

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

τίτλος μαθήματος	Μάθηση και Ψυχαγωγία σε Ψηφιακό Περιβάλλον μάθημα επιλογής
διδασκτικές ώρες και πιστωτικές μονάδες	4 διδασκτικές ώρες την εβδομάδα 10 πιστωτικές μονάδες ECTS
ιστοσελίδα eClass	http://eclass.uoa.gr/courses/MEDIA120 (κωδικός εγγραφής διαθέσιμος κατόπιν email στον διδάσκοντα)
διδάσκοντες	Μιχάλης Μειμάρης, Καθηγητής ΕΜΜΕ ΕΚΠΑ Δημήτρης Γκούσκος, Επίκουρος Καθηγητής ΕΜΜΕ ΕΚΠΑ
στοιχεία επικοινωνίας (Μ.Μειμάρης)	email : mmeimaris@media.uoa.gr webpage : http://www.media.uoa.gr/people/facultymembers/meimaris.html γραφείο : Σταδίου 5, γραφείο 702 ώρες φοιτητών : κατόπιν συνεννόησης μέσω email
στοιχεία επικοινωνίας (Δ.Γκούσκος)	email : gouscos@media.uoa.gr webpage : http://www.media.uoa.gr/~gouscos γραφείο : Σταδίου 5, γραφείο 707 ώρες φοιτητών : κατόπιν συνεννόησης μέσω email
διδασκτική υποστήριξη	το μάθημα υποστηρίζεται διδασκτικά από το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ (NTLab, http://www.media.uoa.gr/ntlab) του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ ΕΚΠΑ
αντικείμενο και στόχος του μαθήματος	αντικείμενο του μαθήματος είναι η παρουσίαση θεωρητικού υποβάθρου, μεθοδολογικών αρχών και τεχνολογικών εργαλείων για την μαθησιακή αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών, με έμφαση στην αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών για μάθηση (games for learning) και εμπορικών ψηφιακών παιχνιδιών γενικού σκοπού (commercial games) για βασισμένη στα παιχνίδια μάθηση (digital games-based learning) και διδασκαλία (digital games-based teaching), τόσο για στόχους του αναλυτικού προγράμματος όσο και για ευρύτερους μαθησιακούς στόχους (extra-curricular learning objectives)

	<p>στόχος του μαθήματος είναι να αποκτήσουν οι φοιτητές</p> <p>(α) γνωστικό υπόβαθρο εννοιών και θεωρίας</p> <p>(β) πρακτικές δεξιότητες ανάπτυξης και κριτικής αξιολόγησης</p> <p>(γ) πρακτικές δεξιότητες συστηματικής αναφοράς (reporting) της δουλειάς τους για δράσεις μαθησιακής αξιοποίησης ψηφιακών παιχνιδιών</p>
<p>εκπαιδευτικές δραστηριότητες</p>	<ul style="list-style-type: none"> - παρουσιάσεις θεωρίας - μελέτη της προτεινόμενης βιβλιογραφίας - εργαστήρια ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού - παρουσιάσεις ερευνητικών θεμάτων για την μαθησιακή αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών - εργασίες τύπου Α (μελέτη και κριτική επεξεργασία βιβλιογραφίας) - εργασίες τύπου Β (υλοποίηση εκπαιδευτικών παρεμβάσεων)
<p>διδασκτικά συγγράμματα</p>	<p>αντί διδακτικών συγγραμμάτων προτείνεται ελληνική και ξενόγλωσση βιβλιογραφία η οποία καλύπτει τα θέματα ενδιαφέροντος του μαθήματος</p> <p>ενδεικτικά αναφέρεται η επόμενη βιβλιογραφία :</p> <ul style="list-style-type: none"> - An Introduction to Game Studies Frans Mayra Sage Publications, 2008 - Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds Jesper Juul The MIT Press, 2005 - Handbook of Computer Game Studies Joost Raessens, Jeffrey Goldstein (Eds) The MIT Press, 2005 - Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι Αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα εφαρμογής στην εκπαίδευση και την κατάρτιση Marc Prensky Μ.Μεϊμάρης (Επιμ) Μεταίχιμο, 2009 - What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy James Paul Gee Palgrave Macmillan, 2007 - The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning Katie Salen (Ed) The MIT Press, 2007 - Games-Based Learning Advancements for Multi-Sensory Human Computer Interfaces: Techniques and Effective Practices Thomas Connolly, Mark Stansfield, Liz Boyle (Eds) Information Science Reference, 2009 - Design and Implementation of Educational Games: Theoretical and Practical Perspectives Pavel Zemliansky, Diane Wilcox (Eds) Information Science Reference, 2010

