

## Α.6. ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

### «ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»

#### **Α' Εξάμηνο (2 Υποχρεωτικά + 1 Επιλογής), Γ' Εξάμηνο (3 Επιλογής)**

1. Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας / Σύγχρονες Παιδαγωγικές Προσεγγίσεις.....	1
2. Σύγχρονες Ψηφιακές Τεχνολογίες και διαδίκτυο .....	5
3. Η μιντιακή κουλτούρα των παιδιών .....	10
4. Μέσα επικοινωνίας στην εκπαίδευση: Από τη γραφή στην εικόνα.....	15
5. Ψηφιακά παιχνίδια και διαμεσικές διαδικασίες παιχνιδιού για μάθηση.....	20
6. Τέχνη και ντοκιμαντέρ .....	26
7. Η κινούμενη εικόνα ως μέσο έκφρασης και επικοινωνίας.....	31
8. Κινούμενο σχέδιο .....	36
9. Δίκτυα δεδομένων και υπηρεσίες τηλεεκπαίδευσης.....	38
10. Συστήματα ηλεκτρονικής μάθησης και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.....	41
11. Κινηματογράφος και εκπαίδευση.....	46
12. Δημοφιλής κουλτούρα και σύγκλιση των μέσων .....	51

#### **Β' Εξάμηνο (1 Υποχρεωτικό για ΜΦ που δεν διαθέτουν παιδαγωγική επάρκεια + 2 Επιλογής)**

13. Σύγχρονες Παιδαγωγικές θεωρίες και εφαρμογές με την αξιοποίηση των ΤΠΕ.....	55
14. Ψυχοκοινωνιολογικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις των νέων μέσων επικοινωνίας.....	59
15. Ψηφιακή αφήγηση και διαμεσικές αφηγηματικές διαδικασίες για μάθηση.....	63
16. Πράξη και εφαρμογές της οπτικοακουστικής παιδείας.....	68
17. Εισαγωγή στις σύγχρονες τεχνικές και πλατφόρμες προγραμματισμού .....	72
18. Η μουσική και ο ήχος ως μέσα για τη διαθεματική διδασκαλία με νέες Τεχνολογίες.....	75
19. Ανάλυση δεδομένων με το SPSS και επιστημονική παρουσίαση των αποτελεσμάτων.....	80

#### **Δ' Εξάμηνο**

20. Διπλωματική Εργασία .....	83
-------------------------------	----

## Α' Εξάμηνο

### ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ

#### 1. Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας / Σύγχρονες Παιδαγωγικές Προσεγγίσεις (ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟ)

##### ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	120	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	A
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ / ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
Διαλέξεις και εργαστηριακές ασκήσεις	3	10	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΓΕΝΙΚΟΥ ΥΠΟΒΑΘΡΟΥ & ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-		

<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/ECD433/">https://eclass.uoa.gr/courses/ECD433/</a>

• **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Το μάθημα έχει ως στόχο να εξοικειώσει τις φοιτήτριες και τους φοιτητές με την κατανόηση των βασικών αρχών της εκπαιδευτικής έρευνας (εισαγωγή στις μεθόδους και τεχνικές ποιοτικής και ποσοτικής μεθοδολογίας), αλλά και με τις βασικές έννοιες των θεωριών μάθησης και των σύγχρονων παιδαγωγικών προσεγγίσεων. Στο πλαίσιο του μαθήματος οι φοιτήτριες/ές θα μελετήσουν σχετικά άρθρα και κείμενα, θα έρθουν σε επαφή με διαφορετικές μεθοδολογικές προσεγγίσεις και εξασκηθούν στο σχεδιασμό και τη διεξαγωγή μιας, μικρής κλίμακας, εκπαιδευτικής έρευνας, στην ανάλυση των δεδομένων και στη συγγραφή μιας ερευνητικής εργασίας.</p>
<b>Γενικές Ικανότητες</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</li> <li>• Λήψη αποφάσεων</li> <li>• Αυτόνομη εργασία</li> <li>• Ομαδική εργασία</li> <li>• Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής</li> <li>• Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</li> <li>• Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον</li> <li>• Παραγωγή νέων ερευνητικών ιδεών</li> </ul>
<p>• <b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b></p> <p>Εισαγωγή στην έρευνα. Η έννοια του ερευνητικού ερωτήματος και της ερευνητικής υπόθεσης Μέθοδοι και Τεχνικές Ποσοτικής Μεθοδολογίας με τη Χρήση κατάλληλων στατιστικών λογισμικών/SPSS</p>

Η εκπαιδευτική έρευνα-δράση και ο ρόλος του εκπαιδευτικού ερευνητή

Πολυτροπική ανάλυση της διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας (η έννοια της πολυτροπικότητας, κωδικοποίηση πολυτροπικών κειμένων, ανάλυση δεδομένων και κατασκευή νοήματος)

Εργαλεία συλλογής δεδομένων στην ποιοτική και ποσοτική έρευνα (ερωτηματολόγιο και συνέντευξη)

Την πρώτη περίοδο του μαθήματος θα πρέπει όλοι οι συμμετέχοντες, με σχετική υποστήριξη από τους διδάσκοντες, να:

α) επιλέξουν το θέμα που θα τους ενδιέφερε να μελετήσουν,

β) συγκροτήσουν μια επιστημονική βιβλιογραφία σχετικά με αυτό, μέσω επιστημονικών άρθρων τα οποία μπορούν να συγκεντρωθούν από σχετικές διαδικτυακές πηγές,

γ) μελετήσουν, με βάση το βιβλίο αναφοράς του μαθήματος και το υλικό που αναρτάται στην η-ταξη τα επιστημονικά εργαλεία τα οποία θα μπορούσαν να αναπτύξουν και να χρησιμοποιήσουν στο πλαίσιο της έρευνας τους.

Στο πλαίσιο της δεύτερης περιόδου θα γίνει μια σύντομη παρουσίαση της κάθε πρότασης με αναφορά στη βιβλιογραφία, στο ερευνητικό ερώτημα και την υπόθεση της έρευνας, καθώς και στο/στα ερευνητικό/α εργαλείο/α που θα χρησιμοποιηθούν. Στη συνέχεια, θα πραγματοποιούνται πιο εξατομικευμένες επεξεργασίες σε σχέση με κάθε μία από τις προτάσεις θέματος που θα έχουν κατατεθεί.

Μετά τη συγκέντρωση των σχετικών με τα ερευνητικά θέματα στοιχείων, θα υπάρξει υποστήριξη για την ανάλυση των ερευνητικών δεδομένων και τη συγγραφή της τελικής εργασίας

● **ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ'αποστάσεως εκπαίδευσης κατά 35% της συνολικής	
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρήση συστήματος e-class για διαδικτυακή διδασκαλία και επικοινωνία με τους φοιτητές</li> <li>• Χρήση e-mail για επικοινωνία με τους φοιτητές</li> <li>• Εξειδικευμένα λογισμικό</li> <li>• Video</li> </ul>	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>
	Διαλέξεις	39
	Εργαστηριακή Άσκηση	25
	Μελέτη και ανάλυση βιβλιογραφίας	50

	Σχεδιασμός και εκπόνηση έρευνας	60
	Συγγραφή εργασίας	76
	Σύνολο Μαθήματος	<b>250</b>
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	<p>Ατομική εργασία 60%</p> <p>Ομαδική Εργασία 30%</p> <p>Ενδιάμεσες εργασίες 10%</p> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης εξηγούνται προφορικά, παρουσιάζονται στο μάθημα και εμπεριέχονται στην εισαγωγική παρουσίαση του μαθήματος.</p> <p>Γλώσσα Αξιολόγησης : Ελληνική</p>	

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

*Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:*

Cohen, L., Manion, L., και Morrison (2008). *Μεθοδολογία Εκπαιδευτικής Έρευνας, Μεταίχιμο*

McNiff J., Lomax, P. & Whitehead, J. (1996). *You and Your Action Research Project*, London: Routledge, Hyge Publications.

Norusis, Marija J. 2002. *SPSS 11.0 Guide to Data Analysis*. New York: Prentice-Hall.

Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2007). *Using multivariate statistics* (5th ed.). Boston, MA, : Allyn & Bacon/Pearson Education.

Γναρδέλλης Χαράλαμπος (2022) *Ανάλυση Δεδομένων με το IBM Spss Statistics 28*. Εκδόσεις Παπαζήση

Γιαλαμάς Βασίλης (2005) *Στατιστικές Τεχνικές και Εφαρμογές στις Επιστήμες της Αγωγής*,

Ebutt, D. (1983). *Educational Action Research: Some General Concerns and Specific Quibbles*, Cambridge Institute of Education.

Lomax, P. (1990). *An action research approach to developing staff in schools*. Στο Lomax, P. (ed.).

Grundy, S.&Kemmis, S. (1988<sup>3</sup>). Educational Action Research in Australia: The state of the art (an overview). Στο Kemmis, S. & McTaggart, R. (eds). *The Action Research Reader*, Victoria: Deakin University Press, σελ. 322.

Κατσαρού, Ε. & Τσάφος, Β. (2003). *Από την Έρευνα στη Διδασκαλία – Η εκπαιδευτική Έρευνα Δράσης*. Αθήνα: εκδ. Σαββάλα.

Κατσαρού, Ε. (2016). *Εκπαιδευτική Έρευνα-Δράση: Πολυπαραδειγματική διερεύνηση για την αναμόρφωση της εκπαιδευτικής πράξης*. Αθήνα: ΚΡΙΤΙΚΗ.

Γ. Τσιώλης (2018) Θεματική ανάλυση ποιοτικών δεδομένων. Στο Γ. Ζαϊμάκης (επιμ.), *Ερευνητικές διαδρομές στις Κοινωνικές Επιστήμες. Θεωρητικές – Μεθοδολογικές Συμβολές και Μελέτες Περίπτωσης*. Πανεπιστήμιο Κρήτης – Εργαστήριο Κοινωνικής Ανάλυσης και Εφαρμοσμένης Κοινωνικής έρευνας. Σελ. 97-125

## 2. Σύγχρονες Ψηφιακές Τεχνολογίες και διαδίκτυο (ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟ)

### ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Μεταπτυχιακό		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	103	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	A
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Σύγχρονες Ψηφιακές Τεχνολογίες και Διαδίκτυο		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
Διαλέξεις και ασκήσεις/εργασίες	3	10	

<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Γενικού Υπόβαθρου και Ανάπτυξης Δεξιοτήτων	
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-	
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	Ελληνική	
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ	
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/ECD479/">https://eclass.uoa.gr/courses/ECD479/</a>	

• **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσίαση ενός σύγχρονου τεχνολογικού πλαισίου το οποίο έχει δημιουργηθεί από τα υπολογιστικά συστήματα νέας γενιάς και του διαδικτύου και περιλαμβάνει την ανάπτυξη και τη χρήση διαδραστικών εφαρμογών με χρήση επαυξημένης διαδραστικότητας, επιτρέποντας την παρουσίαση ολοκληρωμένων εκπαιδευτικών λύσεων που συνδυάζουν τον ψηφιακό και τον αναλογικό κόσμο.</li> <li>• Στο πλαίσιο του μαθήματος παρουσιάζονται υπολογιστικά συστήματα νέας γενιάς, τα οποία έχουν ως χαρακτηριστικά τη <i>φορητότητα</i>, το <i>διαδίκτυο</i> και τις <i>δικτυακές τεχνολογίες</i> οι οποίες χρησιμοποιούνται για την υποστήριξή του.</li> <li>• Επιπλέον, δίνεται έμφαση σε εφαρμογές και αντίστοιχα εργαλεία που επιτρέπουν εκπαιδευτικές παρεμβάσεις με αυξημένες δυνατότητες <i>διαδραστικότητας</i> και συνδυασμού του <i>εικονικού/ψηφιακού κόσμου</i> με τον <i>πραγματικό/αναλογικό</i>.</li> </ul>
<b>Γενικές Ικανότητες</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</li> <li>• Λήψη αποφάσεων</li> <li>• Αυτόνομη εργασία</li> <li>• Ομαδική εργασία</li> <li>• Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον</li> </ul>

«Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση»  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

- Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών
- Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
- Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
- Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον
- Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου
- Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

## • ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

### 1. Εισαγωγικό Μάθημα

- 1.1. Εισαγωγή στο μάθημα μέσω επίδειξης του Μοντέλου TRACK
- 1.2. Διδακτικός Σχεδιασμός & ICT
  - 1.2.1. Μοντέλα TRACK, ADDIE
  - 1.2.2. Scripts, Μαθησιακά αντικείμενα (SCORM, IMS)

*Δραστηριότητα:* Σχεδιασμός Σεναρίου σύμφωνα με TRACK, ADDIE

### 2. Networks-Web Coreconcepts

- 2.1. Networks-Protocols-Services
- 2.2. Web
- 2.3. Security-Privacy

*Δραστηριότητα* TCP-IPGame

### 3. Υπολογιστική Σκέψη (Computational Thinking)

- 3.1. Επιστήμη των Υπολογιστών (History, Ethics, Turing, Dijkstra, Papert)
- 3.2. Υπολογιστική Σκέψη (Δραστηριότητα Wing)

Υλικό: Διδασκαλία Επιστήμης των Υπολογιστών χωρίς υπολογιστή (MScDissertation)

*Δραστηριότητα* CSUnplugged (<http://csu.eee.uniwa.gr/>) - best practices

*(Υποψήφιο θέμα για Ατομική Εργασία)*

### 4. Επαυξημένη, Εικονική, Μικτή Πραγματικότητα και Ανέπαφη αλληλεπίδραση

Υλικό: Ενίσχυση της μαθησιακής αποτελεσματικότητας μέσω στρατηγικών συνεργατικής μάθησης και χρήσης εικονικών κόσμων (MScDissertation)

### 5. Ρομποτική, αυτοματισμός & Κυβερνοφυσικά συστήματα

- 5.1. Μικρόκοσμοι (Alice, Kodu, HoC)
- 5.2. Scratch
- 5.3. LegoWeDo

*Δραστηριότητα:* LegoWeDo

### 6. Υβριδικά συστήματα

- 6.1. Mobile Learning
- 6.2. Gherkin
- 6.3. Παιχνίδι Θησαυρού – Πλατφόρμες
- 6.4. NFC και κώδικας QR
- 6.5. RFID και iBeacons



Χρήση MobileLearning για τη διδασκαλία της Πληροφορικής στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση (MScDissertation)

Δραστηριότητα: Παιχνίδι Θησαυρού με QRcodes&iBeacons

(Υποψήφιο θέμα για Ομαδική Εργασία)

## 7. Συνεργατική Μάθηση μέσω HY (CSCL) - Web2.0 – Παιχνιδοποίηση (Gamification)– WEB 2.0 – Gamification

- 7.1. CollaborativeLearning
- 7.2. WEB2.0 -Social Networks
- 7.3. Gamification

Δραστηριότητα:CSCLscript – WEB 2.0 – Gamification

(Υποψήφιο θέμα για Ομαδική Εργασία)

## 8. ArtificialIntelligence – Agents

- 8.1. MachineLearning
- 8.2. Agents (Amazon Alexa, Google Assistant, Apple Siri, MLS Maic)
- 8.3. Chatbots (Blokki, IBM Watson, Dialogflow)

Δραστηριότητα: Createachatbot

(Υποψήφιο θέμα για Ομαδική Εργασία)

## 9. AI/MachineLearning/AffectiveComputing

- 9.1. AffectiveLearningTheory
- 9.2. Neuroscience
- 9.3. Applications

Δραστηριότητα: Train an AI-model through Teachable Machines or ML for kids.

(Υποψήφιο θέμα για Ομαδική Εργασία)

### • ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ.</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ'αποστάσεως εκπαίδευσης κατά 35% της συνολικής
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Εξειδικευμένα λογισμικά Διαδικτυακές πλατφόρμες Ρομποτικά συστήματα και συστήματα VR

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
	Διαλέξεις	44
	Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας και υλικού διαλέξεων	36
	Πρακτική άσκηση	18
	Εκπόνηση Ομαδικής εργασίας	60
	Εκπόνηση ατομικής εργασίας	52
	Αυτοτελής μελέτη	44
	<b>Σύνολο Μαθήματος</b>	<b>250</b>
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	<b>Ατομική Εργασία 1:</b> Διδάσκοντας Η/Υ χωρίς Η.Υ.. <i>Computer Science unplugged</i>	50%
	<b>Ομαδική Εργασία 2:</b> Διδάσκοντας οτιδήποτε εκτός Η/Υ, με Η.Υ.. <i>CSCL + Cutting edge technologies</i>	40%
	<b>Ασκήσεις Αξιολόγησης ανά ενότητα</b>	10%
	<p>Τα κριτήρια αξιολόγησης αναφέρονται στην εκφώνηση των εργασιών οι οποίες αναρτώνται στον δικτυακό χώρο του μαθήματος</p>	

- ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Marzano, R. J. (1988). *Dimensions of Thinking: A Framework for Curriculum and Instruction*. The Association for Supervision and Curriculum Development, 125 N. West St., Alexandria, VA 22314 2798.

M. Wing, "Computational Thinking," *CACM Viewpoint*, March 2006, pp. 33-35. Paper off CISE AC website; paper and talks off <http://www.cs.cmu.edu/~wing>

Papadopoulos, I., Kogias, D., Patrikakis, C., & Marinou, C. C. (2017, April). "Enhancing the student's logical thinking with Gherkin language". In *Global Engineering Education Conference (EDUCON), 2017 IEEE* (pp. 1543-1547). IEEE.

Αβούρης, Ν., Καραγιαννίδης, Χ. & Κόμης, Β. (2008). *Συνεργατική Τεχνολογία, Συστήματα και Μοντέλα Συνεργασίας για Εργασία, Μάθηση Κοινότητες Πρακτικής και Δημιουργία Γνώσης*. Αθήνα: Κλειδάριθμος

Bauman, Z. (2001). *Education: Under, for and in spite of postmodernity. The individualised society*. Oxford: Blackwell Publishers

Βοσινάκης, Σ. (2015). *Εικονικοί κόσμοι. Σύγχρονες Προσεγγίσεις, Εφαρμογές και Ανάπτυξη σε Περιβάλλον Open Simulator*. Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα.

Κόμης, Β. (2004), *Εισαγωγή στις Εφαρμογές των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, Αθήνα, Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών

Ντάβου, Μ. (2000). *Οι διεργασίες της σκέψης στην εποχή της πληροφορίας: Θέματα γνωστικής ψυχολογίας και επικοινωνίας*, Αθήνα: Παπαζήσης

Τζιμογιάννης, Α. (2019). *Ψηφιακές Τεχνολογίες και Μάθηση του 21ου Αιώνα*. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική

Φειδάκης, Μ. (2017). *Συνεργατική Μάθηση Υποστηριζόμενη από Υπολογιστή*, Στο Μ. Κορδάκη, Ν. Μάνεσης, & Αθ. Νταραντούμης *Επιμ Μάθε Ψηφιακά... Παίζοντας Συνεργατικά*, Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη, ISBN: 978 9620 612 059 6

## ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

### 3. Η μιντιακή κουλτούρα των παιδιών

#### ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	104	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Α,Γ

<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Η ΜΙΝΤΙΑΚΗ ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
<b>ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ</b>	1	0,5	
<b>ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΗ ΔΟΥΛΕΙΑ</b>	2+	1,5	
<b>ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ/ ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ</b>		5	
<b>ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΕΡΓΩΝ/ ΕΡΓΑΣΙΩΝ</b>		3	
	3	10	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης & Ανάπτυξης δεξιοτήτων		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/ECD465/">https://eclass.uoa.gr/courses/ECD465/</a>		

- ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Σκοπό του μαθήματος αποτελεί η συζήτηση/ διαπραγμάτευση όψεων (aspects) των σχέσεων μεταξύ παιδιών και «ενήλικου Κόσμου», κοινωνικού και φυσικού, που αναδύονται εντός των επικοινωνιακών διαδικασιών που διαμεσολαβούν τα ψηφιακά «media».</p> <p>Η κεντρική θεωρητική γραμμή του μαθήματος είναι Πραγματιστική. Με κεντρική δηλαδή υπόθεση ότι η «μονάδα πραγματικότητας» συγκροτείται από τη σχέση:</p>

- η «παιδική ηλικία», προσεγγίζεται ως αναδυόμενη κοινωνική κατηγορία, με αναφορά στην πολύπλοκη δυναμική της συμβολικής χειραγώγησης των νέων,
  - ο γραμματισμός των «media» ως γραμματισμός «δευτερογενούς προφορικότητας» (secondary orality),
  - η αισθητική των «media» ως «αισθητική εμπειρία» (aesthetic experience) και
  - η κουλτούρα ως αναδυόμενη «κοσμοθεώρηση» (worldview).
- Διδακτικά, καταβάλλεται προσπάθεια ώστε οι παραπάνω ιδέες να μην παραμείνουν «αδρανείς». Προσπάθεια, δηλαδή, καλλιέργειας, εντός του μαθήματος, της Τέχνης του να χρησιμοποιείς τη γνώση.
- Αξιολογικά, τα μαθησιακά αποτελέσματα εκπαιδευόμενων και εκπαιδευτών αν και προγραμματίζονται σε κάποιο βαθμό εκ των προτέρων, εντοπίζονται με σαφήνεια εκ των υστέρων, από τις όψεις της εκπαιδευτικής δυναμικής, που τελικά θα επικρατήσει, καθώς και των τοπικά παραγόμενων τεχνημάτων.
- Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος ο/η κάθε φοιτητής/τρια:
- Θα έχει ανακαλέσει και αναπαραστήσει τα προσωπικά του/της βιώματα από τη σχέση του/της με τα media της προσωπικής του/της νεότητας και θα έχει σχηματοποιήσει και επικοινωνήσει με τους/τις συναδέλφους του/της τα χαρακτηριστικά των σχέσεων που τα γεννούσαν και τα συντηρούσαν,
- Θα έχει κατανοήσει τις μετατοπίσεις των παραπάνω χαρακτηριστικών με το πέρασμα του χρόνου,
- Θα έχει μυηθεί στη χρήση βασικών τεχνικών των ψηφιακών media για παραγωγή πολιτισμικών προϊόντων για παιδιά,
- Θα έχει ολοκληρώσει μια τουλάχιστον παραγωγή και
- Θα έχει δομήσει μια κριτική μελέτη των παραγωγών των συναδέλφων του/της.

