

Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης

Τόμ. 2016, Αρ. 2

6ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης

ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
ΤΟΜΕΑΣ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ Π.Τ.Δ.Ε.
ΚΕΝΤΡΟ ΜΕΛΕΤΗΣ ΨΥΧΟΦΥΣΙΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ



6^ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων
24-26 Ιουνίου 2016

ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

ISSN: 2529-1157

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:

~~Παπαδόπουλος~~ Ιωάννης
Πολυτρονοπούλου Σταυρούλα
~~Μπασιάς~~ Αγγελική

ΙΟΥΝΙΟΣ 2016

Εκπαιδευτικά λογισμικά και εργαλεία Νέων Τεχνολογιών στην υποστήριξη διδασκαλίας μαθητών με ΔΕΠΥ

Αικατερίνη Τρανού

doi: [10.12681/edusc.1009](https://doi.org/10.12681/edusc.1009)

Βιβλιογραφική αναφορά:

Τρανού Α. (2017). Εκπαιδευτικά λογισμικά και εργαλεία Νέων Τεχνολογιών στην υποστήριξη διδασκαλίας μαθητών με ΔΕΠΥ. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης*, 2016(2), 1275-1288. <https://doi.org/10.12681/edusc.1009>



Εκπαιδευτικά λογισμικά και εργαλεία Νέων Τεχνολογιών στην υποστήριξη διδασκαλίας μαθητών με ΔΕΠΥ

Αικατερίνη Τρανού, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής Ε.Α, Μέλος της Ελληνικής Εταιρείας Μελέτης ΔΕΠΥ, MEdSpecialEducation, Πανεπιστήμιο Λευκωσίας

katerinatranou@yahoo.gr

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία παρατίθεται μια σειρά από εκπαιδευτικά λογισμικά και εργαλεία Νέων Τεχνολογιών που χρησιμοποιήθηκαν υποστηρικτικά στην εκπαιδευτική διαδικασία μαθητών πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σε δομές γενικής εκπαίδευσης αλλά και ειδικής αγωγής. Στα τμήματα των δομών αυτών μετείχαν μαθητές διαγνωσμένοι με ΔΕΠΥ. Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν έχουν διατεθεί στο παρελθόν στις εκπαιδευτικές μονάδες από το Υπουργείο Παιδείας, ενώ παράλληλα γίνεται αναφορά σε διαδικτυακούς τόπους με εφαρμογές για συγκεκριμένα μαθήματα, ελεύθερα λογισμικά για δημιουργία ελκυστικών σταυρόλεξων, κουίζ και φύλλων εργασίας, εργαλεία για δημιουργία χρονογραμμών, εννοιολογικών χαρτών ή ιστορίες με κόμικς. Επίσης αναφέρονται εύχρηστα Web2.0 εργαλεία για τη δημιουργία eBook με κείμενα, κινούμενες εικόνες ή κόμικς για χρήση από τους ίδιους τους μαθητές, καθώς και κάποια δωρεάν εργαλεία δημοσίευσης φυλλαδίων ή περιοδικών και δημιουργίας ιστοσελίδων. Συμπερασματικά διαπιστώθηκε ότι μαθητές με ΔΕΠΥ συμμετείχαν στο μάθημα με μεγαλύτερο ενδιαφέρον, ενώ ενισχύθηκε η αυτοπεποίθηση, η δημιουργικότητα, η επικοινωνία και η συνεργασία με τους συμμαθητές τους.

Λέξεις-Κλειδιά: εκπαιδευτικά λογισμικά, Νέες Τεχνολογίες, ΔΕΠΥ

Abstract

In this project we feature a series of next generation educational software and tools that were used supportively during the educational procedure of primary and secondary school students on structures of general and also special education. In the classes of these structures participated students diagnosed with ADHD. The software

that was used has been provided in the past to the educational units by the ministry of education, there are also references to websites with applications for specific lessons, free software for creating attractive crossword, quizzes and worksheets, tools for creating timelines, mind maps or stories with comics. There are also references on useful web2.0 tools for the creation of eBooks with texts, moving images or comics that will be available for these students, as also some open source tools to publish online brochure, magazines and website creation. In conclusion it was found that students with ADHD were far more interested for the lesson, whereas their confidence, their creativity, their communication and their co-operation with their classmates were improved.

Keywords: educational software, New Technologies, ADHD

Εισαγωγή

Η τεχνολογία έχει εισχωρήσει στην καθημερινή ζωή και ακόμα περισσότερο οι νέοι χειρίζονται με εξαιρετική ευχέρεια οποιαδήποτε ηλεκτρονική συσκευή. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής εξυπηρετεί την ενσωμάτωση των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Παράλληλα η χρήση του συμβάλλει στην τροποποίηση του διδακτικού περιβάλλοντος που προτείνεται ιδιαίτερα στις περιπτώσεις παιδιών με ΔΕΠΥ.

