

Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' επιπέδου ΤΠΕ στα Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης (ΠΑΚΕ)

Αξιοποίηση των Web 2.0 εργαλείων στο Γυμνάσιο

Μπαρμπόπουλος Γεώργιος
Συντονιστής Εκπαιδευτικού Έργου κλ. ΠΕ86



Τι είναι το Web 2.0;

- **Μια σειρά από εφαρμογές και περιβάλλοντα στο Διαδίκτυο**
- **Ανοιχτά στην πρόσβαση**
- **Ευνοούν την ενεργό συμμετοχή των χρηστών – κοινωνικοποίηση, αλληλεπίδραση**



Web 2.0



© BLAUGH.COM · FITZ & PIRILLO · SAVE 10% AT GODADDY BY USING THE COUPON CODE "BLAUGH"



Σημασία Web 2.0

- Στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι εκφράζονται, επικοινωνούν, διαμορφώνουν ταυτότητες
- Μείωση ψηφιακού χάσματος
- Συνεργασία, αλληλεπιδράσεις
- Προσωπική έκφραση
- Απαραίτητες οι δεξιότητες ψηφιακού εγγραμματισμού

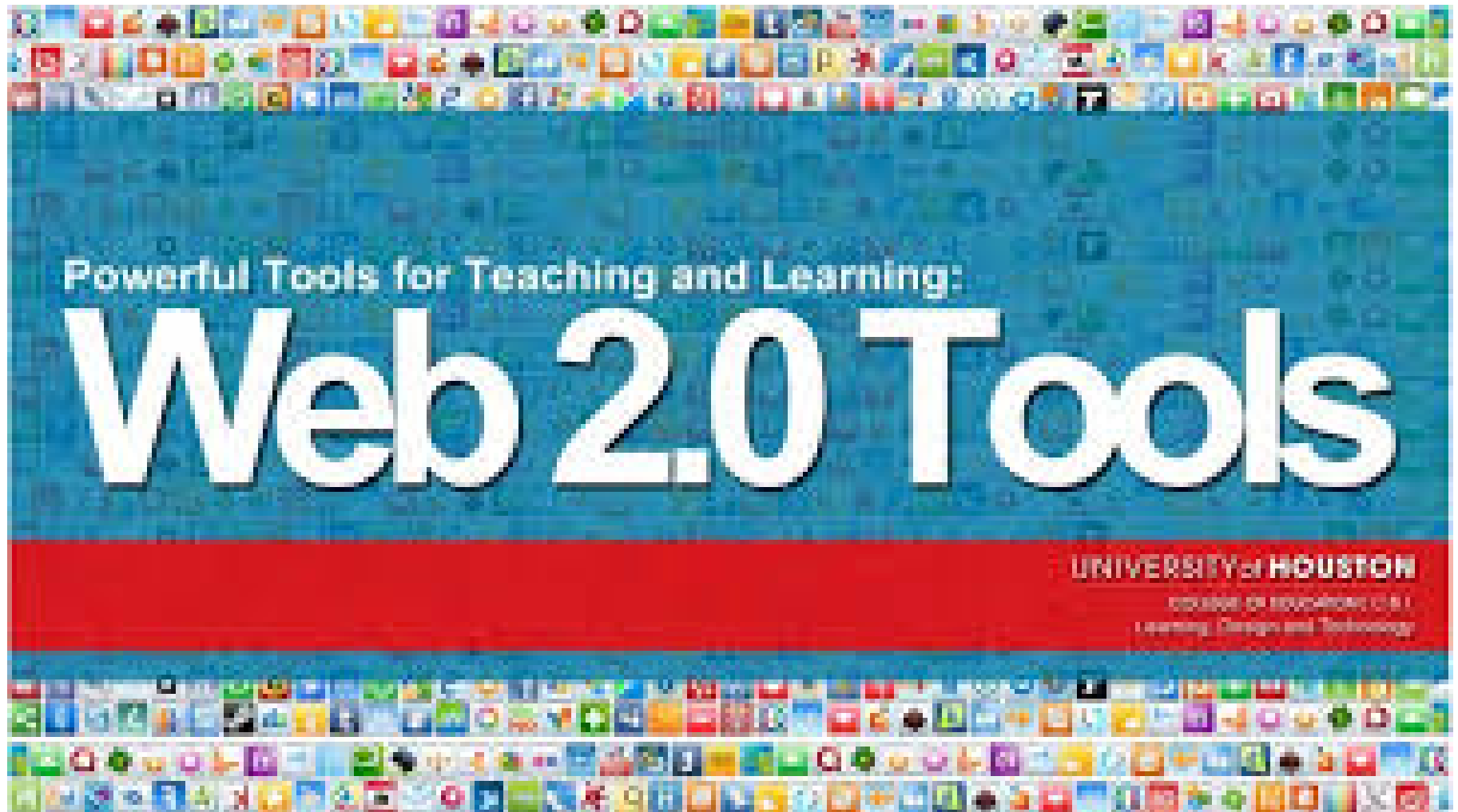


Συνεργατικά εργαλεία

- **Σύνολο εργαλείων και υπηρεσιών που παρέχουν ένα κοινόχρηστο χώρο όπου απομακρυσμένοι χρήστες (π.χ. μαθητές, εκπαιδευτικούς) μπορούν συνεργατικά να δημιουργήσουν περιεχόμενο**



Κατηγοριοποίηση Εργαλείων Web 2.0



Η χρήση των wikis στη διδασκαλία

- **Wikis: επιτρέπουν τη συνεργατική δημιουργία διαδικτυακού τόπου από όλους τους χρήστες (όχι μόνο το δημιουργό)**
- **Πλήθος έτοιμων εκπαιδευτικών wikis**
- **Πλατφόρμες που επιτρέπουν τη δημιουργία wikis από τους μαθητές**



Μελέτη περίπτωσης: Wikipedia

