

«Εισαγωγή στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία» (EDU660)

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ & ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ (ΠΑΝ. ΛΕΜΕΣΟΥ) & ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΝΟΙΑΣ (ΠΑΝ. ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ)		
ΤΜΗΜΑ	ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ & ΤΜΗΜΑ ΒΙΟΪΑΤΡΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	EDU 660	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Α΄
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Εισαγωγή στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ <i>σε περίπτωση που οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται σε διακριτά μέρη του μαθήματος π.χ. Διαλέξεις, Εργαστηριακές Ασκήσεις κ.λπ. Αν οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται ενιαία για το σύνολο του μαθήματος αναγράψτε τις εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων</i>		ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ
ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΕΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ		3	10
Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης, γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων	Γενικού υποβάθρου		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	-		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	ΕΛΛΗΝΙΚΑ		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΟΧΙ		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://moodle.uol.ac.cy/login/index.php		

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Περιγράφονται τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος οι συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες καταλλήλου επιπέδου που θα αποκτήσουν οι φοιτητές μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος.

Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α

- Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης
- Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 & 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και το Παράρτημα Β

Σκοπός του μαθήματος είναι να εισάγει τους φοιτητές και τις φοιτήτριες στην επιστημονική περιοχή της Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας μέσω της παρουσίασης και συζήτησης ποικίλων σύγχρονων ψηφιακών μέσων και εργαλείων καθώς και των μεθόδων αξιοποίησής τους στην εκπαιδευτική πράξη.

Συγκεκριμένα, οι φοιτητές και οι φοιτήτριες μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος θα έχουν αποκτήσει βασικές και επαρκείς γνώσεις σχετικά με:

- το μετασχηματιστικό ρόλο του Διαδικτύου στην εκπαίδευση
- τις διαδικτυακές ευκαιρίες μάθησης (MOOCs, online μαθήματα, και ανοιχτοί εκπαιδευτικοί πόροι)
- τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες που βασίζονται στον Ιστό και τη συμβολή τους στην προαγωγή της ενεργού και αλληλεπιδραστικής μάθησης
- τις ψηφιακές βιβλιοθήκες και τα αποθετήρια εκπαιδευτικού υλικού
- τα ζητήματα σεβασμού/προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών περιεχομένου που διανέμεται μέσω του Ιστού
- το ρόλο των εργαλείων γενετικής τεχνητής νοημοσύνης (*generative AI*) για την υποστήριξη της ανάπτυξης εκπαιδευτικού περιεχομένου
- την εξ αποστάσεως και τη μεικτή εκπαίδευση
- τα Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης
- τις ιστοεξερευνήσεις ως διερευνητικές μαθησιακές εμπειρίες
- το βίντεο και το διαδραστικό βίντεο ως εργαλεία διδασκαλίας και μάθησης
- τη σύγχρονη εποχή της Κοινωνίας της Πληροφορίας και τις προεκτάσεις της στην εκπαίδευση και τη μάθηση
- το προφίλ και τις ανάγκες των μαθητών του σήμερα και το ρόλο του εκπαιδευτή
- τους στόχους της εκπαίδευσης και τις τάσεις για το 2030 σε ευρωπαϊκό επίπεδο
- τις νέες τεχνολογίες (υπολογιστικό νέφος, Διαδίκτυο των Πραγμάτων, τεχνολογίες μαζικής συμμετοχής, εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα, ολογραφική προβολή, απτικές επαφές, κοινωνική υπολογιστική) στην εκπαίδευση
- τις σύγχρονες και αναδυόμενες τάσεις και τεχνολογίες (περιβάλλοντα εικονικών κόσμων, παιχνιδοποίηση και περιβάλλοντα ψηφιακών παιχνιδιών, εξατομικευμένη μάθηση, εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης) για την ενίσχυση των μαθησιακών εμπειριών και το μετασχηματισμό της εκπαίδευσης
- Επιπλέον, οι φοιτητές και οι φοιτήτριες μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος θα είναι σε θέση να:
 - σχεδιάζουν τη δομή, τη μορφή, τις λειτουργίες και το περιεχόμενο ενός εκπαιδευτικού ιστότοπου
 - αναπτύσσουν ιστότοπους χρησιμοποιώντας σύγχρονα online εργαλεία κατασκευής ιστότοπων
 - αξιοποιούν τις δυνατότητες που παρέχουν τα εργαλεία για την ενσωμάτωση διαδραστικών στοιχείων σε ιστότοπους
 - δημιουργούν βίντεο με εναλλακτικούς τρόπους (καταγραφή οθόνης, βιντεοσκοπήση, σύνθεση πολυμεσικών στοιχείων) για εκπαιδευτική χρήση χρησιμοποιώντας κατάλληλα εργαλεία
 - επεξεργάζονται βίντεο με τη χρήση κατάλληλων εργαλείων
 - δημιουργούν διαδραστικά βίντεο και βιντεομαθήματα χρησιμοποιώντας αντίστοιχα εργαλεία

