



ΔΗΜΟΚΡΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΡΑΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΚΛΑΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΦΙΛΟΛΟΓΙΑΣ
σε συνεργασία με το
ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΡΕΥΝΑΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
«ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ»
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ:
ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΙΣ Τ.Π.Ε. ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΗ ΑΓΩΓΗ – ΨΥΧΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΤΗΣ ΕΝΤΑΞΗΣ

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ

**«Η ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΜΕ
ΕΙΔΙΚΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ. Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΗΣ ΒΟΗΘΗΤΙΚΗΣ ΣΗΜΕΡΑ»**

ΘΕΟΔΩΡΑΚΗ ΜΑΡΙΑ, 508

Μεταπτυχιακή διατριβή που υποβάλλεται στην τριμελή επιτροπή για την απόκτηση του μεταπτυχιακού τίτλου του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Εξειδίκευσης του Τ.Ε.Φ. – Δ.Π.Θ. σε συνεργασία με το Ε.Κ.Ε.Φ.Ε. Δημόκριτος – Ινστιτούτο Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών με τίτλο: «Εξειδίκευση στις Τ.Π.Ε. και Ειδική Αγωγή – Ψυχοπαιδαγωγική της Ένταξης»

Εγκεκριμένο από την τριμελή επιτροπή:

Επιβλέπων/ουσα Καθηγητής/τρια: [Δρ. Αθανάσιος, Δρίγκας, Ερευνητής Α΄ Βαθμίδας-ΙΠΤ. – Ε.Κ.Ε.Φ.Ε. «ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ»]

2^ο Μέλος: [Δρ. Διονύσιος, Λουκέρης, Συνεργαζόμενος Ερευνητής – Ι.Π.Τ. – Ε.Κ.Ε.Φ.Ε. «ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ»]

3^ο Μέλος [Ζαχαρούλα, Ταβουλάρη, Συνεργαζόμενη Ερευνήτρια – Ι.Π.Τ. – Ε.Κ.Ε.Φ.Ε. «ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ»]

Κομοτηνή/Αθήνα, 2023

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός και αντικείμενο της παρούσας βιβλιογραφικής ανασκόπησης της μεταπτυχιακής μου εργασίας είναι η μελέτη των νέων τεχνολογιών στην συμβολή της εκπαίδευσης των παιδιών με ειδικές ανάγκες. Εκτός της μελέτης των νέων τεχνολογιών παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον και κατά πόσο συμβάλλει στην εκπαίδευση και η χρήση της βοηθητικής-υποστηρικτικής τεχνολογίας. Με μία πληθώρα τεχνολογιών και λογισμικών, παιχνιδιών αλλά και ιδιαίτερων πλατφορμών που έχουν δημιουργηθεί ειδικά για τα παιδιά με ειδικές ανάγκες, γίνεται σαφές ότι η εκπαίδευση καθίσταται πιο εύκολη αλλά και πιο δημιουργική. Καθοριστικό ρόλο παίζουν φυσικά και οι ειδικοί εκπαιδευτικοί.

Στην εργασία αυτή λοιπόν, θα γίνει εκτενής αναφορά σε αυτές τις τεχνολογίες αλλά και πόσο σημαντική είναι η εκπαίδευση των εκπαιδευτικών. Επίσης πρέπει να οριστούν ποιες πρέπει να είναι οι επαγγελματικές γνώσεις και δεξιότητές τους έτσι ώστε τα παιδιά αυτά να λάβουν την σωστή εκπαίδευση. Τέλος, γίνεται αποσαφήνιση των νέων τεχνολογιών που είναι απαραίτητες για την εκπαίδευση των παιδιών, ποια είναι τα οφέλη τους και πως συμβάλλει η χρήση της βοηθητικής-υποστηρικτικής τεχνολογίας σήμερα. Φυσικά γίνεται και αναφορά για μελλοντικές έρευνες αλλά και τεχνολογίες που μπορούν να βοηθήσουν στην βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Η παρούσα βιβλιογραφική έρευνα λοιπόν, βασίστηκε σε άρθρα επιστημονικών περιοδικών, με σκοπό να διερευνήσει κατά πόσο οι ΤΠΕ επιδρούν στην εκπαίδευση των παιδιών με ΕΕΑ και ποιοι είναι οι παράγοντες που συμβάλλουν σε αυτήν. Επίσης διερευνήθηκε κατά πόσο επιδρά και η χρήση της βοηθητικής σήμερα. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι ΤΠΕ και η χρήση της βοηθητικής σχετίζονται άμεσα και επιδρούν θετικά στην εκπαίδευση αυτών των παιδιών. Έτσι καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι μπορούμε να παρέμβουμε στα ελλείματα της εκπαίδευσής μέσω των παραπάνω παραγόντων.

