



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ  
ΣΧΟΛΗ ΘΕΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ  
ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
«ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΗ  
ΒΙΟΙΑΤΡΙΚΗ»**

*Αξιολόγηση των εφαρμογών web 2.0 και του κοινωνικού λογισμικού ως  
εργαλείων για την ανάπτυξη βιωματικών δράσεων, τη δημιουργία  
σχολικής εφημερίδας και προτύπων εργασιών στα πλαίσια  
εκπαιδευτικών θεμάτων*

*Προσμίτη Χριστίνα*

*Ξηρομερίτου Ιωάννα*

**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**Υπεύθυνος**

Βαβουγιός Διονύσιος

**Λαμία, 2016**



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ  
ΣΧΟΛΗ ΘΕΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ  
ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΒΙΟΙΑΤΡΙΚΗ  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ**

**«ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΜΕ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ,  
ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΕΓΑΛΟΥ ΟΓΚΟΥ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΚΑΙ  
ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ»**

*Αξιολόγηση των εφαρμογών web 2.0 και του κοινωνικού λογισμικού ως εργαλείων για την ανάπτυξη βιωματικών δράσεων, τη δημιουργία σχολικής εφημερίδας και προτύπων εργασιών στα πλαίσια εκπαιδευτικών θεμάτων.*

*Προσμίτη Χριστίνα*

*Ξηρομερίτου Ιωάννα*

**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**Επιβλέπων**

Βαβουγιός Διονύσιος

**Λαμία, 2016**

«Υπεύθυνη Δήλωση μη λογοκλοπής και ανάληψης προσωπικής ευθύνης»

Με πλήρη επίγνωση των συνεπειών του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων, και γνωρίζοντας τις συνέπειες της λογοκλοπής, δηλώνω υπεύθυνα και ενυπογράφως ότι η παρούσα εργασία με τίτλο *«Αξιολόγηση των εφαρμογών web 2.0 και του κοινωνικού λογισμικού ως εργαλείων για την ανάπτυξη βιωματικών δράσεων, τη δημιουργία σχολικής εφημερίδας και προτύπων εργασιών στα πλαίσια εκπαιδευτικών θεμάτων.»* αποτελεί προϊόν αυστηρά προσωπικής εργασίας και όλες οι πηγές από τις οποίες χρησιμοποίησα δεδομένα, ιδέες, φράσεις, προτάσεις ή λέξεις, είτε επακριβώς (όπως υπάρχουν στο πρωτότυπο ή μεταφρασμένες) είτε με παράφραση, έχουν δηλωθεί κατάλληλα και ευδιάκριτα στο κείμενο με την κατάλληλη παραπομπή και η σχετική αναφορά περιλαμβάνεται στο τμήμα των βιβλιογραφικών αναφορών με πλήρη περιγραφή. Αναλαμβάνω πλήρως, ατομικά και προσωπικά, όλες τις νομικές και διοικητικές συνέπειες που δύναται να προκύψουν στην περίπτωση κατά την οποία αποδειχθεί, διαχρονικά, ότι η εργασία αυτή ή τμήμα της δεν μου ανήκει διότι είναι προϊόν λογοκλοπής.

Η ΔΗΛΟΥΣΑ

Η ΔΗΛΟΥΣΑ

Ημερομηνία

Ημερομηνία

18-07-2016

18-07-2016

Υπογραφή

Υπογραφή

*Αξιολόγηση των εφαρμογών web 2.0 και του κοινωνικού λογισμικού ως εργαλείων για την ανάπτυξη βιωματικών δράσεων, τη δημιουργία σχολικής εφημερίδας και προτύπων εργασιών στα πλαίσια εκπαιδευτικών θεμάτων.*

*Προσμίτη Χριστίνα*

*Ξηρομερίτου Ιωάννα*

### **Τριμελής Επιτροπή:**

Βαβουγιός Διονύσιος

Σταμούλης Γεώργιος

π. Δωρόθεος Ευάγγελος Αγγέλης

## **Ευχαριστίες**

*Ευχαριστούμε τον κ.Βαβουγιού Διονύσιο, καθηγητή του τμήματος Πληροφορικής της Σχολής Θετικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας και επιβλέποντα της παρούσης διπλωματικής εργασίας, για την υποστήριξη και τη βοήθεια που μας παρείχε.*

*Στη συνέχεια θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τον διδάσκοντα π. Δωρόθεο Ευάγγελο Αγγέλη για την πολύτιμη καθοδήγηση του, που συνέβαλε ουσιαστικά στην ολοκλήρωση αυτής της εργασίας.*

*Τις ευχαριστίες μας εκφράζουμε και στον καθηγητή κ. Σταμούλη Γεώργιο που δέχτηκε να είναι μέλος της τριμελούς επιτροπής αξιολόγησης της μεταπτυχιακής εργασίας μας .*

*Τέλος, θέλουμε να ευχαριστήσουμε τις οικογένειές μας που με υπομονή και κουράγιο πρόσφεραν την απαραίτητη ηθική συμπαράσταση για την ολοκλήρωση της μεταπτυχιακής μας εργασίας.*

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<a href="#">Περίληψη</a>	σελ. 4
<a href="#">Εισαγωγή</a>	σελ. 5
<a href="#">1.1 Το πλαίσιο της εργασίας</a>	σελ. 5
<b>Κεφάλαιο 2: Η Εξέλιξη του Παγκόσμιου Ιστού</b>	
<a href="#">2.1 Web 2.0</a>	σελ. 7
<a href="#">2.2 Διαφορές Web 1.0 – Web 2.0</a>	σελ. 8
<a href="#">2.3 Web 2.0 και Τεχνολογία</a>	σελ. 11
<a href="#">2.4 Οι Χρήστες στο Web 2.0</a>	σελ. 12
<a href="#">2.5 Οι Γενεές του Web</a>	σελ. 12
<b>Κεφάλαιο 3: Web 2.0 και Κοινωνικό Λογισμικό</b>	
<a href="#">3.1 Κατηγορίες Κοινωνικού Λογισμικού</a>	σελ. 15
<a href="#">3.2 Ιστολόγια – Blog</a>	σελ. 16
<a href="#">Blog – Χρήσεις και Εφαρμογές στην Εκπαίδευση</a>	σελ. 17
<a href="#">Υλοποίηση των δικών μας ιστολογίων</a>	σελ. 21
<a href="#">3.3 Wiki</a>	σελ. 25
<a href="#">Εφαρμογές που Βασίζονται στο Wiki</a>	σελ. 28
<a href="#">Το δικό μας λιθαράκι στην παγκόσμια εγκυκλοπαίδεια...(προσθήκη άρθρου στο λήμμα Wiki</a>	σελ. 31
<a href="#">Το δικό μας Wiki</a>	σελ. 37
<a href="#">Διαφορές Wiki και Blog</a>	σελ. 40
<b>3.4 Social networking ή κοινωνικό δίκτυο</b>	
<a href="#">Twitter</a>	σελ. 41
<a href="#">Video - YouTube</a>	σελ. 51
<a href="#">Δημιουργία του δικού μας καναλιού στο youtube</a>	σελ. 54
<b>3.5 Διαμοιρασμός Αρχείων</b>	σελ. 55
<a href="#">Dropbox</a>	σελ. 57

<a href="#"><u>Συνεργατικά Έγγραφα του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου</u></a>	σελ. 60
<a href="#"><u>Google drive</u></a>	σελ. 61
<a href="#"><u>Παιδαγωγική αξιοποίηση του Google Drive</u></a>	σελ. 75
<a href="#"><u>Πρακτική αξιοποίηση των φορμών</u></a>	σελ. 77
<b>Κεφάλαιο 4: Εντάσσοντας τα κοινωνικά δίκτυα στην εκπαιδευτική διαδικασία.</b>	
<a href="#"><u>Χρήση ιστολογίων(Blog) και Facebook στο μάθημα της ερευνητικής εργασίας Γυμνασίου</u></a>	σελ. 80
<a href="#"><u>Περιγραφή ερωτηματολογίου έρευνας για την αξιολόγηση της χρήσης Blog &amp; Facebook</u></a>	σελ. 83
<a href="#"><u>Περιγραφή ερωτηματολογίου έρευνας</u></a>	σελ. 89
<b>Χρήση web 2.0 εργαλείων σε πολιτιστικό πρόγραμμα στο μάθημα Πληροφορικής Γυμνασίου</b>	
<a href="#"><u>Ηλεκτρονικό περιοδικό</u></a>	σελ. 95
<a href="#"><u>Προγραμματιστικά εργαλεία Logo και Scratch</u></a>	σελ. 103
<a href="#"><u>Διδακτική δραστηριότητα</u></a>	σελ. 112
<a href="#"><u>Η συμμετοχή μας στη διαδικτυακή κοινότητα του Scratch</u></a>	σελ. 114
<a href="#"><u>Γενικά Συμπεράσματα</u></a>	σελ. 115
<a href="#"><u>Βιβλιογραφία</u></a>	σελ. 116
<a href="#"><u>Ιστογραφία</u></a>	σελ. 119
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ</b>	
<a href="#"><u>Ερωτηματολόγιο 1</u></a>	σελ. 122
<a href="#"><u>Ερωτηματολόγιο 2</u></a>	σελ. 125
<a href="#"><u>Ερωτηματολόγιο 3</u></a>	σελ. 130
<a href="#"><u>Ερωτηματολόγιο 4</u></a>	σελ. 138



## Περίληψη

Στην εργασία αυτή καταγράφονται κάποιες εφαρμογές κοινωνικού λογισμικού με τις δυνατότητες και τα χαρακτηριστικά που έχει καθεμία από αυτές. Αυτό που μας ενδιαφέρει όμως είναι η παιδαγωγική τους αξιοποίηση και η ένταξη στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στηριζόμενοι κυρίως στην ελληνική, αλλά και την διεθνή βιβλιογραφία, σε πρόσφατα επιστημονικά άρθρα και δημοσιεύσεις, παρουσιάζουμε για κάθε ένα εργαλείο κοινωνικού λογισμικού τρόπους που μπορεί να ενταχθεί και να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση.

Η παρούσα εργασία πραγματεύεται την αξιολόγηση των εφαρμογών Web 2.0 και του κοινωνικού λογισμικού ως εργαλείων για την ανάπτυξη βιωματικών δράσεων, τη δημιουργία σχολικής εφημερίδας και προτύπων εργασιών στα πλαίσια εκπαιδευτικών θεμάτων. Για την έρευνα χρησιμοποιήθηκαν ερωτηματολόγια που απαντήθηκαν από τους μαθητές όπου και αναδεικνύεται η σημασία και η αποτελεσματικότητα της χρήσης των τεχνολογιών Web 2.0 στην εκπαιδευτική πράξη.

## Abstract

In this master thesis study some social media applications as well as the capabilities and features of each of these tools are recorded. We were mostly interested in their contribution to their educational development and integration in the educational process. Relying mainly on the domestic and also the foreign literature as well as the recent scientific articles and publications, we describe in detail the ways in which each social software tool can be used in education.

This study discusses the evaluation of Web 2.0 applications and social media as tools for the development of experiential activities, the creation of a school newspaper and task standards within educational issues. Questionnaires answered by students have been used for this research, in which the significance and the effectiveness of the use of Web 2.0 technologies in educational practice are highlighted.

### Λέξεις Κλειδιά(Keywords):

*Web2.0 tools, social media, Wiki, Wikipaces, Wikipedia, Blog, google drive, Facebook, schoolpress, Logo,Scratch.*

## 1. Εισαγωγή

### Σκοπός της εργασίας

Στην εργασία αυτή καταγράφονται κάποιες εφαρμογές κοινωνικού λογισμικού με τις δυνατότητες και τα χαρακτηριστικά που έχει καθεμία από αυτές. Αυτό που μας ενδιαφέρει όμως είναι η παιδαγωγική τους αξιοποίηση και η ένταξη στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς και η άποψη των μαθητών για την χρησιμότητα των εφαρμογών αυτών.

### Στόχοι

- Αναλυτική παρουσίαση συγκεκριμένων εφαρμογών κοινωνικού λογισμικού και τρόπος χρήσης τους.
- Εφαρμογή και χρήση των εφαρμογών αυτών που περιγράφονται κατά την εκπαιδευτική διαδικασία.
- Διερεύνηση του τρόπου που επηρεάζεται η μάθηση από την χρήση κοινωνικού λογισμικού.
- Ποια τα οφέλη και ποια η άποψη των παιδιών γι' αυτό.
- Καταγραφή συμπερασμάτων και προβληματισμών σχετικά με την εφαρμογή του κοινωνικού λογισμικού στην εκπαίδευση.

### 1.1 Το πλαίσιο της εργασίας

Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) θεωρούνται σήμερα ως ο νέος φορέας αλλαγών στο χώρο της εκπαίδευσης, ο οποίος μπορεί να οδηγήσει σε σημαντικά εκπαιδευτικά και παιδαγωγικά αποτελέσματα, και να υποστηρίξει τους εκπαιδευόμενους στην ανάπτυξη των γνώσεων και των δεξιοτήτων που χρειάζονται για να επιτύχουν στην κοινωνία του 21ου αιώνα. Ειδικότερα, ο νέος παγκόσμιος ιστός, που ακούει στο όνομα Web 2.0 ενθαρρύνει τη συμμετοχή των χρηστών και την παραγωγή ενός πλουσιότερου, πιο σύγχρονου και δυναμικότερου περιεχομένου. Το Web 2.0 ενσωματώνει μια πληθώρα εργαλείων, στο κέντρο των οποίων βρίσκεται η δημιουργία περιεχομένου από τους ίδιους τους χρήστες, η διαμοίραση υλικού πολλαπλών μορφών, η επικοινωνία και αλληλεπίδραση μεταξύ των χρηστών (Jimoyiannis, 2010). Οι σημερινοί μαθητές έχουν καθημερινή επαφή με νέες τεχνολογίες και ειδικότερα εργαλεία κοινωνικού λογισμικού (social software). Χρησιμοποιούν ιστολόγια, επικοινωνούν σύγχρονα ή ασύγχρονα, μοιράζονται και δημοσιεύουν ψηφιακό υλικό, συμμετέχουν σε κοινωνικά δίκτυα κ.λπ. Η διάδοση και η χρήση εργαλείων και υπηρεσιών Web 2.0 δεν άφησε ανεπηρέαστο το χώρο της εκπαίδευσης. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι σίγουρα εξαιρετικά δημοφιλή μεταξύ μαθητών και φοιτητών, γι' αυτό και η παιδαγωγική αξιοποίησή τους αποτελεί ένα ιδιαίτερα σημαντικό ζήτημα.

Οι Web 2.0 εφαρμογές προσφέρουν σημαντικές δυνατότητες στην εκπαίδευση λόγω της ανοιχτής τους φύσης, της ευκολίας στη χρήση και της υποστήριξης που παρέχουν για ενεργό συμμετοχή και συνεργασία. Το διαδίκτυο και ιδιαίτερα το κοινωνικό λογισμικό ενδείκνυται για την ανάπτυξη ενός μαθησιακού περιβάλλοντος πιο δυναμικού και ευέλικτου σε σχέση με τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας. Η συνεργασία αναδεικνύεται γενικότερα ως ένας από τους σημαντικότερους λόγους για τους οποίους τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν πολύπλευρα στην εκπαίδευση. Οι τεχνολογίες του Web 2.0 μπορούν να συνεισφέρουν στη μάθηση πολύ περισσότερο σε σχέση με τις τεχνολογίες της πρώτης γενιάς του παγκοσμίου ιστού, αφού έχουν ως προϋπόθεση τη συμμετοχή και συνεισφορά του διδασκόμενου.

### 1.3 Διάρθρωση της εργασίας

Η εργασία είναι δομημένη ως εξής:

- Στο **Κεφάλαιο 2** γίνεται μια σύντομη περιγραφή στα διάφορα στάδια εξέλιξης του παγκόσμιου ιστού και εξηγείται τι είναι αυτό που διαφοροποιεί το Web 2.0 από το παραδοσιακό Web, όσον αφορά στην τεχνολογία, αλλά και στους χρήστες.
- Στο **Κεφάλαιο 3** παρουσιάζονται οι διάφορες κατηγορίες κοινωνικού λογισμικού, δηλαδή: Blog, Wiki, social networking, media sharing. Για κάθε μία εφαρμογή κοινωνικού λογισμικού γίνεται αναλυτική περιγραφή των λειτουργικών χαρακτηριστικών της και δυνατοτήτων, καθώς και παράθεση ιστοσελίδων που προσφέρουν αυτές τις υπηρεσίες. Εξηγείται επίσης πώς κάθε εφαρμογή κοινωνικού λογισμικού μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση.
- Στο **Κεφάλαιο 4** παρουσιάζεται η χρήση ιστολογίων, κοινωνικών δικτύων (συγκεκριμένα Facebook) και Web 2.0 εφαρμογών, στο μάθημα της ερευνητικής εργασίας Γυμνασίου και κάνοντας χρήση ερωτηματολογίων γίνονται έρευνες αξιολόγησης αυτής της χρήσης από τους μαθητές.
- Σύνοψη με συμπεράσματα και διάφοροι προβληματισμοί ως αποτελέσματα των ερευνών που πραγματοποιήθηκαν.

## Κεφάλαιο 2: Η Εξέλιξη του Παγκόσμιου Ιστού

### 2.1 Web 2.0

Ο όρος Web 2.0 αναφέρθηκε για πρώτη φορά το 2004 από τους Tim O'Reilly και Dale Dougherty της εταιρίας O'Reilly Media, οι οποίοι περιέγραφαν τις καινούργιες διαδικτυακές τάσεις και επαγγελματικά μοντέλα, σε ένα συνέδριο της Medialive International για την ανταλλαγή ιδεών. Παρά τον σκεπτικισμό του εφευρέτη του παγκόσμιου ιστού Tim Berners Lee και άλλων επιστημόνων και ειδικών σχετικά με την έννοια του νέου παγκοσμίου ιστού, ο όρος Web 2.0 κατέστη δημοφιλής, με αποτέλεσμα στον επόμενο ενάμιση χρόνο από την παρουσίασή του, να έχει περισσότερες από 9,5 εκατομμύρια αναφορές στη μηχανή αναζήτησης Google.

Αν κι ο όρος Web 2.0 υπονοεί μια νέα έκδοση του Web ουσιαστικά δεν πρόκειται για κάποιο καινούργιο πρωτόκολλο, ούτε έχουμε αναβάθμιση των τεχνικών του χαρακτηριστικών, αλλά αλλαγή του τρόπου που οι δημιουργοί ιστοτόπων και οι προγραμματιστές πληροφοριακών συστημάτων όσο και οι τελικοί χρήστες χρησιμοποιούν το Web και τις υπηρεσίες του. Η αλληλεπίδραση των χρηστών με το περιεχόμενο και τους άλλους χρήστες εντείνεται. Η νέα χρήση των ήδη υπαρχουσών τεχνολογιών και εργαλείων δίνει καινούριες διαστάσεις και προστιθέμενη αξία στο περιεχόμενο. Οι λέξεις «υλικό» και «λογισμικό» περνάνε σε δεύτερη μοίρα ενώ μια νέα, καθολική πλατφόρμα είναι



αυτή που αναδεικνύεται.

Εικόνα 1: Web 2.0

Ο νέος παγκόσμιος ιστός που ακούει στο όνομα Web2.0 ενθαρρύνει τη συμμετοχή των χρηστών και την παραγωγή ενός πλουσιότερου, πιο σύγχρονου και δυναμικότερου περιεχομένου. Προσφέρει σε όλους τους χρήστες του το ρόλο του δημιουργού και εκδότη, αφού ταυτόχρονα με τους Web developers και οι απλοί χρήστες είναι σε θέση να δημιουργούν χρησιμοποιώντας τη θέληση και τη

φαντασία τους. Ο αρχικός παθητικός ρόλος παρουσίασης των πληροφοριών μεταλλάσσεται. Έννοιες όπως περιεχόμενο, συνεργασία, επικοινωνία, συνεισφορά, κοινότητα, social computing διαδραματίζουν πλέον πρωταγωνιστικό ρόλο και πολλοί υποστηρίζουν ότι μια τεχνολογική και κοινωνική επανάσταση είναι σε εξέλιξη. Το Web 2.0 αντιπροσωπεύει αυτές τις αλλαγές. Τα κύρια χαρακτηριστικά του Web 2.0 είναι τα ακόλουθα :

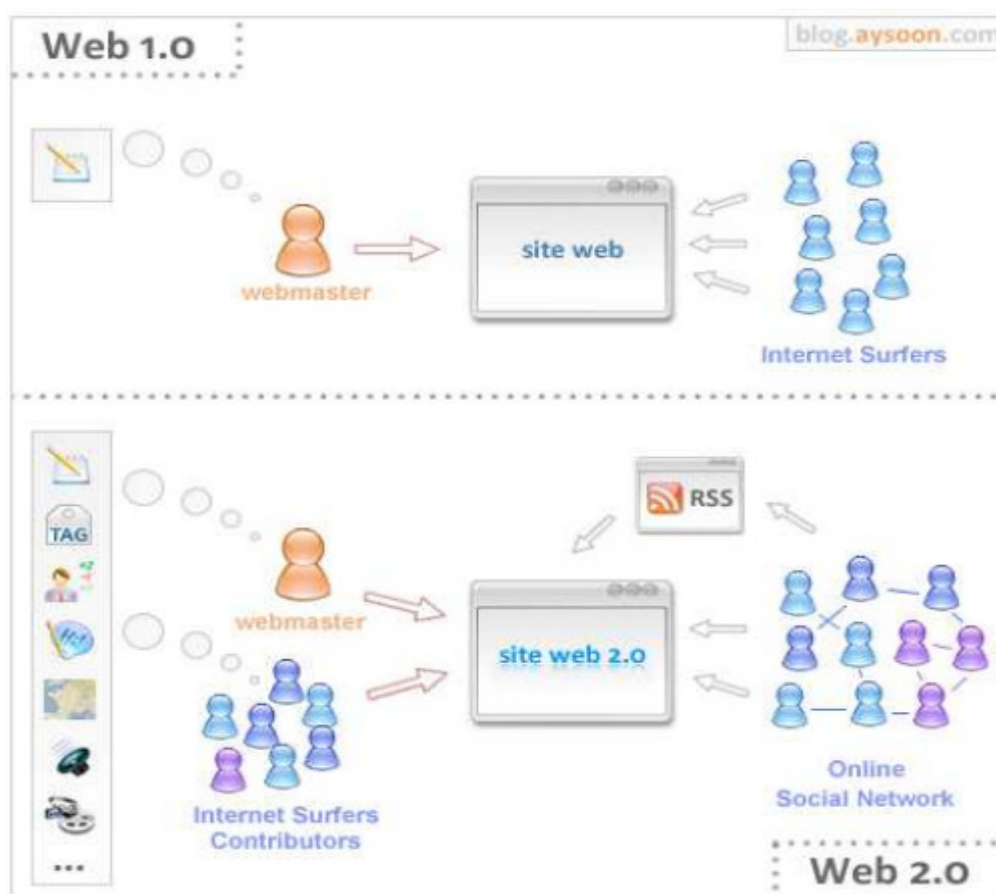
- Το διαδίκτυο και όλες οι συσκευές που είναι συνδεδεμένες σε αυτό, αποτελούν μια παγκόσμια πλατφόρμα επαναχρησιμοποιούμενων υπηρεσιών και δεδομένων, τα οποία προέρχονται κυρίως από τους ίδιους τους χρήστες και στις περισσότερες περιπτώσεις διακινούνται ελεύθερα,
- Αρκεί ένας browser, ώστε να χρησιμοποιείται σαν interface με αυτή την πλατφόρμα, η οποία λειτουργεί ανεξαρτήτως συσκευής πρόσβασης (π.χ. Η/Υ, PDA, κινητό τηλέφωνο) και λειτουργικού συστήματος. Μόνη προϋπόθεση είναι η ύπαρξη σύνδεσης στο διαδίκτυο.
- Λογισμικό, περιεχόμενο και εφαρμογές ανοιχτού κώδικα (open source).
- Συνεχής και άμεση ανανέωση των δεδομένων και του λογισμικού.
- Προώθηση του δημοκρατικού χαρακτήρα του διαδικτύου, με τους χρήστες να έχουν τον πρωταγωνιστικό ρόλο.
- Δυνατότητα για ανοιχτή επικοινωνία, ανάδραση, διάχυση πληροφοριών, άμεση συγκέντρωση και εκμετάλλευση της γνώσης των χρηστών για διάφορα ζητήματα.
- Αμφίδρομη επικοινωνία του χρήστη με επιχειρήσεις ή οργανισμούς που μπορεί να έχει σαν αποτέλεσμα την επίδρασή του στην υιοθέτηση κατευθύνσεων και στη λήψη αποφάσεων.

## 2.2 Διαφορές Web 1.0 – Web 2.0

Σε τεχνικό επίπεδο, οι δυνατότητες που προσφέρουν τα εργαλεία της δεύτερης γενιάς του παγκόσμιου ιστού είναι πολλαπλάσιες σε σχέση με τις αντίστοιχες εκείνων της πρώτης γενιάς. Το Web 2.0 αναφέρεται σε ένα σύνολο νέων δικτυακών υπηρεσιών, οι οποίες επιτρέπουν στους χρήστες να συνεργάζονται και να ανταλλάσσουν δεδομένα Online, με πιο αποδοτικό τρόπο σε σχέση με αυτόν που προσέφεραν οι παλιότερες υπηρεσίες. Οι εφαρμογές του Web 2.0 μοιάζουν με τις εφαρμογές desktop. Επιπλέον, οι νέοι δικτυακοί τόποι είναι κατά κανόνα «δυναμικοί» και περισσότερο αλληλεπιδραστικοί, διαφέροντας από το Web 1.0 που χαρακτηριζόταν από στατικές ιστοσελίδες.

Ωστόσο, παρά τις σημαντικές διαφορές σε τεχνικό επίπεδο, η ουσιαστική διαφοροποίηση πρώτης και δεύτερης γενιάς του παγκόσμιου ιστού έγκειται στο ρόλο των χρηστών. Η μετάβαση στο Web 2.0 χαρακτηρίζεται από τη μεταβολή του ρόλου του χρήστη από «καταναλωτή» σε «συμμέτοχο» και «συμπαγωγό». Ενώ στο Web 1.0 οι χρήστες μπορούσαν απλώς να διαβάσουν (δηλ. καταναλώσουν) το περιεχόμενο ιστοσελίδων, στο Web 2.0 μπορούν όχι απλά να διαβάσουν, αλλά και να συνεισφέρουν στο περιεχόμενο. Αυτό το νέο περιβάλλον δίνει την δυνατότητα στους χρήστες (μαθητές) να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία για να παρουσιάσουν τον εαυτό τους, να αναλύσουν πληροφορίες και να παρουσιάσουν την δουλειά τους και ως εκ τούτου να αποτελέσουν την σύγχρονη ψηφιακή γενιά (Batsila, M., Tsihouridis, Ch., Vanougiotis, D., Ioannidis, G.S. (2015)).

Παράλληλα με τη διαμόρφωση του περιεχομένου, διαφόρων μορφών, όπως κείμενο, ήχος, εικόνα, βίντεο, στους χρήστες επαφίεται και η κατηγοριοποίηση, η αξιολόγηση και η κατάταξη του περιεχομένου, όπως για παράδειγμα ποια είδηση θεωρείται από αυτούς ως η πιο σημαντική.



Εικόνα 2: Η αλληλεπίδραση και συμμετοχή των χρηστών στο Web 2.0

Αν και ο όρος Web 2.0 φαίνεται επί των ημερών μας να έχει επικρατήσει, ο ίδιος ο Tim Berners Lee εξακολουθεί να είναι επιφυλακτικός αναφορικά με την ουσιαστική διαφοροποίηση μεταξύ Web 1.0 και Web 2.0.

Παρά του ότι οι υποστηρικτές του Web 2.0 διατείνονται ότι «το Web 1.0 συνέδεε υπολογιστές, ενώ το Web 2.0 συνδέει ανθρώπους», ο επινοητής του παγκόσμιου ιστού σωστά απαντά ότι το Web 2.0 στηρίζεται τεχνολογικά στο προϋπάρχον Web 1.0, οπότε στην πραγματικότητα δε μπορούμε να μιλήσουμε για μια μεγάλη τεχνολογική επανάσταση.

#### Μετάβαση από το Web 1.0 στο Web 2.0

Britannica Online --> Wikipedia

personal websites --> Blogging

domain name speculation --> search engine optimization

publishing --> participation

<p>content management systems --&gt; Wiki</p> <p>directories (taxonomy) --&gt; tagging ("folksonomy")</p> <p>stickiness --&gt; syndication</p> <p><b>Web 1.0 vs. Web 2.0</b></p>
--

Εικόνα 3: Μετάβαση από το Web 1.0 στο Web 2.0

Με αφορμή τον παραπάνω πίνακα θα δούμε μερικές εφαρμογές Web 2.0 σε σύγκριση με αντίστοιχες του Web 1.0. Το πιο βασικό χαρακτηριστικό στο οποίο διαφέρει η διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια Wikipedia έναντι της Britannica Online είναι η ανοιχτή και ελεύθερη συμμετοχή των αναγνωστών ως προς τη διαμόρφωση του περιεχομένου. Η Wikipedia ακολουθεί την «αρχιτεκτονική της συμμετοχής» του Web 2.0 προσφέροντας τη δυνατότητα παρέμβασης στους χρήστες. Η Wikipedia γράφεται σε συνεργασία από εθελοντές από όλο τον κόσμο. Τα περισσότερα από τα άρθρα μπορούν να τροποποιηθούν από οποιονδήποτε με πρόσβαση στο διαδίκτυο, απλά πατώντας το σύνδεσμο επεξεργασία. Καθημερινά εκατοντάδες χιλιάδες επισκέπτες από όλο τον κόσμο κάνουν δεκάδες χιλιάδες αλλαγές και δημιουργούν χιλιάδες νέα άρθρα για την ενίσχυση της γνώσης που βρίσκεται στην εγκυκλοπαίδεια Wikipedia. Το περιεχόμενο της Britannica είναι μη μεταβαλλόμενο και καθορισμένο αποκλειστικά από τους συγγραφείς του και αυτό έρχεται σε αντιπαράθεση με τη δυναμικότητα και την ευελιξία της Wikipedia. Η φράση του Miller (2005), «Το Web 1.0 οδήγησε τους ανθρώπους στην πληροφορία. Το Web 2.0 οδηγεί την πληροφορία στους ανθρώπους», δείχνει την ουσιαστική διαφορά ανάμεσα στο Web 1.0 και Web 2.0.

Συμπληρωματικά με όσα έχουμε πει ως τώρα, παραθέτουμε τον παρακάτω πίνακα όπου δείχνει αλλαγές που προκύπτουν από τη μετάβαση του Web 1.0 στο Web 2.0.

Web 1.0	Web 2.0
Λογισμικό ως προϊόν	Λογισμικό ως υπηρεσία
Σύνδεση ιστοσελίδας με άλλες μόνο μέσω υπερσυνδέσμων	Real-time εμπλουτισμός ιστοσελίδας με περιεχόμενο από άλλες ιστοσελίδες (π.χ. RSS feeds, widgets)
Stand – alone applications	Mash-ups
Οργανωμένος, στοχευμένος, ελεγχόμενος «μονόλογος»	Διάλογος - Συνεργασία - Συλλογικότητα - Αλληλεπίδραση - Επικοινωνία
HTML	XML, RSS, AJAX – Δυναμική αλλαγή περιεχομένου ιστοσελίδων
Portals	Start page ελεγχόμενη από τον χρήστη (π.χ. iGoogle, Netvibes)
WebPages	Web blogs

Σελιδοδείκτες (Bookmarks / Favorites)	Social bookmarking
Χρήση λογισμικού κλειστού κώδικα	Εκτεταμένη χρήση open source λογισμικού
Χρήση τοπικά εγκατεστημένων στο PC εφαρμογών	Web platform - Κοινές Εφαρμογές Web (Network as platform)
Αποθήκευση δεδομένων στον τοπικό δίσκο	Online Storage
Χρήση desktop PC για πρόσβαση στο web	Χρήση πολλών μέσων πρόσβασης στο web (PDAs, laptops, mobile phones κλπ.)

Εικόνα 4: Διαφορές Web 1.0 - Web 2.0

### 2.3 Web 2.0 και Τεχνολογία

Παρακάτω παρουσιάζονται συνοπτικά οι σημαντικότερες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται από το Web 2.0 και το διαφοροποιούν ως προς τον τρόπο λειτουργίας και παρουσίασης των ιστοσελίδων σε σχέση με το παραδοσιακό Web (Καλτσογιάννης, 2007):

- Πλούσια και διαδραστικά interfaces χρηστών (Rich Internet Applications - RIA) που χρησιμοποιούν τεχνολογία Flash, Javascript, AJAX, που αντιπροσωπεύει την τάση του Web 2.0 για όσο το δυνατόν καλύτερη εκμετάλλευση του δικτύου. Αντί να φορτώνεται ολόκληρη η σελίδα, ανανεώνονται μόνο τα δεδομένα που αλλάζουν όσο ο χρήστης βρίσκεται ή επανέρχεται σε αυτή, γεγονός που δίνει το πλεονέκτημα της ταχύτητας (π.χ. Στο Gmail ο υπολογισμός του διαθέσιμου αποθηκευτικού χώρου ανανεώνεται σε πραγματικό χρόνο και από όλη τη σελίδα αλλάζει μόνο αυτός).
- Χρήση RSS feeds: Η RSS επιτρέπει στο χρήστη να βλέπει πότε ανανεώθηκε το περιεχόμενο των δικτυακών τόπων που τον ενδιαφέρουν. Μπορεί να λαμβάνει κατευθείαν στον υπολογιστή του τους τίτλους των τελευταίων ειδήσεων και των άρθρων που επιθυμεί, ή ακόμα και εικόνων ή βίντεο, αμέσως μόλις αυτά γίνουν διαθέσιμα, χωρίς να είναι απαραίτητο να επισκέπτεσαι καθημερινά του αντίστοιχους δικτυακούς τόπους. Όταν οι χρήστες επισκέπτονται τα προσωπικά τους feed readers βρίσκουν ενημερωμένο περιεχόμενο, δηλαδή μια συλλογή από feeds στα οποία έχουν γίνει συνδρομητές.
- Χρήση ανοικτού λογισμικού: Π.χ. Linux σαν λειτουργικό σύστημα, Apache σαν Web server, MySQL σαν βάση δεδομένων και PHP, Pearl, Python, σαν γλώσσες προγραμματισμού. Λογισμικό ανοικτού κώδικα (open source) είναι το λογισμικό εκείνο που παρέχει σε τρίτους ελεύθερη διανομή και πρόσβαση στον πηγαίο κώδικά του. Αυτά είναι τα κρίσιμα στοιχεία που το χαρακτηρίζουν και το διαφοροποιούν από τα άλλα προγράμματα υπολογιστών. Να αναφέρουμε ότι στο δικτυακό τόπο SourceForge (<http://sourceforge.net>) υπάρχει λίστα με πάνω από 300.000 λογισμικά ανοικτού κώδικα. Ο καθένας μπορεί να προσθέσει ένα project και οποιoσδήποτε μπορεί να «κατεβάσει» και να χρησιμοποιήσει οποιονδήποτε κώδικα.



## 2.4 Οι Χρήστες στο Web 2.0

Το παραδοσιακό Web αποτέλεσε το μέσο χάρη στο οποίο οι χρήστες απέκτησαν πρόσβαση σε πλήθος πληροφοριών και εκτεταμένο περιεχόμενο στον παγκόσμιο ιστό και είχαν μια πρώτη μορφή επικοινωνίας μεταξύ τους. Με βάση αυτό, θα μπορούσε κανείς να ισχυριστεί ότι το Web 2.0 αποτελεί την εξέλιξη που έχει σαν κινητήριο δύναμη τους ίδιους τους χρήστες και διαμορφώνεται από τις ανάγκες τους.

Οι αλλαγές που φέρνει το Web 2.0 για τους χρήστες (Καλτσογιάννης, 2007):

- **Εφαρμογές προσαρμοσμένες στα συμφέροντα – ανάγκες των χρηστών:** Η εμπειρία χρήσης του διαδικτύου γίνεται πολύ καλύτερη, άμεση και πιο ουσιαστική μέσω μιας σειράς τεχνολογικών απλοποιήσεων. Παρέχεται δυνατότητα παραμετροποίησης ιστοσελίδων σύμφωνα με τις προτιμήσεις των ίδιων των χρηστών (π.χ. Netvibes.com), και ευκολότερη αναζήτηση της πληροφορίας μέσω tagging. Ακόμη η αντικατάσταση παραδοσιακών εφαρμογών που μέχρι πρότινος ήταν διαθέσιμες μόνο κατόπιν αγοράς (λειτουργικά συστήματα, προγράμματα email, Office κλπ) με αντίστοιχες εφαρμογές ανοιχτού κώδικα και διαδικτυακές εφαρμογές (Linux, g-mail, Google docs κ.λπ.) έχει σημαντικά οφέλη γι' αυτούς.
- **Νέες διαστάσεις στην επικοινωνία μεταξύ των χρηστών:** εφαρμογές όπως το Skype και το MSN Messenger έχουν δυνατότητες ανταλλαγής γραπτών μηνυμάτων, εικόνων, ήχου ή βίντεο σε πραγματικό χρόνο ανεξάρτητα με το που βρίσκονται με συχνά μηδενικό κόστος. Η πρωτοφανής διάδοση των ιστολογίων καθιστά την επικοινωνία ευκολότερη, μαζικότερη και πιο ουσιαστική, αφού ο καθένας μπορεί να εκφράσει τις σκέψεις και τις απόψεις του απευθυνόμενος σε όλους τους χρήστες του διαδικτύου.
- **Ελεύθερη δημοσιοποίηση δεξιοτήτων, έκφρασης δημιουργικότητας, ευκαιρίες ανάδειξης:** σε ιστοσελίδες όπως το YouTube και το MySpace οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να δημοσιοποιούν τις προσωπικές τους δεξιότητες (π.χ. μουσική, βίντεο, φωτογραφίες) και έτσι έχουν πρόσβαση σε ένα ευρύ κοινό που δεν θα είχαν διαφορετικά.
- **Εκμετάλλευση της συλλογικής γνώσης των χρηστών:** οι χρήστες μπορούν να γίνουν «σοφότεροι» εκμεταλλεόμενοι τις πληροφορίες και γνώσεις που καταθέτουν οι υπόλοιποι μέσω Blog, Wiki, forums και χώρων κοινωνικής δικτύωσης.
- **Αμφίδρομη επικοινωνία του χρήστη με επιχειρήσεις – οργανισμούς:** μέσα από τις Web 2.0 εφαρμογές οι απόψεις των χρηστών δημοσιοποιούνται και ανάλογα με την επικρατούσα τάση, αποκτούν τέτοια σημασία, έτσι ώστε επιχειρήσεις, οργανισμοί και πολιτικοί φορείς να τις λαμβάνουν σοβαρά υπόψη.
- **Καλύτερη εξυπηρέτηση των πολιτών από υπηρεσίες, οργανισμούς:** η πλήρης διεκπεραίωση υποθέσεων μέσω του διαδικτύου εξυπηρετεί τους πολίτες και κάνει πιο εύκολες τις καθημερινές συναλλαγές με τις δημόσιες υπηρεσίες.

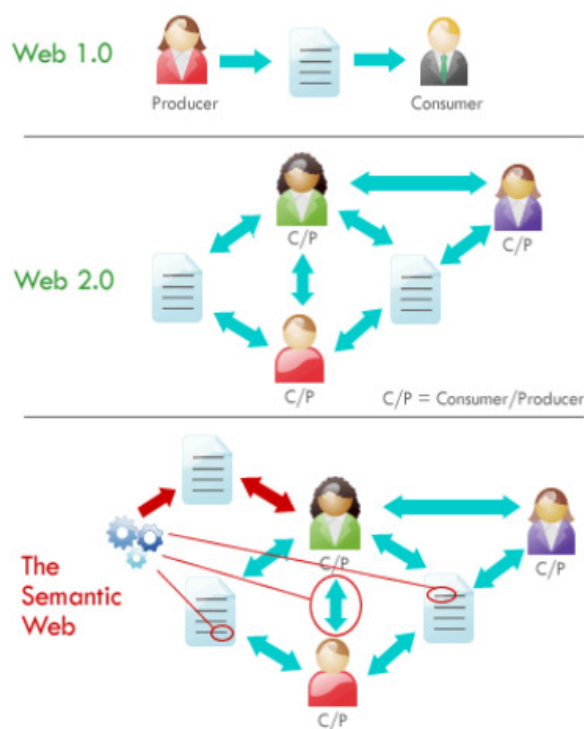
## 2.5 Οι Γενεές του Web

Το **Web 1.0** αποτελεί μια πύλη πληροφοριών. Ο χρήστης μπορεί να ανακτήσει οποιαδήποτε πληροφορία από το διαδίκτυο όπως επίσης, και να κατέχει το δικό του διαδικτυακό χώρο. Το **Web 2.0** αποτελεί μια πλατφόρμα που επικεντρώνεται στη διασύνδεση ανθρώπων και κατά συνέπεια στη συγκρότηση διαδικτυακών κοινοτήτων. Το **Web 3.0** αποτελεί ένα νέο κόσμο όπου

θα υπάρχει η δυνατότητα ανάλυσης όλων των πληροφοριών που υπάρχουν με στόχο να αντιμετωπίσει το μεγάλο όγκο των δεδομένων και να γίνει πιο εύχρηστο για την καλύτερη εξυπηρέτηση των χρηστών. Πρόκειται για την κατασκευή προγραμμάτων που θα κατανοούν τις λέξεις και τα δεδομένα που θα εισάγει ο χρήστης, δηλαδή θα λειτουργεί όπως ο ανθρώπινος εγκέφαλος. Βελτιώνει την αναζήτηση και αξιοποιώντας μέρος από τα πορίσματα της τεχνητής νοημοσύνης καταλαβαίνει τι ακριβώς θέλει να βρει ο χρήστης.

### Από το Web 1.0 στο Web 3.0

Το **Web 3.0** βασίζεται στο υφιστάμενο Web και αποτελεί τη μεγαλύτερη προσπάθεια αυτόματης ενοποίησης των συστημάτων ώστε να συνεργάζονται διαλειτουργικά σε παγκόσμιο επίπεδο. Στηρίζεται δηλαδή στην ιδέα της οργάνωσης και διασύνδεσης της πληροφορίας που υπάρχει στο διαδίκτυο, ώστε να χρησιμοποιηθεί πιο αποτελεσματικά για την ανακάλυψη, αυτοματοποίηση και επαναχρησιμοποίησή της από διαφορετικές μεταξύ τους εφαρμογές. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στις



προτιμήσεις κάθε χρήστη (εξατομίκευση) και είναι δυνατή η εξαγωγή χρήσιμων πληροφοριών για τον χρήστη μέσα από τη διαδικτυακή του συμπεριφορά. Επίσης, χαρακτηριστικό του **Web 3.0** είναι η φορητότητα. Ο χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση από οποιονδήποτε χώρο οποιαδήποτε στιγμή.

Για τη συνέχεια αναμένεται η εξέλιξη της Επιστήμης του Web (Web Science) με πιο εξελιγμένο σημασιολογικό ιστό και έμφαση στην εξέλιξη, ανάπτυξη και κατανόηση κατακευκμένων πληροφοριακών συστημάτων, συστημάτων ανθρώπου και μηχανών που λειτουργούν σε παγκόσμιο επίπεδο (Web 4.0) με την τεχνητή νοημοσύνη, την υπολογιστική γλωσσολογία και τη γλωσσική τεχνολογία να παίζουν βασικό ρόλο.

Στον πίνακα που ακολουθεί βλέπουμε συνοπτικά τις γενεές του Web και τι τις χαρακτηρίζει:

Εποχή	Περιγραφή	Πηγή υπεραξίας
Προ-Web: 1980's	Επιτραπέζιοι Η/Υ	υπολογισμοί σε ατομικό επίπεδο
Web 1.0 : 90's <b>αρχεία</b>	Σερφάροντας: ο browser είναι η πλατφόρμα	διασύνδεση αρχείων
Web 2.0 : 00's <b>άνθρωποι</b>	Κοινωνικό Web: Το Web είναι η πλατφόρμα	διασύνδεση ανθρώπων
Web 3.0 : 10's <b>δεδομένα</b>	Σημασιολογικό Web: Το Graph είναι η πλατφόρμα	διασύνδεση εννοιών
Web 4.0 : 20's <b>ικανότητες</b>	Cloud computing: Το δίκτυο είναι η πλατφόρμα	+ διασύνδεση υλικού

## Κεφάλαιο 3: Web 2.0 και Κοινωνικό Λογισμικό

### 3.1 Κατηγορίες Κοινωνικού Λογισμικού

Το κοινωνικό λογισμικό (social software) είναι ένας ευρύς όρος που περιλαμβάνει οποιοδήποτε εργαλείο ή εφαρμογή που επιτρέπει σε δύο ή περισσότερα άτομα να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν σε πραγματικό χρόνο (σύγχρονη επικοινωνία ή συνεργασία) ή σε διαφορετικούς χρόνους (ασύγχρονη επικοινωνία ή συνεργασία), όντας κάθε πρόσωπο σε διαφορετική τοποθεσία. Για το κοινωνικό λογισμικό χρησιμοποιούνται επίσης οι όροι social media και social networking και υπάρχει μια τάση να ταυτίζονται.

Όμως ο όρος social media αναφέρεται στα μέσα διαμοιρασμού της πληροφορίας, των δεδομένων και της επικοινωνίας ανάμεσα στα άτομα, ενώ ο όρος social networking αναφέρεται στη δημιουργία και την αξιοποίηση κοινοτήτων για τη διασύνδεση ανθρώπων με κοινά ενδιαφέροντα.

Επομένως ισοδύναμοι όροι με το κοινωνικό λογισμικό (social software) είναι τα social media ή μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Το κοινωνικό λογισμικό είναι αποτέλεσμα του Web 2.0, όπου ο κάθε χρήστης μπορεί όχι μόνο να διαβάζει, αλλά να δημιουργεί και να μοιράζεται το περιεχόμενο που δημιουργεί, αλληλεπιδρώντας με τους άλλους χρήστες.

Σε μια προσπάθεια να κατηγοριοποιήσουμε τα πιο σημαντικά εργαλεία του κοινωνικού λογισμικού, και με βάση τη βιβλιογραφία, έχουμε:

- Blog ή ιστολόγιο π.χ. *Blogger, Wordpress*
- Wiki and collaborative editing tools ή ιστοχώροι δημιουργίας/επεξεργασίας περιεχομένου και συνεργατικά εργαλεία συγγραφής π.χ. *Wikipedia, GoogleDocs*
- Social networking ή κοινωνικό δίκτυο π.χ. *Facebook, MySpace, LinkedIn, Twitter*
- Instant messaging, chat and conversational arenas ή συγχρονισμένη ανταλλαγή μηνυμάτων και χώροι συζήτησης π.χ. *MSN Messenger, Google talk, Skype*
- Podcasting and media sharing ή διανομή αρχείων πολυμέσων π.χ. *Youtube, Flickr*
- RSS feeds ή ενημέρωση για την ανανέωση του περιεχομένου μιας ιστοσελίδας
- Mash-ups ή συνδυασμός δεδομένων και εφαρμογών π.χ. *Google maps*

## 3.2 Ιστολογία – Blog

### Εισαγωγή

#### Τι είναι το Ιστολόγιο

Ένα Blog είναι μία ιστοσελίδα στην οποία τα μηνύματα δημοσιεύονται και εμφανίζονται με χρονολογική σειρά, με πρώτο το πιο πρόσφατο. Τα Blog εστιάζουν σε ένα συγκεκριμένο θέμα, όπως η επικαιρότητα, η πολιτική, η κοινωνική ζωή, τα τοπικά νέα κλπ. Αποτελούν ιστοσελίδες που περιέχουν διάφορες καταχωρίσεις ή άρθρα (κείμενα, ήχους, φωτογραφίες, σκίτσα, video) συνήθως ενός ή περισσότερων συγγραφέων, καθώς και συνδέσμους σε άλλα ιστολόγια, ιστοσελίδες και άλλα μέσα ενημέρωσης που σχετίζονται με το θέμα τους. Οι καταχωρίσεις παρουσιάζονται κατά χρονολογική σειρά, έτσι ώστε οι πιο πρόσφατες προσθήκες να παρουσιάζονται πρώτες. Με τον καιρό οι αναρτήσεις πληθαίνουν σε αριθμό και δεν είναι δυνατόν να εμφανίζονται όλες. Για το λόγο αυτό αρχειοθετούνται ανάλογα κατά εβδομάδα, μήνα, έτος και η πρόσβαση σε αυτές είναι πολύ εύκολη με έναν υπερσύνδεσμο που βρίσκεται μόνιμα στο ιστολόγιο. Μία καταχώριση (**post**) μπορεί να αφορά μία άποψη, ένα σχόλιο, μια ιδέα για οποιοδήποτε θέμα π.χ. επιστήμη, πολιτική, καθημερινότητα, κλπ. Οι συγγραφείς και διαχειριστές των Blog είναι γνωστοί ως **Bloggers**, ενώ η διαδικασία κατά την οποία κάποιος χρήστης δημιουργεί και συντηρεί ένα Blog ή προσθέτει κάποιο άρθρο σε ένα υπάρχον Blog ονομάζεται Blogging.

Λίγη ιστορία....

Από την εμφάνισή τους το 1995, το Blogging έχει καθιερωθεί ως ένα δημοφιλές μέσο επικοινωνίας, το οποίο έχει τη δυνατότητα να επηρεάσει τη δημόσια γνώμη και τα μέσα μαζικής ενημέρωσης σε ολόκληρο τον κόσμο. Τα weBlog ξεκίνησαν από την Αμερική στα τέλη της δεκαετίας του '90. Το πρώτο weBlog δημιουργήθηκε το 1992, από το δημιουργό του παγκόσμιου ιστού, τον Tim Berners-Lee, ο οποίος είχε δημιουργήσει μία ιστοσελίδα - λίστα με ενημερώσεις για καινούρια site. Τα weBlog άρχισαν να χρησιμοποιούνται ευρέως το 1997, αλλά η μεγάλη τους εξάπλωση παρατηρείται το 2003, όταν η εταιρεία Google αγόρασε το Blogger (<http://www.Blogger.com>), λογισμικό για weBlog, που διατίθεται δωρεάν στους χρήστες.

#### Βασικά χαρακτηριστικά των Blog

Κάθε ξεχωριστό άρθρο σε ένα Blog ονομάζεται "Blog post" ή απλά "post" ή αλλιώς στα ελληνικά «ανάρτηση». Τα βασικά στοιχεία από τα οποία αποτελείται μία ανάρτηση σε ένα ιστολόγιο σύμφωνα με τους (Duffy & Bruns, 2006) είναι:

- **Τίτλος:** ο κύριος τίτλος της ανάρτησης
- **Κύριο σώμα (body):** όπου γράφεται το περιεχόμενο της ανάρτησης
- **Σχόλια:** σχόλια που προστίθενται από τους αναγνώστες
- **Permalink:** το URL του άρθρου
- **Ημερομηνία δημοσίευσης:** ημερομηνία και ώρα που δημοσιεύτηκε το άρθρο

Τα permalinks είναι σύντμηση των λέξεων permanent και link (=μόνιμος σύνδεσμος) και αναφέρεται στη δυνατότητα κάθε καταχώρισης να έχει τη δική της μόνιμη και αυτόνομη διεύθυνση (URL). Με τα permalinks μπορεί κάποιος να παραπέμπει σε μία καταχώριση.