Λαμβάνοντας υπόψη τις γενικές ικανότητες που πρέπει να έχει αποκτήσει ο πτυχιούχος (όπως αυτές αναγράφονται στο Παράρτημα Διπλώματος και παρατίθενται ακολούθως) σε ποια / ποιες από αυτές αποσκοπεί το μάθημα;	
Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις Λήψη αποφάσεων Αυτόνομη εργασία Ομαδική εργασία Εργασία σε διεθνές περιβάλλον Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών	Σχεδιασμός και διαχείριση έργων Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης Άλλες...
Το μάθημα αποσκοπεί στα εξής: ▪ Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών ▪ Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις ▪ Αυτόνομη εργασία ▪ Ομαδική εργασία ▪ Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον	

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ- ΕΝΟΤΗΤΕΣ

1. Εξερευνώντας το Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Οικοσύστημα: Το Διαδίκτυο, οι Πόροι, και η Εκπαιδευτική Τεχνολογία.

Αυτή η ενότητα καλύπτει θέματα που αφορούν στο ρόλο του Διαδικτύου στην εκπαίδευση, στους ψηφιακούς πόρους, και στην ενσωμάτωση της τεχνολογίας στη διδασκαλία και τη μάθηση. Συγκεκριμένα, συζητούνται: η σημασία του Διαδικτύου για την εκπαίδευση και ο μετασχηματιστικός του ρόλος· διαδικτυακές ευκαιρίες μάθησης (MOOCs, online μαθήματα, και ανοιχτοί εκπαιδευτικοί πόροι)· εκπαιδευτικές δραστηριότητες βασισμένες στον Ιστό και η συμβολή τους στην προαγωγή της ενεργού και αλληλεπιδραστικής μάθησης· εκπαιδευτικοί πόροι στον Ιστό· ψηφιακές βιβλιοθήκες και αποθετήρια εκπαιδευτικού υλικού· εξ αποστάσεως και μεικτή εκπαίδευση· Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης· οι ιστοεξερευνήσεις ως διερευνητικές μαθησιακές εμπειρίες.

2. Η Εκπαίδευση στην Κοινωνία της Πληροφορίας.

Σε αυτή την ενότητα παρουσιάζεται η εποχή η οποία διανύουμε, η οποία φέρνει νέες προκλήσεις αλλά και ευκαιρίες για το εκπαιδευτικό σύστημα. Μεταξύ άλλων συζητούνται θέματα που άπτονται της Κοινωνίας της Πληροφορίας, καθώς και η επίδραση των νέων τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνιών στη σύγχρονη εποχή. Αναλύονται οι προεκτάσεις της σύγχρονης εποχής στην εκπαίδευση και τη μάθηση, ενώ παρουσιάζονται τα πλέον σύγχρονα στατιστικά σε Ευρώπη και Ελλάδα. Χαρτογραφείται το προφίλ των μαθητών του σήμερα προκειμένου να γίνουν αντιληπτές οι ανάγκες τους. Ταυτόχρονα, αποσαφηνίζεται ο ρόλος που θα πρέπει να έχει ο εκπαιδευτής στην νέα αυτή εποχή. Παρουσιάζονται επίσης, οι στόχοι της εκπαίδευσης και οι τάσεις για το 2030 σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

3. Νέες Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση.

Στην ενότητα αυτή παρουσιάζονται σύγχρονες τεχνολογίες που αξιοποιούνται ή δύνανται να αξιοποιηθούν εκπαιδευτικά. Στόχος είναι η κατανόηση των συγχρόνων αυτών τεχνολογιών και των δυνατοτήτων που μπορούν

να προσφέρουν στην Εκπαίδευση. Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται και συζητούνται: οι τεχνολογίες/υπηρεσίες υπολογιστικού νέφους (Cloud Computing), διαδίκτυο των πραγμάτων (Internet of Things), τεχνολογίες μαζικής συμμετοχής (Crowdsourcing), εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα, ολογραφική προβολή, απτικές επαφές, κοινωνική υπολογιστική (social computing).

