



Κωδικός Μαθήματος EDUC-558DL	Τίτλος Μαθήματος Κινητά Παιχνίδια και Μάθηση	Πιστωτικές Μονάδες ECTS 9
Τμήμα Παιδαγωγικών Σπουδών	Εξάμηνο Χειμερινό/Εαρινό	Προαπαιτούμενα Κανένα
Κατηγορία Μαθήματος Υποχρεωτικό Κατεύθυνσης	Γνωστική Περιοχή Τεχνολογίες Μάθησης	Γλώσσα Διδασκαλίας Ελληνική
Επίπεδο Μαθήματος 2 ^{ος} Κύκλος	Έτος Σπουδών 2 ^ο	Διδάσκων Μαρία Σολωμού
Μέθοδος Διδασκαλίας Εξ αποστάσεως	Πρακτική Άσκηση N/A	Συν-απαιτούμενα Κανένα

Στόχοι του μαθήματος

Στόχοι του μαθήματος είναι οι φοιτητές/φοιτήτριες:

- Να μπορούν να συζητούν για τις διάφορες τάσεις σχετικά με τα κινητά παιχνίδια.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση κινητών συσκευών για μάθηση.
- Να παρουσιάζουν διάφορες στρατηγικές μάθησης με τη χρήση κινητών παιχνιδιών.
- Να επεξηγούν διάφορα μοντέλα ανάλυσης και σχεδιασμού παιχνιδιών και παιχνιδιών εμπειριών.
- Να σχεδιάζουν και να καταγράφουν εκπαιδευτικές εμπειρίες σχετικές με παιχνίδια, περιγράφοντας τις σχεδιαστικές τους αρχές.
- Να μπορούν να αναστοχαστούν και να εξηγήσουν τη διαδικασία σχεδιασμού εκπαιδευτικών εμπειριών και προϊόντων.

Μαθησιακά αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι φοιτητές θα μπορούν να:

- Κατανοούν τη χρήση των κινητών συσκευών για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
- Κατανοούν τις θεωρίες σχεδιασμού εκπαιδευτικών παιχνιδιών.
- Σχεδιάζουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες ενσωματώνοντας κινητές τεχνολογίες.
- Σχεδιάζουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες ενσωματώνοντας παιχνίδια.

Περιεχόμενο του μαθήματος

1. Εισαγωγή στην κινητή μάθηση και εκπαίδευση
2. Εισαγωγή στα εκπαιδευτικά παιχνίδια και θεωρίες μάθησης που υποστηρίζουν τη χρήση των παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία
3. Θεωρίες μάθησης (συμπεριφορισμός, οικοδομισμός, κοινωνικός οικοδομισμός) σε σχέση με τα παιχνίδια για μάθηση
4. Μελέτες περιπτώσεων σχετικά με τα κινητά παιχνίδια (επιστήμη, μαθηματικά, κτλ.) και καινοτομίες στη μάθηση

5. Αξιολόγηση διαφόρων παιχνιδιών και κινητών τεχνολογιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς
6. Σχεδιασμός εκπαιδευτικών παιχνιδιών
7. Σχεδιασμός και ανάπτυξη εκπαιδευτικού προγράμματος και κινητών τεχνολογιών
8. Χρήση κινητών τεχνολογιών και παιχνιδιών για εκπαίδευση δασκάλων

Μαθησιακές δραστηριότητες/διδασκτικές μέθοδοι

Συζητήσεις, και παρουσιάσεις άρθρων, μελετών και παιχνιδιών. Ατομική και ομαδική καθοδήγηση. Σχεδιασμός, εφαρμογή και αξιολόγηση παιχνιδιών. Για κάθε εβδομάδα θα υπάρχουν συντονιστές των διαδικτυακών συζητήσεων. Οι φοιτητές θα πρέπει να συνδέονται με την ιστοσελίδα του μαθήματος σε τακτά χρονικά διαστήματα, αλλά και όποτε γίνει διακανονισμός για συγκεκριμένες δραστηριότητες κατά τη διάρκεια του εξαμήνου.

Μέθοδοι Αξιολόγησης

Ατομική εργασία, τελική εξέταση.

