

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	Φιλοσοφική		
ΤΜΗΜΑ	Γαλλικής Γλώσσας και Φιλολογίας		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	6410198	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΣΤ΄
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ		ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ
		3	5
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Ειδικού υποβάθρου (ΜΕΕ)		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	—		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Γαλλική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Ναι		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://eclass.uoa.gr/courses/FRL561/		

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα
Το μάθημα έχει ως στόχο να γνωρίσουν οι φοιτητές/φοιτήτριες τις νέες τεχνολογίες που σχετίζονται με την ανάπτυξη και ενσωμάτωση ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στο ξενόγλωσσο μάθημα. Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος αυτού, οι φοιτητές/φοιτήτριες αναμένεται να είναι σε θέση: • Να χρησιμοποιούν ποικίλα επιγραφμικά λογισμικά, τα οποία επιτρέπουν τη δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών που μπορούν να λειτουργήσουν υποστηρικτικά στο έργο του/της εκπαιδευτικού ξένης γλώσσας. • Να επιλέγουν τα κατάλληλα ψηφιακά διδακτικά υλικά που απαιτούνται για να ενταχθούν σε εκπαιδευτικά παιχνίδια στο πλαίσιο οργάνωσης μαθημάτων ξένης γλώσσας. • Να διακρίνουν τον βαθμό χρησιμότητας κάθε διδακτικού υλικού και επιγραφμικού λογισμικού δημιουργίας εκπαιδευτικών παιχνιδιών. • Να εξηγούν τον λόγο χρήσης μιας πηγής ή ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού στο πλαίσιο της διδασκαλίας ξένων γλωσσών. • Να παράγουν εκτενή, αλλά και σύντομα εκπαιδευτικά παιχνίδια, χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες πηγές και τα κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία. • Να δημιουργούν ολοκληρωμένες διδακτικές προτάσεις, χρησιμοποιώντας ψηφιακές πηγές και εργαλεία. • Να συνδυάζουν τις θεωρητικές αρχές και μεθόδους της διδακτικής στην ανάπτυξη του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού. • Να συνθέτουν τα κατάλληλα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, ανάλογα με τις ανάγκες της ξενόγλωσσης τάξης. • Να αξιολογούν έτοιμα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια και ψηφιακές αφηγήσεις.

Γενικές Ικανότητες

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

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια περιλαμβάνουν έτοιμα και ελεύθερα προσβάσιμα εκπαιδευτικά παιχνίδια, την κατασκευή νέων ψηφιακών παιχνιδιών, την ψηφιακή αφήγηση και τις αναδυόμενες τεχνολογίες (Επαυξημένη και Εικονική Πραγματικότητα).

Στόχος του μαθήματος είναι η ανάπτυξη δεξιοτήτων χρήσης ελεύθερα προσβάσιμων επιγραμμικών λογισμικών που επιτρέπουν τη δημιουργία διαδραστικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, ψηφιακών αφηγήσεων και εφαρμογών επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας.

Το μάθημα περιλαμβάνει τις εξής ενότητες:

- Σύνδεση βασικών αρχών και εννοιών της διδακτικής των γλωσσών με τη χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδασκαλία ξένης γλώσσας.
- Εισαγωγή και εξοικείωση με επιγραμμικά ψηφιακά εργαλεία που επιτρέπουν τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών και αφηγήσεων για τη διδασκαλία/εκμάθηση ξένων γλωσσών (π.χ. froggy jumps, Kahoot, canva, powtoon, animaker, genially, blipAR, ARstudio κ.ά.).
- Μελέτη και αξιολόγηση επιγραμμικών ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών που έχουν αναπτυχθεί από εκπαιδευτικούς ξένων γλωσσών, σε συνάρτηση με το Κοινό Ευρωπαϊκό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις γλώσσες και τις προσληπτικές και παραγωγικές δραστηριότητες που στοχεύουν να αναπτύξουν στους/στις μαθητές/τριες.
- Ανάπτυξη πρωτότυπων ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών και αφηγήσεων, πάντα σε άμεση σχέση και συνάρτηση με τις γλωσσικές ανάγκες και τα χαρακτηριστικά της εκάστοτε γλωσσικής τάξης.
- Εξοικείωση και χρήση ποικίλων ψηφιακών εφαρμογών που μπορούν να υποστηρίξουν το έργο του/της εκπαιδευτικού ξένης γλώσσας στο πλαίσιο διαφορετικών προσληπτικών ή παραγωγικών δεξιοτήτων, καθώς και για την παρουσίαση γραμματικών και συντακτικών φαινομένων (π.χ. εφαρμογές παραγωγής και σύνθεσης υλικού μέσω Τεχνητής Νοημοσύνης).

