|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Διδακτική Ενότητα 1:**  **Μορφές και Εφαρμογές Δημιουργικής Ψηφιακής Αφήγησης** | | |
| **Διδακτική Υπό-ενότητα 1.1:**  *H Ψηφιακή Λογοτεχνία και Αφήγηση στην Εκπαίδευση* | | |
| *Περιγραφή*  Η παρούσα ενότητα εστιάζει στη δυναμική της ψηφιακής λογοτεχνίας και αφήγησης μέσα από νέες μορφές διαδραστικών, πολυτροπικών, πολυμεσικών και διαμεσικών κειμένων, αναδεικνύοντας τα παιδαγωγικά τους οφέλη. Μέσα από την εισαγωγή σε διαφορετικά είδη και μορφές ψηφιακής λογοτεχνίας, οι συμμετέχοντες/ουσες του προγράμματος καλούνται να διερευνήσουν όχι μόνο τη γλωσσική διάσταση, αλλά και άλλους σημειωτικούς τρόπους (όπως ήχο, εικόνα, σύμβολα, κίνηση, κ.ά.), οι οποίοι συνυπάρχουν αρμονικά στο κείμενο συντελώντας στην πολυτροπική του σύνθεση και στη μετάδοση νοήματος στη συνδιαμόρφωση του οποίου συμμετέχουν ενεργά και οι αναγνώστ(ρι)ες. Στόχος της παρούσας ενότητας είναι η θεωρητική και πρακτική εξοικείωση των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών με τις προκλήσεις και τις δυνατότητες αξιοποίησης της ψηφιακής λογοτεχνίας και αφήγησης ως εκπαιδευτικού εργαλείου που μπορεί να συμβάλλει, μεταξύ άλλων, στην ενίσχυση της γλωσσικής ικανότητας και των δεξιοτήτων γραφής και ανάγνωσης, στην καλλιέργεια του πολυγραμματισμού και της δημιουργικής γραφής, καθώς και στην όξυνση της κριτικής ικανότητας των μαθητευόμενων. | | |
| **Ώρες**  28 | **Μέθοδος υλοποίησης**  Εξ αποστάσεως (8 ώρες σύγχρονη και 20 ώρες ασύγχρονη τηλεκπαίδευση) | **Διδάσκουσα**  Δρ. Βασιλική Μήσιου |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Διδακτική Υπό-ενότητα 1.2:**  *Το Ψηφιακό Θέατρο στην Εκπαίδευση* | | |
|  | *Περιγραφή*  Αυτή η ενότητα εστιάζει στις δυνατότητες αξιοποίησης του ψηφιακού θεάτρου σε εφαρμοσμένα περιβάλλοντα, με έμφαση στις μαθησιακές του προεκτάσεις και, ειδικότερα, στην ενσωμάτωση θεατροπαιδαγωγικών πρακτικών, σύγχρονων τεχνολογιών και Τεχνητής Νοημοσύνης (AI) στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι συμμετέχοντες/ουσες θα γνωρίσουν τη μεθοδολογία του *δράματος της διαδικασίας* (*process drama*), καθώς και την ψηφιακά επαυξημένη εκδοχή του, το *διαδραστικό δράμα της διαδικασίας*, το οποίο αξιοποιεί τεχνολογικά μέσα και πολυτροπικά αφηγηματικά περιβάλλοντα. Παράλληλα, θα εξοικειωθούν με εργαλεία AI που υποστηρίζουν τη δημιουργία χαρακτήρων, πλοκής και διαλόγου, την προσομοίωση ρόλων, καθώς και την ανάπτυξη εικονικών δραματικών πλαισίων – όλα στοιχεία που μπορούν να ενισχύσουν τον σχεδιασμό και την εμψύχωση παιδαγωγικών παρεμβάσεων με θεατρικό χαρακτήρα. Η ενότητα ενθαρρύνει τη δημιουργική συνάντηση παραδοσιακών τεχνικών (όπως παιχνίδι ρόλων, δάσκαλος σε ρόλο, ρόλος στον τοίχο) με ψηφιακές τεχνολογίες υλισμικής και λογισμικής φύσης που διευρύνουν τη βιωματική εμπλοκή και προάγουν τον κριτικό (ανα)στοχασμό των μαθητών/τριών. Οι συμμετέχοντες/ουσες θα μελετήσουν παραδείγματα καινοτόμων πρακτικών ψηφιακού θεάτρου στον χώρο της εκπαίδευσης και θα κληθούν να σχεδιάσουν τις δικές τους παρεμβάσεις, αντλώντας υλικό από λογοτεχνικά κείμενα, ψηφιακές εφαρμογές, εργαλεία αφήγησης με χρήση AI, ή κοινωνικά/πολιτισμικά ζητήματα της επικαιρότητας. Ιδιαίτερη βαρύτητα δίνεται στην προσαρμογή των παρεμβάσεων στις ιδιαίτερες ανάγκες και τα χαρακτηριστικά των μαθησιακών κοινοτήτων, με στόχο την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης, της φαντασίας και της κοινωνικής ευαισθητοποίησης των συμμετεχόντων. | | |
|  | **Ώρες**  *28* | **Μέθοδος υλοποίησης**  Εξ αποστάσεως (8 ώρες σύγχρονη και 20 ώρες ασύγχρονη τηλεκπαίδευση) | **Διδάσκουσα**  Δρ. Αικατερίνη Δεληκωνσταντινίδου |
|  |  |  |  |
|  | **Διδακτική Υπό-ενότητα 1.3:**  *Η Ψηφιακή Ηχητική Δημιουργία στην Εκπαίδευση* | | |
|  | *Περιγραφή*  Στην υποενότητα αυτή θα διερευνηθεί ο χώρος της σύγχρονης ψηφιακής ηχητικής δημιουργίας ως πρόσφορο έδαφος για διδακτικές παρεμβάσεις μη τυπικής μάθησης, συμμετοχικής δημιουργίας και πολυτροπικής έκφρασης. Πιο συγκεκριμένα, οι συμμετέχοντες/ουσες θα εξοικειωθούν με τη σύγχρονη τάση του podcasting, ανακαλύπτοντας στην πράξη τα πολλαπλά παιδαγωγικά οφέλη που μπορούν να προκύψουν από τη χρήση της στην εκπαίδευση. Οι συμμετέχοντες/ουσες θα συζητήσουν βασικά είδη ψηφιακών ηχητικών αφηγήσεων και θα ασκηθούν στην ακρόαση και δημιουργία podcasts, διερευνώντας πρακτικούς τρόπους ενσωμάτωσης της ενεργητικής ακρόασης και παραγωγής ακουστικού υλικού στην εκπαιδευτική διαδικασία. | | |
|  | **Ώρες**  *28* | **Μέθοδος υλοποίησης**  Εξ αποστάσεως (8 ώρες σύγχρονη και 20 ώρες ασύγχρονη τηλεκπαίδευση) | **Διδάσκουσα**  Δρ. Μαρία Ριστάνη |
|  |  |  |  |
|  |  | | |
|  | **Διδακτική Υπό-Ενότητα 1.4:**  *Ψηφιακή Διαδραστική Αφήγηση και Μάθηση με τον Κινηματογράφο* | | |
|  | *Περιγραφή*  Η χρήση του κινηματογράφου στην διδασκαλία και τη μάθηση μπορεί να έχει σημαντικά οφέλη, ειδικά όταν συνδυαστεί με ψηφιακά εργαλεία που επιτρέπουν ένα είδος διάδρασης με το περιεχόμενο μιας ταινίας. Στη συγκεκριμένη ενότητα οι συμμετέχοντες/ουσες θα κατανοήσουν τη δυναμική που έχουν στη μάθηση και την αφομοίωση πληροφοριών η γραμμική κινηματογραφική αφήγηση, η τεχνικές κινηματογράφησης και ο συνδυασμός πολυτροπικών οπτικοακουστικών μηνυμάτων. Σε πρακτικό επίπεδο, θα έρθουν σε επαφή με διαδικτυακές εφαρμογές οι οποίες επιτρέπουν τον συνδυασμό κινηματογραφικών ταινιών και άλλου οπτικοακουστικού περιεχομένου με στοιχεία όπως εικόνες, κείμενα, χάρτες, κλπ., με σκοπό την διαδραστική αφήγηση ιστοριών μέσα σε δημιουργικό γραφικό περιβάλλον που διευκολύνει την επαφή και την εγγύτητα με τους αφηγηματικούς κόσμους. Επιπλέον, πέρα από την αφήγηση της ιστορίας μιας συγκεκριμένης ταινίας, καθίσταται δυνατή και ενθαρρύνεται ακόμη και η αφήγηση ιστοριών που οι χρήστες (μαθητές/τριες, εκπαιδευτικοί) θα δημιουργήσουν οι ίδιοι/ες με τη βοήθεια της τεχνολογίας, ενισχύοντας έτσι τη δημιουργικότητα, την επικοινωνία και την ενσυναίσθηση τους. | | |