#### Γενικές Ικανότητες

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Λήψη αποφάσεων
- Ομαδική εργασία
- Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
- Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
- Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
- Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου
- Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
- Μύηση στις θεωρητικές προσεγγίσεις του Πραγματισμού, της Παιδικής Ηλικίας, της Αισθητικής, της Κουλτούρας και της Δευτερογενούς Προφορικότητας, στη βάση της διάκρισης του γραμματισμού από την προφορικότητα.

#### • ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

##### 1. Κουλτούρα

- Η έννοια/ σχήμα της κουλτούρας θα προσεγγιστεί ως μια πολλαπλότητα που «αναδύεται» σε κάθε σχέση...
- Προβάλλει με διαφορετικά πρόσωπα, εξελίσσεται, απασχολεί όλες τις επιστήμες...

- Συγκροτεί μια καθοδηγούσα μεταβλητή του πολύπλοκου συστήματος της ζωής στο οποίο συμμετέχει ο άνθρωπος και οι κοινότητές του...
- Θα χρησιμοποιήσουμε το κοινωνιολογικό μοντέλο του: OrlandoPatterson, 2014, MakingSense of Culture, Annual Review of Sociology, Vol. 40, pp. 1-30, <https://www.jstor.org/stable/43049524> ... που επιτρέπει τη θεώρηση της κουλτούρας και ως κοσμοθεώρηση

2. Μιντιακή κουλτούρα

- Η υπο-κουλτούρα που αναδύεται από τις επικοινωνιακές σχέσεις και
- ... προβάλλει μέσα από τις σημειωτικές δομές/ πολλαπλότητες και τη δυναμική των μίντια/ μέσων.

3. Μιντιακή κουλτούρα των παιδιών (ΜΚΠ)

- Η κοινωνική διάκριση «παιδί» ως αναδυόμενη από τις σχέσεις παιδιών και ενηλίκων (και παιδιών μεταξύ τους): η εκπαιδευτική δυναμική της (συμβολικής) χειραγώγησης
- Οι δομές και η δυναμική των μίντια που αναδύονται εντός της ΜΚΠ και επιβεβαιώνουν τα καταναλωτικά χαρακτηριστικά της...
- ... σε όλες της μορφές (τυπική, μη τυπική, άτυπη) της εκπαίδευσης...

• Μεναφοράστα: David Buckingham, 2007, Selling Childhood? Children and Consumer Culture. Journal of Children and Media, 1(1), 15-24, DOI: 10.1080/17482790601005017

William H. Sewell, Jr. (1992). A Theory of Structure: Duality, Agency, and Transformation. The American Journal of Sociology, 98(1), 1-29, URL: <http://www.jstor.org/stable/2781191>

4. Οι τρέχουσες εκπαιδευτικές όψεις της ΜΚΠ

Η κουλτούρα ως πρότυπο

- Η κουλτούρα ως όριο/ σύνορο
- Η κουλτούρα ως δημιουργία
- Η κουλτούρα ως κριτικός διάλογος

• Μεναφοράστο: Eugene Matusov & Ana Marjanovic-Shane (2017) Many faces of the concept of culture (and education). Culture&Psychology, Vol. 23(3) 309–336, DOI: 10.1177/1354067X16655460

5. Η διπλή αισθητική διάσταση των μιντιακών κατασκευών

Η αισθητική ως μορφή και η αισθητική ως εμπειρία

• Μεναφοράστα:

- Laura Trafí-Prats, 2021, Thinking AffectivePedagogies at the Intersection of Popular Media, DigitalTechnology, and Gurokawaii, Studies in Art Education, 62:3, 209-221, DOI: 10.1080/00393541.2021.1936427
- Αλεξάνδρα Μουρίκη, 2021, Η αισθητική στην εκπαίδευση. Στο, Α. Παρούση & Α. Λενακάκης(επιμ), Σύγχρονες τάσεις στο ελληνικό κουκλοθέατρο. Μια άτυπη μορφή εκπαίδευσης; 24-36, ΕΚΠΑ, DOI: <https://doi.org/10.12681/ecdnkua.75>

• **ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ.</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ'αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% της συνολικής
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ</b>	Λογισμικό δια ζώσης και εξ αποστάσεως (σύγχρονα και ασύγχρονα) επικοινωνίας

<b>ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Λογισμικό κατασκευής πολιτισμικών-παραστατικών προϊόντων	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>
	Διαλέξεις	13
	Σεμινάρια	75
	Εργαστηριακή Άσκηση & Καλλιτεχνική δημιουργία	37
	Ανάλυση βιβλιογραφίας, εκπόνηση μελέτης, Συγγραφή εργασίας	125
	<b>Σύνολο Μαθήματος</b>	<b>250</b>
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσίαση ομαδικού έργου (60%)</li> <li>• Παράδοση ατομικής εργασίας (40%)</li> </ul> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης εξηγούνται προφορικά, παρουσιάζονται στο μάθημα και εμπεριέχονται στην εισαγωγική παρουσίαση του μαθήματος.</p> <p>Γλώσσα Αξιολόγησης : Ελληνική</p>	

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

*Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:*

Kristen Drotner & Sonia Livingstone (Eds.), 2008, The international handbook of children, media, and culture, Sage Publications.

Orlando Patterson, 2014, Making Sense of Culture, Annual Review of Sociology, Vol. 40, pp. 1-30, <https://www.jstor.org/stable/43049524>

David Buckingham, 2007, Selling Childhood? Children and Consumer Culture. Journal of Children and Media, 1(1), 15-24, DOI: 10.1080/17482790601005017

William H. Sewell, Jr. (1992). A Theory of Structure: Duality, Agency, and Transformation. The American Journal of Sociology, 98(1), 1-29, URL: <http://www.jstor.org/stable/2781191>

Eugene Matusov & Ana Marjanovic-Shane (2017) Many faces of the concept of culture (and education). Culture & Psychology, Vol. 23(3) 309–336, DOI: 10.1177/1354067X16655460

Laura Trafí-Prats, 2021, Thinking Affective Pedagogies at the Intersection of Popular Media, Digital Technology, and Gurokawaii, *Studies in Art Education*, 62:3, 209-221, DOI: 10.1080/00393541.2021.1936427

Αλεξάνδρα Μουρίκη, 2021, Η αισθητική στην εκπαίδευση. Στο, Α. Παρούση & Α. Λενακάκης(επιμ), Σύγχρονες τάσεις στο ελληνικό κουκλοθέατρο. Μια άτυπη μορφή εκπαίδευσης; 24-36, ΕΚΠΑ, DOI: <https://doi.org/10.12681/ecdnkua.75>

- Συναφή επιστημονικά περιοδικά:

Media, Culture & Society.

#### 4. Μέσα επικοινωνίας στην εκπαίδευση: Από τη γραφή στην εικόνα

##### ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	105	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Α,Γ
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΜΕΣΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ : ΑΠΟ ΤΗ ΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
	3	10	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης & Ανάπτυξης δεξιοτήτων		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	ΟΧΙ		

«Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση»  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών



<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/DIAT152/">https://eclass.uoa.gr/courses/DIAT152/</a>

- ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Ο σκοπός του μαθήματος αυτού είναι να γνωρίσουν αναλυτικά οι μεταπτυχιακοί/-ες φοιτητές/-τριες την εξέλιξη της σχέσης της εκπαίδευσης με τα ΜΜΕ όπως διαμορφώνεται σε κάθε εποχή. Το μάθημα επικεντρώνεται ιδιαίτερα στην αλληλεπίδραση της εκπαίδευσης και ιδιαίτερα της σχολικής εκπαίδευσης με τα ΜΜΕ στη νεωτερικότητα. Στο επίκεντρο της επισκόπησης βρίσκονται τα οπτικοακουστικά μέσα (τηλεόραση, κινηματογράφος, διαδίκτυο) και ο ρόλος τους στην οργάνωση και λειτουργία του σχολείου αλλά και ευρύτερα στις εκπαιδευτικές αλλαγές.</p>
<b>Γενικές Ικανότητες</b>
<p>Αυτόνομη εργασία  Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον  Προαγωγή ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης  Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στη διαπολιτισμικότητα  Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών  Παραγωγή νέων ερευνητικών ιδεών</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b></li> </ul> <p>1. Εκπαιδευτική γνώση: Παρουσιάζονται συστηματικά οι σημαντικότερες μεταβολές που παρατηρούνται στην εκπαιδευτική γνώση και οι οποίες συνδέονται με την κυριαρχία των ΜΜΕ, ειδικότερα των οπτικοακουστικών, στη δημόσια επικοινωνία και στην επικοινωνία γενικότερα. Αναλυτικότερα, παρουσιάζονται οι μεταβολές στη σημειολογική διάρθρωση των σχολικών εγχειριδίων (εικόνες, τυπογραφικά στοιχεία, σχέση πλήρους-κενού, λεκτικοί-εξωλεκτικοί κώδικες), στο περιεχόμενο των σχολικών εγχειριδίων (θεματικές, σχέση ανθρωπιστικής-τεχνοκρατικής γνώσης, αισθητική-πληροφοριακή προσέγγιση), στα αναλυτικά προγράμματα (μετατόπιση από τα γνωστικά αντικείμενα στις θεματικές ενότητες, από τα ανθρωπιστικά στα τεχνοκρατικά μαθήματα κτλ.).</p>

2. Κοινωνικοί ρόλοι και κοινωνικές σχέσεις στο σχολείο: Εξετάζεται ο πολιτισμός της εικόνας, και ιδιαίτερα η εικονική ιδεολογία, ως πηγή διαμόρφωσης προτύπων ρόλων για τους εκπαιδευτικούς, για τους μαθητές, για τη διαμόρφωση της κατάστασης μέσα στην τάξη.

3. Η εικονική ιδεολογία ως πηγή και πεδίο αναδιάρθρωσης του πολιτιστικού κεφαλαίου. Η ανάλυση αυτής της ενότητας λαμβάνει υπόψη την εξειδίκευση και γενικότερα τις μεταβολές στην οργάνωση της εργασίας. Με τον τρόπο αυτό, οι μεταβολές στην εσωτερική οργάνωση και λειτουργία της εκπαίδευσης, με την επίδραση της εικονικής ιδεολογίας, συνδέονται με τις εκροές της ή τις εκπαιδευτικές λειτουργίες. Με την έννοια αυτή, οι όποιες μεταβολές στην εκπαίδευση, κάτω από την επίδραση των οπτικοακουστικών ΜΜΕ και της κουλτούρας τους, έχουν ευρύτατη λειτουργική θεμελίωση μέσα στο κοινωνικό σύστημα

• **ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ'αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% της συνολικής	
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Για την διαχείριση εκπαιδευτικού υλικού, ανακοινώσεων, εργασιών και ανάδρασης των φοιτητών χρησιμοποιείται η πλατφόρμα ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης ΕΚΠΑ, και η ατομική ασύγχρονη επικοινωνία με τους φοιτητές πραγματοποιείται μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>
	Πρόσωπο με πρόσωπο συναντήσεις	39 ώρες
	μελέτη εκπαιδευτικού υλικού	111 ώρες
	εκπόνηση εργασίας	110 ώρες
	Σύνολο Μαθήματος	250 ώρες

**ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ**

Τα κριτήρια αξιολόγησης είναι προσβάσιμα από τους μεταπτυχιακούς φοιτητές στα οργανωτικά έγγραφα του μαθήματος που διατίθενται από την έναρξη των παραδόσεων

**• ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- Anderson J.A. "Television Literacy and the Critical Viewer", στο Jennings Bryant and Daniel Anderson (Eds) *Children's Understanding of Television* (New York: Academic, 1983).
- Baudrillard J., "Consumer Society", στο Poster M. (επιμ.) *Selected Writings* (London: Polity Press, 1988).
- Blackledge D., Hunt B. *Κοινωνιολογία της εκπαίδευσης* (Αθήνα: Έκφραση 1995).
- Bragg S. "Wrestling in Woolly Gloves: Not just being critically media literate – Perspectives", *Journal of Popular Film and Television*, Φθινόπωρο 2002.
- Britzman, D. P. "Cultural myths in the making of a teacher: Biography and social structure in teacher education" στο Okazawa-Rey, M., Anderson, J., Traver, R. *Teachers, Teaching, and Teacher Education*, (Cambridge: Harvard Education Review, 1987).
- Buckingham D. *Television and the Definition of Childhood*, στο Mayall (επιμ.), *Children's Childhood Observed and Experienced* (London: Falmer Press, 1994).
- Buckingham D., *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*, (Oxford: Polity Press, 2003)
- Choat E., Griffin H., *Using Television in the Primary School*, (London: Routledge: 1990).
- Clark R.E. "Media in Education", in στο Alkin M. C. (επιμ.), *Encyclopedia of Educational Research (6<sup>th</sup> Edition)* (New York: Macmillan, 1992).
- Cook T.D., Appleton H., Conner R.F., Shaffer A., Tomkin G., Weber S.J., *Sesame Street Revisited*, (New York: Russell Sage Foundation, 1975).
- Dalton M.M., *The Hollywood Curriculum: Teachers and Teaching in the Movies*, (New York, Peter Lang, 1999).
- Fisch S.M., *Children's Learning from Educational Television: Sesame Street and Beyond*, (New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2004)
- Greenfield P. M., *Μέσα ενημέρωσης και παιδί. Οι επιπτώσεις της τηλεόρασης, των βιντεοπαιχνιδιών και των κομπιούτερ*, (Αθήνα: Κουτσούμπος, 1988).
- Griffin, C. *Representations of youth: The Study of youth and adolescence in Britain and America*, (Cambridge: Polity Press, 1993).
- Gunter B., McAleer J., *Children & Television*, (London: Routledge, 1996).
- Habermas J., "Ideology", στο Bottomore T., (επιμ.), *Interpretations of Marx*, (Oxford: Blackwell, 1968).
- Hodge B., Tripp D., *Children and Television*, (Cambridge: Polity Press, 1986).
- Howard S. (Επιμ.) *"Wired-Up: Young People and the Electronic Media"* (London: UCL Press, 1998).
- Χοντολίδου Ε., «Αλλαγές στις εκδοτικές πρακτικές παιδικών βιβλίων: Το παράδειγμα του βιβλίου *Ο γύρος του κόσμου σε 80 ημέρες* του Ιουλίου Βερν», εισήγηση στο Διεθνές συνέδριο *Εικόνα και παιδί*, Θεσσαλονίκη, 27-29 Σεπτεμβρίου 2002.
- Howe M.J.A., *Children and Television*, (London: New University Education, 1977).
- Καλογήρου Τζ. «Εικόνα και εικονογραφημένο βιβλίο. Η ανάγνωση και η διδακτική της χρήση», ανακοίνωση στο συνέδριο *Εικονογραφώντας το παιδικά βιβλία. Εμπειρία, προτάσεις, προοπτικές*, Αθήνα 29 Σεπτεμβρίου 2000.
- Κορωναίου Α., *Νέοι και μέσα μαζικής επικοινωνίας*, (Οδυσσεάς: Αθήνα 1992).
- Κορωναίου Α., *Εκπαιδύοντας εκτός σχολείου*, (Αθήνα: Μεταίχμιο, 2001).
- Luhman N., *Η πραγματικότητα των μέσων επικοινωνίας*, (Αθήνα: Μεταίχμιο, 2003).

Λώλη Ι. *Το εκπαιδευτικό έργο στη νεοελληνική πεζογραφία: Το παράδειγμα της λογοτεχνικής γενιάς του 1880*, (Ιωάννινα: αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή, 2004), 2<sup>ος</sup> τομ.

Masterman L., "A Rationale for Media Education", στο Kubey R. (επιμ.), *Media Literacy in the Information Age: Current Perspectives (Information and Behavior)*, (NJ: Transaction Publishers, 1997).

McAller J., Gunter B., *Children and Television*, (London: Routledge, 1996).

Meyrowitz J., *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Behaviour*, (New York: Oxford University Press, 1985).

Morgan M., "Television and Adolescents' Sex-role Stereotypes: A Longitudinal Study", *Journal of Personality and Social Psychology*, τεύχ. 43, 1982.

Morgan M., Rothchild N., "Impact of New Television Technology: Cable TV, Peers and Sex-role Cultivation in the Electronic Environment", *Youth and Society*, τεύχ. 15(1), 1983.

Πασχαλίδης Γ., «Εκπαίδευση και μαζική επικοινωνία: Όροι και προοπτικές της διδασκαλίας των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση», *Παιδαγωγική Επιθεώρηση*, τεύχ 30, 2000.

Πλειός Γ. (2005) Πολιτισμός της εικόνας και εκπαίδευση. Αθήνα: Πολύτροπον

Πλειός Γ. «Εξατομίκευση και τηλεοπτική επικοινωνία στην ύστερη νεωτερικότητα», *Επιθεώρηση των Κοινωνικών Ερευνών*, τευχ. 95, 1998.

Πλειός Γ., «Εκπαιδευτική μεταρρύθμιση και πολιτισμικές διαφορές στη 'μεταβιομηχανική' κοινωνία", *Επιστημονική Επετηρίδα του Παιδαγωγικού Τμήματος Δ.Ε του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων*, τευχ. 7, 1994.

Πλειός Γ., "Ο λόγος της εικόνας. Ιδεολογία και πολιτική", (Αθήνα: Παπαζήσης, 2001),

Postman N., *The Disappearance of Childhood* (London: W.H.Allen, 1983).

Sneed D. κ.ά. "Media Literacy Ignored: A Qualitative Call for the Introduction of Media Studies across the High School Social Science Curriculum", Εισήγηση στην ετήσια συνάντηση της Ένωσης για την Εκπαίδευση στη Δημοσιογραφία και τη μαζική επικοινωνία (Association for Education in Journalism and Mass Communication), 1989.

Terranova T., *Network Culture*, (London: Pluto Press, 2004).

Weber S., Mitchell C. Drawing Ourselves into Teaching: Studying the Images that Shape and Distort Teacher Education", *Teaching and Teacher Education*, τεύχ. 12(3) 1996.

Zaharopoulos Th. "Traditional family relationships and Television Viewing in Greece", *TBS*, No 6, Άνοιξη/καλοκαίρι, 2001.

## 5. Ψηφιακά παιχνίδια και διαμεσικές διαδικασίες παιχνιδιού για μάθηση

### ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	106	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Α' και Γ'

<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Ψηφιακά Παιχνίδια και Διαμεσικές Διαδικασίες Παιχνιδιού για Μάθηση		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
	3 διδακτικές ώρες	10 μονάδες ECTS	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης & ανάπτυξης δεξιοτήτων		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	Δεν υπάρχουν		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	Ελληνική		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	Όχι		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/ECD476/">https://eclass.uoa.gr/courses/ECD476/</a>		

- **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι συμμετέχοντες αναμένεται να είναι σε θέση :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• να κατανοούν βασικές έννοιες και αρχές αξιοποίησης ψηφιακών παιχνιδιών, διαμεσικών διαδικασιών παιχνιδιού και παιγνιοποίησης, με σκοπό τη μάθηση</li> <li>• να εφαρμόζουν έννοιες και αρχές χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών, διαμεσικών διαδικασιών παιχνιδιού και παιγνιοποίησης σε μαθησιακές διαδικασίες</li> <li>• να αναπτύσσουν εκπαιδευτικούς σχεδιασμούς με χρήση ψηφιακών παιχνιδιών, διαμεσικών διαδικασιών παιχνιδιού και σεναρίων παιγνιοποιημένης μάθησης</li> <li>• να αξιολογούν εκπαιδευτικούς σχεδιασμούς και μαθησιακές διαδικασίες οι οποίες στηρίζονται σε ψηφιακά παιχνίδια, διαμεσικά παιχνίδια και παιγνιοποιημένα σεναρία</li> </ul>

- να εντοπίζουν και να επεξεργάζονται βιβλιογραφία και πηγές στα παραπάνω θέματα ενδιαφέροντος
- να παρουσιάζουν με πληρότητα και ακρίβεια τα αποτελέσματα των εργασιών τους.

