

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΗΝ ΥΓΕΙΑ

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	Σχολή Επιστήμης Φυσικής Αγωγής, Αθλητισμού και Εργοθεραπείας		
ΤΜΗΜΑ/ΠΜΣ	Τμήμα Εργοθεραπείας		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΠΣ - ΕΠΙΠΕΔΟ 6		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	7ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας στην Υγεία		
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	
	3	6	
<i>Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο 4.</i>			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ <i>Υποβάθρου, Γενικών Γνώσεων, Επιστημονικής Περιοχής, Ανάπτυξης Δεξιοτήτων</i>	ΓΕΝΙΚΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	ΟΧΙ		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	ΕΛΛΗΝΙΚΗ		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΟΧΙ		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	-		

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 Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης
- Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 & 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης

και Παράρτημα Β

- Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων

Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα αποκτήσουν ουσιαστικές γνώσεις και δεξιότητες στην εφαρμογή των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνίας στην υγεία, με έμφαση στην Τεχνητή Νοημοσύνη, τα Μεγάλα Δεδομένα, το Διαδίκτυο των Πραγμάτων

και την Υπολογιστική Νέφους. Παράλληλα, θα εκπαιδευτούν στη χρήση λογισμικών γραφείου όπως επεξεργαστές κειμένου, λογιστικά φύλλα και παρουσιάσεις, ενσωματώνοντας τη χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης (π.χ. ChatGPT) για την αυτοματοποίηση και βελτίωση των διαδικασιών τους. Επιπλέον, θα κατανοήσουν τη σημασία των διαδραστικών βιντεοπαιχνιδιών και των βάσεων δεδομένων στον τομέα της υγείας, αναπτύσσοντας την ικανότητα να αξιοποιούν ψηφιακά εργαλεία στην επαγγελματική τους καριέρα.

Γενικές Ικανότητες

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

Σχεδιασμός και διαχείριση έργων

Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα

Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον

Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις

Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και

Λήψη αποφάσεων

ευαισθησίας σε θέματα φύλου

Αυτόνομη εργασία

Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής

Ομαδική εργασία

Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

Εργασία σε διεθνές περιβάλλον

Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον

Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών

- *Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών*
- *Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις*
- *Λήψη αποφάσεων*
- *Αυτόνομη εργασία*
- *Εργασία σε διεθνές περιβάλλον*
- *Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον*
- *Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών*
- *Σχεδιασμός και διαχείριση έργων*
- *Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης*

3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1. *Εκπαιδευτική Τεχνολογία - Ψηφιακές Υπηρεσίες του ΔΠΘ*
2. *Εισαγωγή στις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας στην Υγεία – Τεχνητή Νοημοσύνη, Μεγάλα Δεδομένα, Διαδίκτυο των Πραγμάτων, Υπολογιστική Νέφους*
3. *Χρήση Λογισμικού γραφείου στην Υγεία – Επεξεργαστής Κειμένου I*
4. *Χρήση Λογισμικού γραφείου και Τεχνητή Νοημοσύνη (ChatGPT) στην Υγεία – Επεξεργαστής Κειμένου II*
5. *Χρήση Λογισμικού γραφείου στην Υγεία – Λογιστικά Φύλλα I*
6. *Χρήση Λογισμικού γραφείου και Τεχνητή Νοημοσύνη (ChatGPT) στην Υγεία – Λογιστικά Φύλλα II*
7. *Χρήση Λογισμικού γραφείου στην Υγεία – Παρουσιάσεις I*

8. Χρήση Λογισμικού γραφείου και Τεχνητή Νοημοσύνη (ChatGPT) στην Υγεία – Παρουσιάσεις II
9. Η πληροφορία στο χώρο της Υγείας
10. Συστήματα διαχείρισης βάσεων δεδομένων και Τεχνητή Νοημοσύνη (ChatGPT) στην Υγεία – Βάσεις Δεδομένων I
11. Συστήματα διαχείρισης βάσεων δεδομένων στην Υγεία – Βάσεις Δεδομένων II
12. Ενσωμάτωση των αλληλεπιδραστικών βιντεοπαιχνιδιών στην Υγεία
13. Αξιοποίηση των αλληλεπιδραστικών βιντεοπαιχνιδιών στην Υγεία

