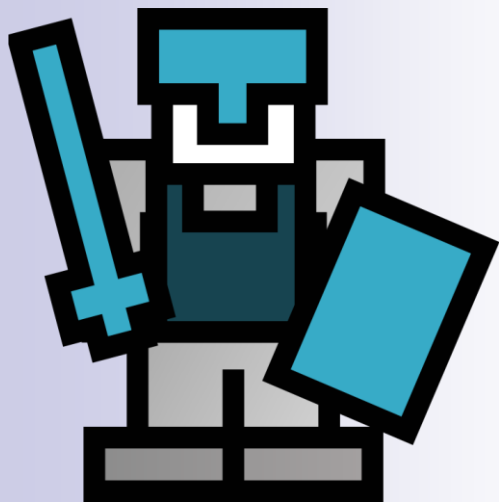




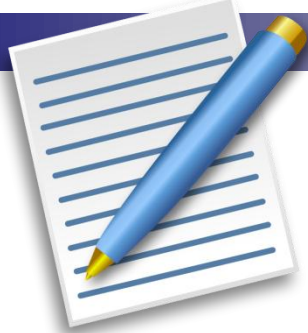
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ  
ΚΕΝΤΡΟ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ  
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ  
ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

# ΨΗΦΙΑΚΗ ΓΕΝΙΑ

## Χρήση της τεχνολογίας από παιδιά και εφήβους



**Δρ Αλέξανδρος Καπανιάρης**  
Μεταδιδακτορικός Ερευνητής (Post Doc) Δ.Π.Θ.  
Συντονιστής Εκπαιδευτικού Έργου Πληροφορικής (ΠΕ86) Θεσσαλίας



# Εισαγωγή

Κάθε μέσο ενημέρωσης και επικοινωνίας επηρεάζει τους ανθρώπους με δυνητικά θετικό τρόπο. Υπάρχουν ωστόσο και θέματα οριοθέτησης της χρήσης, καθώς και αρνητικών πτυχών.

Το διαδίκτυο διαφέρει κατά πολύ από τις προηγούμενες καινοτομίες:

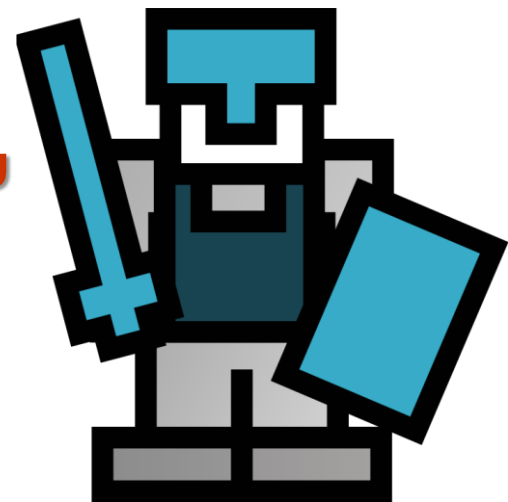
είναι αδιαμφισβήτητα το πιο **συναρπαστικό** και **διαδραστικό μέσο** στην **ιστορία της ανθρωπότητας**, με απίστευτες **δυνατότητες ενημέρωσης, εκπαίδευσης, ψυχαγωγίας** και, φυσικά, επικοινωνίας.

**Είναι ένας κόσμος ελευθερίας, συγχρόνως όμως είναι και ένας κόσμος πιθανών αδιεξόδων.**

# Συμπεριφορές «εξάρτησης» από το διαδίκτυο ή δυσλειτουργική χρήση διαδικτύου;

**Η υπερβολική χρήση (excessive use), η προβληματική χρήση (problematic use) και ο «εθισμός» στο διαδίκτυο (internet addiction) είναι** όροι που προέκυψαν αρκετά γρήγορα μετά την εξάπλωση του διαδικτύου, ήδη από τη δεκαετία του 1990, στις ΗΠΑ. Ο όρος «εθισμός» μπαίνει σε εισαγωγικά επειδή δεν γίνεται επισήμως αποδεκτός από την παγκόσμια επιστημονική κοινότητα.

Γι' αυτό και ο όρος **δυσλειτουργική χρήση του διαδικτύου είναι νεότερος** και κλινικά εμπειριστατωμένος (Tsitsika, Janikian et al., 2014).