Προαιρετικά, μία ανάρτηση μπορεί να περιλαμβάνει και τα εξής:

- Κατηγορίες (ή tags): θέματα τα οποία θίγει η ανάρτηση
- Trackback: συνδέσεις σε άλλες ιστοσελίδες που αναφέρουν την ανάρτηση
- Οι τροφοδοσίες (feeds)

Τα trackbacks (P. Anderson, 2007) αναφέρονται στην αυτοματοποιημένη ενημέρωση που μπορεί να λάβει ο συγγραφέας μιας καταχώρισης για την αναφορά της καταχώρισής του σε κάποιο άλλο Blog. Οι τροφοδοσίες (feeds) αναφέρονται σε έναν ιδιαίτερο τύπο δεδομένων που περιγράφουν (τίτλος, περίληψη, permalink, ώρα δημοσίευσης και προερχόμενη πηγή) νέες καταχωρήσεις, με τρόπο που μπορούν να διαβαστούν περιληπτικά χωρίς να είναι υποχρεωτική η επίσκεψη στην αντίστοιχη ιστοσελίδα

### **Τύποι weBlog**

Για τη δημιουργία ιστολογίου υπάρχουν διαθέσιμα πολλά λογισμικά, καθένα από τα οποία ανταποκρίνεται σε διαφορετικές ανάγκες, ανάλογα με το επίπεδο τεχνικών γνώσεων του χρήστη και το σκοπό δημιουργίας του, έτσι υπάρχουν:

1. Τα **hosted** weBlog, με τα οποία ο χρήστης δεν χρειάζεται να εγκαταστήσει στον υπολογιστή του κάποιο πρόγραμμα, αλλά το weBlog «φιλοξενείται» σε κάποιον απομακρυσμένο υπολογιστή. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν το Blogger, το WordPress.com (<http://wordpress.com>), το Tumblr (<https://www.tumblr.com/>) κ.α.
2. Τα **stand-alone** weBlog, για τα οποία ο χρήστης πρέπει να εγκαταστήσει στον υπολογιστή του το απαραίτητο λογισμικό. Πολλές φορές το λογισμικό αυτό προσφέρεται με αμοιβή. Το σύστημα αυτό δίνει περισσότερες δυνατότητες για τη διαμόρφωση του weBlog, από άποψη template και υπηρεσιών, αλλά είναι πιο πολύπλοκη και απαιτεί περισσότερες τεχνικές γνώσεις από το χρήστη. Οι πιο γνωστές πλατφόρμες ανοιχτού κώδικα με εκατομμύρια χρήστες είναι : WordPress.org (<http://wordpress.org>), Joomla (<https://www.joomla.org>), Drupal (<https://www.drupal.org>)

Ποια είναι άραγε η διαφορά μεταξύ WordPress.org και WordPress.com; Πρόκειται κατά βάση για το ίδιο σύστημα διαχείρισης περιεχομένου αλλά με πολύ διαφορετική στόχευση. Το WordPress.org είναι η open source εκδοχή του WordPress, την οποία μπορεί κανείς να κατεβάσει ελεύθερα και δωρεάν, να την εγκαταστήσει, να τη χρησιμοποιήσει για προσωπικούς ή επαγγελματικούς λόγους, να την επεκτείνει και, γενικά να την κάνει ό,τι θέλει (αρκεί να μην παραβιάζει την GPL, την open source άδεια υπό την οποία εκδίδεται το WordPress). Το WordPress.com είναι μια online υπηρεσία της Automattic, η οποία είναι εταιρεία που βρίσκεται πίσω από την ανάπτυξη του WordPress. Είναι μια κλειστή υπηρεσία που έχει πολλά δωρεάν και πολλά επί πληρωμή σκέλη.

### **Blog – Χρήσεις και Εφαρμογές στην Εκπαίδευση**

Τα ιστολόγια προσφέρουν διαδραστικότητα και υποστηρίζουν τη συνεργατική εργασία, επομένως μπορούν να χρησιμοποιηθούν και στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η δημιουργία και η συντήρηση ενός εκπαιδευτικού ιστολογίου σηματοδοτεί την ανάπτυξη του περιβάλλοντος για την υποβολή ιδεών, σκέψεων, απόψεων από εκπαιδευτικούς, αλλά και μαθητές χρησιμοποιώντας κείμενο, εικόνες και βίντεο ως μέσο έκφρασης. Μπορούμε να δούμε παρακάτω μερικά είδη εκπαιδευτικών Blog:

#### ***Ιστολόγιο εκπαιδευτικού που απευθύνεται στους μαθητές του.***

Μπορεί να περιέχει, βασικά σημεία της διδασκαλίας, ερωτήσεις αφόρμησης πριν τη διδασκαλία ενός αντικειμένου, πρόσθετο διδακτικό υλικό (video, εικόνες, ηχητικό κείμενο), προτάσεις για διάβασμα ή περιήγηση στο δίκτυο, σχολιασμό της επικαιρότητας, ανάθεση εργασιών προς τους μαθητές, ενημέρωση των γονέων κ.α. Ειδικότερα, οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν τα ιστολόγια με δύο βασικούς τρόπους:

- είτε σαν αποθήκη εκπαιδευτικού υλικού, έτσι συσσωρεύουν εκπαιδευτικό υλικό (ασκήσεις, σημειώσεις, κλπ.) και το εκθέτουν προς σχολιασμό από μαθητές και συναδέλφους. Μέσα από αυτό το διάλογο, το υλικό διαδίδεται και βελτιώνεται.
- είτε σαν ηλεκτρονικό χώρο εργασίας και έκφρασης για τους μαθητές, εδώ ο εκπαιδευτικός αναθέτει στους μαθητές μία σύνθετη ομαδική εργασία (project).

Η δυνατότητα ομαδικής επεξεργασίας και επικοινωνίας που προσφέρει το ιστολόγιο, το κάνει ιδανικό για το συντονισμό της εργασίας. Αλλά και ο εκπαιδευτικός μπορεί να ελέγχει την πορεία εξέλιξης του έργου συνολικά και να παρεμβαίνει ισότιμα. Στο τέλος της εργασίας, η δουλειά που έχει γίνει είναι άμεσα δημοσιεύσιμη στον παγκόσμιο ιστό. Ένα τέτοιο Blog δημιουργήσαμε και εμείς

#### **Ιστολόγιο εκπαιδευτικού που απευθύνεται στους συναδέλφους του.**

Στο περιεχόμενό του μπορούν να περιληφθούν, προτάσεις για τη διδασκαλία συγκεκριμένων αντικειμένων, ενημέρωση για ενδιαφέρουσα βιβλιογραφία και πηγές από το διαδίκτυο, προτεινόμενες πειραματικές δραστηριότητες, επισημάνσεις για τις παρανοήσεις των μαθητών, προσωπικές μαρτυρίες από την ζωή του ανθρώπου που εργάζεται στο χώρο της εκπαίδευσης κ.α.

Υπάρχουν φυσικά και άλλα πολλά και ενδιαφέροντα ιστολόγια, εμείς διαλέξαμε μερικά από αυτά και σας τα παρουσιάζουμε:

- ✓ Το ιστολόγιο εκπαιδευτικού, επιμορφωτή Β' επιπέδου Εκπαιδευτικών ΠΕ19/20 στη [Διδακτική της Πληροφορικής Δρίμτζιας Βασίλης](http://Blog.sch.gr/vdrintzias/), : <http://Blog.sch.gr/vdrintzias/>
- ✓ Το Ιστολόγιο των ΤΠΕ στο Δημοτικό του Θωδωρή Χατσιούλη καθηγητή πληροφορικής στο 1ο ΔΣ Βέροιας: <http://Blog.sch.gr/hatsiulist/>
- ✓ [Τεχνολογία & Πληροφορική](http://Blog.sch.gr/nikmichailidis/), οι εμπειρίες του Νίκου Π. Μιχαηλίδη από τη μάθηση με υποστήριξη υπολογιστή: <http://Blog.sch.gr/nikmichailidis/>

#### **Ιστολόγιο σχολικής τάξης.**

Μπορεί να είναι το κοινό ιστολόγιο εκπαιδευτικού και μαθητών στο οποίο να καταγράφεται, η καθημερινή δραστηριότητα της τάξης, η διδασκαλία ενός συγκεκριμένου αντικειμένου, μια εκπαιδευτική εκδρομή ή επίσκεψη, η ανάληψη μιας πρωτοβουλίας σχετικής με το περιβάλλον, την αγωγή υγείας, ο σχολιασμός ενός βιβλίου, η πορεία εργασίας στο πλαίσιο ενός project κ.α.

Τέτοια ιστολόγια υπάρχουν πληθώρα τον ιστό, όπως :

- ✓ του 12<sup>ου</sup> ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΛΑΜΙΑΣ <http://www.12dimlam.gr/> (Joomla)
- ✓ του 3<sup>ου</sup> Γυμνασίου Λαμίας <http://3gymlamias.gr/> (WordPress)
- ✓ του 1<sup>ου</sup> ΕΠΑΛ Λαμίας <http://1epal-lamias.fth.sch.gr/> (Joomla)

#### **Ιστολόγιο ομάδας μαθητών**

Είναι το ιστολόγιο μιας ομάδας μαθητών στο οποίο μπορεί να αναρτηθεί π.χ η πορεία εργασίας που έχουν ακολουθήσει στο πλαίσιο μιας δραστηριότητας που τους έχει ανατεθεί, μεμονωμένα ή εντός ενός ευρύτερου project στο οποίο μετέχει όλη η τάξη. Τέτοια ιστολόγια υπάρχουν πληθώρα τον ιστό, όπως :

- ✓ της ομάδας αγωγής υγείας του 7<sup>ου</sup> Γυμνασίου Λαμίας που ασχολήθηκε στα πλαίσια του προγράμματος με τα κοινωνικά δίκτυα και ειδικότερα το Facebook <http://agogilamia.Blogpot.gr/>
- ✓ της περιβαλλοντικής ομάδας του 5<sup>ου</sup> Γυμνασίου Λαμίας <http://monopatimas.Blogpot.gr/>

### **Ιστολόγιο-εφημερίδα σχολείου**

Μερικά σχολεία έχουν αναρτήσει ιστολόγια-εφημερίδες, στα οποία καταγράφονται ποικίλα στιγμιότυπα από τη δραστηριότητά τους (αγώνες της σχολικής ομάδας, παραστάσεις της θεατρικής ομάδας, παρουσίαση βιβλίων κ.α.). Με ένα ιστολόγιο οι μαθητές μπορούν να στήσουν τη σχολική εφημερίδα τους, να την ανανεώνουν συχνά και να τροφοδοτούν τα άρθρα τους με δημιουργικές συζητήσεις, είτε μεταξύ τους, είτε και με συμμαθητές τους από άλλες τάξεις και σχολεία σε ολόκληρη τη χώρα ή και σε άλλες χώρες. Τέτοια ιστολόγια υπάρχουν πληθώρα τον ιστό, όπως :

- ✓ Τα μαθητικά νέα του 7<sup>ου</sup> Γυμνασίου Λαμίας  
<http://schoolpress.sch.gr/7gymlamianews/>

### **Ιστολόγιο στελέχους της εκπαίδευσης**

Πολλά στελέχη της εκπαίδευσης αλλά και παιδαγωγοί στο αμερικανικό αλλά και σε πολλά ευρωπαϊκά εκπαιδευτικά συστήματα, συνηθίζουν να συντηρούν ιστολόγια. Μέσω αυτών τους δίνεται η δυνατότητα να επικοινωνούν, άμεσα και διαδραστικά τόσο με τους εκπαιδευτικούς, όσο και μεταξύ τους, να ενημερώνουν για την εργασία τους, τις εξελίξεις στην επιστήμη και την παιδαγωγική κ.α. Τέτοια ιστολόγια είναι:

- ✓ του Βασίλη Εφόπουλου, σύμβουλου Πληροφορικής των Νομών Σερρών και Κιλκίς, ο οποίος έχει ξεκινήσει μία προσπάθεια ενημέρωσης των καθηγητών Πληροφορικής με τη δημιουργία του ιστολογίου PE19. Το ιστολόγιο είναι αφιερωμένο σε θέματα πληροφορικής τόσο για την πρωτοβάθμια όσο και για την δευτεροβάθμια εκπαίδευση: <http://pe19.gr/>
- ✓ Το Blog του Σπυρίδων Παπαδάκη, Σχολικού Συμβούλου Πληροφορικής Αιτωλοακαρνανίας: [http://users.sch.gr/syimpl-ait/syimpl-ait\\_epimorfosi.html](http://users.sch.gr/syimpl-ait/syimpl-ait_epimorfosi.html)

### **Οφέλη από τη χρήση των ιστολογίων στην εκπαίδευση και λόγοι δημιουργίας τους**

Τα οφέλη που προκύπτουν από τη χρήση των ιστολογίων στην εκπαίδευση είναι πολλά εμείς θα αναφερθούμε στα κυριότερα:

1. Τα ιστολόγια καλλιεργούν την κριτική και αναλυτική σκέψη και προωθούν τη δημιουργική και συνεργατική μάθηση μέσω των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων που προσφέρουν (Duffy & Bruns, 2006).
2. Μπορούν να αξιοποιηθούν ως εργαλεία στην οικοδόμηση της γνώσης με κοινωνική διαμεσολάβηση (Du & Wagner, 2007).
3. Προωθείται τόσο η ατομική μάθηση όσο και η κοινωνική, δεδομένου ότι οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα της αυτοέκφρασης μέσω της συγγραφής κειμένων που δημοσιεύονται στο προσωπικό τους ιστολόγιο, ενώ ταυτόχρονα μπορούν να σχολιάζουν τα κείμενα άλλων μαθητών, προσφέροντας έτσι ανατροφοδότηση στο γραπτό λόγο τους (Huffaker, 2005). Καλλιεργούνται και αναπτύσσονται όχι μόνο οι γνωστικές, αλλά και οι μεταγνωστικές δεξιότητες των μαθητών.
4. Προωθείται η διαθεματική προσέγγιση ως πρόταση διδακτικής μεθοδολογίας, δεδομένου ότι μπορεί να αξιοποιηθεί το περιεχόμενο διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων κατά τη σύνταξη κειμένων που πρόκειται να δημοσιοποιηθούν σε ένα ιστολόγιο.
5. Προωθείται ο ψηφιακός γραμματισμός και επικεντρώνεται στη σημασία που έχει η δημοσιοποίηση των κειμένων και η ύπαρξη πραγματικών αναγνωστών, αφού οι χρήστες των ιστολογίων γράφουν έχοντας επίγνωση ότι τα κείμενά τους πράγματι θα διαβαστούν και θα σχολιαστούν από κάποιους αναγνώστες (Walker, 2005).
6. Μπορεί να συνεισφέρει σημαντικά στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της γραφής και του ψηφιακού γραμματισμού. (Richardson, 2004)
7. Δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές α) να αναστοχαστούν πάνω σε αυτά που γράφουν και σκέφτονται, β) να συνεχίσουν να γράφουν για ένα θέμα για ένα σημαντικό χρονικό



διάστημα και γ) να εμπλακούν σε μια γόνιμη συζήτηση με το αναγνωστικό κοινό, η οποία θα οδηγήσει σε περαιτέρω γράψιμο και σκέψη (Richardson,2004).

Δε θα πρέπει, όμως, να ταυτίζουμε το Blogging μόνο με τη γραφή, η οποία αποτελεί το τελικό στάδιο της διαδικασίας. Το Blogging έχει να κάνει, με την ανάγνωση, και μάλιστα, με την ανάγνωση πραγμάτων που έχουν ενδιαφέρον για το χρήστη, ο οποίος αλληλεπιδρά με το περιεχόμενο και τους συγγραφείς – αναστοχάζεται, ασκεί κριτική, θέτει ερωτήματα, αντιδρά.

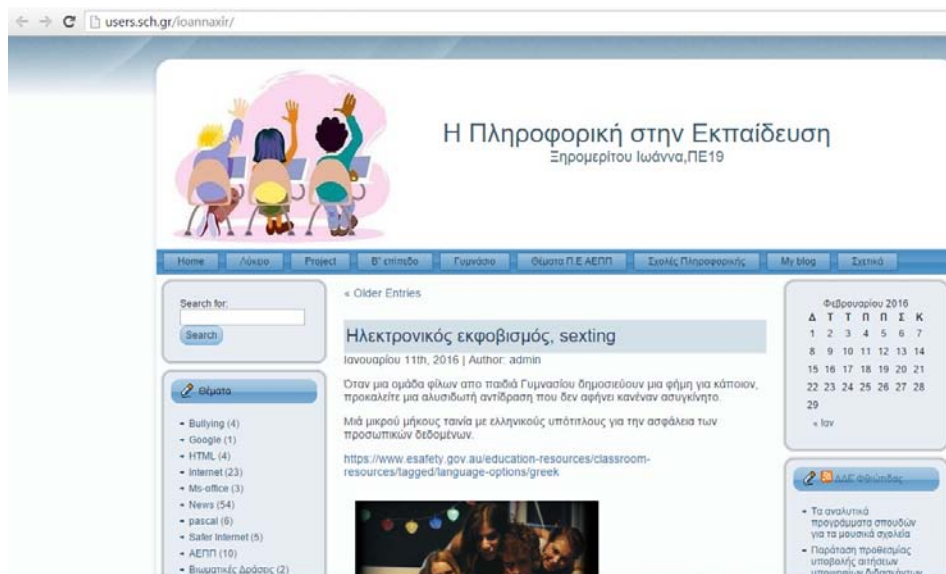
Αν ένας μαθητής δεν έχει τίποτα να συνεισφέρει στο Blog, δεν είναι επειδή δεν έχει να γράψει τίποτα ή δεν έχει κανένα ενδιαφέρον. Είναι επειδή δεν έχει ακόμα κοινωνικοποιηθεί, δεν έχει ακόμα μάθει να αλληλεπιδρά ουσιαστικά σε μια κοινότητα. Αυτό αποτελεί και τον κύριο παράγοντα για την επιτυχία του Blogging στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Επιπλέον τα Blog διευκολύνουν μια σειρά εκτεταμένων συζητήσεων πέρα από τις συναντήσεις της τάξης (Betts & Glogoff, 2004). Έρευνα των (Williams & Jacobs, 2004) σε μεταπτυχιακά μαθήματα έδειξε ότι η χρήση των Blog συνέβαλλε στην αύξηση της αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών. Ακόμα και οι μαθητές που διαβάζουν αναρτήσεις, αλλά σπάνια κάνουν αναρτήσεις οι ίδιοι ωφελούνται από τις καταχωρήσεις των συμμαθητών τους, ενώ τα σχόλια που γίνονται λειτουργούν ως σημαντική ανατροφοδότηση (Lin & Yuan, 2006). Ολοκληρώνοντας αναφέρουμε ότι στη διεύθυνση <http://eduBlog.org/> φιλοξενούνται πάνω από 1 εκατομμύριο εκπαιδευτικά Blog, μαθητών, φοιτητών, καθηγητών και εκπαιδευτικών ιδρυμάτων από όλο τον κόσμο.

## Υλοποίηση των δικών μας ιστολογίων

1. Προσωπικό ιστολόγιο της Ξηρομερίτου Ιωάννας, σχετικά με την Πληροφορική στην εκπαίδευση με υλικό:
  - a. για τα μαθήματα πληροφορικής στο Γυμνάσιο στο Λύκειο,
  - b. για τις βιωματικές δράσεις (projects)
  - c. για τα θέματα πανελλαδικώς εξεταζομένων μαθημάτων από το 2001-2012
  - d. σχολές πληροφορικής ΑΕΙ & ΤΕΙ
  - e. για θέματα επιμόρφωσης καθηγητών Β' επιπέδου ΠΕ 19-20

<http://users.sch.gr/ioannaxir/>



2. Ιστοσελίδα της Β' τάξης του 5ου Γυμνασίου Λαμίας στα πλαίσια του μαθήματος βιωματικές δράσεις με θέμα «Η κοινωνική δικτύωση στην καθημερινή ζωή» από Ξηρομερίτου Ιωάννα  
<https://sites.google.com/site/5gymprojectb/>



3. Ιστοσελίδα της Α΄ τάξης του 5ου Γυμνασίου Λαμίας στα πλαίσια του μαθήματος βιωματικές δράσεις με θέμα «Το διαδίκτυο που θέλουμε» από Ξηρομερίτου Ιωάννα  
<https://sites.google.com/site/5gymproject2015/>

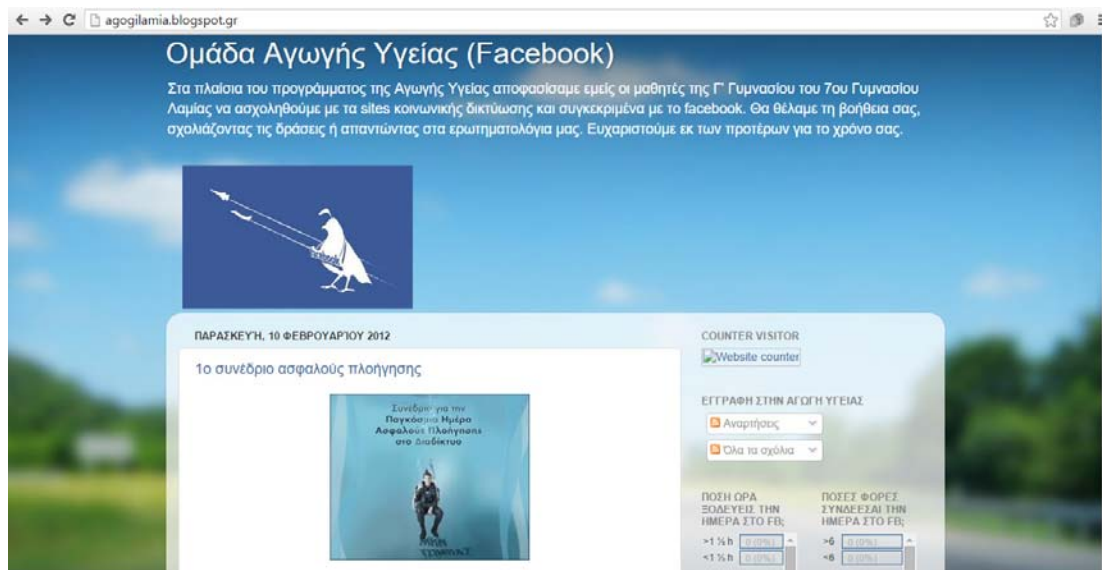
4.



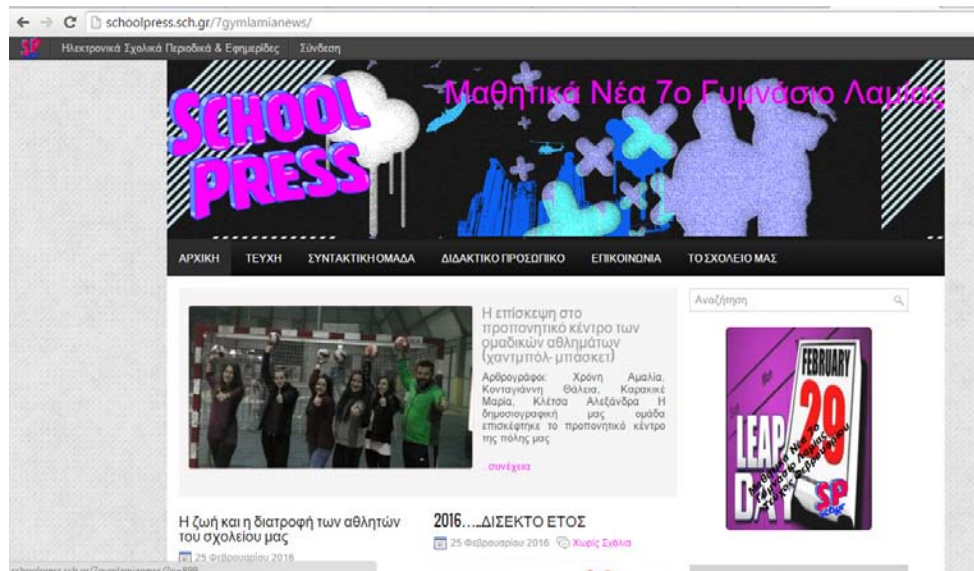
5. Προσωπικό site της Προσμίτη Χριστίνας  
<http://users.sch.gr/prosmiti/mysite/>



6. Blog στα πλαίσια του προγράμματος αγωγής υγείας, θέμα: «site κοινωνικής δικτύωσης, η περίπτωση του Facebook» του 7<sup>ου</sup> Γυμνασίου Λαμίας από Προσμίτη Χριστίνα  
<http://agogilamia.Blogspot.gr/>



6. Σχολική μαθητική εφημερίδα του 7<sup>ου</sup> Γυμνασίου Λαμίας στα πλαίσια πολιτιστικού προγράμματος από Προσμίτη Χριστίνα  
<http://schoolpress.sch.gr/7gymliamianews/>



## **Συμπεράσματα**

Η χρήση των ιστολογίων αυξάνεται συνεχώς και φαίνεται ότι αρχίζει και διαδίδεται η εισαγωγή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Φαίνεται ότι μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές ως προς την καταγραφή και την οργάνωση της μαθησιακής διαδικασίας τους αλλά και τους προωθεί να παράγουν οι ίδιοι γνώση. Το γεγονός ότι δίνεται η ευκαιρία στους ίδιους τους μαθητές να συμμετέχουν τόσο ενεργά μέσα στην τάξη τους γεμίζει με αυτοπεποίθηση και τους ενεργοποιεί ως προς τη λήψη πρωτοβουλιών.

Εκτός από τα πλεονεκτήματα που μπορεί να έχει η χρήση των ιστολογίων ατομικά, μπορεί επιπλέον να ενισχύσει και να βελτιώσει τις σχέσεις μεταξύ των μαθητών αλλά και τις σχέσεις μαθητών με καθηγητή. Επιπρόσθετα, η ανταλλαγή ιδεών από διαφορετικούς ανθρώπους βοηθάει στη διεύρυνση των οριζόντων των μαθητών και η υιοθέτηση ποικίλων απόψεων.

Ωστόσο, απαιτείται μεγάλη προσοχή από τους εκπαιδευτικούς που θα αποφασίσουν να εντάξουν τα ιστολόγια μέσα στην τάξη. Ο σκοπός του ιστολογίου θα πρέπει να γίνεται ξεκάθαρος από την αρχή και θα πρέπει να υπάρχει συνεχής έλεγχος ως προς το περιεχόμενο που δημοσιεύεται. Η ελευθερία που δίνει το ιστολόγιο ως προς το τι υλικό μπορεί να αναρτηθεί καθιστά πολλές φορές δύσκολο το καθήκον της επίβλεψης. Γι' αυτό το λόγο, θα πρέπει από την αρχή ο εκπαιδευτικός να μην επιτρέψει παρεκκλίσεις των μαθητών από τον εκπαιδευτικό στόχο του ιστολογίου.

### 3.3 Wiki



#### Εισαγωγή

Επειδή οι πληροφορίες και η γνώση συσσωρεύονται με απίστευτη ταχύτητα και ξεπερνιούνται επίσης απίστευτα γρήγορα, είναι απαραίτητη η χρήση εναλλακτικών μορφών διδασκαλίας. Έτσι οι νέες τεχνολογίες και ιδιαίτερα τα διαδικτυακά περιβάλλοντα εκπαίδευσης προσφέρουν τέτοια εργαλεία, όπως τα εργαλεία του Web 2.0. Ένα από αυτά τα εργαλεία είναι και το Wiki.

#### Τι είναι τα Wiki;

Τα Wiki είναι διαδικτυακοί χώροι (σύνολα ιστοσελίδων) που επιτρέπουν στο σύνολο των χρηστών τους να προσθέσουν, να αφαιρέσουν, ή να επεξεργαστούν το περιεχόμενό τους, πολύ γρήγορα και εύκολα, χωρίς να έχουν κάνει υποχρεωτικά εγγραφή. Έτσι, διευκολύνεται η συνεργασία πολλών ατόμων για τη συγγραφή ενός έργου.

#### Σύντομη ιστορία του Wiki

Το πρώτο Wiki, δημιουργήθηκε το 1994 από τον Ward Cunningham. Ο Cunningham εμπνεύστηκε τον όρο Wiki που στα χαβανέζικα σημαίνει γρήγορα από τα "Wiki Wiki" δηλαδή τα "γρήγορα" λεωφορεία πυκνών δρομολογίων στον αερολιμένα της Χονολουλού.

Η λέξη Wiki ερμηνεύεται μερικές φορές ως ακρώνυμο για το "What I know is", δηλαδή "Αυτό που εγώ ξέρω είναι". Είναι μια χαρακτηριστική φράση για τον τρόπο λειτουργίας του Wiki: ο κάθε χρήστης που συμμετέχει στη συγγραφή κάποιου έργου προσθέτει την προσωπική του γνώση, έτσι ώστε όλοι να μπορούν να τη μοιράζονται.

## Ορισμός Wiki

Στη διεθνή βιβλιογραφία συναντάμε πολλούς και διαφορετικούς ορισμούς για τα Wiki, οι περισσότεροι από τους οποίους αναφέρονται στη δυνατότητα που δίνουν στους χρήστες για συνεργατική δημιουργία περιεχομένου στο διαδίκτυο. Με βάση τους επικρατέστερους ορισμούς της διεθνούς βιβλιογραφίας τα Wiki είναι ένα σύνολο διασυνδεδεμένων ιστοσελίδων που δημιουργείται, επεξεργάζεται και επεκτείνεται από τους ίδιους χρήστες, διατηρώντας παράλληλα το ιστορικό του, ώστε να λειτουργεί ως αποθήκη ή βάση δεδομένων πληροφοριών και ψηφιακού υλικού. Πολλές φορές το Wiki περιλαμβάνει εργαλεία που επιτρέπουν στους χρήστες να παρακολουθούν την κατάστασή του. Μπορεί ακόμη να παρέχει στους χρήστες κάποιο χώρο για να συζητούν διάφορα θέματα όπως για παράδειγμα το περιεχόμενο που προστίθεται στο site. Ένα Wiki ανήκει στην κοινότητα των χρηστών του, πράγμα που σημαίνει ότι οποιοσδήποτε προσθέτει κάτι σε ένα Wiki, θα πρέπει να είναι έτοιμος να δεχθεί ότι ο επόμενος χρήστης μπορεί να το σβήσει ή να το παραφράσει. Είναι ένα δημοκρατικό εργαλείο που ενδυναμώνει τη συνεργασία.

### Η εστίαση εντοπίζεται στο περιεχόμενο, όχι στη μορφή

- Τα περισσότερα Wiki μοιάζουν με πολύ απλές HTML σελίδες. Η ποιότητα ενός Wiki βρίσκεται στο περιεχόμενό του, όχι στην εμφάνισή του
- Οι σελίδες ενσωματώνουν πολλαπλούς τύπους πολυμέσων(π.χ. εικόνες, βίντεο, ήχους, κτλ.)

## Η λειτουργία των Wiki

Ένα Wiki επιτρέπει τη συλλογή συγγραφή κειμένων σε μια πολύ απλή γλώσσα χρησιμοποιώντας έναν φυλλομετρή ιστού. Τα συστήματα Wiki χαρακτηρίζονται από τρεις λειτουργίες:

### *Λειτουργία επεξεργασίας*

Επεξεργασία μπορεί να γίνει από όλους ή μόνο από όσους είναι μέλη ανάλογα πως δημιουργήθηκε το Wiki και για ποιο σκοπό

### *Εσωτερική διασύνδεση*

Το Wiki είναι ένα υπερκείμενο με δομές μη γραμμικής πλοήγησης. Κάθε σελίδα περιέχει ένα αριθμό συνδέσεων με άλλες σελίδες του Wiki. Υπάρχει βέβαια και η λειτουργία της αναζήτησης, συνήθως αναζήτηση τίτλου κυρίως με βάση λέξεις-κλειδιά.

### *Αποθήκευση εκδόσεων*

Υπάρχει ιστορικό, όπου καταγράφονται όλες οι εκδόσεις μιας σελίδας Wiki ώστε να μπορούν να ανακτηθούν. Μπορεί ακόμη να έχουμε λίστα στην οποία καταχωρούνται οι αλλαγές που έγιναν σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.

## Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα Wiki

Μερικά από τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των Wiki σύμφωνα με τους Mader (2008), Bean & Hott (2005), Lamb (2004) και Charles & Ranmi (2007) είναι και τα ακόλουθα:

### Πλεονεκτήματα:

- Καθένας μπορεί να συμμετέχει στη σύνταξη-διόρθωση του περιεχομένου.
- Ευκολία στην εκμάθηση και στη χρήση.
- Εξοικονόμηση χρόνου στην έκδοση και ανανέωση του περιεχομένου.
- Δυνατότητα συνεργασίας στο ίδιο έργο, ανθρώπων που βρίσκονται σε διαφορετικά μέρη του πλανήτη.
- Το λογισμικό κρατάει στοιχεία (ιστορικό) για κάθε τροποποίηση που γίνεται και η επαναφορά μιας προηγούμενης έκδοσης κάποιου άρθρου αποτελεί μια απλή διαδικασία.
- Διευκολύνει την πρόσβαση στις διαδικτυακές εκδόσεις και για χρήστες με
- περιορισμένες τεχνολογικές γνώσεις.
- Το Wiki δεν έχει προκαθορισμένη δομή – συνεπώς είναι ένα ευέλικτο εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μεγάλο εύρος εφαρμογών.
- Υπάρχει μεγάλη ποικιλία από ανοικτού κώδικα λογισμικό Wiki, συνεπώς το κόστος του δικαιώματος χρήσης είναι μηδενικό.

### Μειονεκτήματα:

- Επειδή ο καθένας μπορεί να τροποποιήσει το περιεχόμενο, η ακρίβεια και η αξιοπιστία του περιεχομένου αμφισβητείται. Υπάρχει βέβαια η δυνατότητα ρύθμισης της πρόσβασης που έχουν οι χρήστες από τον organizer του Wiki.
- Το Wiki είναι ευάλωτο σε spam και βανδαλισμούς αν δεν γίνουν από τον organizer του Wiki οι απαραίτητες ρυθμίσεις.

## Κατηγορίες των Wiki

Τα Wiki μπορούν να ομαδοποιηθούν στις ακόλουθες κατηγορίες:

### 1. *Web-based Wiki*

Τροποποιήσεις μπορούν να γίνουν από οποιονδήποτε επισκεφτεί το Wiki, ενώ οι αλλαγές και οι προσθήκες παρακολουθούνται από την ομάδα σαν σύνολο. Ένα καλό παράδειγμα είναι η Wikipedia. Αυτού του είδους οι άδειες επιτρέπουν τη συνεργασία με το κοινό.

### 2. *Personal Wiki*

Τα Wiki μπορούν να χρησιμοποιηθούν για έναν αριθμό από διαφορετικούς σκοπούς οι οποίοι περιορίζουν την πρόσβαση στο Wiki. Για παράδειγμα, αν το Wiki χρησιμοποιείται σε



ένα τοπικό δίκτυο αυτόματα περιορίζεται η πρόσβαση σ' αυτό το Wiki. Η πρόσβαση μπορεί επίσης να εξασφαλίζεται μόνο με usernames/passwords για όλο το περιεχόμενο του Wiki. Ή μπορεί να μην είναι επιθυμητή η συνεισφορά από κανέναν άλλο εκτός από μια επιλεγμένη ομάδα ανθρώπων. Ένα καλό παράδειγμα είναι το Wikiraces, με το οποίο και ασχοληθήκαμε.

### Τομείς εφαρμογής των Wiki

- Επιχειρήσεις
- Εκπαίδευση
- Βιβλιοθήκες
- Ανάπτυξη λογισμικού
- Προσωπική χρήση
- Wiki και εκπαίδευση

Τα Wiki άρχισαν να χρησιμοποιούνται στο χώρο της εκπαίδευσης ως ένα χρήσιμο εργαλείο για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, το οποίο επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν διαδραστικές δραστηριότητες για τους μαθητές τους και να παρουσιάζουν υλικό και πληροφορίες σχετικά με τα μαθήματα, ή να υπάρχει ένα tutorial για ένα πρόγραμμα άγνωστο στην πλειοψηφία των μαθητών.

### Εφαρμογές που Βασίζονται στο Wiki



#### Wikipedia

Η Wikipedia είναι μία πολυγλωσσική, δωρεάν web – εγκυκλοπαίδεια. Η Wikipedia που συντάσσεται από εκατομμύρια εθελοντές σε 279 γλώσσες, έχει μια ισχυρή παρουσία και στην ελληνική γλώσσα. Δυστυχώς τα άρθρα σε μία γλώσσα μπορεί να μην ταυτίζονται με εκείνα των άλλων γλωσσών.

- Είναι η μεγαλύτερη αυτή τη στιγμή εγκυκλοπαίδεια στο internet, με έναν αριθμό λημμάτων που συναγωνίζονται επάξια αυτόν πολλών "παραδοσιακών" εγκυκλοπαιδειών, όπως της Britannica. Στα πέντε χρόνια λειτουργίας της, η Wikipedia (ή Βικιπαίδεια, κατά την... εμπνευσμένη ελληνική μετάφρασή του ονόματος) κατάφερε να ξεπεράσει τα 1.000.000 άρθρα στην αγγλική γλώσσα.
- Ο μεγάλος αριθμός λημμάτων οφείλεται, κατά κύριο λόγο, στον αριθμό των... συγγραφέων της εγκυκλοπαίδειας, που είναι, εν δυνάμει, όλοι οι χρήστες της. Αυτό σημαίνει ότι οποιοσδήποτε το επιθυμεί, μπορεί να διορθώσει ένα άρθρο, να προσθέσει πληροφορίες ή να δημιουργήσει εξ αρχής ένα λήμμα που δεν υπάρχει στην εγκυκλοπαίδεια χρησιμοποιώντας λογισμικό Wiki

- Η δυνατότητα αυτή πολλές φορές δημιουργεί προβλήματα αξιοπιστίας των πληροφοριών και παραποίησης ορισμένων άρθρων, προκειμένου να αντανακλούν τις όχι και τόσο αντικειμενικές απόψεις του εκάστοτε συγγραφέα.
- Για τον λόγο αυτό υπάρχουν οι λεγόμενοι "διαχειριστές". Πρόκειται για ενεργότατους χρήστες- συγγραφείς της εγκυκλοπαίδειας που πλέον βασική τους αρμοδιότητα είναι η κατά το δυνατόν πιστοποίηση της αλήθειας των γραφομένων και το "καθάρισμα" των κειμένων από δυσφημιστικές ή διαφημιστικές παρεμβάσεις.

## Βικιπαίδεια



Η Βικιπαίδεια στα Ελληνικά, η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια, στις 23 Φεβρουαρίου 2016 έφτασε το εντυπωσιακό μέγεθος των 114.743 λημμάτων εγκυκλοπαιδικού περιεχομένου. Έχει εγγεγραμμένους χρήστες 192.987 ενώ οι ενεργοί δηλαδή εγγεγραμμένοι χρήστες που έχουν κάνει τουλάχιστον μια ενέργεια τον τελευταίο μήνα 866.

**ΒΙΚΙΠΑΙΔΕΙΑ**  
η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια

### Πώς να αρχίσω ένα νέο λήμμα;

- Το να ξεκινήσετε ένα νέο λήμμα είναι πανεύκολο! Κάθε κόκκινος σύνδεσμος, αν τον πατήσετε, θα σας οδηγήσει στο παράθυρο δημιουργίας ενός νέου λήμματος με αυτό τον τίτλο. Αν πάλι έχετε αποφασίσει να δημιουργήσετε λήμμα με συγκεκριμένο τίτλο, γράψτε αριστερά, στο πεδίο της αναζήτησης, τον τίτλο που θέλετε και πατήστε "**Μετάβαση**". Αν δεν υπάρχει αυτό το λήμμα, στη σελίδα του αποτελέσματος της αναζήτησης υπάρχει σύνδεσμος που θα σας οδηγήσει σε κενή σελίδα επεξεργασίας με τον τίτλο που θέλετε.
- Η **επεξεργασία λημμάτων** είναι η σημαντικότερη λειτουργία στη Βικιπαίδεια. Με εξαίρεση ελάχιστες σελίδες που είναι «κλειδωμένες», κάθε σελίδα διαθέτει στο επάνω μέρος της την επιλογή **επεξεργασία**. Ο σύνδεσμος αυτός σας επιτρέπει να επεξεργαστείτε το περιεχόμενο της συγκεκριμένης σελίδας.

### Εσωτερικοί σύνδεσμοι

- Οι **σύνδεσμοι** διαδραματίζουν γενικά σημαντικό ρόλο στη Βικιπαίδεια. **Εσωτερικοί** λέγονται εκείνοι οι σύνδεσμοι σε λήμματα ή σελίδες της ίδιας της Βικιπαίδειας.

#### Πώς δημιουργούνται?

Αν επιθυμείτε να δημιουργήσετε ένα σύνδεσμο σε μία άλλη σελίδα ή λήμμα της Βικιπαίδειας, αρκεί να περικλείσετε τον τίτλο της συγκεκριμένης σελίδας ανάμεσα σε δύο αγκύλες: `[[Βικιπαίδεια]]` το οποίο εμφανίζεται ως: [Βικιπαίδεια](#) και συνδέει με το λήμμα *Βικιπαίδεια*.

## Μην ξεχνάτε

- Ευγένεια
- Πολιτική επεξεργασίας
- Εγκυκλοπαιδικότητα
- Ουδετερότητα
- Πηγές
- Πνευματικά δικαιώματα

## Εγγραφή

Η **Εγγραφή**, δηλαδή η δημιουργία λογαριασμού χρήστη είναι προαιρετική αλλά συνιστάται, καθώς παρέχει αρκετά οφέλη. Σε κάθε περίπτωση πάντως, οποιοσδήποτε, μπορεί να επεξεργαστεί το περιεχόμενο της Βικιπαίδειας, ακόμα και χωρίς να έχει δημιουργήσει λογαριασμό.

## Πλεονεκτήματα εγγραφής

- Ο λογαριασμός στη Βικιπαίδεια σας προσφέρει αρκετά πλεονεκτήματα, μεταξύ των οποίων, περισσότερες δυνατότητες κατά την επεξεργασία μίας σελίδας και ρύθμιση προσωπικών επιλογών σχετικά με την εμφάνιση της Βικιπαίδειας.
- Ένας εγγεγραμμένος χρήστης, αποκτά δυνατότητα μετονομασίας μιας σελίδας καθώς και δυνατότητα δημιουργίας μιας λίστας παρακολούθησης συγκεκριμένων λημμάτων της αρεσκείας του.

## Τρόπος εγγραφής

- Για να δημιουργήσετε ένα λογαριασμό μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον σύνδεσμο [Εγγραφή/Σύνδεση](#) που βρίσκεται στην πάνω δεξιά άκρη της ιστοσελίδας.
- Η δημιουργία λογαριασμού δεν απαιτεί την αποκάλυψη της ταυτότητάς σας.

## Η πληροφορική στη Wikipedia

Δημιουργία λογαριασμού | **Εγγραφή** | Το πρόφίλ μου

Λήμμα: **Συζήτηση** | Αναζήτηση | **Επεξεργασία** | Επεξεργασία κώδικα | Προβολή ιστορικού | **Αναζήτηση**

**Η ελληνική Βικιπαίδεια ξεπέρασε τα 100.000 λήμματα**

## Πληροφορική

Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια

Αυτό το λήμμα αφορά τον γνωστό κλάδο της «επιστήμης υπολογιστών». Για το γνωστό πεδίο που σχετίζεται με τη «βιβλιοθηκονομία», δείτε: *Βιβλιοθηκονομία και επιστήμη της πληροφορίας*. Για το γνωστό πεδίο που σχετίζεται με τα «εφαρμοσμένα μαθηματικά», δείτε: *Θεωρία πληροφορίας*.

**Πληροφορική** ή **επιστήμη υπολογιστών** ονομάζεται η θετική και εφαρμοσμένη επιστήμη η οποία ερευνά τα θεωρητικά θέματα και τη φύση των πληροφοριών, των αλγορίθμων και των υπολογισμών, καθώς και τις **τεχνολογικές** εφαρμογές τους σε αυτοματοποιημένα υπολογιστικά συστήματα, από τη σκοπιά της σχεδίασης, της ανάπτυξης, της υλοποίησης, της διερεύνησης, της ανάλυσης και της προδιαγραφής τους.<sup>[1][2][3][4][5][6]</sup> Τα εν λόγω συστήματα συνήθως είναι ηλεκτρονικές και **ψηφιακές** συσκευές, όμως τυπικά αυτό δεν είναι απαραίτητο αφού έχουν υπάρξει και μηχανικοί ή «βιολογικοί υπολογιστές». Καθώς τα δεδομένα **εισόδου**, τα οποία ένας αλγόριθμος επεξεργάζεται, και τα δεδομένα **εξόδου**, τα οποία παράγει μετά την επεξεργασία και τη λήξη των υπολογισμών, αποτελούν κωδικοποιημένες πληροφορίες, η πληροφορική μπορεί επίσης να γίνει ανιληπτή ως η επιστήμη που ερευνά θεωρητικές μεθόδους και πρακτικούς μηχανισμούς διαχείρισης πληροφοριών.<sup>[7]</sup> Οι ρίζες της πληροφορικής ως διακριτής επιστήμης ανηκούν στην δεκαετία του 1940, αμέσως μετά την εύρεση των μαθηματικών ιδιοτήτων του υπολογισμού και την κατασκευή ηλεκτρονικών υπολογιστικών μηχανών. Η ακαδημαϊκή αναγνώριση της, ως ανεξάρτητου επιστημονικού τομέα συνέβη κατά τη δεκαετία του 1960<sup>[8]</sup>, ενώ η διάχυση των προϊόντων της στην κοινωνία (τεχνολογία πληροφοριών και επικοινωνίας) άρχισε να λαμβάνει χώρα ευρέως μετά το 1970, με αποτέλεσμα *πνευματική, κοινωνική, οικονομική και τεχνολογική αλλαγή σε συνδυασμό*.<sup>[9]</sup>

Η πληροφορική ερευνά τα θεωρητικά θέματα και τη φύση των πληροφοριών, των αλγορίθμων και των υπολογισμών, καθώς και τις τεχνολογικές εφαρμογές τους σε

Ο υπολογιστής είναι το κυριότερο τεχνολογικό εργαλείο της πληροφορικής. Ως επιστήμη, μετέταξε τη λειτουργία του, τους παραπροσώπ του, την κατασκευή του, τον

Περιθώρια επέκτασης πάντα υπάρχουν...

## Διδακτική της Πληροφορικής

Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια



Αυτό το λήμμα ή η ενότητα δεν αναφέρει τις **πηγές** του ή δεν περιέχει επαρκείς **παραπομπές**. Μπορείτε να βοηθήσετε την Βικιπαίδεια προσθέτοντας κατάλληλες πηγές και παραπομπές που να υποστηρίζουν το λήμμα.  
Η σήμανση τοποθετήθηκε στις 07/03/2012.

Η **Διδακτική της Πληροφορικής** είναι ένα νεότευκτο, σχετικά, ερευνητικό πεδίο. Ο σκοπός της Διδακτικής της Πληροφορικής (κατ' αναλογία προς τη *Διδακτική των Μαθηματικών*, τη *Διδακτική της Φυσικής* κ.ά.) είναι η διερεύνηση των διδακτικών **φαινομένων**, δηλαδή των φαινομένων τα οποία παρατηρούνται συστηματικά <sup>[1]</sup> κατά της διδασκαλία της. Ο απώτερος στόχος της είναι βέβαια η βελτίωση διδασκαλίας της και αντίστοιχα της μάθησης των διδασκομένων, δηλαδή η Διδακτική της Πληροφορικής αποσκοπεί στη βελτίωση του **μαθήματος** (με την έννοια της βελτίωσης της **μάθησης** και όχι απλά των υλικών όρων του μαθήματος).

Η Διδακτική της Πληροφορικής είναι κατ' εξοχήν πεδίο εμπειρικών ερευνών παρόλο που, με ένα γενικό τρόπο, η "Διδακτική" παραπέμπει στις λεγόμενες ανθρωπιστικές Επιστήμες.

### Σημειώσεις [Επεξεργασία | επεξεργασία κώδικα]

- <sup>↑</sup> Όταν γίνεται αναφορά σε "συστηματικά φαινόμενα", εννοούνται φαινόμενα τα οποία επαναλαμβάνονται με μεγάλη συχνότητα, δεν είναι δηλαδή τυχαία. Έτσι, για παράδειγμα, ένα λάθος που κάνουν συχνά οι αρχάριοι *προγραμματιστές*, είναι ένα αξιοσημείωτο φαινόμενο και αξίζει να μελετηθεί ιδιαίτερα.



Αυτό το λήμμα σχετικά με την Πληροφορική χρειάζεται επέκταση. Βοηθήστε τη Βικιπαίδεια επεκτείνοντάς το!

## Το δικό μας λιθαράκι στην παγκόσμια εγκυκλοπαίδεια...(προσθήκη άρθρου στο λήμμα Wiki)

### Πίνακας περιεχομένων [Απόκρυψη]

- 1 Ιστορία
- 2 Βανδαλισμός και προστασία
- 3 Λογισμικό Wiki
  - 3.1 Web-based Wiki
  - 3.2 Personal Wiki
  - 3.3 Peer-to-Peer Wiki
  - 3.4 Σύγκριση των κυριότερων μηχανών Wiki
    - 3.4.1 MediaWiki
    - 3.4.2 TikiWiki
    - 3.4.3 DokuWiki
    - 3.4.4 Άλλα wiki
- 4 Το Wiki στην εκπαίδευση
  - 4.1 Οφέλη από τη χρήση wiki στην εκπαίδευση
- 5 Παραπομπές

## Το Wiki στην εκπαίδευση

### Το Wiki στην εκπαίδευση [ Επεξεργασία | επεξεργασία κώδικα ]

Παρόλο που τα wikis είναι γνωστά περισσότερο από δέκα έτη, η χρήση τους είναι σχετικά νέα στον τομέα της εκπαίδευσης (Chao, 2007 Evans, 2006, Schaffert et al., 2006). Όπως σε κάθε νέα τεχνολογία, έτσι και στα wikis γίνονται έρευνες για την εκπαιδευτική αξία που μπορεί να προσφέρει η ενσωμάτωσή τους, ως μέσο προώθησης της βαθύτερης μάθησης και ένταξης των μαθησιακών εμπειριών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση (Chen et al., 2005). Όμως, παρά την σημαντική επίδραση του wiki και τη δυνατότητα που παρέχει για ανάπτυξη ευνοϊκών συνθηκών **συνεργατικής μάθησης**, δεν έχει διεισδύσει, όπως έχει αναφερθεί, ακόμα στην τάξη, είτε ως ερευνητικό θέμα είτε ως μέθοδος διδασκαλίας (Evans, 2006). Τα τελευταία χρόνια όμως, η δημοτικότητά τους έχει αρχίσει να προσελκύει το ενδιαφέρον των εκπαιδευτικών, οι οποίοι συνειδητοποιούν πως τα wikis διευκολύνουν τόσο τη συνεργατική εύρεση, διαμόρφωση και διαμοίραση της γνώσης, όσο και την επικοινωνία, ιδιότητες που είναι στοιχειώδεις σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο (Reinhold, 2006). Αυτός είναι και ο λόγος που τα τελευταία χρόνια βρίσκονται στο επίκεντρο της έρευνας.

Τα wikis, σύμφωνα με τον Baltzsen (2010), θεωρούνται τα πιο σημαντικά **Web 2.0** εργαλεία. Υποστηρίζουν διαφορετικές αλλά και καινοτόμες **εκπαιδευτικές θεωρίες**, οι οποίες ενισχύουν την εκπαιδευτική διαδικασία. Συγκεκριμένα εντοπίζονται στοιχεία «εποικοδομισμού», όπως αναφέρει και η Cole (2009), καθώς οι μαθητές οικοδομούν τη νέα γνώση και τη συσχετίζουν με τις πρότερες γνώσεις τους. Επομένως, γίνεται αντιληπτό ότι οι μαθητές δεν είναι παθητικοί δέκτες της γνώσης, αλλά τη συνθέτουν μόνοι τους. Ακόμα, όσον αφορά στη μάθηση και στη διδασκαλία, ένα wiki προωθεί τη συνεργατική μάθηση, εφόσον δίνει τη δυνατότητα της συνεργασίας μεταξύ των μελών μιας ομάδας (Cole, 2009). Μέσα από τα wikis δημιουργούνται κοινότητες πρακτικής (Leuf & Cunningham, 2001, Godwin –Jones, 2003), τα μέλη των οποίων αλληλεπιδρούν μεταξύ τους αλλά και με το περιβάλλον για να επιτύχουν έναν κοινό σκοπό. Επιπρόσθετα, το wiki είναι μια τεχνολογία που δημιουργήθηκε και χρησιμοποιείται στα πλαίσια του **κονεκτιβισμού** (Lundin, 2008) και η οποία προάγει τη διαμοίραση γνώσης και πληροφορίας.

## Οφέλη από τη χρήση Wiki στην εκπαίδευση

### Οφέλη από τη χρήση wiki στην εκπαίδευση [ Επεξεργασία | επεξεργασία κώδικα ]

Συνδέσεις – Διασυνδέσεις:

- Μέσα από την εργασία στο wiki παρέχεται η ανάπτυξη συνδέσεων μεταξύ της νέας και της πρότερης γνώσης.
- Οι μαθητές χρησιμοποιούν τις λειτουργίες της σύνθεσης και της αξιολόγησης συνέχεια για την υλοποίηση των εργασιών τους.
- Επομένως, αποκτούν εμπειρία και μετά από κάποιο διάστημα είναι σε θέση να αξιολογήσουν (Yiu & Ng, 2010) και να κρίνουν πολύ πιο εύκολα το επίπεδο της εργασίας τους καθώς και να το βελτιώσουν.

Δημιουργικότητα:

- Καθώς ο μαθητής εργάζεται σε ένα wiki μπαίνει στη διαδικασία της δημιουργίας του περιεχομένου μιας **ιστοσελίδας**. Αναπτύσσει, έτσι, δημιουργικές δεξιότητες (Kearetal, 2010), όπως τις δεξιότητες της επεξεργασίας πληροφοριών και της λεκτικής έκφρασης. (Neumann & Hood, 2009) αλλά και της δημιουργικής ευελιξίας με την αποδοχή των τροποποιήσεων από τους συμμαθητές του. Αυτή η σκοπιά της δημιουργικότητας είναι σημαντική για την καλλιέργεια των μαθητών, όχι μόνο σε μαθησιακό επίπεδο, αλλά και σε επίπεδο φαντασίας, παραγωγής ιδεών και νέων νοημάτων.
- Ακόμα εισάγεται και ενισχύεται στο μαθητή η ιδέα ότι ένα δημιουργικό έργο δεν είναι ποτέ «ολοκληρωμένο».

