



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

«ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ – ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ
ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»

ΕΕ05 Παιδαγωγική του Θεάτρου και ψηφιακά μέσα στην
εκπαίδευση

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών		
ΤΜΗΜΑ	Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Μεταπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΕΕ05	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Β'
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Παιδαγωγική του Θεάτρου και ψηφιακά μέσα στην εκπαίδευση		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ		ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ
			7,5
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Εξειδίκευσης γενικών γνώσεων, Ανάπτυξης δεξιοτήτων		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	Όχι		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Ελληνική		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	Όχι		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)			

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα
Οι στόχοι του μαθήματος είναι: α. να γνωρίσουν οι φοιτητές/τριες, σε θεωρητικό επίπεδο αλλά και στο πεδίο της εφαρμογής στην πράξη τα



βασικά θέματα που αφορούν: στο ρόλο και τις εφαρμογές της ψηφιακής τεχνολογίας σε καλλιτεχνικά δρώμενα αλλά και στις δυνατότητες αξιοποίησης των Νέων Τεχνολογιών στη δημιουργία διαδραστικών και διαπολιτισμικών δραστηριοτήτων καθώς και εφαρμογών των τεχνικών της δραματικής τέχνης σε ψηφιακά περιβάλλοντα. β. να γνωρίζουν, να αξιολογούν και να αξιοποιούν τις Νέες Τεχνολογίες σε πολιτισμικά και καλλιτεχνικά περιβάλλοντα και να αναπτύσσουν καινοτόμες ιδέες γύρω από τις δυνατότητες ανάδειξης νέων εφαρμογών και οπτικών της τέχνης μέσα από τις νέες τεχνολογίες.

Επομένως, μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές/τριες θα είναι σε θέση:

Σε επίπεδο γνώσεων:

- Να γνωρίσουν το ρόλο και τις εφαρμογές της ψηφιακής τεχνολογίας σε καλλιτεχνικά δρώμενα (πχ θεατρικές παραστάσεις)
- Να αποκτήσουν μια εποπτική εικόνα για τις σύγχρονες κοινωνικές, αισθητικές και πολιτισμικές προκλήσεις.
- Να κατανοήσουν τις εφαρμογές των τεχνικών της δραματικής τέχνης σε ψηφιακά περιβάλλοντα (πχ ηλεκτρονικά παιχνίδια ρόλων κ.α.)
- Να γνωρίσουν τις δυνατότητες αξιοποίησης των Νέων Τεχνολογιών στη δημιουργία διαδραστικών και διαπολιτισμικών δραστηριοτήτων μέσω της τέχνης.

Σε επίπεδο δεξιοτήτων:

- Να εξοικειωθούν με νέα μεθοδολογικά εργαλεία διδασκαλίας και μάθησης, με βάση τις σύγχρονες κατακτήσεις των κοινωνικών και ανθρωπιστικών επιστημών.
- Να αναπτύξουν προσωπικούς προβληματισμούς, καθώς και καινοτόμες ιδέες γύρω από τις δυνατότητες ανάδειξης νέων εφαρμογών και οπτικών της τέχνης μέσα από τις νέες τεχνολογίες.
- Να είναι σε θέση να αξιοποιούν τις Νέες Τεχνολογίες σε πολιτισμικά και καλλιτεχνικά περιβάλλοντα

Γενικές Ικανότητες

Οι φοιτητές/τριες μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος θα έχουν αποκτήσει τις παρακάτω ικανότητες:

- Παραγωγής νέων ερευνητικών ιδεών
- Αναζήτησης, ανάλυσης, σύνθεσης και αξιολόγησης δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Λήψης αποφάσεων



- Αυτόνομης εργασίας
- Ομαδικής εργασίας
- Προαγωγής της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
- Αυτοαξιολόγησης και αναστοχασμού

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Η ψηφιακή επανάσταση δημιουργεί νέους τρόπους πρόσβασης στην καλλιτεχνική δημιουργία και δίνει μια νέα μορφή και ώθηση στη λεγόμενη «πολιτιστική βιομηχανία». Η αυξανόμενη χρήση των ΤΠΕ όχι μόνο επιδρά στο τρόπο που το σύγχρονο κοινό προσεγγίζει, αντιλαμβάνεται και κατανοεί έργα πολιτιστικού περιεχομένου, αλλά επαναπροσδιορίζει το παραδοσιακό ρόλο φορέων πολιτισμού (π.χ. μουσεία, κ.α.). Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω, το περιεχόμενο του μαθήματος επικεντρώνεται στη διερεύνηση του ρόλου και των εφαρμογών των Νέων Τεχνολογιών στις σύγχρονες μορφές τέχνης. Μέσα από συγκεκριμένα παραδείγματα μελετώνται οι σύνθετοι τρόποι με τους οποίους τα νέα ψηφιακά μέσα αξιοποιούνται σε σύγχρονες καλλιτεχνικές εκδηλώσεις και ανιχνεύεται η επιρροή τους στη βιωματική εμπειρία του κοινού

Το περιεχόμενο του μαθήματος αναφέρεται μεταξύ άλλων στα ακόλουθα:

- Νέες τεχνολογίες και βιωματική μάθηση μέσω της τέχνης
- Τεχνολογία, επιστήμη και δημιουργική σκέψη στο νέο σχολείο
- Παιχνίδια ρόλων σε ηλεκτρονικά περιβάλλοντα
- Αξιοποίηση των ΤΠΕ στις σύγχρονες μορφές τέχνης (πχ ψηφιακά θεατρικά σκηνικά)
- Η αξιοποίηση της τέχνης σε τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (διαφήμιση, κα)
- Νέες τεχνολογίες, τέχνη και σύγχρονος κόσμος

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ	100% εξ αποστάσεως
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	Χρήση Τ.Π.Ε. στη διδασκαλία, στην εργαστηριακή εκπαίδευση και στην επικοινωνία με τους φοιτητές.



ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου
	Διαλέξεις	24
	Συμμετοχή σε online δραστηριότητες δημόσιου διαλόγου	30
	Βιωματικά σεμινάρια (ομαδικές εργασίες και δραστηριότητες)	15
	Εργαστηριακές ασκήσεις (καθοδηγούμενη εργαστηριακή εκπαίδευση)	10
	Αυτόνομη εργασία: Αναζήτηση και μελέτη βιβλιογραφίας	36
	Αυτόνομη εργασία: Συγγραφή θεωρητικού πλαισίου	50
	Αυτόνομη εργασία: Σχεδιασμός και ανάπτυξη ερευνητικού μέρους	50
	Παρουσιάσεις εργασιών: Ανάλυση και αναστοχασμός	10
	Σύνολο Μαθήματος	225
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	Η αξιολόγηση των φοιτητών/τριών προκύπτει από την αξιολόγηση γραπτής εργασίας που αφορά στο σχεδιασμό και παρουσίαση μιας ερευνητικής μελέτης και ο βαθμός προσμετρά κατά 100% στην τελική βαθμολογία.	

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ



- Βιβλιογραφία μαθήματος

1. Anderson, M., Cameron, D., & Sutton, P. (Επιμ.). (2015). *Innovation, Technology and Converging Practices in Drama Education and Applied Theatre*. Routledge.
2. Anderson, M., Carroll, J., & Cameron, D. (Επιμ.). (2009). *Drama education with digital technology*. Continuum.
3. Γραμματάς, Θ. (2014). Το θέατρο στην εκπαίδευση. Καλλιτεχνική έκφραση και παιδαγωγία. Διάδραση.
4. Γραμματάς, Θ. (2017). Θεατρική αγωγή και παιδεία. Διάδραση.
5. Κλαδάκη, Μ., & Μαστροθανάσης, Κ. (Επιμ.). (2023). *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα*. Gutenberg.
6. Κλαδάκη, Μ., & Μαστροθανάσης, Κ. (Επιμ.). (2023). *Θέατρο στην εκπαίδευση: Σύγχρονες τάσεις, εξελίξεις και προοπτικές*. Πατάκης.
7. Λαλιώτη, Β. (Επιμ.). (2022). *Ψηφιακές τεχνολογίες και τέχνες*. Εκδόσεις Ροπή.
8. Μαστροθανάσης, Κ., & Κλαδάκη, Μ. (2023). *Η παιδαγωγική του θεάτρου για την περιβαλλοντική εκπαίδευση και την αειφόρο ανάπτυξη*. Διάδραση.
9. Masura, N. (2023). *Ψηφιακό Θέατρο: η δημιουργία και η σημασία των πολυμεσικών παραστάσεων, ΗΠΑ & Ηνωμένο Βασίλειο 1990-2020* (Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (Επιμ.). Εκδόσεις Παπαζήση.
10. Πίγκου-Ρεπούση, Μ. (2019). *Εκπαιδευτικό Δράμα: από το θέατρο στην εκπαίδευση*. Καστανιώτης.
11. Πούλου, Α. (2020). *Η αρχαία ελληνική τραγωδία και το ψηφιακό θέατρο. Ερείπια, μεταμορφώσεις, δραματοποιήσεις*. Αιγόκερως.
12. Φανουράκη, Κ. (2016). *Το θέατρο στην εκπαίδευση με τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Στοιχεία διδακτικής μεθοδολογίας*. Εκδόσεις Παπαζήση.
13. Φανουράκη, Κ., & Πεφάνης, Γ. (Επιμ.). (2021). *Εφαρμοσμένο Θέατρο. Ποιοτικές μέθοδοι έρευνας και μάθησης μέσω παραστατικών τεχνών*. Εκδόσεις Παπαζήση.

- Επιστημονικά περιοδικά για την εκπαίδευση (ενδεικτικά):

- Παιδαγωγικά Ρεύματα στο Αιγαίο
<https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/revmata/issue/view/1795>
- Παιδαγωγική Επιθεώρηση: http://www.pee.gr/?page_id=71
- Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων: <http://www.pi->



schools.gr/publications/epitheorisi/

- Μέντορας: <http://www.pi-schools.gr/publications/mentor/>
- Επιστήμες Αγωγής: <http://www.ediamme.edc.uoc.gr/index.php?2014>
- Νέα Παιδεία: <http://www.neapaideia-glossa.gr/>
- Practical Assessment, Research & Evaluation:
<http://pareonline.net/Articles.htm>
- Canadian Journal of Educational Administration and Policy
<https://www.umanitoba.ca/publications/cjeap/>
- Educational Researcher: <http://journals.sagepub.com/home/edr>