# Το μοντέλο των τεσσάρων

Το μοντέλο που αναδύθηκε από την ποιοτική μελέτη **EUNETADB\*** ταξινομεί σε τέσσερις κατηγορίες τους έφηβους χρήστες που μπορεί να παρουσιάσουν συμπεριφορές εξάρτησης στο διαδίκτυο. Είναι γνωστό

ως **«μοντέλο των τεσσάρων»**

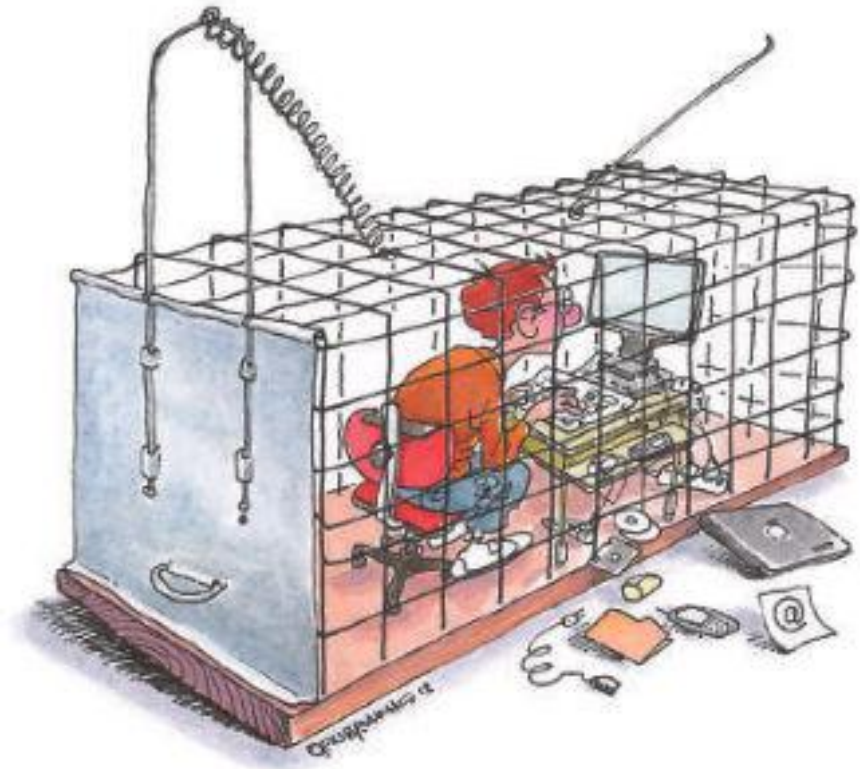
Μεταξύ άλλων, η έρευνα εξέτασε τις διεργασίες που διαφοροποιούν την **εφηβική προσαρμοστική χρήση από τη δυσπροσαρμοστική χρήση**, δηλαδή τη χρήση που προάγει την ανάπτυξη του εφήβου έναντι της χρήσης που την υπονομεύει



\* EUNETADB: Μια πολυκεντρική μελέτη μικτής μεθοδολογίας (ποσοτική και ποιοτική) για τις συμπεριφορές εξάρτησης από το διαδίκτυο, η οποία διενεργήθηκε σε επτά ευρωπαϊκές χώρες κατά το σχολικό έτος 2011-12 ([www.eunetadb.eu](http://www.eunetadb.eu)).

# «Ο παγιδευμένος»

Ορισμένοι έφηβοι με **χαμηλή αυτοπεποίθηση** και **μειωμένες κοινωνικές δεξιότητες** δυσκολεύονται να προσαρμοστούν εξωδιαδικτυακά, παρότι θα το ήθελαν πολύ. Οι έφηβοι αυτοί **αυτοπαγιδεύονται** σε διαδικτυακές δραστηριότητες, στις οποίες δεν αποκλείεται και να «διαπρέψουν»



# «Ο ζογκλέρ»

Έτσι χαρακτηρίζονται οι έφηβοι που διαθέτουν επαρκή αυτοέλεγχο και εξωδιαδικτυακή πλαισίωση, και οι οποίοι κατορθώνουν να παραμείνουν «δικτυωμένοι», ενώ παράλληλα διατηρούν εξωδιαδικτυακή δραστηριότητα (κοινωνικές, σχολικές δραστηριότητες).



# «Αυτός που κάνει έναν πλήρη κύκλο»

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν οι έφηβοι που παρορμητικά «κολλάνε», συνεπαρμένοι από τη διαδικτυακή μαγεία. Ο τύπος αυτός έχει να κάνει με την αναπτυξιακή φύση της εφηβείας (υπερβολή, πειραματισμός, προσκόλληση στο παρόν). Αυτοδιορθώνεται όμως όταν αποκτά κίνητρο (π.χ. ερωτεύεται), συνειδητοποιεί τις αρνητικές επιπτώσεις (απώλεια φίλων, πτώση σχολικών βαθμών) ή φθάνει σε κορεσμό (το βαριέται).