- Το πιο γνωστό «προϊόν» των wikis είναι η γνωστή Wikipedia (<http://el.wikipedia.org>)
- <http://www.wikimedia.org>: όλοι οι σχετικοί ιστοχώροι με το project wikipedia.



Η ελληνική Βικιπαίδεια

- Στην ελληνική wikipedia (<https://el.wikipedia.org/wiki/Πύλη:Κύρια>) μπορείτε να βρείτε οδηγίες και σελίδες βοήθειας για τον τρόπο συγγραφής ή επεξεργασίας άρθρων.
- Στο διαδικτυακό τόπο του ΕΛ/ΛΑΚ (Ελεύθερο Λογισμικό / Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα) μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες για τη Wikipedia, χρήσιμους συνδέσμους (<https://mycontent.ellak.gr/wikipedia/chrisimi-odigi-ke-sindesmi-gia-tin-wikipedia/>) και οδηγό για τη χρήση της από εκπαιδευτικούς (<https://mycontent.ellak.gr/wikipedia/>).

W Παρουσίαση

Η Βικιπαίδεια ή **Wikipedia** είναι ένα συλλογικό εγκυκλοπαιδικό εγχείρημα που έχει συσταθεί στο Διαδίκτυο, παγκόσμιο, πολύγλωσσο, που λειτουργεί με την αρχή του wiki. Η Βικιπαίδεια έχει ως στόχο να παρέχει ελεύθερα επαναχρησιμοποιήσιμο περιεχόμενο, με αντικειμενικά και επαληθεύσιμα στοιχεία, που ο καθένας μπορεί να τροποποιήσει και να βελτιώσει.

Το έργο ορίζεται από τις **ιδρυτικές αρχές**. Το περιεχόμενό του είναι υπό την άδεια **Creative Commons BY-SA** και μπορεί να αντιγραφεί και να επαναχρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο της ίδιας άδειας - ακόμα και για εμπορικούς σκοπούς - με την επιφύλαξη της συμμόρφωσης με τους όρους της άδειας.