### Γενικές Ικανότητες

Αντικείμενο του μαθήματος είναι η παρουσίαση θεωρητικού υποβάθρου, μεθοδολογικών αρχών, τεχνολογικών εργαλείων και παραδειγματικών εφαρμογών για την μαθησιακή αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών και διαμεσικών διαδικασιών παιχνιδιού. Έμφαση αποδίδεται στην αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών για μάθηση (games for learning), ψηφιακών παιχνιδιών γενικού σκοπού και διαμεσικών διαδικασιών παιχνιδιού ως πλαισίων διδασκαλίας και ευρύτερα ως πλαισίων μάθησης, τόσο για στόχους του αναλυτικού προγράμματος όσο και για ευρύτερους μαθησιακούς στόχους (extra-curricular learning objectives), σε διαφορετικές βαθμίδες τυπικής εκπαίδευσης, κατάρτισης, διά βίου μάθησης καθώς και σε πλαίσια άτυπης μάθησης (διαπολιτισμική, διαγενεακή επικοινωνία). Συνολικά, στόχος του μαθήματος είναι να αποκτήσουν οι φοιτητές γνωστικό υπόβαθρο εννοιών και θεωρίας, πρακτικές δεξιότητες κριτικής αξιολόγησης, και πρακτικές δεξιότητες συστηματικής αναφοράς για δράσεις μαθησιακής αξιοποίησης ψηφιακών παιχνιδιών και διαμεσικών διαδικασιών παιχνιδιού. Οι ενότητες του μαθήματος περιλαμβάνουν θέματα όπως ενδεικτικά παιχνίδι, παιγνιοθήκες και τεχνολογία, ψηφιακά παιχνίδια πέραν της διασκέδασης, ψηφιακά παιχνίδια και μαθησιακή εμπειρία, σχεδιασμός εκπαιδευτικών παρεμβάσεων, ψηφιακά παιχνίδια και ελευθερία επιλογής, ψηφιακά παιχνίδια και αφήγηση, παιχνίδια επαυξημένης πραγματικότητας, παιχνίδια παιδικής πολιτεότητας, απλά εργαλεία ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού. Η θεματολογία αυτή εξειδικεύεται και εμπλουτίζεται με πρόσθετα επιμέρους θέματα, σύμφωνα με τις τρέχουσες εξελίξεις στο πεδίο ενδιαφέροντος του μαθήματος. Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες του μαθήματος περιλαμβάνουν παρουσιάσεις θεωρίας, παρουσιάσεις προσκεκλημένων εισηγητών, μελέτη της προτεινόμενης βιβλιογραφίας, εργασίες βιβλιογραφικής έρευνας, καθώς και εργασίες εκπαιδευτικής παρέμβασης.

### • ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Αντικείμενο του μαθήματος είναι η παρουσίαση θεωρητικού υποβάθρου, μεθοδολογικών αρχών, τεχνολογικών εργαλείων και παραδειγματικών εφαρμογών για την μαθησιακή αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών και διαμεσικών διαδικασιών παιχνιδιού. Έμφαση αποδίδεται στην αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών για μάθηση (games for learning), ψηφιακών παιχνιδιών γενικού σκοπού και διαμεσικών διαδικασιών παιχνιδιού ως πλαισίων διδασκαλίας και ευρύτερα ως πλαισίων μάθησης, τόσο για στόχους του αναλυτικού προγράμματος όσο και για ευρύτερους μαθησιακούς στόχους (extra-curricular learning objectives), σε διαφορετικές βαθμίδες τυπικής εκπαίδευσης, κατάρτισης, διά βίου μάθησης καθώς και σε πλαίσια άτυπης μάθησης (διαπολιτισμική, διαγενεακή επικοινωνία). Συνολικά, στόχος του μαθήματος είναι να αποκτήσουν οι φοιτητές γνωστικό υπόβαθρο εννοιών και θεωρίας, πρακτικές δεξιότητες κριτικής αξιολόγησης, και πρακτικές δεξιότητες συστηματικής αναφοράς για δράσεις μαθησιακής αξιοποίησης ψηφιακών παιχνιδιών και διαμεσικών διαδικασιών παιχνιδιού. Οι ενότητες του μαθήματος περιλαμβάνουν θέματα όπως ενδεικτικά παιχνίδι, παιγνιοθήκες και τεχνολογία, ψηφιακά παιχνίδια πέραν της διασκέδασης, ψηφιακά παιχνίδια και μαθησιακή εμπειρία, σχεδιασμός εκπαιδευτικών παρεμβάσεων, ψηφιακά παιχνίδια και ελευθερία επιλογής, ψηφιακά παιχνίδια και αφήγηση, παιχνίδια επαυξημένης πραγματικότητας, παιχνίδια παιδικής πολιτεότητας,

απλά εργαλεία ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού. Η θεματολογία αυτή εξειδικεύεται και εμπλουτίζεται με πρόσθετα επιμέρους θέματα, σύμφωνα με τις τρέχουσες εξελίξεις στο πεδίο ενδιαφέροντος του μαθήματος. Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες του μαθήματος περιλαμβάνουν παρουσιάσεις θεωρίας, παρουσιάσεις προσκεκλημένων εισηγητών, μελέτη της προτεινόμενης βιβλιογραφίας, εργασίες βιβλιογραφικής έρευνας, καθώς και εργασίες εκπαιδευτικής παρέμβασης.

• **ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ.</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% της συνολικής	
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	<p>Για την διαχείριση εκπαιδευτικού υλικού, ανακοινώσεων, εργασιών και ανάδρασης των φοιτητών χρησιμοποιείται η πλατφόρμα ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης ΕΚΠΑ, και η ατομική ασύγχρονη επικοινωνία με τους φοιτητές πραγματοποιείται μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου</p> <p>Για δραστηριότητες πρόσβασης σε βιβλιογραφία ή/και πρακτικής άσκησης χρησιμοποιούνται υπολογιστικές και δικτυακές υποδομές του ΕΚΠΑ και των ΣΕΑΒ και ΕΔΕΤ.</p>	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>
	Πρόσωπο με πρόσωπο συναντήσεις	39 ώρες
	μελέτη εκπαιδευτικού υλικού	71 ώρες
	εκπόνηση απαλλακτικής εργασίας τύπου Α	70 ώρες
	εκπόνηση απαλλακτικής εργασίας τύπου Β	70 ώρες
	Σύνολο Μαθήματος	250 ώρες

<p><b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b></p>	<p>Η αξιολόγηση των συμμετεχόντων πραγματοποιείται μέσω δύο απαλλακτικών εργασιών οι οποίες ανατίθενται σε ομάδες 2 ή 3 μεταπτυχιακών φοιτητών και αξιολογούνται σύμφωνα με τα επόμενα κριτήρια :</p> <p>Απαλλακτική εργασία τύπου Α (βιβλιογραφική έρευνα)</p> <p>Αντικείμενο της απαλλακτικής εργασίας τύπου Α είναι η μελέτη και επεξεργασία επιστημονικής βιβλιογραφίας σε σχέση με την μαθησιακή αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών για την εκπαιδευτική περίπτωση που έχει προσδιοριστεί από την ομάδα εργασίας.</p> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης της εργασίας τύπου Α είναι προσβάσιμα από τους μεταπτυχιακούς φοιτητές στα οργανωτικά έγγραφα του μαθήματος που διατίθενται από την έναρξη των παραδόσεων, μαζί με αναλυτικές οδηγίες επίτευξης, και έχουν ως εξής :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• προσδιορισμός εκπαιδευτικής περίπτωσης</li> <li>• εύρεση και επιλογή βιβλιογραφίας</li> <li>• παρουσίαση περιεχομένων της επιλεγμένης βιβλιογραφίας</li> <li>• επεξεργασία και ανάλυση κύριων σημείων της επιλεγμένης βιβλιογραφίας</li> <li>• επεξεργασία και σύνθεση συμπερασμάτων της βιβλιογραφικής έρευνας</li> <li>• πληρότητα που μπόρεσε να έχει η εργασία της βιβλιογραφικής έρευνας</li> <li>• αναγνώριση περιορισμών που η εργασία της βιβλιογραφικής έρευνας συνάντησε</li> <li>• αποτίμηση αξιοπιστίας που έχουν τα συμπεράσματα της βιβλιογραφικής έρευνας</li> <li>• αποτίμηση γενικευσιμότητας που έχουν τα συμπεράσματα της βιβλιογραφικής έρευνας</li> <li>• αναγνώριση ανοικτών θεμάτων προς περαιτέρω διερεύνηση.</li> </ul> <p>Απαλλακτική εργασία τύπου Β (εκπαιδευτική παρέμβαση)</p> <p>Αντικείμενο της απαλλακτικής εργασίας τύπου Β είναι ο σχεδιασμός υλοποίησης και αξιολόγησης εκπαιδευτικής παρέμβασης σε σχέση με την μαθησιακή αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών για την εκπαιδευτική περίπτωση που έχει προσδιοριστεί από την ομάδα εργασίας.</p> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης της εργασίας τύπου Β είναι προσβάσιμα από τους μεταπτυχιακούς φοιτητές στα οργανωτικά έγγραφα</p>
-----------------------------------	--



	<p>του μαθήματος που διατίθενται από την έναρξη των παραδόσεων, μαζί με αναλυτικές οδηγίες επίτευξης, και έχουν ως εξής :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• προσδιορισμός εκπαιδευτικής περίπτωσης</li> <li>• σχεδιασμός υλοποίησης της εκπαιδευτικής παρέμβασης</li> <li>• σχεδιασμός της συνολικής παιγνιοποιημένης δομής της παρέμβασης</li> <li>• δημιουργία ψηφιακού παιχνιδιού μαθησιακού σκοπού προς περαιτέρω ανάπτυξη με ανάδραση από τους μανθάνοντες</li> <li>• σχεδιασμός αξιολόγησης της εκπαιδευτικής παρέμβασης</li> <li>• αποτίμηση της πληρότητας που μπόρεσε να έχει η εργασία σχεδιασμού της εκπαιδευτικής παρέμβασης</li> <li>• αποτίμηση αξιοπιστίας που έχουν τα συμπεράσματα της εκπαιδευτικής παρέμβασης</li> <li>• αποτίμηση γενικευσιμότητας που έχουν τα συμπεράσματα της εκπαιδευτικής παρέμβασης</li> <li>• αναγνώριση των περιορισμών που η εργασία εκπαιδευτικής παρέμβασης συνάντησε</li> <li>• αναγνώριση ανοικτών θεμάτων προς περαιτέρω διερεύνηση.</li> </ul>
--	--

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:

Prensky, M. (2009). Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι. Εκδόσεις Μεταίχμιο.

Χρήστου, Ι. (2007). Παιδί και Ηλεκτρονικό Παιχνίδι. ΕκδόσειςΤαξιδευτής.

Baek, Y. (2010). Gaming for Classroom-Based Learning: Digital Role Playing as a Motivator of Study. IGI Global.

Bartle, R.A. (2016). MMOs from the Inside Out The History, Design, Fun, and Art of Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games. Apress.

Barton, M. (2008). Dungeons and Desktops The History of Computer Role-Playing Games. A K Peters.

Bowman. S.L. (2010). The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity. McFarland.

Cai, Y., Goei, S.L. and Trooster, W. (Eds.) (2017). Simulation and Serious Games for Education. Springer.

Cassell, J. and Jenkins, H. (1998). From Barbie to Mortal Combat. MIT Press.

Compton, S. (Ed.) (2004). Gamers: Writers, Artists, and Programmers on the Pleasures of Pixels. Soft Skull Press.

Consalvo, M. (2007). Cheating - Gaining Advantage in Videogames. MIT Press.

de Freitas, S. and Maharg, P. (Eds.) (2011). Digital Games and Learning. Continuum International Publishing Group.

Dillon, R. (2010). On the Way to Fun: An Emotion-Based Approach to Successful Game Design. A K Peters.

Dörner, R. et al (Eds.) (2016). Serious Games Foundations, Concepts and Practice. Springer.

Eddy, B.R. (2012). Classic Video Games The Golden Age, 1971-1984. Shire Publications.

Gee, J.P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.

Harteveld, C. (2011). Triadic Game Design – Balancing Reality, Meaning and Play. Springer.

Isbister, K. and Schaffer, N. (Eds.) (2008). Game Usability - Advice from the Experts for Advancing the Player Experience. Elsevier.

Juul, J. (2005). Half-Real – Video games between real rules and fictional worlds. MIT Press.

Klopfer, E. (2011). Augmented Learning: Research and Design of Mobile Educational Games. MIT Press.

Koster, R. (2004). A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press.

Lebowitz, J. and Klug, C. (2011). Interactive Storytelling for Video Games. Focal Press.

Loguidice, B. and Barton, M. (2009). Vintage Games - An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time. Focal Press.

Ma, M., Jain, L.C. and Anderson, P. (Eds.) (2014). Virtual, Augmented Reality and Serious Games for Healthcare. Springer.

Mayra, F. (2008). An Introduction to Game Studies. Sage Publications.

Montola, M., Stenros, J. and Waern, A. (2009). Pervasive Games: Theory and Design. CRC Press.

Partridge, A. (2007). Creating Casual Games for Profit and Fun. Charles River Media.

Pearce, C. and Artemisia. (2011). Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds. MIT Press.

Raessens, J. and Goldstein, J. (Eds.) (2005). Handbook of computer game studies. MIT Press.

Salen, K. (Ed.) (2007). The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. MIT Press.

Schell, J. (2016). The Art of Game Design – A Book of Lenses. CRC Press.

Stieglitz, S. et al (Eds.) (2017). Gamification - Using Game Elements in Serious Contexts. Springer.

Sutton-Smith, B. (2001). The Ambiguity of Play. Harvard University Press.

Taylor, T.L. (2009). Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture. MIT Press.

Torbeyns, J., Lehtinen, E. and Elen, J. (Eds.) (2013). Describing and Studying Domain-Specific Serious Games. Springer.

Wolf, M.J.P. and Perron, B. (Eds.) (2014). The Routledge Companion to Video Game Studies. Routledge.

Zichermann, G. and Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media.

Zimmerman, E. and Salen, K. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press.

- Συναφή επιστημονικά περιοδικά:

- ACM Computers in Entertainment (CiE). <http://cie.acm.org/>
- Analog Game Studies. <http://analoggamestudies.org/>
- EAI Endorsed Transactions on Serious Games. <http://www.eudl.eu/journal/sg>
- GAME – The Italian Journal of Game Studies. <http://www.gamejournal.it/>
- Game Studies – International Journal of Computer Game Research. <http://gamestudies.org/>
- Games and Culture (GAC). <http://gac.sagepub.com/>
- International Journal of Child-Computer Interaction (IJCCI). <http://www.journals.elsevier.com/international-journal-of-child-computer-interaction>
- International Journal of Computer Games Technology (IJCGT). <http://www.hindawi.com/journals/ijcgt/>
- International Journal of Game-Based Learning (IJGBL). <http://www.igi-global.com/journal/international-journal-game-based-learning/41019>
- International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMs). <http://www.igi-global.com/journal/international-journal-gaming-computer-mediated/1125>
- International Journal of Play (IJP). <http://www.tandf.co.uk/journals/RIJP>
- International Journal of Serious Games (IJSg). <http://journal.seriousgamesociety.org/index.php?journal=IJSg>
- Journal of Creative Technologies (JCT). <https://ctechjournal.aut.ac.nz/>
- Journal of Digital Media & Interaction. <http://revistas.ua.pt/index.php/jdmi>
- Journal of Games Criticism (JGC). <http://gamescriticism.org/about/>
- Journal of Game-Supported Interactive Learning (JGSIL). [http://www.macroworldpub.com/dergi\\_detay.php?dergi\\_id=45#.VWj381LEbBs](http://www.macroworldpub.com/dergi_detay.php?dergi_id=45#.VWj381LEbBs)
- Loading .... <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/>
- Play and Folklore. <http://museumvictoria.com.au/about/books-and-journals/journals/play-and-folklore>
- Simulation and Gaming (SAG). <http://sag.sagepub.com/>

6.Τέχνη και ντοκιμαντέρ

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

• ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΤΜΗΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	107	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Α, Γ
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
	3	10	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης & Ανάπτυξης δεξιοτήτων		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/ECD474/">https://eclass.uoa.gr/courses/ECD474/</a>		

- **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Τα μαθησιακά αποτελέσματα συναρτώνται άμεσα με τους βασικούς στόχους που μαθήματος που είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝΤΕΧΝΗ: α) η διερεύνηση του αφηγηματικού της ρόλου σε θέματα όπως η οπτική μαρτυρία, η ιστορική φαντασία, η οπτικοποίηση της ιδέας, η αυτοαναφορικότητα, β) η προσέγγιση του εικαστικού της λεξιλογίου και της ανα-παραστατικής της σκηνοθεσίας και γ) η εξοικείωση με τις διάφορες μορφές της τέχνης της νεωτερικότητας, είτε πρόκειται για ζωγραφική ή γλυπτική απεικόνιση είτε για οπτικοακουστική εγκατάσταση ή δράση.</li> <li>• ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ: α) η εκμάθηση της σημαίνουσας χρήσης του οπτικοακουστικού λεξιλογίου β) η άσκηση κριτικής σκέψης πάνω στο ντοκιμαντέρ και τη σχέση του με την πραγματικότητα γ) άσκηση αυτοκριτικής μέσα από ατομικές εργασίες και συζήτηση για αυτές γ) η προαγωγή της ελεύθερης σκέψης μέσα από τη δημιουργία σύντομων οπτικοακουστικών δοκιμών.</li> </ul>
<b>Γενικές Ικανότητες</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</i></li> <li>• <i>Αυτόνομη εργασία</i></li> <li>• <i>Ομαδική Εργασία</i></li> <li>• <i>Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολιπολιτισμικότητα</i></li> <li>• <i>Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον</i></li> <li>• <i>Παραγωγή νέων ιδεών</i></li> <li>• <i>Άσκηση Κριτικής και αυτοκριτικής</i></li> <li>• <i>Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</i></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b></li> </ul> <p>Αξιοποιούνται ερμηνευτικές θεωρίες, με την συνδυαστική χρήση μεθοδολογικών εργαλείων, για την ανάλυση έργων τέχνης, με αναφορά: α) στην οπτική τους μαρτυρία-αφήγηση ως προς τον χώρο, τον χρόνο, τα πρόσωπα και την δράση και β) στην περιπέτεια της δημιουργίας, την εικαστική σκηνοθεσία, τις τεχνικές και τα υλικά κατασκευής. Επιπλέον το σεμινάριο εστιάζει στο ντοκιμαντέρ ως ένα ιδιαίτερο είδος πολιτισμικής και καλλιτεχνικής παραγωγής και αναρωτιόμαστε για τη σχέση του με τη μυθοπλασία, την επικοινωνία, την επιστήμη και τις άλλες μορφές τέχνης. Το δεύτερο αυτό μέρος του μαθήματος εστιάζει σε βασικά σημεία της ιστορίας του ντοκιμαντέρ, εξετάζει τις μεθοδολογίες της καλλιτεχνικής δημιουργίας των σκηνοθετών, ενώ έμφαση δίνεται στις νέες υβριδικές μορφές ντοκιμενταριστικής δημιουργίας γύρω από τους άξονες της αυτό-αναφορικότητας, της επιτελεστικότητας και της διαδραστικότητας.</p> <p>Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτήτριες και οι φοιτητές:</p>

- Θα εξοικειωθούν με την τέχνη της νεωτερικότητας
- Θα μπορούν να αξιοποιήσουν ερμηνευτικές μεθόδους και μεθοδολογικά εργαλεία για την ανάλυση έργων τέχνης
- Θα μπορούν να συγγράφουν ακαδημαϊκές εργασίες και να κάνουν σύντομα οπτικοακουστικά δοκίμια πάνω σε θέματα που αφορούν την τέχνη και το ντοκιμαντέρ ειδικά.
- Θα μπορούν να εμβαθύνουν σε ζητήματα καλλιτεχνικής δημιουργίας
- Θα γνωρίζουν βασικά σημεία της ιστορίας του ντοκιμαντέρ
- Θα αναγνωρίζουν τους διαφορετικούς τρόπους οπτικοακουστικής προσέγγισης του ντοκιμαντέρ ως τέχνης

Σε μία πρώτη προσπάθεια γνωριμίας με την τέχνη και την αφήγηση των εικόνων, οι φοιτήτριες και οι φοιτητές καλούνται να μελετήσουν ερμηνευτικές μεθόδους της καλλιτεχνικής δημιουργίας, όπως η εικονολογική – εικονογραφική ανάλυση που προτείνεται από τον ErwinPanofsky, η ψυχαναλυτική προσέγγιση της καλλιτεχνικής δημιουργίας από τον Freud, η στρουκτουραλιστική–σημειωτική πρόταση του RolandBarthes, καθώς και οι μεταστρουκτουραλιστικές αναλύσεις των MichelFoucault και MeyerSchapiro.

