

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών		
ΤΜΗΜΑ	Τμήμα Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Παιδικό Βιβλίο και Παιδαγωγικό Υλικό.		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Μεταπτυχιακές σπουδές (Επίπεδο 7)		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΠΥ2	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Β'
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Υλικό		
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	
Διδασκαλία: Διαλέξεις και εργαστηριακές συνεδρίες	3	6	
<i>Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).</i>			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>	Γενικού και ειδικού υπόβαθρου με ειδίκευση γενικών γνώσεων και ανάπτυξη δεξιοτήτων		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	Δεν ορίζονται		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Όχι		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://aegeanmoodle.aegean.gr/course/view.php?id=3864 2021-2022		

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p>Μαθησιακά Αποτελέσματα</p> <p>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.</p> <p>Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων
<p>Οι φοιτητές αναμένεται μεταξύ άλλων να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • γνωρίζουν τα πληροφορικά μέσα και το εκπαιδευτικό τους ρόλο • αναπτύξουν ικανότητα επεξεργασίας μέσων • αναπτύξουν ικανότητα σχεδιασμού και ανάπτυξης απλών τεχνολογικών εκπαιδευτικών εφαρμογών • αναπτύξουν ικανότητα αξιολόγησης εκπαιδευτικών ψηφιακών εφαρμογών • αναπτύξουν ικανότητα ενσωμάτωσης ΤΠΕ στην διδασκαλία • αναπτύξουν ικανότητα πρόσβασης και αξιοποίησης σε εκπαιδευτική έρευνα • γνωρίζουν σχετικά με τις τρέχουσες εξελίξεις των ψηφιακών βιβλίων

- αξιοποιούν την διαδραστική ψηφιακή αφήγηση, την Τεχνητή Νοημοσύνη και τα ψηφιακά παιχνίδια στην εκπαίδευση
- σχεδιάζουν ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό σε κάθε είδος εκπαιδευτικού περιβάλλοντος (δια ζώης, διαδικτυακού, εν κινήσει μάθησης)

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
Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις	Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
Λήψη αποφάσεων	Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον
Αυτόνομη εργασία	Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου
Ομαδική εργασία	Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
Εργασία σε διεθνές περιβάλλον	Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών	Άλλες...

Οι γενικές ικανότητες που επιδιώκεται να αποκτήσει ο πτυχιούχος μέσω του μαθήματος είναι:

- 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 διεπιστημονικό περιβάλλον
- Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
- Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου
- Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Στο μάθημα αυτό οι φοιτητές/τριες ασχολούνται με τα βασικά στοιχεία των πολυμεσικών εφαρμογών (κείμενο, εικόνα, ήχος, βίντεο κλπ) καθώς και με τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη πολυμεσικών εκπαιδευτικών εφαρμογών. Παράλληλα δίνεται έμφαση στο θέμα των ηλεκτρονικών βιβλίων και των διαδικτυακών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων και εφαρμογών. Συμπεριλαμβάνονται οι εφαρμογές της Τεχνητής Νοημοσύνης ενώ η ψηφιακή διαδραστική αφήγηση είναι κεντρικό είδος υλικού που συνθέτει αρκετά από τα υπόλοιπα και τα συνδέει με τα σοβαρά παιχνίδια. Επιπλέον στο μάθημα γίνεται εξοικείωση με την παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου στο διαδίκτυο καθώς και τον σχεδιασμό δραστηριοτήτων για την αξιοποίηση του ψηφιακού περιεχομένου στην μάθηση. Τέλος στο πλαίσιο του μαθήματος γίνεται εις βάθος διερεύνηση στις κατηγορίες εκπαιδευτικών εφαρμογών των ΤΠΕ, και με το σώμα των ερευνητικών εργασιών που αφορούν την εκπαιδευτική αξιοποίηση των τεχνολογικών εφαρμογών στην εκπαίδευση. Σκοπός του μαθήματος είναι να καταστούν ικανοί οι φοιτητές/τριες: να σχεδιάζουν και να υλοποιούν απλές εφαρμογές, να αξιολογούν έτοιμες εφαρμογές ΤΠΕ και να ενσωματώνουν στην διδασκαλία ΤΠΕ για την καλύτερη επίτευξη των εκπαιδευτικών σκοπών.