# «Αυτός που βαριέται τα πάντα»

Πρόκειται για εφήβους που δεν επιθυμούν ούτε εξωδιαδικτυακές ούτε διαδικτυακές δραστηριότητες, και οι οποίοι δεν έχουν τι άλλο να κάνουν, οπότε «σκοτώνουν την πλήξη τους»



# Ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας αναγνώρισε ως διαταραχή τον εθισμό στα video games



Η υπερβολική χρήση παιχνιδιών αναφέρεται και ως «εθισμός στα παιχνίδια» (gaming addiction) ή «εξάρτηση στα παιχνίδια» ή «παθολογική χρήση παιχνιδιών».

Ο εθισμός στα βιντεοπαιχνίδια αναγνωρίστηκε από τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας (ΠΟΥ) ως **διαταραχή της διανοητικής υγείας**. Στην πιο πρόσφατη έκδοση της Βίβλου-αναφοράς του ΠΟΥ για τις αναγνωρισμένες ασθένειες που μπορούν να διαγνωστούν, ο **εθισμός στα ψηφιακά παιχνίδια και τα βιντεοπαιχνίδια (video games)** περιγράφεται ως *«ένα μοτίβο επίμονης ή επαναλαμβανόμενης συμπεριφοράς παιχνιδιού που γίνεται τόσο εκτενές ώστε να προηγείται άλλων ενδιαφερόντων στη ζωή»*.

# Πως θα καταλάβω εάν δαπανώ υπερβολικά πολλές ώρες στο διαδίκτυο;

Θέλεις να περνάς συνεχώς όλο και περισσότερο χρόνο στο διαδίκτυο;

Όταν δεν είσαι συνδεδεμένος σκέφτεσαι διαρκώς τις διαδικτυακές σου δραστηριότητες;

Δεν περνάς χρόνο με την οικογένεια ή/και τους φίλους σου ή παραμελείς τις δραστηριότητές σου εξαιτίας του διαδικτύου;

Νιώθεις κενό, ανησυχία, άσχημη διάθεση ή και επιθετικότητα όταν δεν είσαι συνδεδεμένος ή όταν οι γονείς σου προσπαθούν να σου περιορίσουν τη χρήση του διαδικτύου;

Ο χρόνος ενασχόλησής σου με το διαδίκτυο αποτελεί σημείο τριβής με την οικογένειά σου;



# Τι μπορώ να κάνω για να βοηθήσω τον εαυτό μου διαδίκτυο;

Ενίσχυσε τις ικανότητες στις διαπροσωπικές σου σχέσεις και επέκτεινε το δίκτυο των φίλων σου.

Βρες υγιείς δραστηριότητες που σου αρέσουν στην πραγματική ζωή προκειμένου να γεμίσεις τον ελεύθερο χρόνο σου!

Θέσε μόνος/μόνη σου στόχο για τις ώρες που θα δαπανήσεις στο διαδίκτυο και μην περιμένεις από τους γονείς σου να το κάνουν αυτό για σένα!



# Τι πρέπει να προσέχω όταν χρησιμοποιώ κοινωνικά δίκτυα;

Προστατεύω τα προσωπικά μου δεδομένα.

Σέβομαι τους υπόλοιπους χρήστες του διαδικτύου και θυμάμαι πάντα ότι στο διαδίκτυο ισχύουν οι ίδιοι κανόνες καλής συμπεριφοράς που ισχύουν στην πραγματική ζωή.

Δεν πιστεύω ο, τι διαβάζω. Ο καθένας μπορεί να υποστηρίξει ό,τι θέλει στο διαδίκτυο





# Σκέψου διπλά πριν δημοσιεύσεις γιατί...

Μπορεί να αποκαλύπτεις προσωπικά δεδομένα μέσα από μια φωτογραφία χωρίς να το συνειδητοποιείς

Μπορεί να αποκαλύπτεις προσωπικά δεδομένα άλλων. ΠΑΝΤΑ να ζητάς την έγκριση όσων απεικονίζονται στη φωτογραφία

Ό,τι ανεβαίνει στο διαδίκτυο μένει εκεί για πάντα και διαμορφώνει τη  
**«διαδικτυακή σου φήμη»**

<https://video.sch.gr/asset/player/diNR7eJOIPxRFnwGEFOsBDKR/T1sYePZ9y9VanFMH6hhzAp6G>



Ας δούμε και κάποιες  
χρήσιμες συμβουλές  
για το πώς  
χωριζόμαστε τις  
εικόνες που  
δημοσιεύουμε

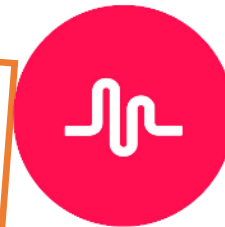


Η δύναμη της εικόνας



YouTube

tumblr.