Προχωρώντας από την θεωρία στην πράξη, αξιοποιούνται οι παραπάνω θεωρίες με την συνδυαστική χρήση μεθοδολογικών εργαλείων για την ανάλυση έργων τέχνης, με αναφορά: α) στην οπτική τους μαρτυρία-αφήγηση ως προς τον χώρο, τον χρόνο, τα πρόσωπα και την δράση και β) στην περιπέτεια της δημιουργίας, την εικαστική σκηνοθεσία, τις τεχνικές και τα υλικά κατασκευής. Προς αυτή την κατεύθυνση και για την ασφαλή παρακολούθηση της καλλιτεχνικής συνέχειας, επιλέγονται συγκεκριμένοι δημιουργοί που εκπροσωπούν σημαντικές περιόδους της τέχνης.

Τέλος, για την εμπέδωση και ολοκλήρωση της ανάγνωσης έργων τέχνης, οι φοιτήτριες και οι φοιτητές αναλαμβάνουν την εκπόνηση εργασίας με θέμα την εμπειριστατωμένη διερεύνηση της καλλιτεχνικής αφήγησης – σκηνοθεσίας σε συγκεκριμένη ενότητα του έργου ενός καλλιτέχνη. Η εργασία αυτή βασίζεται: α) στην παρεχόμενη βιβλιογραφία και β) στην εφαρμογή των μεθόδων προσέγγισης της καλλιτεχνικής δημιουργίας.

• **ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα Σύγχρονης Εξ'αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35%	
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Ηλεκτρονική τάξη μαθήματος για ανάρτηση υλικού Ηλεκτρονικός υπολογιστής	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>

	Διαλέξεις	18
	Μελέτη και ανάλυση βιβλιογραφίας	52
	Διαδραστική διδασκαλία	20
	Συγγραφή εργασίας	100
	Παρουσίαση εργασίας	40
	Σύνολο Μαθήματος	250
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	<p>Μέθοδοι αξιολόγησης: για το πρώτο σκέλος του μαθήματος, συμμετοχή στη συζήτηση (25%), γραπτή εργασία (75%). Για το δεύτερο σκέλος: παρουσίαση βίντεο δοκιμίου (30%) και γραπτή εργασία (70%).</p> <p>Τόσο για το βίντεο δοκίμιο όσο και για τις γραπτές εργασίες απαιτείται: σύνθεση κειμένου (ή κινούμενων εικόνων για το βίντεο δοκίμιο) με στόχο την ανάλυση ενός έργου τέχνης ή μιας καλλιτεχνικής ενότητας ή ενός ντοκιμαντέρ ή ομάδας ντοκιμαντέρ υπό συγκεκριμένο πρίσμα.</p> <p>Αναρτώνται κάθε φορά στην η-τάξη και παρουσιάζονται και προφορικά κατά την διάρκεια των μαθημάτων.</p> <p>Γλώσσα αξιολόγησης: ελληνική</p>	

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

*Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:*

Barthes Roland (1988), *Εικόνα – Μουσική – Κείμενο*, μτφρ. Γ. Βέλτσος, Πλέθρον, Αθήνα.  
 Berger John (1980), *Η εικόνα και το βλέμμα*, μτφρ. Ζ. Κονταράτου, Οδυσσεάς, Αθήνα.  
 Burke Peter (2003), *Αυτοψία – Οι χρήσεις των εικόνων ως ιστορικών μαρτυριών*, μτφρ. Α.Π.Ανδρέου, Μεταίχμιο, Αθήνα.  
 Gombrich E.H. (1960), *Art and illusion*, Phaidon, London.  
 Φουκώ Μισέλ (1986), *Οι λέξεις και τα πράγματα*, μτφρ. Κ. Παπαγιώργης, Γνώση, Αθήνα.  
 Schapiro Meyer (1982), *Style, artiste et societe*, Gallimard, Paris.  
 Haskell Francis (2012), *Η ιστορία και οι εικόνες της*, μτφρ. Α. Τσσοσορού – Δ. Κοσμίδης, Νεφέλη, Αθήνα.  
 Gombrich E.H. (1960), *Art and illusion*, Phaidon, London.  
 Πανόφσκι Έρβιν (1991), *Μελέτες εικονολογίας*, μτφρ. Α. Παππάς, Νεφέλη, Αθήνα.  
 Austin, Thomas & Wilma De Jong (eds) (2008) *Rethinking Documentary: New Perspectives and Practices*, Open University Press.

Barnouw, Eric (1993), *Documentary: A History of the Non-Fiction Film*, Oxford, New York: Oxford New York University Press.

Beattie, Keith (2004), *Documentary Screens: Non-fiction Film and Television*, New York: Palgrave Macmillan.

Breschand, Jean (2006), *Ντοκιμαντέρ: η άλλη όψη του κινηματογράφου*, Αθήνα: Πατάκης.

Chanan, Michael (2008), *The Politics of Documentary*, BFI.

Kahana, Jonathan (eds) (2016), *The Documentary Film Reader: History, Theory, Criticism*, Oxford University Press.

Nichols, Bill (1992), *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*, Indiana: Indiana University Press.

Nichols, Bill (2001), *Introduction to Documentary*, Bloomington: Indiana University Press.

Σκαρπέλος, Γ (2012), *Εικόνα και κοινωνία. Από την κοινωνική φωτογραφία στην οπτική κοινωνιολογία*, Τόπος, Αθήνα.

Στεφανή, Εύα (2007), *10 κείμενα για το ντοκιμαντέρ*, Αθήνα: Πατάκης.

Στεφανή, Εύα (2016), *Ντοκιμαντέρ. Το παιχνίδι της παρατήρησης*, Αθήνα: Πατάκης.

**7.Η κινούμενη εικόνα ως μέσο έκφρασης και επικοινωνίας**  
**ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

• **ΓΕΝΙΚΑ**

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΤΜΗΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	108	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Α, Γ
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Η κινούμενη εικόνα ως μέσο έκφρασης και επικοινωνίας		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
Διαλέξεις και Ασκήσεις Πράξης	3	10	

<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Ειδίκευσης&ανάπτυξης δεξιοτήτων
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	Ελληνική
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/ECD473/">https://eclass.uoa.gr/courses/ECD473/</a>

- **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Σκοπός του μαθήματος είναι η εισαγωγή των φοιτητών/τριών στα χαρακτηριστικά των οπτικοακουστικών μέσων και στη χρήση τους ως εκπαιδευτικών εργαλείων μάθησης και διδασκαλίας.</p> <p>Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος ο φοιτητής / τρια θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• να αναγνωρίζει τη σημασία και τη συμβολή των οπτικοακουστικών μέσων στην οργάνωση σύγχρονων διδακτικών προσεγγίσεων.</li> <li>• να γνωρίζουν συγκεκριμένα παραδείγματα παιδαγωγικής και διδακτικής χρήσης της οπτικοακουστικής γλώσσας και να έχουν κατανοήσει τις δυνατότητες αξιοποίησής τους στη διδακτική τους πρακτική.</li> <li>• να έχουν κατανοήσει τους βασικούς κανόνες οργάνωσης μιας οπτικοακουστικής σύνθεσης.</li> <li>• να έχουν αποκτήσει βασικές θεωρητικές γνώσεις για την εκπαιδευτική αξιοποίηση των οπτικοακουστικών μέσων.</li> <li>• να έχει εξοικειωθεί με ποικίλα εργαλεία οπτικοακουστικής έκφρασης και δημιουργίας</li> <li>• να έχει κατανοήσει πως οι τεχνικές που συγκροτούν το βλέμμα μιας συγκεκριμένης εποχής έχουν σαφείς πολιτιστικούς και ιδεολογικούς προσδιορισμούς που μεταγράφονται σε οπτικοακουστικές προσεγγίσεις.</li> <li>• να κατέχουν βασικές γνώσεις για τις αναδυόμενες τεχνολογίες και τις εκπαιδευτικές εφαρμογές τους.</li> </ul>
<b>Γενικές Ικανότητες</b>



- Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις
- Λήψη αποφάσεων
- Αυτόνομη Εργασία
- Ομαδική Εργασία
- Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
- Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
- Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
- Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

- **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

Το περιεχόμενο του μαθήματος διαρθρώνεται σε εισηγήσεις και πρακτικές ασκήσεις. Οι εισηγήσεις αναφέρονται σε θέματα θεωρίας και ιστορίας της κινούμενης εικόνας, εστιάζοντας στις τελευταίες δεκαετίες του 20ού αιώνα, όπου αυτή αναδεικνύεται σε κυρίαρχο μέσο έκφρασης και επικοινωνίας, στην προβολή των αναπαραστατικών δυνατοτήτων της εικόνας ως μέσου έκφρασης αλλά και πρόσληψης της πραγματικότητας, στον σχολιασμό πειραματικών βίντεο ως μέσων αυτοπαρατήρησης, εκπαίδευσης και ανεξάρτητης έκφρασης και, τέλος, στην παρουσίαση μοντέλων σχεδιασμού, παραγωγής και εκπαιδευτικής χρήσης του βίντεο. Το περιεχόμενο των εισηγήσεων περιλαμβάνει αναφορές σε ποικίλο οπτικοακουστικό υλικό που συνδυάζει τις τέχνες την τεχνολογία και την εκπαίδευση. Παρουσιάζονται εκπομπές της ελληνικής εκπαιδευτικής τηλεόρασης, εκπαιδευτικά βίντεο, ταινίες από εκπαιδευτικά ιδρύματα του εξωτερικού αλλά και παραδείγματα από ντοκιμαντέρ, επίκαιρα, μουσικά βίντεο, διαφημίσεις, αποσπάσματα από ταινίες μυθπλασίας, τηλεοπτικές εκπομπές, διαδραστικές εφαρμογές και βιντεοπαιχνίδια. Παρουσιάζεται επίσης εκπαιδευτικό υλικό του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής. Οι πρακτικές ασκήσεις προσφέρουν στους φοιτητές και φοιτήτριες τη δυνατότητα να ασκηθούν στον σχεδιασμό και την παραγωγή βίντεο με ποικίλη θεματολογία και για την κάλυψη διαφορετικών εκπαιδευτικών στόχων και να παρουσιάσουν με δυναμικό τρόπο διαφορετικές πλευρές του διδασκόμενου θέματος, όπως εκτέλεση πειραμάτων, λειτουργία μηχανισμών, ανάπτυξη επιστημονικών και κοινωνικών θεμάτων, όψεις της καθημερινής ζωής, πορτρέτα και συνεντεύξεις καλλιτεχνών και επιστημόνων κτλ.

- **ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% της συνολικής διάρκειας των μαθημάτων
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Υποστήριξη Μαθησιακής διαδικασίας μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας e-class</li> <li>• Λογισμικά διαχείρισης εικόνας και ήχου</li> </ul>

<b>ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Χρήση αποθετηρίων</li> </ul>	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>
	Διαλέξεις	25
	Ασκήσεις ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων	35
	Οπτικοακουστικές Συνθέσεις – Ασκήσεις	100
	Συγγραφή εργασίας	25
	Σχολιασμός Ασκήσεων	15
	Αυτοτελής Μελέτη	50
	Σύνολο Μαθήματος	<b>250</b>
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	<p>Ασκήσεις ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων (20%)</p> <p>Οπτικοακουστικές συνθέσεις (60%)</p> <p>Γραπτή Εργασία (20%)</p>	

	<p>Κριτήρια αξιολόγησης</p> <p>(εξηγούνται προφορικά, παρουσιάζονται στο μάθημα και εμπεριέχονται στην εισαγωγική παρουσίαση του μαθήματος):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ενεργός συμμετοχή</li> <li>• ικανότητα έρευνας</li> <li>• αξιοποίηση της βιβλιογραφίας</li> <li>• κριτική σκέψη</li> <li>• ποιότητα γραπτού και προφορικού λόγου,</li> <li>• πρωτοτυπία</li> <li>• τήρηση επιστημονικής δεοντολογίας</li> <li>• άρτιες οπτικοακουστικές σύνθεσεις</li> </ul> <p>Γλώσσα Αξιολόγησης: Ελληνική</p>
--	--

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

*Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:*

- Arnheim, Rudolf, *Film as Art*, University of California Press, 1989
- Barthes, Roland, *Ο φωτεινός θάλαμος*, Κέδρος, 1983
- Barthes, Roland, *Εικόνα - Μουσική - Κείμενο*, Πλέθρο, 2019
- Bazin, André, *What Is Cinema*, University of California Press, 1989
- Bordwell D., Thompson K., *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, Αθήνα, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης 2004
- Burch, Noel, *Theory of Film Practice*, Princeton University Press, 1988
- Cotton Bob, Oliver Richard, *Understanding Hypermedia 2000*, Phaidon Press, 1997
- Deleuze, Gilles, *Cinema 1: The movement - Image*, Minnesota, Minneapolis, 1986
- Deleuze, Gilles, *Cinema 2: The Time - Image*, Minnesota, Minneapolis, 1989
- Ellis, J., *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*, Routledge, 2nd ed., 1992
- Flusser Vilem, *Προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων*, Σμίλη, 2008
- Juul, J., *Half-Real, Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, 2011
- Koulechov, Lev, *Η τέχνη του Κινηματογράφου*, Αθήνα, Αιγόκερος, 1982
- Kracauer, Siegfried, *From Caligari to Hitler*, Princeton University Press, 1966
- Kress, Gunther & Van Leeuwen, Theo. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, Routledge: London & New York, 1996
- Kress, Gunther & Van Leeuwen, Theo. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*, Arnold & Oxford University Press: London & NY, 2001.
- Lippa, Nick, *Designing Interactive Digital Media*, Focal Press, 1998
- Marten, Marchel, *Η γλώσσα του Κινηματογράφου*, Αθήνα, Κάλβος, 1984
- McLuhan, Marshal, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill: NY, 1964
- Rees, A.L., *A History of Experimental Film and Video*, Palgrave Macmillan, 2011

- Russett R., Starr C., *Experimental Animation: Origins of a New Art*, Da Capo Press, NY, 1976
- Virilio, Paul, *Η πληροφορική Βόμβα*, Εκδόσεις Νησίδες, 2000

## 8.Κινούμενο σχέδιο

### ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΤΜΗΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Μεταπτυχιακό		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	109	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>A &amp; Γ</b>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Κινούμενο Σχέδιο		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
Διαλέξεις και ασκήσεις πράξης	3	10	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης και Ανάπτυξης Δεξιοτήτων		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	Ελληνική		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/ECD473/">https://eclass.uoa.gr/courses/ECD473/</a>		

- **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

### Μαθησιακά Αποτελέσματα

Το μάθημα αποτελεί εισαγωγή στην ιστορία και στις βασικές αρχές παραγωγής του κινούμενου σχεδίου. Η ύλη του μαθήματος στοχεύει στην εξοικείωση των φοιτητών με καλλιτεχνικές μορφές παραγωγής κινούμενου σχεδίου.

Ο φοιτητής έρχεται σε επαφή με σημαντικά έργα που προέρχονται από όλο το φάσμα της καλλιτεχνικής παραγωγής, Εικαστικά, μουσική, κινηματογράφος, animation, μουσική, ώστε σε σύντομο χρονικό διάστημα να έχει μια όσο γίνεται πιο ολοκληρωμένη εικόνα για το τι συμβαίνει σ' αυτό το πεδίο και για το πως μπορεί να συνδυάσει διαλέκτους για να παράξει μια συνθετική δουλειά όπως αυτή μιας μικρής ταινίας κινούμενου σχεδίου. Μέσα από τον τρόπο ανάπτυξης του μαθήματος (διαλέξεις, προβολές ταινιών και δημόσιες διορθώσεις των δικών τους ομαδικών κυρίως εργασιών) οι φοιτητές ευαισθητοποιούνται κοινωνικά και μαθαίνουν να δουλεύουν συλλογικά.

Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος ο φοιτητής / τρια θα είναι σε θέση να:

- Κατανοήσει την ιστορική εξέλιξη του κινούμενου σχεδίου
- Μπορεί να ασκήσει κριτικό λόγο σε σχέση με έργα κινούμενου σχεδίου σημαντικών δημιουργών
- Κατανοήσει τις βασικές αρχές της παραγωγής μιας μικρούς μήκους ταινία κινούμενου σχεδίου με ψηφιακά μέσα
- Να γνωρίσει πράγματα για τον εαυτό του
- Να κατανοήσει και να εισαχθεί στις πρακτικές της δημιουργικής σκέψης και παραγωγής.
- Να δουλέψει ατομικά αλλά κυρίως συλλογικά για την δημιουργία έργου καλλιτεχνικής και εκπαιδευτικής αξίας

### Γενικές Ικανότητες

Λήψη αποφάσεων

Αυτόνομη εργασία

Ομαδική εργασία

Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον

Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα

Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησία σε θέματα φύλου

Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής

Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

Προαγωγή της Καλλιτεχνικής δημιουργικότητας

- **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

Το θεωρητικό μέρος του μαθήματος περιλαμβάνει ιστορική αναδρομή στο κινούμενο σχέδιο, αναφορές στις πειραματικές και καλλιτεχνικές προσεγγίσεις του Animation, περιγραφή παραδοσιακών και νέων τεχνικών, τυπολόγηση των εκφραστικών ιδιωμάτων και αφηγηματικών πρακτικών στην κινούμενη εικόνα.

Το εργαστηριακό μέρος εστιάζει στην μέθοδο του StopMotionAnimation στην ψηφιακή εποχή και κάνει χρήση απλών τεχνικών που μπορούν να συντελεστούν μέσα στους προσωπικούς υπολογιστές ή άλλες φορητές συσκευές των φοιτητών του Π.Μ.Σ.

Με ατομικές και ομαδικές ασκήσεις οι φοιτητές εξοικειώνονται στην παραγωγή ταινιών κινούμενου σχεδίου για εκπαιδευτικούς ή ερμηνευτικούς σκοπούς.

• **ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% της συνολικής διάρκειας των μαθημάτων	
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Παρουσιάσεις σε διαδραστικό πίνακα Ψηφιακή επικοινωνία με τους φοιτητές για τυχόν απορίες Χρήση απλών λογισμικών για την δημιουργία κινούμενων σχεδίων	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>
	Διαλέξεις	50
	Εργαστηριακή Άσκηση	50
	Παρουσίαση και διορθώσεις	75
	Ενασχόληση του φοιτητή με την έρευνα και την εκπόνηση ατομικής ή ομαδικής εργασίας εκτός του ιδρύματος	75
	Σύνολο Μαθήματος	<b>250</b>
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	<p>I. Δημόσια παρουσίαση ατομικής εργασίας (40%)            II. Δημόσια παρουσίαση ομαδικών εργασιών.(60%)</p> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης αναφέρονται και αναλύονται δια ζώσης στους φοιτητές</p>	

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

*Animation, Ιστορία και Αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου*, Βασιλειάδης Γιάννης, Εκδόσεις Αιγόκερος, 2006  
*Δημιουργική πράξη και παραγωγή στα Κινούμενα Σχέδια, Συλλογικό έργο, Εκδόσεις ΑΣΙΦΑ ΕΛΛΑΣ, 2021*  
*Κίνισσρες και θεράποντες*, Ουμπέρτο Έκο, Εκδόσεις Γνώση, 1987

**9.Δίκτυα δεδομένων και υπηρεσίες τηλεκπαίδευσης**

**ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

• **ΓΕΝΙΚΑ**

«Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση»  
 Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΤΜΗΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	110	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Α,Γ
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Δίκτυα Δεδομένων και Υπηρεσίες Τηλεκπαίδευσης		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
Διαλέξεις	2	10	
Εργαστηριακές Ασκήσεις	1		
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης – Ανάπτυξης Δεξιοτήτων		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/DIAT150/">https://eclass.uoa.gr/courses/DIAT150/</a>		

- **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
-------------------------------

Το μάθημα «Δίκτυα Δεδομένων και Υπηρεσίες Τηλεκπαίδευσης» αποτελεί μια εισαγωγή στο γνωστικό αντικείμενο

των δικτύων και των επικοινωνιών δεδομένων με στοχευμένη απεύθυνση στους χρήστες ή διαχειριστές αυτών των δικτύων, οι οποίοι καλούνται να υποστηρίξουν διαδικασίες τηλε-εκπαίδευσης. Στο πλαίσιο αυτό παρουσιάζονται οι βασικές έννοιες των δικτύων, η αρχιτεκτονική, τα πρωτόκολλα καθώς και οι υπηρεσίες που χαρακτηρίζουν τη λειτουργία τους.

