

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΠΟΔ 405	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	2 ^ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΜΗ ΓΡΑΜΜΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ: ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΗ		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ		ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ
<i>σε περίπτωση που οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται σε διακριτά μέρη του μαθήματος π.χ. Διαλέξεις, Εργαστηριακές Ασκήσεις κ.λπ. Αν οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται ενιαία για το σύνολο του μαθήματος αναγράψτε τις εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων</i>			
Διαλέξεις		3	6
<i>Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).</i>			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>	Υποχρεωτικό/Επιλογής		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:	Δεν υπάρχουν		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	Αγγλικά		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://eclass.aegean.gr/courses/131245/		

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

<p>Μαθησιακά Αποτελέσματα</p> <p><i>Περιγράφονται τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος οι συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες καταλλήλου επιπέδου που θα αποκτήσουν οι φοιτητές μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος.</i></p> <p><i>Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης • Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 & 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και το Παράρτημα Β • Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων
<p>Στο τέλος αυτού του μαθήματος οι φοιτήτριες –φοιτητές θα είναι ικανοί να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Κατανοούν τις πολλαπλές διαστάσεις, να ορίζουν και να αναλύουν τις ακόλουθες έννοιες: αφήγηση, διήγηση, αφηγηματικό κείμενο, πολυμεσική αφήγηση, γραμμικότητα, μη γραμμικότητα, διαδραστικότητα, διαδραστική αφήγηση, διαδραστικό ντοκιμαντέρ • Αναγνωρίζουν τις υπο-κατηγοριών αυτών των εννοιών • Αξιολογούν τη χρήση διαφορετικών μέσων σε σχέση με διαφορετικούς τύπους αφήγησης • Αναλύουν και να αξιολογούν τη σύνθετη σχέση μεταξύ μορφής και περιεχομένου • Προσδιορίζουν, να αναλύουν και να αξιολογούν τα βασικά λειτουργικά μιας αφήγησης • Προσδιορίζουν και να αναλύουν την οπτική αλλά και τον ρόλο του αφηγητή/συγγραφέα/σχεδιαστή/ σκηνοθέτη σε σχέση με αυτόν του αναγνώστη/θεατή/αποδέκτη/παίκτη: εάν δηλαδή διαφοροποιούνται, συν-δημιουργούν ή ταυτίζονται. • Αναγνωρίζουν, να αναλύουν και να αξιολογούν την διάρθρωση και την δομή των αφηγηματικών κειμένων • Να έχουν τη δυνατότητα να σχεδιάζουν και να αναπαριστούν την διάρθρωση/δομή ενός μη γραμμικού αφηγηματικού κειμένου χρησιμοποιώντας διάφορα εργαλεία και ψηφιακά μέσα • Γνωρίζουν σημαντικά μη γραμμικά κείμενα της ιστορίας της ανθρωπότητας, μεγάλα έργα από

διαφορετικούς πολιτισμούς ή εποχές, μέσα μαζικής ενημέρωσης, πειράματα που άλλαξαν τους τρόπους πρόσληψης και σκέψης

- Επιλέξουν το μέσο που προτιμούν και να σχεδιάσουν τη δική τους μη γραμμική αφήγηση
- Να μοιραστούν τις γνώσεις τους από αυτό το μάθημα δημιουργικά στους συναδέλφους τους, προκειμένου να δημιουργήσουν αφηγηματικά κείμενα πολιτιστικών εφαρμογών ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Γενικές Ικανότητες

Λαμβάνοντας υπόψη τις γενικές ικανότητες που πρέπει να έχει αποκτήσει ο πτυχιούχος (όπως αυτές αναγράφονται στο Παράρτημα Διπλώματος και παρατίθενται ακολούθως) σε ποια / ποιες από αυτές αποσκοπεί το μάθημα:

Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών

Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις

Λήψη αποφάσεων

Αυτόνομη εργασία

Ομαδική εργασία

Εργασία σε διεθνές περιβάλλον

Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον

Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών

Σχεδιασμός και διαχείριση έργων

Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα

Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον

Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας

και ευαισθησίας σε θέματα φύλου

Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής

Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

.....

Άλλες...

.....