Λέξεις-κλειδιά: Τεχνολογία, εκπαίδευση, βοηθητική τεχνολογία.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- [1] Adcninyi, E. O. (2008). New perspectives in special needs education for national development. A keynoteaddress delivered at the 18th Annual National Conference of the National Association for exceptional children held at Educational Resources Centre, Abuja between 10th - 15th August, 2008.
- [2] Ajobiewe, Theo (2014). Education for all and children with special needs: policy and practice review inNigeria. A lead paper presented at the 24th annual conference of the NCEC at Alvan Ikollu Federal College of Education Owerri, Imo state between August 4th-9th, 2014.
- [3] Adebisi, R.O. (2014). Using Information and Communications Technology (ICT) in teaching children with special needs in 21st century. Journal of Research in Science, Technology & Mathematics Education (IJRSTME), 2 (1), 129 – 138.
- [4] An. Ivanova, G. Ivanova, K. Deneva, The role of information technologies in the integration of children with special educational needs and specific learning difficulties, *University of Ruse*, 2015, 73–107, ISBN: 978-619- 7092-02-8.
- [5] A. DRIGAS, M. KARYOTAKI: A Layered Model of Human Consciousness" . International Journal of Recent Contributions from Engineering Science & IT (IJES) 7(3):41-50 Follow journal DOI: 10.3991/ijes.v7i3.11117 (2019).
- [6] A. DRIGAS, E. MITSEA: The 8 Pillars of Metacognition. International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET) 15(21):162-177 DOI:10.3991/ijet.v15i21.14907 (2020).
- [7] A. DRIGAS, CH. PAPOUTSI: A New Layered Model on Emotional Intelligence. Behavioral Sciences 8(5) DOI: 10.3390/bs8050045 (2018).
- [8] Allan, J. (2012). Principles of assistive technology for students with visual impairments Texas school for the blind and visually impaired. Retrieved on 6th August, 2015 from <http://www.tsbvi.edu/math/72-general/1076-principles-of-assistive-technology-for-students-with-visual-impairments?layoutMode=full-access>.
- [9] Abt, C. (1970). *Serious Games*. New York: The Viking Press.
- [10]Aoki H., Oman CM., Buckland DA., Natapoff A. (2007). Desktop-VR System for Prefligh

[11] Αραμπατζή, Κ., Γκύρτης, Κ., Ευσταθίου, Α., Κουρμπέτης, Β., Χατζοπούλου, Μ. (2011). Ανάπτυξη Προσβάσιμου Εκπαιδευτικού και Εποπτικού Υλικού για Μαθητές με Αναπηρίες. Στο Ν. Αλεξανδρής, Π. Βλάμος, Χ. Δουληγέρης, & Β. Σ. Μπελεσιώτης (Επιμ.), *Η πληροφορική στην εκπαίδευση: Πρακτικά του 3rd Conference on Informatics in Education* (σσ. 79–90). Πανεπιστήμιο Πειραιώς.

[12] Blackhurst, A. E. (2001). What is assistive technology? Retrieved from <http://natri-uty.cdu/rcsourccs/fundamentals/continuum>.

[13] Bryant, B. R. Bryant, D. P., Shih, M., S Scok, S. (2010). Assistive technology and support provision: A selective review of the literature and proposed areas of Application Exceptionality, 75(4) 203-213.

[14] Burgstahler, S. (2003). The role of technology in preparing youth with disabilities for postsecondary education and employment. *Journal of Special Education Technology*, 18, 7-19.

[15] Baker, J. M., Martin, T., Aghababyan, A., Armaghanyan, A., & Gillam, R. (2015). Cortical activations during a computer-based fraction learning game: Preliminary results from a pilot study. *Technology, Knowledge and Learning*, 20(3), 339–355.

[16] Barlett, C. P., C. L. Vowels, J. Shanteau, J. Crow και T. Miller (2009). The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance. *Computers in Human Behavior*, 21(1), 96–102.

[17] Baykoc, N., Uyaroglu, B., Aydemir, D., & Seval, C. (2012). A New Dimension in Education of Turkish Gifted Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 2005–2009. doi:10.1016/j.sbspro.2012.06.940

[18] Benjamin (2005). *Differential Instruction Using Technology: A guide for middle and high-school teachers* (1st ed). New York: Eye On Education.