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ <i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i></p>	<p>Η διδασκαλία γίνεται πρόσωπο με πρόσωπο, ή εξ αποστάσεως με σύγχρονη τηλεδιάσκεψη ή ασύγχρονες συνεδρίες διδασκαλίας, επιπλέον γίνεται συμπληρωματική χρήση Διαδικτυακού Συστήματος Διαχείρισης Μάθησης (Moodle) στη βάση του μεικτού μοντέλου μάθησης (blended learning) για την επικοινωνία, τον διαμοιρασμό εκπαιδευτικού υλικού, την συνεργασία, την ανάθεση εργασιών και την διαχείριση του μαθήματος. Στις συναντήσεις για τη διδασκαλία του μαθήματος αξιοποιούνται ποικιλία μεθόδων διδασκαλίας όπως: διάλεξη, εργασία σε ομάδες, εργαστήρια, συζητήσεις, ομαδικές διερευνήσεις κ.α.</p>													
<p>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ <i>Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</i></p>	<p>Εκτός από την χρήση των ΤΠΕ ως εποπτικό μέσο και εργαλείο παραγωγικότητας από τους διδάσκοντες και τους/τις φοιτητές/τριες, γίνεται χρήση έτοιμου εκπαιδευτικού λογισμικού διαφόρων ειδών (π.χ. προσομοιώσεις, σοβαρά παιχνίδια κ.α.) καθώς και ανάπτυξη μικρόκοσμων και πολυμεσικών εκπαιδευτικών εφαρμογών, μαθησιακών αντικειμένων, σεναρίων μάθησης και ολοκληρωμένων ηλεκτρονικών μαθημάτων από τις φοιτήτριες.</p>													
<p>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 (project), Συγγραφή εργασίας / εργασιών, Καλλιτεχνική δημιουργία, κ.λπ.</i></p> <p><i>Αναγράφονται οι ώρες μελέτης του φοιτητή για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα καθώς και οι ώρες μη καθοδηγούμενης μελέτης σύμφωνα με τις αρχές του ECTS</i></p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Δραστηριότητα</th> <th>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Τρίωρες διαλέξεις ανά εβδομάδα (συνολικά 12 διαλέξεις ανά εξάμηνο)</td> <td>39 ώρες</td> </tr> <tr> <td>Εξέταση τελικών εργασιών</td> <td>3 ώρες</td> </tr> <tr> <td>Μελέτη και ανάλυση πηγών και βιβλιογραφίας</td> <td>55 ώρες</td> </tr> <tr> <td>Μελέτη και εκπόνησης εργασίας (Project/σύνταξη δοκιμίου/Ερευνα μικρής κλίμακας κ.α.) στο πλαίσιο της τελικής αξιολόγησης για το μάθημα.</td> <td>53 ώρες</td> </tr> <tr> <td>Σύνολο Μαθήματος</td> <td>150 ώρες</td> </tr> </tbody> </table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου	Τρίωρες διαλέξεις ανά εβδομάδα (συνολικά 12 διαλέξεις ανά εξάμηνο)	39 ώρες	Εξέταση τελικών εργασιών	3 ώρες	Μελέτη και ανάλυση πηγών και βιβλιογραφίας	55 ώρες	Μελέτη και εκπόνησης εργασίας (Project/σύνταξη δοκιμίου/Ερευνα μικρής κλίμακας κ.α.) στο πλαίσιο της τελικής αξιολόγησης για το μάθημα.	53 ώρες	Σύνολο Μαθήματος	150 ώρες	
Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου													
Τρίωρες διαλέξεις ανά εβδομάδα (συνολικά 12 διαλέξεις ανά εξάμηνο)	39 ώρες													
Εξέταση τελικών εργασιών	3 ώρες													
Μελέτη και ανάλυση πηγών και βιβλιογραφίας	55 ώρες													
Μελέτη και εκπόνησης εργασίας (Project/σύνταξη δοκιμίου/Ερευνα μικρής κλίμακας κ.α.) στο πλαίσιο της τελικής αξιολόγησης για το μάθημα.	53 ώρες													
Σύνολο Μαθήματος	150 ώρες													
<p>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΑΙ <i>Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης</i></p> <p><i>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</i></p> <p><i>Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.</i></p>	<p>Η αξιολόγηση γίνεται στην Ελληνική γλώσσα</p> <p>Η αξιολόγηση του μαθήματος γίνεται συνεκτιμώντας τον επόμενο φάκελο επιτευγμάτων (portfolio assesment):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Εκπόνηση ατομικών εργασιών (σύνταξη αναστοχαστικών κειμένων για βασικές έννοιες) (20%) • Εκπόνηση συνεργατικού σχεδίου εργασίας (project) (50%) • Παρουσίαση της ομαδικής εργασίας (20%) • Επιμελής και ενεργή παρακολούθηση (10%) <p>Ο τρόπος αξιολόγησης του μαθήματος μπορεί να προσαρμόζεται από έτος σε έτος.</p> <p>Για κάθε εργασία του μαθήματος θα ορίζεται το επίπεδο (1-5) χρήσης Παραγωγικής Τεχνητή Νοημοσύνη (GenAI) σύμφωνα με την απόφαση 45-20.2.2026 της Συγκλήτου του Πανεπιστημίου Αιγαίου</p>													