Θεωρητικό πλαίσιο

Χρήση Νέων Τεχνολογιών (NT) και εκπαιδευτικού λογισμικού στη διδακτική πρακτική

Οι Νέες Τεχνολογίες επιβάλλουν έναν διαφορετικό τρόπο σκέψης όσον αφορά τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να εφαρμοστεί η πλήρης αξιοποίηση των εκπαιδευτικών και παιδαγωγικών του δυνατοτήτων και χαρακτηριστικών. Οι NT και ειδικότερα το διαδίκτυο, αποτελούν πρόκληση για το πώς μπορεί να δημιουργηθεί ένα αίσθημα κοινωνικότητας το οποίο αποτελεί κύριο παράγοντα επιτυχίας της εκπαιδευτικής διαδικασίας στον κυβερνοχώρο. Η συμμετοχική διδακτική διαδικασία με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών θεωρείται η μεταφορά της αίθουσας διδασκαλίας σε εικονικό

ηλεκτρονικό περιβάλλον και πρόσφατες έρευνες απέδειξαν ότι αποτελεί την πιο αποτελεσματική και επιτυχή μορφή διδασκαλίας στον κυβερνοχώρο (Eklund & Eklund, 1997).

Βιβλιογραφικά, η συμμετοχική διδασκαλία μέσω των Νέων Τεχνολογιών βασίζεται στις θεωρητικές και φιλοσοφικές προσεγγίσεις της εποικοδομητικής κριτικής ή αναλυτικής σκέψης (constructivism) (π.χ. Vygotsky, 2000) και στην συνεργατική εκπαίδευση (collaboratism-learning). Σύμφωνα με αυτές, η κοινωνική επικοινωνία και η διαλλακτικότητα αποτελούν καθοριστικά στοιχεία της εκπαιδευτικής διδασκαλίας τα οποία ενδέχεται να επηρεάσουν θεαματικά τα αποτελέσματα της εκπαίδευσης (Vygotsky, 2000). Συνεχείς έρευνες στην συμμετοχική εκπαιδευτική διαδικασία επιβεβαιώνουν την αποτελεσματικότητα της εφαρμογής αυτής της μεθόδου στην κλασική αίθουσα διδασκαλίας (Palloff & Pratt, 1999).

Ιδιαίτερα σημαντική είναι η μελέτη της σχέσης των εκπαιδευτικών λογισμικών με τη ΔΕΠΥ. Έρευνες καταδεικνύουν ότι οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να δώσουν ιδιαίτερη έμφαση στη χρήση παιγνιωδών λογισμικών που βοηθάνε τα παιδιά με ΔΕΠΥ να προσαρμοστούν στο ομαδικό παιχνίδι και μέσω των δραστηριοτήτων αυτών να καταφέρουν να επικεντρωθούν περισσότερο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Για παράδειγμα, οι Taylor and Kuo (2011) αναφέρονται στη συμβολή των σύγχρονων καινοτομιών στην προσαρμογή των παιδιών με ΔΕΠΥ. Η έρευνα τους δείχνει ότι η προσομοίωση γενικά, έχει θετική επίδραση και κυρίως αν γίνεται με την χρήση εκπαιδευτικού λογισμικού.

Οι Ohan et al (2008) δηλώνουν ότι με την χρήση των Νέων Τεχνολογιών μπορεί ο εκπαιδευτικός να κατανοήσει καλύτερα τις ανάγκες του μαθητή με ΔΕΠΥ και εν συνεχεία να αποφασίσει για τις παρεμβάσεις που θα κάνει για να βελτιώσει τις ικανότητές του. Ο Piscalkiene (2009) αναφέρει ότι σε έρευνα που έκανε για πειραματισμούς με Νέες Τεχνολογίες, κατάφερε όχι μόνο να βελτιώσει τις επιδόσεις των μαθητών αλλά και την ποιοτική βελτίωση της συμμετοχής στο μάθημα καθώς και την αύξηση της συγκέντρωσης στις δραστηριότητες που τους έχουν ανατεθεί.

Σε εφαρμογή των προτάσεων των Pierangelo, R. & Giuliani, G. (2008), φαίνεται πως η χρήση Νέων Τεχνολογιών στη διαδικασία εξυπηρετεί γνωστικούς, συναισθηματικούς και ψυχοκινητικούς στόχους. Ο υπολογιστής εξυπηρετεί στην