4. Ενισχύοντας τις μαθησιακές εμπειρίες μέσω σύγχρονων και αναδυόμενων τάσεων στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία

Σε αυτή την ενότητα παρουσιάζονται σύγχρονες και αναδυόμενες τάσεις και τεχνολογίες που δύνανται να ενισχύσουν τις μαθησιακές εμπειρίες και να επιδράσουν μετασχηματιστικά στην εκπαίδευση. Συγκεκριμένα συζητούνται τα περιβάλλοντα εικονικών κόσμων, η παιχνιδοποίηση και τα περιβάλλοντα ψηφιακών παιχνιδιών, η εξατομικευμένη μάθηση, και τέλος οι εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης.

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΕΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ

1. Ανάπτυξη διαδραστικών εκπαιδευτικών ιστότοπων

Αντικείμενο αυτού του εργαστηρίου αποτελούν τα online εργαλεία ανάπτυξης ιστότοπων, όπως τα Google Sites, Wix, κ.ά. Συζητούνται, επιδεικνύονται και δοκιμάζονται οι δυνατότητες και λειτουργίες τους και αναδεικνύεται το φιλικό στο χρήστη περιβάλλον διεπαφής τους. Επισημαίνεται η αξία των διαδραστικών στοιχείων σε ιστότοπους εκπαιδευτικού προσανατολισμού. Συζητούνται επίσης ζητήματα προσβασιμότητας καθώς και σεβασμού των πνευματικών δικαιωμάτων. Τέλος, γίνεται αναφορά στο ρόλο των εργαλείων γενετικής τεχνητής νοημοσύνης (generative AI) για την υποστήριξη της ανάπτυξης εκπαιδευτικών ιστότοπων και του περιεχομένου τους.

2. Ανάπτυξη διαδραστικών μαθημάτων βασισμένων σε βίντεο

Αντικείμενο του δεύτερου εργαστηρίου αποτελεί το βίντεο ως ψηφιακό μέσο/εργαλείο διδασκαλίας και μάθησης. Συζητούνται θέματα σχετικά με τις δυνατότητες, τους περιορισμούς και τους τρόπους εκπαιδευτικής του αξιοποίησης και παρουσιάζονται εργαλεία για τη δημιουργία και επεξεργασία βίντεο. Αναλύεται η έννοια του διαδραστικού βίντεο, ο ρόλος και η χρησιμότητά του ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Παρουσιάζονται και δοκιμάζονται ψηφιακά περιβάλλοντα για τη δημιουργία διαδραστικών βιντεομαθημάτων. Τέλος, γίνεται αναφορά στο ρόλο των εργαλείων γενετικής τεχνητής νοημοσύνης (generative AI) για την υποστήριξη της ανάπτυξης διαδραστικών και μη εκπαιδευτικών βίντεο.

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ <i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i>	Εξ αποστάσεως εκπαίδευση	
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ <i>Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</i>	Οι ΤΠΕ και η χρήση τους στην εκπαίδευση αποτελούν το αντικείμενο του μαθήματος και συνεπώς χρησιμοποιούνται εκτεταμένα στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές.	
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ <i>Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι διδασκαλίας, Διαλέξεις, Σεμινάρια, Εργαστηριακή Άσκηση, Άσκηση Πεδίου, Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας, Φροντιστήριο, Πρακτική (Τοποθέτηση), Κλινική Άσκηση, Καλλιτεχνικό Εργαστήριο, Διαδραστική διδασκαλία, Εκπαιδευτικές επισκέψεις, Εκπόνηση μελέτης</i>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
	<i>Διαλέξεις</i>	<i>39</i>
	<i>Εργαστηριακές Ασκήσεις</i>	<i>13</i>
	<i>Διαδραστική Διδασκαλία</i>	<i>13</i>
	<i>Μελέτη & Ανάλυση Βιβλιογραφίας</i>	<i>26</i>