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις
- Λήψη αποφάσεων
- Ομαδική εργασία
- Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
- Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Περιγραφή – Οργάνωση Μαθήματος

Μέρος 1. Τι είναι η αφήγηση και αφηγηματικό κείμενο (εβδομάδες 1-3)

Οι άνθρωποι είμαστε και ανέκαθεν είμασταν ζώα που αφηγούνταν ιστορίες. Αλλά τι είναι η αφήγηση: κάτι δημιουργεί αφηγηματικές δομές. Κάθε αφήγηση έχει μια έκταση μέσα στο χρόνο, ανεξάρτητα από τα μέσα που χρησιμοποιεί (ομιλία, ήχος, εικόνα, ζωντανή δράση ή συνδυασμοί αυτών κ.λπ.). Αυτό που κάνει μια αφήγηση είναι να οργανώνει ακολουθίες γεγονότων: οπτικών, ακουστικών, κλπ. Κάθε "κείμενο" είναι ένα είδος ακολουθίας γεγονότων ή δεδομένων. Το κείμενο, ενώ οργανώνει το περιεχόμενο μιας αναπαράστασης, ορίζεται κάθε φορά σε σχέση με τη "μνήμη" (ανάκληση) και την "ερμηνεία" (που είναι οι βασικοί ποιητικοί και στυλιστικοί άξονες) αλλά και σε σχέση με την "οπτική γωνία" ή το "πλαίσιο" καθώς και το "ακροατήριό" της, την "ομάδα στόχου" της. Κάθε αφήγηση έχει βασικά λειτουργικά στοιχεία (γεγονότα, χαρακτήρες, αντικείμενα, κόσμους), αλλά και στοιχεία που την καθιστούν διασκεδαστική, ελκυστική, λιγότερο ή περισσότερο επιτυχημένη.

Μέρος 2. Η δομή της γραμμικής αφήγησης (εβδομάδες 4-5)

Η "δομή" μιας αφήγησης, είναι οι τρόποι με τους οποίους αρθρώνονται τα λειτουργικά στοιχεία της, οι τρόποι με τους οποίους εξελίσσεται ή διαχέεται στο χρόνο και στο χώρο, οι διασυνδέσεις μεταξύ των δράσεων των χαρακτήρων, η συσσώρευση εντάσεων, οι ανατροπές. Κατά τη διάρκεια αυτού του μέρους του μαθήματος θα εξετάσουμε τη δομή διάφορων αφηγηματικών δομών, ξεκινώντας από την ανάλυση γραμμικών αφηγήσεων, που χαρακτηρίζεται από μια ακολουθία γεγονότων με σφιχτές σχέσεις αιτίας-αποτελέσματος. Ιδιαίτερη αναφορά θα δοθεί στη λεγόμενη Αριστοτελική δομή. Θα εξετάσουμε και θα αναλύσουμε τα παραδείγματα που θα φέρουν οι μαθητές στην τάξη.

Μέρος 3. Οι δομές της μη γραμμικής αφήγησης (6-10)

Αυτό το μέρος του μαθήματος θα μας εισαγάγει στη λογική της μη γραμμικής διήγησης (ασυνέχεια, πολυγραμμικότητα, υπερ-υποκειμενικότητα, διαδραστικότητα, κλπ.). Θα αναλύσουμε ένα ευρύ φάσμα μη γραμμικών αφηγηματικών κειμένων, ξεκινώντας από αναλογικά κείμενα και προχωρώντας σε ψηφιακά. Θα αναλύσουμε τη δομή κλασικών έργων, όπως η Ιλιάδα και η Οδύσσεια, το ιερό βιβλίο του Ταλμούδ των Εβραίων και άλλα μη γραμμικά παλιά και νέα λογοτεχνικά κείμενα, διάφορες μορφές πειραματισμού στη μουσική και τον κινηματογράφο, καταλήγοντας σε ψηφιακά μη γραμμικά και διαδραστικά έργα και Παιχνίδια. Θα αναλύσουμε τη δομή των μη γραμμικών αφηγηματικών κειμένων που πειραματίζονται με αποκλίσεις, πολλαπλές οπτικές γωνίες, ασυνέχεια χρόνου, τόπου, χαρακτήρα και ιστορίας, ενώ διαβάζουν θεωρητικά κείμενα σε θέματα συγγραφέα, δημιουργού, ακροατηρίου και νέων μέσων.

Μέρος 4. Δημιουργία μη γραμμικών αφηγηματικών κειμένων (11-13)

Θα σχεδιάσουμε, θα επεξεργαστούμε, θα εξετάσουμε και θα αξιολογήσουμε τις μη γραμμικές αφηγήσεις που οι μαθητές θα προτείνουν, θα δημιουργήσουν και θα φέρουν στην τάξη. Πόσο επιτυχείς είναι και γιατί.

