ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΗ ΦΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΟΛΟΓΙΑΣ		
ΤΜΗΜΑ	ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	*Προπτυχιακό*		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΜΕ1133	**ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ**	4ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΗ ΦΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ		
ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΑ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Μαρίνα Παπαστεργίου, Καθηγήτρια		
ΔΙΔΑΣΚΟΝΤΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Μαρίνα Παπαστεργίου, Καθηγήτρια		

ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	**ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ**	**ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ**
	4	4

ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Γενικού υπόβαθρου
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	-
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://eclass.uth.gr/courses/PE_U_184/

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα

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

- Γνωρίζει βασικές αρχές σχεδίασης ηλεκτρονικών περιβαλλόντων μάθησης
- Κατανοεί τους τρόπους με τους οποίους τα διάφορα εργαλεία που προσφέρει η πληροφορική μπορούν να εμπλουτίσουν τη διδασκαλία και μάθηση της Φυσικής Αγωγής (ΦΑ)
- Αξιοποιεί διάφορα εργαλεία που προσφέρει η πληροφορική για τη ΦΑ
- Σχεδιάζει και αναπτύσσει διαδραστικούς ιστότοπους για τη ΦΑ
- Σχεδιάζει και αναπτύσσει μικρές εφαρμογές για κινητές συσκευές για τη ΦΑ

Γενικές Ικανότητες

Το μάθημα αποσκοπεί στην ανάπτυξη των παρακάτω γενικών ικανοτήτων:

- Ικανότητα χρήσης Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών
- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Ικανότητα παραγωγής νέων ιδεών (δημιουργικότητα)
- Ικανότητα σχεδιασμού και διαχείρισης έργων
- Ικανότητα ομαδικής εργασίας

3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- Θεωρίες μάθησης και ηλεκτρονικά περιβάλλοντα μάθησης.
- Πολυμέσα στη ΦΑ.
- Εκπαιδευτικό λογισμικό για τη ΦΑ.
- Ανοικτοί εκπαιδευτικοί πόροι για τη ΦΑ.
- Διαδικτυακές μαθησιακές δραστηριότητες και σχέδια εργασίας για τη ΦΑ.
- Εφαρμογές κινητών συσκευών για τη ΦΑ.
- Ψηφιακή αφήγηση στη ΦΑ.
- Επαυξημένη και εικονική πραγματικότητα στη ΦΑ.
- Εφαρμογές ρομποτικής στη ΦΑ.
- Ψηφιακά παιχνίδια στη ΦΑ.
- Σχεδίαση και ανάπτυξη ιστότοπου για τη ΦΑ.
- Βασικά στοιχεία HTML και CSS.
- Διάταξη ιστοσελίδων και δομή ιστότοπου.
- Πολυμέσα και ενσωμάτωση περιεχομένου.
- Δημιουργία ιστολογίου.
- Φόρμες.
- Τεχνικές διάδρασης από την πλευρά του φυλλομετρητή.
- Σχεδίαση και ανάπτυξη εφαρμογής για κινητές συσκευές για τη ΦΑ.
- Σχεδίαση διεπαφής.
- Ενσωμάτωση πολυμέσων.
- Αποθήκευση δεδομένων στην κινητή συσκευή.
- Χειρισμός αισθητήρων κινητής συσκευής.
- Χειρισμός GPS κινητής συσκευής.
- Συνδεσιμότητα Bluetooth.
- Διαμοίραση σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<table>
<tr><td>ΧΩΡΟΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ & ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</td><td>Πρόσωπο με πρόσωπο</td></tr>
<tr><td>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</td><td>Υποστήριξη μαθησιακής διαδικασίας μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας e-class.
Εκτεταμένη χρήση ΤΠΕ από τους φοιτητές/τριες κατά τη διάρκεια του μαθήματος.</td></tr>
<tr><td>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</td><td>
<table>
<tr><th>Δραστηριότητα</th><th>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</th></tr>
<tr><td>Διαλέξεις και διαδραστική διδασκαλία με ταυτόχρονη εξάσκηση των φοιτητών/τριών σε υπολογιστές</td><td>50</td></tr>
<tr><td>Αυτοτελής μελέτη και εξάσκηση</td><td>15</td></tr>
<tr><td>Ομαδοσυνεργατικές εργασίες</td><td>35</td></tr>
<tr><td>Σύνολο Μαθήματος</td><td>100</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</td><td>I. Ομαδοσυνεργατικές εργασίες (70%) που περιλαμβάνουν τη σχεδίαση και ανάπτυξη ιστότοπου και εφαρμογής για κινητές συσκευές για τη ΦΑ.

II. Τελική εξέταση (30%) που περιλαμβάνει:
- Ερωτήσεις κλειστού τύπου (π.χ. πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης, συμπλήρωσης κενού).</td></tr>
</table>

	Τα κριτήρια αξιολόγησης των εργασιών είναι: - Η συμμόρφωση του ιστότοπου ή της εφαρμογής για κινητές συσκευές (που κατασκεύασαν οι φοιτητές/τριες) με τις αναλυτικές οδηγίες – προδιαγραφές που περιγράφονται στις εκφωνήσεις των αντίστοιχων εργασιών, οι οποίες αναρτώνται στο eClass. - Η καταλληλότητα του ιστότοπου ή της εφαρμογής για κινητές συσκευές για τον σκοπό για τον οποίον κατασκευάστηκε και για τους χρήστες στους οποίους απευθύνεται. - Η αισθητική αρτιότητα και η ευχρηστία του ιστότοπου ή της εφαρμογής για κινητές συσκευές. - Η τεχνική αρτιότητα και η λειτουργικότητα του ιστότοπου ή της εφαρμογής για κινητές συσκευές. - Η επιμέλεια, η δημιουργικότητα και η πρωτοτυπία (που επέδειξαν οι φοιτητές/τριες) κατά την κατασκευή του ιστότοπου ή της εφαρμογής για κινητές συσκευές.

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

-Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:

Mohnsen, B. (2014). Η χρήση της τεχνολογίας στη φυσική αγωγή (επιμ. ελλην. έκδ. Π. Αντωνίου). Θεσσαλονίκη: Δίσιγμα.

Τζιμογιάννης, Α. (2017). Ηλεκτρονική μάθηση. Αθήνα: Κριτική.

Bratitsis, T. (Ed.) (2023). Research on e-learning and ICT in education: Technological, pedagogical, and instructional perspectives. Springer.

Niederst Robbins, J. (2018). Learning Web design: A beginner's guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web graphics (5th Edition). O'Reilly Media.

Rollke, K.H. (2018). Android apps with App Inventor 2: Easy app development for everyone. Createspace Independent Publishing Platform.

Della Ventura, M., & Zhan, Z. (Eds.) (2026). Exploring innovations in educational technology: The ICEIT'25 Collection. Springer.

-Συναφή επιστημονικά περιοδικά:

Computers and Education

Education and Information Technologies

International Journal of Computer Science in Sport

Games for Health