

Δ ρ . Ε μ μ α ν ο υ ή λ Φ ω κ ί δ η ς

Αναπληρωτής Καθηγητής, Πληροφορική και Εφαρμογές της Εικονικής Πραγματικότητας στην Εκπαίδευση, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Email to: fokides@aegean.gr

Ο Δρ. Εμμανουήλ Φωκίδης είναι Αναπληρωτής Καθηγητής στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Τα μαθήματά του εστιάζουν στις εκπαιδευτικές χρήσεις των αναδυόμενων τεχνολογιών, της εικονικής πραγματικότητας, της ψηφιακής αφήγησης, της επαυξημένης πραγματικότητας και στα τρισδιάστατα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Από το 1994 συμμετέχει σε ερευνητικά έργα που αφορούν την εξ αποστάσεως και δια βίου εκπαίδευση, τις εκπαιδευτικές χρήσεις του Διαδικτύου και της εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας. Είναι ιδρυτικό στέλεχος της πρωτοβουλίας Emerging Technologies in Education (ETiE). Το έργο του είναι δημοσιευμένο σε συνέδρια, κεφάλαια σε βιβλία και έγκριτα επιστημονικά περιοδικά. Είναι επίσης συν-συγγραφέας σε τρία βιβλία.

Επιλεγμένες Δημοσιεύσεις

1. Fokides, E., & Peristeraki, E. (2024). Comparing ChatGPT's correction and feedback comments with that of educators in the context of primary students' short essays written in English and Greek. *Education and Information Technologies*, 2024, 1-45. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12912-8>
2. Fokides, E., & Lagopati, G. (2024). The utilization of 3D printers by elementary aged learners: A scoping review. *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*, 23, 6, 1-37. <https://doi.org/10.28945/5288>
3. Fokides, E., & Antonopoulos, P. (2024). Development and testing of a model for explaining learning and learning-related factors in immersive virtual reality. *Computers & Education: X Reality*, 4, 100048. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100048>
4. Fokides, E. (2023). The educational uses of 360o videos and low-cost HMDs. Reflecting on the results of seven projects. *Technology, Knowledge and Learning*, 2023, 1-23. <https://doi.org/10.1007/s10758-023-09666-6>
5. Fokides, E. (2023). Development and testing of a scale for examining factors affecting the learning experience in the Metaverse. *Computers & Education: X Reality*, 2, 100025. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100025>