



Ακαδημαϊκός Υπότροφος, Τμήμα Ψυχολογίας, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας
Lifelong Atlantic Fellow for Equity in Brain Health, Global Brain Health Institute

Στέλιος Ζυγοούρης

Ηλεκτρονικές δοκιμασίες νοητικής αξιολόγησης. Νέες τεχνολογίες, νέα μοντέλα εντοπισμού των νοητικών διαταραχών

Η ταχεία εξέλιξη και εξάπλωση των ηλεκτρονικών δοκιμασιών νοητικής αξιολόγησης συνοδεύεται από ενθουσιασμό αλλά και αβεβαιότητα σχετικά με την ένταξή τους στο σύστημα υγείας. Η νέα γενιά ηλεκτρονικών δοκιμασιών εστιάζει στην σύντομη αάρωση και την αυτοχορήγηση. Αυτά τα χαρακτηριστικά κάνουν τις ηλεκτρονικές δοκιμασίες ιδανικές για χρήση στην πρωτοβάθμια περίθαλψη. Παράλληλα προωθούνται και δοκιμάζονται νέα μοντέλα εντοπισμού των νοητικών διαταραχών όπου η αρχική αάρωση γίνεται μέσω αυτοχορηγούμενης ηλεκτρονικής δοκιμίας.



Μεταδιδασκατορική ερευνητριά, Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο
Ψυχολόγος στο Κέντρο Φυσικής Ιατρικής και Αποκατάστασης, Γενικό Νοσοκομείο Φλώρινας

Πολυξένη Καϊμάρια

Ψηφιακός μετασχηματισμός και συνεκπαίδευση: η παιδαγωγική αξιοποίηση της τεχνολογίας αιχμής

Τα τελευταία χρόνια, η ακαδημαϊκή έρευνα για την εφαρμογή της συνεκπαίδευσης έχει μετατοπιστεί από το «πώς» πρέπει να εκπαιδεύονται οι μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες ή/και αναπηρία στο «τι» και «πώς» πρέπει να διδάσκονται. Ο ψηφιακός μετασχηματισμός μπορεί να διασφαλίσει προσβάσιμο περιεχόμενο για όλους τους μαθητές ανεξάρτητα από ενδεχόμενες μθησιακές δυσκολίες και να διευκολύνει τους εκπαιδευτικούς να εφαρμόσουν διδακτικές τεχνικές που βασίζονται στη διαφοροποιημένη διδασκαλία, τον Καθολικό Σχεδιασμό για τη Μάθηση και την Πολυμεσική Μάθηση.



Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Επικοινωνίας και Ψηφιακών Μέσων, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

Αλέξανδρος Κλεφτοδήμος

Εκπαιδευτικές εφαρμογές επανδμημένης πραγματικότητας με βάση την τοποθεσία

Οι εφαρμογές επανδμημένης πραγματικότητας (Ε.Π.) χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο για ερευνητικούς και εμπορικούς σκοπούς. Μερικοί από τους τομείς που χρησιμοποιούνται οι εφαρμογές αυτές είναι τα ψηφιακά παιχνίδια ψυχαγωγίας, ο τουρισμός, η εκπαίδευση και το μάρκετινγκ. Σε αυτή την παρουσίαση θα επικεντρωθούμε στις εκπαιδευτικές εφαρμογές της επανδμημένης πραγματικότητας με βάση την γεωγραφική τοποθεσία ή άλλους χωροεπιστητές εφαρμογές Ε.Π.. Θα παρουσιαστούν εν συντομία μία σειρά εφαρμογών για κινητές συσκευές οι οποίες προέκυψαν μέσα από τη συνεργασία του Κέντρου Εκπαίδευσης για το Περιβάλλον και την Αειφορία (Κ.Ε.Π.Ε.Α.) Καστοριάς το Εργαστήριο Ψηφιακών Μέσων και Στρατηγικής Επικοινωνίας του Τμήματος Επικοινωνίας και Ψηφιακών Μέσων του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, άλλα και εφαρμογές οι οποίες αναπτύχθηκαν στα πλαίσια ερευνητικών προγραμμάτων του Εργαστηρίου.



Επίκουρη Καθηγήτρια Γνωστικής Ψυχολογίας Τμήμα Ψυχολογίας Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

Αμαρυλλίς-Χρυσή Μαλεγιαννάκη

Αξιοποίηση της τριδιάστατης τεχνολογίας στην αξιολόγηση των νοητικών λειτουργιών: Το παράδειγμα του Computerized Battery for the Assessment of Attention Disorders

Η ολoένα αυξανόμενη ανάγκη για σύγχρονα και οικολογικά έγκυρα εργαλεία αξιολόγησης των νοητικών λειτουργιών οδήγησε στη σταδιακή εισαγωγή και αντικατάσταση αρκετών παραδοσιακών πειραματικών δοκιμασιών με ηλεκτρονικές δοκιμασίες χορηγούμενες σε τριδιάστατα περιβάλλοντα. Η συστοιχία Computerized Battery for the Assessment of Attention Disorders αποτελεί παράδειγμα ενός τέτοιου εργαλείου με το οποίο αξιολογούνται οι λειτουργίες της προσοχής (επιλεκτική, συντηρούμενη, διαμοιραζόμενη και στρωφή της προσοχής) σε τυπικό και μη ενήλικο πληθυσμό. Έρευνες με παρόμοια εργαλεία συγκλίνουν στη διαπίστωση πως όσο περισσότερο ανταποκρίνεται το περιβάλλον της δοκιμίας στις απαιτήσεις της καθημερινής ζωής του ατόμου, τόσο περισσότερο το εξαγόμενο προφίλ του ατόμου αντανακλά τις πραγματικές νοητικές δυνατότητες και αδυναμίες του. Το τελευταίο έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα ωφέλιμο στον σχεδιασμό εξατομικευμένων προγραμμάτων παρέμβασης με στόχο τη νοητική ενδυνάμωση.



Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας – Διευθυντής εργαστηρίου ΔΗΚΑΤΕ

Θαρρένος Μπράτιotis

Αξιοποίηση ψηφιακής αφήγησης και εκπαιδευτικής ρομπωτικής στην καλλιέργεια της ενσυναίσθησης

Η παρουσίαση εστιάζει στην Ψηφιακή Αφήγηση μέσω δύο υλοποιημένων παρεμβάσεων. Η πρώτη αφορά την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης σε παιδιά τυπικής ανάπτυξης ηλικίας 2,5-5,5 ετών και η δεύτερη την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης παιδιών τυπικής ανάπτυξης προς τα παιδιά με ΔΑΦ. Στο δεύτερο μέρος της παρουσίασης θα γίνει αναφορά στην υλοποίηση ενός εκπαιδευτικού ρομπότ, μέσα από τη συνεργασία των Τμημάτων Νηπιαγωγών και Ηλεκτρολόγων Μηχανικών του ΠΔΜ, περιγράφοντας την αντίστοιχη διδακτική παρέμβαση για την καλλιέργεια ενσυναίσθησης προς τα παιδιά με ΔΑΦ.



Αθανάσιος Παναβασιλείου

Σύμβουλος Πληροφορικής Αθλητισ & Βθμιας Εκπαίδευσης Δυτικής Μακεδονίας

Η χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση

Οι νέες τεχνολογίες, όπως οι υπολογιστές, οι φορητές συσκευές, το διαδικτυο, το cloud computing και η τεχνητή νοημοσύνη, προσφέρουν πολλές δυνατότητες για την βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Μερικοί από τους τρόπους με τους οποίους οι νέες τεχνολογίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση περιλαμβάνουν:

- Προσφορά εξατομικευμένης μάθησης

- Αύξηση της προσβασιμότητας στην εκπαίδευση
 - Ανάπτυξη κριτικής σκέψης και δημιουργικότητας
 - Προώθηση της συνεργασίας και της επικοινωνίας
- Η χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση θέτει επίσης ορισμένες προκλήσεις, όπως:
- Την ανάγκη για κατάλληλη κατάρτιση των εκπαιδευτικών
 - Την ανάγκη για πρόσβαση σε τεχνολογία
 - Την ανάγκη για αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας
- Οι νέες τεχνολογίες μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να μάθουν πιο αποτελεσματικά και να αναστήσουν τις δεξιότητες που χρειάζονται για να ευδοκμήσουν στον 21ο αιώνα.



Άγγελος Σοφιανίδης

ΕΔΙΠ (PhD) Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

Διαμορφώνοντας συμπεριληπτικά παιχνίδια περιβάλλοντα διερεύνησης με χρήση επανδμημένης πραγματικότητας: Η προσέγγιση IB-ARGI

Η προτεραιότητα στη συμπεριληπτική εκπαίδευση αποτελεί βασική εστίαση στο πλαίσιο της Ατζέντας 2030 των Ηνωμένων Εθνών για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη απαιτεί μία επανεξέταση της διερευνητικής μάθησης που βασίζεται σε συγκεκριμένα συμπεριληπτικά πλαίσια, όπου η παιχνιδοποίηση και οι τεχνολογίες αξιοποιούνται ώστε να εξυπηρετούν αυτόν τον σκοπό. Τα Διερευνητικά Συμπεριληπτικά Παιχνίδια Ενλλακτικής Πραγματικότητας (IB-ARGI) είναι μια προσέγγιση για τη δημιουργία ενός συνόλου συνεργατικών δραστηριοτήτων επίλυσης γρίφων με βάση την αφήγηση, σχεδιασμένων με βάση τις αρχές της Καθολικού Σχεδιασμού για τη Μάθηση, οι οποίες ακολουθούν την προσέγγιση της διερεύνησης και ενισχύονται με τεχνολογίες επανδμημένης πραγματικότητας. Στη παρουσίαση θα γίνει αναφορά στην προσέγγιση IB-ARGI και συγκεκριμένο παράδειγμα εφαρμογής σε διδασκαλία.



Παναγιώτα Χριστοδούλου

Ακαδημαϊκή Υπότροφος, Τμήμα Ψυχολογίας, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας



Δημήτρης Πνευματικός

Καθηγητής, Αναπληρωτής Πρόεδρος, Τμήμα Ψυχολογίας, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

Η επίδραση της προσωπικότητας Ρομπότ Κοινωνικής Αρωγής σε μαθητές διαφορετικών επιδόσεων

Στόχος της παρουσίασης είναι η ανάδειξη της επίδρασης της προσωπικότητας ενός Ρομπότ Κοινωνικής Αρωγής (PKA) σε μαθητές/τριες πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης διαφορετικών επιδόσεων. Στη μελέτη συμμετείχαν συνολικά 104 μαθητές/τριες (11 και 13 ετών). Ακολουθήθηκε ονοεί πειραματικός σχεδιασμός με μέτρηση πριν και μετά την παρέμβαση. Οι μαθητές/τριες χωρίστηκαν τυχαία σε τρεις ομάδες, όπου αλληλεπίδρασαν με διαφορετική προσωπικότητα του PKA. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι μαθητές/τριες χαμηλότερων επιδόσεων ενισχύθηκαν περισσότερο από την υποστηρικτική προσωπικότητα του ρομπότ.