

## Διάταξη Θεματικής Ενότητας ΨΗΔ611/Ψηφιακό Δράμα και Θέατρο στην Εκπαίδευση

<b>Σχολή</b>	ΣΑΚΕ	Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών	
<b>Πρόγραμμα Σπουδών</b>	ΨΗΔ	Ψηφιακό Δράμα και Θέατρο στη Μελέτη του Αρχαίου Ελληνικού Πολιτισμού	
<b>Θεματική Ενότητα</b>	ΨΗΔ611	Ψηφιακό Δράμα και Θέατρο στην Εκπαίδευση	
<b>Επίπεδο</b>	<b>Προπτυχιακό</b>		<b>Μεταπτυχιακό</b>
		<b>Μάστερ</b> √	<b>Διδακτορικό</b>
<b>Γλώσσα Διδασκαλίας</b>	Ελληνική		
<b>Τύπος Διδασκαλίας</b>	Εξ αποστάσεως		
<b>Τύπος Θεματικής Ενότητας</b>	<b>Υποχρεωτική</b> √		<b>Επιλογής</b>
<b>Αριθμός Ομαδικών Συμβουλευτικών Συναντήσεων</b>	<b>Σύνολο</b>	<b>Φυσική Παρουσία</b>	<b>Τηλεσυναντήσεις</b>
	5	0	5
<b>Αριθμός Εργασιών</b>	2		
<b>Υπολογισμός Τελικής Βαθμολογίας</b>	<b>Εργασίες</b>		<b>Τελικές Εξετάσεις</b>
	40%		60%
<b>Αριθμός Ευρωπαϊκών Πιστωτικών Μονάδων (ECTS)</b>	15		

### Περιγραφή Θεματικής Ενότητας

Η Θεματική Ενότητα ΨΗΔ611, «Ψηφιακό Δράμα και Θέατρο στην Εκπαίδευση», αφορά στα είδη και στις μορφές του ψηφιακού θεάτρου/δράματος στην εκπαίδευση και στους τρόπους αξιοποίησής τους στη σύγχρονη διδακτική πράξη. Στο πλαίσιο της ενότητας μελετάται η διδακτική μεθοδολογία του ψηφιακού δράματος και θεάτρου και παρουσιάζεται το εύρος του ερευνητικού πεδίου που οι ψηφιακές τεχνολογίες προσφέρουν στη μελέτη, τη δημιουργία και την καταγραφή της θεατρικής πράξης. Πιο συγκεκριμένα, αναλύονται τα είδη και οι μορφές της ψηφιακής αφήγησης, της δημιουργίας μικρών μήκους ταινιών, της ψηφιακής σκηνογραφίας, της παράστασης με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, των ψηφιακών παιχνιδιών, του ψηφιακού animation κ.ά., ενώ παράλληλα παρέχεται η δυνατότητα πρακτικής εφαρμογής σε ατομικό ή ομαδικό επίπεδο.

Οι στόχοι της Θεματικής Ενότητας είναι οι φοιτητές :

- Να κατανοούν τις παραμέτρους της παιδαγωγικής και της τεχνολογίας που υποστηρίζουν την ένταξη του ψηφιακού θεάτρου/δράματος στην εκπαίδευση.
- Να αντιλαμβάνονται τις ιδιαίτερες παραμέτρους εφαρμογής των ψηφιακών τεχνολογιών στο αρχαίο ελληνικό δράμα και τον πολιτισμό, καθώς και στα διαφορετικά είδη και περιόδους του παγκόσμιου θεάτρου.
- Να αξιοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες στο πλαίσιο της βιωματικής μάθησης και διδασκαλίας.
- Να αναλύουν τα επιμέρους δομικά στοιχεία που συγκροτούν τις διαφορετικές μορφές του ψηφιακού θεάτρου και δράματος.
- Να μπορούν να γνωρίζει τρόπους εφαρμογής του αντικειμένου σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης.
- Να συνθέτουν δημιουργικές και πρωτότυπες εργασίες για την εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών στη μελέτη του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού.

**Προ-απαιτούμενες Θεματικές Ενότητες**

ΨΗΔ511 Αρχαίος Ελληνικός Πολιτισμός και Θέατρο

**Συν-απαιτούμενες Θεματικές Ενότητες**

-

**Σύνθεση Βαθμολογίας**

Τρόπος Αξιολόγησης	Βαρύτητα στον τελικό βαθμό	Φόρτος εργασίας	
		Ώρες	ECTS
<b>Εβδομαδιαία Μελέτη- Ασκήσεις-ΟΣΣ</b> (13 εβδομάδες *~17 ώρες) (2 εβδομάδες *~25 ώρες)	0%	~225 - ~270	9
<b>Εργασία 1</b>	20%	~75 - ~90	3
<b>Εργασία 2</b>	20%	~75 - ~90	3
<b>Τελική/Επαναληπτική Εξέταση</b>	60%	3	-
<b>Σύνολο</b>	<b>100%</b>	<b>375 - 450</b>	<b>15</b>

**Κανονισμοί Βαθμολογίας και Τρόποι Αξιολόγησης**

- Ένας/Μια φοιτητής/-τρια βαθμολογείται με 9, εάν συγκεντρώσει το 90% της πιθανής βαθμολόγησης, δηλαδή,  $90\% \cdot 10 = 9$ , και ούτω καθεξής.
- Βαθμός επιτυχίας (Passing rate)
  - 50% Εργασιών, Δικαίωμα συμμετοχής στις τελικές εξετάσεις μιας Θ.Ε. έχουν οι φοιτητές/-τριες που κατοχύρωσαν αθροιστικά τον ελάχιστο απαιτούμενο βαθμό ( $\geq 50\%$ ) στις γραπτές εργασίες.
  - 50% Τελικής εξέτασης

Αν ένας/μια φοιτητής/-τρια συγκεντρώσει βαθμολογία με δεκαδικό ψηφίο, τότε αυτό στρογγυλοποιείται στην πλησιέστερη μισή μονάδα.