

## ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΙΔΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

### 1. ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Προπτυχιακό	
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΠΕ1Υ	
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΙΔΙΚΗ ΑΓΩΓΗ	
<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	1ο	
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>
Διαλέξεις και Ασκήσεις Πράξης	3	4
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Επιστημονικής Περιοχής, Γενικών Γνώσεων, Ανάπτυξης Δεξιοτήτων	
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ</b>	ΟΧΙ	
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ &amp; ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ</b>	Ελληνική	
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΝΑΙ (στην Αγγλική)	
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uth.gr/courses/SED_U_158/">https://eclass.uth.gr/courses/SED_U_158/</a>	
<b>ΔΙΔΑΣΚΩΝ/ΟΥΣΑ</b>	Ονοματεπώνυμο: Χαράλαμπος Καραγιαννίδης Βαθμίδα: Καθηγητής Γραφείο: 13/2ος τηλ/e-mail: 24210 74895/karagian@uth.gr Άλλοι Διδάσκοντες: -	

### 2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Το μάθημα επιχειρεί μια εισαγωγή και επισκόπηση στις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) και τις εφαρμογές τους στην Εκπαίδευση και την Ειδική Αγωγή. Ο στόχος του μαθήματος είναι να κατανοήσουν οι φοιτητές/τριες τις βασικές έννοιες των ΤΠΕ, τον τρόπο με τον οποίο αλλάζουν την καθημερινότητά μας, και ιδιαίτερα τις βασικές εφαρμογές τους για την εκπαίδευση και για την πρόσβαση ατόμων με αναπηρίες ή/και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Στα πλαίσια του μαθήματος οι φοιτητές/τριες καλούνται να εκπονήσουν και ατομικές υποχρεωτικές εργασίες που έχουν στόχο να τους βοηθήσουν να αξιοποιούν τα βασικά εργαλεία δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου: δημιουργία προσβάσιμου κειμένου και παρουσιάσεων και δημιουργία μιας ηλεκτρονικής τάξης.

Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος ο φοιτητής/τρια θα είναι σε θέση να:

- Έχει κατανοήσει τη βασική αρχιτεκτονική και λειτουργία των Η/Υ, με έμφαση σε θέματα που αφορούν την αξιοποίησή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία (π.χ. νέες συσκευές εισόδου/ εξόδου, και πώς μπορούν να οδηγήσουν σε νέες μαθησιακές δραστηριότητες)
- Έχει κατανοήσει τους τρόπους που οι ΤΠΕ αλλάζουν τη ζωή και την εκπαίδευση των πολιτών της κοινωνίας της γνώσης, και ιδιαίτερα των ατόμων με αναπηρίες ή/και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες
- Έχει κατανοήσει τις νέες τάσεις που αναδύονται στις ΤΠΕ
- Έχει κατανοήσει τις βασικές τεχνικές, οικονομικές και κοινωνικές διαστάσεις, προοπτικές και κινδύνους των Η/Υ και των ΤΠΕ γενικότερα
- Χρησιμοποιεί τα βασικά εργαλεία συγγραφής ψηφιακού περιεχομένου (επεξεργαστής κειμένου και παρουσιάσεων, δημιουργία ηλεκτρονικής τάξης)

### **Γενικές Ικανότητες**

- Αυτόνομη Εργασία
- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών.

### **3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

- Εσωτερική οργάνωση και λειτουργία Η/Υ
- Λειτουργικό σύστημα και λογισμικό εφαρμογών Η/Υ
- Αλγόριθμοι και προγραμματισμός Η/Υ
- Δίκτυα υπολογιστών, διαδίκτυο και παγκόσμιος ιστός
- Σύγχρονες τάσεις ΤΠΕ και εφαρμογές στην Εκπαίδευση και την ειδική αγωγή (διάχυτος υπολογισμός, επαυξημένη πραγματικότητα, τεχνητή νοημοσύνη)
- Εφαρμογές ΤΠΕ στην εκπαίδευση
- Εφαρμογές ΤΠΕ στην πρόσβαση ατόμων με αναπηρίες
- Κίνδυνοι και Προοπτικές ΤΠΕ

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

<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο	
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ &amp; ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Οι ΤΠΕ χρησιμοποιούνται τόσο για τη διδασκαλία, όσο και για την εργαστηριακή εκπαίδευση και την επικοινωνία με τους φοιτητές.	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>
	Διαλέξεις	39
	Ατομικές Εργασίες	32
	Αυτοτελής Μελέτη	39
	<b>Σύνολο Μαθήματος (25 ώρες φόρτου εργασίας ανά πιστωτική μονάδα)</b>	110
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	I. Γραπτή τελική εξέταση (60%) που περιλαμβάνει ερωτήσεις ανάπτυξης II. Ατομικές υποχρεωτικές εργασίες (40%) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Δημιουργία προσβάσιμου κειμένου</li> <li>• Δημιουργία προσβάσιμης παρουσίασης</li> <li>• Δημιουργία ηλεκτρονικής τάξης</li> </ul>	

#### 5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Πουλάκης, Ε., & Πολίτης, Π. (2020). [Συστήματα αξιολόγησης της Υπολογιστικής Σκέψης στην εκπαίδευση: Βιβλιογραφική επισκόπηση](#). *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 12(2), 99-119.
2. Freina, L., & Ott, M. (2015). [A literature review on immersive virtual reality in education: state of the art and perspectives](#). International Conference eLearning and Software for Education (Bucharest, Romania, April 23-24, 2015).
3. Magdalinou, K., & Papadakis, S. (2018). [Ο Διάχυτος Υπολογισμός, ο Κινητός Υπολογισμός και το Διαδίκτυο των Πραγμάτων στην Εκπαίδευση](#). 9ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Διδακτική της Πληροφορικής» (Θεσσαλονίκη, 19-21 Οκτωβρίου 2018).
4. Μακρή Α. & Βλαχόπουλος Δ. (2017). [Ηλεκτρονική μάθηση: η πολυσημία και πολυπλοκότητα της έννοιας](#). Πρακτικά 9ου Διεθνούς Συνεδρίου για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση (Αθήνα, 23-26/11/2017), Τόμος 5, Μέρος 5Α, 133-147.
5. Behera, P. C., Mohapatra, S., & Dash, C. (2017). [Comparative Study on LCMS, LMS and CMS](#). *International Journal of Information Science and Computing*, 4(2), 79-87.
6. Κουρμπέτης, Β., Γελαστοπούλου, Μ., & Μπομπαρίδου, Χ. (2016). [Νέες προοπτικές στο χώρο της ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης: Σχεδιασμός και ανάπτυξη προσβάσιμου εκπαιδευτικού υλικού για μαθητές με αναπηρία και/ή ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες](#). 4ο Πανελλήνιο

Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης (Αθήνα, 20-22 Ιουνίου 2014)

7. Φιλιόγλου, Μ. & Αγγελή, Κ. (2016). [Θεραπευτικές προσεγγίσεις στον Εθισμό στο Διαδίκτυο: Βιβλιογραφική ανασκόπηση](#). Γνωσιακή-Συμπεριφοριστική Έρευνα και Θεραπεία, 2(1).