[19] Bione, J., Miceli, P., Sanz, C., Artola, V. (2017). *ASTROCODE: A serious Game for the Development of Computational Thinking Skills*. Retrieved from:

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/118311/Documento_completo.pdfPDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

[20] Bloom, B.S. (1998). *Developing Talent in Young People*. New York: Ballantine Book.

[21] Blumberg, F. C. (2014). *Learning by Playing: Frontiers of Video Gaming in Education*. Oxford: Oxford University.

[22] Burdea, G., and Coiffet, P. (2003). *Virtual Reality Technology*, 2nd edition, John Wiley.

[23] Braggett, E.J. (1985). *Education for gifted and talented children: Australian provision*. Australia: Commonwealth School Commission.

[24] Cascly-Hayford and Lynch, P. (2003). ICT and special needs education in Africa, Imfundo disability educationpage Australia. Humanopportunity commission website
<http://www/hrcx.gov.au/disabilityrights/cducation/cducation> html education Australia.

[25] Chukwuka, E. U. (2008). Nursery education and inclusion: A solid education foundation for the children withvisual impairment. *The Exceptional Child*, 10(\)\ 23-29.

[26] Calongne C., Hiles J. (2007). Blended Realities: *A Virtual Tour of Education in Second Life*. In Proceedings of the Technology, Colleges & Community (TCC2007), pp. 70-90.

[27] Corti, K (2006). *Games-based Learning; a serious business application*.

[28] Γιαννέλος, Α., & Μαθιουδάκη, Μ. (2017). Καθολικός σχεδιασμός για τη μάθηση (UDL): Πεδία, εφαρμογές και παραδείγματα εφαρμογής των αρχών του. *εκπ@ιδευτικός κύκλος*, 5(2), 127-144.

[29] Dillenbourg P. Schneider D. Synteta P.(2002).Virtual Learning Environments. 3rd Hellenic Conference "Information & Communication Technologies in Education".pp.3-18. Rhodes, Greece.

[30] Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J., & Rampnoux, O. (2011). *Origins of Serious Games and Edutainment Applications*, 25-43. <http://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9-3>

-
- [31] Drijvers, P. H. M. (2015). *Digital technology in mathematics education—Why it works (or doesn't)*. In 12th International Congress on Mathematical Education(pp. 135– 151). Springer.
- [32] Evans, C., Williams, J. B. & Mctef, D. (2010). Using high and low technology to enhance self and peer assessment and feedback for pre-service teachers. *Journal of Special Education Technology*, 25(4): 55-60.
- [33] Φραγκάκη, Μ. (2011). Η Τεχνολογία στην Ειδική Αγωγή: Ένα Εναλλακτικό Μέσο σε μια Πολυμορφική Εκπαίδευση. Στο 6^ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, 4-6 Νοεμβρίου 2011 (Τόμος Α΄, Μέρος Α΄, 601–614). <http://dx.doi.org/10.12681/icodl.680>.
- [34] G. STYLIARAS & V. DIMOU: Didactics of informatics. [electric book] Athens: Association of Greek Academic Libraries (2015). (chapter 5.<http://hdl.handle.net/11419/727>).
- [35] GS. SOULIS: Education and Disability. National Confederation of Persons with Disabilities, Athens, 2013.
- [36] Gaggi, O. & Petenazzi, G. (2019). *A digital platform for teaching mathematics*. In *EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good (GoodTechs '19)*, September 25–27, 2019, Valencia, Spain. ACM, New York, NY, USA, 6 pages. <https://doi.org/10.1145/3342428.3342666>
- [37] Gee, J, P. (2004) *Learning by design: Games as learning machines*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.488.9469&rep=rep1&type=pdf>
- [38] Georgiou J., Dimitropoulos K., Manitsaris A. (2007). *A Virtual Reality Laboratory for Distance Education in Chemistry*, International Journal of Social and Human Sciences, I, pp. 306-313.
- [39] H. LEE & R. TEMPLETON: "Ensuring Equal Access to Technology: Providing Assistive Technology for Students with Disabilities", *Theory into Practice*, 47, 212- 219. (2008)
- [40] Higgins, E. L. & Raskind, M. H. (2000). Speaking to read: The effects of continuous vs. discrete speech recognition systems on the reading and spelling of children with learning disabilities. *Journal of Special Education Technology*, 15 (1), 19 – 30.