Με την ολοκλήρωση του μαθήματος αναμένεται ο φοιτητής/τρια να είναι σε θέση:

- να κατανοεί και να αξιολογεί τη λειτουργική σημασία της αρχιτεκτονικής και των πρωτοκόλλων για τους βασικούς τύπους Δικτύων Δεδομένων,
- να κατανοεί και να αξιολογεί τις δυνατότητες ανάπτυξης εφαρμογών υπηρεσιών και εφαρμογών Τηλεκπαίδευσης με τη χρήση δικτυακών υποδομών
- να εκτελεί βασικές εργασίες ανάπτυξης, διαχείρισης και υποστήριξης βασικών τύπων δικτύων όπως τα τοπικά δίκτυα

### Γενικές Ικανότητες

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Προαγωγή δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
- Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις
- Λήψη αποφάσεων
- Σχεδιασμός και Διαχείριση Έργων
- Αυτόνομη Εργασία
- Ομαδική Εργασία

### • ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Στα πλαίσια του μαθήματος παρουσιάζονται οι τυποποιημένες τοπολογίες ενσύρματων και σύρματων δικτύων δεδομένων (Local/Metropolitan/Wide,AreaNetworks, LAN/MAN/WAN) καθώς και το υπόδειγμα της αρχιτεκτονικής πρωτοκόλλων τύπου OSI. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στο υπόδειγμα της αρχιτεκτονικής πρωτοκόλλων του διαδικτύου ως πλαίσιο λειτουργίας των Web based εφαρμογών τηλε-εκπαίδευσης.

Επιπρόσθετα και στα πλαίσια μία ολοκληρωμένη θεώρησης των υπηρεσιών τηλε-εκπαίδευσης το μάθημα διαπραγματεύεται επιμέρους εξειδικευμένα ζητήματα όπως των ασύρματων-ενσύρματων ευρυζωνικών τεχνολογιών μετάδοσης δεδομένων, της ποιότητας υπηρεσίας (Quality of Service, QoS) δικτύων καθώς και της ασφάλειας δικτύων (ασφάλεια υποδομής, ασφάλεια προσωπικών δεδομένων).

Τέλος, η διεπαφή ανάμεσα στα δίκτυα δεδομένων και το χρήστη/τερματική συσκευή αποτελεί μία ενότητα βαρύνουσας σημασίας, όπου εξετάζονται αφενός ζητήματα εγκατάστασης και ρύθμισης Web Servers και υπηρεσιών τηλε-εκπαίδευσης αφετέρου δε ζητήματα πρόσβασης σε webbased εφαρμογές από ενσύρματες και ασύρματες τερματικές συσκευές και αξιολόγηση της ποιότητας υπηρεσιών του δικτύου.



• ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p><b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b></p>	<p>Πρόσωπο με Πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ'αποστάσεως εκπαίδευσης ως 35% της συνολικής</p>	
<p><b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρήση διαφανειών,</li> <li>• Ιστοσελίδα μαθήματος,</li> <li>• Χρήση περιβάλλοντος Teams για εξ αποστάσεως συναντήσεις με τους φοιτητές</li> <li>• Χρήση δικτυακών υποδομών για εργαστηριακή εκπαίδευση</li> </ul>	
<p><b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b></p>	<p><i><b>Δραστηριότητα</b></i></p>	<p><i><b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b></i></p>
	<p>Διαλέξεις</p>	<p>26</p>
	<p>Εργαστηριακές Ασκήσεις</p>	<p>13</p>
	<p>Προετοιμασία Εργαστηριακών Ασκήσεων</p>	<p>11</p>
	<p>Μελέτη &amp; Ανάλυση Βιβλιογραφίας</p>	<p>100</p>
	<p>Ατομικό project</p>	<p>100</p>
	<p>Σύνολο Μαθήματος</p>	<p><b>250</b></p>
<p><b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b></p>	<p>Αξιολόγηση συγγραφής και παρουσίασης ατομικής εργασίας με τη μορφή επιστημονικής δημοσίευσης, η οποία αφορά τις ακόλουθες θεματικές ενότητες:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Σχεδίαση διδακτικής παρέμβασης σε αντικείμενα σχετικά με τις τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας</li> <li>• Σχεδίαση - Ανάπτυξη Εφαρμογών/Υπηρεσιών Τηλεκπαίδευσης</li> </ul>	

	Τα κριτήρια εξηγούνται προφορικά, παρουσιάζονται στο μάθημα και εμπεριέχονται στην εισαγωγική παρουσίαση του μαθήματος
--	--

- **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Comer, D. E. 2007. Δίκτυα και διαδίκτυα υπολογιστών, Κλειδάριθμος, Αθήνα.</i></li> <li>• <i>Kurose, J. F. &amp; Ross, K. W. 2003. Δικτύωση υπολογιστών, Γκιούρδας, Αθήνα.</i></li> <li>• <i>Stallings, W. 2011. Επικοινωνίες υπολογιστών και δεδομένων, Τζιόλας, Αθήνα.</i></li> <li>• <i>Tanenbaum, A. S. (επιμ.). 2003. Δίκτυα Υπολογιστών, Κλειδάριθμος, Αθήνα</i></li> </ul>
--

## 10. Συστήματα ηλεκτρονικής μάθησης και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης

### ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- **ΓΕΝΙΚΑ**

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	111	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	A&Γ
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Συστήματα Ηλεκτρονικής Μάθησης και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
Διάλεξη	2	10	
Εργαστήριο	1		
ΣΥΝΟΛΟ	3		

<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης και Ανάπτυξης Δεξιοτήτων
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	Ελληνική
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/ECD477/">https://eclass.uoa.gr/courses/ECD477/</a>

- **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές/τριες αναμένεται να είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ονομάζουν, διακρίνουν και κατηγοριοποιούν τις συνιστώσες ενός συστήματος ηλεκτρονικής μάθησης (υλικό, λογισμικό, διαδικτύωση-επικοινωνία)</li> <li>• Περιγράφουν τα βασικά χαρακτηριστικά και αναλύουν τις κύριες λειτουργίες που προσφέρει ένα σύστημα ηλεκτρονικής μάθησης</li> <li>• Απαριθμούν τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα των εναλλακτικών τεχνολογικών λύσεων για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και τις αξιολογούν συγκριτικά σε δεδομένο πλαίσιο εφαρμογής (βαθμίδα εκπαίδευσης, κοινωνικο-πολιτισμικό πλαίσιο, γνωστικό αντικείμενο, κ.α.)</li> <li>• Αντιλαμβάνονται και περιγράφουν τεκμηριωμένα το ρόλο των προσαρμοστικών περιβαλλόντων και της εξατομικευμένης μάθησης, ανά άξονα προσαρμογής / εξατομίκευσης</li> <li>• Σχεδιάζουν και υλοποιούν ψηφιακά ηλεκτρονικά μαθήματα σε πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης, εφαρμόζοντας τις καλές πρακτικές που έχουν διδαχθεί</li> <li>• Εξηγούν και υποστηρίζουν με επιχειρήματα το ρόλο των συναισθημάτων στην μάθηση σε καθεμία από τις κατευθύνσεις (α) αναγνώρισης συναισθήματος και (β) διαμόρφωσης συναισθήματος</li> <li>• Επιλέγουν και εφαρμόζουν την κατάλληλη μέθοδο και εργαλεία για την αξιολόγηση της ποιότητας ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος και των περιεχομένων μαθημάτων, μέσα σε πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης, συγκρίνοντάς τα με τις καλές πρακτικές που έχουν διδαχθεί</li> <li>• Συνεργάζονται σε διεπιστημονική ομάδα για την ανάπτυξη και την αξιολόγηση ψηφιακών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων.</li> </ul>

## Γενικές Ικανότητες

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Λήψη αποφάσεων
- Αυτόνομη εργασία
- Ομαδική εργασία
- Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

- **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

Αντικείμενο του μαθήματος είναι η επισκόπηση των συστημάτων ηλεκτρονικής μάθησης (E-learning) και η μελέτη όλων των συνιστωσών τους (υλικό (H/W), λογισμικό (S/W), διαδικτύωση και επικοινωνία) καθώς και η διερεύνηση των τεχνολογιών που υποστηρίζουν την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Το μάθημα περιλαμβάνει επίσης εργαστηριακό μέρος.

Τα περιεχόμενα του μαθήματος διαρθρώνονται σε 10 ενότητες, ως εξής:

1. Αρχές σχεδίασης, ανάπτυξης και αξιολόγησης περιβαλλόντων και εφαρμογών ηλεκτρονικής μάθησης καθώς και ανάπτυξης ηλεκτρονικού μαθησιακού υλικού και μαθημάτων εν γένει, σε συσχέτιση με τις κατάλληλες θεωρίες μάθησης.
2. Ανάλυση των επιμέρους στοιχείων και τεχνολογιών που υποστηρίζουν την εξ' αποστάσεως (ηλεκτρονική) εκπαίδευση και μάθηση.
3. Πλατφόρμες ηλεκτρονικής (ασύγχρονης) μάθησης και τεχνολογίες σύγχρονης εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης.
4. Καλές πρακτικές για τη σχεδίαση ψηφιακών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων.
5. Προσαρμοστικά εκπαιδευτικά συστήματα και εξατομικευμένη μάθηση.
6. Ηλεκτρονικά περιβάλλοντα και εργαλεία συνεργατικής μάθησης (collaborative learning).
7. Εικονικά Πανεπιστήμια, MOOCs και OERs.
8. Ο ρόλος της ευχρηστίας στην ποιότητα των ψηφιακών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων.
9. Ο ρόλος του συναισθήματος (affective learning) στην ποιότητα των ψηφιακών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων.
10. Αξιολόγηση των ψηφιακών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων ως προς τη λειτουργικότητα και τα μαθησιακά αποτελέσματα.

**Εργαστήριο:** Η εργαστηριακή συνιστώσα του μαθήματος πραγματοποιείται στο moodle, ένα δημοφιλές και δωρεάν σύστημα ανοικτού λογισμικού. Μέσω των ατομικών και ομαδικών εργασιών που εκπονούνται στο moodle και παρουσιάζονται στην ολομέλεια της τάξης στο τέλος του εξαμήνου, ενθαρρύνεται η απαραίτητη σε μεταπτυχιακό επίπεδο ερευνητική προσέγγιση των θεμάτων που διαπραγματεύεται το μάθημα.

• ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p><b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ.</b></p>	<p>Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ'αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% του συνόλου</p>	
<p><b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης moodle για το εργαστηριακό μέρος του μαθήματος</li> <li>2. E-class για την ανάρτηση μαθησιακού υλικού ασύγχρονης μελέτης και για τη διαχείριση της τάξης</li> <li>3. MS Teams για τη σύγχρονη μετάδοση των διαλέξεων από την αίθουσα διδασκαλίας, σε περιπτώσεις έκτακτης ανάγκης (φοιτητές που νοσούν από Covid-19)</li> </ol>	
<p><b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b></p>	<p><i><b>Δραστηριότητα</b></i></p>	<p><i><b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b></i></p>
	<p>Διαλέξεις</p>	<p>39</p>
	<p>Εκπόνηση και Συγγραφή Ομαδικής Εργασίας</p>	<p>78</p>
	<p>Εξοικείωση με το περιβάλλον της πλατφόρμας moodle και τη χρήση του</p>	<p>16</p>
	<p>Σχεδίαση και Ανάπτυξη ψηφιακού μαθήματος στην πλατφόρμα moodle</p>	<p>78</p>
	<p>Προετοιμασία παρουσιάσεων εργασιών</p>	<p>39</p>
	<p>Σύνολο Μαθήματος</p>	<p><b>250</b></p>

<p align="center"><b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b></p>	<p>Η αξιολόγηση των φοιτητών/τριών στηρίζεται σε δύο ισοβαρείς δραστηριότητες που εκπονούνται καθ' όλη τη διάρκεια του εξαμήνου και παρουσιάζονται στο τέλος:</p> <p>I. Εκπόνηση, συγγραφή και ζωντανή παρουσίαση ομαδικής εργασίας (έως 2 άτομα) σε επιλεγμένο θέμα μεταξύ θεμάτων προτεινόμενων από τους διδάσκοντες (50%)</p> <p>II. Σχεδίαση, ανάπτυξη και ζωντανή παρουσίαση ψηφιακού ηλεκτρονικού μαθήματος στην πλατφόρμα moodle(50%)</p>
--	--

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

*προτεινόμενη Βιβλιογραφία:*

- Pamela Berman, "E-Learning Concepts and Techniques," Institute for Interactive Technologies , Bloomsburg University of Pennsylvania, USA, 2006.
- Mária Hartyányi (project coordinator), "TENEGEN: Connect the Teachers – to Reach and Teach the Net Generation", EUROPEAN COMMISSION PROJECT no. TENEGEN-LLP-LDV-TOI-2008-HU-016, 2010.
- Jill Buban (Sr. Director - Research & Innovation), "Online & Blended Learning: Selections from the field," Routledge Free Books, 2020.
- Jared Stein & Charles R. Graham, "Essentials for Blended Learning: A Standards Based Guide," Taylor & Francis Group, 2014.
- Rosalind W. Picard, "Affective Computing," MIT Press, 1997, ISBN: 9780262161701.
- Paul De Bra, Peter Brusilovski, Ricardo Conejo, "Adaptive Hypermedia and Adaptive Web-Based Systems," Springer, 2002, ISBN-13: 978-3540437376.
- Pierre Dillenbourg, "What do you mean by collaborative learning?" In P. Dillenbourg (Ed.) Collaborative learning: Cognitive and Computational Approaches., Oxford: Elsevier, pp.1-19, 1999. fhal-00190240.

*- Συναφή επιστημονικά περιοδικά:*

- Computers and Education
- Computers in Human Behavior
- International Journal of Artificial Intelligence in Education
- Education Research Review
- IEEE Transactions on Education
- IEEE Transactions on Learning Technologies
- International Journal of Emerging Technologies in Learning

## 11. Κινηματογράφος και εκπαίδευση

### ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	112	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Α,Γ
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
	3	10	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης & Ανάπτυξης δεξιοτήτων		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>			

- **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Σκοπός του μαθήματος είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- η εξοικείωση με την γλώσσα του κινηματογράφου ώστε οι φοιτήτριες/φοιτητές να είναι ικανοί να αναλύσουν στην τάξη μια κινηματογραφική ταινία και να αναπτύξουν τους τρόπους που ο κινηματογράφος χειρίζεται διάφορες έννοιες .</li><li>- η μελέτη του κινηματογράφου ως πολιτιστική βιομηχανία , ως καλλιτεχνικό αγαθό και ως μέσο έκφρασης .Η ανάπτυξη των διαφορών μεταξύ των κινηματογραφιών Ευρωπαϊκών χωρών, και η δημιουργία των διάφορων τάσεων και ρευμάτων ως αποτέλεσμα κοινωνικοπολιτιστικών συγκυριών .</li><li>- οι φοιτήτριες/φοιτητές θα πρέπει να εξοικειωθούν με τις ιδιαιτερότητες του κινηματογράφου κάθε χώρας διαχρονικά ώστε να μπορούν να εισάγουν τους μαθητές στον πλούτο της πολιτιστικής κληρονομιάς που οι κινηματογραφικές ταινίες εμπεριέχουν.</li></ul>
<b>Γενικές Ικανότητες</b>
<p>Παραγωγή νέων ερευνητικών ιδεών</p> <p>Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα</p> <p>Παραγωγή ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</p> <p>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b></li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ανάλυση ταινιών χαρακτηριστικών κάθε εποχής νεορεαλισμός, nouvelle vague. Free cinema καθώς και σκηνοθετών που το έργο τους είναι πηγή γνώσης και απόλαυσης, Ντε Σίκα, Ροσσελίνι, Φελλίνι, Αντονιόνι, Παζολίνι, Βισκόντι, Γκοντάρ, Τρυφώ, Μπρεσσόν, Λουί Μαλ, Μπέργκμαν, Ντράγιερ, Ταρκόφσκι, Κισλόβσκι, Μάικλ Λι, κ.ά. Θα αποτελέσουν τη βάση για θεματικές και αισθητικές αναλύσεις κυρίως σε ζητήματα που θα μπορούσαν να αποτελέσουν αφορμή για διάλογο μέσα στην τάξη.</li><li>- Ο μαθητής ως θεατής και οι θεωρίες για το ρόλο της καλλιτεχνικής διαπαιδαγώγησης και της ανάπτυξης του κριτικής ικανότητας των νέων μέσα από την γνώση των κωδίκων της κινηματογραφικής γλώσσας αλλά και</li></ul>



της θεωρητικής κατάρτισης γύρω από τους τρόπους που ο κινηματογράφος προσπαθεί να διασκεδάσει αλλά και να προβληματίσει το κοινό.

- η ψυχαναλυτική ανάλυση των κωδίκων της θέασης στην κινηματογραφική αίθουσα και οι διαφορές από την θέαση στην τηλεόραση ή το διαδίκτυο.
- οι νέες τεχνολογίες και οι ευκαιρίες που δημιουργούν στην εκπαίδευση μέσα από την χρήση τους. Ο κινηματογράφος ως παγκόσμια γλώσσα για την προσέγγιση των άλλων τεχνών καθώς και η αλληλόδραση μαζί τους. Λογοτεχνία, μουσική, θέατρο, εικαστικά, ως αφετηρίες για νέες προσεγγίσεις μέσα από ταινίες. Π.χ. ο Σαίξπηρ και οι μεταφορές από Ρώσους (Κοζίνζεφ) Ιάπωνες (Κουροσάβα) Άγγλους, Πολωνούς και σκηνοθέτες ως δείγμα των πολιτιστικών ιδιαιτεροτήτων κάθε δημιουργού, χώρας, εποχής.
- ο πολιτιστικός ρόλος της διανομής και οι ιδεολογικές τους συνέπειες
- το διαδίκτυο ως μέσο εξοικείωσης με τον κινηματογράφο άλλων λαών

- ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p><b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b></p>	<p>- Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα Σύγχρονης Εξ αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% της συνολικής διάρκειας των μαθημάτων</p>	
<p><b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b></p>	<p>Αξιοποίηση video και η-τάξης</p>	
<p><b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b></p>	<p><i>Δραστηριότητα</i></p>	<p><i>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</i></p>
	<p>Διαλέξεις</p>	<p>39</p>
	<p>Μελέτη και ανάλυση βιβλιογραφίας</p>	<p>81</p>
	<p>Καλλιτεχνικό Εργαστήριο</p>	<p>30</p>
	<p>Εκπόνηση μελέτης</p>	<p>70</p>
	<p>Συγγραφή εργασίας</p>	<p>80</p>
	<p>Σύνολο Μαθήματος</p>	<p><b>250</b></p>
<p><b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b></p>		

	Τα κριτήρια εξηγούνται προφορικά, παρουσιάζονται στο μάθημα και εμπεριέχονται στην εισαγωγική παρουσίαση του μαθήματος
--	--

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

-Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:

- Aitken Ian 2001 *European Film theory and cinema –a critical introduction*.Edinburgh :Edinburgh University Press
- Αντωνίου Μικελάντζελο (1988). «Κείμενα και συνεντεύξεις» επιμ Μωυσίδης Αθήνα , Αιγόκερως 1988
- Arnheim Rudolf (2005). *Τέχνη και οπτική αντίληψη –η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης* Αθήνα Θεμέλιο
- Arnheim Rudolf (2008). *Το φιλμ ως τέχνη*, Αθήνα, Καθρέφτης
- Βακαλόπουλος Χρήστος (2002). *Η Αθήνα στον κινηματογράφο-έτος μηδέν* στο «Κινηματογραφημένες πόλεις- η πόλη στον κινηματογράφο και την λογοτεχνία ». Αθήνα , Πατάκης- ΠΕΚΚ
- Barthes Roland (1977). «Ο βαθμός μηδέν της γραφής ,Αθήνα ,Εκδόσεις 70
- Benjamin Walter (1978) «*Το έργο τέχνης στην εποχή της τεχνικής αναπαραγωγιμότητας του* » σελ.9-47 στο «δοκίμια για την τέχνη » Αθήνα , Κάλβος .
- Bordwell David –KristinThompson (2004). «*Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*» Αθήνα, Μορφωτικό Ιδρυμα Εθνικής Τράπεζας.
- Γκολντμάν Ανί (1988). «*Ο κινηματογράφος της περιπλάνησης* » Αθήνα ,Θέμα
- Δημητρίου Σωτήρης (2003). «*Μορφές βίας* », Αθήνα, Σαββάλας
- Hennebelle Guy (2004). *Les cinemas nationaux contre Hollywood* Paris:Cerf-corlet
- Elsaesser Thomas (2005). «*European cinema –face to face with Hollywood* »Amsterdam ,Amsterdam university press.
- Ezra Elizabeth (2004). «*European cinema* » London,Oxford university press
- Λότμαν Γιούρι (1982). «*Αισθητική καισημειωτική του κινηματογράφου*»Αθήνα,Θεωρία.
- Metz Christian (2007) «*Ψυχανάλυση και κινηματογράφος .Το φαντασιακό σημαίνει.*»Αθήνα ,
- Shohat Ella- Stam Robert 1994 *Unthinking Eurocentrism-multiculturalism and the media* London :Routledge
- Sorlin Pierre (2004). «*Ευρωπαϊκός κινηματογράφος ευρωπαϊκές κοινωνίες 1939-1990* »Αθήνα ,Νεφέλη.
- Sorlin Pierre (2004). «*Κοινωνιολογία του κινηματογράφου*» Αθήνα ,Μεταίχιμο.
- Σωτηροπούλου Χρυσάνθη (1989). *Ελληνική κινηματογραφία 1965-1975,Θεσμικό πλαίσιο – Οικονομική κατάσταση*. Αθήνα: Θεμέλιο.
- Σωτηροπούλου Χρυσάνθη (2000). «*Το κινηματογραφικό τοπίο στον ελληνικό χώρο* » στο «*κινηματογράφος*» 2000 » σελ 55-61 . ΠΕΚΚ Αθήνα
- Sotiropoulou Cryssanthy (2004). *Filmer quelle ville?στοLa pensee de midi No 11, Hiver 2003-2004* σελ 91-100 Actes Sud
- Ταρκόφσκι Αντρέι (1987). *Σμιλεύοντας τον χρόνο* Αθήνα :Νεφέλη
- Φερρό Μάρκ (2002). *Κινηματογράφος και ιστορία* Αθήνα :Μεταίχιμο
- Φούλερ Πήτερ (1988). «*Τέχνη και ψυχανάλυση* » Αθήνα ,Νεφέλη.
- Χαινεγγερ Μάρτιν (1986). «*η προέλευση του έργου τέχνης* »Αθήνα, ,Δωδώνη .