ομαδοσυνεργατική διδασκαλία σε μικρές ομάδες και τη διαμεσολάβηση συνομηλίκων με τη μορφή της αλληλοδιδασκαλίας. Προσελκύει το ενδιαφέρον, συμβάλει στη δημιουργία θετικού κλίματος για την προαγωγή θετικής αλληλεπίδρασης με στόχο τη μείωση των αρνητικών συμπεριφορών. Δημιουργεί ευχάριστο κλίμα και προσφέρει άμεσα έπαινο, ικανοποιώντας συναισθηματικά το μαθητή ενώ παράλληλα λειτουργεί ως κίνητρο και μπορεί να συμπεριληφθεί στο συμβόλαιο με τους μαθητές ως ενισχυτής της θετικής τους εκτίμησης. Συμβάλλει στην ανάπτυξη διαφόρων τρόπων μάθησης: μέσα από την εικονική πράξη, τον αναστοχασμό, την εξερεύνηση ή την τυχαία μάθηση. Η ενίσχυση και η αυτο-ενίσχυση που ακολουθεί τη λήψη ρόλου ηγέτη, όταν ο μαθητής παρουσιάζει το μάθημα συμβάλλει στη μείωση προβλημάτων συμπεριφοράς. Δευτερογενώς συμβάλλει στην αποδοχή μεταξύ των συμμαθητών ενεργοποιώντας Μετα-θετικές συμπεριφορές. Αναθέτοντας στους μαθητές να δημιουργήσουν με Νέες Τεχνολογίες και να προετοιμάσουν μέρος του μαθήματος ώστε να αναλάβουν ηγετικό ρόλο, ενισχύεται η αυτοπεποίθησή τους. Τέλος, η δημιουργία γωνιάς υπολογιστή στο χώρο διδασκαλίας, εξυπηρετεί την τροποποίηση του περιβάλλοντος που προτείνεται και στις περιπτώσεις μαθητών με ΔΕΠΥ.

Εκπαιδευτικά λογισμικά και εργαλεία Νέων Τεχνολογιών που χρησιμοποιήθηκαν στην εκπαιδευτική διαδικασία

- Κατά το σχ έτος 2008-2009 χορηγήθηκε στα σχολεία με τμήματα ένταξης, υποστηρικτικό υλικό (www.siem.gr) για τα διδακτικά πακέτα, με άδειες χρήσης. Περιλαμβάνουν υλικό για τους μαθητές, για τον εκπαιδευτικό, φύλλα εργασίας, φύλλα ελέγχου και διασκεδαστικές δραστηριότητες. Περιλαμβάνεται CD εγκατάστασης, εγχειρίδιο χρήσης.



- Στην ιστοσελίδα του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου, μπορεί κάποιος να βρει υλικό για όλες τις τάξεις του δημοτικού (<http://www.pi-schools.gr/software/dimotiko/>), ή του γυμνασίου (<http://www.pi-schools.gr/software/gymnasio/>) για χρήση ή μεταφόρτωση, ομαδοποιημένα ανά μάθημα.

Υπουργείο Παιδείας, Διά Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

ΕΚΠ/ΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

► Συμπιεσμένη μορφή των λογισμικών
► Διάθεση των λογισμικών στην ιστοσελίδα <http://ts.sch.gr/repo>, κατάλληλα τροποποιημένων από τον Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας ΕΑΙΤΥ, ώστε να είναι δυνατή η εγκατάσταση και χρήση τους σε περιβάλλον Ubuntu/Debian.

Συμπιεσμένη μορφή των λογισμικών

α/α	Περιγραφή
1.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Α. Αρχαία Ελλάδα - Τόπος και άνθρωποι Β. Ηρόδοτου Ιστορίες Α', Β' Γυμν.
2.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Χημεία Β' - Γ Γυμνασίου
3.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Φιλοσοφικά Κείμενα Γ Γυμνασίου
4.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Γεωλογία - Γεωγραφία Α', Β' Γυμνασίου
5.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Αγγλικά για Αρχαρίους α', β', γ' Γυμνασίου
6.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Αγγλικά για Προχωρημένους α', β', γ' Γυμνασίου
7.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Φυσική β', γ' Γυμνασίου
8.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Ιστορία α', β', γ' Γυμνασίου
9.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Βιολογία α' - γ' Γυμνασίου
10.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Τοπική Ιστορία Γ Γυμνασίου
11.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Θρησκευτικά Α', Β', Γ Γυμνασίου
12.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Γερμανικά α' - β' - γ' Γυμνασίου
13.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Φυσική Αγωγή Γυμνασίου
14.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Ομηρικά Έπη Α' - Β' Γυμνασίου
15.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Γαλλικά α' - β' - γ' γυμνασίου
16.	Εκπαιδευτικό Λογισμικό (CD-ROM) Πληροφορική Α' - Β' - Γ Γυμνασίου

Αρχή

- Το αποθετήριο μαθησιακών αντικειμένων **ΦΩΤΟΔΕΝΤΡΟ** (<http://photodentro.edu.gr/>) περιλαμβάνει βίντεο, υλικό και φύλλα εργασίας, λογισμικά, ορθές πρακτικές, όλα ταξινομημένα για πολύ εύκολη αναζήτηση

The screenshot shows the search results on the Photodentro website. The search query is "φαινόμενο θερμότητας". The results are categorized into thematic areas and types of resources. The first result is "ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΘΕΡΜΟΚΗΠΙΟΥ" (The Greenhouse Effect), which is an educational material for gymnasiums, general level, type of educational material: presentation, thematic area: Biology > Organisms and Environment > Environment. The second result is "Καιρός" (Weather), which is an educational material for municipalities, gymnasiums, type of educational material: educational scenario - learning design, thematic area: Geography-Geology > Anthropogenic Environment > Anthropogenic Activities - Production.

