

Τίτλος Μαθήματος	Γλώσσα και Γραμματισμός στην Ψηφιακή Εποχή				
Κωδικός Μαθήματος	ETD630				
Τύπος μαθήματος	Επιλογής				
Επίπεδο	Μάστερ (2ος κύκλος)				
Έτος / Εξάμηνο φοίτησης	2 ^ο Έτος / 3 ^ο Εξάμηνο				
Όνομα Διδάσκοντα	Θα ανακοινωθεί				
ECTS	10	Διαλέξεις / εβδομάδα	Μέχρι 6 τηλεσυναντήσεις	Εργαστήρια / εβδομάδα	Δεν ισχύει
Στόχος Μαθήματος	<p>Το μάθημα αυτό σκοπεύει στην εις βάθος κατανόηση των τοπικών και διεθνών ζητημάτων και πρακτικών ψηφιακού γραμματισμού, προσεγγίζοντας τη γλώσσα και το γραμματισμό ως κοινωνικές και πολιτισμικές πρακτικές. Μέσα από το μάθημα, εν ενεργεία και μελλοντικοί εκπαιδευτικοί θα αποκτήσουν τη δυνατότητα να εμπλέκουν τους μαθητές τους σε ψηφιακά μαθησιακά περιβάλλοντα και να τους βοηθούν να αναπτύξουν τις δεξιότητες και ικανότητες που απαιτούνται για τις νέες πρακτικές ψηφιακού γραμματισμού. Το μάθημα θα καλύψει μια σειρά ψηφιακών νέων γραμματισμών (εφαρμογές ηλεκτρονικής ανάγνωσης, ΤΠΕ, ηλεκτρονικά παιχνίδια κ.λπ.) και θα συζητήσει τις εκπαιδευτικές τους εφαρμογές σε διάφορους κλάδους και ιδιαίτερα στις περιοχές STEAM. Τέλος, θα εμπλέξει τους φοιτητές και φοιτήτριες στο σχεδιασμό μαθησιακών δραστηριοτήτων για τη διαθεματική διδασκαλία και αξιολόγηση του ψηφιακού γραμματισμού.</p>				
Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p>Με την ολοκλήρωση του μαθήματος αναμένεται ότι οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να συζητούν τον όρο «γραμματισμός» σε συνάρτηση με κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις • Να συγκρίνουν διαφορετικές μορφές γραμματισμού (σε σχέση τόσο με παραδοσιακά όσο και με ψηφιακά και πολυτροπικά κείμενα) ως προς τις ικανότητες και δεξιότητες που απαιτούν από τους μαθητές • Να συζητούν τις παιδαγωγικές προεκτάσεις νέων μορφών και πρακτικών γραμματισμού (πχ. ηλεκτρονική ανάγνωση, χρήση ΤΠΕ, ηλεκτρονικά παιχνίδια) • Να συγκρίνουν και να αξιολογούν διαφορετικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις που αξιοποιούν/καλλιεργούν τον ψηφιακό γραμματισμό στις περιοχές STEAM ως προς τους στόχους, περιεχόμενο και μεθοδολογία • Να σχεδιάζουν, να προετοιμάζουν και να αξιολογούν μαθησιακές δραστηριότητες και εκπαιδευτικό υλικό για αξιοποίηση πρακτικών ψηφιακού γραμματισμού στην εκπαίδευση STEAM 				
Προαπαιτούμενα	ETD600	Συναπαιτούμενα		Κανένα	

Περιεχόμενο Μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> • Εισαγωγή, Βασικές έννοιες, η διαθεματική διδασκαλία της γλώσσας & γραμματισμού • Οι κοινωνική βάση του γραμματισμού • Οι Νέες Σπουδές γραμματισμού, αυτόνομο και ιδεολογικό μοντέλο • Κριτικός γραμματισμός • Πολυγγραμματισμοί & Νέες τεχνολογίες • Ψηφιακός γραμματισμός • Γραμματισμός των μέσων • Ηλεκτρονικά παιχνίδια & Γραμματισμός – ιστορική ανασκόπηση • Ηλεκτρονικά παιχνίδια στην εκπαίδευση (θεωρία και εφαρμογές) • Επαυξημένη πραγματικότητα και επαυξημένη ανάγνωση • Εφαρμογές για ηλεκτρονική ανάγνωση • Ερευνητικές προσεγγίσεις στον ψηφιακό γραμματισμό • Σχεδιασμός & αξιολόγηση μαθησιακών δραστηριοτήτων με αξιοποίηση ψηφιακών γραμματισμών 		
Μεθοδολογία Διδασκαλίας	Διδασκαλία Εξ'αποστάσεως		
Βιβλιογραφία	<p>Cook-Gumperz, J. (2008). Η κοινωνική δόμηση του γραμματισμού. Αθήνα: Επίκεντρο.</p> <p>Gee, J.P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan.</p> <p>Κουτσογιάννης, Δ., & Αλεξίου, Μ. (2012). Μελέτη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ.</p> <p>Lienrouw, L., and Livingstone, S. (Eds.) (2010) The Handbook of New Media. London: Sage.</p> <p>Miller, V. (2011). Understanding digital culture. Sage Publications.</p>		
Αξιολόγηση	<p>Συνεχιζόμενες Δραστηριότητες Αξιολόγησης</p> <p>Τελική Εξέταση</p> <table border="1" data-bbox="1138 1251 1330 1325" style="float: right;"> <tr> <td style="text-align: center;">50%</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">50%</td> </tr> </table>	50%	50%
50%			
50%			
Γλώσσα	Ελληνική		