



## Διάγραμμα Μαθήματος

<b>Κωδικός Μαθήματος</b>	<b>Τίτλος Μαθήματος</b>	<b>Πιστωτικές Μονάδες ECTS</b>
EDUC-558	Παιχνίδια και Κινητές Συσκευές στη Μάθηση	9
<b>Προαπαιτούμενα</b>	<b>Τμήμα</b>	<b>Εξάμηνο</b>
Κανένα	Παιδαγωγικών Σπουδών	Χειμερινό/Εαρινό
<b>Κατηγορία Μαθήματος</b>	<b>Γνωστικό Πεδίο</b>	<b>Γλώσσα Διδασκαλίας</b>
Επιλεγόμενο	Εκπαιδευτική Τεχνολογία	Ελληνική
<b>Επίπεδο Σπουδών</b>	<b>Διδάσκων</b>	<b>Έτος Σπουδών</b>
2 <sup>ος</sup> Κύκλος	Δρ Χαράλαμπος Βρασίδης	1 <sup>ο</sup> ή 2 <sup>ο</sup>
<b>Μέθοδος Διδασκαλίας</b>	<b>Πρακτική Άσκηση</b>	<b>Συναπαιτούμενα</b>
Προσωπική Επικοινωνία	N/A	Κανένα

### Στόχοι του μαθήματος

Οι βασικοί στόχοι του μαθήματος είναι οι φοιτητές να:

- Μπορούν να συζητούν για τις διάφορες τάσεις σχετικά με τα κινητά παιχνίδια.
- Εξοικειωθούν με τη χρήση κινητών συσκευών για μάθηση.
- Παρουσιάζουν διάφορες στρατηγικές μάθησης με τη χρήση κινητών παιχνιδιών.
- Επεξηγούν διάφορα μοντέλα ανάλυσης και σχεδιασμού παιχνιδιών και παιγνιωδών εμπειριών.
- Σχεδιάζουν και να καταγράφουν εκπαιδευτικές εμπειρίες σχετικές με παιχνίδια, περιγράφοντας τις σχεδιαστικές τους αρχές.
- Μπορούν να αναστοχαστούν και να εξηγήσουν τη διαδικασία σχεδιασμού εκπαιδευτικών εμπειριών και προϊόντων.

### Μαθησιακά αποτελέσματα

Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα είναι σε θέση να:

1. Κατανοούν τη χρήση των κινητών συσκευών για εκπαιδευτικούς σκοπούς
2. Κατανοούν τις θεωρίες σχεδιασμού εκπαιδευτικών παιχνιδιών
3. Σχεδιάζουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες ενσωματώνοντας κινητές τεχνολογίες
4. Σχεδιάζουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες ενσωματώνοντας παιχνίδια Να αξιοποιούν το θεωρητικό τους υπόβαθρο κατά το σχεδιασμό γλωσσικών δραστηριοτήτων με χρήση τεχνολογίας.

## Περιεχόμενο του μαθήματος

- Εισαγωγή στην κινητή μάθηση και εκπαίδευση
- Εισαγωγή στα εκπαιδευτικά παιχνίδια και θεωρίες μάθησης που υποστηρίζουν τη χρήση των παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία
- Θεωρίες μάθησης (συμπεριφορισμός, οικοδομισμός, κοινωνικός οικοδομισμός) σε σχέση με τα παιχνίδια για μάθηση
- Μελέτες περιπτώσεων σχετικά με τα κινητά παιχνίδια (επιστήμη, μαθηματικά, κτλ.) και καινοτομίες στη μάθηση.
- Αξιολόγηση διαφόρων παιχνιδιών και κινητών τεχνολογιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
- Σχεδιασμός εκπαιδευτικών παιχνιδιών.
- Σχεδιασμός και ανάπτυξη εκπαιδευτικού προγράμματος και κινητών τεχνολογιών.
- Χρήση κινητών τεχνολογιών και παιχνιδιών για εκπαίδευση δασκάλων.