-
- [41] Hainey, T., Connolly, M. T., Boyle, E. A., Wilson, A., & Razak, A. (2016). A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education. *Computers & Education*, 102, 202-223.
- [42] I. Ivanov, ToolKID – children software pack for teaching information and communication technologies, *Proceedings of the Thirty Fourth Spring Conference of the Union of Bulgarian Mathematicians Borovets*, 2005, 316–321.
- [43] Iten, N., & Petko, D. (2014). Learning with serious games: is fun playing thw game a predictor of learning success? *British Journal of Educational Technology*, n/a-n/a. <http://doi.org/10.1111/bjet./2226>.
- [44] Kings- Sears, M. E. & Ermenova, A. S. (2007). Premises, principles and processes for integrating technology into instruction. *Teaching Exceptional Children* 6-14
- [45] K. Gerodiakos: New Technologies & Kinetic Disability ”. In “ Access - Let’s make the first move! Assistive Technology in the Education of People with Severe Motor Disabilities , Athens: EKPA-IKE (2004).
- [46] K. DIAMANTOPOULOS: Students with disabilities and ICT. Modern applications of electronic accessibility. (2016). <http://users.sch.gr/ddiamanto/spedu/2016/02/04/modern-electronic-accessibility-applications>.
- [47] Κίργινας, Σ. (2013). Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι ελεύθερης διάδρασης. *Νέος Παιδαγωγός*, 1, 108-114.
- [48] Kaufman, J. C., Plucker, J. A., & Russell C. M. (2012). Identifying and assessing creativity as a component of giftedness. *Journal of Psychoeducational Assessment*, 30(1), 60-73
- [49] Kazimoglu, C., Kiernan, M., Bacon, L., Mackinnon, L. (2012). A Serious Game for Developing Computational Thinking and Learning Introductory Computer Programming, *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 47, 1991-1999. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.938>

-
- [50] Kiili, K.(2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*, 8(1), 13-24. <http://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>
- [51] Kiili, K., Moeller, K., & Ninaus, M. (2018). Evaluating the effectiveness of a game -based rational number training—In-game metrics as learning indicators. *Computers & Education*, 120(2018), 13–28
- [52] Knol, E., & De Vries, P.W.(2011). *In-depth*, (July), 1-10
- [53] Κόκκαλη, Α. (2011). Εξ αποστάσεως μεθοδολογία και χρήση Νέων Τεχνολογιών στην υποστήριξη των ατόμων με αυτισμό. Στο 6^ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, 4-6 Νοεμβρίου 2011 (Τόμος Α΄, Μέρος Α΄, 132–143).<http://dx.doi.org/10.12681/icodl.713>
- [54] Liman, A. N., Adebisi, R. O., Jerry, J. E. & Adewale, H. G. (2015). Efficacy of assistive technology on the educational programme of children with learning disabilities in inclusive classrooms of Plateau State Nigeria. *Journal of Educational Policy and Entrepreneurial Research*, 2 (2), 23 – 25.
- [55] Liarokapis, F., Anderson, E. F., & Oikonomou, A.(2010). *Serious Games for use in a Higher Education Enviroment and Serious Games*, 8. Retrieved from <http://nestor.coventry.ac.uk/-fotisl/publications/EGPTA 2010.pdf>
- [56] MacArthur, C. A. (1996). Using technology to enhance the writing processes of students with learning disabilities. *Journal of Learning Disabilities*, 29, 344 – 354.
- [57] Male, M. (1997). Reading, language development, and written expression with word processing and desktop publishing. In R. Short (Ed.), *Technology for inclusion: Meeting the special needs of all students* (pp. 78-102). Boston: Allyn & Bacon.
- [58] Μπίνα Χ.Ε.(2007). *Μελέτη της σχέσης αλληλεπίδρασης και της αίσθησης παρουσίας σε εκπαιδευτικά εικονικά περιβάλλοντα*. Διπλωματική εργασία ΠΜΣ Τεχνολογίας Πληροφορικής και Επικοινωνίας στην εκπαίδευση. Πανεπιστήμιο Πατρών
- [59] Μπούρας Χ., Τσιάτσος Θ. (2008). *Ένα Παράδειγμα Εικονικού Συνεργατικού Εκπαιδευτικού Περιβάλλοντος*. Στο Αβούρης Ν., Καραγιαννίδης Χ. & Κόμης Β. (επιμ.) *Συνεργατική Τεχνολογία, Συστήματα και Μοντέλα Συνεργασίας για Εργασία, Μάθηση Κοινότητες Πρακτικής και Δημιουργία Γνώσης*, Εκδ. Κλειδάριθμος, Αθήνα, 2008.