Χορκχάμερ Μαξ (1984). «Τέχνη και μαζική κουλτούρα» Αθήνα, Ύψιλον.  
 Galt Rosalind (2006). «The new European Cinema» N.YColumbia University Press.  
 Gombrich E.H (1995). «Τέχνη και ψευδαισθηση» Αθήνα, Νεφέλη.  
 Gombrich E.H (2000). «Το χρονικό της Τέχνης» Αθήνα, Μορφωτικό ίδρυμα εθνικής Τράπεζας.  
 Virilio Paul (2003). Πόλεμος και κινηματογράφος Αθήνα, Μεταίχμιο.

Γενικές πηγές

EUROSTAT Cinema, TV and radio in the EU. Statistics on audiovisual services.1980-2002  
 Luxembourg 2003

## 12. Δημοφιλής κουλτούρα και σύγκλιση των μέσων

### ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	113	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Α, Γ
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	<i>Δημοφιλής κουλτούρα και σύγκλιση των μέσων</i>		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
	3	10	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης και Ανάπτυξης Δεξιοτήτων		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	ΟΧΙ		

<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΑ
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΝΑΙ
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	-----

• **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Βασικός στόχος του μαθήματος είναι να κατανοήσουμε πώς οι σπουδές και οι θεωρίες των μέσων εξελίσσονται υπό το φως κοινωνικών, πολιτισμικών, τεχνολογικών, αλλαγών και, συνακόλουθα, ποιος είναι ο ρόλος των προϊόντων δημοφιλούς μιντιακής κουλτούρας στη διαμόρφωση της αντίληψης των παιδιών και των νεαρών σε ηλικία ατόμων.</p> <p>Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος, ο φοιτητής/η φοιτήτρια θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Γνωρίζει τις σύγχρονες θεωρήσεις για τα μέσα, τα νέα μέσα επικοινωνίας</li> <li>• Επικαιροποιεί διαρκώς τις αντιλήψεις του για τον ρόλο και την λειτουργία της δημοφιλούς κουλτούρας στη διαμόρφωση της αντίληψης της πραγματικότητας του νεανικού κοινού</li> <li>• Κατανοεί το 'υβριδικό' και διαμεσικό περιβάλλον που δημιουργείται από τη σύγκλιση των μέσων</li> <li>• Εκφράζεται με συνοχή μέσω του οπτικοακουστικού λόγου και να παράγει οπτικοακουστικό υλικό με επεξηγηματικό χαρακτήρα</li> </ul>
<b>Γενικές Ικανότητες</b>
<p><i>Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, διεθνούς βιβλιογραφίας και περιεχομένων των μέσων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης που άπτονται της νεανικής δημοφιλούς κουλτούρας</i></p> <p><i>Ομαδική εργασία</i></p> <p><i>Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον</i></p> <p><i>Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών και πρωτότυπων οπτικοακουστικών δημιουργιών</i></p> <p><i>Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</i></p> <p><i>Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα</i></p> <p><i>Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής</i></p> <p><i>Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και αναλυτικής σκέψης</i></p>

• **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

Στο μάθημα στοχεύουμε να εξετάσουμε διαφορετικές πτυχές της κουλτούρας των μέσων, της δημοφιλούς κουλτούρας και της κουλτούρας της μείξης (mashupculture), μέσα από παραγωγές σε διαφορετικά πεδία και πλατφόρμες (πχ. ριάλιτι τηλεόραση, παραγωγές των youtubers, παρωδίες στο TikTok...), ως σύγχρονους τρόπους συγκρότησης δημόσιας κουλτούρας, καθώς και κοινωνικής και πρακτικής εκμάθησης.

Το μάθημα ενέχει μία διάσταση ‘πειραματισμού’, περιλαμβάνοντας την ανάπτυξη των θεωρητικών και μεθοδολογικών εργαλείων κατανόησης της σύγχρονης μιντιακής κουλτούρας και περιπτωσιολογικές αναλύσεις. Στηρίζεται επίσης στην δημιουργία «πρότζεκτ» των φοιτητών, που προσβλέπουν στη διερεύνηση των τρόπων με τους οποίους μπορεί να εκφραστεί η διαμεσική κουλτούρα των μαθητών.

• **ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<p><b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b> <i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i></p>	<p>- Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα Σύγχρονης Εξ αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% της συνολικής διάρκειας των μαθημάτων</p> <p>-Αναλυτική παρουσίαση μαθήματος (προφορικά, σε powerpoint στο μάθημα): περιγραφή/περιεχόμενο, στόχοι, μαθησιακά αποτελέσματα, σκελετός μαθήματος, μέθοδος εργασίας, ομαδικές εργασίες, βιβλιογραφία, τρόποι και κριτήρια αξιολόγησης</p>		
<p><b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b></p>	<p>-Χρήση ΤΠΕ στη διδασκαλία (διαφάνειες powerpoint, προβολές video, χρήση διαδικτύου και της πλατφόρμας YouTube)</p> <p>-Χρήση ΤΠΕ στην επικοινωνία με τους φοιτητές</p> <p>-Χρήση βιντεοκαμερών και λογισμικών editing για τις οπτικοακουστικές εργασίες των φοιτητών (projects)</p>		
<p><b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b></p>	<p><b>Δραστηριότητα</b></p>	<p><b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b></p>	
	<p>Διαλέξεις</p>	<p>13</p>	

	Διαδραστική διδασκαλία	26
	Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας και ύλης	90
	Προετοιμασία και εκπόνηση ερευνητικής μελέτης (project)	71
	Μη καθοδηγούμενη μελέτη	50
	Σύνολο Μαθήματος	<b>250</b>
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	<p>Σύλληψη και παραγωγή οπτικοακουστικού δοκιμίου/ βιντεογραφίας            Παράδοση συνοδευτικού φακέλου            Παρουσίαση ομαδικής εργασίας</p> <p>Κριτήρια αξιολόγησης (εξηγούνται προφορικά, παρουσιάζονται στο μάθημα και εμπεριέχονται στην εισαγωγική παρουσίαση του μαθήματος): ενεργός συμμετοχή στις συζητήσεις, ικανότητα έρευνας, αξιοποίηση της βιβλιογραφίας, κριτική σκέψη, ορθή χρήση της γλώσσας, ποιότητα γραπτού και προφορικού λόγου, άρτια οπτικοακουστική σύνθεση πληροφοριών και δεδομένων</p> <p>Γλώσσα Αξιολόγησης Ελληνική</p>	

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:

Jenkins, H. (2006), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Επιστημονικά κείμενα που παρέχονται από τη διδάσκουσα

Συνεχής παρακολούθηση του ακαδημαϊκού blog του Henry Jenkins για τις κουλτούρες των φαν και τη σύγκλιση των μέσων που πρόσφατα μετονομάστηκε σε [PopJunctions](#)

- Συναφή επιστημονικά περιοδικά:  
Media, Culture and Society  
New Media and Society  
Journal of Popular Television  
European Journal of Cultural Studies

## Β' Εξάμηνο

### 13. Σύγχρονες Παιδαγωγικές θεωρίες και εφαρμογές με την αξιοποίηση των ΤΠΕ(Υποχρεωτικό μάθημα για όσους ΜΦ δεν διαθέτουν παιδαγωγική επάρκεια)

#### ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	114	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>Β</b>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΜΕ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
Διαλέξεις	3	10	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΓΕΝΙΚΟΥ ΥΠΟΒΑΘΡΟΥ & ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-		



<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/ECD385/">https://eclass.uoa.gr/courses/ECD385/</a>

• **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Σκοπός του μαθήματος είναι η εξοικείωση των φοιτητών/τριών με σύγχρονες προσεγγίσεις που αφορούν τόσο την εφαρμογή των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική πράξη όσο και την έρευνα και ανάλυση εκπαιδευτικών παρεμβάσεων με ΤΠΕ και την εκπόνηση επιστημονικών εργασιών.</p> <p>Πιο συγκεκριμένα, στόχοι του μαθήματος είναι, μέσω της μελέτης της διεθνούς βιβλιογραφίας, της ανάλυση παραδειγμάτων, και πρακτικών εφαρμογών, να γνωρίσουν οι φοιτητές/τριες αρχές θεωριών μάθησης και βασικές έννοιες από το χώρο της διδακτικής σε σχέση με την εκπαιδευτική και μαθησιακή εφαρμογή των ΤΠΕ, να έρθουν σε επαφή με σύγχρονες τάσεις και προβληματισμούς για την εκπαιδευτική πράξη σε ότι αφορά τις Τεχνολογίες για τη Μάθηση, και να ενσωματώνουν εργαλεία, σύγχρονες εκπαιδευτικές προσεγγίσεις, και μεθόδους στο σχεδιασμό, την ανάπτυξη, την αξιολόγηση, την εφαρμογή, και την έρευνα στο πεδίο των ΤΠΕ στην εκπαίδευση και των Τεχνολογιών για τη Μάθηση.</p>
<b>Γενικές Ικανότητες</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών</li> <li>• Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών</li> <li>• Ομαδική εργασία</li> <li>• Αυτόνομη εργασία</li> <li>• Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα</li> <li>• Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον</li> <li>• Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</li> <li>• Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής</li> </ul>
<b>3. ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Η Μάθηση &amp; Μεθοδολογίες Έρευνας Εφαρμογής ΤΠΕ</li> <li>• Συμπεριφορισμός και Συμπεριφοριστικά Ψηφιακά Περιβάλλοντα</li> </ul>

- Επικοινωνισμός και Επικοινωνιστικά Ψηφιακά Περιβάλλοντα
- Κοινωνικές Προσεγγίσεις Μάθησης και Ψηφιακά Περιβάλλοντα Συνεργασίας και Επικοινωνίας
- Αξιολόγηση Ψηφιακών Περιβαλλόντων για Εκπαιδευτική Εφαρμογή
- Μάθηση με Φορητές Συσκευές (mobilelearning)
- Δημιουργία Ψηφιακού Υλικού και Δημιουργικότητα
- Διαφοροποιημένη Μάθηση και ΤΠΕ
- Ψηφιακός Γραμματισμός
- Εκπαιδευτική έρευνα και ΤΠΕ

• **ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ'αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% του συνόλου	
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρήση συστήματος e-class για διαδικτυακή διδασκαλία και επικοινωνία με τους φοιτητές</li> <li>• Χρήση e-mail για επικοινωνία με τους φοιτητές</li> <li>• Εκπαιδευτικά Λογισμικά και video</li> <li>• Πολυμεσικές εφαρμογές</li> <li>• Ιστοσελίδες</li> </ul>	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>
	Διαλέξεις	39
	Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας	60
	Σχεδιασμός έρευνας	30
	Έρευνα πεδίου	20
	Συγγραφή ενδιάμεσων εργασιών	30
	Συγγραφή τελικής εργασίας	71

	<b>Σύνολο Μαθήματος</b>	<b>250</b>	
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	Διαμορφωτική Ενδιάμεσες εργασίες 30% Τελική εργασία 70% Τα κριτήρια αξιολόγησης εξηγούνται προφορικά, παρουσιάζονται στο μάθημα και εμπεριέχονται στην εισαγωγική παρουσίαση του μαθήματος.		

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

*προτεινόμενη Βιβλιογραφία:*

- Ζωγόπουλος, Ε. (2013). Η ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας και η συμβολή των ΤΠΕ. Τα εκπαιδευτικά, Τεύχος 105-106 (σελ. 60-73). Ανακτήθηκε από: <http://www.slideshare.net/ksealexa/ss-22392220>
- Deng, L., & Tavares, N. J. (2013). From Moodle to Facebook: Exploring students' motivation and experiences in online communities. *Computers & Education*, 68, 167–176. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.04.028>
- Kafai, Y., & Peppler, K. A. (2011). Beyond Small Groups: New Opportunities for Research in Computer-Supported Collective Learning. *Proceedings of the 2011 Computer-Supported Collaborative Learning (CSCL) Conference*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.700.751>
- Κόμης, Β., (2016). Διδακτική - γνωστική ανάλυση περιβαλλόντων προγραμματισμού προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας. Στο Τ. Α. Μικρόπουλος, Α. Τσιάρα, Π. Χαλκή (επιμ.), Πρακτικά 8ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής», Ιωάννινα: ΕΤΠΕ. 23-25 Σεπτεμβρίου 2016. ISSN 2529-0908, ISBN 978-960-88359-9-3, σσ. 7- 15. <http://www.etpe.gr/custom/pdf/etpe2377.pdf>
- Μισιρλή, Α., Κόμης, Β., (2012). Αναπαραστάσεις των παιδιών προσχολικής ηλικίας για το προγραμματιζόμενο παιχνίδι Bee-Bot. 6ο Συνέδριο Διδακτική της Πληροφορικής, Φλώρινα, 20/04/2012 - 22/04/2012. <http://www.etpe.gr/custom/pdf/etpe1848.pdf>
- Τουλουπάκη Σ., Κωνσταντινοπούλου Μ.Ε., Νικολός Δ., Βαρον G.L., Κόμης, Β., (2016). Η οικοδόμηση της έννοιας του «μηνύματος» στη γλώσσα Προγραμματισμού Scratch Jr από μαθητές 5-7 ετών. Στο Τ. Α. Μικρόπουλος, Α. Τσιάρα, Π. Χαλκή (επιμ.), Πρακτικά 8ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής», Ιωάννινα: ΕΤΠΕ. 23-25 Σεπτεμβρίου 2016. ISSN 2529-0908, ISBN 978-960-88359-9-3, #σσ. 51- 58. <http://www.etpe.gr/custom/pdf/etpe2382.pdf>
- Elkin, M., Sullivan, A., & Bers, M. U. (2016). Programming with the KIBO Robotics Kit in Preschool Classrooms. *Computers in the Schools*, 33(3), 169–186. <https://doi.org/10.1080/07380569.2016.1216251>
- Romero, M., David, D., & Lille, B. (2019). CreaCube, a Playful Activity with Modular Robotics. *Games and Learning Alliance*, 397–405. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-11548-7\\_37](https://doi.org/10.1007/978-3-030-11548-7_37)
- Yallihep, M., & Kutlu, B. (2019). Mobile serious games: Effects on students' understanding of programming concepts and attitudes towards information technology. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-10008-2>
- Kafai, Y. B. (2016). From computational thinking to computational participation in K–12 education. *Communications of the ACM*, 59(8), 26–27. [https://doi.org/10.1145/2955114\\_4/5](https://doi.org/10.1145/2955114_4/5)
- Mertala, P. (2019). Young children's perceptions of ubiquitous computing and the Internet of Things. *British Journal of Educational Technology*, bjet.12821. <https://doi.org/10.1111/bjet.12821>

Χριστοφίδη-Ενρίκες, Α. (1997). Ο Πιαζέ και το σχολείο, Αθήνα: Εκκρεμές  
 Βαρνάβα-Σκούρα, Τζ. (1994). Θέματα γνωστικής ανάπτυξης, μάθησης και αξιολόγησης, Αθήνα: Παπαζήσης  
 Colin. Foulin, J.-N.&Mouchon, S. (2001). Εκπαιδευτική Ψυχολογία, Αθήνα: Μεταίχμιο.  
 VYGOTSKY, L.S. (1997). Νους στην κοινωνία, Αθήνα: Gutenberg.  
 Bruner, J. (1997). Πράξεις Νοήματος. Σειρά: Ανθρώπινα συστήματα (δ' έκδ.). Μετάφραση Η. Ρόκου & Γ. Καλομοίρης. Επιμ. Μ. Τσαγκαράκης & Α. Ζώτος. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Διαδικτυακός κόμβος: [www.kleidiakaiantikleidia.net](http://www.kleidiakaiantikleidia.net)

#### 14. Ψυχοκοινωνιολογικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις των νέων μέσω επικοινωνίας

##### ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	115	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>B</b>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Ψυχοκοινωνιολογικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις των νέων μέσω επικοινωνίας		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
<b>ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ</b>	3	10	
<b>ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΗ ΔΟΥΛΕΙΑ</b>			
<b>ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ/ ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ</b>			
<b>ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΕΡΓΩΝ/ ΕΡΓΑΣΙΩΝ</b>			

«Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση»  
 Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

	3	10
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης & Ανάπτυξης δεξιοτήτων	
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-	
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ	
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ	
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="http://e-class.uoa.gr/courses/diat143/">e-class.uoa.gr/courses/diat143/</a>	

- ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<b>Γενικές Ικανότητες</b>
<p>Η θεματική εβδομάδα ορίζεται ως ένα συμπυκνωμένο μάθημα το οποίο διεξάγεται κατά τη διάρκεια μιας εβδομάδας (Δευτέρα έως και Κυριακή) γύρω από ένα συγκεκριμένο θέμα. Η μορφή των μαθημάτων της θεματικής εβδομάδας είναι εργαστηριακή καθώς επιδιώκεται να δημιουργηθεί μια διαφορετική δυναμική από αυτήν ενός κλασικού πανεπιστημιακού μαθήματος. Αυτή η δυναμική ενισχύεται από την εναλλαγή ανάμεσα στην βιωματική προσέγγιση και τη θεωρητική επεξεργασία.</p> <p>Οι μεταπτυχιακοί φοιτητές και φοιτήτριες θα πραγματευτούν, μέσα από βιωματικά εργαστήρια, θέματα σχετικά με τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις ικανότητες που απαιτούνται για τη χρήση και την ερμηνεία των μέσων επικοινωνίας. Στο πλαίσιο αυτά καλούνται, εκπαιδευτικοί, συνάδελφοι από άλλα Πανεπιστήμια, επαγγελματίες των μέσων καθώς και καλλιτέχνες και παρουσιάζουν την δουλειά τους. Επεξεργάζονται μαζί με τους φοιτητές/τριες το περιεχόμενο με απώτερο στόχο την ανάπτυξη τόσο της κριτικής κατανόησης των μέσων επικοινωνίας όσο και της ενεργούς συμμετοχής σε αυτά καθώς ο γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας εμπεριέχει εξ ορισμού την ικανότητα «ανάγνωσης» και «γραφής» των μέσων αλλά και μια γενικότερη γνώση του κοινωνικού, οικονομικού και ιστορικού πλαισίου όπου τα κείμενα των μέσων παράγονται, διανέμονται και χρησιμοποιούνται από τις διάφορες κατηγορίες κοινού.</p>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>

Οι παρακάτω θεματικοί άξονες αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια της εκάστοτε ΘΕΒ μέσω των παρουσιάσεων των καλεσμένων, ειδικών στα πεδία αυτά, οι οποίοι προέρχονται από διάφορους χώρους (καλλιτέχνες, επαγγελματίες των μέσων, σκηνοθέτες, δημοσιογράφοι, ακαδημαϊκοί, εκπαιδευτικοί, θεσμικοί εκπρόσωποι οργανισμών που ασχολούνται με τα μέσα μαζικής επικοινωνίας) και μέσω της συζήτησης και τοποθέτησης των φοιτητών/τριών και των δύο υπευθύνων. Η ΘΕΒ λειτουργεί με εργαστηριακή μορφή και το ζήτημα που πραγματεύεται η κάθε μέρα συνδέεται λειτουργικά με την επόμενη. Κάθε χρόνο ανάλογα με την σύνθεση της ομάδας φοιτητών/τριών και την επικαιρότητα επιλέγεται μια συγκεκριμένη εστίαση (προσφυγικό, fake news κλπ).