- Στην εκπαιδευτική πύλη (<http://www.eduportal.gr/about/>) είναι αναρτημένο και ελεύθερο για χρήση διαδραστικό λογισμικό προσομοιώσεων για τη γεωγραφία (<http://e-geografia.eduportal.gr/>) και τη μελέτη περιβάλλοντος του δημοτικού σχολείου (<http://e-meleti.eduportal.gr/>). Μέσω αυτών εύκολα μπορεί να καταλάβει ο μαθητής π.χ. την εναλλαγή μέρας νύχτας με την περιστροφή της γης, την επίδραση τη οροσειράς της Πίνδου στο κλίμα της Ελλάδας, ενώ διατίθενται και άλλες προσομοιώσεις.



- Το GoogleEarth είναι μια εφαρμογή που διατίθεται δωρεάν από τη Google (<http://www.google.gr/intl/el/earth/>). Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να περιηγηθούν στο παγκόσμιο ανάγλυφο, να παρατηρήσουν τη γειτνίαση των πόλεων και των χωρών και να μάθουν βιωματικά τους διάφορους γεωγραφικούς όρους (φιόρδ, κόλπος, ισθμός κ.ά.)



- Για να δημιουργήσουμε σταυρόλεξα, κουίζ σύντομης απάντησης, συμπλήρωσης κενών για ηλεκτρονική χρήση αλλά και για ενσωμάτωση στα φύλλα εργασίας και εκτύπωση μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το hotpotatoes. Την ελληνική έκδοση του ελεύθερου λογισμικού, αναλυτικές οδηγίες εγκατάστασης και χρήσης καθώς και παραδείγματα, μπορούμε να βρούμε στη σελίδα (<http://users.sch.gr/salnk/didaskalia/Hotpotatoes.htm>)

users.sch.gr/salnk/didaskalia/Hotpotatoes.htm

"Hotpotatoes 6.2"

Γενικά

Το **HotPotatoes** είναι ένα πρόγραμμα ανοιχτού λογισμικού με το οποίο μπορείτε να δημιουργήσετε **ασκήσεις διαφόρων μορφών** για χρήση είτε **μέσω internet** είτε **μέσω υπολογιστή**. Στην πραγματικότητα είναι **java scripts** που δημιουργούνται με έναν ιδιαίτερα φιλικό τρόπο.

Το πρόγραμμα **δίνεται ελεύθερα** για μη εμπορικούς εκπαιδευτικούς σκοπούς και με την προϋπόθεση οι ασκήσεις που δημιουργούνται με αυτό να είναι ελεύθερα διαθέσιμες στο διαδίκτυο (περισσότερα γι' αυτό το ζήτημα στην παρακάτω διεύθυνση).

<http://hotpot.uvic.ca/>
 Αρχικά θα πρέπει να κατεβάσετε το πρόγραμμα **HotPotatoes 6.2** από τη διεύθυνση
<http://hotpot.uvic.ca/index.htm#downloads>

Το **Hotpotatoes** αποτελείται από 5 επιμέρους προγράμματα:

• JQUIZ (σύντομη απάντηση)	παράδειγμα
• JMIX (μπερδεμένη πρόταση)	παράδειγμα
• JCROSS (σταυρόλεξο)	παράδειγμα
• JMATCH (αντιστοίχιση)	παράδειγμα
• JCLOZE (συμπλήρωση κενών)	παράδειγμα

Παιδαγωγική αξία - Διδακτική χρήση

Οι αξίες των προγραμμάτων του **Hotpotatoes** βρίσκεται κυρίως στη δυνατότητα που δίνεται στον εκπαιδευτικό να φτιάξει εύκολα πολλά και **διαφορετικά είδη ασκήσεων** με τη μορφή **ιστοσελίδων** (html).

Στη συνέχεια οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση στις ασκήσεις είτε μέσα στο **σχολικό εργαστήριο** (εφόσον αποθηκευτούν στο τοπικό δίκτυο) είτε **με σύνδεση στο διαδίκτυο** (εφόσον αποθηκευτούν σε διακομιστή ιστοσελίδων π.χ στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο).

[Πάνω](#)

- Το crosswordLabs(<https://crosswordlabs.com/>) είναι ένα Web2.0 εργαλείο για δημιουργία online σταυρολέξων. Τα σταυρόλεξα που δημιουργούνται μπορούν να επιλυθούν online, να εκτυπωθούν ή να κοινοποιηθούν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή να σταλούν με email. Τα σταυρόλεξα φιλοξενούνται δωρεάν και μπορούν να αναζητηθούν με τον τίτλο τους ή με τις λέξεις που περιλαμβάνουν.