|  | **Ώρες**  *28* | **Μέθοδος υλοποίησης**  Εξ αποστάσεως (8 ώρες σύγχρονη και 20 ώρες ασύγχρονη τηλεκπαίδευση) | **Διδάσκων**  Δρ. Γεώργιος Δημητριάδης |
|  |  |  |  |
|  | **Διδακτική Υπό-Ενότητα 1.5**  *Δια-δραστική Ψηφιακή Αφήγηση και Εκπαιδευτικά Παιχνίδια στην Τάξη* | | |
|  | *Περιγραφή*  Το εργαστήριο επικεντρώνεται στη δημιουργία διαδραστικών ψηφιακών αφηγήσεων και ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, με ιδιαίτερη έμφαση στην ενσωμάτωση διαδραστικής κινούμενης εικόνας (animation). Μέσω αυτής της διαδικασίας, οι συμμετέχοντες/ουσες θα αποκτήσουν πρακτικές γνώσεις και εμπειρία στη δημιουργία και ανάπτυξη εφαρμογών που θα ενισχύσουν την εκπαιδευτική τους πράξη. Η στόχευση είναι να εμπλέξουμε τους μαθητές με ενεργό και δημιουργικό τρόπο, προσφέροντας νέες, καινοτόμες προσεγγίσεις στη διδακτική πρακτική. Ένας κεντρικός στόχος του εργαστηρίου είναι η ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα και η συνεργατική μάθηση στους/στις μαθητές/τριες μέσω της αλληλεπίδρασης με τα ψηφιακά παιχνίδια και τις αφηγήσεις. Θα εξεταστούν πρακτικά παραδείγματα εφαρμογών, προσφέροντας μια πιο συγκεκριμένη εικόνα των δυνατοτήτων που αυτές παρέχουν στον εκπαιδευτικό χώρο.  Επιπλέον, θα εστιάσουμε στα συγκεκριμένα οφέλη που αυτές οι μέθοδοι προσφέρουν στους/στις μαθητές/τριες, όπως η βελτιωμένη συμμετοχή, η ενισχυμένη κατανόηση της ύλης και η ανάπτυξη δημιουργικής σκέψης. Το εργαστήριο θα χρησιμοποιήσει εργαλεία ανοικτής πρόσβασης, τα οποία είναι προσιτά σε όλους και δεν απαιτούν καμία προηγούμενη γνώση από τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες. | | |
|  | **Ώρες**  *28* | **Μέθοδος υλοποίησης**  Εξ αποστάσεως (8 ώρες σύγχρονη και 20 ώρες ασύγχρονη τηλεκπαίδευση) | **Διδάσκουσα**  Δρ. Μαρία-Ίλια Κατσαρίδου |
|  |  |  |  |
|  | **Διδακτική Υπό-Ενότητα 1.6**  *Οπτικοακουστική Μετάφραση: Ψηφιακά Εργαλεία και Εκπαιδευτικές Εφαρμογές* | | |
|  | *Περιγραφή*  Οι σύγχρονες διδακτικές πρακτικές προσαρμόζονται, εκ των πραγμάτων, στα δεδομένα της ψηφιακής και πολυμεσικής εμπειρίας. Η ένταξη οπτικοακουστικών κειμένων στη διδασκαλία διεγείρει το ενδιαφέρον μιας «ψηφιακά αυτόχθονης» γενιάς, συνδυάζοντας ταυτόχρονα κανάλια εικόνας και ήχου. Στον οπτικό-λεκτικό δίαυλο επικοινωνίας εντάσσεται και η παρουσία υπότιτλων, ενδογλωσσικών ή διαγλωσσικών, ενισχύοντας περαιτέρω την πολυσημειωτική αυτή διάσταση και τα συνεπαγόμενα μαθησιακά οφέλη της. Οι συμμετέχοντες/ουσες θα έρθουν σε επαφή και με διαδικτυακές πλατφόρμες αλλά και καινοφανή εργαλεία παραγωγής και παρακολούθησης αντίστροφων, δίγλωσσων και «δημιουργικών» υπότιτλων. Οι εφαρμογές πολλών κατηγοριών της οπτικοακουστικής μετάφρασης, μεταξύ των οποίων η μεταγλώττιση, το voice-over και η ακουστική περιγραφή, δοκιμάζονται σε εκπαιδευτικά σενάρια τα οποία θέτουν τη μαθήτρια και τον μαθητή σε ρόλο ενεργού δημιουργού. | | |