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ – ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ <i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο (δια ζώσης διαλέξεις) και εργαστήρια		
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ <i>Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</i>	Χρήση e-class για την οργάνωση και την επικοινωνία του μαθήματος με τους φοιτητές		
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ <i>Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι διδασκαλίας. Διαλέξεις, Σεμινάρια, Εργαστηριακή Άσκηση, Άσκηση Πεδίου, Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας, Φροντιστήριο, Πρακτική (Τοποθέτηση), Κλινική Άσκηση, Καλλιτεχνικό Εργαστήριο, Διαδραστική διδασκαλία, Εκπαιδευτικές επισκέψεις, Εκπόνηση μελέτης (project), Συγγραφή εργασίας / εργασιών, Καλλιτεχνική δημιουργία, κ.λπ.</i> <i>Αναγράφονται οι ώρες μελέτης του φοιτητή για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα καθώς και οι ώρες μη καθοδηγούμενης μελέτης σύμφωνα με τις αρχές του ECTS</i>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου	
	Διαλέξεις και εργαστήρια	13 x 3 ώρες = 39 ώρες	
	Μελέτη διαλέξεων	13 x 5 ώρες = 65 ώρες	
	Προετοιμασία και εκπόνηση πρώτης μικρής εργασίας	8	
	Προετοιμασία και εκπόνηση δεύτερης εργασίας	15	
	Προετοιμασία και εκπόνηση τελικής εργασίας	35	
	Σύνολο Μαθήματος	162 ώρες	
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ <i>Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης</i> <i>Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμίων, Επίλυση Προβλημάτων, Γραπτή Εργασία, Εκθεση / Αναφορά, Προφορική Εξέταση, Δημόσια Παρουσίαση, Εργαστηριακή Εργασία, Κλινική Εξέταση Ασθενούς, Καλλιτεχνική Ερμηνεία, Άλλη / Άλλες</i> <i>Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα</i>	Οι φοιτητές αξιολογούνται μέσω 3 ομαδικών εργασιών/παρουσιάσεων (2-4 άτομα). Η πρώτη περιλαμβάνει παρουσίαση στην τάξη και γραπτή ανάλυση δύο γραμμικών αφηγηματικών κειμένων. Η δεύτερη παρουσίαση περιλαμβάνει την επιλογή, παρουσίαση και γραπτή ανάλυση της δομής μιας μη γραμμικής αφήγησης. Η τελική εργασία αφορά στο σχεδιασμό μιας μικρής μη γραμμικής αφήγησης, χρησιμοποιώντας τα μέσα που προτιμά η κάθε ομάδα. Αυτό το πιο δημιουργικό μέρος συνοδεύεται από μια γραπτή ανάλυση που θα πρέπει να χρησιμοποιεί τα εργαλεία, τις κατηγορίες και τη λογική που		

<p>από τους φοιτητές.</p>	<p>αναπτύχθηκαν στο μάθημα.</p> <p>Η βαθμολογία υπολογίζεται με τη στάθμιση 20%, 30% και 50% για κάθε παρουσίαση/εργασία αντίστοιχα.</p> <p>Τα κριτήρια αξιολόγησης παρουσιάζονται αναλυτικά κατά τη διάρκεια του πρώτου μαθήματος αλλά και επεξηγούνται μέσω γραπτών ανακοινώσεων στο e-class, που αποστέλλονται σε κάθε μαθητή με σαφείς και λεπτομερείς προδιαγραφές για κάθε παρουσίαση/εργασία.</p>
---------------------------	--

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Προτεινόμενη Βιβλιογραφία:

- Jesse Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Morgan Kaufmann Publishers, 2010. ISBN 978-0-12-369496-6
- Salen, K., and E. Zimmerman. *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge, MA: MIT University Press, 2005. ISBN: 9780262195362.
- Frasca, G. "Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology." *Video Game Theory Reader*. Edited by M. Wolf and B. Perron. New York, NY: Routledge, 2003. ISBN: 9780415965781.
- Wardrip-Fruin, Noah. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, 2006
- Juul, J. "The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness." *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Edited by M. Copier and J. Raessens. Utrecht, the Netherlands: Utrecht University Press, 2003.