Σχετικά

✎ Συμμετοχή

Ο καθένας μπορεί διαδικτυακά να δημοσιεύσει άμεσα περιεχόμενο, αρκεί να ακολουθήσει τους βασικούς κανόνες που καθορίζονται από την κοινότητα, π.χ., την επαληθευσσιμότητα του περιεχομένου ή την αποδοχή των λημμάτων.

Πολλές **σελίδες βοήθειας** είναι διαθέσιμες, συμπεριλαμβανομένων του πώς να ξεκινήσετε ένα λήμμα, να επεξεργαστείτε ένα λήμμα ή να τοποθετήσετε μια εικόνα. Μη διστάσετε να θέσετε οποιοδήποτε ερώτημα.

Οδηγός για νέους χρήστες • Περιεχόμενα βοήθειας

👥 Κοινότητα

Συνολικά 254.783 λογαριασμοί χρηστών δημιουργήθηκαν στην Βικιπαίδεια, και από αυτούς, 846 ήταν ενεργοί κατά τον τελευταίο μήνα. Όλοι οι συντάκτες λημμάτων της Βικιπαίδειας είναι εθελοντές



Google Docs

ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΡΙΗΜΕΡΗ ΕΚΔΡΟΜΗ ΜΑΣ ΣΤΑ ΙΩΑΝΝΙΝΑ

1. Συμπληρώστε τα κελιά με τα δεδομένα της εκδρομής στην αριστερή στήλη.

2. Συμπληρώστε τα κελιά με τους υπολογισμούς στην δεξιά στήλη βάζοντας τους κατάλληλους τύπους

Σημείωση: Αν περάσετε το ποντίκι επάνω από το κάθε κελί θα δείτε τι ακριβώς σας ζητάει σαν σχόλιο.

ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΜΑΣ		ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΙ ΜΑΣ	
ΗΜΕΡΕΣ ΕΚΔΡΟΜΗΣ	3	ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΗΜΕΡΗΣΙΑ ΕΞΟΔΑ	990,00€
ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΔΙΩΝ:	22	ΑΜΟΙΒΗ ΟΔΗΓΟΥ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ:	468,00€
ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΜΕ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ:	234	ΗΜΕΡΗΣΙΟ ΚΟΣΤΟΣ ΕΚΔΡΟΜΗΣ	1.458,00€
ΚΟΣΤΟΣ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΧΛΜ:	1,00€	ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΚΟΣΤΟΣ ΤΡΙΗΜΕΡΗΣ ΕΚΔΡΟΜΗΣ:	4.374,00€
ΗΜΕΡΗΣΙΑ ΕΞΟΔΑ:	45,00€	ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΚΟΣΤΟΣ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΠΑΙΔΙ:	198,82€

Κοργιαλένιο Γυμνάσιο Αργοστολίου, Ιωάννινα

Αναχώρηση τώρα

Αποστολή οδηγιών στο τηλέφωνό σας

μέσω Πάτρα- Σάμη/Σάμη- Πάτρα και Α5 5 ώρ. 52 λεπτ. 352 χλμ.

5 ώρ. 31 λεπτ. χωρίς κυκλοφορία

Αυτή η διαδρομή περιλαμβάνει πορθμείο.
Αυτή η διαδρομή περιλαμβάνει διοδία.

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

5 ώρ. 52 λεπτ. 352 χλμ.

Ιωάννινα

Πάτρα

ΕΠΙΤΑΝΗΣΙΑ



Google Docs

Κεφαλονίτικο Καρναβάλι 2019

ΠΟΡΟΣ: 3/3, 2:30 μ.μ.
ΑΡΓΟΣΤΟΛΙ: 10/3, 2:30 μ.μ.
ΛΗΞΟΥΡΙ: 10/3, 3:30 μ.μ.