Κατά τη διάρκεια των δύο τελευταίων εβδομάδων του μαθήματος πραγματοποιούνται προφορικές παρουσιάσεις ολοκληρωμένων διδακτικών ενοτήτων που έχουν αναπτύξει οι φοιτητές/φοιτήτριες (ατομικές εργασίες).

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ	Πρόσωπο με πρόσωπο	
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	Χρήση ΤΠΕ: - στη διδασκαλία όπου χρησιμοποιείται Η/Υ και διαδραστικός πίνακας για: - σημειώσεις και ασκήσεις σε ηλεκτρονική μορφή - παρουσίαση θεωρίας και ασκήσεων σε διαφάνειες Power Point - χρήση βίντεο και διαδικτυακών εφαρμογών για την παρουσίαση των θεμάτων - ανάρτηση του υλικού του μαθήματος στην πλατφόρμα e-class του ΕΚΠΑ - στην εργαστηριακή εκπαίδευση - παρουσίαση και εξάσκηση στη χρήση ποικίλων επιγραφμικών ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών και ψηφιακών αφηγήσεων - στην επικοινωνία με τους/τις φοιτητές/τριες - διαμοιρασμός αρχείων και συλλογική επεξεργασία μέσω Google Drive - μέσω e-class και ηλεκτρονικού ταχυδρομείου	
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
	Διαλέξεις	18
	Εργαστηριακές ασκήσεις	21
	Αυτοτελής μελέτη & πρακτική εξάσκηση	30
	Προετοιμασία και παρουσίαση εργασιών	36
	Εκπόνηση project (διδασκτική ενότητα)	20
	Σύνολο Μαθήματος	125 ωρών
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	Γλώσσα αξιολόγησης: Γαλλική Μέθοδοι αξιολόγησης: Εβδομαδιαίες εργασίες, δραστηριότητες, προφορική παρουσίαση project (διδασκτικής ενότητας) Το μάθημα εξετάζεται με συνεχή αξιολόγηση καθόλη τη διάρκεια του εξαμήνου. Στον τελικό βαθμό συνυπολογίζονται η συμμετοχή του/της φοιτητή/φοιτήτριας στην πρακτική εξάσκηση στο εργαστήριο και στις δραστηριότητες στην τάξη, η συστηματική παρακολούθηση, η εκπόνηση εργασιών και δραστηριοτήτων, η προφορική	

	παρουσίαση του project (διδασκτική ενότητα). Στο project ζητείται η σύνθεση ποικίλων ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών και αφηγήσεων μέσω εφαρμογών επαυξημένης πραγματικότητας. Τα κριτήρια αξιολόγησης παρουσιάζονται και αναλύονται στους/στις φοιτητές/φοιτήτριες κατά την έναρξη του εξαμήνου.
--	---

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:

Αρβανίτης, Π., & Κρυστάλλη, Π. (2023). *Ψηφιακές τεχνολογίες και διδασκαλία της ξένης γλώσσας* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://dx.doi.org/10.57713/kallipos-192>

Βούλγαρη, Η., Ροϊνώτη, Ε., Κουτρομάνος, Γ., Σιντόρης, Χ., & Μάνεσης, Δ. (2024). *Ψηφιακά παιχνίδια και μάθηση* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://dx.doi.org/10.57713/kallipos-250>

Γαβριηλίδου, Ζ. (2024). *Διδάσκοντας και μαθαίνοντας γλώσσα με το ChatGPT*. Εκδόσεις Κριτική. ISBN: 978-960-586-479-8.

Μπράττισης, Θ., & Καπανιάρης, Α. (2024). *Ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση* [Μεταπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://dx.doi.org/10.57713/kallipos-432>

Σοφός, Α., Κώστας, Α., Παράσχου, Β., Σπανός, Δ., Γιασιράνης, Σ., Τζόρτζογλου, Φ., & Βρατσάλη, Ν. (2023). *Σχεδιασμοί εκπαιδευτικού υλικού & τεχνολογίες για την ψηφιακή εκπαίδευση* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://dx.doi.org/10.57713/kallipos-170>

Τζιμογιάννης, Α. (2017). *Ηλεκτρονική μάθηση: Θεωρητικές προσεγγίσεις και εκπαιδευτικές εφαρμογές*. Εκδόσεις Κριτική. ISBN: 978-960-586-196-4.

- Συναφή επιστημονικά περιοδικά:

Ανοικτή Εκπαίδευση - Περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
 Διαθέσιμο στο: <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/openjournal>

Language Learning & Technology. National Foreign Language Resource Center, University of Hawaii.
 Available at: <https://www.lltjournal.org/>

Alsic - Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication. OpenEdition.
 Accessible à: <https://journals.openedition.org/alsic>