παρουσίασης στη συμβατική τάξη</li> <li>• Αναφέρουν και να επεξηγούν το ρόλο του Διαδικτύου στη διδασκαλία και τη μάθηση</li> <li>• Αναφέρουν και να επεξηγούν το ρόλο των ψηφιακών εργαλείων οργάνωσης γνώσης ως εργαλείων μάθησης</li> </ul>
---

- Δημιουργούν μαθησιακές δραστηριότητες ποικίλων τύπων με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων οργάνωσης γνώσης
- Αναφέρουν και να επεξηγούν το ρόλο των υπερμέσων-πολυμέσων στη διδασκαλία και τη μάθηση
- Αναφέρουν και να επεξηγούν το ρόλο των γλωσσών προγραμματισμού ως γνωστικών εργαλείων
- Αναφέρουν και να επεξηγούν το ρόλο των Βάσεων δεδομένων ως γνωστικών εργαλείων
- Αναφέρουν και να επεξηγούν το ρόλο των προσομοιώσεων ως γνωστικών εργαλείων
- Αναφέρουν και να επεξηγούν το ρόλο των εργαλείων Web 2.0 (Blogs, Wikis, Facebook, twitter) ως εργαλείων μάθησης
- Δημιουργούν Blogs για τη διδασκαλία και τη μάθηση εννοιών της αρεσκείας τους
- Αναφέρουν και να επεξηγούν το ρόλο των ψηφιακών παιχνιδιών ως εργαλείων μάθησης
- Αναφέρουν και να επεξηγούν το ρόλο της ψηφιακής αφήγησης στη διδασκαλία και τη μάθηση
- Αναφέρουν και να επεξηγούν το ρόλο των κοινοτήτων μάθησης και πρακτικής σε ψηφιακά εκπ/κά περιβάλλοντα.

### 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	Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις	Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
Λήψη αποφάσεων	Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον
Αυτόνομη εργασία	Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου
Ομαδική εργασία	Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
Εργασία σε διεθνές περιβάλλον	Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον	.....
Παραγωγή νέων ερευνητικών ιδεών	Άλλες...
	.....

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Ομαδική εργασία
- Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
- Λήψη αποφάσεων
- Παραγωγή νέων ερευνητικών ιδεών
- Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
- Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

### (3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Το μάθημα αυτό αφορά στη μελέτη και διδακτική αξιοποίηση μιας σειράς βασικών ψηφιακών εργαλείων στη μαθησιακή δραστηριότητα και στη διδακτική πράξη σύμφωνα με τις σύγχρονες θεωρίες για τη γνώση και τη μάθηση και την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης.

1. Παρουσίαση Μαθήματος.
2. Ο υπολογιστής ως εργαλείο μάθησης.
3. Οι Η/Υ ως γνωστική τεχνολογία.
4. Η χρήση των Η/Υ ως γνωστικά εργαλεία από τη μεριά του μαθητή.
5. Λογισμικά γενικού σκοπού και διαδίκτυο ως γνωστικά εργαλεία. Ποιες είναι οι γνωστικές διαστάσεις του κειμενογράφου;
6. Διερεύνηση του λογισμικού υπολογιστών με σκοπό την επίδειξη πληροφοριών υπό μορφή διαφανειών. Οι Βάσεις δεδομένων ως γνωστικά εργαλεία
7. Τα πολυμέσα-υπερμέσα ως γνωστικά εργαλεία
8. Οι γλώσσες προγραμματισμού ως γνωστικά εργαλεία.
9. Τα Λογιστικά Φύλλα ως γνωστικά εργαλεία.
10. Προγράμματα ειδικού σκοπού ως εργαλεία μάθησης.
11. Τα εργαλεία Web 2.0 (e.g. Blogs) ως εργαλεία μάθησης.
12. Η ψηφιακή αφήγηση στη διδασκαλία και τη μάθηση
13. Ψηφιακά συνεργατικά περιβάλλοντα ως εργαλεία μάθησης



- Journal of Computer Assisted Learning
- IEEE Transactions on Education
- International Journal of Learning Technology
- Journal of Interactive Learning Research