<https://www.kefalonitis.com/culture/item/29938-to-karnavali-stin-archaiotita-xristianismo-eptanisa-kefalonia-syntomes-anafores.html>

Όνομα Γιορτής	Που;	Πότε;	Από Πότε;	Ενδυμασίες	Μουσική	Ειδικές Δραστηριότητες



Blogs στην εκπαιδευτική διαδικασία

- Ένα είδος προσωπικού ημερολογίου
- Αλλά και προσωπικές, ψηφιακές εφημερίδες, τόποι κοινωνικού σχολιασμού, δημοσιογραφία του πολίτη
- Εργαλεία δημιουργίας ιστολογίων από όλους
- Εξειδικευμένα εργαλεία για μαθητές και εκπαιδευτικούς (π.χ. <https://edublogs.org/>)
- Αναγνώσιμες σε όλους ή μόνο σε εγγεγραμμένους χρήστες
- Υπηρεσία από το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο <http://blogs.sch.gr>



Twitter

- **Micro-blogging: π.χ. Twitter**
- **Χρήση hashtags (ετικέτες συζήτησης π.χ. #Greece, #εκπαιδευση) για το συντονισμό και τη δημιουργία κύκλου συζήτησης γύρω από ένα συγκεκριμένο θέμα, ή η χρήση του @όνομα για να δείξει ένα μήνυμα που απευθύνεται σε κάποιον συγκεκριμένα**



Social Networks

- Δημόσιο Προφίλ
- Λίστα Χρηστών
- Facebook, Myspace, LinkedIn



Content Communities

- **Multimedia sharing**
- **Καταναλωτής και Παραγωγός**
- **Εκπαιδευτικά βίντεο, παρουσιάσεις, φωτογραφίες, ήχος, μουσικές επιλογές**
- **Youtube, slideshare, Flickr, instagram**



Padlet

- <https://padlet.com/>
- Δημιουργία συνεργατικού «πίνακα ανοικoinώσεων»
- Εύκολη χρήση από εκπαιδευτικούς και μαθητές
- Επιφάνεια διεπαφής μεταφρασμένη και στα ελληνικά



Prezi

- <https://prezi.com/>
- Δημιουργία μη γραμμικών πολυμεσικών παρουσιάσεων
- Λευκός καμβάς, zoom-in/zoom-out
- Δυνατότητα εξ αποστάσεως συνεργασίας στη ίδια παρουσίαση



Twiddla

- <https://www.twiddla.com/>
- Εύκολη και γρήγορη δημιουργία ιδιωτικού κοινόχρηστου χώρου (πίνακα) για τους μαθητές
- Οι χρήστες μπορούν να εισάγουν κείμενο, αρχεία, εικόνες, να ζωγραφίσουν, να επεξεργαστούν μια ιστοσελίδα, μια εικόνα ή ένα κείμενο
- Ενσωματώνει τη δυνατότητα σύγχρονης συζήτησης (chat)
- Δεν απαιτείται η δημιουργία λογαριασμού από τους χρήστες.



Δημιουργία Αφίσας

- Υπάρχει ένα πλήθος διαδικτυακών υπηρεσιών που επιτρέπουν στους χρήστες να δημιουργήσουν αφίσες ή infographics.
- Οι μαθητές θα πρέπει όχι μόνο να οργανώσουν οπτικά τις πληροφορίες και να τις παρουσιάσουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο σε ένα ευρύτερο κοινό, αλλά θα πρέπει επίσης να επεξεργαστούν πληροφορίες, να τις αναλύσουν, να εντοπίσουν τα βασικά σημεία και τις σχέσεις μεταξύ των εννοιών, και να σκεφτούν τον κατάλληλο τρόπο για να τις παρουσιάσουν έτσι ώστε να είναι κατανοητές.
- Παράδειγμα το Piktochart
 - <https://piktochart.com>