ώρες και χώρος πραγματοποίησης	Τρίτη, ώρες 4.00-8.00 κτήριο ΤΕΑΠΗ ΕΚΠΑ, αίθουσα Συνεδριάσεων
ωράριο μαθήματος	έναρξη και όριο προσέλευσης φοιτητών : 4.30 1 ^ο μέρος : 4.30 – 6.00, διάλειμμα 30', 2 ^ο μέρος : 6.30 – 8.00 (η 4 ^η διδακτική ώρα των συναντήσεων του μαθήματος είναι δυνατόν να αντικαθίσταται, κατά περίπτωση, με πρόσθετες εκπαιδευτικές δραστηριότητες)
ημερολόγιο συναντήσεων	M1 (εισαγωγική παρουσίαση) M2, M3, M4, M6 (παρουσιάσεις θεωρίας και παραδειγμάτων) M5 (σχεδιασμός και αξιολόγηση παρεμβάσεων) M7, M8, M9, M10 (εργαστήρια ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών) M11, M12 (παρουσιάσεις εργασιών τύπου Α) M13 (ερευνητικά θέματα μαθησιακής αξιοποίησης ψηφιακών παιχνιδιών) εξέταση του μαθήματος (παρουσιάσεις εργασιών τύπου Β)
υποχρεωτική παρακολούθηση	οι παρουσίες σε όλες τις συναντήσεις του μαθήματος είναι υποχρεωτικές απουσίες μπορούν να πραγματοποιηθούν μόνο σε περιστάσεις ανωτέρας βίας, με όριο 3 δικαιολογημένων απουσιών
τρόπος αξιολόγησης	η αξιολόγηση των φοιτητών στηρίζεται - κατά 50% στην πραγματοποίηση των εργασιών τύπου Α και - κατά 50% στην πραγματοποίηση των εργασιών τύπου Β
εργασίες τύπου Α (μελέτη βιβλιογραφίας)	οι εργασίες τύπου Α είναι ομαδικές και έχουν ως αντικείμενο την μελέτη, σύνοψη και κριτική συζήτηση βιβλίων που έχουν επιλεγεί από την βιβλιογραφία του μαθήματος κάθε εργασία τύπου Α παρουσιάζεται σε μία συνολική προφορική παρουσίαση της ομάδας εργασίας κατά τη διάρκεια του εξαμήνου (βλ. και ημερολόγιο μαθήματος) και παραδίδεται σε μια συνολική ενιαία γραπτή αναφορά και ψηφιακό φάκελο κατά την εξέταση του μαθήματος στην Α' ή στην Β' εξεταστική περίοδο
εργασίες τύπου Β (εκπαιδευτική παρέμβαση)	οι εργασίες τύπου Β είναι ομαδικές και έχουν ως αντικείμενο τον σχεδιασμό, την υλοποίηση, την αξιολόγηση και την κριτική συζήτηση μιας εκπαιδευτικής παρέμβασης σε βαθμίδα με χρήση ψηφιακών παιχνιδιών για μαθησιακούς σκοπούς κάθε εργασία τύπου Β παρουσιάζεται σε μία συνολική προφορική παρουσίαση της ομάδας εργασίας και παραδίδεται σε μια συνολική ενιαία γραπτή αναφορά και ψηφιακό φάκελο κατά την εξέταση του μαθήματος στην Α' ή στην Β' εξεταστική περίοδο
προαπαιτούμενα μαθήματα και γνώσεις	η παρακολούθηση του μαθήματος επιλογής «Μάθηση και Ψυχαγωγία σε Ψηφιακό Περιβάλλον» στο χειμερινό εξάμηνο διευκολύνει επί της ουσίας την καλύτερη πλαισίωση και κατανόηση των όσων παρουσιάζονται στο μάθημα «Δημιουργία

	<p>Ψηφιακών Εφαρμογών» στο εαρινό εξάμηνο, χωρίς να είναι τυπικά προαπαιτούμενη</p> <p>οι τεχνικές γνώσεις που προαπαιτούνται για τις δραστηριότητες του μαθήματος είναι η ευχέρεια χρήσης προσωπικού υπολογιστή, λογισμικού εφαρμογών (επεξεργασία κειμένου, παρουσιάσεων κ.λπ.) και πλοήγησης στο διαδίκτυο</p> <p>το υλικό αναφοράς και τα παραδείγματα που παρουσιάζονται στο πλαίσιο του μαθήματος προέρχονται κατά το μεγαλύτερο μέρος από τον διεθνή χώρο</p> <p>η βιβλιογραφία μελέτης που προτείνεται στο πλαίσιο του μαθήματος είναι κατά το μεγαλύτερο μέρος ξενόγλωσση</p>
--	--