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:

- Atkinson, C. (2008). *Beyond bullet points: using Microsoft Office PowerPoint 2007 to create presentations that inform, motivate, and inspire*. Redmond, Wash: Microsoft Press.
- Bozarth, J. (2008). *Better than bullet points: creating engaging e-learning with PowerPoint*. San Francisco: Pfeiffer.
- Bragg, L. (2012). Testing the effectiveness of mathematical games as a pedagogical tool for children's learning. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 10(6), 1445-1467.
- Brandt, B. (2013). Everyday pedagogical practices in mathematical play situations in German "Kindergarten". *Educational Studies in Mathematics*, 84(2), 227-248.
- Carbonaro, M., Cutumisu, M., Duff, H., Gillis, S., Onuczko, C., Siegel, J., ... Waugh, K. (2008). Interactive story authoring: A viable form of creative expression for the classroom. *Computers & Education*, 51(2), 687-707. doi:10.1016/j.compedu.2007.07.007
- Carbonaro, M., Cutumisu, M., Duff, H., Gillis, S., Onuczko, C., Siegel, J., ... Waugh, K. (2008). Interactive story authoring: A viable form of creative expression for the classroom. *Computers & Education*, 51(2), 687-707. doi:10.1016/j.compedu.2007.07.007
- Clark, R. C. (2008). *E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (2nd ed.). San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Crawford, C. (2002). *The art of interactive design: a euphonious and illuminating guide to building successful software*, June 2002. San Francisco: No Starch Press.
- Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on game design*. Indianapolis, Ind: New Riders.
- European Conference on Games Based Learning, & Felicia, P. (2012). *Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning*, 4-5 October 2012, [College Cork], Ireland: edited by Patrick Felicia. Reading: Academic Publishing International Limited.
- Fessakis, G., Thoma, R., (2012). "Can digital games democratize access to mathematics learning? Tracing the relationship between learning potential and popularity". *Proceedings of the CIEAM64: Mathematics Education and Democracy: learning and teaching practices Conference*, Rhodes, Greece, 23-27 July 2012
- Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling. (2010). *Interactive storytelling: third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2010*, Edinburgh, UK, November 1-3, 2010: proceedings. Berlin ; New York: Springer.
- Kapp, K.M. (2007). *Gadgets, Games and Gizmos for Learning*. San Francisco: John Wiley and Sons. 84 – 85.
- Kenworthy, J. (2006). Simulations—Bridging from thwarted innovation to disruptive technology. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*: 33. 149 – 158.
- Klopfers, E. (2005). Environmental detectives: The development of an augmented reality platform for environmental simulations. *Educational Technology Research and Development*, 56(2), 203-222;
- Klopfers, E., Roque, R., Huang, W., Wendel, D., & Scheintaub, H. (2009). The simulation cycle: Combining games, simulations, engineering and science using StarLogo TNG. *E-Learning*, 6(1), 71
- Klopfers, E., Yoon, S., & Perry, J. (2005). Using Palm technology in participatory simulations of new directions for youth development complex systems: A new take on ubiquitous and accessible mobile computing. *Journal of Science Education and Technology*, 14(3), 285-297.
