

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΨΑΕ64

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ: ΜΕΘΟΔΟΙ, ΕΡΓΑΛΕΙΑ, ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ (ΨΑΕ)		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	ΨΑΕ64	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	3ο
ΤΙΤΛΟΣ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	Αναδυόμενες τεχνολογίες ιστού και ψηφιακά παιχνίδια		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ 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 φόρτου και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων</i>		ΩΡΕΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ
Εβδομαδιαίες ώρες φόρτου: 21-23 ώρες x 13 εβδομάδες		285	10 ECTS
ΤΥΠΟΣ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ <i>Υπ Υποχρεωτική/Επιλογής/Κατ' επιλογήν υποχρεωτική</i>	Επιλογής		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ:	Δεν υπάρχουν προαπαιτούμενα για αυτή τη Θ.Ε.		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
Η ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Όχι		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ(URL)	https://www.eap.gr/education/postgraduate/biannual/psifiakes-anthropistikes-epistimes/topics/#psae64 Κάθε ΘΕ έχει επιπλέον τον δικό της χώρο στον ψηφιακό χώρο εκπαίδευσης του ΕΑΠ (https://courses.eap.gr/login/index.php), με ελεγχόμενη πρόσβαση (χρήση κωδικού) για φοιτητές/φοιτήτριες και διδακτικό προσωπικό.		

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα <i>Περιγράφονται τα μαθησιακά αποτελέσματα της ΘΕ, οι συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες κατάλληλου επιπέδου που θα αποκτήσουν οι φοιτητές μετά την επιτυχή ολοκλήρωση της ΘΕ.</i> <i>Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α</i> - 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 επιτυχή ολοκλήρωση αυτής της θεματικής ενότητας, οι φοιτητές/ριες θα είναι σε θέση: - να αξιολογούν και να χρησιμοποιούν τα Ψηφιακά Παιχνίδια στις ΨΑΕ, - να εφαρμόζουν αφηγηματικές τεχνικές στον σχεδιασμό σύνθετων διαδραστικών έργων ΨΑΕ, - να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και εκπαιδευτικές πλατφόρμες για να δημιουργήσουν ψηφιακά παιχνίδια για την ανάπτυξη κοινωνικών και γλωσσικών

επικοινωνιακών δεξιοτήτων, • να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία κατάλληλα για την ανάπτυξη ψηφιακών αφηγήσεων που μπορούν να αξιοποιηθούν σε έργα ΨΑΕ (π.χ. διαφήμιση, μουσεία, κ.ά.), • να σχεδιάζουν παιδαγωγικά σενάρια που βασίζονται στη Ψηφιακή Αφήγηση και στη Παιχνιδοποίηση.																	
Γενικές Ικανότητες <i>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 η ΘΕ,:</i> <table border="0"> <tr> <td><i>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</i></td><td><i>Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</i></td></tr> <tr> <td><i>Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις</i></td><td><i>Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα</i></td></tr> <tr> <td><i>Λήψη αποφάσεων</i></td><td><i>Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον</i></td></tr> <tr> <td><i>Αυτόνομη εργασία</i></td><td><i>Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας</i></td></tr> <tr> <td><i>Ομαδική εργασία</i></td><td><i>Και ευαισθησίας σε θέματα φύλου</i></td></tr> <tr> <td><i>Εργασία σε διεθνές περιβάλλον</i></td><td><i>Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής</i></td></tr> <tr> <td><i>Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον</i></td><td><i>Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</i></td></tr> <tr> <td><i>Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών</i></td><td></td></tr> </table>		<i>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</i>	<i>Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</i>	<i>Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις</i>	<i>Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα</i>	<i>Λήψη αποφάσεων</i>	<i>Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον</i>	<i>Αυτόνομη εργασία</i>	<i>Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας</i>	<i>Ομαδική εργασία</i>	<i>Και ευαισθησίας σε θέματα φύλου</i>	<i>Εργασία σε διεθνές περιβάλλον</i>	<i>Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής</i>	<i>Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον</i>	<i>Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</i>	<i>Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών</i>	
<i>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</i>	<i>Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</i>																
<i>Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις</i>	<i>Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα</i>																
<i>Λήψη αποφάσεων</i>	<i>Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον</i>																
<i>Αυτόνομη εργασία</i>	<i>Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας</i>																
<i>Ομαδική εργασία</i>	<i>Και ευαισθησίας σε θέματα φύλου</i>																
<i>Εργασία σε διεθνές περιβάλλον</i>	<i>Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής</i>																
<i>Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον</i>	<i>Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</i>																
<i>Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών</i>																	
• Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών • Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις • Λήψη αποφάσεων • Αυτόνομη εργασία • Σχεδιασμός και διαχείριση έργων • Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα • Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης																	

3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

Στόχος της θεματικής ενότητας είναι να εισαγάγει τους φοιτητές/ριες στις βασικές έννοιες της ψηφιακής αφήγησης και των ψηφιακών παιχνιδιών. Στην ενότητα εξετάζονται αφενός η θεωρητική προσέγγιση των εννοιών της Ψηφιακής Αφήγησης (ΨΑ, Digital Storytelling – DST), της Μάθησης με Ψηφιακό Παιχνίδι (ΜΨΠ, Games Based Learning – GBL) και της Παιχνιδοποίησης (Gamification), αφετέρου η πρακτική τους εφαρμογή στις ΨΑΕ. Στο πλαίσιο αυτής της ΘΕ θα παρουσιαστούν τα χαρακτηριστικά της ΨΑ και των ψηφιακών παιχνιδιών, τα παιδαγωγικά τους οφέλη στην ανάπτυξη κοινωνικών και γλωσσικών ικανοτήτων καθώς και η θέση που δύναται να έχουν ως εκπαιδευτικά εργαλεία στις ΨΑΕ. Θα παρουσιαστούν εργαλεία και πλατφόρμες κατάλληλες για τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ψηφιακών αφηγήσεων και παιχνιδιών και οι φοιτητές/ριες θα εξοικειωθούν με τη χρήση τους. Τέλος, θα συζητηθεί η αναγκαιότητα εκπαιδευτικού σχεδιασμού για την ένταξη και χρήση των παραπάνω εργαλείων σε ποικίλα γνωστικά αντικείμενα των ΨΑΕ.