Διδακτικό εγχειρίδιο

Τίτλος	Συγγραφέας	Εκδόσεις	Χρονολογία
Συνεργατική Τεχνολογία	Συλλογικό έργο: Νικόλαος Αβούρης, Δημοσθένης Ακουμιανάκης, κ.α.	Κλειδάριθμος	2009

Υποστηρικτική Βιβλιογραφία

- Malaby, M. T. (2007). Beyond Play: A New Approach to Games. *Games and Culture*, 2, 95.
- Juul, J. (2003). 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. Utrecht: Utrecht University.
- Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2005). Towards a theory of mobile learning. *Proceedings of mLearn 2005*, 1(1), 1-9.
- Naismith, L., Sharples, M., Vavoula, G., & Lonsdale, P. (2004). Literature review in mobile technologies and learning.
- Ardito, C., Buono, P., Costabile, M. F., Lanzilotti, R., & Pederson, T. (2007, September). Mobile games to foster the learning of history at archaeological sites. In *Visual Languages and Human-Centric Computing, 2007. VL/HCC 2007. IEEE Symposium on* (pp. 81-86). IEEE.
- Sharples, M. (2006). Big issues in mobile learning.
- Parikka, J., & Suominen, J. (2006). Victorian snakes? Towards a cultural history of mobile games and the experience of movement. *Game Studies*, 6(1). Online at: http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen

- Costabile, M. F., De Angeli, A., Lanzilotti, R., Ardito, C., Buono, P., & Pederson, T. (2008, April). Explore! possibilities and challenges of mobile learning. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 145-154). ACM.
- O'Hara, K. (2008, April). Understanding geocaching practices and motivations. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1177-1186). ACM.
- Hamm, B. Geocaching in Education: A Literature Review.
- Zecha, S. (2012). Geocaching, a tool to support environmental education!?!—An explorative study.
- Neustaedter, C., Tang, A., & Judge, T. K. (2013). Creating scalable location-based games: lessons from Geocaching. *Personal and Ubiquitous Computing*, 17(2), 335-349.
- Facer, K., Joiner, R., Stanton, D., Reid, J., Hull, R., & Kirk, D. (2004). Savannah: mobile gaming and learning?. *Journal of Computer Assisted Learning*, 20(6), 399-409.
- Bell, M., Chalmers, M., Barkhuus, L., Hall, M., Sherwood, S., Tennent, P., ... & Hampshire, A. (2006, April). Interweaving mobile games with everyday life. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems* (pp. 417-426). ACM.
- Casey, S., Kirman, B., & Rowland, D. (2007, June). 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* (pp. 9-16). ACM.
- Thomas, S., Schott, G., & Kambouri, M. (2004). Designing for learning or designing for fun? Setting usability guidelines for mobile educational games. *Learning with mobile devices*, 173.
- Kafai, Y. B. (1995). *Minds in Play: Computer Game Design as a Context for Children's Learning*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 30-50.
- Zichermann, G., Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics*. Sausalito, CA: O'Reilly.
- Detering et al (2011). *Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts*.
- Nicholson, S. (2012, June). A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification. Paper Presented at *Games+ Learning +Society 8.0*, Madison, WI.
- Klopfer, E. (2008). *Augmented learning: Research and design of mobile educational games*. The MIT Press.
- Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. New York: Springer.
- Thomas, S., Schott, G., & Kambouri, M. (2004). Designing for learning or designing for fun? Setting usability guidelines for mobile educational games. *learning with mobile devices*, 173.
- Gee, J. P. (2008). Learning and games. *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*, 3, 21-40.

Gee, J. P. (2004). Learning by design: Games as learning machines. *Interactive Educational Multimedia*, (8), 15-23.

Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). 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, NJ: Lawrence Erlbaum.

Huizenga, J., Admiraal, W., Akkerman, S., & Dam, G. T. (2009). Mobile game-based learning in secondary education: engagement, motivation and learning in a mobile city game. *Journal of Computer Assisted Learning*, 25(4), 332-344.

Ελληνική Βιβλιογραφία

Γιαννούτσου, Ν., Μπούνια, Α., Ρούσσου, Μ., & Αβούρης, Ν. (2012). Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών με στόχο τη μάθηση σε χώρους πολιτισμού: μία κριτική θεώρηση επιλεγμένων παραδειγμάτων. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 4(1-3), σ-131.

Κουτρομάνος, Γ., & Νικολοπούλου, Κ. (2011). Διερεύνηση Χρήσης Ψηφιακών Παιχνιδιών από Μαθητές/τριες Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευση. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 3(2), σ-97.

Χουιζίνγκα, Γ. (1938) Ο άνθρωπος και το παιχνίδι.