[60] Μυσιρλάκη, Σ., & Παρασκευά, Φ. (2010). *Ηλεκτρονικά παιχνίδια, κίνητρα και μάθηση: Διερευνώντας το πεδίο των MMOGs*. Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», τόμος II, σ. 13-20, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος.

[61] Μυρώνη, Β., Μέμτσας, Δ. (2014). *Η-Εκπαίδευση με Serious Games*. Πρακτικά Εργασιών 8 ου Πανελληνίου Συνεδρίου Καθηγητών Πληροφορικής, Βόλος.

[62] Michael D., Chen S. (2006). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Course Technology PTR.

[63] Mulrine, F.C.(2007).Creating a Virtual learning environment for gifted and talented learners. *Gifted child today, no 2, vol 30*.

[64] Μαστρογιάννης, Α. (2014). Ο υπολογιστής ειδικό, γνωστικό και υποστηρικτικό εργαλείο στην Ειδική Αγωγή: Μερικές παραδειγματικές, συνηγορικές περιπτώσεις. Στο Ι. Παπαδάτος, Σ. Πολυχρονοπούλου, & Α. Μπαστέα, *6^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης και Ειδικής Αγωγής, 20-22 Ιουνίου 2016* (Τόμος Β', 309–327). Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
<http://dx.doi.org/10.12681/edusc.133>

[65] Μαστρογιάννης, Α., & Αναστόπουλος, Α. (2009). Λογισμικά ελεύθερης δημιουργικής έκφρασης σε παιδιά με αναπηρία ή με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Στο Ν. Τζιμόπουλος, & Α. Πόρποδα (Επιμ.), *5^ο Συνέδριο Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ για την Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη, 8-10 Μαΐου 2009* (Τόμος Α', 721– 731). Σύρος. Διαθέσιμο στο <http://www.sgg.gr/dmdocument/Athro1.pdf>

[66] Ματζανά, Α. & Νικολόπουλος, Γ. (2016). Ειδικές μαθησιακές δυσκολίες και ψηφιακόπαιχνίδι. Στο Ι. Παπαδάτος, Σ. Πολυχρονοπούλου, & Α. Μπαστέα, *6^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης και Ειδικής Αγωγής, 24-26 Ιουνίου 2016* (Τόμος Α', 565–591). Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. <http://dx.doi.org/10.12681/edusc.1347>

[67] Nwachukwu, K. E. (2000). The place of Assistive Technology(AT) in special needs education in Nigeria. *The Journal of the National Council of Exceptional children*. 77(2), 31 1 -378.

[68] Nkwoagba, O. S. (2011). Independent living for persons with special needs through assistive technology. In A. Olabisi (Ed.), *Child Care and Special Needs Education in Nigeria*, (Vol.3(1), Pp. 16 – 25). Jos: Centre for Learning Disabilities and Audiology.

[69] Obani, T. C. (2006). Special education and special educational needs. In T. C. Obani (Ed) *teaching pupils with special educational needs in the regular UBE classroom*: Ibadan: Book builders.

[70] Okuoyiba, J. M. (2001). Inclusive: an alternative education placement for exceptional children in Nigeria's new political dispensation in J. A. Adcmokoya (Ed) *Exceptional Nigerians in the new Political Dispensation*: Ibadan: Option book.

[71] Omedc, A. A. (2011). Reforms in special education for optimum educational attainment by persons with special needs for National Sustainability. *Journal of Emerging Trends in Educational Research and Policy Studies (JETERAPSf 2(4):296-300*.

[72] Owobi, A. E. (2008). The role of information and communication technology in the education of children with special needs. *Jos Journal of Education*, 1 (1), 87 – 94.

[73] Παπαδάτος, Γ. (Επιμ.) (2018). *Ο φόβος της «αριστείας». Δημοκρατία και εκπαίδευση χαρισματικών*. Αθήνα: Gutenberg.

[74] Παπαδάκης Σ. & Ορφανάκης Β. (2014). Περιβάλλοντα προγραμματισμού για αρχάριους. Scratch & App Inventor: μια πρώτη σύγκριση. *7^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Διδακτική της Πληροφορικής*. Ρέθυμνο.