- **Γραμματισμός** : θεωρητικό πλαίσιο, μορφές, πολυγραμματισμοί
- **Μέσα επικοινωνίας** : παραδοσιακά, ψηφιακά, μέσα κοινωνικής δικτύωσης,
- **Εκπαίδευση στα μέσα**: ανάλυση των μέσων, παραγωγή μιντιακών προϊόντων (βίντεο, μυθοπλασία, ντοκιμαντέρ, animation) μέσα στην εκπαιδευτική διαδικασία, χρήση των μέσων
- **Πρόσβαση, χρήση των μέσων και κοινωνικές ανισότητες**: ψηφιακά παιχνίδια, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, σχεδιασμός και παραγωγή για ειδικές ομάδες μαθητικού πληθυσμού ή/και ενηλίκων στην τυπική και μη τυπική εκπαίδευση (μειονότητες, πρόσφυγες, ανάπηροι)

• **ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b> <i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% της συνολικής	
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Βίντεο, ππτ, διαδίκτυο, ψηφιακά αρχεία, ψηφιακά παιχνίδια, προβολή ταινιών.	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>
	Διαλέξεις	13
	Σεμινάρια	75
	Εργαστηριακή Άσκηση & Καλλιτεχνική δημιουργία	37

	Ανάλυση βιβλιογραφίας, εκπόνηση μελέτης, Συγγραφή εργασίας	125
	Σύνολο Μαθήματος	<b>250</b>
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	<p>Η αξιολόγηση διενεργείται μέσα από εργασία η οποία περιλαμβάνει: 1. ανάλυση ενός μιντιακού κειμένου που επιλέγουν οι φοιτητές ανάλογα με την εστίαση του εξαμήνου, 2. παρουσίαση ενός μιντιακού κειμένου που σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε από τους/τις φοιτητές/τριες σε ένα από τα μαθήματα του ΠΜΣ ή αλλού (ανάλυση, αξιολόγηση και κριτικός αναστοχασμός) 3. σχεδιασμός μιας δραστηριότητας γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας για μαθητές της πρωτοβάθμιας ή της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης ανάλογα με την θεματική του εξαμήνου.</p> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης εξηγούνται προφορικά, παρουσιάζονται στο μάθημα και εμπεριέχονται στην εισαγωγική παρουσίαση του μαθήματος</p>	

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- Andriopoulou, E., Papadimitriou, S., & Kourti, E. (2014). *Media and Information Literacy Policies in Greece* (2013). National Report for the project «ANRTRANSLIT and COST «Transforming Audiences / Transforming Societies» [http://ppemi.ens-cachan.fr/data/media/colloque140528/rapports/GREECE\\_2014.pdf](http://ppemi.ens-cachan.fr/data/media/colloque140528/rapports/GREECE_2014.pdf)
- Androussou, A., Kourti, E., & Askouni, N. (2013). "The chest that longs to be moved": A serious game for the Greek Muslim minority children. *Proceedings of the 7th European Conference on Games-Based Learning*. Vol. 1, 27- 34. UK: ACPI.
- Buckingham, D. (2008). *Εκπαίδευση στα ΜΜΕ*. Μτφρ. Ι. Σκαρβέλη, Αθήνα: ελληνικά γράμματα
- Ν. Γκόβας (Επιμ.), (2008) *Βιντεομουσεία. Αποτυπώνοντας ίχνη της προσωπικής μας κουλτούρας*, Αθήνα: Διεύθυνση Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Αττικής. [Δίγλωσση έκδοση]
- Cope, B. & M. Kalantzis (2012) *Literacies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jacquinot-Delaunay, G. & Kourti, E. (sous la dir.). (2008). *Des jeunes et des medias en Europe : Nouvellestendances de la recherche en Europe*. Paris : L' Harmattan.
- Kourti, E., & Gazi, A. (eds). (2018). Introduction. *Ψυχολογία/ Psychology – Special Issue on Media Psychology and Technology*. 23 (2), ix-xiv..
- Κούρτη, Ε. (Επιμ) (2012γ). *Παιδική Ηλικία και Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας*. Τόμοι Α και Β. Αθήνα: Ηρόδοτος/ Ο.Μ.Ε.Π.
- Κούρτη, Ε. (2003) *Η επικοινωνία στο Διαδίκτυο*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

- Κουτσογιάννης, Δ. & Αραποπούλου Μ. (επιμ. ) (2009) Γραμματισμός, Νέες Τεχνολογίες και εκπαίδευση: όψεις του τοπικού και του παγκόσμιου. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Ζήτη-Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
- Lemish, D. (2009) *Παιδιά και τηλεόραση*. Μτφρ. Α. Γολέμη. Αθήνα: Εκδόσεις Τόπος

## 15. Ψηφιακή αφήγηση και διαμεσικές αφηγηματικές διαδικασίες για μάθηση

### ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	116	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	B
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Ψηφιακή αφήγηση και διαμεσικές αφηγηματικές διαδικασίες για μάθηση		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>		<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>
		3	10
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης & ανάπτυξης δεξιοτήτων		



<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΑ
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/modules/document/?course=ECD361">https://eclass.uoa.gr/modules/document/?course=ECD361</a>

- **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Παρουσιάζεται η διαδικασία της ψηφιακής αφήγησης (digitalstorytelling), όπως αυτή έχει αναδειχθεί στο νέο τεχνολογικό επικοινωνιακό περιβάλλον με την εισαγωγή πολυμεσικών στοιχείων (ψηφιακή εικόνα, video, υπότιτλοι, ήχοι, μουσική, αφήγηση).</p> <p>Δίδεται έμφαση στη δυνατότητα της ψηφιακής αφήγησης να αναδεικνύει, διαχειρίζεται και διακινεί συναισθήματα, εντασόμενη κατ' αυτόν τον τρόπο στη προσπάθεια για μια ανθρωποκεντρική και μέσω της τεχνολογίας, παιδεία (human[e]ducation). Με πρακτικά παραδείγματα και εργαστηριακές παρουσιάσεις εργαλείων δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης, οι συμμετέχοντες καλούνται να αναπτύξουν αφηγήσεις πρώτου προσώπου με ψηφιακά μέσα. Ταυτόχρονα, καλούνται να προτείνουν αξιοποιήσιμες αφηγηματικών διαδικασιών στην ανάπτυξη ψηφιακών μέσων επικοινωνίας και περιβαλλόντων αλληλεπίδρασης.</p> <p>Δίδεται ιδιαίτερη έμφαση στην χρηστικότητα της διαδικασίας της ψηφιακής αφήγησης στην προσχολική εκπαίδευση για την απόκτηση των δεξιοτήτων του 21<sup>ου</sup> αιώνα.</p> <p>Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος ο φοιτητής / τρια θα :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Έχει κατανοήσει τις βασικές έννοιες και την χρηστικότητα της διαδικασίας της ψηφιακής αφήγησης,</li> <li>- Έχει αποκτήσει τις δεξιότητες για να δημιουργεί ο ίδιος/α ψηφιακές ιστορίες,</li> <li>- Θα έχει εμπλαθύνει μέσα από μελέτες περίπτωσης και παραδείγματα στις δυνατότητες που παρέχει η ψηφιακή αφήγηση για την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων στην προσχολική ηλικία,</li> <li>- Έχει συνεργαστεί με τους συμμαθητές και συμμαθήτριες για την διαδικασία δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών και θα έχει κατανοήσει τη σημασία της συλλογικής νοημοσύνης, έτσι όπως προκύπτει από τα διάφορα στάδια της ψηφιακής αφήγησης (στο πλαίσιο του κύκλου ιστορίας δουλεύοντας τόσο συλλογικά όσο και ατομικά, ο φοιτητής /τρια δημιουργεί προσωπική ιστορία, σενάριο, storyboard, συνδυάζει με την χρήση κατάλληλων λογισμικών, ήχους και εικόνες και άλλο ψηφιακό υλικό, αυτοεκφράζεται και αναπτύσσει τις</li> </ul>

δεξιότητες του 21ου αιώνα ( ήπιες δεξιότητες, δεξιότητες ζωής, τεχνολογικές και ψηφιακές δεξιότητες)

### Γενικές Ικανότητες

*Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα*  
*Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής*  
*Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης*  
*Ενδυνάμωση της αυτοέκφρασης*  
*Ανάπτυξη της έννοιας του κοινωνικού ανήκειν*  
*Ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργατικότητας και συνδημιουργίας*  
*Ανάπτυξη δεξιοτήτων 21ου αιώνα ( ήπιες δεξιότητες, δεξιότητες ζωής, τεχνολογικές και ψηφιακές δεξιότητες)*  
*Ανάπτυξη δεξιοτήτων αφήγησης με την χρήση ψηφιακών μέσων*

#### • ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- Εισαγωγή στην έννοια της αφήγησης
- Από την αφήγηση στην ψηφιακή αφήγηση
- Διαδικασία και Εργαλεία της ψηφιακής αφήγησης
- Παρουσίαση ενδεικτικών λογισμικών δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης
- Προσκεκλημένες ομιλίες από εκπαιδευτικούς και παρουσίαση case studies
- Παρουσίαση σχετικών διπλωματικών εργασιών του μεταπτυχιακού
- Άσκηση δημιουργίας 2 ψηφιακών ιστοριών
- Παρουσίαση και κριτική αποτίμηση των ψηφιακών ιστοριών που δημιουργήθηκαν και ανάδειξη της προστιθέμενης αξίας της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση

#### • ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ.</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ'αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% της συνολικής
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Χρήση λογισμικών δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων Υποστήριξη Μαθησιακής διαδικασίας μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας e-class

«Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση»  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
	Διαλέξεις	39
	Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας	81
	Φροντιστήριο	30
	Διαδραστική διδασκαλία	30
	Εκπόνηση εργασίας	70
	Σύνολο Μαθήματος	<b>250</b>
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	<p>Παρουσίαση 2 ατομικών εργασιών που αφορούν την δημιουργία 2 ψηφιακών αφηγήσεων</p> <p>Ενεργή συμμετοχή στην τάξη</p> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης εξηγούνται προφορικά, παρουσιάζονται στο μάθημα και εμπεριέχονται στην εισαγωγική παρουσίαση του μαθήματος.</p>	

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

«Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση»  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Barthes, Roland, (1966), 'Introduction à l'analyse structurale des récits', Communications, 8, Recherchessémiologiques : ;analyse structurale du récit: pp. 1-27.

Lambert J and Hessler B (2018) Digital Storytelling : Capturing Lives, Creating Community, ISBN 9781138577664, Routledge

Karamagioli, E., Laborderie, A., Meimaris, M. (2018). Discussing civic values and concerns: Digital storytelling as a powerful media technique and practice. Proceedings of the International Digital Storytelling Conference "Current Trends in Digital Storytelling: Research & Practices", 21-23 September 2018, Zakynthos: UNESCO Club, Greece

Ohler, Jason, (2008), Digital storytelling in the classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity, CA: Corwin Press.

Μεϊμάρης Μ (2020) Υφαίνοντας με τα νήματα της αφηγηματικής διαδικασίας, στο «Ανιχνεύοντας τη βιωματική σχέση του πολίτη με τα ΜΜΕ με τη βοήθεια της Ψηφιακής Αφήγησης», Μέσα επικοινωνίας και καθημερινή ζωή στην Ελλάδα της κρίσης, επιμέλεια Μ. Μεϊμάρης, ΕΚΠΑ

Γιάννου, Ε., Μεϊμάρης, Μ., & Αγγελή, Κ. (2021). Μεταεπικοινωνιακές και αναστοχαστικές συνιστώσες της ψηφιακής αφήγησης: Παραδείγματα και εφαρμογές. Πρακτικά συνεδρίου 11η Επιστημονική Συνάντηση Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού με διεθνή συμμετοχή, 11 και 12 Ιουνίου 2021. Πανεπιστήμιο Αιγαίου: Ρόδος

## 16. Πράξη και εφαρμογές της οπτικοακουστικής παιδείας

### ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	117	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>B</b>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Πράξη και εφαρμογές της οπτικοακουστικής παιδείας		

<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>
	3	10
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης & Ανάπτυξης δεξιοτήτων	
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-	
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ	
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ	
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/modules/document/?course=ECD218">https://eclass.uoa.gr/modules/document/?course=ECD218</a>	

- **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Με το πέρας του μαθήματος, αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα έχουν αποκτήσει :</p> <p>α) εξοικείωση με τους βασικούς μηχανισμούς της οπτικοακουστικής αφήγησης ώστε να διακρίνουν τα εκφραστικά μέσα στα διαφορετικά είδη οπτικοακουστικής αφήγησης,</p> <p>β) πρακτικές δεξιότητες στον σχεδιασμό, στην υλοποίηση και στην επεξεργασία οπτικοακουστικού υλικού με τρόπο που να οδηγούν στη σύνθεση ολοκληρωμένων οπτικοακουστικών αφηγήσεων,</p> <p>γ) κατανόηση των δυνατοτήτων που παρέχει η οπτικοακουστική γλώσσα με τη δυνατότητα κατανόησης και ερμηνείας ενός θέματος και την επιρροή που ασκεί ταυτόχρονα στους τρόπους με τους οποίους το θέμα αυτό προσεγγίζεται.</p>

<b>Γενικές Ικανότητες</b>
<p>Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις</p> <p>Αυτόνομη εργασία</p> <p>Ομαδική εργασία</p> <p>Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον</p> <p>Σχεδιασμός και διαχείριση έργων</p> <p>Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής</p> <p>Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης</p>

- **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

<p>Αντικείμενο του μαθήματος είναι η εισαγωγή στις βασικές αρχές της οπτικοακουστικής γλώσσας όπως έχει διαμορφωθεί από την κινηματογραφική, τηλεοπτική και ψηφιακή γραφή. Παρουσιάζεται η διαδικασία παραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου, από την αρχική ιδέα έως το μοντάζ και την ολοκλήρωσή του. Εξετάζεται η δυνατότητα ενός οπτικοακουστικού έργου να υπηρετήσει εκπαιδευτικούς στόχους σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον ή και σε ευρύτερες δραστηριότητες, δημιουργώντας τις προϋποθέσεις παράλληλης καλλιέργειας της οπτικοακουστικής παιδείας.</p> <p>Θεματικές ενότητες του μαθήματος αποτελούν:</p>
--

- α) Τα βασικά στοιχεία της οπτικοακουστικής γλώσσας: πορεία σταδιακής ανάπτυξης του περιεχομένου, συγκρότηση της αισθητικής προσέγγισης, οργάνωση της παραγωγής, εικονογραφημένο σενάριο (storyboard) ντεκουπάζ, λήψεις, μοντάζ εικόνας και ήχου,
- β) μοντέλα σχεδιασμού, παραγωγής και εκπαιδευτικής χρήσης του βίντεο με αναφορές στη χρήση υπάρχοντος υλικού και στον σχεδιασμό και στην παραγωγή βίντεο από τους διδασκόμενους,
- γ) Εξέλιξη οπτικοακουστικής γλώσσας στη σύγχρονη εποχή, καλλιτεχνικές και πειραματικές αναζητήσεις,
- δ) Σχέση αντιληπτικής διαδικασίας και εκπαιδευτικών και πολιτισμικών δεδομένων.

Το μάθημα περιλαμβάνει πλέγμα ασκήσεων για την κατάκτηση των βασικών δομικών εργαλείων της οπτικοακουστικής αφήγησης με την εξελικτική χρήση διαφόρων μέσων (κειμενική, φωτογραφική, και οπτικοακουστική αφήγηση). Συγγραφή ενός μικρού κειμένου ανάλυσης σκηνών μιας ταινίας που περιέχει αφηγηματικά, αισθητικά, τεχνικά στοιχεία ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Η τελική άσκηση αφορά στη δημιουργία ενός μικρού μήκους ντοκιμαντέρ με θέμα που επιλέγει κάθε φοιτητής/-ρια ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του/της και με συγκεκριμένο εκπαιδευτικό χαρακτήρα.

• **ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ'αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% του συνόλου		
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρήση ψηφιακών βίντεο</li> <li>• Χρήση συστήματος e-class για διαδικτυακή διδασκαλία και επικοινωνία με τους φοιτητές</li> <li>• Χρήση e-mail για επικοινωνία με τους φοιτητές</li> <li>• Χρήση onedrive για την παρακολούθηση των εργασιών και τη δυνατότητα σχολίων προς τους φοιτητές</li> </ul>		
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>	
	Διαλέξεις και αναλύσεις ταινιών	26	
	Ανάλυση ατομικών ασκήσεων	13	
	Ατομικές ασκήσεις δημιουργίας οπτικοακουστικών έργων	70	

	Ατομική ή συλλογική εργασία δημιουργίας μικρής διάρκειας ντοκιμαντέρ	100	
	Αυτοτελής μελέτη και συγγραφή μικρού κειμένου ανάλυσης ταινίας	41	
	Σύνολο Μαθήματος	250 ώρες	
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Καλλιτεχνική εργασία- Δημιουργία ενός οπτικοακουστικού έργου διάρκειας 5-7 λεπτών. (60%)</li> <li>2. Γραπτή εργασία – Αισθητική και αφηγηματική ανάλυση σκηνών μιας ταινίας (30%)</li> <li>3. Ασκήσεις δημιουργίας μικρών οπτικοακουστικών εργασιών (10%)</li> </ol> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης εξηγούνται προφορικά, παρουσιάζονται στο μάθημα και εμπεριέχονται στην εισαγωγική παρουσίαση του μαθήματος.</p> <p>Ελληνική Γλώσσα</p>		

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:

Barthes, Roland, *Εικόνα-Μουσική-Κείμενο*, μτφ. Γιώργος Σπανός, Αθήνα, Πλέθρον, 2019

BordwellD.,ThompsonK., *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, μτφ.Κατερίνα Κοκκινίδη, Αθήνα, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης 2004.

Breschand,Jean,*Ντοκιμαντέρ, Η άλλη όψη του κινηματογράφου*, Αθήνα, Πατάκης, 2006



Chion, Michel, *Ο ήχος στον κινηματογράφο*, μτφ: Μαριάννα Κουτάλου, Αθήνα, Πατάκης, 2010

Deleuze, Gilles, *Η εικόνα-κίνηση*, μτφ. Μιχάλης Μάτσας, Αθήνα, Νήσος, 2009

Deleuze, Gilles, *Η χρονοεικόνα*, μτφ. Μιχάλης Μάτσας, Αθήνα, Νήσος 2010

Pinel, Vincent, *Το μοντάζ*, μτφ. Αναστασία Μπαλτά, Αθήνα: Πατάκης, 2006

Ravetz, Amanda, Grimsaw, Anna, *Ο κινηματογράφος της παρατήρησης, Ανθρωπολογία, κινηματογράφος και η εξερεύνηση της κοινωνικής ζωής*, μτφ. Ειρήνη Κατσουλάκη, Αθήνα, Πόλις, 2012

Σαντούλ, Ζωρζ, *Το ντοκιμαντέρ, Από τον Βερτώφ στον Ρους, Κάμερα-Μάτι και Κάμερα-Στυλό*, Αθήνα, Αιγόκερως, 1985

Σκοπετέας, Γιάννης, Στάθη Ειρήνη (επιμ.), συλλογικό έργο, *Ντοκιμαντέρ, μια άλλη πραγματικότητα, Θεωρητικά κείμενα για την ταυτότητα του ντοκιμαντέρ στον 21ο αιώνα*, Αθήνα, Αιγόκερως, 2009.

Stam, Robert, *Εισαγωγή στη Θεωρία του Κινηματογράφου*, μτφ. Κατερίνα Κακλαμάνη, Αθήνα, Πατάκης, 2011

Στάθη, Ειρήνη και Γιάννης Σκοπετέας, (επιμέλεια), *Ντοκιμαντέρ, μια άλλη πραγματικότητα - Θεωρητικά κείμενα για την ταυτότητα του ντοκιμαντέρ στον 21ο αιώνα*, Αθήνα: Αιγόκερως, 2009.

