

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2023)

13ο Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



Βιωματικό εργαστήριο Τεχνολογίες εμπύθισης στην εκπαιδευτική πράξη (Hands on Experience)

Αύγουστος Τσινάκος, Ιωάννης Καζανίδης, Γεώργιος Τερζόπουλος

Βιβλιογραφική αναφορά:

Τσινάκος Α., Καζανίδης Ι., & Τερζόπουλος Γ. (2024). Βιωματικό εργαστήριο Τεχνολογίες εμπύθισης στην εκπαιδευτική πράξη (Hands on Experience). *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 667. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/7351>

Βιωματικό εργαστήριο Τεχνολογίες εμπύθισης στην εκπαιδευτική πράξη (Hands on Experience)

Αύγουστος Τσινάκος, Ιωάννης Καζανίδης, Γεώργιος Τερζόπουλος

tsinakos@cs.ihu.gr, kazanidis@cs.ihu.gr, gterzopo@cs.ihu.gr

Τμήμα Πληροφορικής, Διεθνές Πανεπιστήμιο της Ελλάδας

Περίληψη

Το προτεινόμενο βιωματικό εργαστήριο έχει ως στόχο να εισάγει τους συμμετέχοντες στον συναρπαστικό κόσμο των τεχνολογιών εμπύθισης και να αναδείξει την εκπαιδευτική αξιοποίησή τους. Μέσα από αναφορά σε επιμέρους τεχνολογίες όπως εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα αλλά και παρουσίαση καλών πρακτικών, οι συμμετέχοντες θα εξοικειωθούν με εφαρμογές των τεχνολογιών εμπύθισης στην εκπαιδευτική πράξη.

Το εργαστήριο θα περιλαμβάνει επίσης πρακτική άσκηση σε ελεύθερο λογισμικό επαυξημένης πραγματικότητας επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να δοκιμάσουν στην πράξη τις δυνατότητές της τεχνολογίας. Μετά την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να αξιοποιήσουν τις τεχνολογίες εμπύθισης στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας και να αναπτύξουν δεξιότητες ανάλυσης και δημιουργικής αξιοποίησης των σχετικών λογισμικών.

Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- Κατανόηση των βασικών αρχών και εφαρμογών των τεχνολογιών εμπύθισης.
- Απόκτηση εμπειρίας στη χρήση τεχνολογιών εμπύθισης και την εκπαιδευτική τους εφαρμογή.
- Αναγνώριση των καλών πρακτικών στον τομέα των τεχνολογιών εμπύθισης.
- Εξοικείωση με ελεύθερα λογισμικά επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας και πρακτική εφαρμογή μέσα από τις προτεινόμενες δράσεις.

Κατά το βιωματικό εργαστήριο οι συμμετέχοντες:

- θα δημιουργήσουν το πρώτο τους project επαυξημένης πραγματικότητας για εκπαιδευτική χρήση
- θα ξεναγηθούν σε περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας που αξιοποιούνται στην εκπαιδευτική πράξη