Δέσμευση:

- Η δημιουργία προϊόντων και η συνεισφορά αυξάνει την αίσθηση της ιδιοκτησίας οπότε και τη δέσμευση σε ένα κοινό στόχο.
- Έπειτα, μέσα σε ένα wiki οι μαθητές δεν είναι πλέον παθητικοί δέκτες της γνώσης, αλλά την παράγουν οι ίδιοι, όπως αποδεικνύεται και από την έρευνα των Ramanetal. (2005). Έτσι, αυξάνεται η δέσμευση που αισθάνονται για το τελικό προϊόν και για την κοινότητα που δημιούργησαν, καθώς και η επιθυμία να βοηθήσουν τους άλλους και να προστατεύσουν την ίδια την κοινότητα (Neumann & Hood, 2009).

## Σχολείο Βικιπαίδειας



Το Σχολείο Βικιπαίδειας είναι εθελοντική δράση επιμόρφωσης που διεξάγεται σε φυσικούς χώρους, συνήθως σε σχολικές αίθουσες, όπου αποκτούμε εφόδια για τη συγγραφή λημμάτων στη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια του ίντερνετ.

Τα μαθήματα είναι δωρεάν και μπορεί να συμμετέχει οποιοσδήποτε. Για τους μαθητές τα μαθήματα διεξάγονται στα πλαίσια των σχολικών πολιτιστικών δράσεων. Τα τμήματα των ενηλίκων είναι απογευματινά.

## Wikilexiko



Ένα έργο συνεργασίας για την δημιουργία ενός ελεύθερου πολύγλωσσου λεξικού σε κάθε γλώσσα, με τους ορισμούς, τις ετυμολογίες και τις προφορές. Το Βικιλεξικό αποτελεί λεξιλογικό συμπλήρωμα της εγκυκλοπαίδειας ανοιχτού περιεχομένου Βικιπαίδεια. Στα ελληνικά δημιουργήθηκε την 1η Μαΐου 2004. Στις 12 Φεβρουαρίου 2016 τα ελληνικά λήμματα ξεπέρασαν τις 91.000!

## Wiki και εκπαίδευση

Υπάρχουν 4 κατηγορίες χρήσεων των Wiki στην εκπαίδευση

- Wiki που δημιουργούνται από καθηγητές

Στόχος είναι η δημιουργία και ο διαμοιρασμός εκπαιδευτικού υλικού μεταξύ των μελών του σχολείου. Με τον τρόπο αυτό έχουμε σταδιακή εξέλιξη του υλικού παρά συγγραφή του από την αρχή.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει την ιστοσελίδα του μαθήματος του που θα περιέχει σημειώσεις, ερωτήσεις και ασκήσεις προς τους μαθητές, οι οποίοι μπορούν να απαντούν στον ίδιο χώρο αφού θα είναι μέλη.

- Wiki που δημιουργούνται από μαθητές

Στόχος είναι η υποστήριξη της συνεργασίας των μαθητών σε ομαδικές εργασίες. Οργανώνουν καλύτερα το διαθέσιμο υλικό και να προγραμματίζουν τις διάφορες δραστηριότητες τους.

Χρησιμοποιούνται ως σελίδες βοήθειας και πηγές χρήσιμων πληροφοριών. Ακόμη χρησιμοποιούνται για να αξιολογηθούν τόσο τα μαθήματα όσο και οι εκπαιδευτικοί, να εκφράσουν οι μαθητές τις παρατηρήσεις τους σχετικά με τη σχολική γνώση αλλά και τη σχολική ζωή.

Υπάρχουν περιπτώσεις όπου το Wiki λειτουργεί ως forum συζητήσεων για τους μαθητές.

- Wiki που δημιουργούνται και χρησιμοποιούνται από μαθητές και καθηγητές

Στόχος είναι η αλληλεπίδραση και η επικοινωνία σχετικά με θέματα που αφορούν το μάθημα. Μαθητές και καθηγητές θέτουν ερωτήσεις και δίνουν απαντήσεις. Θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως ένα forum συζητήσεων.

- Wiki που είναι δημόσια διαθέσιμα και δημιουργούνται από άτομα και φορείς εκπαιδευτικής διαδικασίας.

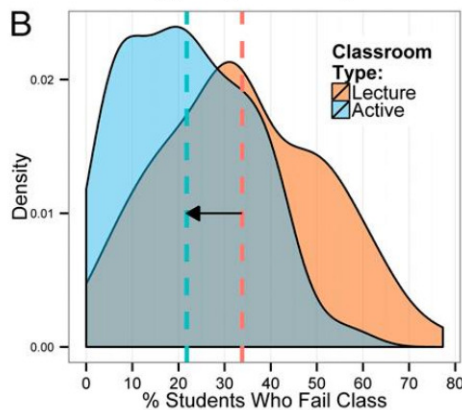
## Το Wiki ως εργαλείο υποστήριξης της διερευνητικής μάθησης



Η διερευνητική μάθηση (inquiry-based learning) στηρίζεται κυρίως στις αναζητήσεις, απορίες και ερωτήσεις των μαθητών παρά στη παρουσίαση της διδακτέας ύλης από τον εκπαιδευτικό. Στόχος της διερευνητικής μάθησης είναι η μετατόπιση του βάρους της διδασκαλίας στη διδακτική διαδικασία με διερευνητικές μεθόδους ώστε ο μαθητής να εμπλακεί προσωπικά στη γνωστική διαδικασία και να μάθει πώς να μαθαίνει μόνος του. (Wikipedia)

Η γνώση στον κλάδο της πληροφορικής αλλά και των φυσικών επιστημών γενικότερα αλλάζει με τόσο γρήγορους ρυθμούς που είναι δύσκολο να διδάξει κανείς στους μαθητές χωρίς να τους εμπλέξει στη διαδικασία της δημιουργίας. Η διερευνητική προσέγγιση μπορεί να γίνει σε κύκλο τριών φάσεων: Εξερεύνηση, Εμβάθυνση, Επέκταση (Μ. Κορδάκη, Πάτρα 2004). Ο μαθητής λειτουργεί ως μικρός ερευνητής, διεξάγει έρευνα και καταλήγει σε αποτελέσματα. Μάλιστα από έρευνες που έχουν γίνει, έχουμε αλλαγή στα ποσοστά αποτυχίας των μαθητών χρησιμοποιώντας αυτή τη μέθοδο.

## Διάγραμμα Αλλαγής στα Ποσοστά Αποτυχίας Μαθητών



**Πηγή :** Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. Scott Freeman, Sarah L. Eddy, Miles McDonough, Michelle K. Smith, Nnadozie Okoroafor, Hannah Jordt & Mary Pat Wenderoth. PNAS, June 10, 2014, Vol. 111, No. 23, pp 8410–8415.

Η μέθοδος που μπορεί να ακολουθηθεί είναι:

- Προετοιμασία υλικών που μοιράζονται στους μαθητές
- Δημιουργία χώρου επικοινωνίας μαθητών μεταξύ τους και με τον καθηγητή (ιστοσελίδα, ηλεκτρονική εφημερίδα, ηλεκτρονικό πίνακα ανακοινώσεων)
- Το περιεχόμενο του μαθήματος αναρτάται πριν γίνει το μάθημα στην τάξη
- Όποιος μαθητής θέλει δηλώνει τη συμμετοχή του για την παρουσίαση του μαθήματος στην τάξη.
- Κάποιος μαθητής αναλαμβάνει να γράψει τα βασικά σημεία του μαθήματος αλλά και τα συμπεράσματα στα οποία κατέληξαν κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας στο χώρο επικοινωνίας.
- Οι μαθητές μπορούν να φέρουν κατάλληλο υλικό στην τάξη
- Το υλικό παρουσιάζεται και από τον καθηγητή
- Οι μαθητές παρουσιάζουν τα ερωτήματα τους και ο καθηγητής απαντώντας επεκτείνει τη γνώση των μαθητών στο συγκεκριμένο θέμα.

(Μ. Κορδάκη, Πάτρα 2004 )

Από τα παραπάνω καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι το Wiki είναι το πλέον κατάλληλο εργαλείο για την εφαρμογή του μοντέλου της διερευνητικής μάθησης.

Όμως για να είναι αποτελεσματικά αυτά τα μέσα πρέπει να σχεδιάζονται και να εφαρμόζονται σωστά. Οι καθηγητές πρέπει να εκπαιδευτούν σωστά από ειδικούς τόσο στην παραγωγή του υλικού όσο στο στον τρόπο εποικοδομητικής χρήσης αυτού.

Πηγή: <https://opencourses.uoc.gr/courses/course/view.php?id=348>

### **Το Wiki ως μέσο υποστήριξης της συνεργασίας**

Η συνεργατική μάθηση είναι μία προσέγγιση που αφορά την οργάνωση δραστηριοτήτων στην τάξη μέσα από ακαδημαϊκές και κοινωνικές εμπειρίες μάθησης. Διαφοροποιείται από την ομαδική εργασία και έχει περιγραφεί ως «οικοδόμηση θετικής αλληλεξάρτησης». Σύμφωνα με αυτήν οι μαθητές πρέπει να εργάζονται σε ομάδες για να ολοκληρώσουν συλλογικά τις εργασίες για την κατάκτηση ακαδημαϊκών στόχων. Σε αντίθεση με την ατομική μάθηση, η οποία μπορεί να είναι ανταγωνιστική από την φύση της, οι μαθητές μαθαίνουν συνεργατικά να αξιοποιούν τις πηγές και τις δεξιότητες των υπολοίπων ( να ρωτούν ο ένας τον άλλον για πληροφορίες, να αξιολογεί ο ένας τις ιδέες του άλλου, να παρακολουθεί ο ένας την εργασία του άλλου, κλπ) . Επιπλέον, ο ρόλος του δασκάλου αλλάζει με το να παρέχει πληροφορίες για τη διευκόλυνση της μάθησης των μαθητών. Επιτυγχάνουν όλοι, όταν επιτυγχάνει η ομάδα. (Wikipedia)

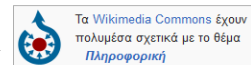


## Κατηγορία:Πληροφορική

Το κύριο λήμμα αυτής της κατηγορίας είναι: **Πληροφορική**.

### Υποκατηγορίες

Αυτή η κατηγορία έχει τις ακόλουθες 30 υποκατηγορίες, από 30 συνολικά.



<b>A</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Αλγόριθμοι (8 Κ, 29 Σ)</li><li>▶ Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή (3 Κ, 25 Σ)</li><li>▶ Αρχιτεκτονική υπολογιστή (3 Κ, 27 Σ)</li><li>▶ Ασφάλεια υπολογιστών (2 Κ, 39 Σ)</li></ul>	<b>Δ συνέχεια...</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Δυαδική αριθμητική (3 Σ)</li></ul>	<b>M</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Πληροφορική-επέκταση (1 Κ, 200 Σ)</li><li>▶ Μηχανική Τηλεπικοινωνιών και Δικτύων (6 Σ)</li></ul>
<b>B</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Βάσεις δεδομένων (1 Κ, 26 Σ)</li></ul>	<b>E</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Εξόρυξη δεδομένων (5 Σ)</li><li>▶ Επιστήμονες υπολογιστών (30 Σ)</li><li>▶ Επιχειρήσεις υπολογιστών (3 Κ, 22 Σ)</li></ul>	<b>Π</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Πληροφορικά και Επικοινωνιακά Συστήματα (1 Κ, 1 Σ)</li><li>▶ Πληροφορικά συστήματα (1 Κ, 12 Σ)</li><li>▶ Προγραμματισμός (4 Κ, 45 Σ)</li></ul>
<b>Γ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Γλώσσες υπολογιστή (2 Κ, 4 Σ)</li><li>▶ Γραφικά υπολογιστών (2 Κ, 18 Σ)</li></ul>	<b>Θ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Θεωρία της Πληροφορίας (6 Σ)</li><li>▶ Θεωρητική πληροφορική (3 Κ, 4 Σ)</li></ul>	<b>T</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Ταυτοχρονισμός (1 Κ, 4 Σ)</li><li>▶ Τεχνητή νοημοσύνη (3 Κ, 25 Σ)</li><li>▶ Τηλεπικοινωνίες (10 Κ, 82 Σ)</li><li>▶ Τυπικές γλώσσες (1 Κ, 10 Σ)</li></ul>
<b>Δ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Δίκτυα υπολογιστών (6 Κ, 75 Σ)</li><li>▶ Διαγράμματα (16 Σ)</li><li>▶ Δομές δεδομένων (1 Κ, 13 Σ)</li></ul>	<b>Ι</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Ιστορία υπολογιστών (20 Σ)</li></ul>	<b>Ψ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Ψηφιακή Επεξεργασία Εικόνas (6 Σ)</li></ul>
	<b>Κ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Κρυπτογραφία (39 Σ)</li><li>▶ Κωδικοποίηση χαρακτήρων (10 Σ)</li></ul>	

## Παράγοντες που επηρεάζουν την αποτελεσματική χρήση των Wiki στην εκπαίδευση

Οι παράγοντες αυτοί είναι:

- Κρίσιμη μάζα χρηστών: το λογισμικό Wiki επιτρέπει να προσθέτουμε εύκολα περιεχόμενο στο διαδίκτυο, το οποίο έπειτα μπορεί να επεξεργαστεί από άλλους χρήστες. Άρα μια κρίσιμη μάζα χρηστών είναι πολύ σημαντική για τη λειτουργία ενός Wiki. Όσα περισσότερα άτομα συνεισφέρουν στην δραστηριότητα της ομάδας, τόσο καλύτερο θα είναι το αποτέλεσμα για την ομάδα.
- Παιδαγωγικοί παράγοντες: Από αυτούς εξαρτάται η ποιότητα των εφαρμογών Wiki. Αν συγκρίνουμε εβδομαδιαίες δραστηριότητες στα πλαίσια δραστηριοτήτων της τάξης και μακροπρόθεσμων ομαδικών δραστηριοτήτων, παρατηρούμε ότι θετικά αποτελέσματα υπήρχαν στη δεύτερη περίπτωση όπου οι εργασίες είναι πιο αυθεντικές μέσω του Wiki.
- Ο ρόλος του εκπαιδευτικού: Ο ρόλος του εκπαιδευτικού αλλάζει από τον παραδοσιακό και γίνεται βοηθός και μεσολαβεί όπου κρίνεται απαραίτητο. (Palloff & Pratt, 2005). Η χρήση των Wiki στα online μαθήματα εξαρτάται από την αποτελεσματικότητα του εκπαιδευτικού στην προώθηση της συνεργασίας της ομάδας, ο ρόλος του εκπαιδευτικού στη δημιουργία των συνθηκών του μαθήματος και του κλίματος για τη δημιουργία μιας online κοινότητας και η ικανότητα του δασκάλου να ενθαρρύνει τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στις δραστηριότητες της ομάδας.

## Εργαλεία δημιουργίας Wiki

Υπάρχουν πάρα πολλά λογισμικά Wiki στις μέρες μας.

Δημοφιλή εργαλεία δημιουργίας Wiki είναι:

- <http://www.Wikia.com/Wikia>
- <http://www.wetpaintcentral.com>
- <http://pbworks.com>
- <http://www.Wikipaces.com>

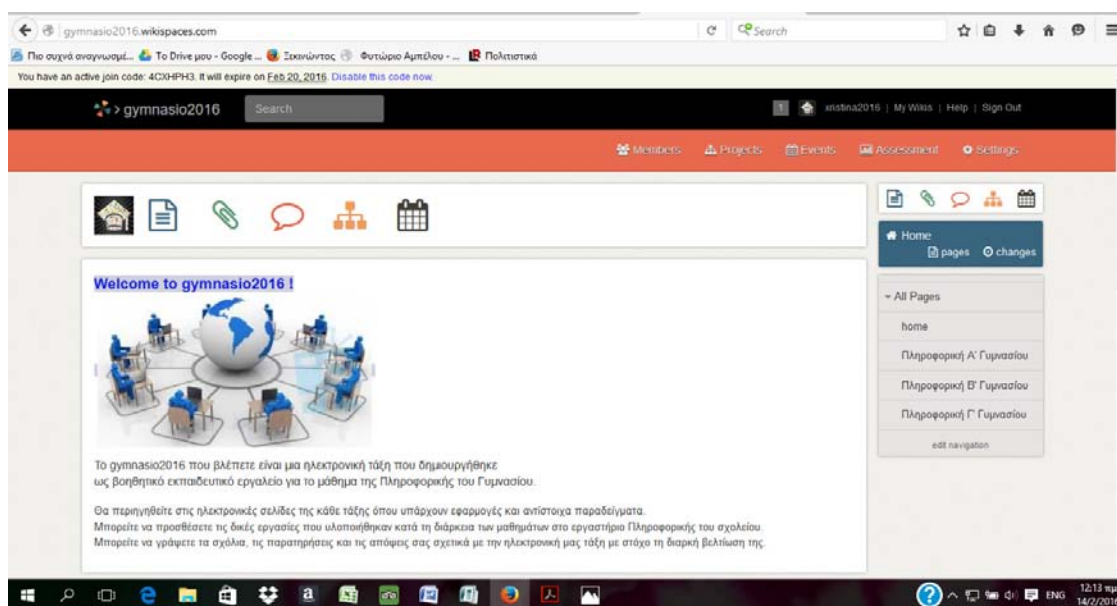
## Το δικό μας Wiki



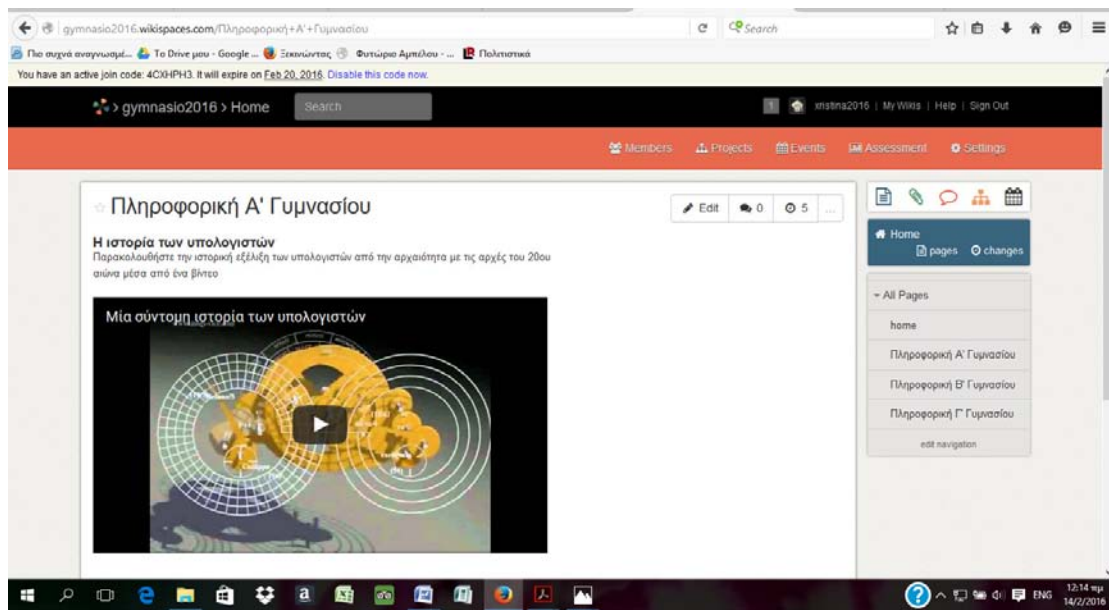
Με το πρόγραμμα **Wikispaces** δημιουργήσαμε μια ηλεκτρονική τάξη **gymnasio2016** ως βοηθητικό εκπαιδευτικό εργαλείο για το μάθημα της Πληροφορικής του Γυμνασίου. Σε αυτό το Wiki έχουν πρόσβαση μόνο ο δημιουργός και τα μέλη που προσκαλεί ο δημιουργός. Τα μέλη μπορούν να συμμετέχουν ανεβάζοντας άρθρα, εικόνες, βίντεο να συμμετέχουν σε συζητήσεις που γίνονται μεταξύ των μελών εκφράζοντας τις απόψεις τους σε διάφορα θέματα της Πληροφορικής του Γυμνασίου. Ο δημιουργός της ηλεκτρονικής τάξης διατηρεί το δικαίωμα να επέμβει στο αναρτημένο υλικό και να το τροποποιήσει ή να το διαγράψει.

Wikispaces είναι ένα Web 2.0 εργαλείο που επιτρέπει στους καθηγητές να συνεργαστούν με τους μαθητές τους σε πραγματικό χρόνο, και μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε στην τάξη είτε στο σπίτι. Είναι ένα site κοινωνικής μάθησης για αίθουσες διδασκαλίας, όπου οι μαθητές μπορούν να προσεγγιστούν μόνο από το εκπαιδευτικό ή από άλλα μέλη της ομάδας- τάξης τους, έτσι είναι ασφαλές στη χρήση του. (Batsila, M., Tsihouridis, Ch., Vanougius, D. (2014))

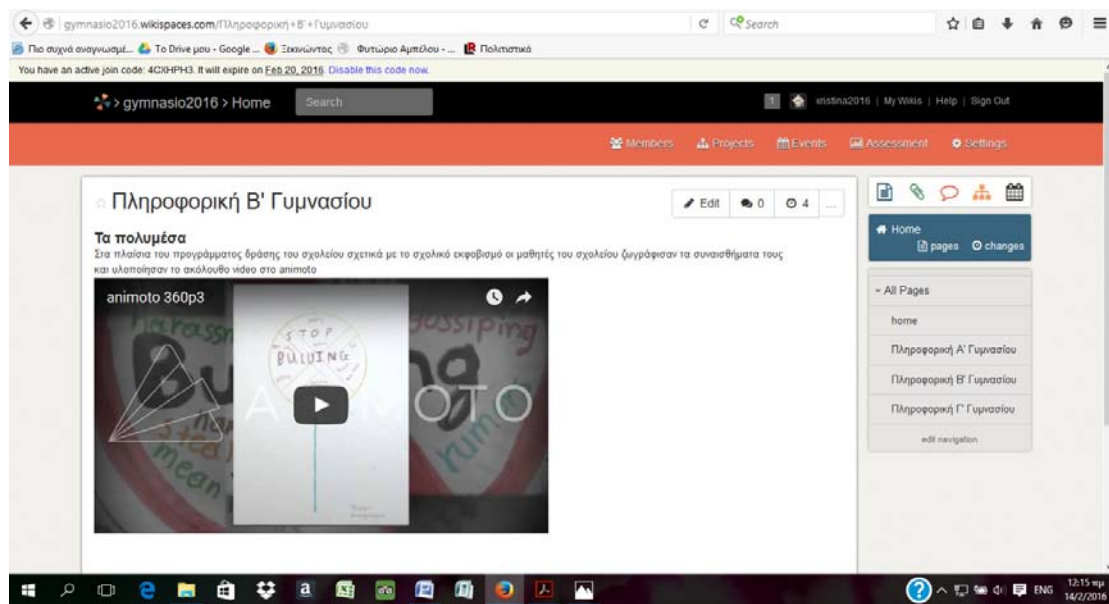
Στην συνέχεια παραθέτουμε μερικές εικόνες της ηλεκτρονικής τάξης.



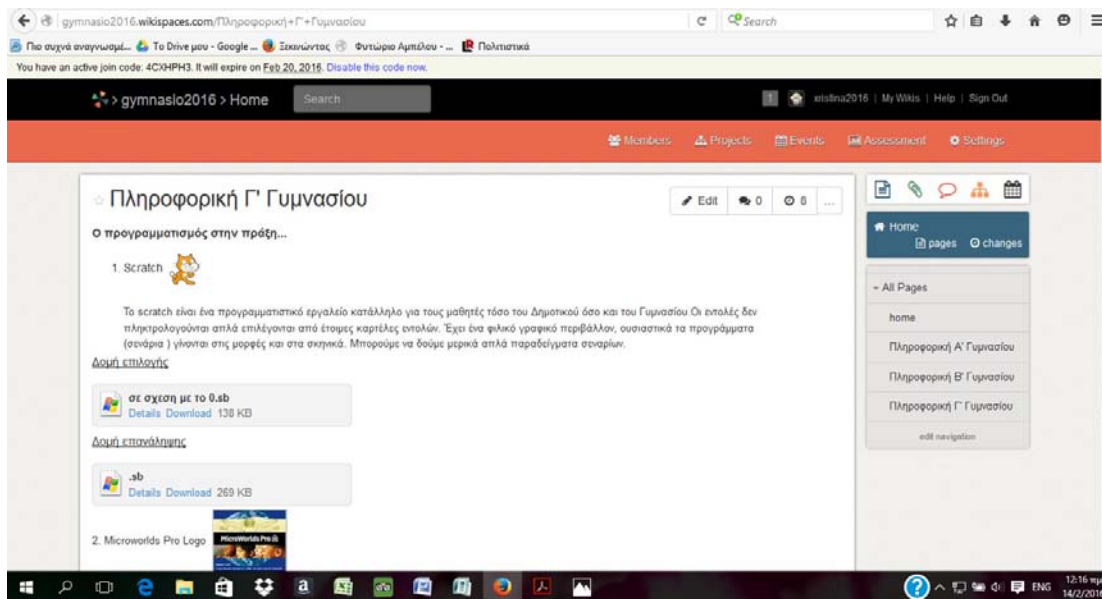
Αρχική σελίδα



Σελίδα της Α' Γυμνασίου



Σελίδα της Β' Γυμνασίου



Σελίδα της Γ' Γυμνασίου

Το συγκεκριμένο e-learning περιβάλλον μπορεί να κάνει τη διαφορά για την εκμάθηση στις τάξεις του σήμερα ( Batsila, M., Tsihouridis, Ch., Vanougiotis, D. (2014))

## Διαφορές Wiki και Blog

Στις μέρες μας όλο και πιο συχνά ακούμε για τις καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας και για την εμπλοκή της τεχνολογίας στη σχολική τάξη. Τι ακριβώς όμως σημαίνει καινοτόμο εργαλείο διδασκαλίας; Αρκεί μόνο η επιλογή ενός Wiki ή Blog; Ποια είναι η διαφορά μεταξύ Wiki και Blog;

- ✓ Στο **Blog** έχουμε καταχωρήσεις που αποτελούν σημεία έναρξης με τη μορφή των posts και με απαντήσεις υπό μορφή σχολίων.
- ✓ Εισαγωγή σχολίων, τις περισσότερες φορές με την έγκριση του διαχειριστή, έχουν δικαίωμα όλοι οι θεατές του Blog να κάνουν, όμως δεν μπορεί να αλλάξει ή να συμπληρώσει κανείς κάτι στο ήδη αναρτημένο σχόλιο.
- ✓ Στα Blog εκφράζονται κυρίως προσωπικές απόψεις.
- ✓ Τα Blog είναι κυρίως προσωπικά με περιορισμένο αριθμό συγγραφέων, αλλά με υψηλότερο βαθμό ασφάλειας.

Αντίθετα, στο **Wiki** έχουμε :

- ✓ Πιο ανοιχτή δομή και τη δυνατότητα τροποποίησης του περιεχομένου με στόχο τον εμπλουτισμό και την ανανέωση αυτού.
- ✓ Παρέχεται έτσι η δυνατότητα συνεργασίας στο ίδιο έργο ανθρώπων που βρίσκονται σε διαφορετικά μέρη και με την ευελιξία που παρέχει το εργαλείο αυτό επιτυγχάνεται ένα κλίμα ενθουσιασμού τόσο για το εργαλείο όσο και για τη χαρά της συνδημιουργίας και της συνεργασίας.
- ✓ Τα Wiki στη σύλληψή τους επέτρεπαν την πρόσβαση σε κάθε χρήστη χωρίς κανένα περιορισμό, ωστόσο τώρα είναι δυνατή η θέσπιση κανόνων πρόσβασης και διαχείρισης (π.χ. ο χρήστης πρέπει να εγγραφεί για να έχει δυνατότητα πρόσβασης ή όχι, να μπορεί ή όχι να έχει δυνατότητα να προσθέτει ή να τροποποιεί σελίδες και περιεχόμενο).
- ✓ Το σχετικά απλό εργαλείο Wiki ενστερνίζεται και αξιοποιεί πολλές από τις σύγχρονες θεωρίες της μάθησης.
- ✓ Οι μαθητές μας επειδή «κτίζουν» όλοι μαζί την ιστοσελίδα, οικοδομούν οι ίδιοι τις γνώσεις με την ισότιμη συμβολή όλων και δεν τις αποδέχονται έτοιμες από τον δάσκαλο.
- ✓ Οι μαθητές μας εμπλέκονται ενεργητικά στην παραγωγή του κοινού έργου τους και ενθαρρύνονται να υιοθετήσουν τη συνεργασία, το συγκερασμό των απόψεων, καθώς και την προβολή των προσωπικών απόψεων. Μέσα από την ομάδα ολοκληρώνεται ένα έργο και όχι από το άτομο.

Στο Blog, αλλά και σε Wiki αυξάνεται η υπευθυνότητα των μαθητών, γιατί καλούνται να εκθέσουν γραπτώς τις απόψεις τους με μεγαλύτερη προσοχή και περισσότερη γλωσσική ακρίβεια και υπερνικούν την αντίληψη της ατομικής ιδιοκτησίας. Με τα Wiki μια ομάδα εκπαιδευτικών μπορεί να κατασκευάσει ένα δικτυακό τόπο στον οποίο καταγράφονται νέες – καινοτόμες τεχνικές διδασκαλίας, δίνονται προς επεξεργασία, με στόχο τον εμπλουτισμό και την αναθεώρηση, φύλλα εργασίας ή και ολόκληρες **εφαρμογές – σχέδια μαθήματος**.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει μια ιστοσελίδα του μαθήματός του που να περιέχει σημειώσεις, πρόσθετες πηγές αλλά και ερωτήματα και ασκήσεις προς τους μαθητές του. Τα παραπάνω μπορεί να

κάνει και με το Blog, αλλά οι μαθητές του θα απαντήσουν στο χώρο των σχολίων, χωρίς να τους δίνεται η ευκαιρία να εμπλακούν στη διαμόρφωση μιας απάντησης από κοινού με έναν συμμαθητή τους.

Οι μαθητές μας μπορούν να καταγράψουν τα διαδοχικά βήματα ενός πειράματος που εκτέλεσαν, να παραθέσουν φωτογραφίες, videos, που τράβηξαν, πίνακες με στοιχεία που επεξεργάστηκαν, συμπεράσματα στα οποία κατέληξαν. Μπορούν να κάνουν έρευνα ή να καταγράψουν και να παρουσιάσουν – αναρτήσουν τα αποτελέσματα μιας εκπαιδευτικής επίσκεψης. Στο Wiki επιτυγχάνεται, ακόμη, η άμεση ανατροφοδότηση, αφού μπορεί να ελέγχεται από τον μαθητή και έτσι ο μαθητής μας να μαθαίνει από το λάθος του και πιθανότατα να βοηθήσουν και οι συμμαθητές του με εύστοχες παρεμβάσεις.

### **3.4 Social networking ή κοινωνικό δίκτυο**

#### **Twitter**

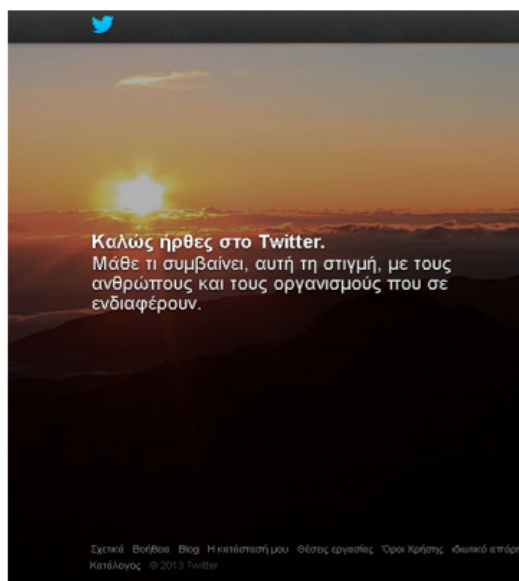
Το Twitter είναι ένας τρόπος online κοινωνικής δικτύωσης και microBlogging που ιδρύθηκε το Μάρτιο του 2006 από τον Jack Dorsey. Το Twitter αποτελεί μία υπηρεσία που σας παρέχει τη δυνατότητα να κρατάτε επαφή και να ενημερώνετε για τις καθημερινές δραστηριότητες των φίλων, των συγγενών και των ανθρώπων που σας ενδιαφέρουν μέσω του Internet αλλά και να ενημερώνετε εσείς εκείνους. Οι χρήστες του μπορούν να στέλνουν «ενημερώσεις» βασισμένες σε κείμενο θέσεων, μέχρι 140 χαρακτήρες). Το Twitter ανήκει στην κατηγορία των επονομαζόμενων υπηρεσιών web 2.0

Μέσα από το Twitter έχετε τη δυνατότητα να στέλνετε σύντομα μηνύματα έως και 140 χαρακτήρων με τους προβληματισμούς, τις ιδέες, τις δραστηριότητες, τις απορίες σας ή απλά αυτό που σκέπτεστε, τα οποία παρακολουθούν όσοι έχουν επιλέξει να σας ακολουθούν μέσω της υπηρεσίας. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται Twittering. Αντίστοιχα, έχετε και εσείς τη δυνατότητα αν θέλετε να βλέπετε τα μηνύματα όσων έχετε επιλέξει να ακολουθείτε. Η όλη διαδικασία θυμίζει την επικοινωνία μέσω instant messenger ή την αποστολή SMS μηνυμάτων μέσω κινητού τηλεφώνου, επειδή το μέγεθος των μηνυμάτων είναι και εδώ περιορισμένο. Η διαφορά έγκειται στο ότι: Τα μηνυμάτά σας δεν έχουν έναν μόνο παραλήπτη αλλά πολλούς. Αν το Twitter έχει ένα αδιαμφισβήτητο θετικό στοιχείο, αυτό είναι η άμεση, «ζωντανή» μετάδοση της είδησης. Το 2007 για πρώτη φορά κατά τη διάρκεια ενός συνεδρίου οι σύνεδροι αναμετέδιδαν μέσω του Twitter τις ανακοινώσεις του συνεδρίου. Όσοι δεν συμμετείχαν στο συνέδριο, αν ήθελαν, μπορούσαν να στέκονται μπροστά από μια μεγάλη οθόνη και να παρακολουθούν αυτές τις αναμεταδόσεις. Από τότε άρχισε η παγκόσμια πλέον δημοτικότητα του Twitter. Το Twitter είναι ένας καλός τρόπος επικοινωνίας με τους οικείους μας, ανεξαρτήτως της χώρας στην οποία βρίσκονται. Επίσης, σημαντική είναι η δυνατότητα με τη χρήση του Twitter feed τα posts σου να μεταδίδονται αυτόματα σ' ένα Twitter feed. Οι άλλοι χρήστες του Twitter ενημερώνονται για τα posts στη «χρονική τους λίστα» κι έτσι μπορούν και να τα αναμεταδώσουν, αν το επιθυμούν.

#### **Λειτουργία και χαρακτηριστικά του Twitter**

Κατ' αρχάς για να ξεκινήσετε στο Twitter πρέπει να δημιουργήσετε το λογαριασμό σας. Εάν είστε εγγεγραμμένοι σε κάποια άλλη υπηρεσία ή έχετε δικό σας Blog, καλό θα ήταν να

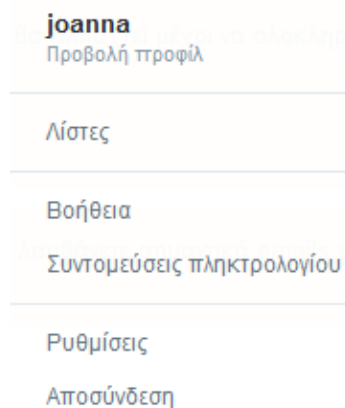
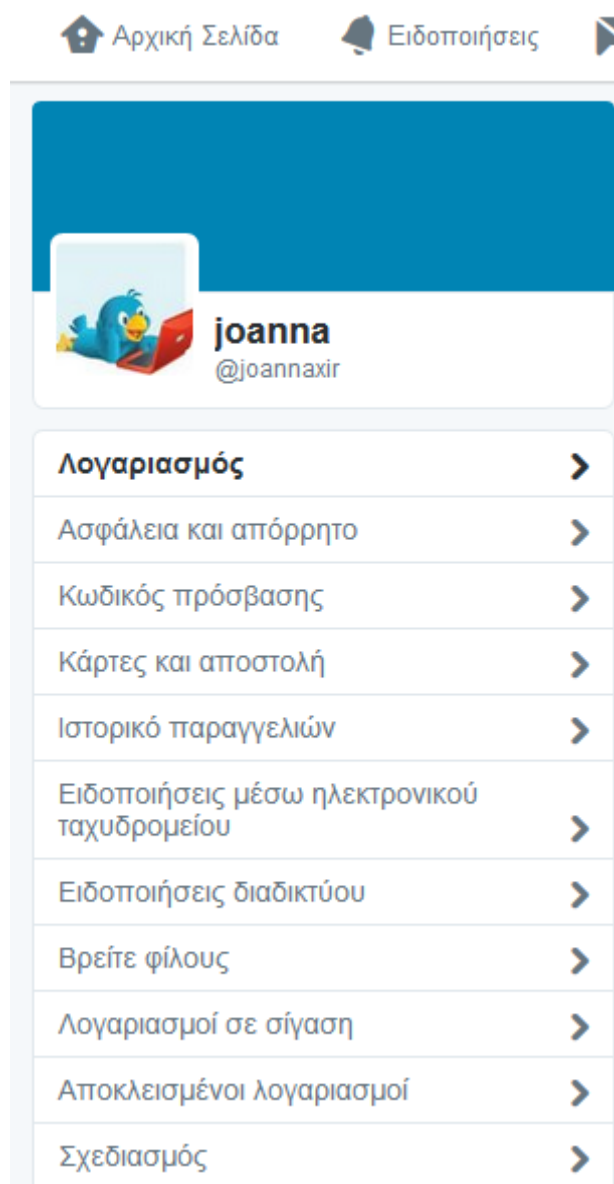
χρησιμοποιήσετε το ίδιο user name, καθώς με αυτόν τον τρόπο θα διευκολύνετε τους φίλους και τους γνωστούς σας, ώστε να σας εντοπίσουν και στο Twitter.



Στη συνέχεια το Twitter δημιουργεί τη σελίδα με το προφίλ σας μέσα από την οποία θα μπορείτε να στέλνετε και να παρακολουθείτε διάφορα μηνύματα. Πολλά από τα στοιχεία αυτά θα διατίθενται στους χρήστες στη διεύθυνση της μορφής:

<http://Twitter.com/username>.

Το επόμενο βήμα είναι να δώσετε κάποιες πληροφορίες για το άτομό σας. Αφού συνδεθείτε στο λογαριασμό σας, επιλέξτε την επιλογή «Ρυθμίσεις» η οποία βρίσκεται πάνω και δεξιά, όπως φαίνεται στο παράδειγμα:



## Πώς να βρείτε φίλους στο Twitter

Το επόμενο βήμα είναι να εντοπίσετε φίλους. Εκεί ακριβώς έγκειται και το κατά πόσο θα έχετε μια καλή συμμετοχή στο Twitter, όπως και στα άλλα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Αν το δίκτυο των φίλων σας είναι αυτό που θέλετε, η συμμετοχή στο Twitter θα είναι χρήσιμη και διασκεδαστική. Εντοπίστε λοιπόν αυτούς που θέλετε να ακολουθείτε πηγαίνοντας στο βρες φίλους.

**Βρείτε φίλους**

Αναζήτηση στο βιβλίο διευθύνσεών σας για φίλους

Επιλέγοντας μια υπηρεσία θα ανοίξει ένα παράθυρο για να συνδεθείτε με ασφάλεια και να εισάγετε τις επαφές σας στο Twitter. Δε θα σας αποστείλουμε κανένα email χωρίς τη συγκατάθεσή σας, αλλά μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις πληροφορίες επαφών για τη βελτίωση των προτάσεων για τους Ποιους να ακολουθήσετε.

**AOL** Αναζήτηση επαφών

**Gmail** Αναζήτηση επαφών

**Outlook** Αναζήτηση επαφών

Μπορείτε να διαχειριστείτε τις επαφές που έχετε ανεβάσει από το βιβλίο διευθύνσεών σας, οποιαδήποτε στιγμή.

Στη συνέχεια θα αρχίσετε να βλέπετε τα μηνύματά τους στο λογαριασμό σας. Να θυμάστε ότι για να βλέπουν και εκείνοι τα δικά σας μηνύματα θα πρέπει να σας κάνουν και εκείνοι φίλους, εφόσον το επιθυμούν.

Το Twitter σας επιτρέπει να επισημάνετε αυτά τα δύο στοιχεία μέσω της διασύνδεσής τους, με το **hashtag**/ετικέτα (#) και το σύμβολο **αναφοράς** (@):

1. #θέμα
2. @άτομα

Τα hashtag αποτελούν έναν τρόπο να επισημαίνουμε και να βρίσκουμε θέματα που μας ενδιαφέρουν στο Twitter, ενώ αποτελούν και μια μορφή μεταπληροφορίας.

Όταν δημιουργούμε ένα **Tweet**, χρησιμοποιούμε ένα **hashtag** (#) πριν από το θέμα του Tweet μας. Το σύμβολο (@) χρησιμοποιείται πριν από το όνομα χρηστών του Twitter (άτομα, οργανώσεις, εταιρείες, κλπ). Το @ χρησιμοποιείται μόνο πριν από ένα όνομα χρήστη Twitter. Ένα hashtag δεν πρέπει ποτέ να χρησιμοποιείται πριν από ένα όνομα χρήστη Twitter. Όταν χρησιμοποιούμε το # ή το @, τότε μετατρέπουμε την αμέσως επόμενη λέξη σε ένα σύνδεσμο. Στην περίπτωση του hashtag, μπορούμε να κάνουμε κλικ πάνω στη λέξη μετά το hashtag για να δούμε τι σχολιάζουν για το θέμα αυτό οι άλλοι χρήστες του Twitter. Αν κάνουμε κλικ πάνω στη λέξη μετά το @, μπορούμε να πάρουμε πληροφορίες σχετικά με το πρόσωπο, οργανισμό ή εταιρία αυτή.



## Τύποι Tweets

### Κανονικό Tweet

Ένα απλό τιτίβισμα είναι μια απλή δήλωση χωρίς τη χρήση ενός ή # @. Συνήθως χρησιμοποιείται για να κοινοποιηθεί μια ενημέρωση, είδηση ή για μια δήλωση. Το μειονέκτημα είναι ότι χάνετε τη σύνδεση του Tweet σας με σχετικά θέματα ή με τα άτομα που χρησιμοποιούν και # @.

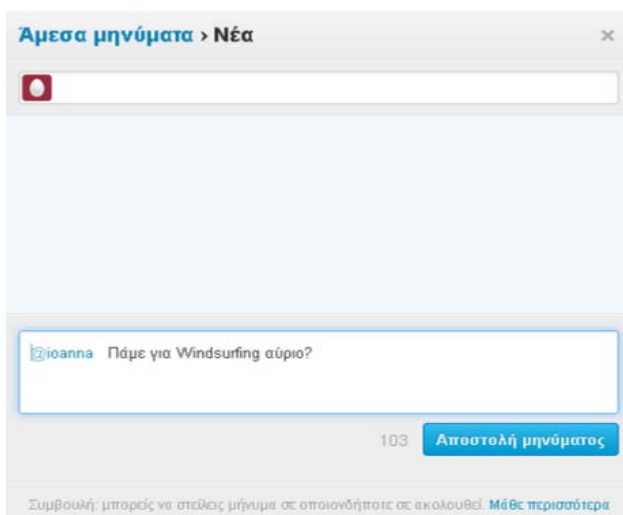
### Απευθείας Μήνυμα

Το άμεσο μήνυμα είναι ένα ιδιωτικό μήνυμα με παραλήπτη μέσω του Twitter κάποιο από τα άτομα που σε ακολουθούν (ακόλουθοι). Αυτό σημαίνει ότι μπορείς να ανταλλάξεις άμεσο μήνυμα μόνο με άτομα που σε ακολουθούν και τα ακολουθείς. Μπορείς να βλέπεις τα προσωπικά σου μηνύματα από το αναπτυσσόμενο μενού, κάτω από το εικονίδιο του γρاناζιού που βρίσκεται στην επάνω γραμμή περιήγησης, ή κάνοντας κλικ στο εικονίδιο του φακέλου στη σελίδα του προφίλ σου.

Για να διαγράψεις ένα άμεσο μήνυμα, πέρασε το δείκτη του ποντικού πάνω από το μήνυμα που θέλεις να διαγράψεις και κάνε κλικ στο εικονίδιο του κάδου απορριμμάτων που εμφανίζεται. Για να στείλετε ένα άμεσο μήνυμα μπορείτε να κάνετε κλικ στο εικονίδιο Ρυθμίσεις στην επάνω δεξιά γωνία του Twitter. Ακριβώς κάτω από την κύρια περιοχή, θα δείτε μια επιλογή για τα άμεσα μηνύματα. Κάντε κλικ εκεί και θα οδηγηθείτε σε μια περιοχή για να στείλετε το άμεσο μήνυμά σας. Το μήνυμά σας θα είναι περιορισμένο σε χαρακτήρες (140) και η απάντησή του θα είναι επίσης περιορισμένη.

### Απάντηση ή Απευθυνόμενο μήνυμα

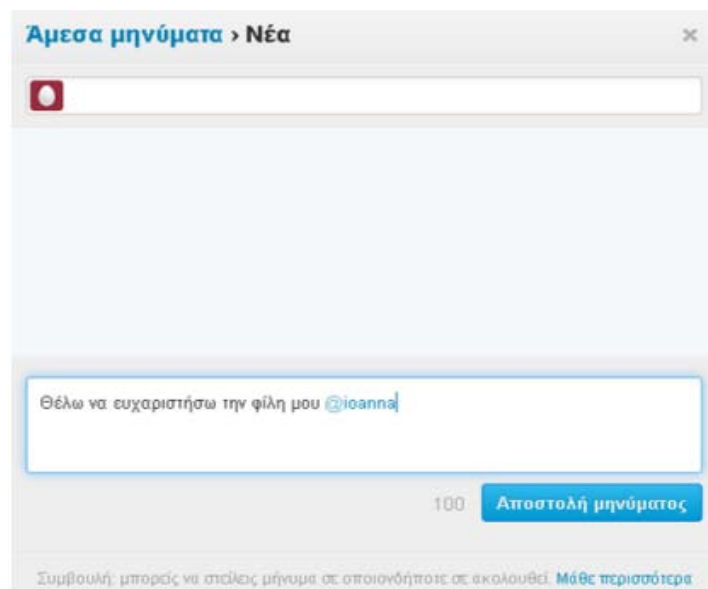
Αν θέλετε να απαντήσετε ή να απευθύνετε ένα Tweet σε κάποιο πρόσωπο, το Twitter παρέχει μια λειτουργία για αυτόν τον τρόπο επικοινωνίας. Αν για παράδειγμα ο Φώτης θέλει να απευθύνει μήνυμα προς την Ιωάννα και θέλει μόνο μια συγκεκριμένη ομάδα ανθρώπων να δει αυτό το μήνυμα, μπορεί να στείλει ένα μήνυμα που απευθύνεται στη Ιωάννα. Ομοίως, η Ιωάννα θα μπορούσε να απαντήσει στο αρχικό μήνυμα του Φώτη. Αν ο Φώτης και η Ιωάννα αρχίσουν τα Tweets με το «@όνομα,» τότε τα Tweets τους θα μπορούν να τα δουν μόνο αυτοί οι δύο και όποιος χρήστης ακολουθεί ταυτόχρονα αυτούς τους δυο.



Αν θέλετε να απαντήσετε σε ένα Tweet που κάποιος έχει απευθύνει σε σας, κάντε κλικ στο «Απάντηση» κάτω το Tweet αυτό. Η διαδικασία Tweet με το @username προς το χρήστη στον οποίο θέλετε να απαντήσετε θα ξεκινήσει αυτόματα.

## Αναφορές ή Μνείες (Mentions)

Αν ο Φώτης θέλει να παρουσιαστεί σε όλους τους χρήστες ένα μήνυμά του προς την Ιωάννα, κάνει ένα Tweet το οποίο το βλέπουν όλοι οι ακόλουθοί του και ταυτόχρονα η Ιωάννα λαμβάνει ένα e-mail για αυτό το Tweet. Αν θέλει η Ιωάννα να δουν αυτό το tweet και οι δικόι της ακόλουθοι, τότε μπορεί να το κάνει reTweet. Με τις αναφορές μπορούμε να αναδείξουμε ή να συγχαρούμε κάποιον δημοσίως.



Για να στείλετε μια αναφορά μπορείτε να ξεκινήσετε το Tweet με το @όνομα-χρήστη ή να το τοποθετήσετε σε όποιο άλλο σημείο του μηνύματος θέλετε και στη συνέχεια να γράψετε το κείμενο που θέλετε. Αν θέλετε να απευθύνετε ένα Tweet σε ένα @χρήστη αλλά θέλετε να είναι ορατό σε κάθε άλλο χρήστη του Twitter, απλά βάλτε μια τελεία (.) πριν το username.

## Retweets

Αν ο Φώτης κάνει ένα ωραίο ή σημαντικό Tweet και η Ιωάννα θέλει να το δουν και οι δικόι της followers απλώς κάνει reTweet, δηλαδή το αναπαράγει. Ο Φώτης θα ενημερωθεί με e-mail ότι το Tweet του το έκανε reTweet η Ιωάννα. Θα του δείξει ότι η Ιωάννα παρακολουθεί και θεωρεί σημαντικό αυτό που είπε. Επίσης, οι followers της Ιωάννας θα έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν και να ακολουθήσουν και εκείνοι τον Φώτη.



### Συντομεύσεις

**whois:** Για να δείτε το σύντομο προφίλ ενός χρήστη, γράψτε «whois username» και θα εμφανιστεί σε ένα pop-up στην κορυφή της σελίδας.

**follow:** Μπορείτε να ακολουθήσετε (follow) ένα χρήστη γράφοντας *follow username* και πατώντας enter.

**leave:** Για να σταματήσετε να ακολουθείτε κάποιον γράφετε *leave username* και πατήστε enter.

**fav:** Για να επισημάνετε σαν αγαπημένο το πιο πρόσφατο Tweet ενός χρήστη, απλά γράψτε *fan username* και enter.

**get:** Έτσι θα δείτε το τελευταίο Tweet οποιουδήποτε χρήστη. Γράψτε *get username* και πατήστε enter.

**nudge:** Είναι κάτι ανάλογο με το σκούντημα του Facebook. Αν γράψετε *nudge username* και enter, θα σκουντήξετε το χρήστη που θέλετε.

## Video - YouTube

Κατά τη διάρκεια μιας εκπαιδευτικής διαδικασίας όπως μίας διάλεξης ή ενός μαθήματος είναι πολύ πιθανό ο καθηγητής να θέλει να την εμπλουτίσει με την παρουσίαση ενός σχετικού video. Εύκολα μπορεί να αναζητήσει και να βρει αυτό που ψάχνει σε ελάχιστο χρόνο με χρήση και πάλι δημοφιλών πλατφορμών όπως είναι το Google video, όπου μπορεί κάποιος να αναζητήσει και να παρακολουθήσει εκατομμύρια videos. Περιλαμβάνει επίσης forum και εξατομικευμένες συστάσεις.



[Advanced Video Search](#)  
[Moderate SafeSearch is on](#)

[Help Center](#) - [Uploaded Videos](#) - [Help for Publishers](#) - [Terms of Use](#) - [Privacy Policy](#) - [Google Home](#) - [Google Video in English](#)

©2011

### **Εικόνα 16 (Πηγή: [www.google.com](http://www.google.com))**

Επίσης, το δημοφιλές κοινωνικό δίκτυο YouTube είναι ένα μέρος όπου μπορεί κάποιος να ανακαλύψει, να παρακολουθήσει, να ανεβάσει και να μοιραστεί video.

Το YouTube επιτρέπει την αποθήκευση, αναζήτηση και αναπαραγωγή ψηφιακών βίντεο. Δημιουργήθηκε το Φεβρουάριο του 2005 και το Νοέμβριο του 2006 ονομάστηκε από το περιοδικό Time «Invention of the Year 2006» (Η Εφεύρεση του 2006). Εδρεύει στο Σαν Μπρούνο της Καλιφόρνια, και χρησιμοποιεί την τεχνολογία Adobe Flash Video για να εμφανιστεί μια μεγάλη ποικιλία περιεχομένου φτιαγμένο από τους χρήστες του, συμπεριλαμβανομένων και κλιπ ταινιών, τηλεόρασης, βίντεο και μουσικής, καθώς και ερασιτεχνικό περιεχόμενο, όπως το video Blogging και σύντομα πρωτότυπα βίντεο. Το μεγαλύτερο μέρος του περιεχομένου στο YouTube έχει φορτωθεί από απλούς χρήστες αν και υπάρχουν και κάποια μέσα μαζικής ενημέρωσης, αλλά και επιχειρήσεις, που παρέχουν επιλεκτικά ορισμένο από το υλικό τους μέσω του site.