|  | **Ώρες**  28 | **Μέθοδος υλοποίησης**  Εξ αποστάσεως (8 ώρες σύγχρονη και 20 ώρες ασύγχρονη τηλεκπαίδευση) | **Διδάσκουσα**  Δρ. Αικατερίνη Γουλέτη |
| **Διδακτική Υπό-Ενότητα 1.7**  *Εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης στη Δημιουργία και Αξιοποίηση Ψηφιακών Ιστοριών* | | | |
| *Η θεματική ενότητα «Εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης στη Δημιουργία και Αξιοποίηση Ψηφιακών Ιστοριών» εστιάζει στη διερεύνηση τρόπων με τους οποίους η τεχνητή νοημοσύνη (AI) μπορεί να ενισχύσει τη δημιουργικότητα και τη μάθηση μέσω ψηφιακής αφήγησης. Θα εξεταστούν πώς εργαλεία AI, όπως δημιουργικοί αλγόριθμοι, γλωσσικά μοντέλα και διαδραστικά bots, μπορούν να συνδράμουν στη συγγραφή και εξέλιξη αφηγηματικών σεναρίων. Η ενότητα ενσωματώνει παραδείγματα από ηλεκτρονικά παιχνίδια (π.χ. AI Dungeon, Minecraft Education Edition, Baldur’s Gate 3) και επιτραπέζια παιχνίδια με τεχνολογικές προσθήκες (π.χ. Chronicles of Crime, Unlock! με εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας). Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στη χρήση της AI για την εξατομίκευση ιστοριών και τη δυναμική προσαρμογή του περιεχομένου με βάση τις επιλογές των χρηστών, ενισχύοντας τη διαδραστικότητα και την εμπλοκή. Μέσα από θεωρία και πρακτικές ασκήσεις, οι συμμετέχοντες/ουσες θα αναπτύξουν δικά τους ψηφιακά αφηγήματα, αξιοποιώντας εργαλεία όπως το ChatGPT, το Storybird ή μηχανές σεναρίων τύπου Twine ή ακόμα και βοήθεια για τη δημιουργία ενός φανταστικού κόσμου με κατασκευασμένες γλώσσες.* | | | |
| **Ώρες**  *28* | | **Μέθοδος υλοποίησης**  Εξ αποστάσεως (8 ώρες σύγχρονη και 20 ώρες ασύγχρονη τηλεκπαίδευση) | **Διδάσκουσα**  Δρ. Αθανάσιος Καρασίμος |
|  | **Διδακτική Ενότητα 2:**  **Συνομιλίες – Συμπράξεις & Παρουσιάσεις**  Το πρόγραμμα κλείνει με παρουσιάσεις πρακτικών εργασιών (projects) των συμμετεχόντων/ουσών πάνω στις θεματικές των ενοτήτων που προηγήθηκαν, καθώς και με διάλογο μεταξύ των επιμέρους υπό-ενοτήτων σε μια διερεύνηση συμπράξεων / συνδυασμού ψηφιακών μορφών και εργαλείων για περαιτέρω εμπλουτισμό της εκπαιδευτικής διαδικασίας | | |
|  | **Ώρες**  ***28*** | **Μέθοδος υλοποίησης**  Εξ αποστάσεως (8 ώρες σύγχρονη και 20 ώρες ασύγχρονη τηλεκπαίδευση) | **Διδάσκων/Διδάσκουσα**  Μήσιου, Βασιλική, Μαρία Ριστάνη, Αικατερίνη Δεληκωνσταντινίδου, Γεώργιος Δημητριάδης, Μαρία Ίλια Κατσαρίδου, Αικατερίνη Γουλέτη, Αθανάσιος Καρασίμος |

|  |  |
| --- | --- |
| **Σύνολο διδακτικών ωρών** | **310** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Παρεχόμενα ECTS** | **10** |