

Τίτλος Μαθήματος:
«B1: Παιδαγωγική Αξιοποίηση των Τεχνολογιών Παιγνιδοποίησης (Gamification) & Εκτεταμένης Πραγματικότητας (eXtended Reality: AR,VR,MR) στο πεδίο της βιωματικής εκπαίδευσης και της πολιτιστικής κληρονομιάς»

Σκοπός Μαθήματος

Βασικός σκοπός του προσφερόμενου μαθήματος είναι η διερεύνηση και συνεργατική οικοδόμηση της γνώσης σχετικά με τον σχεδιασμό και την υλοποίηση περιβαλλόντων Παιγνιδοποίησης (Gamification) & Εκτεταμένης Πραγματικότητας (eXtended Reality: AR,VR,MR) στο πεδίο της βιωματικής εκπαίδευσης και της πολιτιστικής κληρονομιάς. Οι φοιτητές/τριες εξοικειώνονται με ζητήματα παιδαγωγικού σχεδιασμού στα ανωτέρω περιβάλλοντα αξιοποιώντας προηγμένες τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης, εστιάζοντας στους ανοιχτούς μαθησιακούς πόρους.

Αξιολόγηση Μαθήματος

- 1η Ενδιάμεση εργασία 25%
- 2η Ενδιάμεση εργασία 35%
- 3η Εργασία 40%