Δημιουργία ψηφιακών ιστοριών και κόμικς

- Ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) είναι ο όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει μια ιστορία η οποία ενσωματώνει και συνδυάζει στο πλαίσιο της αφήγησης μια ποικιλία πολυμέσων όπως εικόνες, γραφικά, ήχο (φωνή αφηγητή, μουσική, άλλους ήχους), κινούμενη εικόνα (βίντεο ή κινούμενα σχέδια).
- Ενδεικτικές υπηρεσίες που για τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών και κόμικς:
 - Storybird (<http://storybird.com>): απαιτείται δημιουργία λογαριασμού, δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας λογαριασμού εκπαιδευτικού, ενσωματώνει λειτουργίες για την προσθήκη και διαχείριση μαθητών, την ανάθεση εργασιών, και την παρακολούθηση δουλειάς τους.
 - Little Bird Tales (<https://littlebirdtales.com>): δημιουργία ιστορίας και δυνατότητα ηχογράφησης



Δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών

- Στο πλαίσιο της ανάπτυξης ενός ψηφιακού παιχνιδιού οι μαθητές θα πρέπει να σκεφτούν όχι μόνο τη ροή και την παρουσίαση της ιστορίας (ψηφιακή αφήγηση) αλλά να σχεδιάσουν και να ενσωματώσουν τις ενέργειες των παικτών που θα το χρησιμοποιήσουν.
 - με ποιους τρόπους θα ενεργήσουν οι παίκτες και θα αλληλεπιδράσουν στο ψηφιακό παιχνίδι που θα δημιουργήσουν
- Εξειδικευμένα περιβάλλοντα για τη δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών:
 - Scratch: <http://scratch.mit.edu/scratch2download>
 - GameStar Mechanic: <https://gamestarmechanic.com>