Όλοι μπορούν να βλέπουν τα αποθηκευμένα βίντεο, ενώ τα εγγεγραμμένα μέλη μπορούν να αποθηκεύουν απεριόριστο αριθμό βίντεο με χρονικό όριο δεκαπέντε λεπτών το κάθε ένα. Μαζί με τα βίντεο φαίνεται και ο αριθμός των μελών που τα έχουν δει, ώστε να φαίνονται ποια είναι πιο δημοφιλή. Επίσης ένας χρήστης μπορεί να πει αν του αρέσει ένα βίντεο ή όχι. Τα εγγεγραμμένα μέλη μπορούν να αφήσουν σχόλια στο κάθε βίντεο και να πατήσουν το κουμπί «Μου αρέσει» καθώς επίσης και να βαθμολογήσουν τα σχόλια άλλων χρηστών.

Μη εγγεγραμμένοι χρήστες, επίσης, μπορούν μόνο να παρακολουθήσουν τα βίντεο, ενώ οι εγγεγραμμένοι χρήστες επιτρέπεται να ανεβάζουν απεριόριστα. Βίντεο που θεωρούνται ότι περιέχουν δυνητικά προσβλητικό περιεχόμενο είναι διαθέσιμα μόνο σε εγγεγραμμένους χρήστες 18 ετών και άνω.

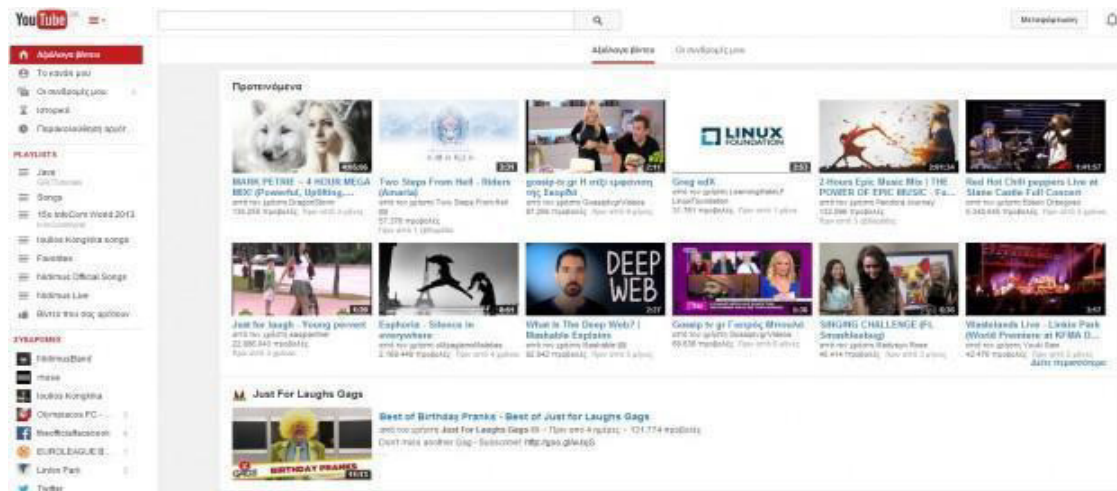
The image is a screenshot of a YouTube video page. At the top, the YouTube logo and navigation tabs (Home, Videos, Channels, Community) are visible. The video title is "yael naim new soul clip". The video player shows a woman in a dark turtleneck. Below the player, the video has a rating of 4.5 stars and 6,369,340 views. To the right, the channel "totoutardnet" is listed with a "Subscribe" button. Below the channel info, there are sections for "More From: totoutardnet" and "Related Videos". The "Related Videos" section lists several videos with their titles, durations, and view counts, such as "Yael Naim - Toxic" (34:48, 761,240 views) and "Yael Naim | New Soul" (03:52, 871,352 views).

Εικόνα 17 (Πηγή: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

### Τρόποι σύνδεσης στο YouTube

Το συγκεκριμένο Κοινωνικό Μέσο μπορεί κανείς να επισκεφθεί στο [www.youtube.com](http://www.youtube.com) μέσω υπολογιστή και κινητών συσκευών, στο [www.youtube.com/tv](http://www.youtube.com/tv) μέσω έξυπνων τηλεοράσεων, καθώς επίσης και μέσω των εφαρμογών για [Android](#), [iOS](#) και [άλλων εφαρμογών](#).

## Πώς λειτουργεί το YouTube;



Για πολλούς, το YouTube θεωρείται ένα Κοινωνικό Δίκτυο, αφού οι χρήστες διαθέτουν **προφίλ** με το οποίο μπορούν και σχολιάζουν και κάνουν εγγραφές σε άλλα κανάλια για να ενημερώνονται για τα βίντεο που ανεβάζουν. Μάλιστα, πλέον οι χρήστες χρησιμοποιούν το **Google+** **προφίλ** τους για τις προηγούμενες ενέργειες.

Εκτός από το προφίλ, οι χρήστες διαθέτουν και δικό τους **κανάλι** το οποίο διαμορφώνουν όπως επιθυμούν και ανεβάζουν βίντεο για να τα αναπαράγουν οι υπόλοιποι χρήστες. Μία από τις δημοφιλείς λειτουργίες είναι η δημιουργία **playlist** με συγκεκριμένο θέμα και αρκετά βίντεο.

Κάθε βίντεο περιέχει λειτουργίες όπως «**Μου αρέσει**» και «**Δεν μου αρέσει**», με τις οποίες οι χρήστες εκφράζουν την αρέσκεια και δυσαρέσκεια τους αντίστοιχα. Επίσης, είναι εύκολη η κοινοποίηση ενός βίντεο σε άλλα Κοινωνικά Δίκτυα, ενώ επίσης παρέχεται και χώρος για σχόλια κάτω από τα βίντεο.

Μία από τις εξαιρετικές λειτουργίες του YouTube είναι ο αλγόριθμος ο οποίος μπορεί και προτείνει παρόμοια βίντεο μετά την προβολή ενός συγκεκριμένου βίντεο, καθώς επίσης και προτεινόμενα βίντεο βάσει του ιστορικού προβολής του χρήστη.

Τέλος, το YouTube δεν απαιτεί τη δημιουργία λογαριασμού για προβολή βίντεο, αν και με τη δημιουργία λογαριασμού ο χρήστης μπορεί να κάνει εγγραφές σε κανάλια για να ενημερώνεται για μελλοντικά βίντεο και να χρησιμοποιήσει περισσότερες σημαντικές λειτουργίες.

ΠΗΓΗ: <http://www.socialmedialife.gr/>

### Πως μπορώ να ανεβάσω ένα βίντεο στο Youtube:

Για να ανεβάσετε ένα video στο YouTube πρέπει αρχικά να δημιουργήσετε ένα λογαριασμό (account) εκτός αν διαθέτετε ήδη ένα λογαριασμό Google όπου μπορείτε να συνδεθείτε απευθείας.

Μόλις συνδεθείτε στο Youtube θα υπάρχει (πάνω δεξιά της σελίδας) η επιλογή "Upload". Κάνοντας click εκεί θα βρεθείτε στην σελίδα που μπορείτε να ανεβάσετε ένα video. Οι μορφές video που υποστηρίζει το Youtube αυτή τη στιγμή είναι: FLV, MPEG-2, και MPEG-4. Σε περίπτωση που τα video σας δεν είναι σε αυτή τη μορφή μπορείτε εύκολα να τα μετατρέψετε με το "Any Video Converter" που θα το βρείτε στην παρακάτω διεύθυνση:

[http://www.any-video-converter.com/products/for\\_video\\_free](http://www.any-video-converter.com/products/for_video_free)

Το Youtube υποστηρίζει και HD (High Definition) Videos σε 720p και σε 1080p οπότε μπορείτε να ανεβάσετε το video σας σε μέγιστη ποιότητα ανάλυσης.

## Χρήση στην εκπαίδευση

Αρκετοί εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν το YouTube, το οποίο τους επιτρέπει να δείξουν στους μαθητές τους διάφορα βίντεο στην τάξη ή ακόμη καλύτερα να δουν οι μαθητές βίντεο στα πλαίσια των σχολικών εργασιών που πραγματοποιούν στο σπίτι. Τα βίντεο αυτά μπορεί να αφορούν από ιστορικά γεγονότα, μέχρι και επιδείξεις πειραμάτων, που αφορούν για παράδειγμα, μαθήματα των θετικών επιστημών. Εκμεταλλεύονται μ' αυτόν τον τρόπο την ιδιότητα πολλών μαθητών να αφοσιώνονται στην οπτική μάθηση και μετατρέπουν αυτά τα μέσα σε πολύ σημαντικά εργαλεία για την εκπαίδευση.

Ακόμα κι αν ο καθηγητής είναι το πιο ενδιαφέρον πρόσωπο στον κόσμο, οι μαθητές κάποια στιγμή θα αρχίσουν να βαριούνται, να κουράζονται και να αποσυντονίζονται, βλέποντας κάθε μέρα το ίδιο άτομο. Κάποιες στιγμές, λοιπόν, καλό είναι να δίνουν οι καθηγητές ένα διάλειμμα στη δική τους διδασκαλία και να προβάλλουν θέματα με βίντεο από video sharing σελίδες, όπως το YouTube.

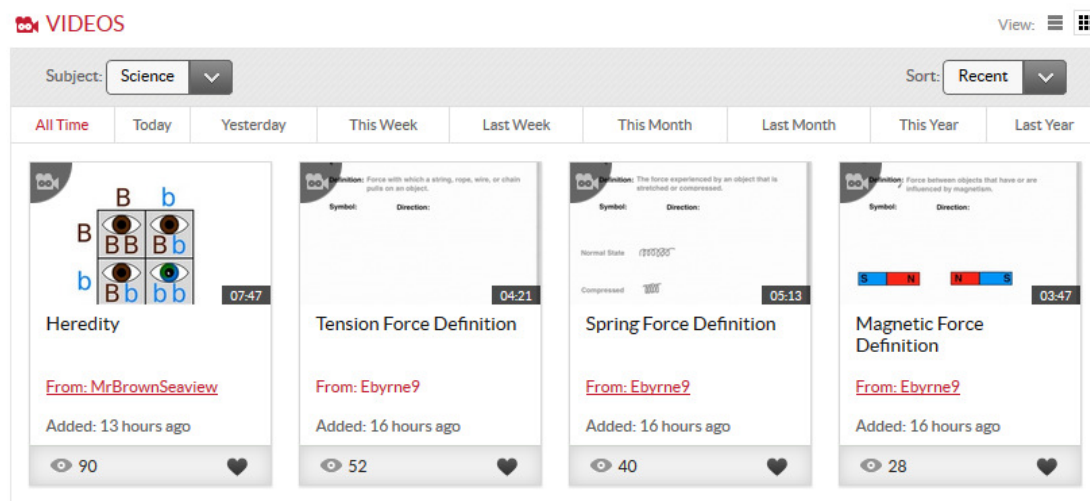
Μπορούν να επιλεγούν βίντεο για οποιοδήποτε θέμα θέλουν να διδάξουν και να το προβάλλουν στους μαθητές στην τάξη. Είναι εκπληκτικό το πόσο προσελκύει τον μαθητή ένα βίντεο στην τάξη, ακόμα και αν αφορά ένα θέμα, το οποίο κατά τη συμβατική διδασκαλία θεωρείται πολύ βαρετό. Η ησυχία στην αίθουσα και η προσοχή που δείχνουν οι μαθητές ωφελούν το μάθημα. Επίσης, κάποιες φορές ο καθηγητής μπορεί να κάνει και πραγματικά διαλείμματα με προβολές βίντεο που περιέχουν αστεία και ψυχαγωγία.

Υπάρχουν οι προϋποθέσεις δημιουργίας μεγάλων κοινοτήτων video sharing που θα λειτουργούν για την εκπαίδευση και έχει γίνει ήδη η αρχή δημιουργίας σελίδων, όπως η **Teachertube**, που αποτελεί μία μεγάλη πηγή για εκπαιδευτικά βίντεο.



## Πως μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία

Το **TeacherTube** μπορεί να αποτελέσει για τον εκπαιδευτικό μια πηγή καινούργιων ιδεών. Ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να γνωρίσει τη δουλειά άλλων εκπαιδευτικών που διδάσκουν σε διάφορες χώρες του κόσμου και να αλληλεπιδράσει μαζί τους. Μπορεί να αναζητήσει με βάση κάποιο θέμα βίντεο συναδέλφων και να τα χρησιμοποιήσει στην τάξη

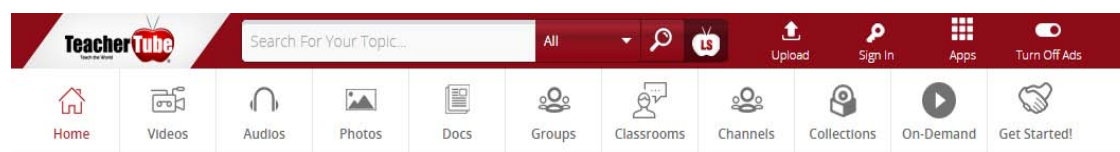


The screenshot shows the 'VIDEOS' section of the TeacherTube website. The subject is set to 'Science' and the results are sorted by 'Recent'. There are filters for time periods: All Time, Today, Yesterday, This Week, Last Week, This Month, Last Month, This Year, and Last Year. Four video thumbnails are visible:

- Heredity**: 07:47, From: MrBrownSeaview, Added: 13 hours ago, 90 views.
- Tension Force Definition**: 04:21, From: Ebyrne?, Added: 16 hours ago, 52 views.
- Spring Force Definition**: 05:13, From: Ebyrne?, Added: 16 hours ago, 40 views.
- Magnetic Force Definition**: 03:47, From: Ebyrne?, Added: 16 hours ago, 28 views.

Σε ένα δεύτερο επίπεδο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να αρχίζει να μοιράζεται και τη δική του δουλειά με τους υπόλοιπους συναδέλφους του μέσω του εν λόγω site.









Κάνοντας login στο <https://www.teachertube.com>










The screenshot shows the top navigation bar of the TeacherTube website. It features the TeacherTube logo on the left, a search bar with the placeholder text 'Search For Your Topic...', and several utility icons on the right: All, Upload, Sign In, Apps, and Turn Off Ads. Below the search bar is a row of navigation icons for: Home, Videos, Audios, Photos, Docs, Groups, Classrooms, Channels, Collections, On-Demand, and Get Started!

Δίνεται η δυνατότητα να ανεβάσει ο κάθε εκπαιδευτικός τα δικά του βίντεο, να σχολιάσει βίντεο συναδέλφων ή απλά να χρησιμοποιήσει έτοιμα για να δημιουργήσει την δική του τάξη έχοντας την δική του συλλογή από χρήσιμα εκπαιδευτικά βίντεο.



 <b>ioanna teacher</b> Joined on: 18 hours 36 minutes ago 0 Messages   0 Followers <a href="#">Get Started!</a> <a href="#">My Channel</a> <a href="#">My Classroom</a>	 <b>Videos</b> 0	 <b>Audios</b> 0	 <b>Photos</b> 0	 <b>Docs</b> 0
	Views: 0 Watched: 0 <b>Groups</b> 0	 <b>Classrooms</b> 0	 <b>Subscriptions</b> 0	 <b>Collections</b> 0

Find me elsewhere:       

Channel Views: 11

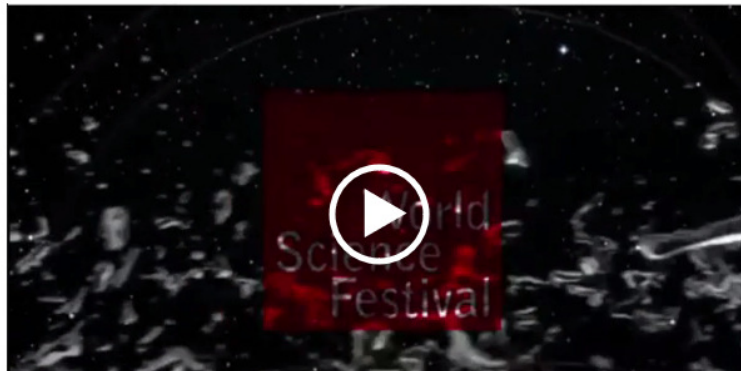
## teacherjx's Classroom

Just another TeacherTube Classrooms site

### How The Internet Works



teacherjx  
 March 14, 2016  
 Video  
 Edit



### Δημιουργία video online

Το [YouTube Video Creator](#) είναι μία καινούρια λειτουργία του YouTube, που δίνει στους χρήστες του τη δυνατότητα να δημιουργούν βίντεο online. Κάποιες από τις δυνατότητες που έχει ο χρήστης είναι να συνδυάσει και να κόψει βίντεο, να προσθέσει μουσική, εικόνες και κείμενο, αλλά και να χρησιμοποιήσει εφέ για τη μετάβαση από τη μία σκηνή στην επόμενη. Ο χρήστης, λοιπόν, μπορεί να ανεβάσει από τον προσωπικό του υπολογιστή βίντεο, εικόνες και μουσική και να τα συνδυάσει όλα μαζί δημιουργώντας ένα εντυπωσιακό βίντεο.

## **Πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία**

Το YouTube Video Creator είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για τη δημιουργία εκπαιδευτικών βίντεο. Μια ωραία ιδέα για τη χρήση του από τους εκπαιδευτικούς είναι η δημιουργία βίντεο ως τρόπο παρουσίασης ενός project ή ακόμη και για τις σχολικές εορτές, συνδυάζοντας εικόνες και κείμενο. Χρησιμοποιώντας στη συνέχεια το [YTD Video Downloader](#) ο εκπαιδευτικός μπορεί να κατεβάσει το βίντεο και να το προβάλει στην τάξη ή τη σχολική γιορτή.

### **YTD Video downloader - Πως να "κατεβάσετε" βίντεο και μουσική από το Youtube**

Το [YTD Video Downloader](#) είναι ένα πρόγραμμα που μας επιτρέπει να "κατεβάσουμε" οποιοδήποτε βίντεο από το Youtube, ή απλά να εξαγάγουμε τη μουσική από αυτό.

## **Πως μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία**

Με το YTD Video Downloader δίνεται η δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να κατεβάσει δημοφιλή εκπαιδευτικά βίντεο και να τα παρουσιάσει στους μαθητές του. Επίσης μπορεί να κατεβάσει μια σειρά από βίντεο και με τη βοήθεια του Youtube Editor (τον οποίο θα παρουσιάσουμε στην επόμενη ανάρτησή μας) να συνθέσει ένα βίντεο προσαρμοσμένο στις ανάγκες της τάξης του.

## **Δημιουργία καναλιού στο Youtube**

Αν έχετε Λογαριασμό Google, μπορείτε να παρακολουθείτε περιεχόμενο, να το επισημαίνετε με την ένδειξη "Μου αρέσει" και να εγγράφεστε σε κανάλια. Οι Λογαριασμοί Google δεν διαθέτουν κανάλι YouTube από προεπιλογή. Αν δεν έχετε κανάλι, δεν μπορείτε να έχετε δημόσια παρουσία στο YouTube.

Αν θέλετε να ανεβάζετε βίντεο, να γράφετε σχόλια και να φτιάχνετε playlist, δημιουργήστε ένα δημόσιο κανάλι YouTube. Προς το παρόν, η δυνατότητα αυτή δεν είναι διαθέσιμη στις εφαρμογές YouTube για Android ή iOS, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον ιστότοπο για κινητά ή έναν υπολογιστή.

## **Δημιουργία προσωπικού καναλιού με το δικό σας όνομα**

1. Βεβαιωθείτε ότι είστε συνδεδεμένοι στο YouTube.
2. Δοκιμάστε κάθε ενέργεια για την οποία θα πρέπει να έχετε κανάλι, π.χ. ανεβάστε περιεχόμενο, αναρτήστε ένα σχόλιο ή δημιουργήστε playlist.
3. Αν δεν έχετε κανάλι, θα δείτε ένα μήνυμα που θα σας ζητάει να το δημιουργήσετε.
4. Ελέγξτε τα στοιχεία (καθώς και το όνομα και τη φωτογραφία του Λογαριασμού σας Google) και επιβεβαιώστε τα για να δημιουργήσετε κανάλι.

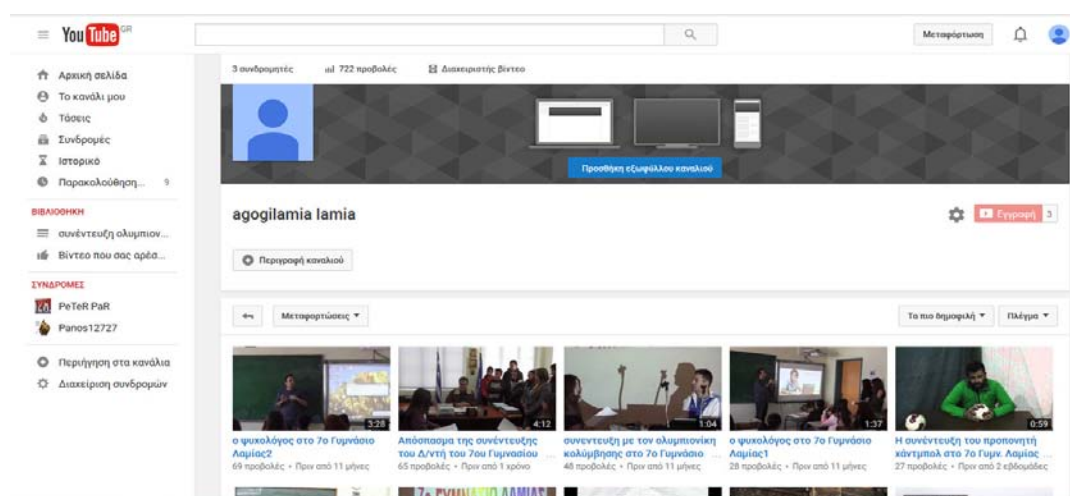
Πηγή: <https://support.google.com/youtube/answer/1646861?hl=el>

## Δημιουργία του δικού μας καναλιού στο youtube

Για τις ανάγκες του σχολικού περιοδικού «Μαθητικά νέα 7<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Λαμίας» δημιουργήσαμε στο youtube ένα εκπαιδευτικό κανάλι που βρίσκουμε στον παρακάτω σύνδεσμο.

<https://www.youtube.com/channel/UCvb9N2vIOvMBX3bjgOXvvgA>

Σ' αυτό μπορούμε να ανεβάζουμε τα βίντεο τα οποία έχουμε δημιουργήσει είτε απλά τραβώντας με την κάμερα με τους μαθητές που επισκεφτήκαμε για να πάρουμε συνεντεύξεις από κάποιους υπεύθυνους, είτε όσα έχουμε φτιάξει με κατάλληλα προγράμματα δημιουργίας βίντεο όπως το animoto.



Τα βίντεο που ανεβάζουμε στο κανάλι μας μπορούμε να τα ενσωματώσουμε μέσα σε άλλες ιστοσελίδες όπως στο schoolpress που χρησιμοποιούμε για τη δημιουργία της σχολικής μας εφημερίδας.



### 3.5 Διαμοιρασμός Αρχείων

#### Εισαγωγή



Το Cloud Computing είναι το επόμενο βήμα στην εξέλιξη του διαδικτύου. Με πολύ απλά λόγια το «**Cloud computing**» είναι μία δομή, με την οποία μας δίνεται η δυνατότητα να έχουμε πρόσβαση και να χρησιμοποιούμε web εφαρμογές χωρίς να τις διαθέτουμε στον υπολογιστή μας ή σε κάποια άλλη συσκευή που είναι διασυνδεδεμένη με το internet. Σε αυτή τη δομή, η εφαρμογή βρίσκεται σε ένα server και εμείς τη χρησιμοποιούμε χωρίς να χρειάζεται να την εγκαταστήσουμε στον υπολογιστή μας. Υπηρεσίες, όπως η υπολογιστική δύναμη, οι υπολογιστικές υποδομές και οι εφαρμογές, μπορούν να καταναλωθούν από τον τελικό χρήστη οπουδήποτε και όποτε τις χρειαστεί.

Μια από τις πιο δημοφιλείς υπηρεσίες είναι η παροχή χώρου για την αποθήκευση αρχείων στις υποδομές του εκάστοτε παρόχου.

#### Ορισμός

**Διαμοιρασμός αρχείων** είναι η δυνατότητα που μας δίνεται από το διαδίκτυο ώστε να μοιραζόμαστε κάθε είδους αρχεία. Πραγματοποιείται μέσω διαφόρων προγραμμάτων ( που διατίθενται στο διαδίκτυο είτε δωρεάν είτε με πληρωμή).

Κοινό χαρακτηριστικό όλων αυτών των προγραμμάτων είναι να κάνουν κοινόχρηστο ένα μέρος του τοπικού δίσκου του χρήστη, με χρήστες οι οποίοι είναι συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο και χρησιμοποιούν το ίδιο πρόγραμμα. Έτσι κάθε μέλος αυτής της κοινότητας αναζητά αρχεία στους υπολογιστές άλλων μελών και μπορεί να έχει ένα αντίγραφο στον υπολογιστή του.

### **Τρόποι διαμοιρασμού αρχείων**

1. Μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, όπου τα αρχεία φτάνουν ως συνημμένα.
2. Με τη μεταφορά αρχείων (ftp - file transfer protocol), όπου μια ομάδα ατόμων χρησιμοποιεί κάποιο χώρο σε ένα εξυπηρετητή (server), για να ανεβάσει τα αρχεία, ώστε να μπορούν να έχουν όλα τα μέλη της ομάδας πρόσβαση.
3. Με τη χρήση της τεχνολογίας “peer to peer”, όπου επιτρέπεται σε δύο ή περισσότερους υπολογιστές του ίδιου δικτύου να μοιράζονται τους πόρους τους ισοδύναμα. Το δίκτυο αυτό χρησιμοποιεί την επεξεργαστική ισχύ, τον αποθηκευτικό χώρο και το εύρος ζώνης (bandwidth) των κόμβων. Όλοι οι κόμβοι του δικτύου έχουν ίσα δικαιώματα. Πληροφορίες που βρίσκονται στον ένα κόμβο, ανάλογα με τα δικαιώματα που καθορίζονται, μπορούν να διαβαστούν από όλους τους άλλους και αντίστροφα.
4. Αρχεία μπορούμε να βρούμε καθώς πλοηγούμαστε στο Διαδίκτυο και να τα κατεβάσουμε στον υπολογιστή μας.

Πηγή: [http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/diadiktio\\_antallagiarxeion.html](http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/diadiktio_antallagiarxeion.html)

### **Πλεονεκτήματα διαμοιρασμού αρχείων**

1. Ευκολία εύρεσης και τοπικής αποθήκευσης κάθε είδους αρχείων ( μουσικής, εικόνων, προγραμμάτων).
2. Μείωση πιθανότητας απώλειας αρχείων λόγω βλάβης της συσκευής. αποθήκευσης (π.χ. σκληρό δίσκο, USB Flash Drive κ.λ.π).
3. Μηδενικό κόστος συνήθως για το χρήστη.
4. Δημιουργία μεγάλων διαδικτυακών κοινοτήτων.

### **Μειονεκτήματα διαμοιρασμού αρχείων**

1. Ασφάλεια, υπάρχει κίνδυνος ιών και άλλων προγραμμάτων που καταγράφουν την κίνηση μας στο διαδίκτυο και την στέλνουν την πληροφορία σε τρίτους.
2. Νομικά προβλήματα, τα περισσότερα αρχεία που είναι διαθέσιμα μέσα από τέτοια προγράμματα έχουν προστατευμένα δικαιώματα. Επομένως το download ή το upload χωρίς την άδεια του δημιουργού έχει προβλήματα.
3. Προσωπικά δεδομένα, χρειάζεται μεγάλη προσοχή στις ρυθμίσεις των διαμοιραζόμενων αρχείων, γιατί μπορεί να διαρρεύσουν κρίσιμα προσωπικά δεδομένα, όπως αριθμοί πιστωτικών καρτών ή φορολογικά στοιχεία.
4. Πρόσβαση σε ακατάλληλο υλικό. Τα περισσότερα από τα προγράμματα διαμοιρασμού αρχείων στο διαδίκτυο επιτρέπουν την πρόσβαση ανηλίκων σε ακατάλληλα βίντεο ή εικόνες. Ακόμη και στο ΠΣΔ (Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο) υπάρχει κενό ασφάλειας, αφού δεν μπλοκάρει τη διακίνηση ακατάλληλου υλικού όταν γίνεται μέσα από προγράμματα διαμοιρασμού αρχείων.

## Υπηρεσίες διαμοιρασμού αρχείων

Υπάρχουν πολλές υπηρεσίες διαμοιρασμού αρχείων, εμείς θα αναφερθούμε στις πιο διαδεδομένες.

### 1. Dropbox



Το **Dropbox** είναι μια εφαρμογή αποθηκευτικού νέφους ή με άλλα λόγια μια υπηρεσία που επιτρέπει την αποθήκευση, τον συγχρονισμό και την κοινή χρήση αρχείων μεταξύ διαφορετικών συσκευών που ο χρήστης έχει επιλέξει να συνδέσει στο λογαριασμό του. Η υπηρεσία προσφέρει από 2GB έως 16GB δωρεάν αποθηκευτικού χώρου ενώ είναι διαθέσιμη σε Windows, Mac, Linux, iPhone, iPad, Android και BlackBerry.

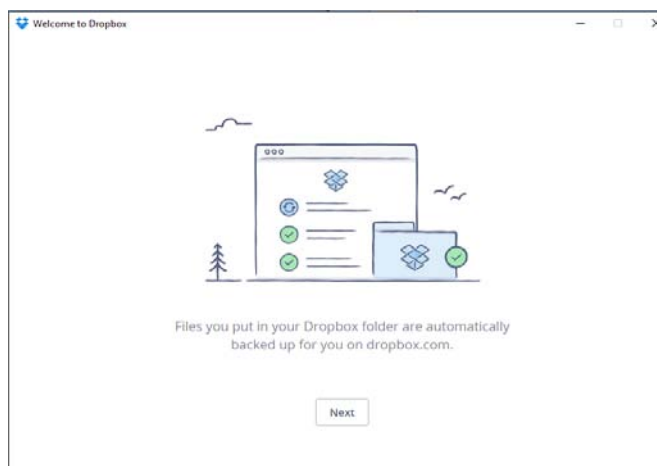
#### Λίγη ιστορία...

Η εταιρία Dropbox, Inc., ιδρύθηκε το 2007 στο San Francisco από τους Drew Houston και Arash Ferdowsi, φοιτητές του MIT. Σήμερα, το Dropbox προσμετρά 200 εκατομμύρια χρήστες παγκοσμίως ενώ υπολογίζεται ότι ένα δισεκατομμύριο αρχεία αποθηκεύεται σε αυτό καθημερινά.

#### Πως λειτουργεί

Κάθε νέος χρήστης καλείται να εγκαταστήσει το λογισμικό του Dropbox στον υπολογιστή του έχοντας πρώτα δημιουργήσει έναν λογαριασμό στην ιστοσελίδα της υπηρεσίας. Μετά την ολοκλήρωση της εγκατάστασης, ένας ειδικός φάκελος με το όνομα Dropbox δημιουργείται στον υπολογιστή. Μέσα σε αυτόν το φάκελο ο χρήστης μπορεί να μετακινήσει αρχεία σε διαφορετικούς φακέλους, να δημιουργήσει καινούριους, να ανοίξει και να τροποποιήσει αρχεία ενώ παράλληλα το λογισμικό παρακολουθήσης του Dropbox αναπαράγει τις ενέργειες αυτές στους υπόλοιπους συνδεδεμένους υπολογιστές. Επίσης, καθώς το Dropbox είναι διαθέσιμο τόσο για υπολογιστές όσο και για φορητές συσκευές, ο χρήστης δύναται να έχει πρόσβαση στα αρχεία του ανά πάσα στιγμή όπου και αν βρίσκεται. Παράλληλα οι ανωτέρω ενέργειες είναι εφικτό να πραγματοποιηθούν και μεταξύ των συσκευών δύο ή και περισσότερων χρηστών με την προϋπόθεση ότι είναι όλοι τους μέλη ενός κοινού φακέλου. Αντίγραφα των αρχείων αποθηκεύονται επίσης και στον διακομιστή της υπηρεσίας στο διαδίκτυο, ώστε σε περίπτωση βλάβης ή απώλειας της συσκευής να υπάρχει η δυνατότητα ανάκτησης των αρχείων ενώ παρέχεται και ένα διάστημα τριάντα ημερών μέσα στις οποίες διαγραμμένα από τον χρήστη αρχεία ή παλαιότερες εκδοχές τροποποιημένων αρχείων μπορούν να ανακτηθούν.

## Η δική μας συμμετοχή στο dropbox



Δημιουργούμε ένα λογαριασμό (χρoσmιτι) στη δωρεάν μορφή του dropbox. Με αυτό τον τρόπο δημιουργούμε ένα φάκελο dropbox στον υπολογιστή μας. Μέσα σ' αυτό το φάκελο μπορούμε να βάλουμε όποιο αρχείο του υπολογιστή μας θέλουμε οποιασδήποτε μορφής.

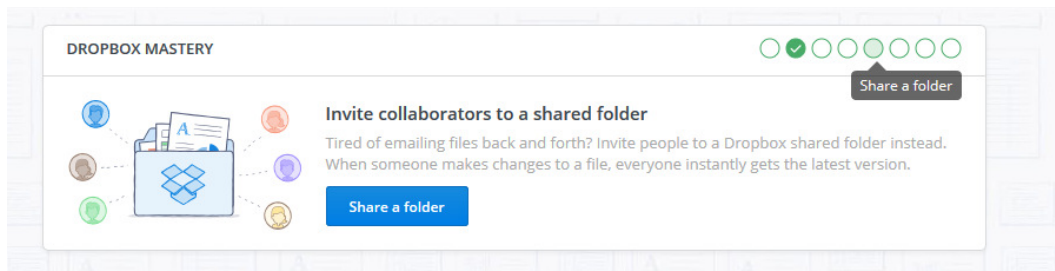
Μπορούμε ακόμη να μπούμε στην ίδια στην ιστοσελίδα του dropbox από το εικονίδιο Open Dropbox.com που εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης μας. Εδώ μπορούμε να τοποθετήσουμε κάποιο αρχείο μας στο φάκελο του dropbox, αξίζει εδώ να σημειωθεί πως ότι βρίσκεται στο φάκελο του dropbox στον ιστό βρίσκεται και στο φάκελο του dropbox του υπολογιστή μας γιατί αυτοί οι δύο είναι πλήρως συγχρονισμένοι. Ουσιαστικά η εφαρμογή αποτελείται από 2 μέρη το δικτυακό μέρος και την τοπική εφαρμογή συγχρονισμού αρχείων.

### Χρήση του dropbox στην εκπαιδευτική διαδικασία

Αρχικά το dropbox απευθυνόταν στους εργαζόμενους των επιχειρήσεων ένα απλό και γρήγορο τρόπο να συγχρονίσουν τα αρχεία του Η/Υ του γραφείου τους με εκείνα του Η/Υ του σπιτιού τους.

Στις μέρες μας μαθητές, φοιτητές, εκπαιδευτικοί αντιπροσωπεύουν ένα μεγάλο τμήμα από τους 100 εκατομμύρια χρήστες του dropbox. Ας δούμε μερικές ιδέες για τη χρήση του dropbox στην εκπαίδευση:

- Αποθετήριο της δουλειάς μας, προσβάσιμο αν πάσα στιγμή από το σπίτι ή από το σχολείο από οποιαδήποτε συσκευή με οποιοδήποτε λειτουργικό σύστημα.
- Χώρος αντιγράφων ασφάλειας για το υλικό που έχει μοιραστεί ήδη στην τάξη.
- Ως εφαρμογή συνεργασίας μεταξύ εκπαιδευτικών, μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών ή μόνο μεταξύ μαθητών.
- Ως εργαλείο παραγωγής συνεργατικών εργασιών, με δυνατότητα ανάκτησης προηγούμενων εκδόσεων.



- Το πολύ σημαντικό στο dropbox, ως αναφορά την εκπαιδευτική διαδικασία, είναι ότι μπορούμε να μοιραστούμε το φάκελο μας και όποιον εμείς θέλουμε όπως κάποιους μαθητές μας ή κάποιους συναδέλφους μας. Αυτό γίνεται από την επιλογή sharing όπου μπορούμε να μοιραζόμαστε ένα φάκελο στον οποίο μπορούμε να ανεβάσουμε όποια και όσα αρχεία θέλουμε να μοιραστούμε. Φυσικά για να γίνει αυτό θα πρέπει και αυτός που θέλουμε να μοιραστεί το φάκελο μαζί μας να έχει λογαριασμό στο dropbox.
- Μπορούμε να δημιουργήσουμε ακόμη ένα δημόσιο φάκελο όπου μας επιτρέπεται να αντιγράψουμε και να διαμοιράσουμε απευθείας ένα σύνδεσμο για ένα αρχείο ή φάκελο, ώστε όλοι οι χρήστες ακόμη και αυτοί που δεν έχουν λογαριασμό στο dropbox, να έχουν πρόσβαση στο αρχείο. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να μοιράσουμε τα αρχεία μας για

## Introducing file requests

Invite anyone to upload files to your Dropbox, even if they don't have an account.

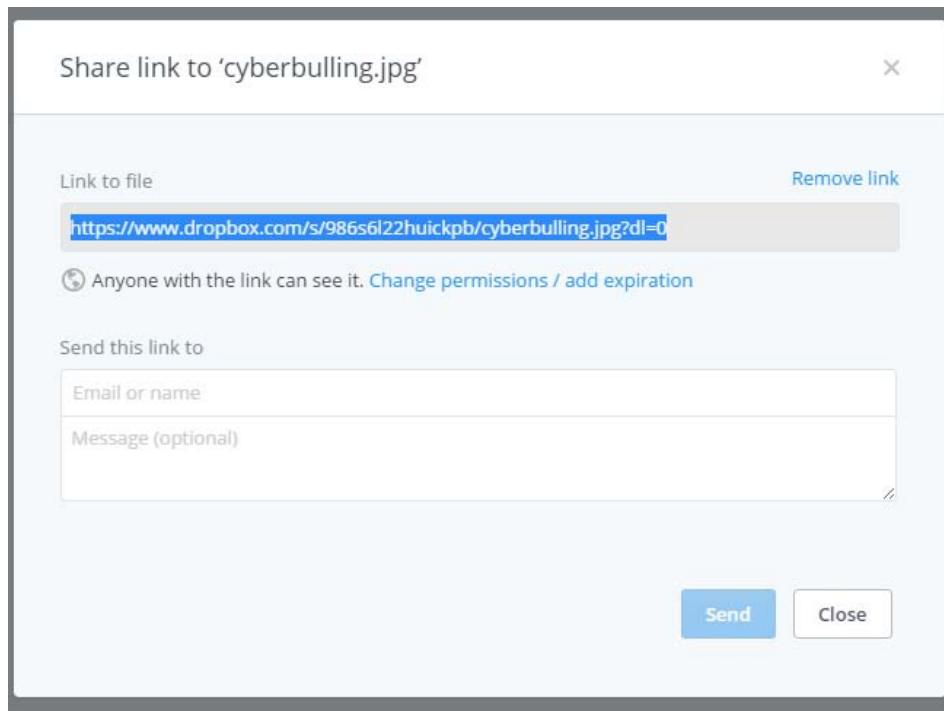
Create a file request



σχέδια μαθήματος, για εργασίες, τέστ, πρόσθετο υλικό σε ένα μάθημα. Για να διαμοιράσουμε το σύνδεσμο μπορούμε απλώς να το επικολλήσουμε σε ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή σε μια σελίδα κοινωνικής δικτύωσης πχ. Facebook. Στην περίπτωση μας ο ακόλουθος σύνδεσμος μας οδηγεί σε ένα αρχείο εικόνας για τη διαδικτυακή βία.

<https://www.dropbox.com/s/986s6l22huickpb/cyberbulling.jpg?dl=0>





## Διαφορά dropbox και email

### Αποστολή μεγάλων αρχείων

Με το dropbox μπορούμε να στείλουμε ένα αρχείο οποιουδήποτε μεγέθους (πχ ένα βίντεο) κάτι το οποίο δεν είναι δυνατό με ένα από email

### Συνεργατική επεξεργασία αρχείων

Στο Dropbox κάνουμε κοινόχρηστο το αρχείο ή το φάκελο και απλώς παρακολουθούμε τις διαφορετικές εκδόσεις του αρχείου που αποθηκεύονται στο δικτυακό τόπο. Οι αλλαγές είναι ορατές σε όλους. Αντίθετα στο email πρέπει να στείλουμε το αρχείο σε διάφορους παραλήπτες και περιμένουμε τις απαντήσεις τους τις οποίες πρέπει να ενσωματώσουμε στο αρχείο.

**Πηγή:** Οδηγός Χρήσης Dropbox για εκπαιδευτικούς

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ Υποστηρικτικό υλικό Cloud Computing Οδηγός Χρήσης Dropbox Οδηγός για εκπαιδευτικούς Νίκος Κακλαμάνος  
<http://www.slideshare.net/nrigas/dropbox-32088718>

## Συνεργατικά Έγγραφα του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου

Τα Συνεργατικά Έγγραφα είναι μια νέα υπηρεσία του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου για την online διαχείριση εγγράφων μέσω διαδικτύου με ασφαλή τρόπο. Τα συστήματα online διαχείρισης εγγράφων υποστηρίζουν τη διαχείριση και την αποθήκευση ηλεκτρονικών εγγράφων μέσω του διαδικτύου. Είναι πολύ χρήσιμα εργαλεία για την Εκπαίδευση, τόσο για τις διευθύνσεις και τα

σχολεία, όσο και για τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές, επειδή υποστηρίζουν τη συνεργατικότητα και την ασφαλή διαμοίραση πληροφοριών. Ενδεικτικά:

- Οι μαθητές μπορούν να οργανώσουν τις εργασίες τους σε φακέλους στο διαδίκτυο και να κάνουν εύκολη και γρήγορη αναζήτηση σε αυτές.
- Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να οργανώνουν χρονοδιαγράμματα εργασιών, να τις αναθέτουν στους μαθητές τους και κατόπιν να διορθώνουν τις εργασίες των μαθητών τους μέσω του διαδικτύου. Μπορούν επίσης να διαμοιράζουν έγγραφα και ψηφιακό υλικό τόσο με τους μαθητές τους όσο και με τους συναδέλφους τους.
- Τα σχολεία και οι Διευθύνεις, μπορούν να διαμοιράζουν έγγραφα διοικητικής φύσης και εγκυκλίους τόσο μεταξύ τους όσο και με τους εκπαιδευτικούς τους.

Η υπηρεσία «Συνεργατικών Εγγράφων ΠΣΔ» παρέχει δωρεάν και με απόλυτη πιστοποίηση των χρηστών της, παρόμοια λειτουργικότητα με ανάλογες εμπορικές υπηρεσίες Dropbox, Google Drive, Microsoft Onedrive, κλπ.

Συνοπτικά, μέσα από αυτή την υπηρεσία Συνεργατικών Εγγράφων παρέχονται στα μέλη ΠΣΔ οι παρακάτω δυνατότητες:

- Δημιουργία νέων εγγράφων και αρχείων.
- Επεξεργασία υπαρχόντων εγγράφων σε πραγματικό χρόνο.
- Κατηγοριοποίηση, οργάνωση και αποθήκευση εγγράφων και αρχείων.
- Εισαγωγή εγγράφων και αρχείων από εξωτερικές πηγές, καθώς και εξαγωγή τους.
- Αναζήτηση εγγράφων και αρχείων.
- Προσθήκη πολυμέσων σε έγγραφα (π.χ. φωτογραφίες, video κλπ.).
- Αναζήτηση εγγράφων και αρχείων.
- Δυνατότητα καταχώρησης αρχείου μέσω ειδικής διεπαφής από οποιονδήποτε υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο.
- Οργάνωση και ανάθεση εργασιών με τη χρήση ημερολογίων.
- Οργάνωση προσωπικών επαφών.

## Google drive

Η ναυαρχίδα του διαδικτύου Google δημιουργεί και τη ναυαρχίδα των εφαρμογών Web 2.0 όσον αφορά τη συνεργασία και το διαμοιρασμό.



### Τι μπορούμε να κάνουμε με το google drive;

Στην ουσία είναι ένας online αποθηκευτικός χώρος, μας παρέχει 15GB για να τα γεμίσουμε με οποιαδήποτε αρχεία μας και να τα έχουμε διαθέσιμα από οπουδήποτε υπάρχει διαδίκτυο. Εντυπωσιακό αλλά αν ήταν μόνο αυτό θα ήταν μια απλή εφαρμογή αποθήκευσης αρχείων. Λοιπόν, με το Google Drive μπορούμε να φτιάξουν έγγραφα, παρουσιάσεις, υπολογιστικά φύλλα, φόρμες ή σχέδια ομαδικά, σε πραγματικό χρόνο και αυτά να είναι διαθέσιμα πάντα στο διαδίκτυο.

Μια ακόμη δυνατότητα που μας δίνεται είναι η δημιουργία κοινόχρηστων εγγράφων. Επιλέγοντας **share** μπορούμε να προσκαλέσουμε κι άλλα άτομα σε ένα αρχείο μας και μπορούμε να το επεξεργαστούμε ταυτόχρονα.

Μπορεί να γίνει ένας συνδυασμός της εφαρμογής αυτής με μια σουίτα εφαρμογών γραφείου. Πολύ χρήσιμη είναι και η δημιουργία φορμών μέσω της οποίας οι μαθητές μας μπορούν να φτιάξουν ερωτηματολόγια που θα συμπληρωθούν ηλεκτρονικά από άλλους και να μαζέψουν τις απαντήσεις εύκολα και απλά σε ένα υπολογιστικό φύλλο.

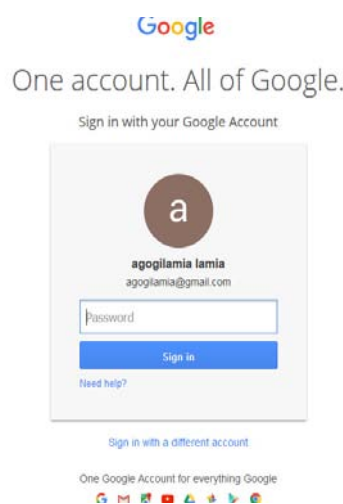
Επιλέξτε **upload** για να ανεβάσετε ένα αρχείο από τον υπολογιστή σας που είναι μεγάλο σε μέγεθος και δεν μπορεί να σταλεί με μέιλ και κάντε το share με το άτομο που θέλετε να το μοιραστείτε. Στο Google Drive αποθηκεύονται και τα έγγραφα που δημιουργείτε με τα [Google Docs](#). Απαραίτητη προϋπόθεση η δημιουργία λογαριασμού της Google.

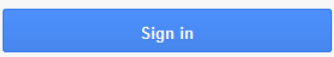
## 1. Δημιουργία λογαριασμού στο Google Drive

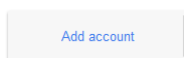
Ανοίξτε έναν φυλλομετρητή (κατά προτίμηση το Chrome) και πληκτρολογήστε την ηλεκτρονική διεύθυνση [www.google.gr](http://www.google.gr) και κάντε κλικ στο  πάνω δεξιά στην οθόνη. Στη συνέχεια επιλέξτε το



Στη διπλανή εικόνα φαίνεται η σελίδα που εμφανίζετε και πρέπει είτε να εισάγετε το gmail σας και τον κωδικό ή να δημιουργήσετε νέο λογαριασμό.

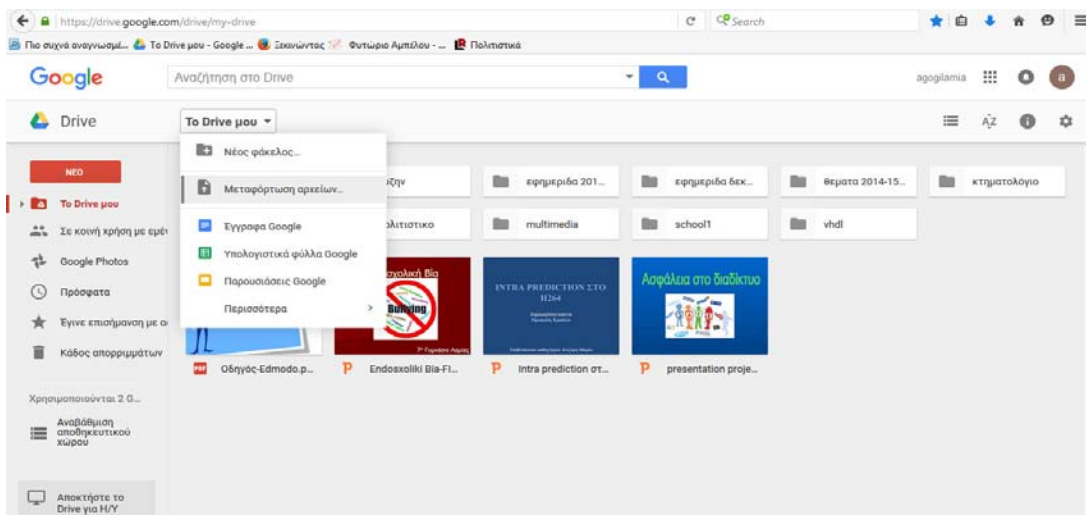


Αν διαθέτετε ήδη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στο gmail πληκτρολογήστε τα στοιχεία εισόδου και πατήστε 

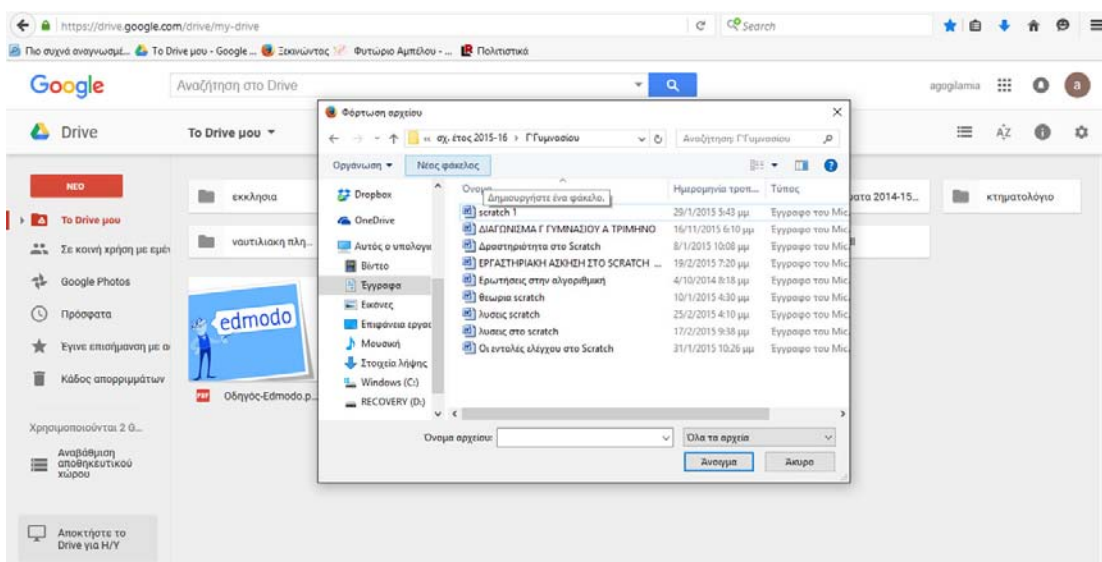
Διαφορετικά κάντε κλικ στο  που βρίσκεται στο κάτω μέρος της σελίδας και συμπληρώστε, στη σελίδα που θα εμφανιστεί, τα στοιχεία σας. Συμπληρώνοντας τα στοιχεία σας, στην σελίδα αυτή, μπορείτε απευθείας να δημιουργήσετε λογαριασμό στο gmail.

## Διαχείριση του google drive

Αν επιθυμείτε να ανεβάσετε ένα αρχείο ή έναν φάκελο από τον υπολογιστή σας κάντε κλικ στο εικονίδιο **Μεταφόρτωση αρχείων** που βρίσκετε πάνω αριστερά στην οθόνη και επιλέξτε αρχείο ή φάκελο αντίστοιχα,



οπότε και θα ανοίξει ένα παράθυρο με τα αρχεία - φακέλους του υπολογιστή σας από όπου μπορείτε να επιλέξετε και να ανεβάσετε το αντίστοιχο αρχείο ή φάκελο, όπως φαίνεται στην ακόλουθη εικόνα



Στη συνέχεια αν κάνετε κλικ στην επιλογή «ο δίσκος μου» (από το μενού που βρίσκεται στα αριστερά της οθόνης) θα εμφανιστούν στο κέντρο της οθόνης τα αρχεία ή οι φάκελοι που ανεβάσατε. Επιλέγετε όποια αρχεία θέλετε και **άνοιγμα** έτσι τα αρχεία έχουν μεταφορτωθεί στο google drive σας.

### Σημαντική λεπτομέρεια

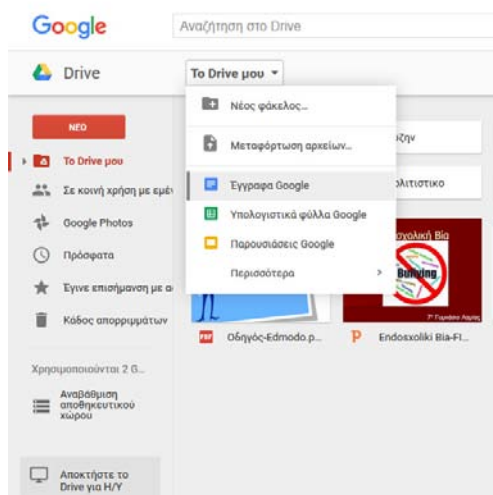
Στο Google Drive μπορείτε να ανεβάσετε και να ανοίξετε αρχεία για τα οποία δεν έχετε το αντίστοιχο πρόγραμμα στον υπολογιστή σας. Δηλαδή αν δεν μπορείτε να ανοίξετε ένα \*.docx αρχείο στον υπολογιστή σας μπορείτε να το ανεβάσετε στο Google Drive και να το ανοίξετε αμέσως.