Crossword Labs

[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

τα κόκκινα λουστρίνια - Ειρήνης Μάρρα

PDF Word Share
 Instructions | Edit | Answer Key

Across

4. γεμάτο φακίδες, φακιδάρης
6. νυχτερινή εργασία
7. το μπροστινό πάνω τμήμα της μύτης του παπουτσιού
9. ό,τι απομένει μέσα στο ποτήρι από το ποστό, απόιασμα
11. προθιμισοσήθηκε
13. εξώφτερνα παπούτσια
14. μικρό κοπίδι (κοιτερό μοχαίρι) για την κοπή των δερμάτων
16. αυτός που έκανε το κούλια του. Ξεβωιασισμένος.

Down

1. Έλλινό ομοίωμα του κάτω μέρους του ποδιού, που χρησιμοποιείται για την κατασκευή, την επιδιόρθωση ή τη διατήρηση της φόρμας των παπουτσιών
2. έχαναν τη ναυτιλία τους, γίνονταν άνοστα
3. το πάνω μέρος του παπουτσιού
5. τεχνίτης που κατεργάζεται τα δέρματα, βυρσοδέμης
8. ώριμος
10. φιλοδώρημα
11. αυτός που κάνει παζάρια

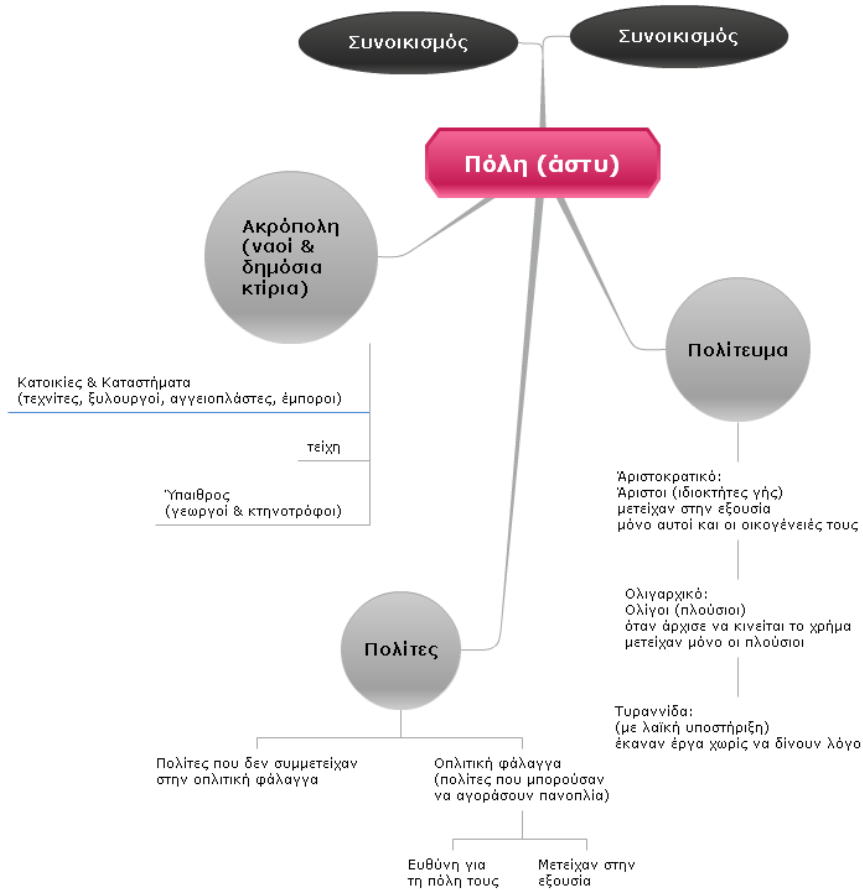
- Οι χρονογραμμές φαίνονται βοηθητικές στα παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες. Οι ίδιοι οι μαθητές μπορούν να τοποθετήσουν τα γεγονότα πάνω στη γραμμή του χρόνου, εισάγοντας και σχετικές εικόνες σε πολύ φιλικό περιβάλλον. Με αυτό το Web2.0 εργαλείο (<https://www.timetoast.com/>) δίνεται η δυνατότητα εκτύπωσης τόσο της χρονογραμμής όσο και των γεγονότων σε λίστα.



Για την τοποθέτηση προ Χριστού γεγονότων στη γραμμή του χρόνου χρησιμοποιούμε το (<http://www.dipity.com/>). Εδώ εκτός από εικόνες, γεγονότα και περιγραφές, μπορούν να εισαχθούν και μουσικές ή video. Επίσης υπάρχει δυνατότητα εκτύπωσης ή προβολής online, ανάρτηση της χρονογραμμής στο YouTube ή σε ιστολόγιο.



Η δημιουργία εννοιολογικών χαρτών κατά την παρουσίαση του μαθήματος, προσφέρει την καλή συσκευασία της γνώσης. Πολύ φιλικό περιβάλλον παρουσιάζει το mindomo, (<https://www.mindomo.com/>) ενώ όταν υπάρχει και διαδραστικός πίνακας εξασφαλίζει τη συμμετοχή όλων των μαθητών στη διαδικασία. Ο εννοιολογικός χάρτης μπορεί να εξαχθεί ως εικόνα ή να διατηρηθεί στο λογαριασμό του χρήστη.