## Μαθησιακές δραστηριότητες/διδασκτικές μέθοδοι

Διάλεξη, Διαδραστικό υλικό μέσω του διαδικτύου, Βιωματικά εργαστήρια, Ατομική και ομαδική εργασία, Ατομική καθοδήγηση, Ανάλυση μελετών περίπτωσης, Παρουσιάσεις φοιτητών.

## Μέθοδοι Αξιολόγησης

Διαμορφωτική αξιολόγηση – ανατροφοδότηση, Ατομική εργασία, Ομαδική εργασία – παρουσίαση, Τελική εξέταση.

## Απαιτούμενα Διδακτικά Εγχειρίδια και Βιβλιογραφία:

Τίτλος	Συγγραφέας	Εκδοτικός Οίκος	Έτος	ISBN
Συνεργατική Τεχνολογία: Συστήματα και μοντέλα συνεργασίας για εργασία, μάθηση, κοινότητες πρακτικής και δημιουργία γνώσης.	Αβούρης, Ν., Καραγιαννίδης, Χ. & Κόμης, Β	Κλειδάριθμος.	2009	978-960-461-232-1

## Προτεινόμενα Διδακτικά Εγχειρίδια και Συμπληρωματική Βιβλιογραφία:

Τίτλος	Συγγραφέας	Εκδοτικός Οίκος	Έτος	ISBN
Mobile games to foster the learning of history at archaeological sites. (In	Ardito, C., Buono, P., Costabile, M. F., Lanzilotti, R., &	IEEE	2007	0-7695-2987-9

Visual Languages and Human-Centric Computing,)	Pederson, T			
Interweaving mobile games with everyday life. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems	Bell, M., Chalmers, M., Barkhuus, L., Hall, M., Sherwood, S., Tennent, P., ... & Hampshire, A.	ACM	2006	1-59593-372-7
The gopher game: a social, mobile, locative game with user generated content and peer review. In Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology	Casey, S., Kirman, B., & Rowland, D.	ACM	2007	978-1-59593-640-0
Explore! possibilities and challenges of mobile learning. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems	Costabile, M. F., De Angeli, A., Lanzilotti, R., Ardito, C., Buono, P., & Pederson, T.	ACM.	2008	978-1-60558-011-1
Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts	Detering et al	CHI EA '11 CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems	2011	978-1-4503-0268-5
Location-Based Mobile Learning Games: Motivation for and Engagement with the Learning Process. Mobile Learning Futures–Sustaining Quality Research and Practice in Mobile Learning,	Laurel Evelyn Dyson, Wan Ng & Jennifer Fergusson	The University of Technology, Sydney	2016	978-0-9875020-3-2
Savannah: mobile	Facer, K., Joiner, R.,	Journal of	2004	

gaming and learning?.	Stanton, D., Reid, J., Hull, R., & Kirk, D	Computer Assisted Learning, 20(6), 399-409.		
Learning by design: Games as learning machines.	Gee, J. P.	Interactive Educational Multimedia, (8), 15-23.	2004	
Learning and games. The ecology of games: Connecting youth, games, and learning, 3, 21-40.	Gee, J. P.		2008	
Emerging Technologies Augmented reality and language learning: From Annotated Vocabulary to place-based Mobile games	Godwin-Jones, R.	Language Learning & Technology, 20(3), 9-19.	2016	
Geocaching in Education: A Literature Review. Online at: <a href="http://cte6010.bgsu.wikispaces.net/file/view/HammLiterature-ReviewFINAL.doc">http://cte6010.bgsu.wikispaces.net/file/view/HammLiterature-ReviewFINAL.doc</a> .	Hamm, B	Bowling Green State University	2010	
Mobile game-based learning in secondary education: engagement, motivation and learning in a mobile city game	Huizenga, J., Admiraal, W., Akkerman, S., & Dam, G. T.	Journal of Computer Assisted Learning, 25(4), 332-344.	2009	
The game, the player, the world: Looking for a Heart of Gameness. In Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45.	Juul, J.	Utrecht University	2003	