Web2.0 στην Εκπαίδευση

Web 2.0

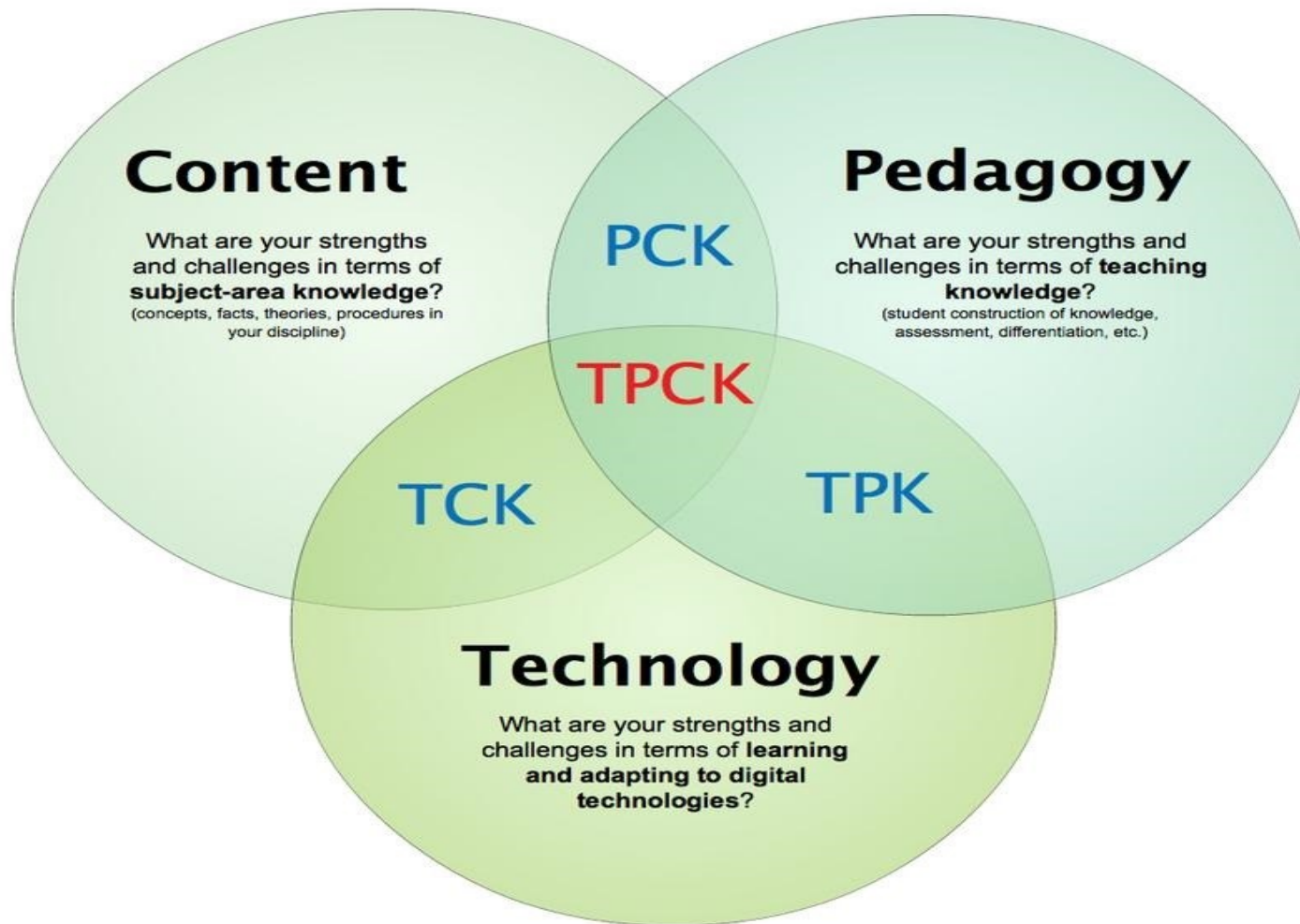


Παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης του διαδικτύου και των υπηρεσιών Web 2.0

- Η δημιουργία περιεχομένου, ψηφιακού ή μη, αποτελεί πολύτιμη μαθησιακή δραστηριότητα.
 - θεωρίες μάθησης όπως ο εποικοδομισμός (J. Piaget) και ο κατασκευαστικός εποικοδομισμός (S. Papert), κοινωνικο – πολιτισμικές θεωρίες (Vygotsky)
- Υπηρεσίες Web 2.0, μπορούν να υποστηρίξουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες δημιουργίας περιεχομένου από τους μαθητές



Το μοντέλο τεχνολογικού και παιδαγωγικού περιεχομένου γνώσης



Χρήση του Web 2.0 στην εκπαίδευση

- Ο μαθητής δοκιμάζει, κάνει λάθη, ξαναδοκιμάζει μέχρι να ανακαλύψει από μόνος το αυτό που επιδιώκει.
- Οι μαθητές και καθηγητές μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους και έξω απ' την τάξη.
- Ο ρόλος του εκπαιδευτικού αντιστοιχεί, παιδαγωγικά, στην ενεργητική μάθηση μέσα από την ανακάλυψη. Ο μαθητής «μαθαίνει πώς να μαθαίνει»



Χρήση του Web 2.0 στην εκπαίδευση

- Υποστηρίζει την ανάπτυξη κοινοτήτων μάθησης
- Αποτελεί θετικό κίνητρο για την ενεργό συμμετοχή στο μάθημα
- Ενισχύει τη σύνδεση του σχολείου με την πραγματική ζωή



Χρήση του Web 2.0 στην εκπαίδευση

- Η κοινωνικοποίηση των μαθητών.
- Συνεργασία των μαθητών και ανταλλαγή απόψεων.
- Δημιουργία μιας θετικής στάσης απέναντι στις κοινωνικές διαδικασίες.



Συμπεράσματα

- Το web 2.0 δεν αφορά την τεχνολογία αλλά τους ανθρώπους.
- Η κοινωνική δικτύωση και η συνεργατικότητα βρίσκονται στο επίκεντρο.



Σας ευχαριστούμε

Web 2.0