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</p> <p><i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i></p>	<p>Το μάθημα θα διδαχθεί ως συνδυασμός δύο μεθόδων διδασκαλίας:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● διαλέξεις όπου θα εισάγονται βασικές έννοιες και θεωρίες σχετικές με το περιεχόμενο του μαθήματος ● εργαστηριακή διδασκαλία όπου οι φοιτητές θα εργάζονται αυτόνομα ή σε ομάδες αλλά με καθοδήγηση, εκτελώντας εργασίες με πακέτα λογισμικού γενικής και ειδικής χρήσης. <p>Παράλληλα θα αναπτύσσεται το μοντέλο της μικτής μάθησης με χρήση εξ αποστάσεως μάθησης μέσω αντίστοιχης πλατφόρμας διαχείρισης μάθησης.</p>						
<p>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</p> <p><i>Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</i></p>	<p>Η χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία και στην Επικοινωνία με τους φοιτητές θα περιλαμβάνει:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ψηφιακές διαφάνειες για την παρουσίαση του υλικού του μαθήματος ● Βίντεο για την ενίσχυση της κατανόησης σύνθετων θεμάτων ● MsTeams/e-class, webmail για την ηλεκτρονική επικοινωνία και τη διαχείριση του μαθήματος ● Υπολογιστικό νέφος για συνεργατική εργασία και κοινή χρήση αρχείων ● Τεχνητή νοημοσύνη για την υποστήριξη της μάθησης και την παροχή εξατομικευμένης βοήθειας <p>Η ενσωμάτωση αυτών των εργαλείων Τ.Π.Ε. θα βελτιώσει την εμπειρία μάθησης και θα διευκολύνει την επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικών και φοιτητών.</p>						
<p>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</p> <p><i>Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι διδασκαλίας.</i></p> <p><i>Διαλέξεις, Σεμινάρια, Εργαστηριακή Άσκηση, Άσκηση Πεδίου, Μελέτη & ανάλυση</i></p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Δραστηριότητα</th> <th>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Διαλέξεις</td> <td>39</td> </tr> <tr> <td>Εργαστηριακή Άσκηση</td> <td>60</td> </tr> </tbody> </table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου	Διαλέξεις	39	Εργαστηριακή Άσκηση	60
Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου						
Διαλέξεις	39						
Εργαστηριακή Άσκηση	60						

βιβλιογραφίας, Φροντιστήριο, Πρακτική (Τοποθέτηση), Κλινική Άσκηση, Καλλιτεχνικό Εργαστήριο, Διαδραστική διδασκαλία, Εκπαιδευτικές επισκέψεις, Εκπόνηση μελέτης (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 ώστε ο συνολικός φόρτος εργασίας σε επίπεδο εξαμήνου να αντιστοιχεί στα standards του ECTS	Μελέτη και ανάλυση βιβλιογραφίας	78
	Εξετάσεις	3
	Σύνολο Μαθήματος	180
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμίων, 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.	Η αξιολόγηση για το μάθημα θα δομηθεί ως εξής: 1. Ενδιάμεση αξιολόγηση (Επίλυση Προβλημάτων) 35% 2. Γραπτή εξέταση (Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης) 65%	

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Μπότσης, Τ. & Χαλκιώτης, Σ. (2005). Πληροφορική υγείας. Αθήνα: Δίαυλος.
2. Κουτσούρης, Δ. Δ., Πετροπούλου, Ο., Αναστασίου, Α., & Ματσόπουλος, Γ. (2022). Σύγχρονες Τεχνολογίες & Εφαρμογές της Ψηφιακής Υγείας. Κάλλιπος: Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις.
3. Γκορτζής, Ε. (2007). Υπηρεσίες ιατρικής πληροφορικής και τηλεϊατρικής. Αθήνα: Γκιούρδας.
4. Παπαστεργίου, Μ. & Θηραϊός, Ε. (2010). Τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας στην αγωγή υγείας: θεωρητικό πλαίσιο, εμπειρικά ευρήματα και ερευνητικές προοπτικές. Αρχεία Ελληνικής Ιατρικής, 27(2): 239-258.
5. Μαρινάκης Δ., Παπαδόπουλος Ε., Τσαμπαλάκης Ι., Βερναδάκης Ν., Συροπούλου Α., & Γιαννούση Μ. (2023). Η επίδραση του φύλου στην αυτό-παρουσία και την απόλαυση παιδιών με νοητική αναπηρία απέναντι στα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας πλήρους εμβύθισης. Άθληση και Κοινωνία, 1. ανακτήθηκε από <http://ojs.staff.duth.gr/ojs/index.php/ExSoc/article/view/469>

6. Σαπουντζή Α., Βερναδάκης Ν., Θωμόπουλος Σ., & Κυριαζάνος Δ. (2023). Η επίδραση των ψηφιακών διαδραστικών αθλητικών παιχνιδιών στην ισορροπία ασθενών με σκλήρυνση κατά πλάκας. *Άθληση και Κοινωνία*, 2. ανακτήθηκε από <http://ojs.staff.duth.gr/ojs/index.php/ExSoc/article/view/446>