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ <i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i>	• Εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η οποία συμπληρώνεται από: • 3 Ομαδικές Συμβουλευτικές Συναντήσεις 4 ωρών η κάθε μία • προσωπική επικοινωνία και ανατροφοδότηση, όπου χρειάζεται (συμβουλευτικός ρόλος μελών ΣΕΠ)
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ	Δυνατότητες των ΤΠΕ αξιοποιούνται στη ψηφιακή

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές	πλατφόρμα courses που συνιστά ένα σύγχρονο περιβάλλον εξ αποστάσεως μάθησης (λ.χ. χώρος διαλόγου και υλοποίησης δημιουργικών δραστηριοτήτων). Στις ΟΣΣ χρησιμοποιούνται εργαλεία απομακρυσμένων συναντήσεων (cisco webex) και λογισμικά παρουσίασης (τύπου powerpoint).															
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι εκπαίδευσης. 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. 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	<table><tr><th>Δραστηριότητα</th><th>Φόρτος Εργασίας ΕΞΑΜΗΝΟΥ</th></tr><tr><td>3 ΟΣΣ (x 4 ώρες)</td><td>12</td></tr><tr><td>2 εκπαιδευτικές δραστηριότητες (2 x 30 ώρες)</td><td>60</td></tr><tr><td>1 εργασία εξαμήνου</td><td>55</td></tr><tr><td>Εξετάσεις</td><td>2</td></tr><tr><td>Ατομική Μελέτη (12-ώρες x 13 εβδομάδες)</td><td>156</td></tr><tr><td>Σύνολο φόρτου ΘΕ (ώρες)</td><td>285</td></tr></table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας ΕΞΑΜΗΝΟΥ	3 ΟΣΣ (x 4 ώρες)	12	2 εκπαιδευτικές δραστηριότητες (2 x 30 ώρες)	60	1 εργασία εξαμήνου	55	Εξετάσεις	2	Ατομική Μελέτη (12-ώρες x 13 εβδομάδες)	156	Σύνολο φόρτου ΘΕ (ώρες)	285	
Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας ΕΞΑΜΗΝΟΥ															
3 ΟΣΣ (x 4 ώρες)	12															
2 εκπαιδευτικές δραστηριότητες (2 x 30 ώρες)	60															
1 εργασία εξαμήνου	55															
Εξετάσεις	2															
Ατομική Μελέτη (12-ώρες x 13 εβδομάδες)	156															
Σύνολο φόρτου ΘΕ (ώρες)	285															
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.	Εκπόνηση γραπτών εργασιών κατά τη διάρκεια του ακαδημαϊκού εξαμήνου με συντελεστή βαρύτητας στη διαμόρφωση του τελικού βαθμού της Θ.Ε. κατά 40%. Τελικές γραπτές εξετάσεις, ο βαθμός των οποίων συμμετέχει στη διαμόρφωση του τελικού βαθμού της Θ.Ε. κατά 60%. Για περαιτέρω πληροφορίες μεταβείτε στον Οδηγό Σπουδών του ΕΑΠ.															

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:

- Abderrahim, L., & González, D. N. (2020). The Impact of Digital Storytelling on the Motivation and Engagement of Young Foreign Language Learners. In M. R. Freiermuth & N. Zarrinabadi (Eds), *Technology and the Psychology of Second Language Learners and Users* (pp. 517-541). Cham: Palgrave Macmillan.
- Cabero, J., & Barroso, J. (2016). The educational possibilities of Augmented Reality. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 5 (1), 44-50.
- Lambert, J. (2010). *Cookbook for Digital Storytelling*. New York: Digital Diner Press.
- Plass, L. J., Mayer, E. R., & Bruce D. H.(eds.) (2020). *Handbook of Game-Based Learning*. Cambridge, Mass.:The MIT Press.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. Saint Paul: Paragon House.
- Tazouti, Y., Boulaknadel, S., & Fakhri, Y. (2020). A Virtual reality serious game for Language learning.

International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering, 9(1), 713-716.

Ohler, J. B. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks: Corwin Press.

Sadler, R. (2012). *Virtual Worlds, Telecollaboration, and Language Learning: From Theory to Practice*. Bern: Peter Lang.

Συναφή επιστημονικά περιοδικά:

International Journal of Serious Games, <https://journal.seriousgamessociety.org/index.php/IJSG>.

International Journal of Game Based Learning, <https://www.igi-global.com/journal/international-journal-game-based-learning/41019>.

International Journal of Virtual and Augmented Reality, <https://www.igi-global.com/journal/international-journal-virtual-augmented-reality/145080>.

Games and Culture, <https://journals.sagepub.com/home/gac>.