- Για να δημιουργηθούν και να δημοσιευθούν στον παγκόσμιο ιστό περιοδικά σε μορφή e-book χρησιμοποιούμε το issuu (<https://issuu.com/>). Μετατρέπει αυτόματα τα κείμενα που έχουν δημιουργηθεί με κάποιον κειμενογράφο και σελιδοποιούνται χωρίς να είναι απαραίτητη καμία παραπάνω γνώση.

Οι αδερφές του:


Κατήκω: Παινεύτηκε με το Μιχαήλ Π. Τρονό, Δημοδιδάσκαλο και απέκτησαν τα παιδιά: Φύσιο: Συνταξιολόγο Δάσκαλο Ηρώδίκη: Αγρότισσα Θεοδώρα: Μοδίστρια Πανεπλή: Συνταξιολόγο ΟΤΕ και Πανεπλή: Δασκάλα η οποία δεν εφόσκησε το επάγγελμά.

Σταυρούλα: Παινεύτηκε με το Βασίλειο Μιχαλόπουλο, Τεχνίτη και απέκτησαν τα παιδιά: Θεοδόσιο: Συνταξιολόγο Αυτοκινητιστή Θεοδώρα: Συνταξιολόγο Συνδικαλιστή Ηλία: Συνταξιολόγο ΟΤΕ Κωνιά: Έχει αποβιώσει και Γεωργία: Μετανάστρια

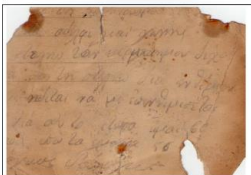
Ελένη: Παινεύτηκε με τον Παναγιώτη Αποστολόπουλο, ο οποίος ήρθε σιγάμπετρος και απέκτησαν τα παιδιά: Γεώργιο: Μουσικό Αποστολό: Συνταξιολόγο ΔΕΗ Μιχαήλ: Υπάλληλο ΟΣΕ Αργύρο: Δημόσιο Υπάλληλο Υπουργείου Υγείας Σημ.: Το Μιχαήλ τον εβάπτισε ο δικηγόρος Δημήτριος Άρχας.



Η Κατήκω

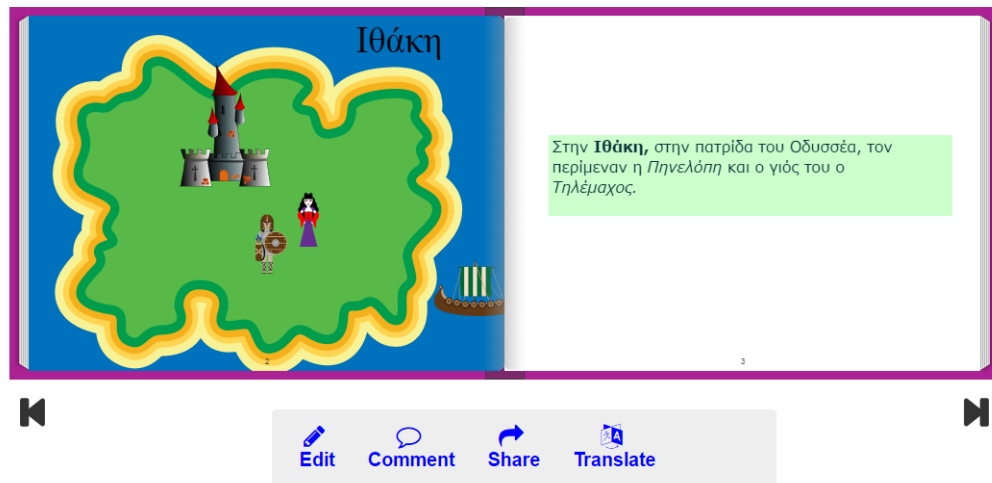



Λευκή σοσολιά στα βενά της Βερβίκο Ηαίκοι, στις 3 Ιανουαρίου '41. Ο Έσχατος Άδης, είναι ο τελευταίος βενά.



Ολοκληρώθηκε της σοσολιάς: Τη 3 Ιανουαρίου '41... Και αλλίως και ποιος... Στάλα το κάρτα μεν φθες ήμα... Σας το στέλνω δια σέβας, με καλώς να με επιστρέψετε. Εί, απο σέβας ήμα 46... Να τονή ήμα 56.