## Δημιουργία αρχείων-εγγράφων στο Google Drive

Για να δημιουργήσετε ένα έγγραφο στο Google Drive δεν χρειάζεται να έχετε το συγκεκριμένο πρόγραμμα εγκατεστημένο τοπικά στον υπολογιστή σας. Αρκεί να κάνετε κλικ στο εικονίδιο

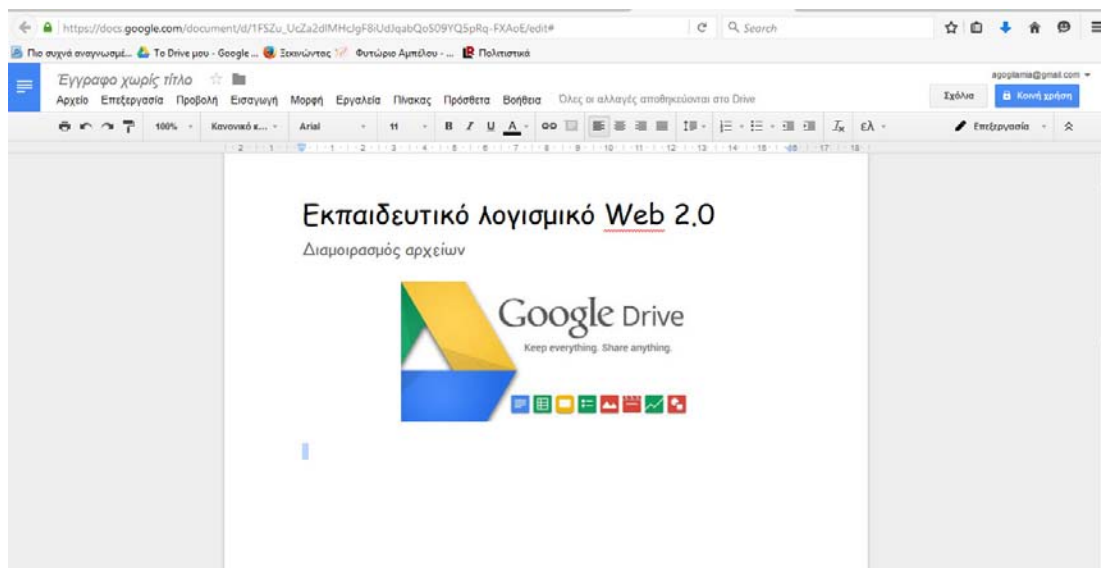
To Drive μου

στα αριστερά της οθόνης και από τη λίστα που θα εμφανιστεί να επιλέξετε τον τύπο του αρχείου που επιθυμείτε να δημιουργήσετε.

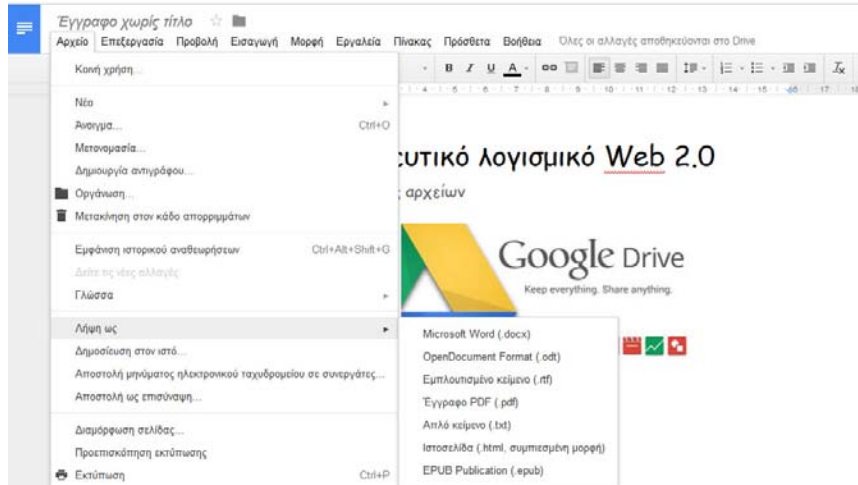


- Έγγραφα του Google

Γράφουμε ότι θέλουμε και μπορούμε να το αποθηκεύσουμε στον ιστό




ή να το κάνουμε λήψη στον υπολογιστή μας σε μια από τις ακόλουθες μορφές που μας δίνεται η δυνατότητα.

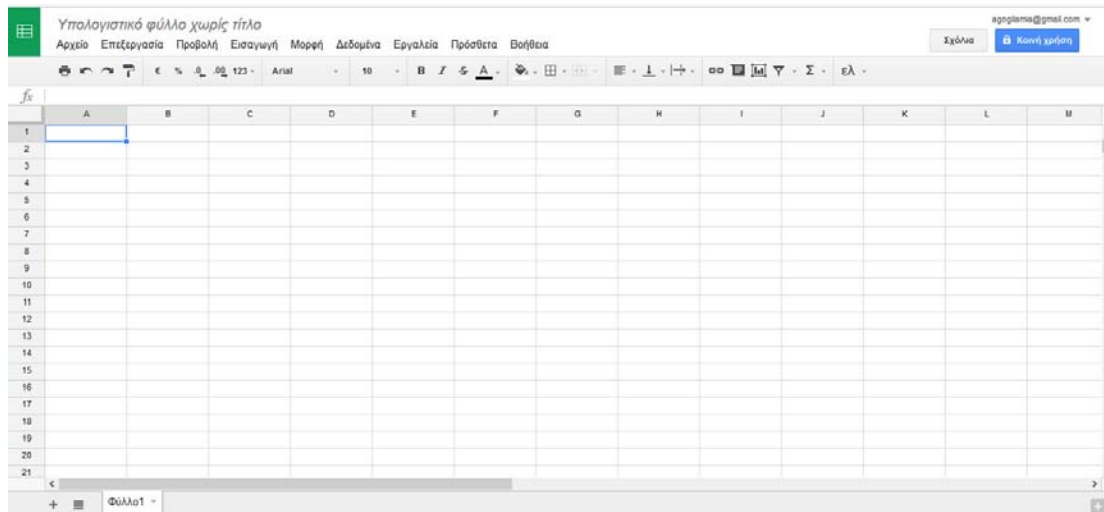


Στα αρχεία που δημιουργείτε μπορείτε να δώσετε δικαιώματα και σε άλλους χρήστες να τα επεξεργάζονται (όπως θα δείξουμε στη συνέχεια). Από το μενού **Αρχείο** μπορείτε να δείτε ποιои έχουν κάνει επεμβάσεις στο αρχείο επιλέγοντας **Εμφάνιση Ιστορικού Αναθεώρησης**. Από αυτή την επιλογή μπορείτε να επιστρέψετε το αρχείο σε οποιαδήποτε μορφή είχε στο παρελθόν (έως 30 ημέρες).


**Είναι μία πολύ σημαντική δυνατότητα που δίνεται από την εφαρμογή ώστε να βλέπουμε για ένα αρχείο που κάναμε κοινόχρηστο με τους μαθητές μας ποιος έκανε διορθώσεις τι είδους διορθώσεις και πότε .**

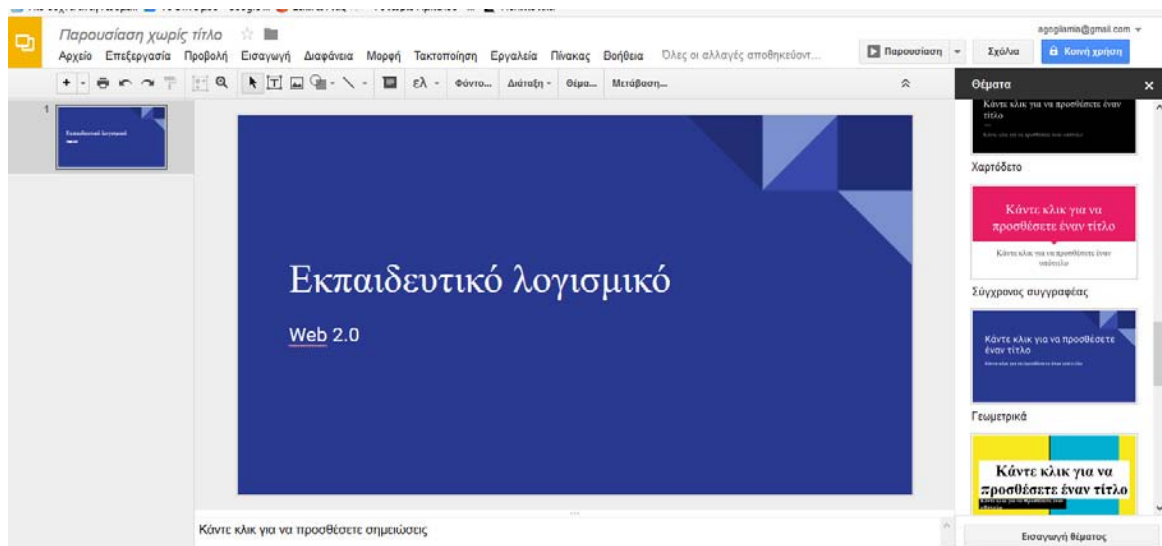
- **Υπολογιστικά φύλλα του Google**

Για να δημιουργήσετε ένα υπολογιστικό φύλλο κάντε κλικ στο εικονίδιο  Υπολογιστικά φύλλα Google και θα εμφανιστεί άμεσα ένα υπολογιστικό φύλλο για επεξεργασία. Το μενού του μοιάζει με τα γνωστά προγράμματα δημιουργία υπολογιστικών φύλλων. Για την ονομασία και το ιστορικό του αρχείου ισχύουν τα ίδια με τα έγγραφα κειμένου.



## Παρουσιάσεις του Google

Για να δημιουργήσετε ένα αρχείο παρουσίασης κάντε κλικ στο εικονίδιο  Παρουσιάσεις Google. Αρχικά θα σας δοθεί η δυνατότητα να επιλέξετε ένα θέμα σχεδίασης για την παρουσίαση σας και στη συνέχεια θα ανοίξει μία κενή παρουσίαση. Το μενού - μορφή του προγράμματος μοιάζει με τα γνωστά προγράμματα δημιουργίας παρουσιάσεων. Για να προσθέσετε μία διαφάνεια κάνετε στην επιλογή **Διαφάνεια** → **Νέα Διαφάνεια**. Για την ονομασία και το ιστορικό του αρχείου παρουσιάσης ισχύουν τα ίδια με τα έγγραφα κειμένου.




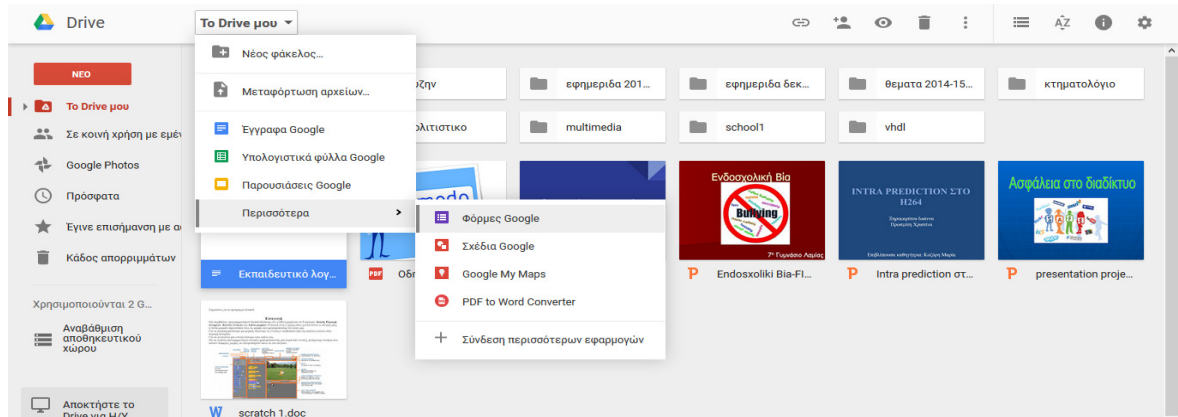
- **Φόρμες του Google**

Το Google Drive σας δίνει τη δυνατότητα γρήγορα και εύκολα να φτιάξετε ένα ερωτηματολόγιο-μία

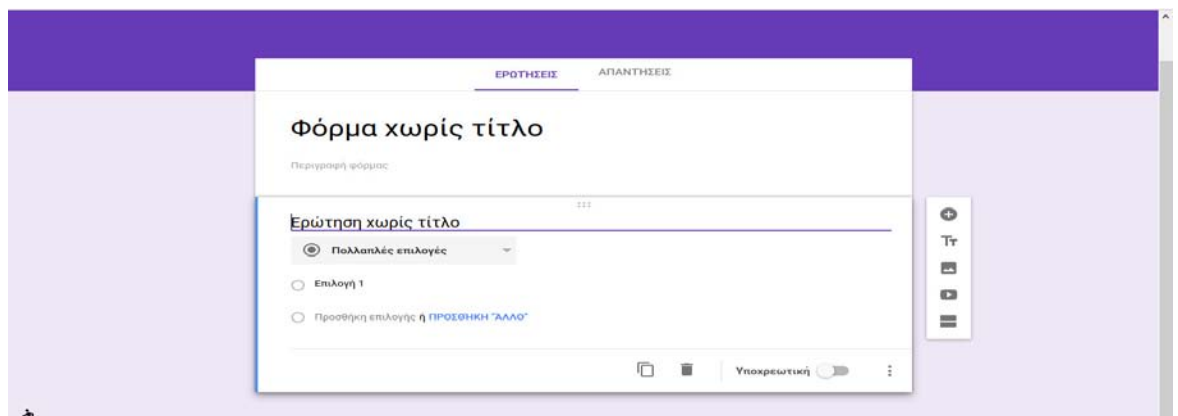
66

φόρμα, να το αναρτήσετε στο διαδίκτυο και τις απαντήσεις των συμμετεχόντων να τις λάβετε σε ένα υπολογιστικό φύλλο. Για να ξεκινήσετε τη δημιουργία ερωτηματολογίου κάντε κλικ στο

εικονίδιο  Φόρμες Google



Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί να ξεκινήσετε με τη δημιουργία της φόρμας, όπως φαίνεται στην ακόλουθη εικόνα.




Μπορείτε να ξεκινήσετε να γράψετε τον τίτλο του ερωτηματολογίου και τις ερωτήσεις, μπορείτε να ενσωματώσετε στη φόρμα σας μία εικόνα ή ένα βίντεο. Μπορείτε μέσω την επιλογής προεπισκόπησης να δείτε πως θα φαίνετε το ερωτηματολόγι σας, όπως στην παρακάτω οθόνη



## Ερωτηματολόγιο για το εκπαιδευτικό λογισμικό

Λογισμικό για την εκπαίδευση



**Φύλο**

Αγόρι

Κορίτσι

**Τάξη**

Α' Γυμνασίου

Β' Γυμνασίου

Γ' Γυμνασίου

Από την Επιλογή προορισμού απαντήσεων μπορείτε να καθορίσετε που θα αποθηκεύονται οι απαντήσεις που θα λαμβάνετε στο ερωτηματολόγιο σας.

← Φόρμα χωρίς τίτλο

🔍
👁
⚙
ΑΠΟΣΤΟΛΗ
⋮

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ
ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

0 απαντή

Λάβετε ειδοποιήσεις μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου για νέες απαντήσεις

Επιλογή προορισμού απαντήσεων

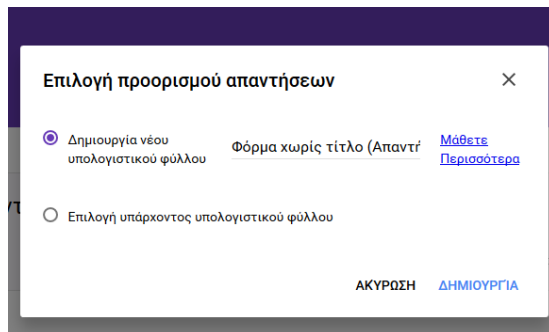
Αποσύνδεση φόρμας

📄 Λήψη απαντήσεων (.csv)

🖨 Print all responses

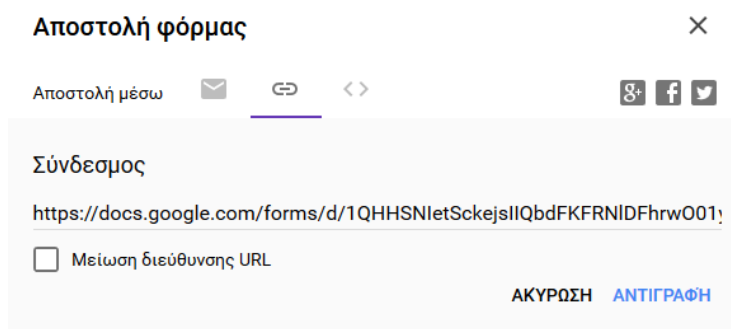
✂ Διαγραφή όλων των απαντήσεων

Είτε σε ένα νέο υπολογιστικό φύλλο, είτε σε νέο φύλλο σε υπάρχον υπολογιστικό φύλλο. Αφού επιλέξετε ποιον τρόπο επιθυμείτε πατήστε την επιλογή [ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ](#).

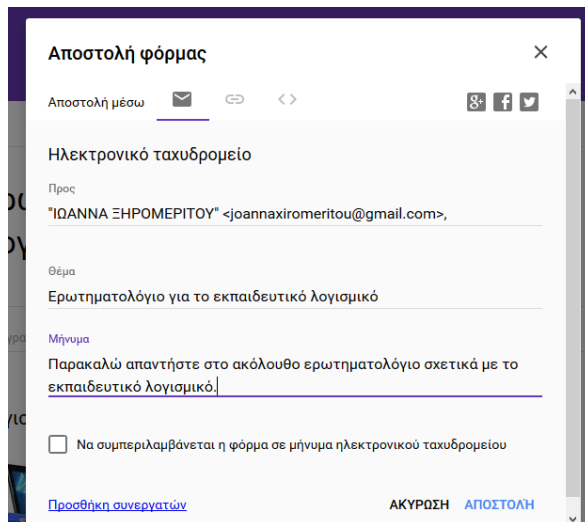



Έτσι δημιουργείται ένα υπολογιστικό φύλλο με τις απαντήσεις τις οποίες μπορείτε να επεξεργαστείτε με όποιο τρόπο θέλετε.

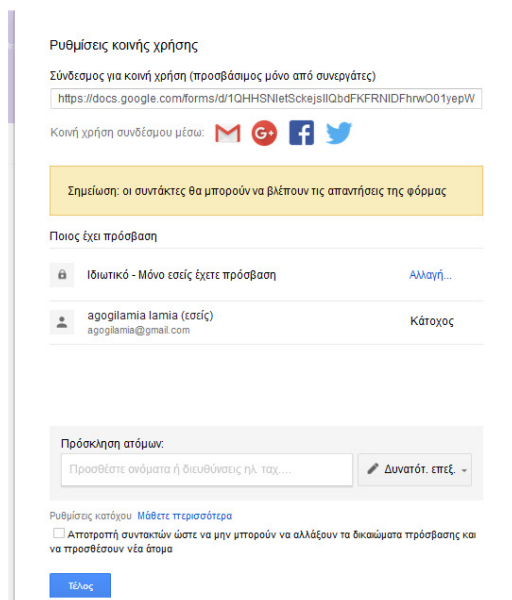
Τέλος κάνετε κλικ στην επιλογή **ΑΠΟΣΤΟΛΗ**. Από το παράθυρο που εμφανίζεται μπορείτε να πάρετε το παρακάτω σύνδεσμο και να τον δώσετε σε όσους θέλετε να απαντήσουν στο ερωτηματολόγιό σας.



Εναλλακτικά μπορείτε να συμπληρώσετε τα e-mails στο πεδίο **Αποστολή φόρμας μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου** και να αποσταλεί αυτόματα ως μήνυμα.

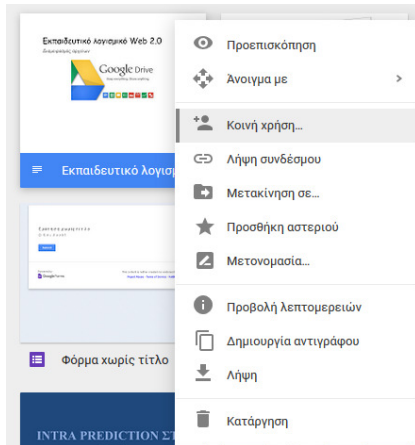


Τέλος μπορείτε να προσθέσετε συνεργάτες από την επιλογή Προσθήκη συνεργατών. . Στη συνέχεια πατήστε στο κουμπί .



- **\_Κοινή χρήση αρχείων**

Αν θέλετε να δώσετε το δικαίωμα και σε άλλους χρήστες να δουν ή να επεξεργαστούν κάποιο από τα αρχεία σας, επιλέξτε το και πατώντας δεξί κλικ εμφανίζεται ένα μενού από το οποίο επιλέγετε **Κοινή χρήση...** όπως φαίνεται στην ακόλουθη οθόνη:



Στο παράθυρο που θα προκύψει βλέπετε το σύνδεσμο του αρχείου σας. Αυτό το σύνδεσμο μπορεί να τον χρησιμοποιήσει όποιος τον έχει, αλλά μόλις δοκιμάσει να μπει θα του εμφανίζει ότι πρέπει να στείλει αίτημα στον κάτοχο για να του δώσει δικαίωμα κοινής χρήσης του αρχείου. Από το συγκεκριμένο παράθυρο μπορείτε να προσκαλέσετε άτομα για να έχουν πρόσβαση στο αρχείο σας συμπληρώνοντας τα emails τους στο πεδίο **Πρόσκληση ατόμων**. Μόλις γράψετε τα emails των ατόμων που θέλετε να προσκαλέσετε σας δίνεται η δυνατότητα να δηλώσετε τα δικαιώματα τους ως προς τη χρήση του αρχείου, δηλαδή να το προβάλλουν, να το σχολιάσουν, ή να το επεξεργαστούν. Στη συνέχεια εμφανίζονται τα ονόματα όσων έχουν δικαίωμα κοινής χρήσης του αρχείου και κάνετε

Αποστολή  
κλικ στο κουμπί .

Κοινή χρήση με άλλους χρήστες    Λήψη συνδέσμου με δυνατότητα κοινής χρήσης

Κοινή χρήση συνδέσμου ενεργή [Μάθετε περισσότερα](#)

Όσοι έχουν το σύνδεσμο **μπορούν να προβάλλουν** ▼  
[https://docs.google.com/document/d/1FSZu\\_UcZa2dlMHcJgF8iUdJqabQoS09YQ5f](https://docs.google.com/document/d/1FSZu_UcZa2dlMHcJgF8iUdJqabQoS09YQ5f)

Άτομα

**ΙΩΑΝΝΑ ΞΗΡΟΜΕΡΙΤΟΥ** × Δυνατότ. επεξ. ▼  
Προσθέστε περισσότερα άτομα...

Προσθήκη σημείωσης


Αποστολή    Ακύρωση    Για προχωρημένους

Αν θέλουμε να έχουμε περισσότερες επιλογές , επιλέγουμε την εντολή **για προχωρημένους** και βλέπουμε την ακόλουθη οθόνη:



## Ρυθμίσεις κοινής χρήσης

Σύνδεσμος για κοινή χρήση (επιτρέπει την επεξεργασία)

[https://docs.google.com/document/d/1FSZu\\_UcZa2dIMHcJgF8iUdJqabQoS09YC](https://docs.google.com/document/d/1FSZu_UcZa2dIMHcJgF8iUdJqabQoS09YC)


Κοινή χρήση συνδέσμου μέσω:    

Ποιος έχει πρόσβαση

	Οποιοσδήποτε διαθέτει τον σύνδεσμο έχει τη δυνατότητα <b>επεξεργασίας</b>	<a href="#">Αλλαγή...</a>
	agogilamia lamia (εσείς) agogilamia@gmail.com	Κάτοχος

Πρόσκληση ατόμων:

Προσθέστε ονόματα ή διευθύνσεις ηλ. ταχ...

 Δυνατότ. επεξ. ▾




Ρυθμίσεις κατόχου [Μάθετε περισσότερα](#)

- Αποτροπή συντακτών ώστε να μην μπορούν να αλλάξουν τα δικαιώματα πρόσβασης και να προσθέσουν νέα άτομα
- Απενεργοποίηση επιλογών για λήψη, εκτύπωση και ανηγραφή για άτομα που σχολιάζουν και προβάλλουν

[Τέλος](#)

Αν επιλέξετε αλλαγή βλέπετε την ακόλουθη οθόνη, έχετε το δικαίωμα να δηλώσετε τι δικαιώματα θα έχει αυτός που θα μπορεί να ανοίξει το αρχείο σας, δηλαδή να έχει δικαίωμα μόνο να δει το αρχείο, να το σχολιάσει ή/και να το επεξεργαστεί.

## Κοινοποίηση συνδέσμου

-  **Ενεργό - Δημόσια στον ιστό**  
Όλοι οι χρήστες στο Διαδίκτυο έχουν δυνατότητα εύρεσης και πρόσβασης.  
Δεν απαιτείται σύνδεση.
-  **Ενεργό - Όλοι με το σύνδεσμο**  
Οποιοσδήποτε διαθέτει τον σύνδεσμο έχει δυνατότητα πρόσβασης. Δεν απαιτείται σύνδεση.
-  **Μη ενεργό - Συγκεκριμένα άτομα**  
Κοινόχρηστο με συγκεκριμένα άτομα.

Σημείωση: Τα στοιχεία με οποιαδήποτε επιλογή κοινής χρήσης συνδέσμου μπορούν να εξακολουθούν να δημοσιεύονται στον ιστό. [Μάθετε περισσότερα](#)

[Αποθήκευση](#)

[Ακύρωση](#)

[Μάθετε περισσότερα για την κοινή χρήση συνδέσμων](#)

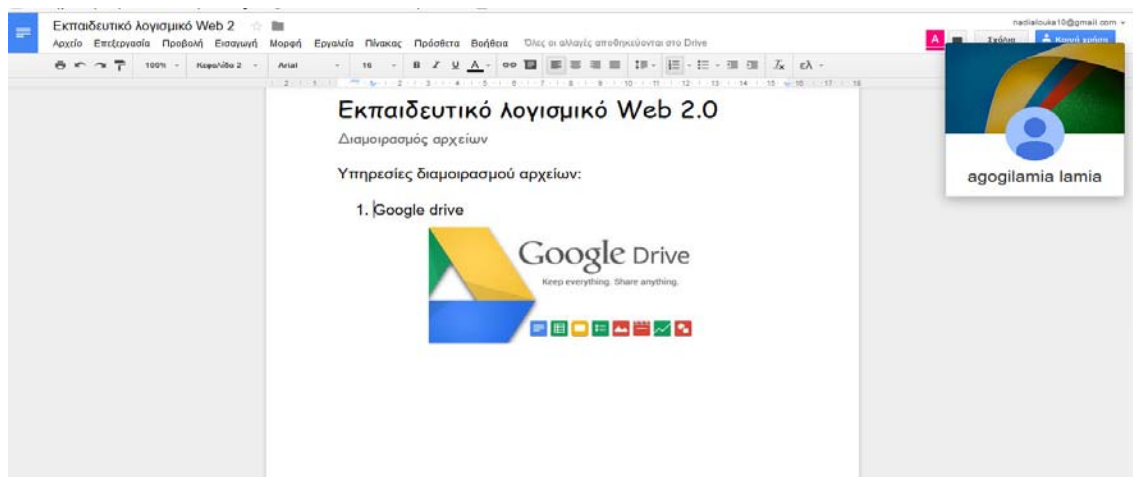
Στη συνέχεια κάντε κλικ στο εικονίδιο

Αποθήκευση

για να αποθηκευτούν οι ρυθμίσεις σας.

## Περιβάλλον ταυτόχρονης επεξεργασίας εγγράφων

Όταν χρησιμοποιείτε ταυτόχρονα ένα αρχείο με άλλους χρήστες, αυτοί εμφανίζονται πάνω δεξιά στην οθόνη με χρωματιστά εικονίδια και πλησιάζοντας το ποντίκι στο εικονίδιο φαίνεται το όνομα του κάθε χρήστη, όπως φαίνεται στην ακόλουθη εικόνα.



Σε κάθε χρήστη αντιστοιχίζεται και ένα χρώμα για να φαίνεται απευθείας ποιος κάνει την κάθε τροποποίηση στο αρχείο. Στο παράδειγμα της ακόλουθης εικόνας, το φούξια χρώμα αντιστοιχεί στο χρήστη **agogilamia** και όταν γράφει κάτι εμφανίζεται στο κείμενο το χρώμα και το όνομα του. Μπορείτε χρησιμοποιώντας την επιλογή του μενού **Αρχείο** → **Εμφάνιση Ιστορικού Αναθεώρησης** να δείτε ποιοι έχουν κάνει επεμβάσεις στο αρχείο και επιλέγοντας το σημείο που επιθυμείτε να επιστρέψετε το αρχείο σε οποιαδήποτε μορφή είχε στο παρελθόν (έως 30 ημέρες).

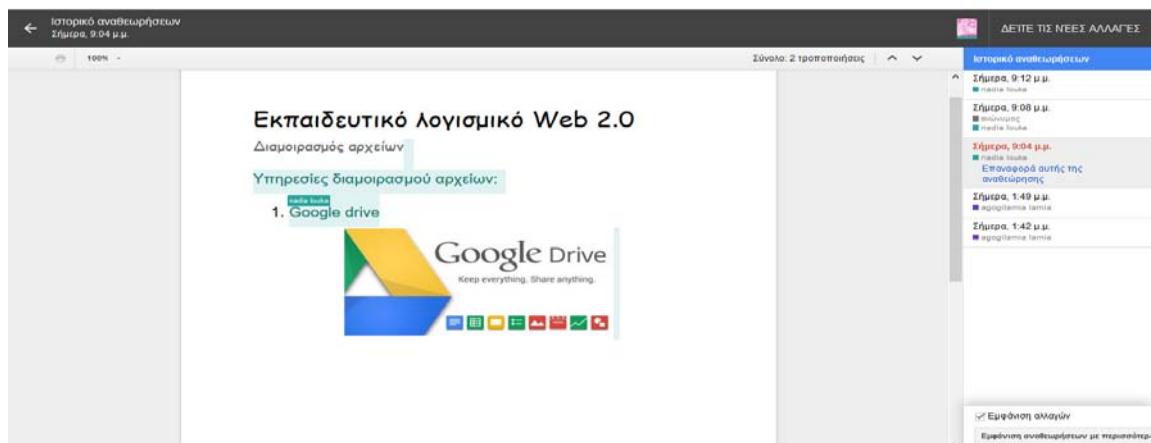
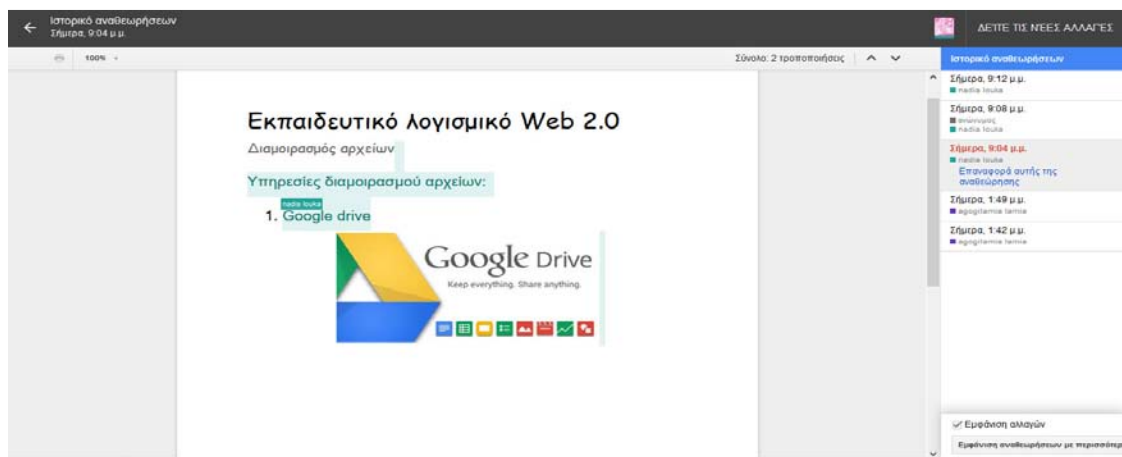
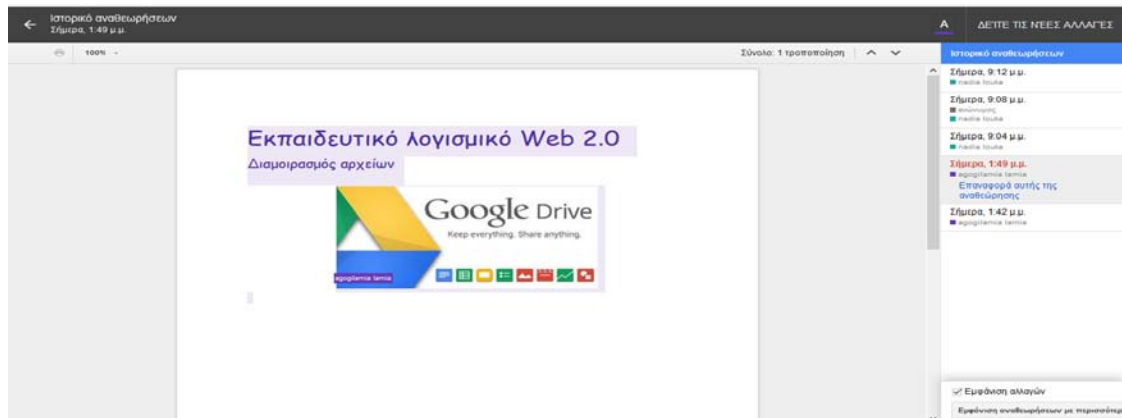
Οι παρακάτω εικόνες μας δείχνουν το ιστορικό του αρχείου μας:

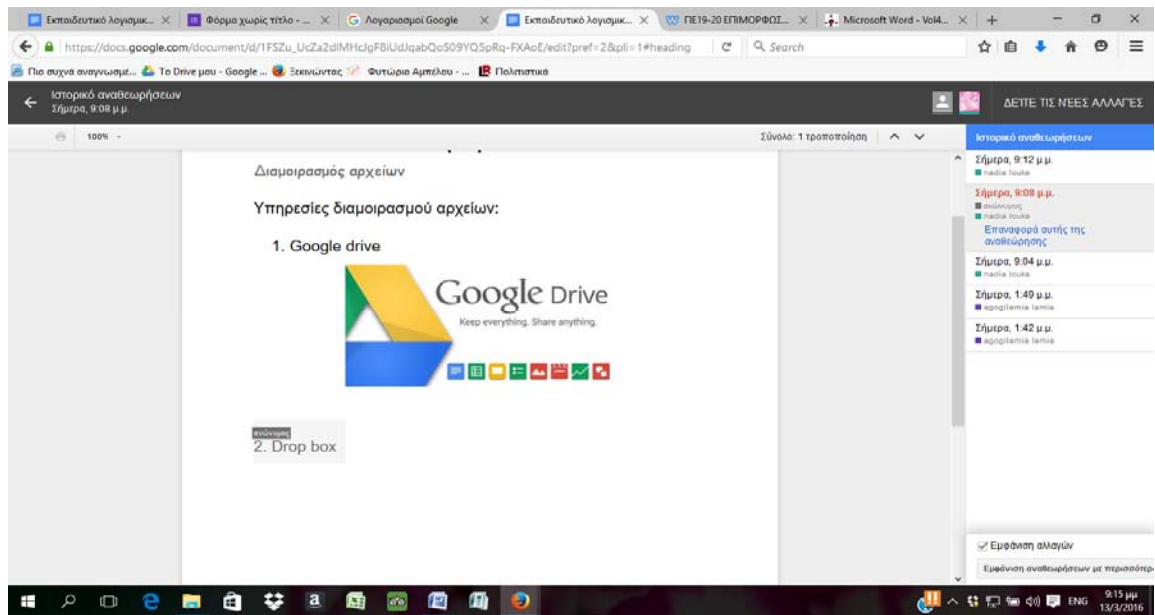
Στην πρώτη εικόνα οι αλλαγές έγιναν από το χρήστη **agogilamia**

Στην δεύτερη εικόνα οι αλλαγές έγιναν από το χρήστη **nadialouka**

Στην τρίτη εικόνα οι αλλαγές έγιναν από το χρήστη **nadialouka**

Στην τέταρτη εικόνα οι αλλαγές έγιναν από το χρήστη **ανώνυμος**





**Πηγή:** Οδηγίες για τη χρήση του Google drive (Χαρπαντίδου Ζαχαρούλα Υπεύθυνη ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Δράμας)

## Παιδαγωγική αξιοποίηση του Google Drive



- **Αξιοποίηση των Εγγράφων Google**

Τα έγγραφα του Google Drive μπορούν να αξιοποιηθούν παιδαγωγικά στο πλαίσιο της δημιουργίας μιας σχολικής εφημερίδας. Ομάδες μαθητών μπορούν να αναλάβουν ένα συγκεκριμένο ρόλο (σύνταξη άρθρων, συλλογή εικόνων, διαμόρφωση της εφημερίδας). Αυτό που προσφέρει το Google Drive είναι η δυνατότητα εξ αποστάσεως συνεργασίας. Κάθε μαθητής θα γράφει το κομμάτι το οποίο έχει αναλάβει, οι υπόλοιποι θα συνεχίζουν και παράλληλα θα μπορούν να διαμορφώσουν από κοινού το περιεχόμενο, κάνοντας σχόλια, προτείνοντας αλλαγές κτλ. Πρόκειται για έναν ευχάριστο τρόπο εργασίας, κατά τον οποίο όλοι οι μαθητές θα συνεισφέρουν και θα συνεργάζονται αποτελεσματικά, με σκοπό τη δημιουργία ενός ομαδικού, ποιοτικού έργου. Έτσι, αισθάνονται μέλη



μιας ομάδας και εκτός της αίθουσας, καθώς δουλεύουν, διαδικτυακά αυτή τη φορά, για έναν κοινό στόχο.



- **Μέσα στην τάξη:** Στα πλαίσια κάθε μαθήματος εργασίες ανά ομάδα. Κάθε ομάδα επεξεργάζεται την υποενοότητα με σκοπό αφενός να συνεργαστούν οι μαθητές στη υποομάδα μεταξύ τους και αφετέρου να γίνει σύνθεση στο τέλος ώστε να παρουσιάσουν συνολικά την εργασία.
- **Ομαδική εργασία** (συνεργαζόμενοι μέσω του Google Drive) παρουσίαση με POWERPOINT ενός κεφαλαίου.
- Στα πλαίσια της **διαθεματικότητας** να δουλέψουν το *Project* στο οποίο να διαμοιράζονται απόψεις-αρχεία-φωτο-video κ.λ.π
- Ακόμα και **ερευνητικές εργασίες** μπορούν να γίνουν αναλαμβάνοντας ο καθένας από το σπίτι του το μέρος της έρευνας που έχει συναποφασιστεί.
- Τέλος, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να σχεδιάσουν διαγωνίσματα online και να διαμοιραστούν στους μαθητές.

- **Σχέδια- Αξιοποίηση σχεδίων**

Δημιουργία εννοιολογικών χαρτών, γραφημάτων, ιστογραμμάτων

Μέσα από τα σχέδια μπορείς να δουλέψεις με τους μαθητές σου εναλλακτικά, διαδραστικά με στόχο την οπτικοποίηση, τη μοντελοποίηση και την εμπέδωση της γνώσης. Μπορεί ακόμη η χρήση σχεδίων να αξιοποιηθεί στη διαφοροποιημένη διδασκαλία ή στην εξατομικευμένη διδασκαλία για μαθητές με ειδικές μαθησιακές ανάγκες.

- **Αξιοποίηση των Παρουσιάσεων**

Όπως συμβαίνει και με τα έγγραφα, έτσι και με τις παρουσιάσεις, το πρόβλημα της απόστασης μεταξύ των ατόμων που διαμορφώνουν και δημιουργούν αντιμετωπίζεται εύκολα. Έτσι, θα μπορούσαν να συνεργαστούν σχολεία και τάξεις που απέχουν χιλιόμετρα και θα ήταν δυνατή η από κοινού δημιουργία παρουσιάσεων που αφορούν τις διαφορές και τις ομοιότητες των συνεργαζόμενων σχολείων. Ένα παράδειγμα θα ήταν, στα πλαίσια πολιτιστικών προγραμμάτων, να γίνουν παρουσιάσεις από παιδιά που πηγαίνουν σχολείο στην πρωτεύουσα και στην επαρχία σε πόλεις και χωριά .

- **Αξιοποίηση των Υπολογιστικών Φύλλων.**

-Συλλογή δεδομένων εξαγοντας αποτελέσματα γρήγορα και εύκολα, σε μορφές εύκολα αντιληπτές στους μαθητές αλλά και τους εκπαιδευτικούς όλων των ειδικοτήτων όπως ραβδογράμματα, πίτες κτλ.

-Οι μαθητές μπορούν να κρατούν σημειώσεις και να τις διαμοιράζονται.

- **Αξιοποίηση των φορμών**

Με τη δημιουργία φορμών μπορείς να συγκεντρώσεις πληροφορίες εύκολα, γρήγορα και αξιόπιστα από τους συνεργάτες σου, τους μαθητές, κ.τλ. ή ακόμα και να κάνεις αξιολόγηση.

Μπορείς ακόμη να φτιάξεις quiz, διαφόρων τύπων με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής ή συμπλήρωσης κενού ή ελεύθερου κειμένου.

- Τα Google Docs προσφέρουν ακόμη τη δυνατότητα εκτύπωσης από παντού ό,τι εγγράφων/υλικού θέλει κάποιος.

- Και προφανώς υπάρχει δωρεάν αποθηκευτικός χώρος.

Πηγή: [http://varlakis.Blogpot.gr/2014/10/google-drive\\_22.html](http://varlakis.Blogpot.gr/2014/10/google-drive_22.html)

### Πρακτική αξιοποίηση των φορμών

Δημιουργώντας ένα ερωτηματολόγιο στα πλαίσια του μαθήματος project της Β Τάξης Γυμνασίου με θέμα «Κοινωνική Δικτύωση»



## Έρευνα στους μαθητές Γυμνασίου στα πλαίσια των Βιοματικών Δράσεων της Β Τάξης

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΜΑΘΗΤΕΣ

\* Απαιτείται

Έχεις λογαριασμό στο facebook? \*

ναι

όχι

Άλλο:

Πόσες ώρες την ημέρα σερφάρεις στο internet τις καθημερινές?

Πόσες ώρες την ημέρα σερφάρεις στο internet τα Σαββατοκύριακα?

Με ποιό τρόπο έχεις πρόσβαση στο internet?

Συχνά

Τις περισσότερες φορές

Συμπληρώθηκε από το σύνολο των παιδιών της Β Τάξης του σχολείου και δημιουργήθηκε αυτόματα ένα αρχείο Excel στο οποίο φαίνονται οι απαντήσεις των μαθητών που συμμετείχαν στην συμπλήρωση του ερωτηματολογίου.

Έρευνα στους μαθητές Γυμνασίου στα πλαίσια των Βιωματικών Δράσεων της Β Τάξης (Responses) ☆

joannaxiramentou@gmail.com

Αρχείο Επεξεργασία Προβολή Εισαγωγή Μορφή Δεδομένα Εργαλεία Φόρμα Πρόσθετα Βοήθεια Όλες οι αλλαγές αποθηκεύονται στο Drive

Σχόλια Κοινή χρήση

Timestamp	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Timestamp		Έχεις λογαριασμό στο facebook	Πόσες ώρες την ημέρα σε	Πόσες ώρες την ημέρα σε	Με ποιά τρόπο έχεις πρό	Με ποιά τρόπο έχεις πρό	Με ποιά τρόπο έχεις πρό	Με ποιά τρόπο έχεις πρό	Με ποιά τρόπο
11/24/2014 23:07:02	ναι		1	1-2	Τις περισσότερες φορές				
12/2/2014 17:17:23	όχι		1	1-2	Συχνά				
12/3/2014 16:57:31	ναι	περισσότερες απο 3	4	και πάνω	Συχνά	Συχνά	Συχνά	Συχνά	Συχνά
12/4/2014 11:42:45	twitter		1	1-2	Τις περισσότερες φορές	Τις περισσότερες φορές	Συχνά	Συχνά	Συχνά
12/4/2014 19:28:08	twitter	περισσότερες απο 3	4	και πάνω	Συχνά	Συχνά	Συχνά	Συχνά	Συχνά
12/9/2014 10:26:02	ναι		2	2-3	Συχνά	Συχνά	Συχνά		
12/9/2014 10:26:10	ναι		3	4 και πάνω	Τις περισσότερες φορές	Τις περισσότερες φορές		Συχνά	
12/9/2014 10:27:33	ναι		2	4 και πάνω	Συχνά	Τις περισσότερες φορές		Συχνά	Συχνά
12/9/2014 10:28:10	ναι		3	2-3	Συχνά				
12/9/2014 10:29:52	όχι	καθόλου τις καθημερινές	0-1		Τις περισσότερες φορές				
12/9/2014 10:30:09	ναι		1	1-2		Τις περισσότερες φορές			
12/9/2014 10:30:40	όχι	καθόλου τις καθημερινές	2-3		Τις περισσότερες φορές	Συχνά	Συχνά	Τις περισσότερες φορές	Τις περισσότερες φορές
12/10/2014 8:45:46	ναι		1	1-2	Τις περισσότερες φορές	Τις περισσότερες φορές			
12/10/2014 9:24:02	ναι		1	2-3	Τις περισσότερες φορές	Συχνά			
12/10/2014 9:24:26	ναι		1	1-2	Συχνά	Συχνά	Συχνά		
12/10/2014 9:25:41	ναι		1	1-2	Τις περισσότερες φορές	Συχνά	Συχνά		Συχνά

Επιλέγοντας στο αρχείο Excel **Φόρμα** → **Εμφάνιση σύνοψης απαντήσεων** μεταφερόμαστε στην γραφική αναπαράσταση των απαντήσεων των μαθητών.

## 59 απαντήσεις

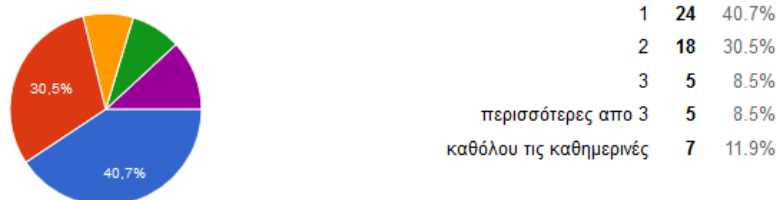
[Προβολή όλων των απαντήσεων](#)

### Σύνοψη

#### Έχεις λογαριασμό στο facebook?



#### Πόσες ώρες την ημέρα σερφάρεις στο internet τις καθημερινές?



## 4. Εντάσσοντας τα κοινωνικά δίκτυα στην εκπαιδευτική διαδικασία.

### Η διδακτική αξιοποίηση του Facebook.

Το Web 2.0 και οι υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης αφενός έχουν τύχει ευρείας αποδοχής από τους μαθητές και αφετέρου παρέχουν νέες δυνατότητες στους χρήστες του διαδικτύου, οι οποίες είναι δυνατό να εισαχθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία και να αξιοποιηθούν συμπληρωματικά με την παραδοσιακή διδασκαλία, βελτιώνοντας τα μαθησιακά αποτελέσματα. Για το λόγο αυτό και στα πλαίσια του μαθήματος βιωματικές δράσεις που διδάχθηκε στους μαθητές της Α Τάξης Γυμνασίου κατά το Σχολικό έτος 2015-2016 δημιουργήθηκε μία ομάδα (group) στον ιστότοπο κοινωνικής δικτύωσης Facebook.

Ενδιαφέρον παρουσιάζουν δεκάδες βίντεο στο [www.youtube.com](http://www.youtube.com) όπου αρκετοί εκπαιδευτικοί από σχολεία των Η.Π.Α χρησιμοποιούν το Facebook για να επικοινωνήσουν με τους μαθητές τους, να τους ενημερώσουν για εργασίες που πρόκειται να κάνουν ή για ένα επικείμενο διαγώνισμα. Δεν είναι δύσκολο για ένα εκπαιδευτικό να ανακαλύψει τις δυνατότητες του Facebook. Υπάρχουν αρκετά κατατοπιστικά βίντεο που σου αποκαλύπτουν μερικές από τις δυνατότητές του

<https://www.youtube.com/watch?v=8aO9aVRC8bs>

Αξίζει βέβαια να τονίσουμε ότι οι απόψεις για τη χρήση του Facebook ως διδακτικό εργαλείο είναι διφορούμενες καθώς υπάρχουν και αρκετοί που το κατακρίνουν γιατί πιστεύουν πως οι μαθητές κινδυνεύουν μέσα στις ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης από παιδεραστές και εγκληματίες που δημιουργούν ψεύτικα προφίλ για να προσεγγίσουν ανήλικα παιδιά. Δε μπορούμε όμως να παραβλέψουμε το γεγονός ότι έχει αρκετές δυνατότητες και μπορεί κάλλιστα να χρησιμοποιηθεί και στο χώρο της εκπαίδευσης. Στο δικτυακό τόπο <http://www.onlinecollege.org/2012/05/21/100-ways-you-should-be-using-facebook-in-your-classroom-updated/> παρουσιάζονται 100 τρόποι που μπορεί να χρησιμοποιηθεί το Facebook στην τάξη.

### Ιστότοπος κοινωνικής δικτύωσης Facebook

Το Facebook επιτρέπει στους χρήστες του, αφού πρώτα εγγραφούν στην υπηρεσία, την μεταξύ τους επικοινωνία. Η επικοινωνία γίνεται κυρίως μέσω του χρονολογίου (timeline). Το χρονολόγιο είναι μια συλλογή με τις πιο αντιπροσωπευτικές φωτογραφίες, ανακοινώσεις και εμπειρίες του κάθε χρήστη.

Πιο συγκεκριμένα, ο κάθε χρήστης στο χρονολόγιο του μπορεί: i) να προσθέσει φωτογραφία εξωφύλλου, ii) να επεξεργαστεί τις βασικές του πληροφορίες, iii) να δει ανακοινώσεις από το παρελθόν, iv) να δει ένα αρχείο της δραστηριότητάς του, v) να επισημάνει τις ανακοινώσεις που επιθυμεί, vi) να προσθέσει σημαντικές προσωπικές στιγμές, vii) να ενημερώσει την κατάστασή του, viii) να δει και να προσθέσει φωτογραφίες, ix) να κοινοποιήσει τη δραστηριότητα διάφορων εφαρμογών και x) να δει τις σημαντικές στιγμές κάθε μήνα.

## **Χαρακτηριστικά ομάδων του Facebook**

Οι ομάδες του Facebook παρέχουν ένα κλειστό χώρο για μικρές ομάδες χρηστών που μπορούν να επικοινωνούν για τα κοινά τους ενδιαφέροντα. Τα μέλη των ομάδων μπορούν να συμμετάσχουν σε συνομιλίες (chat), να ανταλλάσσουν μηνύματα (messages), να αναρτούν κείμενο, συνδέσμους (links) δικτυακών τόπων, video, φωτογραφίες και συλλογές φωτογραφιών, να δημιουργούν και να συνεργάζονται σε κοινά αρχεία κειμένου. Επιπλέον, τα μέλη των ομάδων λαμβάνουν ειδοποίηση (notification) όταν κάποιος μέλος κάνει ανάρτηση στην ομάδα.

Ως προς την ιδιωτικότητα (privacy) μία ομάδα μπορεί να ανήκει σε μία από τις ακόλουθες κατηγορίες: i) ανοικτή (open), ii) κλειστή (closed) και iii) μυστική (secret).

Στις κλειστές και τις μυστικές ομάδες αφενός τα νέα μέλη γίνονται αποδεκτά ή προστίθενται από τα προϋπάρχοντα και αφετέρου οι αναρτήσεις είναι ορατές μόνο στα μέλη της ομάδας. Η διαφορά των κλειστών ομάδων από τις μυστικές είναι ότι οι κλειστές ομάδες είναι ορατές και στα μέλη και στα μη μέλη της ομάδας, ενώ οι μυστικές ομάδες είναι ορατές μόνο στα μέλη της ομάδας.

## **Χρήση ιστολογίων(Blog) και Facebook στο μάθημα της ερευνητικής εργασίας Γυμνασίου**

### **Εισαγωγή**

Η εισαγωγή του μαθήματος της ερευνητικής εργασίας στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών τα τελευταία δύο χρόνια και οι οδηγίες για την διδασκαλία του έχουν «επιβάλλει» μια διαφορετική προσέγγιση στην διδασκαλία σε σχέση με τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας. Σύμφωνα με τις οδηγίες του μαθήματος (Ματσαγγούρας, 2011) ο εκπαιδευτικός πλέον δε μεταδίδει γνώσεις αλλά στέκεται βοηθός στην προσπάθεια των μαθητών να αποκτήσουν και να αξιολογήσουν γνώσεις και εμπειρίες.