Minds in Play: Computer Game Design as a Context for Children's Learning. Hillsdale,	Kafai, Y. B.	Lawrence Erlbaum Associates	1995	0805815139
Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach	Keller, J. M.	Springer.	2010	9781441912497
Augmented learning: Research and design of mobile educational games	Klopfer, E.	Press.	2008	9780262113151
Beyond Play: A New Approach to Games	Malaby, M. T.	Games and Culture	2007	
Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.). Aptitude, learning and instruction. Volume 3: Conative and affective process analysis. Hillsdale,	Malone, T. W., & Lepper, M. R.	Lawrence Erlbaum	1987	
Literature review in mobile technologies and learning ( <a href="https://lra.le.ac.uk/bitstream/2381/8132/4/[08]Mobile_Review[1].pdf">https://lra.le.ac.uk/bitstream/2381/8132/4/[08]Mobile_Review[1].pdf</a> )	Naismith, L., Sharples, M., Vavoula, G., & Lonsdale, P.		2004	
Creating scalable location-based games: lessons from Geocaching	Neustaedter, C., Tang, A., & Judge, T. K	Personal and Ubiquitous Computing, 17(2), 335-349.	2013	
A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification	Nicholson, S.	Paper Presented at Games+ Learning +Society 8.0, Madison, WI.	2012	
Understanding geocaching practices	O'Hara, K	ACM.	2008	978-1-60558-011-1

and motivations. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems				
Victorian snakes? Towards a cultural history of mobile games and the experience of movement. Game Studies, 6(1). <a href="http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen">http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen</a>	Parikka, J., & Suominen, J.		2006	
The art of game design: A book of lenses.	Schell, J.	Morgan Kaufmann	2008	0123694965
Big issues in mobile learning	Sharples, M	Springer Netherland	2006	9781402098260
Towards a theory of mobile learning	Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G.	Proceedings of mLearn 2005, 1(1), 1-9.	2005	
Games for Learning. In Entertainment Computing and Serious Games (pp. 189-211)	Slussareff, M., Braad, E., Wilkinson, P., & Strååt, B.	Springer International Publishing.	2016	978-3-319-46152-6
Designing for learning or designing for fun? Setting usability guidelines for mobile educational games Learning with mobile devices,	Thomas, S., Schott, G., & Kambouri, M.		2004	
Transforming Learning with Mobile Games: Learning with mGames. Blended Learning: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications: Concepts, Methodologies, Tools,	Villanueva, K., & Vaidya, J.		2016	9781522507833

and Applications, 308.				
Geocaching, a tool to support environmental education!?-An explorative study.	Zecha, S.	Educational Research eJournal, 1(2), 177-188.	2012	
Gamification by design: Implementing game mechanics. Sausalito,	Zichermann, G., Cunningham, C.	O'Reilly	2011	9781449397678
Location-Based Mobile Learning Games: Motivation for and Engagement with the Learning Process. Mobile Learning Futures–Sustaining Quality Research and Practice in Mobile Learning	Edmonds, R., & Smith, S.		2016	
Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών με στόχο τη μάθηση σε χώρους πολιτισμού: μία κριτική θεώρηση επιλεγμένων παραδειγμάτων. Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση	Γιαννούτσου, Ν., Μπούνια, Α., Ρούσσου, Μ., & Αβούρης, Ν.	Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση	2012	
Διερεύνηση Χρήσης Ψηφιακών Παιχνιδιών από Μαθητές/τριες Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευση.	Κουτρομάνος, Γ., & Νικολοπούλου, Κ	Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση	2011	
Ανάπτυξη ενός εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού για εκμάθηση κοινωνικών δεξιοτήτων και Anti-Bullying συμπεριφορών σε σχολεία. Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου	Κυριαζής, Ν., & Ζαχαριάς, Π.	Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης & Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη	2015	

«Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ)				
Ο άνθρωπος και το παιχνίδι. Homo Ludens. Μετάφραση, Στέφανος Ροζάνης, Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος. Επιμέλεια σειράς: Παναγιώτης Κονδύλης, 1η έκδοση	Χουιζίνγκα, Γ.	Γνώση	1989	960-235-634-0