- Η δημιουργία e-book με το (www.storyjumper.com) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή γραπτού λόγου αλλά και για ολόκληρο project αφού είναι εύκολο στη χρήση ακόμα και σε παιδιά μικρής ηλικίας. Δίνεται η δυνατότητα εισαγωγής έτοιμων στοιχείων και εικόνων, αλλά μπορούμε να ενσωματώσουμε και φωτογραφίες ή ζωγραφιές που δημιουργήθηκαν ηλεκτρονικά ή σαρώθηκαν από έντυπο. Το λογισμικό προσφέρεται δωρεάν με τη δημιουργία απλού λογαριασμού, ενώ το δημιούργημα μπορεί να εκτυπωθεί, να ενσωματωθεί σε ιστοσελίδα, ιστολόγιο ή σελίδα κοινωνικής δικτύωσης. Επίσης φιλοξενείται δωρεάν στην ιστοσελίδα του προγράμματος, δημόσια ή ιδιωτικά.



- Ενδιαφέρον εργαλείο δημιουργίας κόμικς είναι το (<http://www.toondoo.com/>). Πρόκειται για ένα επίσης ελεύθερο προς χρήση λογισμικό με τη δημιουργία απλού λογαριασμού χρήστη. Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν κόμικς επιλέγοντας από τους χαρακτήρες που διατίθενται ενώ μπορούν εύκολα να τροποποιήσουν τη στάση του σώματος ή την έκφραση του προσώπου των ηρώων που θα χρησιμοποιηθούν καθώς και του υπόβαθρου της σκηνής.



- Ολόκληρο νέο λήμμα μπορεί να δημοσιευθεί στη γνωστή wikipedia, (<https://el.wikipedia.org/>) ή να διορθωθεί ένα ήδη υπάρχον. Σαφείς και αναλυτικές οδηγίες υπάρχουν online, στο μενού Βοήθεια.

Αγορά Προσφάτως αλλαγές **Βοήθεια** 1

Επικοινωνία Δωρεές

Εργαλεία Συνδέσμος προς εδώ Σχετικές αλλαγές Ειδικές σελίδες Σταθερός σύνδεσμος Πληροφορίες σελίδας Αντικείμενο Wikidata

Εκτύπωση/Εξαγωγή Δημοσιονομία Βιβλίου Κατάβαση ως PDF Έκδοση εκτύπωσης

Σε άλλα εργαλεία Wikimedia Commons MediaWiki Meta-Wiki Wikispecies Wikidata Βικιφθέγματα Βικιθήκη Βικιεπιστήμιο

Άλλες γλώσσες Ελληνικά English Español

Σχετικά με τη Βικιπαίδεια

- Εισαγωγή στη Βικιπαίδεια
- Συχνές ερωτήσεις για τη Βικιπαίδεια
- Πνευματικά δικαιώματα
- Αποποίηση ευθυνών
- Το Λήμμα για τη Βικιπαίδεια
- Δημοσιεύματα του τύπου

Ρυθμίσεις χρήστη

- Εγγραφή και σύνδεση με λογαριασμό χρήστη
- Πώς να αλλάξετε τις επιλογές χρήστη
- Σελίδα χρήστη και σελίδα συζήτησης
- Επιβεβαίωση email

Συγγραφή λημμάτων

- Πώς να ξεκινήσετε ένα καινούριο λήμμα
- Οδηγός για νέους χρήστες

Τεχνική βοήθεια

- Πώς να επεξεργαστείτε ένα λήμμα με το νέο σύστημα. 3
- Πώς να επεξεργαστείτε ένα λήμμα με την επεξεργασία κώδικα Μπορείτε να περασμαστείτε στο πρόγραμμα
 - Πώς να χρησιμοποιήσετε την σύνοψη επεξεργασίας.
 - Πώς να βάλετε μια σελίδα σε μια Κατηγορία
- Εικόνες
 - Πώς να προσθέσετε εικόνες σε λήμματα
 - Πώς να επφορμάσετε αρχεία στη Βικιπαίδεια
- Τίτλοι σελίδων
 - Πώς να μετονομάσετε (μετακινήσετε) μια σελίδα
 - Πώς να ανακατευθύνετε σε κάποια σελίδα
- Πώς να προσθέσετε πρότυπα κείμενα
- Πώς να χρησιμοποιήσετε τις σελίδες Σχετικές Αλλαγές
- Πώς να χρησιμοποιήσετε την σελίδα Σχετικές Αλλαγές
- Πώς να επαναφέρετε μια σελίδα σε προηγούμενη της εκδοχή
- Πώς να επεξεργαστείτε μαθηματικούς τύπους με το TeX
- Πώς να παραθέτετε πηγές και εξωτερικούς συνδέσμους
- Συνδέσεις και Παραπομπές (πώς και γιατί, «εργαλειοθήκη»)
- Ταυτόχρονη επεξεργασία λημμάτων
- Διαγνωστικές συνδέσεις
- Πώς να επεξεργαστείτε με εξωτερικό επεξεργαστή κειμένου

- Ολοκληρωμένη παρουσίαση ενός θέματος μπορεί να γίνει με τη δημιουργία ιστοσελίδας και δημοσίευση στον ιστό. Το weebly (<https://www.weebly.com/>) είναι ένα ελεύθερο εργαλείο δημιουργίας και δωρεάν φιλοξενίας ιστοσελίδων με τη διαδικασία «σύρε και άφησε» (draganddrop). Το παρακάτω στιγμιότυπο λήφθηκε από την ιστοσελίδα που δημιουργήθηκε στο ΕΕΕΕΚ Ελευσίνας, από μαθήτρια της δομής αυτής, μετά από μικρή παρουσίαση των δυνατοτήτων από τον εκπαιδευτικό.