Στεφανή, Εύα, *10 Κείμενα για το ντοκιμαντέρ*, Αθήνα, Πατάκης, 2007

Στεφανή, Εύα, *Ντοκιμαντέρ, το παιχνίδι της παρατήρησης*, Αθήνα, Πατάκης, 2016

Καρακάσης, Απόστολος, Γούσιος, Χρήστος, Κεφάλας, Κώστας, *Εφόδιο για νέους ντοκιμαντερίστες*

<https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/3870/6/KARAKASIS%20new.pdf>

## 17. Εισαγωγή στις σύγχρονες τεχνικές και πλατφόρμες προγραμματισμού

### ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	<b>ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ</b>		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ</b>		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Μεταπτυχιακό		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	118	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>B</b>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εισαγωγή στις σύγχρονες τεχνικές και πλατφόρμες προγραμματισμού		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	<b>ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ</b>		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ</b>		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Μεταπτυχιακό		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	118	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>B</b>
Διαλέξεις και ασκήσεις πράξης		3	10
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευση και ανάπτυξης δεξιοτήτων		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	-		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.gunet.gr/courses/NETGU299/">https://eclass.gunet.gr/courses/NETGU299/</a>		

- **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p>Στόχος του μαθήματος αποτελεί η εισαγωγή στη σχεδίαση και ανάπτυξη εφαρμογών λογισμικού εκπαιδευτικού και πολιτισμικού χαρακτήρα, με χρήση των σύγχρονων μεθόδων και εργαλείων προγραμματισμού. Παράλληλα, σε πρακτικό επίπεδο, πραγματοποιείται και η γνωριμία με τις έννοιες του οπτικού (visual) αντικειμενοστραφούς (objectoriented) και γεγονοστραφούς (eventdriven) προγραμματισμού. Η προσέγγιση των παραπάνω στόχων γίνεται μέσα από τη χρήση ειδικών εργαλείων και πλατφορμών προγραμματισμού, οι οποίες επιτρέπουν την παρουσίαση και διδασκαλία των αρχών και των εννοιών του μοντέρνου προγραμματισμού χωρίς τους περιορισμούς και τις δυσκολίες που επιφέρει η φορμαλιστική προσέγγιση μέσω της εκμάθησης εντολών και συντακτικού μίας γλώσσας προγραμματισμού. Επίσης, εκτός από την παρουσίαση των γενικών γλωσσών προγραμματισμού, παρουσιάζεται και ο σύγχρονος τρόπος περιγραφής λειτουργίας μέσω μοντελοποίησης καθοδηγούμενης από συμπεριφορές (behaviouraldrivenmodelling) και αντίστοιχης γλώσσας περιγραφής συμπεριφορών. Το μάθημα έχει έντονο εργαστηριακό χαρακτήρα, συνδυάζοντας τις θεωρητικές παρουσιάσεις, τόσο όσον αφορά στις διάφορες πλατφόρμες, και όσον αφορά σε συγκεκριμένες έννοιες και τεχνικές προγραμματισμού, με τη χρήση υπολογιστών για τη δημιουργία μικρών προγραμμάτων τα οποία δίνουν έμφαση στην διαδραστικότητα (με προτίμηση τα παιχνίδια), και στην δημιουργία οπτικοακουστικού υλικού (videos με συγκεκριμένο σενάριο). Τα παραπάνω, υλοποιούνται μέσω της χρήσης ελεύθερων εργαλείων οπτικού προγραμματισμού, ενώ απαιτούν ελάχιστη έως καθόλου γνώση δημιουργίας προγραμμάτων υπολογιστή.</p> <p>Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος ο/η φοιτητής/τρια θα:</p>

-έχει γνώση των αρχών του σύγχρονου προγραμματισμού και των σχετικών εννοιών ( οπτικού – visual, αντικειμενοστραφούς - objectoriented και γεγονοστραφούς - eventdriven προγραμματισμού).  
 - έχει γνωρίσει εργαλεία τα οποία χρησιμοποιούνται για την ανάπτυξη προγραμμάτων και την εκπαίδευση στον σύγχρονο προγραμματισμό  
 - έχει εργαστεί στο πλαίσιο της ανάπτυξης κώδικα και περιγραφής αλγορίθμων για επίλυση προβλημάτων με τη χρήση προγραμματισμού  
**Λέξεις κλειδιά:** οπτικός – visual προγραμματισμός, αντικειμενοστραφής - objectoriented προγραμματισμός, γεγονοστραφής - eventdriven προγραμματισμός, μοντελοποίηση καθοδηγούμενη από συμπεριφορές.

**Γενικές Ικανότητες**

- Ανάλυση και σύνθεση πληροφοριών με τη χρήση των απαραίτητων τεχνολογιών
- Ατομική εργασία
- Προγραμματισμός σύγχρονων πλατφορμών

**ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

- Εισαγωγή στις έννοιες του προγραμματισμού: Γλώσσες προγραμματισμού και τύποι τους, αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (OOP), προγραμματισμός βασισμένος σε γεγονότα (eventdriven), χρήση οπτικών εργαλείων (visualprogramming), Άλγεβρα Boole
- Πλατφόρμες ανάπτυξης εφαρμογών: Μεταγλωττιστές-Compilers, Μεταφραστές-interpreters, συμβολομεταφραστές (assemblers), γλώσσα μηχανής, στοιχειώδης μεταφραστής (εργαστήριο)
- Πλατφόρμες αυτόματης δημιουργίας κώδικα : MIT Scratch, CarnegieMellonAlice.
- Πλατφόρμες εκμάθησης προγραμματισμού μέσω παιχνιδιών (CodeCombat, RubyWarior).
- Εναλλακτικές πλατφόρμες προγραμματισμού: Προγραμματισμός κανόνων λειτουργίας διασυνδεδεμένων συστημάτων (IFTTT), BehavioralDrivenDevelopment (Gherkin), Robot programming (NAO, Ozobot).
- Προγραμματισμός με Alice: Εισαγωγή στο περιβάλλον, αντικείμενα και ιδιότητες, δημιουργία του πρώτου κόσμου, Μέθοδοι, ιδιότητες, κλάσεις και κληρονομικότητα, Διαχείριση γεγονότων, πέρασμα παραμέτρων, Δομές ελέγχου, αποφάσεις, έλεγχος ροής, τυχαιότητα, Βρόχοι και επαναλήψεις , Πίνακες και λίστες , Μεταβλητές παράμετροι και επικοινωνία τους, παράλληλη και σειριακή εκτέλεση , Εργαστηριακή άσκηση στη δημιουργία σεναρίου(+ εργαστήριο), Δημιουργία διαδραστικής εφαρμογής, Μεταφορά αποτελέσματος, σύνδεση με δημοφιλείς γλώσσες προγραμματισμού.

**ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% του συνόλου	
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Εξειδικευμένο λογισμικό 3D VisualProgramming Διαδικτυακές πλατφόρμες προγραμματισμού ενεργειών διασυνδεδεμένων συστημάτων Ρομποτικά συστήματα	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>		
	<b>Δραστηριότητα</b>	<b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b>
	Διαλέξεις	52
	Μελέτη υλικού διαλέξεων	58

	Ατομικές εργασίες (ανάπτυξη κώδικα, μελέτη, παρουσίαση)	88
	Αυτοτελής μελέτη	52
	Σύνολο Μαθήματος	<b>250</b>
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	<p>Η γλώσσα αξιολόγησης είναι η Ελληνική με Αγγλικούς όρους όπου χρειάζεται. Η αξιολόγηση γίνεται μέσω ατομικών εργασιών (μέσω ανάπτυξης κώδικα και επίλυσης συγκεκριμένου προβλήματος με παρουσίαση της σχετικής έκθεσης), και σχετικών δημόσιων παρουσιάσεων από τους φοιτητές. Οι εκφωνήσεις εργασιών περιέχουν και αναλυτική περιγραφή της κατανομής της βαθμολογίας ανάλογα με τις υποπεριπτώσεις οι οποίες πρέπει να απαντηθούν στην σχετική έκθεση.</p>	

- **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

<p>- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:  <a href="https://www.alice.org/resources/alice-3-lessons/">https://www.alice.org/resources/alice-3-lessons/</a>  <a href="https://www.aldebaran.com/developer-center/index.html">https://www.aldebaran.com/developer-center/index.html</a></p> <p>- Συναφή επιστημονικά περιοδικά:          IEEE Computer          IEEE Software</p>
---

## 18. Η μουσική και ο ήχος ως μέσα για τη διαθεματική διδασκαλία με νέες Τεχνολογίες

### ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- **ΓΕΝΙΚΑ**

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ
--------------	----------------------

<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΤΜΗΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	119	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>B</b>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Η μουσική και ο ήχος ως μέσα για τη διαθεματική διδασκαλία με νέες τεχνολογίες		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
	3	10	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης & Ανάπτυξης Δεξιοτήτων		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	Ελληνικά		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/MUSIC134/">https://eclass.uoa.gr/courses/MUSIC134/</a>		

- ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

«Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση»  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

## Μαθησιακά Αποτελέσματα

Οι φοιτήτριες-φοιτητές μετά το πέρας του μαθήματος θα έχουν αποκτήσει τις εξής δεξιότητες:

- Να εμβαθύνουν στην ιστορία της Μουσικής- από τους αρχαίους πολιτισμούς ως και την σύγχρονη Μουσική- καθώς και στις Μουσικές του κόσμου, με αναφορές στο πολιτικό-κοινωνικό πλαίσιο με την χρήση νέων ψηφιακών εργαλείων (timeline, ψηφιακοί ιστορικοί χάρτες, διαδραστικά εργαλεία για τα μουσικά όργανα, video, ήχος, παρτιτούρα, κτλ.)
- Να κατανοούν την δομή ενός μουσικού έργου (μελωδία, ρυθμός, αρμονία, ενορχήστρωση, υφή, δυναμικές, κτλ) με τεχνικές οπτικοποίησης της μουσικής πληροφορίας ( musicanimationmachine).
- Να χρησιμοποιούν μουσικά παραδείγματα από διαφορετικές εποχές και περιοχές στην διαθεματική διδασκαλία
- Να κατανοούν την δομή του ήχου μέσω της Ακουστικής καθώς και του ηχητικού εγγραμματος ως ένα εργαλείο για την κατανόηση των ηχοτοπίων του θορύβου, της λειτουργία του αυτιού και τη λειτουργία της φωνής

## Γενικές Ικανότητες

Αυτόνομη εργασία  
Ομαδική εργασία  
Σχεδιασμός και διαχείριση έργων  
Σεβασμός στη διαφορετικότητα και την πολυπολιτισμικότητα  
Προαγωγή ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης.

### • ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Στο πλαίσιο της διαθεματικής εκπαίδευσης και της εφαρμογής μοντέρνων θεωριών για τη μαθησιακή διαδικασία στη εκπαίδευση του 21ου αιώνα, καθώς και στο πλαίσιο του νέου ψηφιακού σχολείου, η μουσική τεχνολογία παρέχει στον μουσικό και παιδαγωγό μια σειρά εργαλείων για την ανάπτυξη της δημιουργικής μάθησης από την προσχολική έως και την εφηβική ηλικία.

Τα τελευταία χρόνια, η μουσική τεχνολογία και οι ΤΠΕ έχουν επηρεάσει δραστικά τον τρόπο που ακούμε, δημιουργούμε, εκτελούμε, αντιλαμβανόμαστε και μοιραζόμαστε τη μουσική. Κατ' επέκταση, οι τεχνολογίες αυτές έχουν δημιουργήσει νέες δυνατότητες και προκλήσεις για τη μουσική εκπαίδευση.

Στο μάθημα αυτό οι φοιτητές θα κληθούν να αναλύσουν κριτικά τα πρόσφατα ερευνητικά δεδομένα και πρακτικές ενσωμάτωσης της τεχνολογίας στην εκπαίδευση μέσα από το πρίσμα της διαθεματικής εκπαίδευσης και με εργαλεία τις τεχνολογίες ακρόασης, οπτικοποίησης ανάλυσης, και σύνθεσης.

Θα εξετάσουν τα πλεονεκτήματα, τα μειονεκτήματα και τις αλλαγές στο ρόλο του εκπαιδευτικού/διδασκόμενου που πηγάζουν από τις διαθέσιμες τεχνολογίες.

Θα δημιουργήσουν κριτήρια αξιολόγησης των διαθέσιμων τεχνολογικών πηγών, εργαλείων και λογισμικών και θα διερευνήσουν τρόπους με τους οποίους μπορούν να ενισχύσουν δημιουργικά τη δική τους διδασκαλία με τη χρήση τεχνολογιών του ήχου και της μουσικής μέσα από τη δημιουργία ειδικών project που ωθούν την ομαδοσυνεργατική μάθηση στο πλαίσιο της διαθεματικής εκπαίδευσης.

Παράλληλα, έμφαση θα δοθεί στην ανάπτυξη δεξιοτήτων σε εξειδικευμένες εφαρμογές μουσικής τεχνολογίας όπως:

A) Κριτική ακρόαση και ανάλυση έργων από την ιστορία της μουσικής ( αρχαιότητα εως και σύγχρονη μουσική)

B)Ανεύρεση ηχητικών αρχείων αποβάσεις δεδομένων

B) τεχνικές εγγραφής και επεξεργασίας του ηχητικού σήματος σε διάφορα κανάλια (AudacityκαιReaper)

Γ) Λογισμικά για την Μουσική εκπαίδευση (www.hitsquad.com)

#### Πρότζεκτ

A) Παρουσίαση ιστορικών περιόδων της Μουσικής με δημιουργία αρχείων Spotify. Ακρόαση και ανάλυση έργων μέσω της οπτικοποίησης

B)ΗΧΗΤΙΚΗ σύνθεση

-Σύνθεση ηχοτοπίων (Ακουστική οικολογία)

-Δημιουργία και ενορχήστρωση ενός τραγουδιου ( δημιουργία στίχων και μουσικής η μελοποιημένη ποίηση).

-Ψηφιακή αφήγηση με μουσική επένδυση

-Ηχητικός σχεδιασμός για animation η ταινία μικρού μήκους (με ηλεκτρονικά μέσα)

Γ) Πρότζεκτ-Γραπτή επιστημονική εργασία

Διαθεματική διδασκαλία (περιβάλλον, μαθηματικά, οικονομία, φυσική κτλ) μέσω του ήχου και της μουσικής

#### • ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

##### ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ

Πρόσωπο με πρόσωπο με δυνατότητα σύγχρονης εξ'αποστάσεως εκπαίδευσης έως 35% του συνόλου

<p><b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b></p>	<p>Χρήση λογισμικών για την δημιουργία ηχητικής σύνθεσης, για την ανάλυση των έργων , για την ακρόαση της μουσικής και την επεξεργασία του ήχου</p>	
<p><b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b></p>	<p><b>Δραστηριότητα</b></p>	<p><b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b></p>
	<p>Διαλέξεις</p>	<p>39</p>
	<p>Εργαστηριακές Ασκήσεις</p>	<p>51</p>
	<p>Φροντιστήριο</p>	<p>30</p>
	<p>Καλλιτεχνικό εργαστήριο</p>	<p>40</p>
	<p>Εκπαιδευτική επίσκεψη</p>	<p>10</p>
	<p>Εκπόνηση Μελέτης</p>	<p>80</p>
	<p></p>	<p></p>
	<p></p>	<p></p>
	<p></p>	<p></p>
	<p><b>Σύνολο Μαθήματος</b></p>	<p><b>250</b></p>
<p><b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b></p>	<p>Γραπτή Εργασία,          Προφορική Εξέταση,          Δημόσια Παρουσίαση,</p>	



	<p>Εργαστηριακή Εργασία,</p> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης εξηγούνται προφορικά, παρουσιάζονται στο μάθημα και εμπεριέχονται στην εισαγωγική παρουσίαση του μαθήματος.</p> <p>Ελληνική Γλώσσα</p>
--	--

- **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

Barrett, Janet R., Claire W. McCoy, and Kari K. Veblen. *Sound ways of knowing: Music in the interdisciplinary curriculum*. Schirmer Books, 1997.

Aaron, T. (1980). Music improvisation and related arts. *Music Educators Journal*. 66(5), 78-83.

Adaman, J., Blaney, P. (1995). The effects of musical mood induction on creativity. *Journal of Creative Behavior*, 29(2), 95-108.

Addison, R. (1988). A new look at musical improvisation in education. *British Journal of Music Education*, 5(3), 255-267.

Addison, R. (1991). Music and play. *British Journal of Music Education*, 8(3), 207-218.

Aebersold, J. (1988). Music is for life. *Instrumentalist*, 43(9).108.

Ainsworth, J. (1970). Research project in creativity in music education. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*, 22, 43-48.

Airy, S., & Parr, J. (2001). MIDI, music and me: Students' perspectives on composing with MIDI. *Music Education Research*, 3(1), p. 41-49.

- *Συναφή επιστημονικά περιοδικά:*  
*Journal of Music, Technology & Education (Journal)*  
 ISSN 17527066 , ONLINE ISSN 17527074

## 19. Ανάλυση δεδομένων με το SPSS και επιστημονική παρουσίαση των αποτελεσμάτων

### ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- **ΓΕΝΙΚΑ**

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	121	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>B</b>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Ανάλυση δεδομένων με το SPSS και επιστημονική παρουσίαση των αποτελεσμάτων		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
	3	10	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Εξειδίκευσης και ανάπτυξης δεξιοτήτων		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	-		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.uoa.gr/courses/ECD559/">https://eclass.uoa.gr/courses/ECD559/</a>		

- **ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>
<p><b>Σκοπός του μαθήματος</b></p> <p>Να αντιληφθούν οι φοιτητές και φοιτήτριες τη χρησιμότητα της Μεθοδολογίας της Έρευνας και της Ποσοτικής Ανάλυσης Δεδομένων</p> <p>Να αποκτήσουν γνώσεις και δεξιότητες οι οποίες θα είναι χρήσιμες τόσο στη μελέτη δημοσιευμένων μελετών της ειδικότητας τους όσο και στην μελλοντική τους εμπλοκή στην επιστημονική έρευνα</p> <p><b>Με την ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές και φοιτήτριες θα είναι σε θέση να:</b> -Σχεδιάζουν τη δική τους επιστημονική έρευνα</p>

- Συλλέγουν και να αναλύουν τα δεδομένα τους
- Να παρουσιάζουν τα αποτελέσματα των αναλύσεων και να ερμηνεύουν κατάλληλα τα αποτελέσματα
- Να γράφουν και να παρουσιάζουν με κατάλληλο τρόπο συμπεράσματα της εργασίας τους ώστε να τεκμηριώνουν επιστημονικά τα ευρήματα της ποσοτικής έρευνας που διεξήγαγαν.

#### Γενικές Ικανότητες

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Λήψη αποφάσεων
- Αυτόνομη Εργασία
- Ομαδική εργασία

#### • ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- Εβδομάδα 1-2. Επανάληψη βασικών εννοιών περιγραφικής Στατιστικής. Εξοικείωση με το στατιστικό λογισμικό SPSS. Πρώτο τεστ με θέματα της ενότητας
- Εβδομάδα 3-4. Επανάληψη βασικών εννοιών Επαγωγικής Στατιστικής με έμφαση στο έλεγχο στατιστικών υποθέσεων που αφορούν τη διερεύνηση της σχέσης μεταξύ δύο μεταβλητών.
- Εβδομάδα 5. Συζήτηση για τις προϋποθέσεις αναφορικά με τον τύπο των δεδομένων και την μορφή των κατανομών. Επιλογή και εκτέλεση κατάλληλων μη παραμετρικών ελέγχων.
- Εβδομάδα 6. Ανάλυσης Διακύμανσης με ένα ή περισσότερους παράγοντες για ανεξάρτητα η/και σχετιζόμενα δείγματα. Δεύτερο τεστ με θέματα της ενότητας
- Εβδομάδα 7. Απλή και Πολλαπλή γραμμική παλινδρόμηση,
- Εβδομάδα 8. Πολλαπλή Παλινδρόμηση: Διαγνωστικά για την ακαταλληλότητά της, μελέτη της αλληλεπίδρασης ανεξαρτητών μεταβλητών
- Εβδομάδα 9-10. Κλίμακες μέτρησης και ψυχομετρικές ιδιότητες των εργαλείων μέτρησης
- Εβδομάδα 11-12. Διερευνητική Παραγοντική Ανάλυση, παραγοντική εγκυρότητα, Εισαγωγή στην Επιβεβαιωτική παραγοντική Ανάλυση.
- Εβδομάδα 13. Ζητήματα συγγραφής επιστημονικής εργασίας στα πλαίσια της ποσοτικής μεθοδολογίας.

#### • ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο στην Τάξη (70%) και Εξ αποστάσεως εκπαίδευση (30%)	
<b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	Το στατιστικό λογισμικό SPSS, Υποστήριξη Μαθησιακής διαδικασίας μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας e-class, Πλατφόρμα Webex για εξ αποστάσεως σύγχρονη διδασκαλία	
<b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>		
	<i>Δραστηριότητα</i>	<i>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</i>
	Διαλέξεις	26

	Καθοδηγούμενη ατομική Άσκηση στην Τάξη με το SPSS που εστιάζει στην εφαρμογή μεθοδολογίας η οποία στηρίζεται σε πραγματικά δεδομένα δημοσιευμένων και μη ερευνών.	13
	Ομαδική εργασία	54
	Ατομική μελέτη	32
	Σύνολο Μαθήματος	125
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δύο ενδιάμεσα τεστ (40%)</li> <li>• Την τελική αξιολόγηση κατά την οποία οι φοιτητές μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα στην εκπόνηση σύντομης ομαδικής επιστημονικής εργασίας και την συμμετοχή τους σε μια τελική εξέταση με περιεχόμενο την ύλη των τελευταίων 6 εβδομάδων (60%)</li> </ul>	

• **ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

<p>- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kline, P. 1994. An Easy Guide to Factor Analysis. London: Routledge.</li> <li>• Norusis, Marija J. 2002. SPSS 11.0 Guide to Data Analysis. NewYork: Prentice-Hall.</li> <li>• Tabachnick, B. G., &amp; Fidell, L. S. (2007). Using multivariate statistics (5th ed.). Boston, MA, : Allyn&amp;Bacon/PearsonEducation.</li> <li>• Γναρδέλλης Χαράλαμπος (2022) Ανάλυση Δεδομένων με το IBM SpssStatistics 28. Εκδόσεις Παπαζήση</li> <li>• Γιαλαμάς Βασίλης (2004) Στατιστικές Τεχνικές και Εφαρμογές στις Επιστήμες της Αγωγής, Εκδόσεις Πατάκη</li> <li>• Σύντομο Εγχειρίδιο SPSS 16.0. Πέτρος Ρούσσος&amp; Γιώργος Ευσταθίου</li> </ul>
--

**Δ' Εξάμηνο**

«Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση»  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

## 20. ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

### ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

#### 1.ΓΕΝΙΚΑ

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	Δ.Ε.	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	<b>Δ</b>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
		30	
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>			
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	ΝΑΙ (2 ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ-7 ΕΠΙΛΟΓΗΣ)		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	ΕΛΛΗΝΙΚΗ		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	ΟΧΙ		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>			
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b>	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ		