Οι μαθητές εκπαιδεύονται κατά ομάδες, ενθαρρύνουν ο ένας τον άλλο για να υποβάλουν ερωτήσεις, να εξηγούν και να τεκμηριώνουν τις απόψεις τους, να αρθρώνουν το συλλογισμό τους, να διαμορφώνουν τη γνώση τους και να σκέφτονται με αυτή, βελτιώνοντας με αυτόν τον τρόπο τη μάθηση (Μπαλατζάρας, 2004). Η νέα γνώση και μάθηση βρίσκεται μέσα στις κοινότητες μάθησης και απαιτεί κοινωνική διάδραση και ομαδική συνεργασία (Βρασίδης, Ζέμπυλας & Πέτρου, 2005). Τα τελευταία χρόνια, η ραγδαία εξέλιξη των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας (ΤΠΕ) και ιδιαίτερα η διάχυση του Διαδικτύου (Internet) και του παγκόσμιου ιστού, καθιστούν εφικτή την υλοποίηση και χρήση προηγμένων υπολογιστικών περιβαλλόντων που υποστηρίζουν αποτελεσματικά τη συνεργασία (Βοσνιάδου, 2001).

Με την ανάπτυξη των τηλεπικοινωνιών η συνεργασία αυτή γίνεται ευκολότερα και γρηγορότερα. Τα εργαλεία του Web2.0 βοηθούν τη συνεργασία μεταξύ των ατόμων και δημιουργούν ευκαιρίες στον οποιοδήποτε να δημιουργήσει, αλλά και να συμμετάσχει σε επιμορφωτικές δραστηριότητες με τη μέθοδο της συνεργατικής μάθησης.

Καθώς στόχος της εκπαίδευσης είναι να δημιουργηθεί ένα σύγχρονο, καλά εξοπλισμένο και ελκυστικό σχολείο για τους μαθητές, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να συμβάλουν σε αυτή τη βελτίωση της ποιότητας και της διαδικασίας της αποτελεσματικής μάθησης. Για να επιτευχθεί αυτό πρέπει πρώτα οι ίδιοι να εκπαιδευτούν και να συνηθίσουν τις νέες τεχνολογίες έτσι ώστε να εισάγουν την χρήση των ΤΠΕ ως μέσο για να βοηθήσει τους μαθητές να ανακαλύπτουν την γνώση και να ανταλλάσσουν ιδέες.

Οι μαθητές πρέπει να αποκτήσουν την ικανότητα να εξερευνούν, να αναζητούν, να ανακαλύπτουν να συλλέγουν και να παράγουν πληροφορίες. Πρέπει να είναι σε θέση να διαχειρίζονται πληροφορίες, να κρίνουν και να επιλέγουν αυτό που χρειάζονται, να συνεργάζονται για μια καλύτερη λύση, να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν και να προσαρμόζονται στην απαιτητική κοινωνία της δια βίου μάθησης και εκπαίδευσης (Batsila, Tsihouridis, Vanougiotis & Ioannidis, 2015).

Η κοινωνική χρήση του Ιστού που επιτρέπει στα άτομα να συνεργαστούν, ενθαρρύνοντάς τα να γίνουν ενεργοί συμμετοχοί και/ή δημιουργοί γνώσης και να μοιραστούν πληροφορίες μέσω του Διαδικτύου. Το Web 2.0 περιλαμβάνει ανάμεσα στα άλλα τα ιστολόγια, τα Wiki και την κοινωνική δικτύωση. Στο κέντρο του Web 2.0 υπάρχει η κουλτούρα της διαμοίρασης, της αλληλεπίδρασης, της ενεργητικής δημιουργίας περιεχομένου και συνεχούς επικοινωνίας με το ηλεκτρονικό περιβάλλον. Από τα παραπάνω διαπιστώνεται ότι τα εργαλεία του Web2.0 μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία στο μάθημα της ερευνητικής εργασίας και είναι σύμφωνα με την διδακτική προσέγγιση της ερευνητικής εργασίας, όπως περιγράφεται στις οδηγίες του μαθήματος.

Μετά από αναζήτηση επιστημονικών εργασιών στην Ελλάδα με θέμα σχετικά με τη χρήση εργαλείων του Web2.0 για το μάθημα της ερευνητικής εργασίας συγκεκριμένα, δεν βρέθηκε εργασία με σχετικό αντικείμενο, γεγονός που δικαιολογείται με το ότι το μάθημα «ερευνητική εργασία» στην Ελλάδα είναι σχετικά καινούριο σαν αυτούσιο μάθημα, παρόλο που σαν εκπαιδευτική πρακτική είχε εφαρμοστεί ήδη στα πλαίσια διαθεματικών δραστηριοτήτων και εργασιών ή προγραμμάτων σχολικών δραστηριοτήτων, όπως εκείνα της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης. Μια εργασία σε διαθεματική εφαρμογή των Blog, είναι εκείνη των Τζωρτζάκη, Κωστάκη και Βλαχοκυριάκου (2009), που όμως δεν δίνει δεδομένα για την εκτίμηση των μαθητών, αλλά για την ποιότητα και το αποτέλεσμα των τελικών εργασιών.

Για τον παραπάνω λόγο θεωρείται απαραίτητη η διεξαγωγή μιας τέτοιας έρευνας καθώς η θεωρητική διδακτική προσέγγιση του μαθήματος φαίνεται ότι μπορεί να εξυπηρετηθεί από τα εργαλεία του Web 2.0 και ιδιαίτερα από τα Blog .

### **Το πλαίσιο χρήσης ιστολογίων-Blog**

Η παρούσα εργασία πραγματοποιήθηκε τη σχολική χρονιά 2015-2016 σε ένα τμήμα της Α Γυμνασίου του 5<sup>ου</sup> Γυμνασίου Λαμίας, στα πλαίσια του μαθήματος βιωματικές δράσεις με θέμα «Το Διαδίκτυο που θέλουμε».

### **Περιγραφή της έρευνας**

Το μάθημα της ερευνητικής εργασίας υλοποιούνταν στο χώρο του εργαστηρίου Η/Υ του σχολείου και συνεπώς οι μαθητές είχαν πάντα διαθέσιμους Η/Υ για τη συγγραφή των εργασιών τους, την αναζήτηση πληροφοριών και συνεχή πρόσβαση στο Blog από τους προσωπικούς τους λογαριασμούς.

Αρχικά ενημερώθηκαν οι μαθητές σχετικά με τα Blog και στη συνέχεια ακολούθησε μια άτυπη συνέντευξη με καθένα από τους μαθητές που συμμετείχαν στην έρευνα, η οποία έδειξε ότι οι μαθητές έρχονταν για πρώτη φορά σε επαφή με αυτό το Web 2.0 εργαλείο .

Από την καθηγήτρια παρουσιάστηκε το **Blog** ως εργαλείο, οι δυνατότητές του, αλλά και ο τρόπος που θα μπορούσαν να το χρησιμοποιήσουν οι μαθητές.

Αφιερώθηκαν δύο διδακτικές ώρες για την εξοικείωση των μαθητών και την αρχική διαμόρφωση του περιβάλλοντός του. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος επιλύονταν όποιες δυσκολίες εμφανιζόταν. Άλλωστε το αντικείμενο του μαθήματος δεν ήταν η εκμάθηση του συγκεκριμένου εργαλείου, αλλά η εκπόνηση Ερευνητικής Εργασίας.

Επιπλέον, σύμφωνα με τη λογική κατασκευής του Blog είναι ένα εργαλείο που να μπορεί να το χρησιμοποιήσει οποιοσδήποτε και όχι κάποιος με εξειδικευμένες γνώσεις πληροφορικής.

Οι μαθητές καλούνται να δημοσιεύσουν υλικό (ιδέες, απόψεις, εργασίες, κλπ.) για να δεχτούν ανατροφοδότηση από τον καθηγητή και τους συμμαθητές τους ή να καταγράψουν τις ενέργειές τους, σε μια μορφή ημερολογίου, ώστε να αυτοαξιολογηθούν αργότερα και να μάθουν μέσα από προσωπικό αναστοχασμό (Σιγάλα & Χρήστου, 2008). Χρησιμοποιούνται επίσης για την υποβολή ερωτήσεων από τους μαθητές προς τον καθηγητή, αλλά και τους συμμαθητές τους, καθώς και για τη λήψη αποφάσεων που αφορούν την τάξη, μέσω απαντήσεων των μαθητών σε ερωτηματολόγια που δημιουργεί ο καθηγητής (Τζωρτζάκης, 2007).

## **Κάνοντας χρήση και της εφαρμογής κοινωνικής δικτύωσης Facebook στο μάθημα της ερευνητικής εργασίας**

### **Περιγραφή της έρευνας**

Δημιουργήθηκε μια ομάδα στην εφαρμογή κοινωνικής δικτύωσης Facebook. Η συγκεκριμένη ομάδα χρησιμοποιήθηκε από δέκα(10) άτομα συνολικά.

Απαιτούμενη προϋπόθεση ήταν η ύπαρξη λογαριασμού στο Facebook. Όλοι οι εμπλεκόμενοι διέθεταν λογαριασμό πριν τη δημιουργία της ομάδας, γεγονός αναμενόμενο, αφού το Facebook αποτελεί αρκετά διαδεδομένο εργαλείο κοινωνικής δικτύωσης.

Θα μπορούσαν ενδεχομένως να χρησιμοποιηθούν και άλλες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης (π.χ. Twitter, Google+) ή άλλα εργαλεία διαμοιρασμού αρχείων (π.χ. Dropbox, Google Drive κ.τ.λ.). Επιλέχθηκε όμως το Facebook, διότι αφενός σχεδόν όλοι οι μαθητές ήταν ενεργοί χρήστες της υπηρεσίας αυτής, και μάλιστα οι περισσότεροι σε καθημερινή βάση, και αφετέρου τα χαρακτηριστικά του ταίριαζαν καλύτερα στους σκοπούς και τα μέσα του μαθήματος.

Το μάθημα βιωματικές δράσεις απαιτεί τη χρήση της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου διδασκαλίας. Η μέθοδος αυτή μπορεί να υποστηριχθεί από το πρόγραμμα κοινωνικής δικτύωσης Facebook, μέσω των ομάδων (groups) που μπορούν να δημιουργηθούν.

Οι μαθητές χωρίστηκαν σε υποομάδες, με την κάθε υπο-ομάδα να αποτελείται από τρεις έως τέσσερις μαθητές.

Οι μαθητές – μέλη της ομάδας έκαναν αναρτήσεις (posts). Όλα τα μέλη της ομάδας μπορούσαν να δουν τις αναρτήσεις αυτές αλλά και να αλληλεπιδράσουν. Η αλληλεπίδραση μπορούσε να γίνει με δύο τρόπους: i) με σχόλιο (comment), όπου μπορούσαν να εκφράσουν με κείμενο τις απόψεις τους ή να αναρτήσουν σχετικούς συνδέσμους και σχετικές φωτογραφίες και video και ii) με την προσθήκη ενός «Μου αρέσει» (“Like”) για να εκφράσουν τη συμφωνία τους με την ανάρτηση. Η προσθήκη της ένδειξης «Μου αρέσει» στις αναρτήσεις μπορεί να θεωρηθεί ως επιβράβευση της προσπάθειας και ως άμεση ενίσχυση των μαθητών. Με αυτήν την άμεση ενίσχυση η μάθηση γίνεται πιο αποτελεσματική, σύμφωνα με τον Skinner (Τριλιανός, 1997). Ενδεχομένως, η ένδειξη αυτή να αποτέλεσε για κάποιους μαθητές μια μορφή αμοιβής και με τον τρόπο αυτό να διευκολύνθηκε η μάθηση.

Στις Web 2.0 εφαρμογές που εντάσσονται στην εκπαιδευτική διαδικασία το επίκεντρο είναι ο μαθητής και για το λόγο αυτό απαιτείται η αναπροσαρμογή του ρόλου του εκπαιδευτικού και η διαφοροποίηση του ρόλου του στα δασκαλοκεντρικά μοντέλα μάθησης (Γραμματικοπούλου, Νίκα & Παλαιγεωργίου, 2012).

### **Προϋποθέσεις για την υλοποίηση**

Βασική προϋπόθεση επιτυχίας της συγκεκριμένης δράσης αποτελεί το ενδιαφέρον των μαθητών για τις νέες τεχνολογίες καθώς και για τα θέματα που απαιτούν συνεργατικές δραστηριότητες.

Επιπρόσθετα, απαραίτητες επιμέρους προϋποθέσεις αποτελούν, όσο αφορά τον τεχνολογικό παράγοντα, η δυνατότητα σύνδεσης του σχολείου στο διαδίκτυο και ο επαρκής αριθμός ηλεκτρονικών υπολογιστών καθώς επίσης και η δυνατότητα σύνδεσης στο διαδίκτυο από άλλους χώρους, όπως π.χ. από την οικία τους.

### **Περιγραφή ερωτηματολογίου έρευνας για την αξιολόγηση της χρήσης Blog & Facebook (ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ερωτηματολόγιο2)**

Για την αξιολόγηση του **Blog** από τους μαθητές ως προς τη χρησιμότητά του και τα οφέλη που είχε ή δεν είχε η χρήση του, καθώς επίσης και για την αξιολόγηση της δημιουργίας ομάδας στο Facebook στα πλαίσια του ίδιου μαθήματος, διανεμήθηκε στους μαθητές ένα ανώνυμο ερωτηματολόγιο.

### **Μεθοδολογία-Δείγμα**

Το ερωτηματολόγιο απαντήθηκε από 22 μαθητές 13 ετών, 16 αγόρια και 6 κορίτσια, μαθητές της Α Τάξης Γυμνασίου και περιελάμβανε συνολικά 12 ερωτήσεις κλειστού τύπου. Για να διασφαλιστεί ότι θα απαντήσουν μια φορά, το ερωτηματολόγιο ήταν διαθέσιμο μόνο κατά τη διάρκεια του μαθήματος και ήταν επιλεγμένη από τις ρυθμίσεις google drive η επιλογή « είναι δυνατή η υποβολή μόνο μιας απάντησης».



## Αξιοπιστία της έρευνας

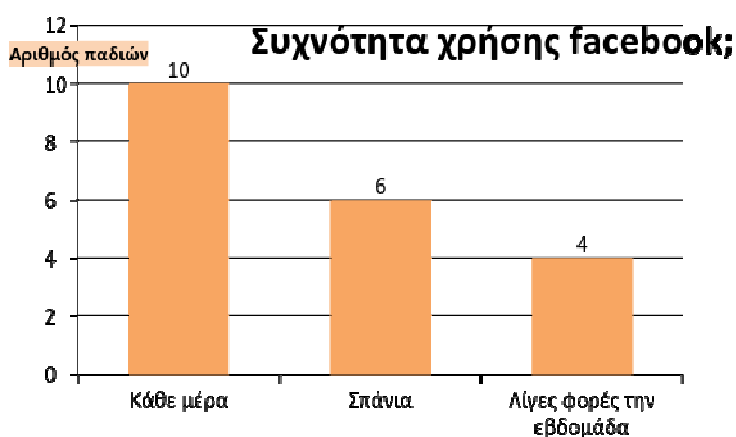
Η αξιοπιστία της έρευνας εξασφαλίστηκε με την προσωπική εμπλοκή στην παρουσίαση της έρευνας στους μαθητές και την εποπτεία κατά τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου και στην απάντηση πιθανών αποριών που θα προέκυπταν.

## Αποτελέσματα έρευνας

Συγκεντρώθηκαν συνολικά 22 ερωτηματολόγια και τα αποτελέσματα των απαντήσεων του ερωτηματολογίου παρουσιάζονται στα παρακάτω γραφήματα.

**Ερώτηση:** Ποια η συχνότητα χρήσης του Facebook;

Κάθε μέρα	10
Σπάνια	6
Λίγες φορές την εβδομάδα	4



Γράφημα 1: Συχνότητα χρήσης του Facebook

Διαπιστώνουμε ότι 10 από τα παιδιά χρησιμοποιούν το Facebook καθημερινά και 6 από αυτά σπάνια. Αυτό πιθανότατα έχει σχέση με την ηλικία τους καθώς ακόμη τα παιδιά σε αυτή την ηλικία φοβούνται να δημιουργήσουν έναν τέτοιο λογαριασμό ή είναι επιφυλακτικά.

**Ερώτηση:** Χρησιμοποιείται τα κοινωνικά δίκτυα για την μεταξύ σας επικοινωνία;

ναι	21
όχι	1

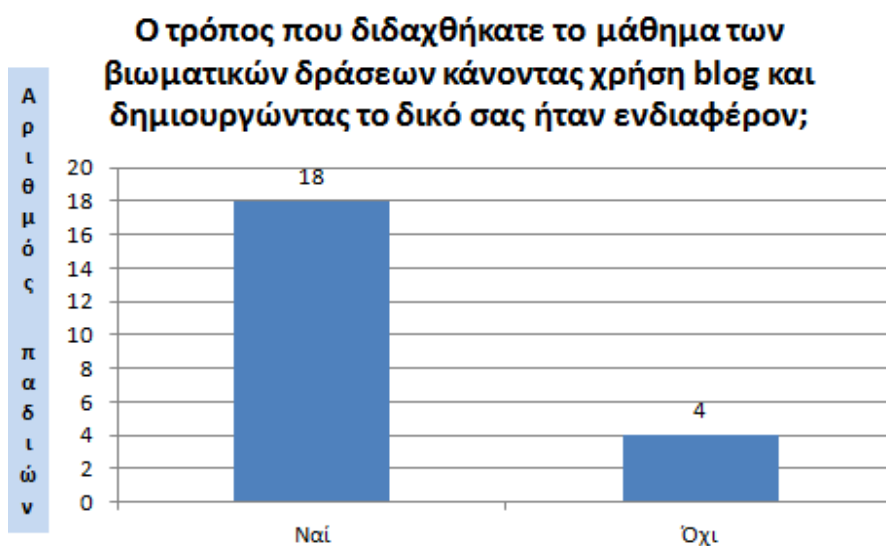


Γράφημα 2 : Χρήση των κοινωνικών δικτύων για την μεταξύ τους επικοινωνία

Διαπιστώνουμε πως 21 από τα 22 παιδιά χρησιμοποιούν για την μεταξύ τους επικοινωνία τα κοινωνικά δίκτυα.

**Ερώτηση:** Ο τρόπος που διδαχθήκατε το μάθημα των βιωματικών δράσεων κάνοντας χρήση Blog και δημιουργώντας το δικό σας ήταν ενδιαφέρον;

ναι	18
όχι	4



Γράφημα 3: Ενδιαφέρον τρόπος διδασκαλίας μαθήματος κάνοντας χρήση Blog

Διαπιστώνουμε ότι 18 παιδιά απάντησαν θετικά στην δημιουργία δικού τους Blog στα πλαίσια του μαθήματος και 4 αρνητικά.

**Ερώτηση:** Θα επιλέγατε τη χρήση του εργαλείου για δημιουργία Blog (google sites) για προσωπική σας χρήση;

ναι	11
όχι	11

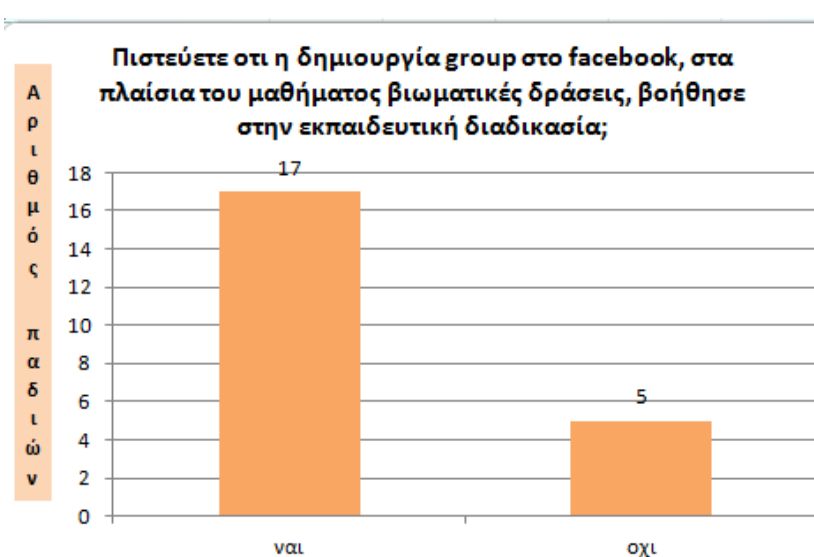


Γράφημα 4:Επιλογή Blog για προσωπική χρήση

Διαπιστώνουμε ότι οι απαντήσεις των παιδιών ήταν μισές(11) θετικές και μισές(11) αρνητικές.

**Ερώτηση:** Πιστεύετε ότι η δημιουργία group στο Facebook, στα πλαίσια του μαθήματος βιωματικές δράσεις, βοήθησε στην εκπαιδευτική διαδικασία;

ναι	17
όχι	5



Γράφημα 5:Βοήθεια από τη χρήση Facebook στην εκπαιδευτική διαδικασία

Διαπιστώνουμε ότι 17 μαθητές απάντησαν ότι η δημιουργία group στο Facebook στα πλαίσια του μαθήματος βοήθησε στην εκπαιδευτική διαδικασία και 5 μαθητές απάντησαν αρνητικά.

**Ερώτηση:** Τι θα θέλατε να περιλαμβάνει το group αυτό στο Facebook;



Γράφημα 6: Προτάσεις μαθητών για το group στο Facebook

Η συγκεκριμένη ομάδα χρησιμοποιήθηκε από δέκα(10) άτομα συνολικά και διαπιστώνουμε πως το 42,9% των μαθητών θα επιθυμούσαν στο group αυτό να περιλαμβάνονται «Ερωτήσεις για το μάθημα», επίσης το 42,9% των μαθητών πιστεύουν ότι βοήθησε στην επικοινωνία με την εκπαιδευτικό, το 52,4% των μαθητών πιστεύουν ότι βοηθάει στην ανάρτηση βίντεο και άρθρων σχετικών με το θέμα της εργασίας μας και το 61,9% των μαθητών πιστεύουν ότι βοηθάει στην εύκολη επικοινωνία μεταξύ συμμαθητών και εκπαιδευτικού.

**Ερώτηση:** Θα επιθυμούσατε την χρήση εφαρμογών διαδικτύου για την διδασκαλία και άλλων μαθημάτων;

ναι	17
όχι	5



Γράφημα 7: Χρήση εφαρμογών διαδικτύου και σε άλλα μαθήματα

Διαπιστώνουμε ότι 17 μαθητές θα επιθυμούσαν την διδασκαλία και άλλων μαθημάτων με τη χρήση εφαρμογών διαδικτύου, ενώ 5 μαθητές απάντησαν αρνητικά.

## Αποτελέσματα

Η υλοποίηση της συγκεκριμένης δράσης είχε τα ακόλουθα αποτελέσματα, αναφορικά με τους μαθητές, οι οποίοι:

- Είδαν με ενθουσιασμό την κίνηση του εκπαιδευτικού για την δημιουργία ομάδας στο Facebook και αγκάλιασαν θετικά την προσπάθεια, δηλώνοντας ότι θα επιθυμούσαν και ανάλογες κινήσεις και σε άλλα μαθήματα.
- Ήρθαν σε επαφή με εργαλεία λογισμικού και υπηρεσίες διαδικτύου ενδυνάμωσαν και ενίσχυσαν την προϋπάρχουσα γνώση τους στις νέες τεχνολογίες.
- Γνώρισαν έναν εναλλακτικό τρόπο χρήσης του **Facebook** και διαπίστωσαν ότι εκτός από μέσο κοινωνικής επαφής μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
- Έλαβαν διάφορα ερεθίσματα, που προέρχονταν αφενός από τις αναζητήσεις που πραγματοποίησαν στον παγκόσμιο ιστό και αφετέρου από τις αναρτήσεις σχολίων των συμμαθητών τους.
- Λάμβαναν άμεση ανατροφοδότηση της προσπάθειάς τους όχι μόνο από τον εκπαιδευτικό αλλά και από τους υπόλοιπους συμμαθητές τους καθώς συμμετείχαν στη διερεύνηση μιας ερευνητικής εργασίας με χρήση των Τ.Π.Ε(Τζιμογιάννης,2007).
- Είχαν τη δυνατότητα ενημέρωσης, σε περίπτωση απουσίας τους, για τις δραστηριότητες που διεξάγονταν κατά τη διάρκεια του μαθήματος και μάλιστα μπορούσαν να επικοινωνήσουν με τους συμμαθητές τους και τον διδάσκοντα εκπαιδευτικό.

## Συμπεράσματα

Ένα κατάλληλο εργαλείο του Web2.0 για να χρησιμοποιηθεί στο μάθημα της ερευνητικής εργασίας είναι τα **ιστολόγια-Blog**. Βασικοί λόγοι που το καθιστούν κατάλληλο εργαλείο είναι ότι

α) η συνεργατική εργασία μέσω ιστολογίου δίνει κίνητρο στους μαθητές για ενεργό μάθηση,

β) αναπτύσσει δημιουργικές δεξιότητες καθώς μέσα σε ένα Blog οι μαθητές δεν είναι πλέον παθητικοί δέκτες της γνώσης, αλλά αυτοί οι ίδιοι την παράγουν,

γ) τα Blog επιτρέπουν να γίνει η μάθηση περισσότερο μαθητοκεντρική και δημοκρατική καθώς, ο καθένας μπορεί να συμμετέχει, να επεξεργάζεται τις δημοσιεύσεις, να αλλάζει ή να συμπληρώνει τα κείμενα άμεσα,

δ)κατά την εργασία σε ένα Blog οι μαθητές χρησιμοποιούν τις λειτουργίες της σύνθεσης και της αξιολόγησης συνέχεια για την υλοποίηση των εργασιών τους. Επομένως, αποκτούν εμπειρία και μετά από κάποιο διάστημα είναι σε θέση να αξιολογήσουν και να κρίνουν πολύ πιο εύκολα το επίπεδο της εργασίας τους και θα μπορούν να το βελτιώσουν (Κυροπούλου & Χαλδογεράκης, 2011). Όλοι συμμετέχουν σε όλα, επεξεργάζονται, προσθέτουν, αφαιρούν, συμπληρώνουν, σχολιάζουν (Τερζίδου κ.α., 2009),

## Προτάσεις για μελλοντική εφαρμογή

Κατά το σχολικό έτος 2015-2016 χρησιμοποιήθηκαν ομάδες της εφαρμογής κοινωνικής δικτύωσης Facebook στο μάθημα Βιωματικές Δράσεις της Α Τάξης Γυμνασίου.

Με τον τρόπο αυτό δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές μιας σχολικής χρονιάς να παρακολουθήσουν τη δραστηριότητα των μαθητών των προηγούμενων ετών καθώς επίσης και να αλληλεπιδράσουν μαζί τους. Η δυνατότητα αυτή της αλληλεπίδρασης με μαθητές του ίδιου μαθήματος αλλά διαφορετικής σχολικής χρονιάς αποτελεί ένα σημαντικό καινοτόμο στοιχείο που δεν υπάρχει μμέχρι τώρα στη σχολική πραγματικότητα και μπορεί να οδηγήσει στην ενδιαφέρουσα ανταλλαγή απόψεων είτε μεταξύ μαθητών διαφορετικών τάξεων, είτε μεταξύ μαθητών και αποφοίτων του σχολείου.

Η ίδια διαδικασία μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα μαθήματα που χρησιμοποιούν συνεργατικά μοντέλα μμάθησης, όπως π.χ. εργαστηριακά μαθήματα, καθώς επίσης και στα προγράμματα σχολικών δραστηριοτήτων (αγωγή υγείας, αγωγής σταδιοδρομίας, περιβαλλοντικής εκπαίδευσης και πολιτιστικών θεμάτων).

Ως κύριο μέλημα των εκπαιδευτικών πρέπει να είναι η παρακίνηση των μαθητών και η βοήθεια προς αυτούς ώστε να αισθάνονται ότι η γνώση μπορεί να είναι διασκέδαση και όχι κάποια επιβάρυνση ή κάτι βαρετό σε αυτούς. Είναι ζωτικής σημασίας να βρουν συναρπαστικούς και ενδιαφέροντες τρόπους για να διαφοροποιούν τις μεθόδους διδασκαλίας τους ώστε να διατηρήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών για το μάθημα και την ενεργό συμμετοχή τους (Batsila, Tsihouridis & Vanougiou, 2014).

Τα αποτελέσματα της παραπάνω έρευνας μπορούν να χρησιμοποιηθούν από εκπαιδευτικούς της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης που θα ήθελαν να εισάγουν τα εργαλεία αυτά στο μάθημα της ερευνητικής εργασίας, ώστε να γνωρίζουν εκ των προτέρων τις δυσκολίες και τον τρόπο που οι μαθητές αντιμετωπίζουν ένα τέτοιο εργαλείο, ώστε να μπορούν να το εντάξουν με τον αποτελεσματικότερο τρόπο στην εκπαίδευση και συγκεκριμένα στο μάθημα της ερευνητικής εργασίας. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί από ερευνητές ως βάση για περαιτέρω μελέτες.

Τέλος, κρίνεται απαραίτητο να διεξαχθούν περαιτέρω έρευνες ώστε να φανούν τα θετικά και τα αρνητικά της χρήσης των εργαλείων του Web 2.0 στην εκπαιδευτική πράξη, αλλά και ο τρόπος εισαγωγής αυτών των εργαλείων στην εκπαίδευση.

## Περιγραφή ερωτηματολογίου έρευνας(ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ερωτηματολόγιο1)

Η παρούσα εργασία πραγματοποιήθηκε τη σχολική χρονιά 2015-2016 σε ένα τμήμα της Β Γυμνασίου του 5<sup>ου</sup> Γυμνασίου Λαμίας, στα πλαίσια του μαθήματος βιωματικές δράσεις με θέμα «**Η κοινωνική δικτύωση στην καθημερινή ζωή**».

### Μεθοδολογία έρευνας

Αρχικά έγινε ενημέρωση των μαθητών σχετικά με τα κοινωνικά δίκτυα, και στη συνέχεια ακολούθησε μια άτυπη συνέντευξη με καθέναν από τους μαθητές που συμμετείχαν στην έρευνα σχετικά με το ποια κοινωνικά δίκτυα χρησιμοποιούν περισσότερο και όταν ολοκληρώθηκε η διαδικασία διανεμήθηκε στους μαθητές ανώνυμο ερωτηματολόγιο για την αξιολόγηση της χρήσης των μέσων

κοινωνικής δικτύωσης στην καθημερινή ζωή. Το ερωτηματολόγιο απαντήθηκε από 59 άτομα, 28 αγόρια και 31 κορίτσια, ηλικίας 14 ετών.

Όλες οι ερωτήσεις ήταν κλειστού τύπου για να μπορούν τα αποτελέσματα να κατηγοριοποιηθούν και να ταξινομηθούν πιο εύκολα, φροντίζοντας ωστόσο να καλυφτούν όλες οι δυνατές περιπτώσεις απαντήσεων.

Για να διασφαλιστεί ότι θα απαντήσουν μια φορά, το ερωτηματολόγιο ήταν διαθέσιμο μόνο κατά τη διάρκεια του μαθήματος και ήταν επιλεγμένη από τις ρυθμίσεις google drive η επιλογή «είναι δυνατή η υποβολή μόνο μιας απάντησης».

Βασικό μέλημα ήταν να διατυπωθούν σωστά οι ερωτήσεις, που θα μας βοηθήσουν να διαπιστώσουμε την συχνότητα χρήσης από τους μαθητές του Facebook. Ρωτήσαμε πόσες ώρες τα παιδιά αφιερώνουν σε αυτό το μέσο επικοινωνίας. Αν και, κάποια από αυτά δίστασαν να απαντήσουν, ωστόσο, επικαλούμενοι την ανωνυμία των απαντήσεων, ο διαταγμός ξεπεράστηκε και δυστυχώς διαφάνηκε το πρόβλημα του εθισμού. Εξίσου, σημαντική πληροφορία, που αναζητήσαμε μέσα από την έρευνά μας, ήταν και το γεγονός αν ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό μαθητών έχει υποστεί παραβίαση προσωπικών δεδομένων του, μέσω της χρήσης του Facebook.

### Αξιοπιστία της έρευνας

Η αξιοπιστία της έρευνας εξασφαλίστηκε με την προσωπική εμπλοκή στην παρουσίαση της έρευνας στους μαθητές, την εποπτεία κατά τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου και στην απάντηση πιθανών αποριών που θα προέκυπταν.

### Αποτελέσματα έρευνας

Συγκεντρώθηκαν συνολικά 59 ερωτηματολόγια και τα αποτελέσματα των απαντήσεων του ερωτηματολογίου παρουσιάζονται στα παρακάτω γραφήματα.

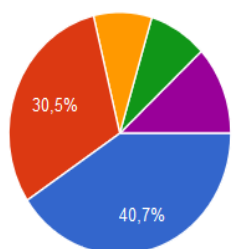
**Ερώτηση:** Έχεις λογαριασμό στο Facebook;



Γράφημα 8: Λογαριασμός στο Facebook

Διαπιστώνουμε ότι 36 παιδιά έχουν Facebook και 20 παιδιά δεν έχουν.

### Ερώτηση: Πόσες ώρες την ημέρα σερφάρεις στο internet τις καθημερινές;

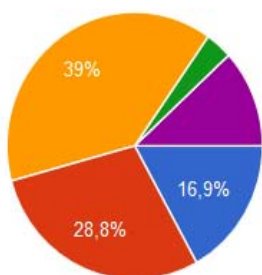


1	24	40.7%
2	18	30.5%
3	5	8.5%
περισσότερες απο 3 καθόλου τις καθημερινές	5	8.5%
7	7	11.9%

Γράφημα 9: Ωρες στο internet τις καθημερινές

Εδώ το μεγαλύτερο ποσοστό των μαθητών 40,7% απάντησαν 1 ώρα, 18 μαθητές απάντησαν 2 ώρες αλλά υπήρχε και ένα ποσοστό 8,5% που ήταν στο Facebook περισσότερες από 3 ώρες.

### Ερώτηση: Πόσες ώρες την ημέρα σερφάρεις στο internet τα Σαββατοκύριακα;



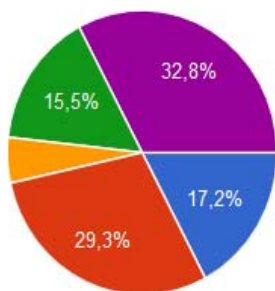
0-1	10	16.9%
1-2	17	28.8%
2-3	23	39%
3-4	2	3.4%
4 και πάνω	7	11.9%

Γράφημα 10: Ωρες στο internet τα Σαββατοκύριακα

Η ερώτηση αυτή είχε στόχο να διαπιστώσουμε αν τα παιδιά το Σαββατοκύριακο αφιερώνουν περισσότερες ώρες στο διαδίκτυο.

Από τις απαντήσεις τους βλέπουμε πως το μεγαλύτερο ποσοστό των μαθητών 39% (23 μαθητές) αφιερώνουν 2 έως 3 ώρες στο διαδίκτυο τα Σαββατοκύριακα και μάλιστα υπήρχαν 7 μαθητές που ασχολούνται 4 ώρες και πάνω.

Οι επόμενες δύο ερωτήσεις : «Πόσους διαδικτυακούς φίλους έχεις;» και «Τους διαδικτυακούς σου φίλους , τους γνωρίζεις όλους και στον φυσικό κόσμο;» έχει ενδιαφέρον να μελετηθούν τόσο ξεχωριστά όσο και σε συνδυασμό η μία με την άλλη.



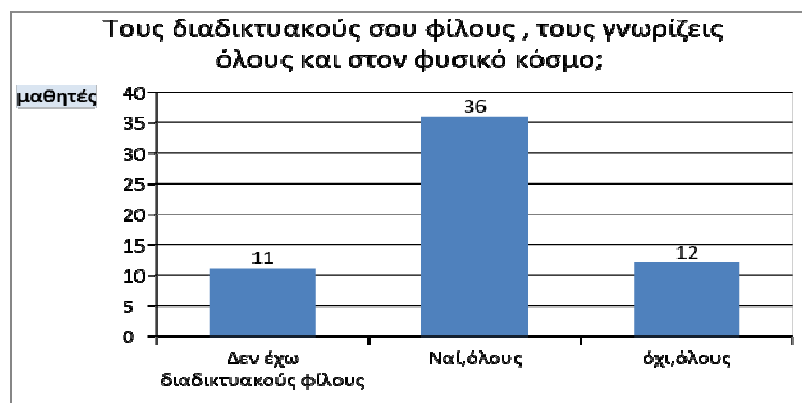
κανένα	10	17.2%
0-50	17	29.3%
50-100	3	5.2%
100-150	9	15.5%
πάνω απο 200	19	32.8%

Γράφημα 11: Διαδικτυακοί φίλοι



Βλέπουμε πως 19 άτομα έχουν πάνω από 200 φίλους, 17 άτομα έχουν έως 50 φίλους και υπάρχουν και 10 άτομα που δεν έχουν κανέναν (προφανώς αυτοί που δεν έχουν λογαριασμό στο Facebook).

Δεν έχω διαδικτυακούς φίλους	11
Ναι, όλους	36
Όχι, όλους	12



Γράφημα 12: Γνωριμία των διαδικτυακών φίλων και στον φυσικό κόσμο

Βλέπουμε ότι 36 άτομα γνωρίζουν όλους τους διαδικτυακούς τους φίλους, αλλά υπάρχουν και 12 άτομα που δεν τους γνωρίζουν όλους.

**Ερώτηση:** Θα έκανες ή έχεις ήδη τον γονιό σου διαδικτυακό φίλο ;

Ναι	38
Όχι	21



Γράφημα 13: Διαδικτυακοί φίλοι με τους γονείς

Διαπιστώνουμε ότι 21 από τους 59 μαθητές δεν θα έκαναν φίλο τον γονιό τους.

Άξιες παρατηρήσεων είναι και οι απαντήσεις σε ερωτήσεις που σχετίζονται με απειλές που μπορεί να έχουν δεχτεί οι μαθητές στο Facebook.

**Ερώτηση :** Ήρθες ποτέ αντιμέτωπος με κάποιον από τους παρακάτω κινδύνους στο Διαδίκτυο;

**Με: ψεύτικες φήμες για σένα στο Facebook**



Γράφημα 14: ψεύτικες φήμες για σένα στο Facebook

Διαπιστώνουμε ότι 2 από τα 59 παιδιά είχαν αντιμετωπίσει ψεύτικες φήμες γι' αυτά στο διαδίκτυο.

**Με: μηνύματα απειλητικά, υβριστικά, παραπλανητικά**



Γράφημα 15: Αντιμέτωποι με μηνύματα απειλητικά, υβριστικά, παραπλανητικά

8 παιδιά έχουν αντιμετωπίσει μηνύματα απειλητικά, υβριστικά ή παραπλανητικά.

**Με: κλοπή κωδικών/προφίλ**



Γράφημα 16: Αντιμέτωποι με κλοπή κωδικών/προφίλ

9 παιδιά έχουν αντιμετωπίσει κλοπή κωδικών/προφίλ

### Με: σεξουαλική παρενόχληση



Γράφημα 17 : Αντιμέτωποι σεξουαλική παρενόχληση

7 παιδιά έχουν αντιμετωπίσει σεξουαλική παρενόχληση

### Συμπεράσματα

Τα κοινωνικά δίκτυα έχουν μεγάλη εξάπλωση στη μαθητική κοινότητα. Υπάρχουν μαθητές που κάνουν κατάχρηση του Facebook ξεπερνώντας τα φυσιολογικά χρονικά όρια. Εξάλλου, οι περισσότεροι μαθητές κάνουν χρήση του Facebook ως μοναδική επικοινωνία με τους φίλους τους. Όσον αφορά τους φίλους τους στο Facebook, αρκετοί μαθητές δεν γνωρίζουν μεγάλο αριθμό από τους φίλους τους, ενώ είναι ικανοί να προσθέσουν ένα νέο φίλο επειδή έχουν κάποιο κοινό φίλο ή επειδή τους άρεσε η φωτογραφία. Χωρίς καν να περάσει από το μυαλό τους ότι τα στοιχεία αυτά μπορεί να είναι ψεύτικα. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι σχεδόν όλοι οι μαθητές αναρτούν τα αληθινά τους στοιχεία στο προφίλ τους και δεν υποψιάζονται ότι κάποιος κακόβουλος θα δηλώσει ψευδές προφίλ. Αξιοσημείωτο επίσης είναι το γεγονός ότι 21 από τους 59 μαθητές δεν θα έκαναν φίλο τον γονιό τους, πιθανότατα λόγω της ανάγκης τους για ανεξαρτησία στη φάση αυτή της ζωής τους.

Αναζητώντας τα αίτια της συμπεριφοράς των μαθητών, καταλήγουμε πως οφείλεται στον χαρακτήρα τους, όπως έγραψε και ο Αριστοτέλης: βλέπουν την καλή όψη των πραγμάτων, επειδή δεν έχουν συναντήσει πολλές κακίες. Επιπλέον, είναι ευκολόπιστοι και αισιόδοξοι και διακατέχονται από μια θέρμη- γιατί δεν έχουν γνωρίσει πολλές αποτυχίες.

Τέλος, αρκετοί από τους μαθητές έχουν υποστεί κάποια παραβίαση των δικαιωμάτων τους στο Facebook. Είτε είναι αυτά μηνύματα απειλητικά, υβριστικά, παραπλανητικά, ακόμη και σεξουαλική παρενόχληση 7 από τα 59 παιδιά.

### Προτάσεις

Από όλα τα παραπάνω συμπεραίνουμε, λοιπόν, ότι υπάρχει άμεση ανάγκη σε βάθους ενημέρωσης των μαθητών για τις σελίδες κοινωνικής δικτύωσης. Είναι υποχρέωσή μας ως κοινωνία (γονείς, εκπαιδευτικοί, υπουργείο παιδείας) να ενημερώσουμε και να εκπαιδεύσουμε τα παιδιά και τους εφήβους σχετικά με την ασφαλή χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Άλλωστε, είτε μας αρέσει είτε όχι, ειδικά για τις νεότερες γενιές, αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής τους. Οπότε είναι αναγκαίο να λάβουν όλη την σχετική παιδεία, ώστε να μπορούν αφενός να προφυλαχθούν από τους κινδύνους και αφετέρου να αξιοποιήσουν αυτά τα μέσα ως ένα χρήσιμο και πολύτιμο εργαλείο. Η online κοινωνική δικτύωση έχει να μας προσφέρει πολλά, αρκεί να μην υποκαθιστά την κοινωνική μας επαφή στον "πραγματικό" κόσμο. Ο τρόπος, όμως, που μπορεί αυτό να υλοποιηθεί θα αποτελέσει πιθανότατα αντικείμενο μιας μελλοντικής μας έρευνας.

## Χρήση Web 2.0 εργαλείων σε πολιτιστικό πρόγραμμα

### Εισαγωγή

Στο κεφάλαιο αυτό παρουσιάζονται τα αποτελέσματα των ερευνών μας. Η μία έρευνα αφορά το ηλεκτρονικό περιοδικό «Μαθητικά Νέα» που δημιουργήθηκε με τη χρήση του web 2.0 εργαλείου που προσφέρει το schoolpress και η δεύτερη αφορά τη σύγκριση των δύο εκπαιδευτικών λογισμικών Scratch και Logo στα πλαίσια του μαθήματος της Πληροφορικής του Γυμνασίου.

### Ηλεκτρονικό περιοδικό

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε στο 7<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Λαμίας κατά το σχολικό έτος 2015-2016. Συμμετείχαν 26 μαθητές από τη Β' και τη Γ' Γυμνασίου στα πλαίσια του πολιτιστικού προγράμματος «Ηλεκτρονικός τύπος» που υλοποιήθηκε στο εργαστήριο Πληροφορικής (ΣΕΠΕΗΥ) του σχολείου. Η δράση ξεκίνησε το Δεκέμβριο του 2013 και συνεχίζεται μέχρι σήμερα.

### Σκοπός και στόχοι της έρευνας

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να εξεταστεί η αποδοχή του ηλεκτρονικού περιοδικού από τους μαθητές, ως μια web 2.0 εφαρμογή που τους δίνει τη δυνατότητα να βελτιώσουν τις δεξιότητες τους στις ΤΠΕ.

### Στόχοι της δράσης αυτής είναι :

- Να μάθουν να συλλέγουν να αναλύουν και να αξιολογούν πληροφορίες από διάφορες πηγές (διαδίκτυο, έντυπο τύπο, πληροφορίες από γνωστούς κ.α)
- Να οργανώνουν και υλοποιούν συνεντεύξεις με διάφορα άτομα και φορείς τόσο μέσα στο σχολείο όσο και στην ευρύτερη κοινωνία.
- Οι μαθητές να καταγράφουν τις ιδέες τους για διάφορα θέματα της επικαιρότητας.
- Να προβληματίζονται για τη δημιουργία άρθρων .
- Να συνεργάζονται μεταξύ τους για τη δημιουργία άρθρων, σύμφωνα με τις νέες θεωρίες της μάθησης.
- Να χρησιμοποιούν το εργαλείο που παρέχει η πλατφόρμα του schoolpress για να καταγράφουν, να επεξεργάζονται και παρουσιάζουν τις ιδέες τους
- Τέλος να βελτιώσουν τις δεξιότητες τους στη χρήση των web 2.0 εργαλείων.

### Περιγραφή της έρευνας

Αρχικά έγινε ενημέρωση των μαθητών σχετικά με το Web 2.0 εργαλείο schoolpress και στη συνέχεια ακολούθησε μια άτυπη συνέντευξη με καθένα από τους μαθητές που συμμετείχαν στην έρευνα η οποία έδειξε ότι οι μαθητές έρχονταν για πρώτη φορά σε επαφή με το schoolpress.

Η υπηρεσία των **Ηλεκτρονικών Σχολικών Περιοδικών & Εφημερίδων** προσφέρεται από το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο στα μέλη της σχολικής κοινότητας της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης (<http://schoolpress.sch.gr>) Η υπηρεσία παρέχεται δωρεάν, μέσα από ένα εύχρηστο (web) εξελληνισμένο περιβάλλον εργασίας. Μέσω της υπηρεσίας δίνεται η δυνατότητα έκφρασης των μαθητικών ανησυχιών με μορφή δοκιμίων ή άρθρων. (Du & Wagner, 2007).

Τα στάδια της έρευνας ολοκληρώθηκαν σε 5 φάσεις.

1. *Καθορισμός δομής και κανόνων που θα διέπουν το περιοδικό.* Μετά από διάφορες προτάσεις για το όνομα του περιοδικού καταλήξαμε σε ένα όνομα που αντιπροσωπεύει το λόγο δημιουργίας του περιοδικού, γι' αυτό ονομάστηκε « Μαθητικά Νέα 7<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Λαμίας». Ορίστηκαν οι στήλες του όπως για παράδειγμα «Επικαιρότητα», «Τεχνολογία», «Επισκέψεις», «Συνεντεύξεις» κ.α. Η έκδοση του θα γίνεται κάθε μήνα κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους και το πλήθος των άρθρων του κάθε τεύχους θα κυμαίνονται από 18-21.
2. *Δημιουργία περιοδικού.* Χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα του schoolpress που προσφέρει το ΠΣΔ (Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο) για όλα τα μέλη της σχολικής κοινότητας.
3. *Δημιουργία ομάδων εργασίας.* Οι ομάδες αυτές ήταν 2-4 ατόμων και ασχολήθηκαν ανάλογα με τις προτιμήσεις τους, σε ρεπορτάζ καλλιτεχνικό, επικαιρότητας, επιστημονικό κτλ.
4. *Συγκέντρωση υλικού για τα άρθρα.* Οι μαθητές συγκέντρωναν το απαραίτητο για τα άρθρα τους υλικό, κείμενα, φωτογραφίες, video, ακουστικό υλικό από διάφορες πηγές.
5. *Δημοσίευση του περιοδικού.* Τα άρθρα στάλθηκαν στον υπεύθυνο καθηγητή ο οποίος τα ελέγχει για την ορθότητα, την ακρίβεια και τέλος δημοσιεύονται από τη διαχειριστή του περιοδικού στην ηλεκτρονική διεύθυνση <http://schoolpress.sch.gr/7gymliamianews/>. Αξίζει να σημειωθεί ότι η όλη εργασία πραγματοποιείται εκτός διδακτικού ωραρίου.

### **Παιδαγωγικά και διδακτικά οφέλη**

1. Οι σύγχρονοι μέθοδοι επικοινωνίας συνδυάζουν γραπτό και προφορικό λόγο, εικόνα, video, σκίτσο, στοιχεία που υπάρχουν μέσα στα άρθρα του περιοδικού. Έτσι διαμορφώνεται ένα πολυτροπικό εκπαιδευτικό περιβάλλον που σύμφωνα με τη Χοντολίδου (1999) προετοιμάζει τους μαθητές να χειρίζονται ικανοποιητικά την πληθώρα των πολύτροπων κειμένων που τους περιβάλλει.
2. Η ενεργή συμμετοχή και συνεργασία των μαθητών επιτυγχάνεται κατά τη συγγραφή των άρθρων. Αυτοί οι παράγοντες σύμφωνα με τις σύγχρονες θεωρίες της μάθησης βοηθούν στη μάθηση (Βοσνιάδου, 2001)
3. Οι μαθητές είναι ελεύθεροι να επιλέξουν το θέμα που θα ασχοληθούν το οποίο θα ανήκει στη γενικότερη θεματολογία η οποία έχει προσυμφωνηθεί στο στάδιο δημιουργίας του περιοδικού. Με αυτό τον τρόπο οι μαθητές αισθάνονται ευχάριστα στην μαθησιακή διαδικασία. (Coffield et al., 2004)
4. Μέσα από το σχολικό περιοδικό οι μαθητές καλλιεργούν την ικανότητα της γραφής και της κριτικής σκέψης με τη χρήση του λογισμικού επεξεργασίας κειμένου. (Βαλσαμίδου 2010).
5. Οι μαθητές γίνονται μικροί δημοσιογράφοι, περιγράφουν ένα γεγονός, αναζητούν πηγές, τις διασταυρώνουν, για να φτάσουν στην αλήθεια της είδησης. Οι μαθητές εξαιτίας της ενασχόλησής τους με τη σχολική δημοσιογραφία, αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη, την ικανότητα τους να επικοινωνούν και να γίνουν ενεργοί πολίτες (Bowen & Tantilillo 2002).
6. Οι μαθητές χρησιμοποιούν όλα τα εργαλεία των ΤΠΕ για τη δημιουργία άρθρων, όπως, επεξεργαστή κειμένου για τη συγγραφή, το διαδίκτυο για τη συλλογή πληροφοριών, το σαρωτή για ψηφιοποίηση κειμένων και εικόνων, την ψηφιακή κάμερα για βιντεοσκόπηση, το πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και video για τη βελτίωση των λήψεων τους, Skype για διαδικτυακές συνεντεύξεις. (ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ)
7. Η έκδοση του περιοδικού είναι μια διαθεματική δραστηριότητα όπου εμπλέκονται γνώσεις από τη Νεοελληνική Γλώσσα, αντλούνται γνώσεις από Φυσική, Χημεία, Γεωγραφία για άρθρα σχετικά με φυσικά φαινόμενα, την Τεχνολογία και την Πληροφορική για θέματα

τεχνολογικής φύσης, την Οικιακή Οικονομία και τη Φυσική Αγωγή για θέματα διατροφής και άσκησης.( ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ Πληροφορικής)

8. Μέσω των σχολίων και των like στα άρθρα του περιοδικού, οι μαθητές βελτιώνουν το γραπτό τους λόγο και δέχονται την κριτική από τους συμμαθητές τους και οποιοδήποτε αναγνώστη στο διαδίκτυο.

### **Μεθοδολογία – Δείγμα**

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε είναι μια εμπειρική έρευνα που συμμετείχαν 26 μαθητές της Β' και Γ' τάξης του 7<sup>ου</sup> Γυμνασίου Λαμίας. Για να διασφαλιστεί ότι θα απαντήσουν μια φορά, το ερωτηματολόγιο διαθέσιμο μόνο κατά τη διάρκεια του μαθήματος και ήταν επιλεγμένη από τις ρυθμίσεις google drive η επιλογή « είναι δυνατή η υποβολή μόνο μιας απάντησης».

### **Αξιοπιστία της έρευνας**

Η αξιοπιστία της έρευνας εξασφαλίστηκε με την προσωπική εμπλοκή στην παρουσίαση της έρευνας στους μαθητές και την εποπτεία κατά τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου και στην απάντηση πιθανών αποριών που θα προέκυπταν.