- Kreiger, H. (2006). Simulation-based learning content: How might simulation-based learning contribute to performance-based, meaningful employee learning? *INN Faculty Research Conference 2006*. 1 – 9.
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Taylor & Francis.
- Orngreen, R. (n.d.) *CaseMaker: An environment for case-based e-learning*. Academic Conferences Limited. 167 – 180.
- Provelengios, P., Fesakis G. (2011). « Educational applications of Serious Games: The case of the game "Food Force" in primary education students» Accepted for publication in the proceedings of the 5th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2011), Athens, Greece, 20-21 October 2011, <http://www.academic-conferences.org/ecgbl/ecgbl2011/ecgbl11-home.htm>
- Quinn, C. N. (2005). *Engaging learning: designing e-learning simulation games*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Richard Mayer (ed), (2005), *The Cambridge handbook of multimedia learning*, University of California
- Schell, J. (2008). *The art of game design: a book of lenses*. Amsterdam ; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Schone, B., (2008), *Engaging Interactions for elearning*, <http://www.engaginginteractions.com>
- Thomas, R. (2001). *Interactivity & simulations in e-learning*. MultiVerse Publications. 1 – 16.
- Yelland, N. (2002), *Playing with Ideas and Games in Early Mathematics*, *Contemporary Issues in Early Childhood*, 3(2), 197-215
- Λαζαρίνης Φ., (2007), *Τεχνολογίες πολυμέσων, Κλειδάριθμος*
- Σεραφείμ Κ., Φεσάκης Γ., (2010), «Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο», Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.) *Πρακτικά εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή: «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος, 23-26 Σεπτεμβρίου 2010, ISBN: 978-960-88359-5-5, ISSN: 1792-5010, τόμος II, σελ.:521-528
- Φεσάκης, Γ., & Κωνσταντοπούλου, Α. (2022). Σχεδιασμός τεχνολογικά ενισχυμένων εκπαιδευτικών σεναρίων για την προσχολική εκπαίδευση, [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις., ISBN:978-618-5667-28-3, DOI: <http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-31>
- 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*, Εκδόσεις: Gutenberg, ISBN:978-960-01-1998-5, Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 86055158

- Συναφή επιστημονικά περιοδικά:

- AACE Journal
- ALT-J (Research in Learning Technology)

- British Journal of Educational Technology
- Computer Science Education
- Computers & Education
- Computers in Human Behavior
- Contemporary Issues in Technology and teachers Education
- Education and Information Technologies
- Educational Media International
- Educational Technology Research and Development
- Information technology in Childhood Educational Annual
- Innovations in Education and teaching International
- Interactive Learning Environments
- International Journal of Science Education
- International Journal on e-learning
- Journal of Computer Assisted Learning
- Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching
- Journal of Educational Computing Research
- Journal of Educational Multimedia and Hypermedia
- Journal of Educational Technology & Society
- Journal of Educational Technology Systems
- Journal of Interactive Learning Research
- Journal of Technology and Teacher Education