Συμπεράσματα

Η εμπλοκή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία με τη χρήση εκπαιδευτικού λογισμικού και Νέων Τεχνολογιών είχε θετικά αποτελέσματα για την ομάδα. Βοήθησε στην κατανόηση των εννοιών των μαθημάτων, ενέπνευσε και έδωσε κίνητρο στους περισσότερους από τους μαθητές που συμμετείχαν ώστε να ασχοληθούν συστηματικά και μεθοδευμένα με το αντικείμενο του εκάστοτε μαθήματος. Οι ομάδες συνεργάστηκαν δημιουργικά και με αμείωτο ενδιαφέρον, προσελκύοντας και κάποιους πιο αδιάφορους μαθητές. Οισυμμετέχοντεςεξέφρασαντηνεπιθυμίαναεπαναλαμβάνονταιπαρόμοιεςδραστηριότητες.

Βιβλιογραφία

CROSSWORDLABS. (n.d.). Ανάκτηση Ιανουάριος 29, 2016, από <https://crosswordlabs.com/>

DIPITY. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 25, 2015, από <http://www.dipity.com/>

GOOGLE EARTH. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 25, 2015, από <http://www.google.gr/intl/el/earth/>

HOT POTATOES. (n.d.). Ανάκτηση Οκτώβριος 10, 2015, από <http://users.sch.gr/salnk/didaskalia/Hotpotatoes.htm>

- ISSUE*. (n.d.). Ανάκτηση Ιανουάριος 25, 2012, από <https://issuu.com/>
- MINDOMO*. (n.d.). Ανάκτηση Μάρτιος 10, 2015, από <https://www.mindomo.com/>
- Ohan, J. L. (2008, 8). Does Knowledge About Attention-Deficit/ Hyperactivity Disorder Impact Teachers' Reported Behaviors and Perceptions? *School Psychology Quarterly* (23), σσ. 436-449.
- P., E. J. (1997). Collaboration and networked technology. *Journal of Educational Computing in Teacher Education* (13), σσ. 14-19.
- Palloff, R. &. (1999). *Building Learning Communities in Cyberspace: Effective strategies for the online classroom*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Pierangelo, R. &. (2008). *Classroom Management for students with Emotional and Behavioral Disorders*. California: Corwin Press.
- Piscalkiene, V. (2009, 8). Experimental training of children with attention deficit/hyperactivity disorder. *US-China Education Review* (6), σσ. 17-30.
- STORYJUMPER*. (n.d.). Ανάκτηση Οκτώβριος 15, 2013, από <https://www.storyjumper.com/>
- Taylor, F. &. (2011, 3). Could Exposure to Everyday Green Spaces Help Treat ADHD? Evidence from Children's Play Settings. *Applied Psychology: Health and Well Being* (3), σσ. 281-303.
- TIMETOAST*. (n.d.). Ανάκτηση Μάρτιος 20, 2015, από <https://www.timetoast.com/>
- TOONDOO*. (n.d.). Ανάκτηση Μάρτιος 20, 2014, από <http://www.toondoo.com/>
- Vygotsky, L. (2000). *Νους στην κοινωνία: η ανάπτυξη των ανώτερων ψυχολογικών διαδικασιών*. Αθήνα: Gutenberg.
- WEEBLY*. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 28, 2012, από <https://www.weebly.com/>
- WIKIPEDIA*. (n.d.). Ανάκτηση Αύγουστος 3, 2016, από <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BA%CE%B9%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CE%B9%CE%B1:%CE%92%CE%BF%CE%AE%CE%B8%CE%B5%CE%B9%CE%B1>

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΥΛΗ ΠΑΙΔΕΙΑΣ για τη Γεωγραφία. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 25, 2015, από <http://e-geografia.eduportal.gr/>

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΥΛΗ ΠΑΙΔΕΙΑΣ για τη Μελέτη Περιβάλλοντος. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 25, 2015, από <http://e-meleti.eduportal.gr/>

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ. (n.d.). Ανάκτηση Μάρτιος 10, 2015, από <http://www.pi-schools.gr/software/dimotiko/>: <http://www.pi-schools.gr/software/dimotiko/>

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ. (n.d.). Ανάκτηση Μάρτιος 10, 2015, από <http://www.pi-schools.gr/software/gymnasio/>: <http://www.pi-schools.gr/software/gymnasio/>

ΦΩΤΟΔΕΝΤΡΟ. (n.d.). Ανάκτηση Φεβρουάριος 2, 2015, από <http://photodentro.edu.gr>: <http://photodentro.edu.gr/>