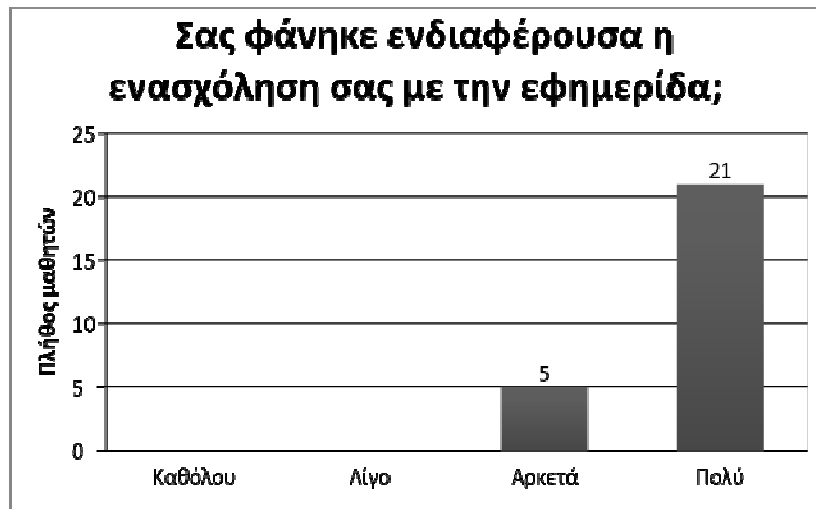
### **Αποτελέσματα**

Το ερωτηματολόγιο κινήθηκε σε 2 άξονες. Ο 1<sup>ος</sup> αφορά τα οφέλη από τη χρήση του περιοδικού (ερωτήσεις 1-10). Ο 2<sup>ος</sup> αφορά τον τρόπο διεξαγωγής του προγράμματος με σκοπό με τις παρατηρήσεις των μαθητών να βελτιωθεί το πρόγραμμα μελλοντικά.

Παρουσιάζουμε με πίνακες και ραβδογράμματα τα αποτελέσματα της ανάλυσης των δεδομένων των ερωτηματολογίων.

- Κατά γενική ομολογία το πρόγραμμα της ηλεκτρονικής σχολικής εφημερίδας ήταν ένα ελκυστικό θέμα για τους συμμετέχοντες μαθητές ,με ποσοστό 80,8% να απαντά «πολύ» και το 19,2% να απαντά «αρκετά» ,όπως φαίνεται στο Γράφημα 18

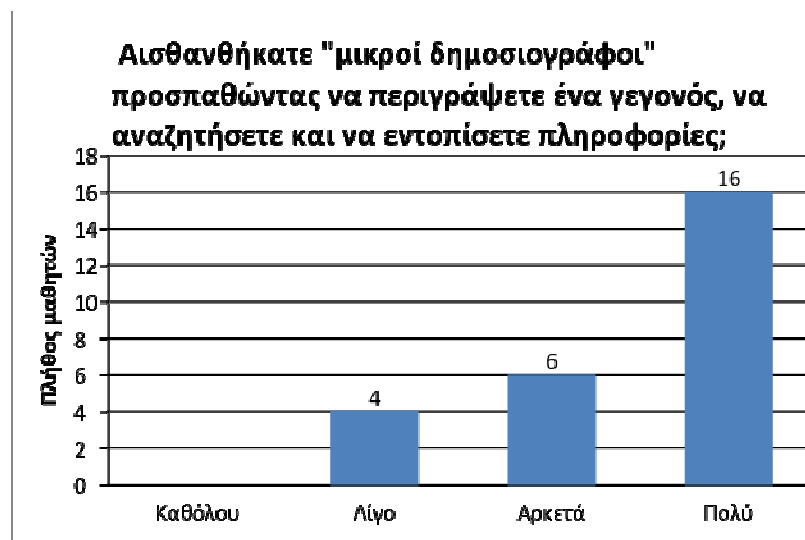
Καθόλου	0
Λίγο	0
Αρκετά	5
Πολύ	21



Γράφημα 18: Ενδιαφέρον για την ενασχόληση με τη σχολική εφημερίδα

- Οι μαθητές αισθάνθηκαν ως «μικροί δημοσιογράφοι», απέκτησαν ενδιαφέρον και κίνητρα για ψάξουν και να φέρουν ειδήσεις για τα άρθρα τους όπως φαίνεται στο Γράφημα 19

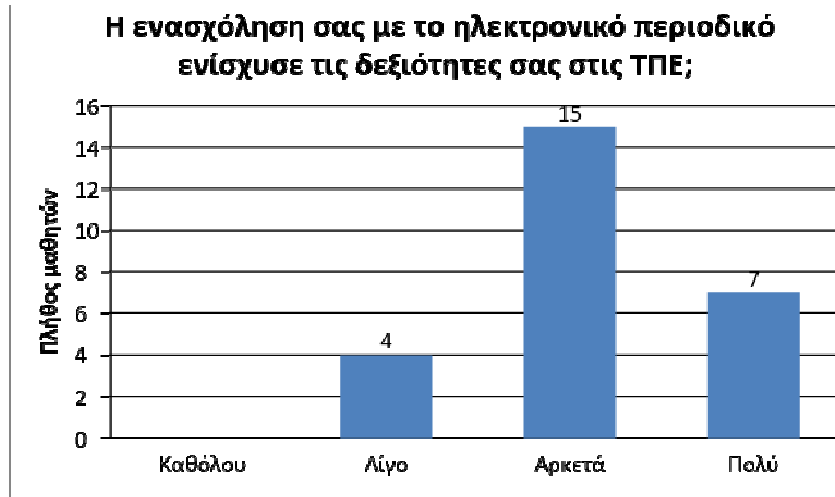
Καθόλου	0
Λίγο	4
Αρκετά	6
Πολύ	16



Γράφημα 19: Αισθάνεστε «μικροί δημοσιογράφοι»;

- Το μεγαλύτερο ποσοστό των μαθητών έδειξε ότι η ενασχόληση τους ενίσχυσε τις δεξιότητες τους στις ΤΠΕ (πολύ 26,9% και αρκετά 57,7%) όπως φαίνεται στο Γράφημα 20.

Καθόλου	0
Λίγο	4
Αρκετά	15
Πολύ	7



Γράφημα 20: Ενίσχυση δεξιοτήτων στις ΤΠΕ

- Στους μαθητές έγινε κατανοητό ότι με τη δημιουργία του ηλεκτρονικού περιοδικού επιτεύχθηκε συνδυασμός γνώσεων και διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων.

Καθόλου	0
Λίγο	0
Αρκετά	16
Πολύ	10



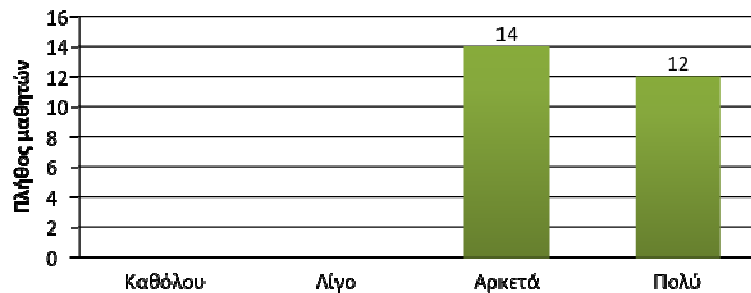
Γράφημα 21: Η δημιουργία του περιοδικού διαθεματική δραστηριότητα



- Υπήρξε καλλιέργεια πνεύματος συνεργασίας και δημιουργικότητας με όλα τα μέλη της ομάδας (πολύ 46,2% και αρκετά 53,8%) .

Καθόλου	0
Λίγο	0
Αρκετά	14
Πολύ	12

**Ήταν ωφέλιμο που τα άρθρα σας ήταν προϊόν συνεργασίας με τα άλλα μέλη της ομάδας;**

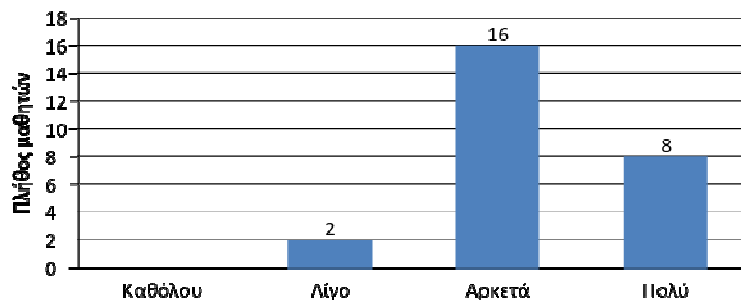


Γράφημα 22: Τα άρθρα προϊόν συνεργασίας

- Στην ερώτηση αν βελτιώθηκαν οι δεξιότητες στη συγγραφή και την κριτική σκέψη, παρά το αποτέλεσμα, η πραγματικότητα δείχνει ότι ένα μικρότερο ποσοστό καλλιέργησε αυτή τη δεξιότητα .

Καθόλου	0
Λίγο	2
Αρκετά	16
Πολύ	8

**Η ενασχόληση σας με το ηλεκτρονικό περιοδικό ενίσχυσε τις δεξιότητες της συγγραφής και της κριτικής σκέψης;**



Γράφημα 23: Ενίσχυση δεξιοτήτων συγγραφής και κριτικής σκέψη

- Ως αναφορά το 2<sup>ο</sup> άξονα της έρευνας που αναφέρεται στον τρόπο διεξαγωγής του προγράμματος, ο ρόλος του εκπαιδευτικού ήταν συντονιστικός, υπήρχε ελευθερία

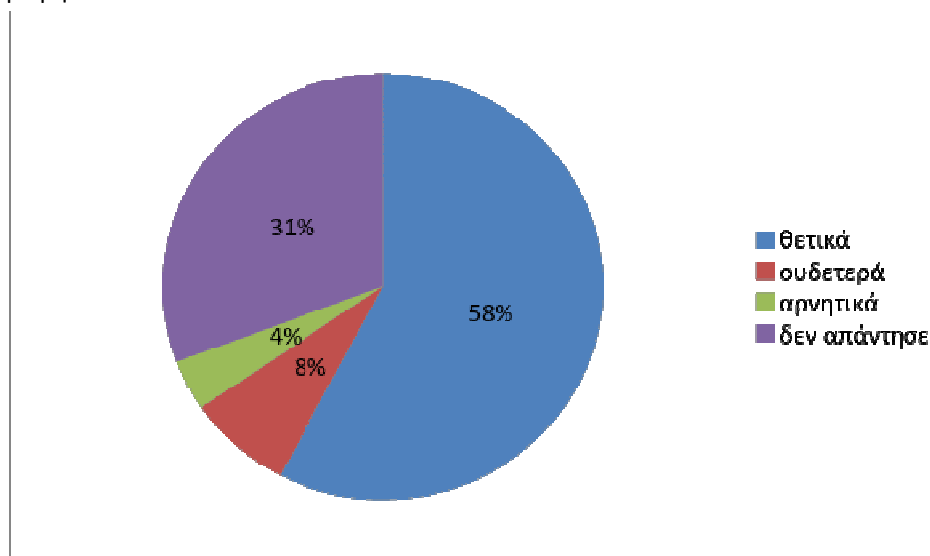
έκφρασης και δημιουργικότητας, όπως αποτυπώθηκε στις απαντήσεις των μαθητών ποσοστό 57,7% .

Καθόλου	0
Λίγο	2
Αρκετά	9
Πολύ	15



Γράφημα 24: Ελευθερία έκφρασης στο περιοδικό

- Την ερώτηση «αν συμμετείχατε ξανά τι θα αλλάζατε» την εξετάζουμε ποσοτικά ελέγχοντας τα σχόλια των μαθητών, όπου μπορούσαν να γράψουν ένα προαιρετικό ελεύθερο κείμενο. Θα χωρίσουμε τα σχόλια τους σε τέσσερις κατηγορίες: αρνητικά, ουδέτερα, θετικά και δεν απάντησε. Επειδή κάποιοι μαθητές δεν συμπλήρωσαν τίποτα θα τους προσμετρήσουμε στην κατηγορία «δεν απάντησε». Επειδή η απάντηση είναι προαιρετική πιθανολογούμε ότι και να υπάρχει κάποια μεροληψία αυτή θεωρείται μικρή.



Όπως βλέπουμε στο παραπάνω γράφημα το 57,7% των μαθητών εξέφρασε θετική άποψη για το περιοδικό.

### Παρατηρήσεις

1. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι το πρόγραμμα του σχολικού περιοδικού λειτούργησε μετά το πέρας του ωρολογίου προγράμματος, προαιρετικά για τους μαθητές, οι οποίοι το παρακολούθησαν με ενθουσιασμό και πολλές φορές παρέμεναν στο χώρο διεξαγωγής του και μετά τη λήξη του.
2. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι συμμετέχοντες ξεκίνησαν 26 άτομα και ο αριθμός των ατόμων παρέμεινε σταθερός καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος, γεγονός που δεν παρατηρείται συχνά σε τέτοιους προγράμματα.
3. Οι μαθητές ενημέρωσαν και παρακίνησαν γονείς συγγενείς και φίλους να επισκεφτούν τον ιστοχώρο του περιοδικού. Γεγονός που αποδεικνύεται από τη μεγάλη επισκεψιμότητα ορισμένων άρθρων και από τα likes των αναγνωστών στα άρθρα.
4. Το περιοδικό στηρίχθηκε από τους γονείς και συγγενείς των μαθητών αλλά και από τους καθηγητές του σχολείου που παραχώρησαν συνεντεύξεις για διάφορα θέματα.

### Συμπεράσματα

Κάνοντας μια γενική αποτίμηση των ευρημάτων της έρευνας μας διαπιστώνουμε ότι:

- Το schoolpress μπορεί να αξιοποιηθεί για τη δημιουργία ηλεκτρονικής σχολικής εφημερίδας στη δευτεροβάθμια αλλά και στη πρωτοβάθμια εκπαίδευση, αφού όπως δείχνουν τα αποτελέσματα οι μαθητές κέρδισαν επιπλέον γνώσεις.
- Οι μαθητές εμφανίζονται ικανοποιημένοι από την παρακολούθηση του προγράμματος. Οι δυνατότητες που προσφέρει το schoolpress ως web 2.0 εργαλείο σε συνδυασμό με κατάλληλη διδακτική τεχνική (πρωτοβουλία μαθητών, ελευθερία έκφρασης) συμβάλλουν στην ικανοποίηση των μαθησιακών τους αναγκών.
- Τα αποτελέσματα της έρευνας υπογραμμίζουν τη σημαντικότητα της χρήσης του συγκεκριμένου web 2.0 εργαλείου στη βελτίωση των δεξιοτήτων των μαθητών στις ΤΠΕ.
- Παρατηρήθηκε βελτίωση της δυνατότητας συνεργασίας των μαθητών για συνεργατικά άρθρα, σύμφωνα με την προτεινόμενη μέθοδο διδασκαλίας του ΔΕΠΠΣ Πληροφορικής (Διαθεματικό ενιαίο πλαίσιο προγράμματος σπουδών Πληροφορικής)
- Οι μαθητές μπορούν να καλλιεργήσουν τις αξίες της υπευθυνότητας και της συνεργατικότητας. Έτσι υλοποιείται η επικοινωνία και η συνεργασία που είναι ένας από τους τρεις γενικούς στόχους μάθησης σύμφωνα με το ΑΠΣ.
- Η έκδοση του περιοδικού είναι μια διαθεματική δραστηριότητα όπου εμπλέκονται γνώσεις από όλα τα μαθήματα του ωρολογίου προγράμματος του Γυμνασίου.
- Επιπλέον, οι μαθητές συχνά επιθυμούν να δουν τις εργασίες τους δημοσιευμένες, καθώς με αυτό τον τρόπο ενθαρρύνονται να εκφραστούν, να αναπτύξουν και να εξελίξουν τις ικανότητες στον γραπτό λόγο.

## Προτάσεις

- Συνδέοντας τα θέματα των άρθρων με το πρόγραμμα της διδασκαλίας, το ηλεκτρονικό περιοδικό θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σαν ένα κοινό συνεργατικό εργαλείο στα πλαίσια υλοποίησης των μαθησιακών υποχρεώσεων. Πρόταση σύμφωνη με τις προτάσεις χρήσης της ομάδας υλοποίησης του schoolpress.
- Είναι ένα εκπαιδευτικό «εργαλείο» που δίνει τη δυνατότητα στο σχολείο να βγει από την «εσωστρέφεια» του, να επικοινωνεί με διάφορους τοπικούς φορείς.
- Μπορεί να συμμετέχει σε διαγωνισμούς αντίστοιχων μαθητικών εντύπων, κερδίζοντας έτσι εμπειρία και τη χαρά της επιτυχίας. Όπως ο Πανελλήνιος Διαγωνισμός Μαθητικών Εφημερίδων και Περιοδικών που διοργανώνει ότι η εφημερίδα “ΤΑ ΝΕΑ” όπου μπορούν να διεκδικήσουν το ειδικό βραβείο για την καλύτερη ηλεκτρονική εφημερίδα α) Λυκείου, β) Γυμνασίου, γ) Δημοτικού.
- Μπορεί να ενταχθεί σε δίκτυο σχολικών εντύπων όπου θα έρθουν οι μαθητές σε επικοινωνία με μαθητές από άλλες πόλεις ή χώρες. Έτσι θα γνωρίσουν την κουλτούρα άλλων λαών.
- Η πλατφόρμα του schoolpress που υλοποιήθηκε αυτό το πρόγραμμα είναι μια εφαρμογή ανοικτού λογισμικού, μια συνεργατική υπηρεσία, όπου μπορούν να προστεθούν νέες δυνατότητες, και να παραχθεί ένα ποιοτικό ψηφιακό υλικό, το οποίο μπορεί να διαχυθεί εύκολα σε άλλες υπηρεσίες του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου ή του διαδικτύου γενικότερα.
- Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιούν περισσότερο την υλικοτεχνική υποδομή του σχολείου αφού αποκτούν επιπλέον εμπειρία και για άλλες δράσεις μέσα στη σχολική κοινότητα.
- Οι βιωματικές δραστηριότητες και τα project που προβλέπονταν στη **«Σχολική και Κοινωνική ζωή»** εντάσσονται στη **Γλωσσική Διδασκαλία της Α΄ τάξης**, καθώς οι δύο πρώτες ενότητες του σχετικού σχολικού βιβλίου στοχεύουν στη γνωριμία των μαθητών/τριών με το νέο τους σχολείο. Οι δραστηριότητες που προβλέπονταν υπό τον τίτλο **«Πολιτισμός και Δραστηριότητες Τέχνης»** εντάσσονται στη Μουσική της Β΄ τάξης και στα Καλλιτεχνικά της Γ΄ τάξης. (σύμφωνα με το νέο αναλυτικό πρόγραμμα του Γυμνασίου που θα εφαρμοστεί από το σχολικό έτος 2016-17). Το σχολικό περιοδικό μπορεί να θεωρηθεί το καταλληλότερο εργαλείο για να προβάλλει εργασίες των μαθητών και στις δύο κατηγορίες βιωματικών δράσεων.
- Στα πλαίσια της ερευνητικής εργασίας του Λυκείου, ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να δώσει κίνητρο στους μαθητές του να δημοσιεύσουν ένα ή περισσότερα τεύχη με τις ερευνητικές εργασίες ενός σχολικού έτους.

### Προγραμματιστικά εργαλεία Logo και Scratch

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε στο 7<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Λαμίας κατά το σχολικό έτος 2015-2016. Συμμετείχαν 70 μαθητές της Γ΄ Γυμνασίου, οι οποίοι διδάχθηκαν τα δύο εκπαιδευτικά λογισμικά Scratch και Logo στα πλαίσια του μαθήματος Πληροφορικής της Γ΄ Γυμνασίου και ειδικότερα στην ενότητα «Ο προγραμματισμός στην πράξη».

## Σκοπός και στόχοι της έρευνας

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να εξεταστεί ποιο από τα δύο λογισμικά έχει περισσότερη αποδοχή και απήχηση στους μαθητές.

Τα δύο εκπαιδευτικά λογισμικά επιλέχθηκαν με κριτήριο το ένα να είναι ένα κλασσικό προγραμματιστικό εργαλείο το Logo όπου η υλοποίηση των προγραμμάτων γίνεται «τοπικά» σε αντίθεση με το Scratch που πληροί τους κανόνες μιας web 2.0 εφαρμογής, όπου ο προγραμματιστής μέσω ενός λογαριασμού στη διαδικτυακή κοινότητα του Scratch μπορεί να αναρτήσει την εργασία του και να την βλέπουν όλοι στο διαδίκτυο.

### Στόχοι της δράσης αυτής είναι :

- Να μάθουν οι μαθητές να χρησιμοποιούν το περιβάλλον προγραμματισμού Scratch δημιουργώντας αντικείμενα, σκηνικά.
- Να φτιάχνουν σενάρια με τα οποία καθορίζεται η συμπεριφορά κάθε αντικειμένου στη σκηνή, χρησιμοποιώντας εντολές από την έτοιμη παλέτα εντολών.
- Να μάθουν οι μαθητές να χρησιμοποιούν το περιβάλλον προγραμματισμού Logo
- Να συνεργάζονται μεταξύ τους για την επίλυση των ασκήσεων, αφού αρκετές φορές δουλεύουν σε ομάδες των 2 ατόμων.
- Να δούνε τις διαφορές μεταξύ των δύο προγραμμάτων
- Να θέσουν τις βάσεις για τον προγραμματισμό, κάτι που θα τους φανεί απαραίτητο στο μάθημα της Πληροφορικής του Λυκείου.
- Να έχουν εξοικειωθεί με τις βασικές συνιστώσες του προγραμματιστικού περιβάλλοντος Scratch(μορφές, κοστούμια, σενάρια, σκηνή, κίνηση αντικειμένου)
- Να εκτελούν έτοιμα προγράμματα που θα τους δόθηκαν
- Να περιγράφουν με λεκτικό τρόπο απλούς αλγορίθμους (σενάρια) που καλούνται να υλοποιούν σε περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού
- Να διατυπώνουν απλές εντολές στο περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού
- Να έχουν μία πρώτη επαφή με τις έννοιες της μεταβλητής και την εντολής επιλογής και τη χρησιμότητά τους.

### Τα στάδια της έρευνας ολοκληρώθηκαν σε 6 στάδια.

Αρχικά έγινε ενημέρωση των μαθητών σχετικά με τον προγραμματισμό και ακολούθησε μια άτυπη συνέντευξη με καθένα από τους μαθητές που συμμετείχαν στην έρευνα η οποία έδειξε ότι οι μαθητές έρχονταν για πρώτη φορά σε επαφή με την έννοια του προγραμματισμού, παρόλο που το μεγαλύτερο μέρος των μαθητών χρησιμοποιεί τον υπολογιστή από τις πρώτες τάξεις του δημοτικού επειδή προέρχονται από δημοτικό σχολείο διευρυμένου ωραρίου.

1. Παρουσίαση εκπαιδευτικού λογισμικού Scratch. Αρχικά επιλέχθηκε να διδαχθεί στους μαθητές το Scratch. Το λογισμικό αυτό διανέμεται δωρεάν για διαφορετικά λειτουργικά συστήματα (Windows, Mac OS, Linux) και η εγκατάσταση του είναι απλή και το περιβάλλον του είναι πλήρως εξελληνισμένο. Δεν χρειάζεται οι μαθητές να πληκτρολογούν τις εντολές αλλά να τις επιλέγουν από την έτοιμη παλέτα εντολών. Οι εντολές αναπαρίστανται ως

τουβλάκια και συνθέτονται σε στοίβες που είναι τα σενάρια. Επιπλέον το Scratch δίνει τη δυνατότητα να εξετάζεται πολύ εύκολα και γρήγορα το αποτέλεσμα εκτέλεσης της κάθε εντολής.

2. *Δημιουργία σεναρίων.* Οι μαθητές δημιουργούν διάφορα σενάρια ανάλογα με τις ασκήσεις που τους δόθηκαν.
3. *Ανάρτηση ενδεικτικών ασκήσεων στο διαδίκτυο.* Κάποιοι μαθητές εγγράφηκαν στην ελληνική διαδικτυακή κοινότητα του Scratch και ανάρτησαν μερικά σενάρια ασκήσεων.
4. *Παρουσίαση εκπαιδευτικού λογισμικού Logo.* Παρουσιάστηκε το λογισμικό Logo στην εξελληνισμένη έκδοση του. Το λογισμικό αυτό είναι ένα σχετικά παλιό λογισμικό, αρκετά απλό στη χρήση του, προσανατολισμένο κατά κύριο λόγο στη δημιουργία γεωμετρικών σχημάτων σε αυτό τουλάχιστον το επίπεδο γνώσης των μαθητών, στα πλαίσια της διδακτέας ύλης όπως ορίζεται από το υπουργείο Παιδείας.
5. *Δημιουργία προγραμμάτων.* Οι μαθητές μαθαίνουν να φτιάχνουν γεωμετρικά σχήματα με τη Logo με διάφορους τρόπους χρησιμοποιώντας τις βασικές αρχές του προγραμματισμού (δομή επιλογής, δομή επανάληψης δομή ελέγχου κτλ)
6. *Σύγκριση των δύο προγραμμάτων.* Δόθηκαν στους μαθητές οι ίδιες ασκήσεις να τις επιλύσουν και με τα 2 προγράμματα και να συγκρίνουν το βαθμό δυσκολίας.

### **Παιδαγωγικά και διδακτικά οφέλη**

- *Δεξιότητες διαχείρισης πληροφοριών και πολυμέσων.* Οι μαθητές μπορούν να επιλέγουν, να δημιουργούν και να διαχειρίζονται μορφές δεδομένων όπως κείμενο, εικόνα, animation, και ήχο. Οι μαθητές αποκτούν εμπειρία μέσα από τη δημιουργία προγραμμάτων, κριτική σκέψη και γίνονται διορατικοί. ( Παλαιογεωργίου Γεώργιος, (Μάρτιος 2009))
- *Κριτική σκέψη.* Οι μαθητές έρχονται με τα ευφυή συστήματα. Για να δημιουργήσουν οι μαθητές ολοκληρωμένες εργασίες πρέπει να συσχετίσουν το χρόνο με τις ενέργειες μεταξύ πολλών αντικειμένων που συμμετέχουν σε κάποιο σενάριο, έτσι εξοικειώνονται με το περιβάλλον προγραμματισμού. ( Παλαιογεωργίου Γεώργιος, (Μάρτιος 2009))
- *Αναγνώριση διαμόρφωση και επίλυση προβλημάτων.* Οι μαθητές θα είναι σε θέση να διαχωρίζουν το πρόβλημα σε βήματα και να το υλοποιούν χρησιμοποιώντας τα προγραμματιστικά εργαλεία του Scratch. Επειδή το Scratch έχει σχεδιαστεί ώστε να παραμένει συνεχώς ενεργό, οι μαθητές μπορούν να αλλάξουν κομμάτια του κώδικα και να δουν άμεσα τα αποτελέσματα. (Παλαιογεωργίου Γεώργιος, (Μάρτιος 2009))
- *Δημιουργικότητα.* Οι μαθητές αποκτούν κριτική σκέψη και αναζητούν νέες λύσεις για απρόβλεπτα προβλήματα.
- *Διαπροσωπικές και συνεργατικές δεξιότητες.* Οι μαθητές μπορούν να δουλεύουν σε ομάδες και να ανταλλάσσουν κομμάτια κώδικα, αφού στο περιβάλλον Scratch ο κώδικας πιο αναγνωρίσιμος και διαμοιράσιμος σε σχέση με άλλες γλώσσες.
- *Υπευθυνότητα.* Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν εφαρμογές χρήσιμες και ευχάριστες, έτσι ώστε να είναι ενεργοί παραγωγοί διαδραστικού ψηφιακού περιεχομένου στο web 2.0 (Monroy-Hernandez, 2007; Peppler & Kafai, 2007).

### **Μεθοδολογία – Δείγμα**

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε είναι μια εμπειρική έρευνα που συμμετείχαν 70 μαθητές της Γ' τάξης του 7<sup>ου</sup> Γυμνασίου Λαμίας. Για να διασφαλιστεί ότι θα απαντήσουν μια φορά, το

ερωτηματολόγιο διαθέσιμο μόνο κατά τη διάρκεια του μαθήματος στο χώρο του εργαστηρίου Πληροφορικής του σχολείου (ΣΕΠΕΗΥ) και ήταν επιλεγμένη από τις ρυθμίσεις google drive η επιλογή « είναι δυνατή η υποβολή μόνο μιας απάντησης».

### Αξιοπιστία της έρευνας

Η αξιοπιστία της έρευνας εξασφαλίστηκε με την προσωπική εμπλοκή στην παρουσίαση της έρευνας στους μαθητές και την εποπτεία κατά τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου και στην απάντηση πιθανών αποριών που θα προέκυπταν.

### Αποτελέσματα

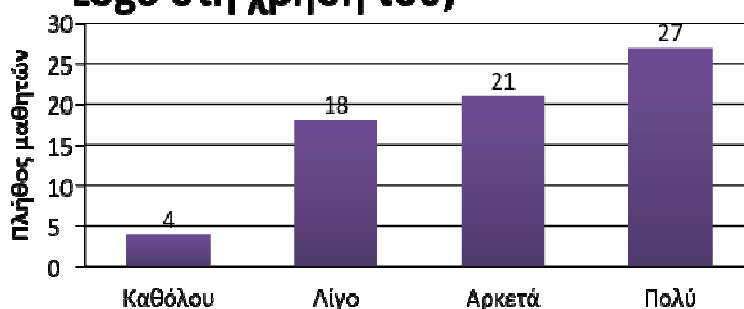
Το ερωτηματολόγιο κινήθηκε σε 2 άξονες. Ο 1<sup>ος</sup> αφορά την αξιολόγηση των δύο εκπαιδευτικών λογισμικών. Ο 2<sup>ος</sup> αφορά τον τρόπο διδασκαλίας τους, με σκοπό με τις παρατηρήσεις των μαθητών να βελτιωθεί η διδασκαλία τους μελλοντικά. Παρουσιάζουμε με πίνακες και ραβδογράμματα τα αποτελέσματα της ανάλυσης των δεδομένων των ερωτηματολογίων.

- Από την ανάλυση των αποτελεσμάτων βλέπουμε παρόμοια συμπεριφορά του δείγματος με τους μαθητές να θεωρούν εξίσου εύκολα και τα δύο προγράμματα με μικρό προβάδισμα στη κατηγορία “πολύ” της Logo (ποσοστό 38,57%) σε σχέση με το Scratch (ποσοστό 34,78%) . Αξίζει να σημειωθεί ότι και στις δύο περιπτώσεις υπάρχει ένα ποσοστό 5,7% και 5,8% στο οποίο κανένα πρόγραμμα δεν ήταν εύκολο. Το ποσοστό αυτό αναφέρεται σε μαθητές οι οποίοι δεν ενδιαφέρονταν για τα ο μάθημα με τις αντίστοιχες βέβαια επιδόσεις στη βαθμολογία τους.

Logo		
	Πλήθος μαθητών	Ποσοστό (%)
Καθόλου	4	5,71
Λίγο	18	25,71
Αρκετά	21	30,00
Πολύ	27	38,57
	70	

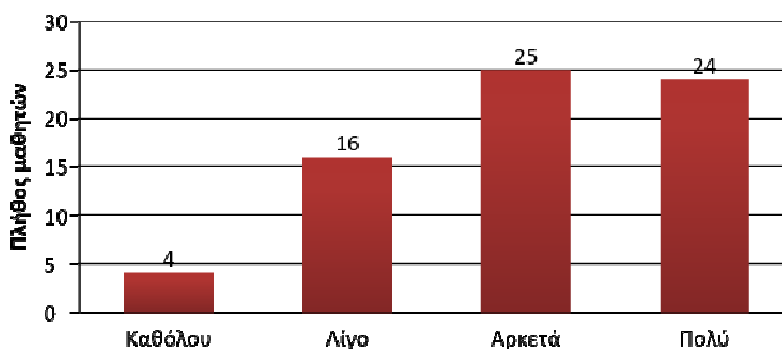
Scratch		
	Πλήθος μαθητών	Ποσοστό (%)
Καθόλου	4	5,80
Λίγο	16	23,19
Αρκετά	25	36,23
Πολύ	24	34,78
	69	

### Σας φάνηκε εύκολο το πρόγραμμα του Microworldspro Logo στη χρήση του;



Γράφημα 25:Εύκολο το πρόγραμμα Logo ;

### Σας φάνηκε εύκολο το πρόγραμμα Scratch στη χρήση του;



Γράφημα 26: Εύκολο το πρόγραμμα Scratch ;

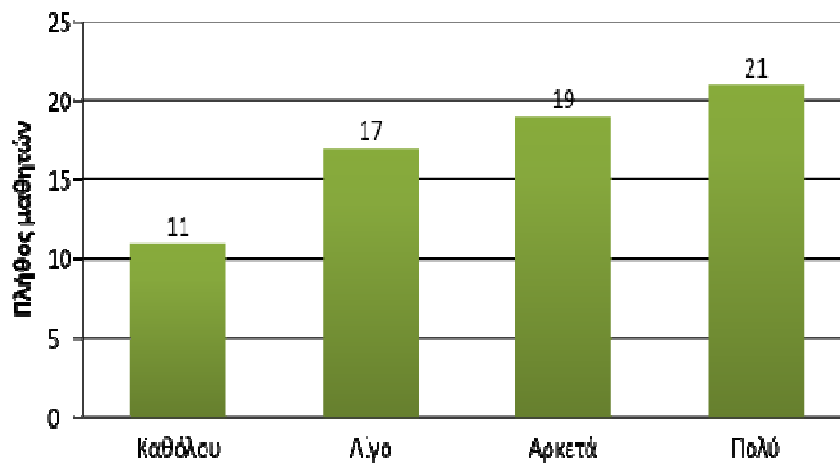
- Παρόμοια συμπεριφορά είχαν οι μαθητές και στην ερώτηση αν ήταν ενδιαφέροντα τα δύο προγράμματα. Ένα μικρό προβάδισμα έχει το Scratch στην κατηγορία του «πολύ» (ποσοστό 30,88%) κάτι που οφείλεται στο πιο ελκυστικό περιβάλλον εργασίας με τις εντολές να είναι «τουβλάκια» και τα αντικείμενα, διάφορες μορφές της επιλογής του χρήστη.

Scratch	Πλήθος μαθητών	Ποσοστό (%)
Καθόλου	11	16,18
Λίγο	17	25,00
Αρκετά	19	27,94
Πολύ	21	30,88
	68	



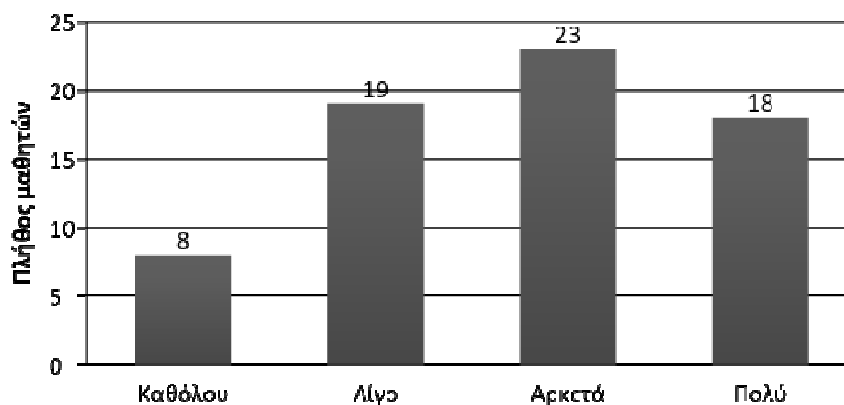
Logo	Πλήθος μαθητών	Ποσοστό(%)
Καθόλου	8	11,76
Λίγο	19	27,94
Αρκετά	23	33,82
Πολύ	18	26,47
	68	

### Βρήκατε το πρόγραμμα Scratch ενδιαφέρον;



Γράφημα 27: Ενδιαφέρον το πρόγραμμα Scratch ;

### Βρήκατε το πρόγραμμα MicroworldsPro Logo ενδιαφέρον;

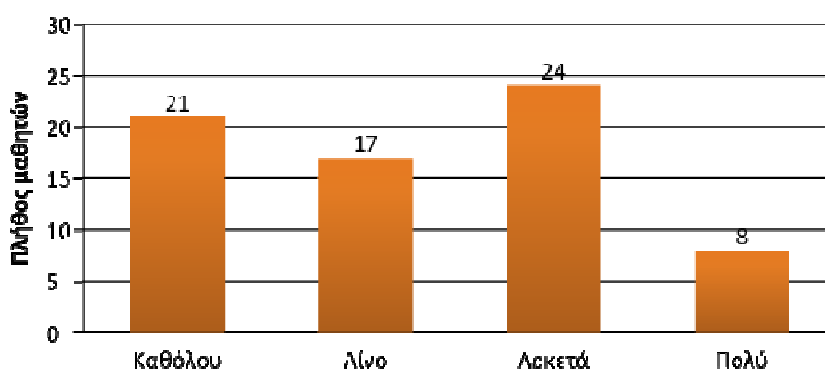


Γράφημα 28: Ενδιαφέρον το πρόγραμμα Logo ;

- Στην ερώτηση αν τους δινόταν οι οδηγίες για τη χρήση των προγραμμάτων ηλεκτρονικά όπως μέσω ενός video στο YouTube ή από κάποιο manual που θα έβρισκαν στο διαδίκτυο, θα ήταν με αυτό τον τρόπο πιο αποτελεσματική η εκμάθησή τους, οι μαθητές έδειξαν αδυναμία κατανόησης της ερώτησης ή ακόμη και έλλειψη της δεξιότητας, χρήσης των νέων τεχνολογιών.

	Πλήθος μαθητών	Ποσοστό(%)
Καθόλου	21	30,00
Λίγο	17	24,29
Αρκετά	24	34,29
Πολύ	8	11,43
	70	

**Αν οι οδηγίες εκμάθησης των προγραμμάτων δινόταν ηλεκτρονικά θα ήταν πιο εύκολη η εκμάθησή τους;**

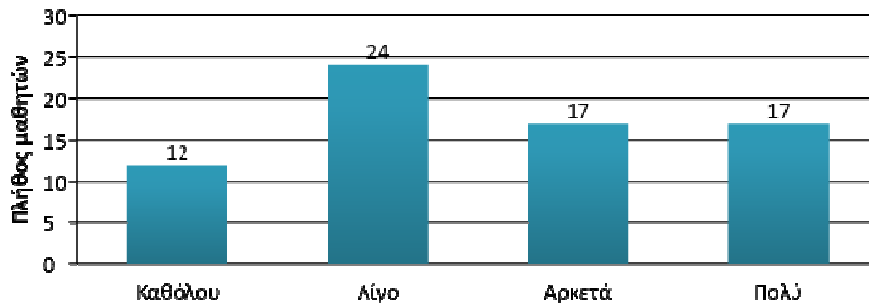


Γράφημα 29: Ηλεκτρονικά οι οδηγίες εκμάθησης;

- Οι μαθητές δεν χρησιμοποίησαν αρκετά τη δυνατότητα που τους δίνεται από το προγραμματιστικό εργαλείο Scratch να ανεβάζουν τα έργα τους στη διαδικτυακή κοινότητα, επειδή ο χρόνος παρουσίασης του προγράμματος ήταν περιορισμένος, λόγω του ότι το μάθημα είναι μονόωρο στο Γυμνάσιο και αφιερώθηκαν ουσιαστικά 8 ώρες.

Scratch	Πλήθος μαθητών	Ποσοστό (%)
Καθόλου	12	17,14
Λίγο	24	34,29
Αρκετά	17	24,29
Πολύ	17	24,29
	70	

## Σας άρεσε η δυνατότητα που σας δίνετε να ανεβάζετε τα έργα σας στον ιστοχώρο της διαδικτυακής κοινότητας του Scratch 2.0;



Γράφημα 30: Ενδιαφέρουσα η δυνατότητα ανάρτησης εργασιών στο διαδίκτυο;

### Παρατηρήσεις

1. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι τα εκπαιδευτικά λογισμικά παρουσιάστηκαν σε περιορισμένο χρονικό διάστημα, στο πλαίσιο του μαθήματος της Πληροφορικής της Γ' Γυμνασίου. Το μεγαλύτερο ίσως πρόβλημα είναι ότι το μάθημα είναι μονόωρο. Αυτό συνεπάγεται έλλειψη επαρκούς χρόνου για τη διδασκαλία του μαθήματος αλλά και αδυναμία σωστής αξιολόγησης των μαθητών. Το πρόβλημα μάλιστα γίνεται εντονότερο αν συνυπολογιστούν οι πολλές χαμένες διδακτικές ώρες.
2. Οι μαθητές ήρθαν πρώτη φορά σε επαφή με τον προγραμματισμό, γεγονός που αρκετούς τους δυσκόλεψε.
3. Πρέπει να τονιστεί ότι ενώ το πρόγραμμα Logo υπήρχε στο σχολικό βιβλίο, για το Scratch δόθηκαν ορισμένες φωτοτυπίες από τον διδάσκοντα, που όμως σε καμία περίπτωση δεν μπορούν αντικαταστήσουν το σχολικό βιβλίο.
4. Υπήρξε αρκετή ανομοιογένεια στους μαθητές, κάτι που αποτυπώθηκε στη πορεία του μαθήματος αλλά και στις επιδόσεις τους.

### Συμπεράσματα

Κάνοντας μια γενική αποτίμηση των ευρημάτων της έρευνας μας διαπιστώνουμε ότι:

- Παρατηρήθηκε ότι οι μαθητές θεώρησαν αρκετά ενδιαφέρον το πρόγραμμα Scratch σε σχέση με τη Logo αφού έχει περισσότερο ελκυστικό περιβάλλον. Οι εντολές επιλέγονται από τη λίστα. Οι εντολές οργανώνονται σε 10 ομάδες –παλετών. Κάθε ομάδα εντολών έχει το δικό της χρώμα. Έτσι τα χρώματα χρησιμοποιούνται αποτελεσματικά. Τα ονόματα των παλετών και των εντολών έχουν επιλεχθεί ώστε να είναι άμεσα κατανοητό σε τι χρησιμεύουν. Επίσης δίνεται η δυνατότητα να εξετάζεται πολύ γρήγορα και εύκολα το αποτέλεσμα οποιασδήποτε εντολής, με διπλό κλικ πάνω στην εντολή (ακόμη και μέσα στην παλέτα). Τα μπλοκ μπορούν να συρθούν στην περιοχή σεναρίων και να συνθέσουν σενάρια για κάθε χαρακτήρα. Τα συντακτικά λάθη αποφεύγονται διότι τα μπλοκ έχουν ειδικά σχήματα για να εφαρμόζουν σε συνδυασμό με άλλα μπλοκ, όπως σε ένα puzzle.

- Παρόλα αυτό η γλώσσα προγραμματισμού Scratch φάνηκε δύσκολη τους μαθητές, επειδή με αυτή ήρθαν πρώτη φορά σε επαφή με την έννοια του δομημένου προγραμματισμού. Αυτό το εργαλείο επιλέχθηκε από το διδάσκοντα λόγω της φιλικότητας του περιβάλλοντος εργασίας.
- Οι εργασίες των μαθητών ήταν ομαδικές συνήθως των 2 ατόμων, έτσι επετεύχθη η συνεργασία και η ανταλλαγή απόψεων.
- Λίγο ενδιέφερε τους μαθητές η δυνατότητα της ανάρτησης των εργασιών τους, λόγω του περιορισμένου χρόνου με τον οποίο ασχολήθηκαν.
- Οι περισσότερες ασκήσεις φάνηκαν εύκολες στους μαθητές διότι επιλέχθηκε το **δοσμένο σύνολο εντολών** δηλαδή δίνονται οι εντολές που πρέπει να χρησιμοποιήσει ο μαθητής για να λύσει την άσκηση. Με τον τρόπο αυτό μειώνεται ο χρόνος που απαιτείται για να οδηγηθεί ο μαθητής στη λύση αφού πλέον επικεντρώνεται σε ορισμένες μόνο εντολές. Η επιλογή αυτή γίνεται επειδή ο στόχος δεν είναι η εκμάθηση των εντολών αλλά ο τρόπος με τον οποίο μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην υλοποίηση ρεαλιστικών προγραμμάτων.
- Οι μαθητές δεν ασχολήθηκαν εκτός του χώρου του εργαστηρίου Πληροφορικής με τα εν λόγω προγράμματα, ελάχιστοι «κατέβαζαν» στο προσωπικό τους υπολογιστή το Scratch παρόλο που διατίθεται στο διαδίκτυο δωρεάν.

### Προτάσεις

- Είναι απαραίτητο το πρόγραμμα Scratch να ενσωματωθεί στο σχολικό βιβλίο της Πληροφορικής του Γυμνασίου, αν και προτείνεται τόσο από τους σχολικούς συμβούλους Πληροφορικής όσο και από τους επιμορφωτές στην επιμόρφωση Β' επιπέδου των καθηγητών Πληροφορικής. Εναλλακτικά οι μαθητές θα μπορούσαν να κατεβάσουν στον Η/Υ τους την προσαρμογή του σχολικού βιβλίου στο περιβάλλον του Scratch από το σύνδεσμο: [http://dide.zak.sch.gr/plinetza/yliko/Scratch\\_Xaralampidis.pdf](http://dide.zak.sch.gr/plinetza/yliko/Scratch_Xaralampidis.pdf)
- Οι μαθητές με την παρότρυνση του διδάσκοντα καθηγητή Πληροφορικής μπορούν να συμμετέχουν στη διαδικτυακή κοινότητα του Scratch όπου θα ανεβάζουν τα έργα τους ατομικά ή συνεργατικά ώστε να είναι ορατά στον καθένα στο διαδίκτυο. (<https://Scratch.mit.edu/>)
- Σύμφωνα με την επίσημη ιστοσελίδα του Scratch (<http://Scratch.mit.edu/>), χρησιμοποιείται σε περισσότερες από 150 διαφορετικές χώρες και είναι διαθέσιμο σε περισσότερες από 40 γλώσσες, ώστε οι μαθητές να επικοινωνούν και να ανταλλάσσουν απόψεις με άλλους συνομήλικους τους από άλλες πόλεις ή χώρες με ανάλογα ενδιαφέροντα.
- Οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν στο ετήσιο διαγωνισμό Scratch που διοργανώνεται για μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμια εκπαίδευσης, αλλά και σε άλλους διαγωνισμούς δημιουργίας παιχνιδιών με το Scratch που γίνονται για την εκπαιδευτική κοινότητα, ώστε να γευτούν τη χαρά της δημιουργίας και της επιβράβευσης των προσπαθειών τους. (<https://Scratch.mit.edu/studios/1819772/> )
- Οι μαθητές και οι καθηγητές μπορούν να συμμετέχουν στη «Scratch day» που διοργανώνεται κάθε χρόνο, όπου μπορούν να παρουσιάσουν εκπαιδευτικά σενάρια, εργαστηριακές δραστηριότητες (tutorials & workshops), προσωπικά έργα, εργασίες μαθητών στο Scratch, και οι εργασίες να αξιολογηθούν από μια κριτική επιτροπή. (<http://day.Scratch.mit.edu/> )
- Μπορεί να γίνει συνδυασμός Scratch και ρομποτικής. Η ρομποτική αφενός είναι μία διασκεδαστική και ενδιαφέρουσα δραστηριότητα που ευχαριστεί τους μαθητές και τους δίνει τη δυνατότητα να δραστηριοποιηθούν και αφετέρου μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης για τη διδασκαλία διάφορων εννοιών, κυρίως από τις

Φυσικές Επιστήμες. Το [Lego WeDo Construction Set](#) είναι ένα απλό εργαλείο ρομποτικής που απευθύνεται σε παιδιά 7 έως 11 χρονών. Επιτρέπει την δημιουργία απλών συναρμολογούμενων κατασκευών με αλληλεπιδραστικά χαρακτηριστικά, κατασκευές που μπορούν να προγραμματιστούν μέσα από ένα απλό περιβάλλον σύρε και άφησε με στοιχεία τύπου μπλοκ (πλακίδια) όπως το Scratch. (<http://dide.sam.sch.gr/keplinet/index.php/articles-menu-item/educational-menu-item/201-lego-wedo-Scratching>)

- Αναφορικά με τη Logo μπορεί να συνεχίσει να υπάρχει στο σχολικό βιβλίο. περισσότερο ως σύγκριση με το Scratch, και να χρησιμοποιηθεί και για τη διδασκαλία άλλων μαθημάτων ως βοηθητικό εργαλείο μάθησης όπως στα Μαθηματικά και ιδιαίτερα στο κλάδο της Γεωμετρίας.

## Διδακτική δραστηριότητα

*Διδακτικό υλικό:* Στο σενάριο χρησιμοποιούνται το λογισμικό Logo και το λογισμικό Scratch.

*Δραστηριότητα διδασκαλίας γνωστικού αντικείμενου:* Αφού παρουσιάστηκαν τα δύο λογισμικά δόθηκε στους μαθητές η ίδια άσκηση για να υλοποιηθεί και στα δυο προγραμματιστικά περιβάλλοντα.

Στη συγκεκριμένη άσκηση οι μαθητές γνωρίζουν την έννοια της **δομής επανάληψης** που είναι απαραίτητη στο δομημένο προγραμματισμό. Καλούνται να δημιουργήσουν ένα ανεμόμυλο που αποτελείται από 5 τετράγωνα πλευράς 100 βημάτων. Στο Scratch δημιουργούν το αντικείμενο που είναι μια **μέλισσα** καθορίζουν το σκηνικό που είναι **stars** ορίζουν το χρώμα της πέννας σε κίτρινο, και δημιουργούν με τη δομή επανάληψης ένα τετράγωνο πλευράς 100 βημάτων το οποίο επαναλαμβάνουν 5 φορές. Το σενάριο για τον ανεμόμυλο έχει ως ακολούθως:



Στη Logo το αντικείμενο μας είναι προκαθορισμένο, η **χελώνα**, εκεί οι μαθητές πρέπει να δημιουργήσουν 2 διαδικασίες τη διαδικασία **τετράγωνο** και τη διαδικασία **ανεμόμυλος** που καλεί το **τετράγωνο**. Το πρόγραμμα για τον ανεμόμυλο έχει ως ακολούθως:

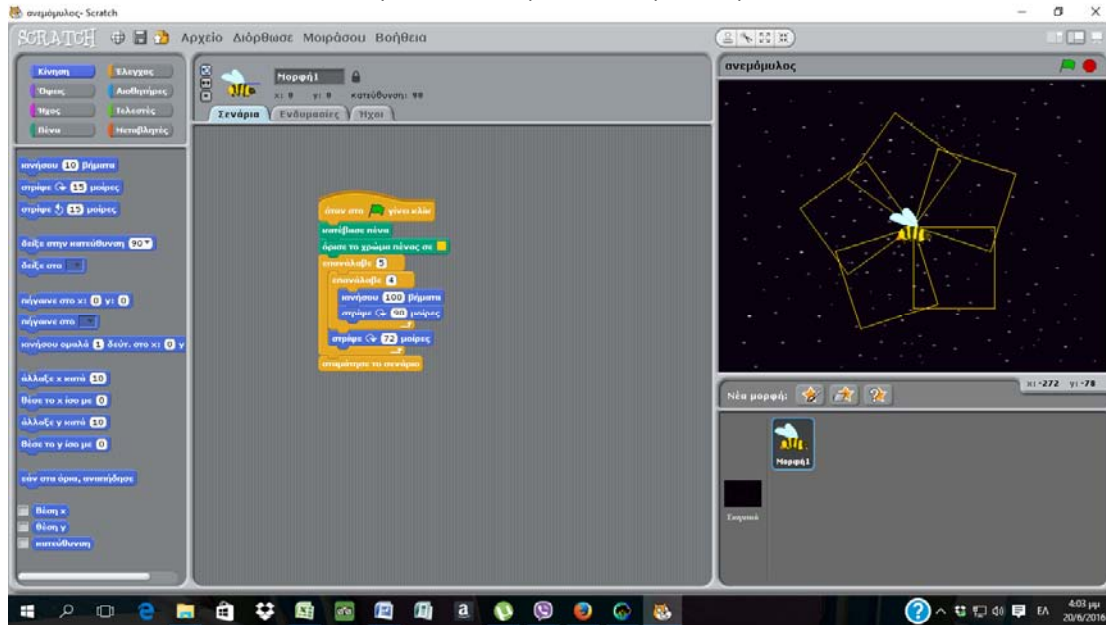
```

για τετράγωνο
στικ
επανάλαβε 4 [μπ 100 δε 90]
τέλος

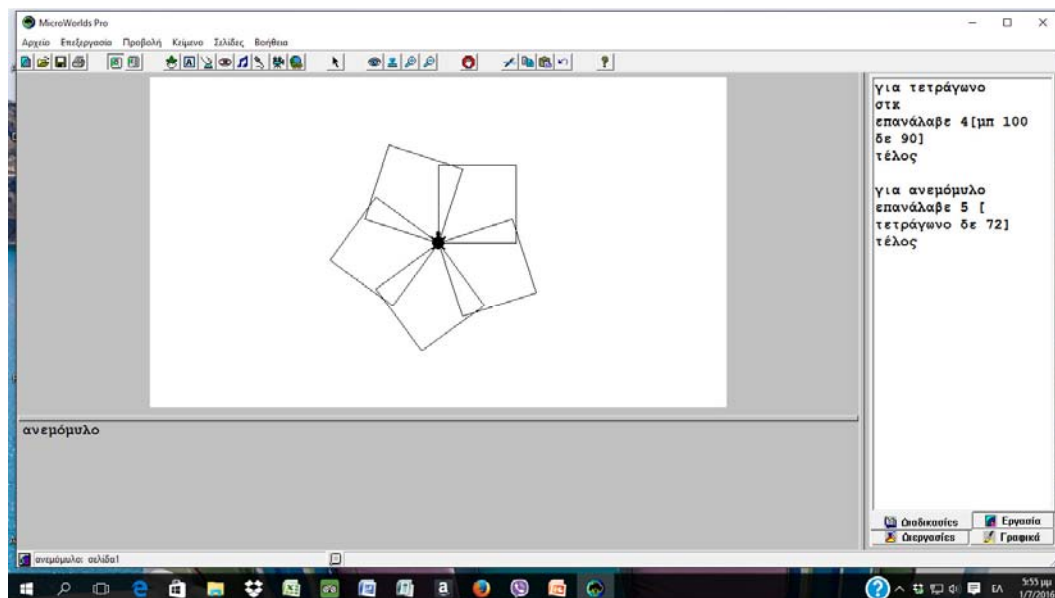
για ανεμόμυλο
επανάλαβε 5 [ τετράγωνο δε
72]
τέλος

```

Τα αποτελέσματα από την εκτέλεση των προγραμμάτων τόσο στο Scratch όσο και στη Logo φαίνονται στις ακόλουθες οθόνες:



Scratch



Logo

## Η συμμετοχή μας στη διαδικτυακή κοινότητα του Scratch

Δημιουργήσαμε ένα λογαριασμό στο site (<https://Scratch.mit.edu/>) όπου ανεβάσαμε επιλεκτικά κάποια έργα των μαθητών τα οποία υλοποιήθηκαν στη διάρκεια του μαθήματος της Πληροφορικής στο χώρο του εργαστηρίου Πληροφορικής (ΣΕΠΥ) του 7<sup>ου</sup> Γυμνασίου Λαμίας κατά το σχολικό έτος 2015-2016.