(project), Συγγραφή εργασίας / εργασιών, Καλλιτεχνική δημιουργία, κ.λπ. Αναγράφονται οι ώρες μελέτης του φοιτητή για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα καθώς και οι ώρες μη καθοδηγούμενης μελέτης σύμφωνα με τις αρχές του ECTS	Εκπόνηση Μελέτης	26
	Συγγραφή Εργασίας	36
	Αυτοτελής Μελέτη	47
	Σύνολο Μαθήματος	200
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμών, Επίλυση Προβλημάτων, Γραπτή Εργασία, Έκθεση / Αναφορά, Προφορική Εξέταση, Δημόσια Παρουσίαση, Εργαστηριακή Εργασία, Κλινική Εξέταση Ασθενούς, Καλλιτεχνική Ερμηνεία, Άλλη / Άλλες Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.		
Εβδομαδιαίες διαδραστικές δραστηριότητες (20% συνολικά): Σε εβδομαδιαία βάση, οι φοιτητές θα έχουν την ευκαιρία να αλληλεπιδρούν με τον καθηγητή, άλλους φοιτητές ή/και άλλους σχετικούς φορείς για την ολοκλήρωση ορισμένων δραστηριοτήτων. Οι δραστηριότητες αυτές αποτελούν αναπόσπαστο μέρος του μαθήματος και βοηθούν τον φοιτητή να κατανοήσει και να αφομοιώσει την ύλη της κάθε εβδομάδας. Ο καθηγητής θα επιλέξει πριν από την έναρξη του μαθήματος 10 διαδραστικές δραστηριότητες που θα προσμετρηθούν στον τελικό βαθμό του μαθήματος, η κάθε μία με 2% του βαθμού. Οι υπόλοιπες διαδραστικές δραστηριότητες θα είναι διαθέσιμες στους μαθητές για να τις ολοκληρώσουν (αλλά δεν θα συνεισφέρουν στον τελικό βαθμό τους), για να διευκολύνουν την αυτοαξιολόγηση και να βοηθήσουν την εις βάθος μάθηση. Ατομική ή/και συνεργατική εργασία (30%): Ο διδάσκων θα αναθέσει στους φοιτητές ατομική ή/και συνεργατική εργασία και θα αξιολογηθεί σύμφωνα με τη ρουμπρίκα της εργασίας. Τελική εξέταση (50%): Η τελική εξέταση θα αξιολογήσει την κατανόηση των μαθησιακών στόχων που έχουν τεθεί για το μάθημα και την ικανότητά φοιτητών να εφαρμόζουν τις γνώσεις τους σε πραγματικά σενάρια στον τομέα της Ειδικής Αγωγής και των Νέων Τεχνολογιών.		

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:

Roblyer, M.D. & Doering, A.H. (2014). *Εκπαιδευτική Τεχνολογία και Διδασκαλία*. (Επιμέλεια / Μετάφραση: Μουντρίδου, Μ.) Εκδόσεις ΙΟΝ.

Βοσινάκης, Σ. (2015). *Εικονικοί κόσμοι* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3187>

Δουκάκης, Σ., Μουντρίδου, Μ., Νιάρη, Μ., & Βλάμος, Π. (2023). *Αειφορία, ανθρώπινη ευημερία και το μέλλον της εκπαίδευσης* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://dx.doi.org/10.57713/kallipos-260>

Κόμης, Β. (2019). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Τζιμογιάννης, Α. (2019). *Ψηφιακές Τεχνολογίες και Μάθηση του 21ου Αιώνα*. Αθήνα. Εκδόσεις Κριτική.

Τσιάτσος, Θ. (2015). *Εκπαιδευτικά περιβάλλοντα διαδικτύου* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3200>

Φεσάκης, Γ. (2019). *Εισαγωγή στις εφαρμογές των ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαίδευση. Από τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην Ψηφιακή ικανότητα και την υπολογιστική σκέψη*. Αθήνα: Gutenberg.

- Συναφή επιστημονικά περιοδικά:

International Journal of Information and Learning Technology (IJILT) – Emerald Publishing.

Journal of Computer Assisted Learning (JCAL) – Wiley.

Journal of Research in Innovative Teaching & Learning (JRIT) – Emerald Publishing.

Computers & Education – Elsevier.

Computers & Education Open (CAEO) – Elsevier.

Computers and Education: X Reality (CEXR) – Elsevier.

Computers & Education: Artificial Intelligence – Elsevier.

Technology, Knowledge and Learning – Springer.

British Journal of Educational Technology (BJET) – British Educational Research Association.

Education and Information Technologies – Springer.

Educational Technology Research and Development – Springer.

International Journal of Artificial Intelligence in Education (IJAIED) – Springer.

IEEE Transactions on Learning Technologies – IEEE.