[75] Prensky M. (2002). *The motivation of Gameplay: The Real twenty-first Century Learning Revolution*. *On the Horizon*, 10, pp. 5-11.

[76] Prensky, M.(2001). *Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι*. Επιστημονική επιμέλεια: Μειμάρης Μ. Αθήνα: Μεταίχμιο.

[77] Pressey, S.L. (1949). *Educational acceleration: Appraisal of basic problems*. *Bureau of Educational Research Monographis No. 31*. Columbus: Ohio State University Press.

[78] Παναγίτσας, Π., & Παπαδάκης Σ. (2017). Υποστηρικτικές τεχνολογίες για μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες: Βιβλιογραφική ανασκόπηση. Στο Κ. Παπανικολάου, Α. Γόγουλου, Δ. Ζυμπίδης, Α. Λαδιάς, Ι. Τζωρτζάκης, Θ. Μπράττισης, & Χ. Παναγιωτακόπουλος (Επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 5^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου για την Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία, 21-23 Απριλίου* (σσ. 666–678). Αθήνα: Ανώτατη Σχολή Παιδαγωγικής & Τεχνολογικής Εκπαίδευσης. Διαθέσιμο στο https://www.researchgate.net/publication/318725889_Yposteriktikes_technologies_gia_mathetes_m_e_mathesiakes_dyskolies_bibliographike_anaskopese

[79] Παπαλεξανδρή, Χ. (2016). Προβλήματα όρασης και η υποστηρικτική τεχνολογία. Στο Ι. Παπαδάτος, Σ. Πολυχρονοπούλου, & Α. Μπαστέα (Επιμ.), *6ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 24-26 Ιουνίου 2016* (Τόμος Β', σσ. 1057– 1067). Αθήνα: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. <http://dx.doi.org/10.12681/edusc.997>

[80] Παπαδάκης Σ. & Ορφανάκης Β. (2014). Περιβάλλοντα προγραμματισμού για αρχάριους. Scratch & App Inventor: μια πρώτη σύγκριση. *7^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Διδακτική της Πληροφορικής*. Ρέθυμνο.

[81] Quenneville, J. (2002). Technology tools for students with learning disabilities: Infusion into inclusive classrooms. *Preventing School Failure*, 45 (4), 167 – 170.

[82] Raskind, M. (2000). Assistive technology for children with learning disabilities. San Mateo, California: Schwab Foundation for Learning.

[83] Ρίβιου, Κ., Κουρουπέτρογλου, Γ., & Οικονομίδης, Ν. (2015). Σχεδιασμός εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων με βάση τις αρχές της καθολικής σχεδίασης για μάθηση. Στο Σ. Χ. Πανταζής, Ε. Π. Μαράκη, Μ. Ι. Καδιανάκη & Ε. Δ. Μπελαδάκης (Επιμ.), *1^ο Πανελλήνιο Επιστημονικό Συνέδριο για το Σύγχρονο Σχολείο Μέσα Από το Πρίσμα των Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών: Από τη Θεωρία στην Καθημερινή Πρακτική, 24-26 Απριλίου 2015* (σσ. 442–451). Ηράκλειο Κρήτης: Ινστιτούτο Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών (ΙΑΚΕ).

[84] Τρανού, Αι. (2016). Εκπαιδευτικά λογισμικά και εργαλεία Νέων Τεχνολογιών στην υποστήριξη διδασκαλίας μαθητών με ΔΕΠΥ. Στο Ι. Παπαδάτος, Σ. Πολυχρονοπούλου, & Α. Μπαστέα (Επιμ.), *6ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 24-26 Ιουνίου 2016* (Τόμος Β', σσ. 1467–1477). Αθήνα: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. <http://dx.doi.org/10.12681/edusc.1009>

[85] Τσικολάτας, Α. (2011). Οι ΤΠΕ ως εκπαιδευτικό εργαλείο στην Ειδική Αγωγή. *Πρακτικά του 2ου Πανελληνίου Συνεδρίου για την ένταξη και χρήση των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία, 28-30 Απριλίου* (σσ. 1229–1232), Πάτρα.

[86] Ξανθούλη, Μ., Γουλή, Ε., & Σμυρναίου, Ζ. (2013). Νέες Τεχνολογίες στην ειδική αγωγή: Μία μελέτη περίπτωσης. Στο Α. Λιοναράκης, *7^ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, 8-10 Νοεμβρίου 2013* (Τόμος 1, Μέρος Α', 256–268). <http://dx.doi.org/10.12681/icodl.544>