Στο <https://Scratch.mit.edu/users/Prosmiti2016/> οι μαθητές μπορούν να δουν τα έργα τους αναρτημένα, όμως η σελίδα χαρακτηρίζεται από χαμηλή επισκεψιμότητα λόγω των θερινών διακοπών των μαθητών. Οι μαθητές δεν ενδιαφέρονται να δούνε τις εργασίες τους δημοσιευμένες όπως φάνηκε και από τα αποτελέσματα της έρευνας μας. Μάλιστα παρατηρήθηκε χαμηλή ενσωμάτωση των εργασιών από άλλα μέλη της κοινότητας του Scratch λόγω της ευκολίας των ασκήσεων.

**Scratch** Δημιουργία Εξερεύνηση Συζητήσεις Σχετικά Βοήθεια Αναζήτηση Εγγραφή Σύνδεση

**Prosmiti2016**  
Νέο μέλος του Scratch | Joined 3 μήνες, 1 βδομάδα ago  
Greece

**Σχετικά με το χρήστη**

Πάνω σε τι δουλεύει ο χρήστης τον τελευταίο καιρό στο Scratch

**Featured Project**

ανεμόμυλος-2

**Τι έκανε ο χρήστης πρόσφατα στο Scratch**

- Prosmiti2016 δήλωσε ότι του αρέσει το ανεμόμυλο... πριν από 1 μέρα, 21 ώρες
- Prosmiti2016 δήλωσε ότι λατρεύει το ανεμόμυλο... πριν από 1 μέρα, 21 ώρες
- Prosmiti2016 δήλωσε ότι του αρέσει το γαριδάκι... πριν από 4 μέρες, 23 ώρες
- Prosmiti2016 έκανε κοινή χρήση του έργου γαριδάκι... πριν από 4 μέρες, 23 ώρες

**Έργα που ο χρήστης έχει κάνει κοινή χρήση (5)** Προβολή όλων

- γαριδάκια
- δομή ελεγχου
- βροχή ή ήλιος
- διπλάσιο αριθμού-2
- ανεμόμυλος-2

**ανεμόμυλος-2**  
από το χρήστη Prosmiti2016

4 ονόματα 1 απεικόνισμα Δείτε μέσα

**Οδηγίες**  
Απλά κάντε κλικ στη σημαία και δείτε το αποτέλεσμα!!!

**Σημειώσεις και Ευχαριστίες**  
Δημιουργία των μαθητών της Γ Γυμνασίου του 7ου Γυμνασίου Λαμίας κατά το σχολικό έτος 2015-2016.

© Έγινε κοινή χρήση στις: 1 Ιούλι 2016  
Τελευταία τροποποίηση στις: 5 Ιούλι 2016

★ 0 ♥ 1 👁 9 🌟 1

▲ Περισσότερα έργα από Prosmiti2016

## Γενικά Συμπεράσματα

Τα αποτελέσματα της ερευνητικής μας προσπάθειας και πάντα στα όρια του δείγματος μας (περιορισμός της έρευνας) έδειξαν ότι με τη βοήθεια των εργαλείων Web 2.0 οι μαθητές μπορούν να αποκτήσουν την ικανότητα να εξερευνούν, να αναζητούν, να ανακαλύπτουν, να συλλέγουν και να παράγουν πληροφορία.

Είναι σε θέση να διαχειρίζονται τις πληροφορίες, να συνεργάζονται για την εύρεση της καλύτερης λύσης, να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν και να προσαρμόζονται στην απαιτητική κοινωνία της διαβίου κατάρτισης και εκπαίδευσης (Batsila, Tsihouridis, Vavougiος & Ioannidis, 2015)

Η χρήση των εργαλείων Web 2.0 αποτελεί ένα εξαιρετικό μέσο που μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές αφενός να αναπτύξουν δεξιότητες που θα τους φανούν χρήσιμες στην επίτευξη των στόχων τους και αφετέρου να ενισχύσουν το μορφωτικό τους επίπεδο ώστε να γίνουν πολίτες όλου του κόσμου συμβάλλοντας στην κοινωνική ανάπτυξη (Batsila, Tsihouridis & Vavougiος, 2014)

Με τη χρήση των Web 2.0 εργαλείων παρέχεται στους μαθητές το ερέθισμα να αναλάβουν καθήκοντα που διαφορετικά θα μπορούσαν να αποφύγουν ή να παραμείνουν αδιάφοροι. Μέσα από δράσεις όπως η σχολική εφημερίδα τα παιδιά μπορούν να συνδέσουν τη μάθηση με πραγματικές εμπειρίες και καταστάσεις ενώ παράλληλα χρησιμοποιώντας τα διαδικτυακά εργαλεία προγραμματισμού όπως το Scratch τους δίνεται η δυνατότητα να μην είναι παθητικοί καταναλωτές ψηφιακού υλικού αλλά και δημιουργοί του

Ενώ όμως οι μαθητές είναι πολύ δεκτικοί στη χρήση των Web 2.0 εργαλείων στην εκπαιδευτική διαδικασία, δεν φαίνεται να ισχύει το ίδιο και για τους εκπαιδευτικούς. Έρευνες έδειξαν ότι οι εκπαιδευτικοί με λίγα χρόνια υπηρεσίας ασχολούνται ή επιθυμούν να ασχοληθούν με τα συγκεκριμένα εργαλεία στην τάξη (Batsila, Tsihouridis, Vavougiος & Ioannidis, 2014). Οι εκπαιδευτικοί με πολλά χρόνια υπηρεσίας αν και βρίσκουν πολύ ενδιαφέροντα τα εργαλεία αυτά, φοβούνται να τα χρησιμοποιήσουν στην τάξη μήπως γελοιοποιηθούν από τους μαθητές τους οι οποίοι πιθανόν να τα γνωρίζουν καλύτερα, επιπρόσθετα αισθάνονται ότι η διαδικασία χρήσης είναι ιδιαίτερα χρονοβόρα. Ορισμένοι από αυτούς πιστεύουν ότι χρειάζεται κατάλληλος εξοπλισμός, που δεν παρέχεται σε όλες τις τάξεις, θεωρώντας κατάλληλο, μόνο το χώρο του εργαστηρίου Πληροφορικής.



## Βιβλιογραφία

### Α. Ελληνική

1. Αράπογλου, Α., Μαβόγλου, Χ., Οικονομάκος, Η & Φύτρος, Κ. Πληροφορική Α', Β', Γ' Γυμνασίου. Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, Αθήνα 2006.
2. Βαλσαμίδου, Λ. (2010). Μαθαίνω πώς να μαθαίνω και σχολικές Εφημερίδες ελληνικών δημοτικών σχολείων: δημοσιεύματα για την ιστορία, τον πολιτισμό, την κοινωνία και την πολιτική. Πρακτικά του 5<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου, του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης, με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω», σελ. 1-11 7-9 Μαΐου 2010.
3. Βοσνιάδου, Σ.(2001), Πώς μαθαίνουν οι μαθητές, Διεθνής Ακαδημία της Εκπαίδευσης, Διεθνές Γραφείο Εκπαίδευσης της UNESCO, Εκδόσεις Gutenberg.
4. Βρασίδης, Χ., Ζεμπύλας, Μ., & Πέτρου, Α. (2005). Σύγχρονα παιδαγωγικά μοντέλα και ο ρόλος της εκπαιδευτικής τεχνολογίας. Στο: Σ. Ρετάλης (επιμ.) Οι προηγμένες τεχνολογίες διαδικτύου στην υπηρεσία της μάθησης. (σελ. 35-58), Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.
5. Γραμματικοπούλου, Α., Νίκα Π. & Παλαιγεωργίου, Γ. (2012). Μαρτυρίες Εκπαιδευτικών για τις Δυσκολίες Ένταξης του Web 2.0 στην Τάξη, 6<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο "Διδακτική της Πληροφορικής", σσ. 407-416, Φλώρινα
6. Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΑΠΣ) Δημοτικού – Γυμνασίου, Εφημερίδα της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας, Αρ Φύλου 303, τεύχος Β, 13/03/2003. .
7. ΕΑΙΤΥ - Τομέας Επιμόρφωσης και Κατάρτισης (2007), Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στη χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διδακτική διαδικασία. Διαθέσιμο στην διεύθυνση (Πρόσβαση 15/7/2016) :: <http://hermes.di.uoa.gr/pake/%CE%95%CF%80%CE%B9%CE%BC%CE%BF%CF%81%CF%86%CF%89%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20%CF%85%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CE%A4%CE%95%CE%A5%CE%A7%CE%9F%CE%A3%201%CE%93%CE%95%CE%9D%CE%99%CE%9A%CE%9F%20%CE%9C%CE%95%CE%A1%CE%9F%CE%A3%v.1.0.pdf>
8. Εφημερίδα της Κυβέρνησης της Ελληνικής Δημοκρατίας, Αρ. Φύλλου 2121, Αριθμ. 115475/Γ2 Ωρολόγιο Πρόγραμμα των μαθημάτων των Α', Β', Γ' τάξεων του Ημερησίου Γυμνασίου, 28-8-2013 .
9. Θεοδόσης, Α. & Οικονόμου, Στ. (2013). Εφαρμογές Web 2.0 στην Ερευνητική Εργασία (Project) του Γενικού Λυκείου, Conference on Informatics in Education 2013.
10. Καλτσογιάννης, Α. (2007). WEB 2.0: Χαρακτηριστικά και επίδρασή του σε επιχειρήσεις, κεντρική διοίκηση και χρήστες. Παρατηρητήριο για την Κοινωνία της Πληροφορίας . Διαθέσιμο στην διεύθυνση (Πρόσβαση 15/7/2016) :: <https://www.scribd.com/doc/5807501/WEB-2-0>

11. Καρκαμάνης, Γ. & Σαλαβασιδής, Π.Κ. (2014 ). Έρευνα: Χρήση Ηλεκτρονικού Περιοδικού στην Πληροφορική του Γυμνασίου. Πρακτικά 3<sup>ου</sup> Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας, σελ. 333- 346 , Απρίλιος 2014.
12. Κορδάκη Μ. Σημειώσεις για το μάθημα (Διδακτική της Πληροφορικής: Η Πληροφορική ως αντικείμενο και ως εργαλείο μάθησης Μια κοινωνικο-γνωστική προσέγγιση )  
Κεφ 5 Διδακτικές προσεγγίσεις στην Πληροφορική  
Πάτρα 2004 <http://de.teikav.edu.gr/dinfo/pdf/periexomena.pdf>
13. Μασσαγγούρας, Η. (2011). Η Καινοτομία των Ερευνητικών Εργασιών στο Νέο Λύκειο. Βιβλίο εκπαιδευτικού. Αθήνα: Ο.Ε.Δ.Β.
14. Μπαλατζάρας, Μ.(2004), Περιβάλλοντα Μάθησης και Συνεργασίας, ΠΜΣ στην Επιστήμη της Πληροφορίας, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Διαθέσιμο Online στην διεύθυνση (Πρόσβαση 15/7/2016) : <http://slideplayer.gr/slide/2689233/>.
15. Σιγάλα, Μ., Χρήστου Ε(2008), Αξιοποίηση του Web2.0 στην ανοικτή & εξ αποστάσεως εκπαίδευση ανάπτυξη προσωποποιημένων & συμμετοχικών μαθησιακών περιβαλλόντων, Πρακτικά 4ου Διεθνούς Συνεδρίου για την Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση.
16. Τζιμογιάννης, Α.(2007), Το παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης των ΤΠΕ ως εργαλείο κριτικής και δημιουργικής σκέψης. Στο Βασίλης Κουλαϊδής (Επιστημονική Επιμέλεια ) «Σύγχρονες Διδακτικές Προσεγγίσεις για την Ανάπτυξη Κριτικής – Δημιουργικής Σκέψης», Οδηγίες για τον Επιμορφωτή για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση», Ο.Ε.Π.ΕΚ, Αθήνα , σελ. 52-53
17. Τζωρτζάκης, Γ., Κωστάκη , Κ. & Βλαχοκυριάκου, Φ. (2001). Τεχνολογίες Web2.0 για τη διαθεματική διδασκαλία. Διαθέσιμο στην διεύθυνση (Πρόσβαση 15/7/2016) [http://texnoschool.pbworks.com/f/6oSynedrio\\_Project%20.pdf](http://texnoschool.pbworks.com/f/6oSynedrio_Project%20.pdf)
18. Τζωρτζάκης Ι(2007), Χρήση των τεχνολογιών Web2.0. για τη μείωση των λαθών στο μάθημα της Τεχνολογίας Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο - Τα λάθη των μαθητών ΚΕΕ Θεσ/νίκη
19. Το Πρόγραμμα Σπουδών για τον Πληροφορικό Γραμματισμό στο Γυμνάσιο Οδηγός για τον εκπαιδευτικό, 1η Έκδοση, Σεπτέμβριος 2011, ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π.Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3
20. Τριλιανός, Θ.Α. (1997). Η κριτική σκέψη και η διδασκαλία της.
21. Χοντολίδου, Ε.(1999).Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας,. Στο Γλωσσικός Υπολογιστής, 1(1), σελ. 115-118. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας . Διαθέσιμο στην Διεύθυνση (Πρόσβαση 15/7/2016):  
<http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/thematikes/print/3/>

## B. Ξενόγλωσση

1. Anderson, Π. (2007). «What is Web 2.0 ? Ideas, technologies and implications for education. Report, JISC Technology and Standards Watch. Διαθέσιμο στην διεύθυνση (Πρόσβαση 15/7/2016): [http://www.ictliteracy.info/rf.pdf/Web2.0\\_research.pdf](http://www.ictliteracy.info/rf.pdf/Web2.0_research.pdf)
2. Batsila, M., Tsihouridis, Ch., Vavougiος, D. (2014). Entering the Web-2 Edmodo World to Support Learning: Tracing Teachers' Opinion After Using it in their Classes, iJET – Volume 9, Issue 1, pp. 53-60, (<http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v9i1.3018>).
3. Batsila, M., Tsihouridis, Ch., Vavougiος, D., Ioannidis, G.S. (2015). Factors that Influence the Application of Web 2.0 Based Techniques for Instructional Purposes – A Case Study, iJET – Volume 10, Issue 4, pp. 15-21, (<http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v10i4.4529>). 51.
4. Batsila, M., Tsihouridis, C., Vavougiος, D., Ioannidis, G.S. (2014). Teachers' attitudes towards the use of Web 2.0 tools in educational practice – A critical approach. Proceedings of 2014 International Conference on Interactive Collaborative Learning (ICL), pp. 464-472. 03-06 December, Dubai, UAE ISBN: 978-1-4799-4438-5/14/\$31.00 ©2014 IEEE.
5. Betts, J. D. & Glogoff, Σ. (2004). Instructional models for using weBlog in eLearning: A case study from a virtual and hybrid course. Paper presented at the Syllabus 2004 Conference, pp. 1-5, San Francisco, CA. Διαθέσιμο στην διεύθυνση (Πρόσβαση 15/7/2016): <http://download.101com.com/syllabus/conf/summer2004/PDFs/w01.pdf>
6. Coffield, F. Moseley, D, Hall, E. & Ecclestone, K. (2004). Learning styles and pedagogy in post-16 learning. A systematic and critical review. Learning and Skills research Centre. Διαθέσιμο στην διεύθυνση (Πρόσβαση 15/7/2016): <http://skills.nl/lerenlerennu/bronnen/Learning%20styles%20by%20Coffield%20e.a..pdf>
7. Du, H.S. & Wagner, C. 2007). Learning With WeBlog: Enhancing Cognitive and Social Knowledge Construction. IEEE Transactions on Professional Communication 50(1):1 - 16.
8. Duffy, P. & Bruns, A. (2006). The Use of Blog, Wiki and RSS in Education: A Conversation of Possibilities. In Proceedings Online Learning and Teaching Conference 2006, pp. 31-38, Brisbane. Διαθέσιμο στην διεύθυνση (Πρόσβαση 15/7/2016): <https://eprints.qut.edu.au/5398/1/5398.pdf>
9. Huffaker, D. (2005). The educated Blogger: Using weBlog to promote literacy in the classroom. AACE Journal, 13(2), 91-98.
10. Hsien Tang Lin & Shyan Ming Yuan. (2006). Taking. Blog as a Platform of Learning Reflective Journal. W. Liu, Q. Li, and R.W.H. Lau (eds.)Q ICWL 2006, LNCS 4181, pp. 38-47, Springer-Verlag Berlin Heidelberg 2006.
11. Monroy-Hernandez, A. (2007). ScratchR: a platform for sharing user-generated programmable media. In M. B. Skov (Ed.), 6th International Conference on Interaction Design and Children. Aalborg, Denmark.

12. Peppler, K. A., & Kafai, Y. B. (2007). Collaboration, Computation, and Creativity: Media Arts Practices in Urban Youth Cultures. In C. Chinn, G. Erkens, & S. Puntambekar (Ed.), *The Computer Supported Collaborative Learning (CSCL) Conference 2007*, July 16 - July 21, Rutgers, The State University of New Jersey, USA (pp. 586-588). International Society of the Learning Sciences, Inc.
13. Richardson, W. (2004). Blogging AND RSS. *Multimedia & Internet@Schools*, Vol. 11, No. 1. Online Research Library Questia. Διαθέσιμο στην διεύθυνση (Πρόσβαση 15/7/2016): <https://www.questia.com/magazine/1P3-538066381/Blogging-and-rss>
14. Robles, A.C.M.M.O. (2013). The Use of Educational Web Tools: An Innovative Technique in Teacher Education Courses. *I.J. Modern Education and Computer Science*, vol. 2, pp. 34-40, 2013 <http://dx.doi.org/10.5815/ijmeecs.2013.02.05>. Διαθέσιμο στην διεύθυνση ( Πρόσβαση 15/7/2013): <http://www.mecs-press.org/ijmeecs/ijmeecs-v5-n2/IJMECS-V5-N2-5.pdf>
15. Walker, J. (2005). WeBlog: learning in public. *On the Horizon*, Vol. 13, Iss: 2, pp.112 – 118
16. Williams, J. & Jacobs, J.S. (2004) Exploring the use of Blog as learning spaces in the higher education sector. *Australasian Journal of Educational Technology*, 20(2), pp. 232-247.

## Ιστογραφία

1. <http://www.Blogger.com>
2. <http://wordpress.com>
3. <http://agogilamia.Blogpot.gr/>
4. <http://monopatimas.Blogpot.gr/>
5. <http://schoolpress.sch.gr/7gymlamianews/>
6. <http://pe19.gr/>
7. [http://users.sch.gr/syimpl-ait/syimpl-ait\\_epimorfosi.html](http://users.sch.gr/syimpl-ait/syimpl-ait_epimorfosi.html)
8. <http://users.sch.gr/ioannaxir/>
9. <https://sites.google.com/site/5gymprojectb/>
10. <http://users.sch.gr/prosmiti/mysite/>
11. <http://agogilamia.Blogpot.gr>
12. <https://opencourses.uoc.gr/courses/course/view.php?id=348>
13. <http://www.Wikipaces.com>
14. [http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/diadiktio\\_antallagiarseion.html](http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/diadiktio_antallagiarseion.html)
15. <http://grafis.sch.gr>
16. [http://varlakis.Blogpot.gr/2014/10/google-drive\\_22.html](http://varlakis.Blogpot.gr/2014/10/google-drive_22.html)
17. <http://schoolpress.sch.gr/protaseis-xrhshs/>
18. <http://www.sch.gr/197-2010-04-14-13-26-49/2632-20-l-r>  
“ΤΑ ΝΕΑ” διοργανώνει τον 20ο Πανελλήνιο Διαγωνισμό Μαθητικών Εφημερίδων και Περιοδικών.
19. <https://www.minedu.gov.gr/gymnasio-m-2/sxolika-nea-gymn/21449-09-06-16-to-gymnasio-allazei-3>
20. [http://dide.zak.sch.gr/plinetza/yliko/Scratch\\_Xaralampidis.pdf](http://dide.zak.sch.gr/plinetza/yliko/Scratch_Xaralampidis.pdf)

«Προσαρμογή του σχολικού βιβλίου στο περιβάλλον προγραμματισμού Scratch»

21. <http://edutorials.gr/Scratch-tutorials>  
Βιντεομαθήματα για το Scratch
22. <https://Scratch.mit.edu/>
23. <https://Scratch.mit.edu/studios/1819772/>
24. <http://day.Scratch.mit.edu/>
25. [http://axis.teikav.edu.gr/pake/Enotita\\_7\\_Logismika\\_PE19-20/Scratch/Palaigeorgiou\\_L2.Scratch.pdf](http://axis.teikav.edu.gr/pake/Enotita_7_Logismika_PE19-20/Scratch/Palaigeorgiou_L2.Scratch.pdf)  
Παλαιογεωργίου Γιώργος (Μάρτιος 2009)

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

## Ερωτηματολόγιο 1

### Έρευνα στους μαθητές Γυμνασίου στα πλαίσια των Βιωματικών Δράσεων της Β Τάξης

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΜΑΘΗΤΕΣ

\* Απαιτείται

Έχεις λογαριασμό στο facebook? \*

- ναι  
 όχι  
 Άλλο:

Πόσες ώρες την ημέρα σεργάρεεις στο internet τις καθημερινές?

Πόσες ώρες την ημέρα σεργάρεεις στο internet τα Σαββατοκύριακα?

Με ποιό τρόπο έχεις πρόσβαση στο internet?

	Συχνά	Τις περισσότερες φορές
υπολογιστής μου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
κινητό μου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
tablet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
internet cafe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
συσκευή φίλου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Σε ποιες εφαρμογές μπαίνεις

	Ποτέ/σπάνια	Τις περισσότερες φορές
για κοινωνική δικτύωση (Facebook, Twitter, Instagram)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Για τραγούδια, video, ταινίες (You Tube και άλλα)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Για παιχνίδια (games)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Για αγορές on line	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Για εργασίες του σχολείου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ηρθε ποτέ αντιμέτωπος με κάποιον από τους παρακάτω κινδύνους στο Διαδίκτυο? \*

	Ναι	Όχι
ψεύτικες φήμες για σένα στο Facebook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
μηνύματα απειλητικά, υβριστικά, παραπλανητικά	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
κλοπή κωδικών/προφίλ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
σεξουαλική παρενόχληση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
δημοσίευση προσωπικών πληροφοριών /φωτογραφιών σου από τρίτους που σε ενόχλησαν	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
δημοσίευση προσωπικών πληροφοριών /φωτογραφιών σου που έκανες ο ίδιος αλλά το μετάνιωσες	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Πόσους διαδικτυακούς φίλους έχεις?

Τους διαδικτυακούς σου φίλους, τους γνωρίζεις όλους και στον φυσικό κόσμο;

Θα έκανες ή έχεις ήδη τον γονιό σου διαδικτυακό φίλο

Είσαι... \*

- Αγόρι  
 Κορίτσι

Υποβολή

Μην υποβάλετε ποτέ κωδικούς πρόσβασης μέσω των Φορμών Google.

100%: Τα καταφέρατε.

# Απαντήσεις-ερωτηματολόγιο1

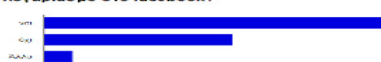
## 59 ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Επιβεβαιωμένη αλληλεπίδραση

Επεξεργασία αυτής της φόρμης

### Σύνοψη

Έχεις λογαριασμό στο facebook?



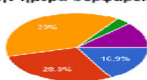
Ναι 36 61.0%  
Όχι 20 33.9%  
Άλλο 3 5.1%

Πόσες ώρες την ημέρα σερφαρίεις στο internet τις καθημερινές?



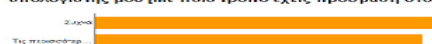
1 24 40.7%  
2 10 16.9%  
3 6 10.2%  
4 ή περισσότερες 19 31.9%

Πόσες ώρες την ημέρα σερφαρίεις στο internet τα Σαββατοκύριακα?



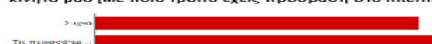
0-1 10 16.9%  
1-2 17 28.8%  
2-3 23 39.0%  
3-4 2 3.4%  
4 και πάνω 7 11.9%

υπολογιστής μου [Με ποιό τρόπο έχεις πρόσβαση στο internet?]



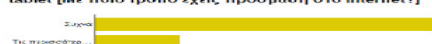
Συχνά 26 51.0%  
Τις περισσότερες φορές 26 49.0%

κινητό μου [Με ποιό τρόπο έχεις πρόσβαση στο internet?]



Συχνά 20 48.8%  
Τις περισσότερες φορές 21 51.2%

tablet [Με ποιό τρόπο έχεις πρόσβαση στο internet?]



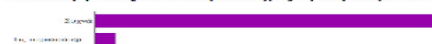
Συχνά 24 60.0%  
Τις περισσότερες φορές 6 20.0%

internet cafe [Με ποιό τρόπο έχεις πρόσβαση στο internet?]



Συχνά 14 67.6%  
Τις περισσότερες φορές 2 12.5%

συσσκευή φίλου [Με ποιό τρόπο έχεις πρόσβαση στο internet?]



Συχνά 16 94.1%  
Τις περισσότερες φορές 1 5.9%

για κοινωνική δικτύωση (Facebook, Twitter, Instagram) [Σε ποιες εφαρμογές μπαίνεις]



Πολύ συχνά 18 34.8%  
Τις περισσότερες φορές 29 60.0%

Για τραγούδια, video, ταινίες (You Tube και άλλα) [Σε ποιες εφαρμογές μπαίνεις]



Πολύ συχνά 6 9.3%  
Τις περισσότερες φορές 48 80.6%

Για παιχνίδια (games) [Σε ποιες εφαρμογές μπαίνεις]



Πολύ συχνά 23 51.1%  
Τις περισσότερες φορές 22 48.9%

Για αγορές on line [Σε ποιες εφαρμογές μπαίνεις]



Πολύ συχνά 26 70.8%  
Τις περισσότερες φορές 8 24.2%

Για εργασίες του σχολείου [Σε ποιες εφαρμογές μπαίνεις]



Πολύ συχνά 18 38.3%  
Τις περισσότερες φορές 29 61.7%

ψεύτικες φήμες για σένα στο Facebook [Ηρθες ποτέ αντιμέτωπος με κάποιον από τους παρακάτω κινδύνους στο Διαδίκτυο?]



Ναι 2 3.4%  
Όχι 57 96.6%

μηνύματα απειλητικά, υβριστικά, παραπλανητικά [Ηρθες ποτέ αντιμέτωπος με κάποιον από τους παρακάτω κινδύνους στο Διαδίκτυο?]



Ναι 8 13.6%  
Όχι 51 86.4%

κλοπή κωδικών/προφίλ [Ηρθες ποτέ αντιμέτωπος με κάποιον από τους παρακάτω κινδύνους στο Διαδίκτυο?]



Ναι 9 15.3%  
Όχι 60 84.7%

σεξουαλική παρενόχληση [Ηρθες ποτέ αντιμέτωπος με κάποιον από τους παρακάτω κινδύνους στο Διαδίκτυο?]



Ναι 7 11.9%  
Όχι 62 88.1%

δημοσίευση προσωπικών πληροφοριών /φωτογραφιών σου από τρίτους που σε ενόχλησαν [Ηρθες ποτέ αντιμέτωπος με κάποιον από τους παρακάτω κινδύνους στο Διαδίκτυο?]



Ναι 5 8.5%  
Όχι 54 91.5%

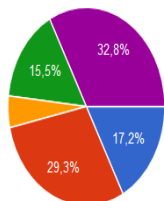
δημοσίευση προσωπικών πληροφοριών /φωτογραφιών σου που έκανες ο ίδιος αλλά το μετάνιωσες [Ηρθες ποτέ αντιμέτωπος με κάποιον από τους παρακάτω κινδύνους στο Διαδίκτυο?]



Ναι 8 13.6%  
Όχι 51 86.4%

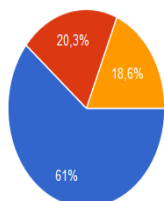


### Πόσους διαδικτυακούς φίλους έχεις?



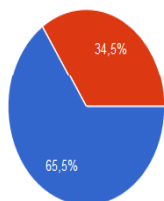
κανέναν	10	17.2%
0-50	17	29.3%
50-100	3	5.2%
100-150	9	15.5%
πάνω από 200	19	32.8%

### Τους διαδικτυακούς σου φίλους , τους γνωρίζεις όλους και στον φυσικό κόσμο;



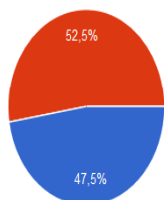
Ναί, όλους	36	61%
όχι, όλους	12	20.3%
Δεν έχω διαδικτυακούς φίλους	11	18.6%

### Θα έκανες ή έχεις ήδη τον γονιό σου διαδικτυακό φίλο



Ναί	38	65.5%
όχι	20	34.5%

### Είσαι...



Αγόρι	28	47.5%
Κορίτσι	31	52.5%

## Έρευνα σε μαθητές Γυμνασίου στα πλαίσια των Βιωματικών Δράσεων της Α Τάξης

Αξιολόγηση των εφαρμογών web 2.0 και κοινωνικού λογισμικού ως διδακτικό εργαλείο για τις βιωματικές δράσεις της Α Γυμνασίου

Φύλο \*

Αγόρι

Κορίτσι

Σύνδεση με το διαδίκτυο στο σπίτι;

ναι

οχι

Ο τρόπος που διδαχθήκατε το μάθημα των βιωματικών δράσεων κάνοντας χρήση blog και δημιουργώντας το δικό σας ήταν ενδιαφέρον; \*

Ναι

Όχι

Θα επιλέγατε τη χρήση του εργαλείου για δημιουργία blog(google sites) για προσωπική σας χρήση;

ναι

οχι

Χρησιμοποιείται τα κοινωνικά δίκτυα για την μεταξύ σας επικοινωνία;

Ναι

Όχι

Ποιο απο τα παρακάτω χρησιμοποιείται

- youtube
- twitter
- facebook
- viber
- instagram

Εχεις προφίλ/λογαριασμό στο facebook?

- Ναι
- Όχι

Συχνότητα χρήσης facebook;

- Κάθε μέρα
- Λίγες φορές την εβδομάδα
- Σπάνια

Μέσω του facebook επικοινωνώ με...

- Φίλοι
- Οικογένεια
- Άγνωστοι/άνθρωποι που δεν έχω γνωρίσει από κοντά

Λόγοι χρήσης facebook

- Να κάνω καινούριους φίλους
- Να μοιραστώ video και φωτογραφίες
- Να επικοινωνώ με την οικογένεια
- Να μοιραστώ την εμπειρία μου
- Να δω τη γνώμη άλλων ανθρώπων
- Να βρω πληροφορίες

Πιστεύετε οτι η δημιουργία group στο facebook, στα πλαίσια του μαθήματος βιωματικές δράσεις, βοήθησε στην εκπαιδευτική διαδικασία;

- Ναι

Τι θα θέλατε να περιλαμβάνει το group αυτό στο facebook;

- Ερωτήσεις για το μάθημα
- Επικοινωνία με την εκπαιδευτικό για επίλυση αποριών
- Ανάρτηση βίντεο-άρθρων σχετικών με το θέμα
- Ευκολη επικοινωνία μεταξύ συμμαθητών και εκπαιδευτικού

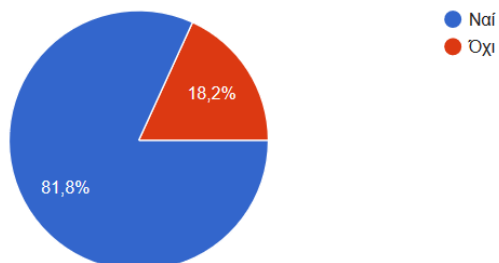
Θα επιθυμούσατε την χρήση εφαρμογών διαδικτύου για την διδασκαλία και άλλων μαθημάτων;

- Ναι
- Όχι

## Απαντήσεις-ερωτηματολόγιο2

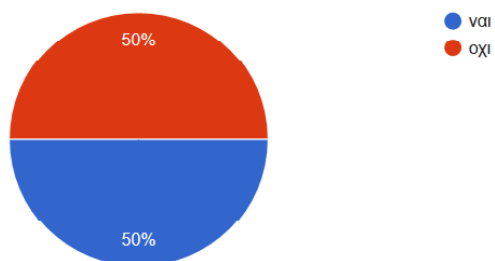
Ο τρόπος που διδαχθήκατε το μάθημα των βιωματικών δράσεων κάνοντας χρήση blog και δημιουργώντας το δικό σας ήταν ενδιαφέρον;

(22 απαντήσεις)



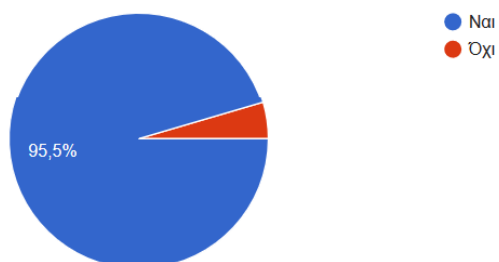
Θα επιλέγατε τη χρήση του εργαλείου για δημιουργία blog(google sites) για προσωπική σας χρήση;

(22 απαντήσεις)

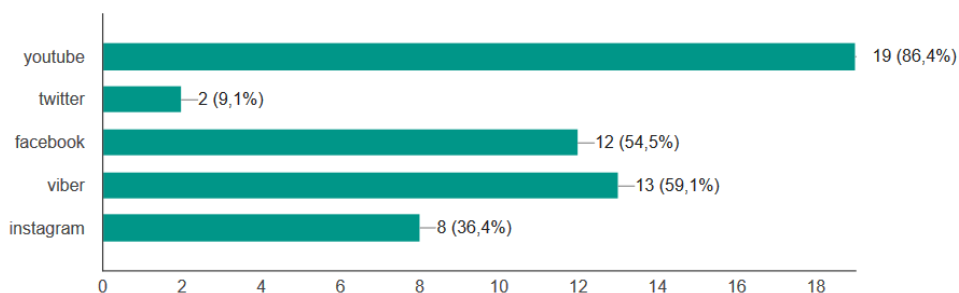


Χρησιμοποιείται τα κοινωνικά δίκτυα για την μεταξύ σας επικοινωνία;

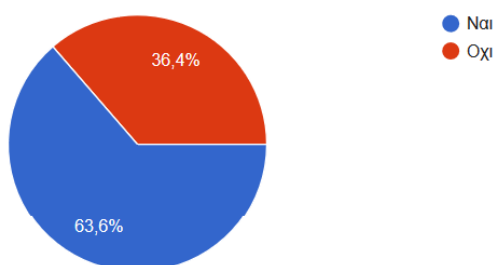
(22 απαντήσεις)



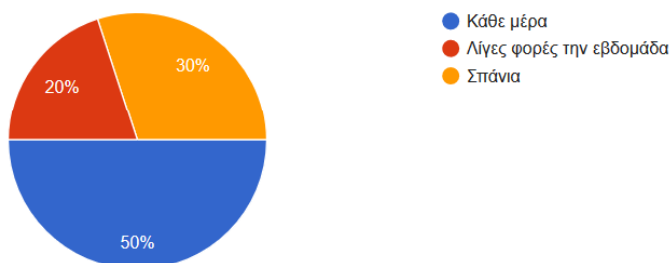
Ποιο απο τα παρακάτω χρησιμοποιείται περισσότερο; (22 απαντήσεις)



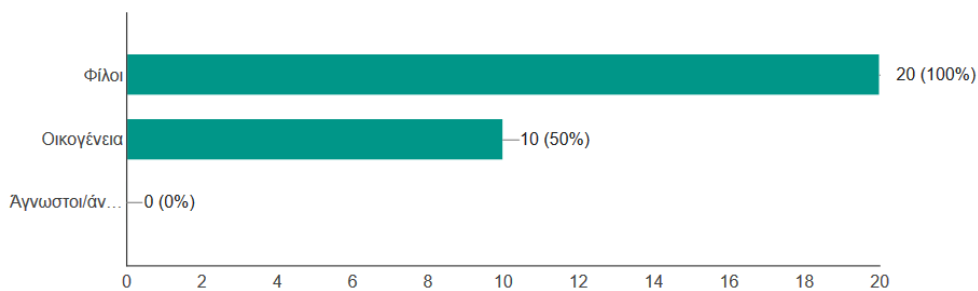
Εχεις προφίλ/λογαριασμό στο facebook? (22 απαντήσεις)



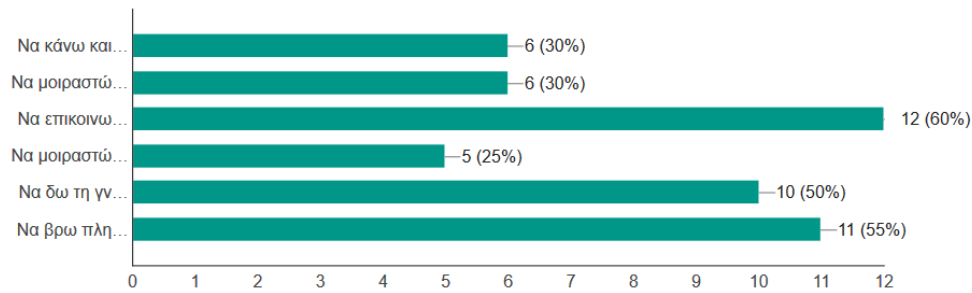
Συχνότητα χρήσης facebook; (20 απαντήσεις)



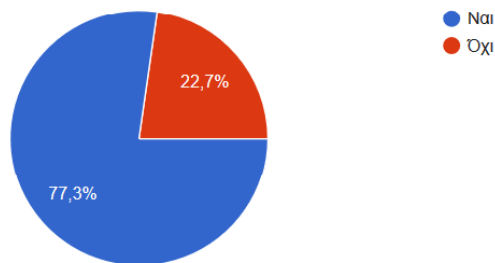
Μέσω του facebook επικοινωνώ με... (20 απαντήσεις)



### Λόγοι χρήσης facebook (20 απαντήσεις)



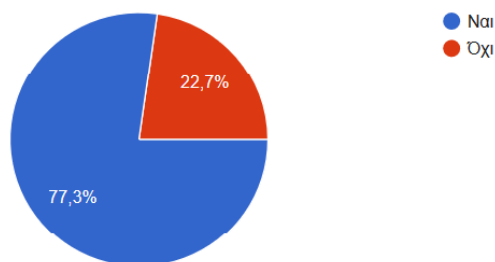
### Πιστεύετε ότι η δημιουργία group στο facebook, στα πλαίσια του μαθήματος βιωματικές δράσεις, βοήθησε στην εκπαιδευτική διαδικασία; (22 απαντήσεις)



### Τι θα θέλατε να περιλαμβάνει το group αυτό στο facebook; (21 απαντήσεις)



### Θα επιθυμούσατε την χρήση εφαρμογών διαδικτύου για την διδασκαλία και άλλων μαθημάτων; (22 απαντήσεις)



## Ερωτηματολόγιο για τη σχολική εφημερίδα



Σας φάνηκε ενδιαφέρουσα η ενασχόληση σας με την εφημερίδα;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Πόσο σας άγχωνε το γεγονός ότι τα άρθρα σας μπορούσε να τα δει ο καθένας στο διαδίκτυο;

- Καθόλου
  - Λίγο
  - Αρκετά
  - Πολύ
-

Σας δυσκόλεψε ο τρόπος συγγραφής ενός άρθρου;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Ήταν ωφέλιμο που τα άρθρα σας ήταν προϊόν συνεργασίας με τα άλλα μέλη της ομάδας;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Σας άγχωνε η διαδικασία της συνέντευξης;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Η ενασχόληση σας με το ηλεκτρονικό περιοδικό ενίσχυσε τις δεξιότητές σας στις ΤΠΕ;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ



Αισθάνεστε ότι υπήρχε ελευθερία έκφρασης στο ηλεκτρονικό περιοδικό;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Η ενασχόληση σας με το ηλεκτρονικό περιοδικό ενίσχυσε τις δεξιότητες της συγγραφής και της κριτικής σκέψης;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Θεωρείτε ότι η δημιουργία ηλεκτρονικού περιοδικού είναι διαθεματική δραστηριότητα αφού εμπλέκονται διάφορες γνωστικές περιοχές;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Αισθανθήκατε "μικροί δημοσιογράφοι" προσπαθώντας να περιγράψετε ένα γεγονός, να αναζητήσετε και να εντοπίσετε πληροφορίες;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

**ΕΠΟΜΕΝΟ**

Μην υποβάλετε ποτέ κωδικούς πρόσβασης μέσω των Φορμών Google.

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google. Αναφορά κακής χρήσης - Όροι Παροχής Υπηρεσιών - Πρόσθετοι όροι

Google Forms

# Ερωτηματολόγιο για τη σχολική εφημερίδα

## Ο τρόπος διεξαγωγής του προγράμματος

Σας άρεσε ο τρόπος λειτουργίας του ηλεκτρονικού περιοδικού;

- Ναι
- Όχι
- Ίσως
- Δεν απαντώ

Θα σας ενδιέφερε να συμμετάσχετε ξανά σε αντίστοιχο πρόγραμμα;

- Ναι
- Όχι
- Ίσως
- Δεν απαντώ

Αν συμμετείχατε, τι θα αλλάζατε;

Η απάντησή σας

---

ΓΙΣΩ

ΥΠΟΒΟΛΗ

Μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί μας μέσω του Φρονιμού Google

## 26 απαντήσεις

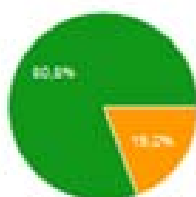
Προβολή όλων των απαντήσεων

Να δημοσιευτούν τα αναλυτικά στοιχεία

### Σύνοψη

#### [Εικόνα]

Σας φάνηκε ενδιαφέρουσα η ενασχόληση σας με την εφημερίδα;



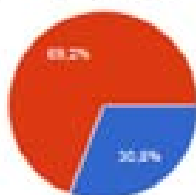
Κατηγορία	Αριθμός	Ποσοστό
Καθόλου	0	0%
Λίγο	0	0%
Αρκετά	5	19.2%
Πολύ	21	80.8%

Πόσο σας άγχωνε το γεγονός ότι τα άρθρα σας μπορούσε να τα δει ο καθένας στο διαδίκτυο;



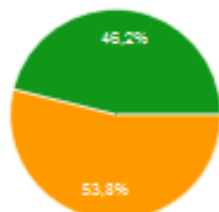
Κατηγορία	Αριθμός	Ποσοστό
Καθόλου	0	0%
Λίγο	8	30.8%
Αρκετά	2	7.7%
Πολύ	0	0%

Σας δυσκόλευε ο τρόπος συγγραφής ενός άρθρου;



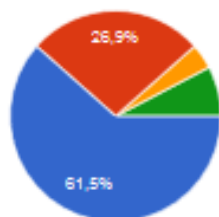
Κατηγορία	Αριθμός	Ποσοστό
Καθόλου	8	30.8%
Λίγο	18	69.2%
Αρκετά	0	0%
Πολύ	0	0%

Ήταν ωφέλιμο που τα άρθρα σας ήταν προϊόν συνεργασίας με τα άλλα μέλη της ομάδας;



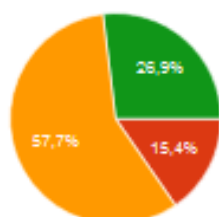
Καθόλου	0	0%
Λίγο	0	0%
Αρκετά	14	53.8%
Πολύ	12	46.2%

Σας άγχωνε η διαδικασία της συνέντευξης;



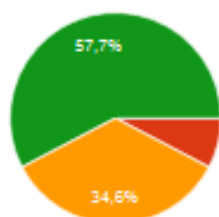
Καθόλου	16	61.5%
Λίγο	7	26.9%
Αρκετά	1	3.8%
Πολύ	2	7.7%

Η ενασχόληση σας με το ηλεκτρονικό περιοδικό ενίσχυσε τις δεξιότητές σας στις ΤΠΕ;



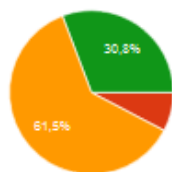
Καθόλου	0	0%
Λίγο	4	15.4%
Αρκετά	15	57.7%
Πολύ	7	26.9%

Αισθάνεστε ότι υπήρχε ελευθερία έκφρασης στο ηλεκτρονικό περιοδικό;



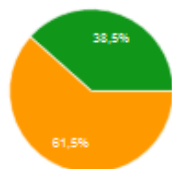
Καθόλου	0	0%
Λίγο	2	7.7%
Αρκετά	9	34.6%
Πολύ	15	57.7%

Η ενασχόληση σας με το ηλεκτρονικό περιοδικό ενίσχυσε τις δεξιότητες της συγγραφής και της κριτικής σκέψης;



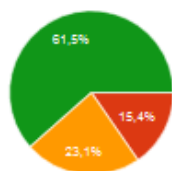
Καθόλου	0	0%
Λίγο	2	7.7%
Αρκετά	16	61.5%
Πολύ	8	30.8%

Θεωρείτε ότι η δημιουργία ηλεκτρονικού περιοδικού είναι διαθεματική δραστηριότητα αφού εμπλέκονται διάφορες γνωστικές περιοχές;



Καθόλου	0	0%
Λίγο	0	0%
Αρκετά	16	61.5%
Πολύ	10	38.5%

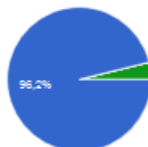
Αισθανθήκατε "μικροί δημοσιογράφοι" προσπαθώντας να περιγράψετε ένα γεγονός, να αναζητήσετε και να εντοπίσετε πληροφορίες;



Καθόλου	0	0%
Λίγο	4	15.4%
Αρκετά	6	23.1%
Πολύ	16	61.5%

## Ο τρόπος διεξαγωγής του προγράμματος

Σας άρεσε ο τρόπος λειτουργίας του ηλεκτρονικού περιοδικού;



Ναι	25	98.2%
Όχι	0	0%
Ίσως	0	0%
Δεν απαντώ	1	3.8%

Θα σας ενδιέφερε να συμμετάσχετε ξανά σε αντίστοιχο πρόγραμμα;



Ναι	25	98.2%
Όχι	1	3.8%
Ίσως	0	0%
Δεν απαντώ	0	0%

Αν συμμετείχατε, τι θα αλλάζατε;

τίποτα

Τίποτα, είναι όλα υπέροχα.

Τις ώρες λειτουργίας. Θεωρώ πως θα έπρεπε να είναι περισσότερες την εβδομάδα.

Τίποτα

περισσότερες στήλες!!!

περισσότερες συνεντεύξεις

ΤΙΠΟΤΑ!

## Ερωτηματολόγιο για εκπαιδευτικά λογισμικά



Η άποψη σας για τα εκπαιδευτικά λογισμικά  
Microworldspro Logo και Scratch.

Σας φάνηκε εύκολο το πρόγραμμα του Microworldspro Logo  
στη χρήση του;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Σας φάνηκε εύκολο το πρόγραμμα Scratch στη χρήση του;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Βρήκατε το πρόγραμμα MicroworldsPro Logo ενδιαφέρον;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Βρήκατε το πρόγραμμα Scratch ενδιαφέρον;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Θα προτιμούσατε να διδαχθείτε πρώτα τη Microworldspro Logo και μετά το Scratch;

- Ναι
- Όχι

Πόσο σας άρεσε η δυνατότητα που σας δίνετε να ανεβάζετε τα έργα σας στον ιστοχώρο της διαδικτυακής κοινότητας του Scratch 2.0;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ



# Ερωτηματολόγιο για εκπαιδευτικά λογισμικά

## Η απόψη σας για τον τρόπο διδασκαλίας

Πόσο σας άρεσε ο τρόπος διδασκαλίας των αυτών των εκπαιδευτικών εργαλείων

- Κσθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Οι ασκήσεις σας φάνηκαν εύκολες ;

- Κσθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Θεωρείτε ότι ο χρόνος που διδάχθηκατε τα εκπαιδευτικά προγράμματα ήταν επαρκής;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

Αν σας δινόταν οι οδηγίες χρήσης των προγραμμάτων ηλεκτρονικά και όχι με τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας, θεωρείτε ότι θα ήταν πιο αποτελεσματική η εκμάθησή τους;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

ΓΙΣΩ

ΥΠΟΒΟΛΗ

## 70 απαντήσεις

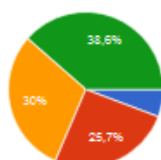
Προβολή όλων των απαντήσεων [Να δημοσιευτούν τα αναλυτικά στοιχεία](#)

### Σύνοψη

[Εικόνα]

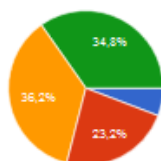
#### Η άποψη σας για τα εκπαιδευτικά λογισμικά Microworldspro Logo και Scratch.

Σας φάνηκε εύκολο το πρόγραμμα του Microworldspro Logo στη χρήση του;



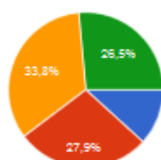
Καθόλου	4	5.7%
Λίγο	18	25.7%
Αρκετά	21	30%
Πολύ	27	38.6%

Σας φάνηκε εύκολο το πρόγραμμα Scratch στη χρήση του;



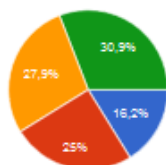
Καθόλου	4	5.8%
Λίγο	16	23.2%
Αρκετά	25	36.2%
Πολύ	24	34.8%

Βρήκατε το πρόγραμμα MicroworldsPro Logo ενδιαφέρον;



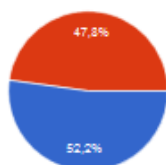
Καθόλου	8	11.8%
Λίγο	19	27.9%
Αρκετά	23	33.8%
Πολύ	18	26.5%

Βρήκατε το πρόγραμμα Scratch ενδιαφέρον;



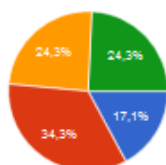
Καθόλου	11	16.2%
Λίγο	17	25%
Αρκετά	19	27.9%
Πολύ	21	30.9%

Θα προτιμούσατε να διδαχθείτε πρώτα τη Microworldspro Logo και μετά το Scratch;



Ναι	36	52.2%
Όχι	33	47.8%

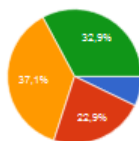
Πόσο σας άρεσε η δυνατότητα που σας δίνεται να ανεβάζετε τα έργα σας στον ιστοχώρο της διαδικτυακής κοινότητας του Scratch 2.0;



Καθόλου	12	17.1%
Λίγο	24	34.3%
Αρκετά	17	24.3%
Πολύ	17	24.3%

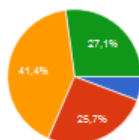
## Η απόψη σας για τον τρόπο διδασκαλίας

Πόσο σας άρεσε ο τρόπος διδασκαλίας των αυτών των εκπαιδευτικών εργαλείων



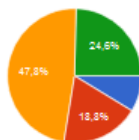
Καθόλου	5	7.1%
Λίγο	16	22.9%
Αρκετά	26	37.1%
Πολύ	23	32.9%

Οι ασκήσεις σας φάνηκαν εύκολες ;



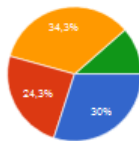
Καθόλου	4	5.7%
Λίγο	18	25.7%
Αρκετά	29	41.4%
Πολύ	19	27.1%

Θεωρείτε ότι ο χρόνος που διδάχθηκα τα εκπαιδευτικά προγράμματα ήταν επαρκής;



Καθόλου	6	8.7%
Λίγο	13	18.8%
Αρκετά	33	47.8%
Πολύ	17	24.6%

Αν σας δινόταν οι οδηγίες χρήσης των προγραμμάτων ηλεκτρονικά και όχι με τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας, θεωρείτε ότι θα ήταν πιο αποτελεσματική η εκμάθηση του



Καθόλου	21	30%
Λίγο	17	24.3%
Αρκετά	24	34.3%
Πολύ	8	11.4%