Σήμερα υπάρχουν περισσότεροι τρόποι από ποτέ να δημιουργούμε, να επεξεργαζόμαστε και να μοιραζόμαστε εικόνες και βίντεο μέσω διαδικτύου.

# Γνωρίζεις ότι...

Οι εικόνες και τα βίντεο στο Instagram παίρνουν 8,500 like και 1,000 σχόλια το δευτερόλεπτο


400 εκατομμύρια snaps αποστέλλονται κάθε μέρα μέσω Snapchat

Στο Instagram, οι φωτογραφίες που δείχνουν πρόσωπα είναι κατά 38% πιο πιθανό να πάρουν «like» από τις φωτογραφίες χωρίς πρόσωπα

1.8 εκατομμύρια εικόνες δημοσιεύονται καθημερινά στο διαδίκτυο

300 εκατομμύρια φωτογραφίες δημοσιεύονται στο Facebook κάθε μέρα





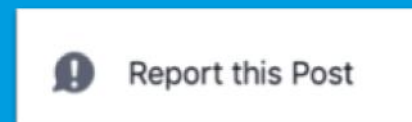
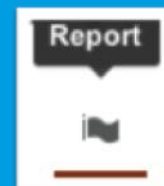
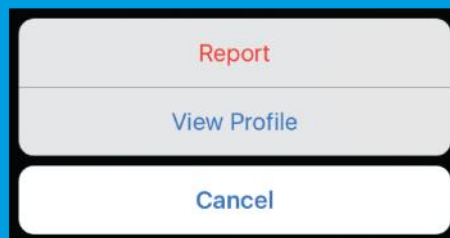
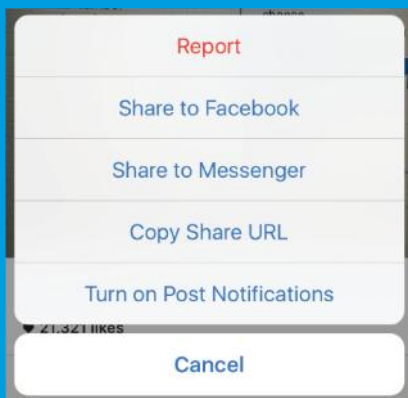
Σκέψου την  
τελευταία  
φωτογραφία που  
κοινοποίησες

# Αναρωτήσου...

1. Ποιος είδε το δημοσίευμα όταν αναρτήθηκε και ποιος μπορεί να το δει τώρα;
2. Μπορούν όλοι να κατανοήσουν την φωτογραφία ή μπορεί να είναι παραπλανητική;
3. Αν αυτό που δημοσίευσες αφορά κάποιον, θα το έλεγες και μπροστά του;
4. Θα χαιρόσουν αν η δημοσίευσή σου γινόταν δημοφιλής;
5. Είσαι ικανοποιημένος που αυτή η δημοσίευσή θα είναι μέρος του ψηφιακού σου αποτυπώματος;



- Δυστυχώς όλες οι εικόνες στο διαδίκτυο δεν είναι κατάλληλες. Τι μπορούμε να κάνουμε αν δούμε κάτι που μας κάνει να νιώσουμε άβολα ή ανησυχία;
- Πάντα να αναφέρετε ακατάλληλες ή ντροπιαστικές εικόνες στα κοινωνικά δίκτυα. Ενημερωθείτε για τα εργαλεία αναφοράς.



■ Θέλουμε να σιγουρευτούμε ότι όλες οι εικόνες που δημοσιεύουμε στο διαδίκτυο είναι θετικές.

■ Αλλά πώς θα το κάνουμε αυτό;

Ζήτα τη σύμφωνη γνώμη όσων απεικονίζονται στη φωτογραφία

Σκέψου-είναι η εικόνα μου παραπλανητική;

Σκέψου πριν κοινοποιήσεις

Σκέψου – μπορεί η εικόνα μου να αναστατώσει κάποιον;

Ενεργοποιήστε τις ιδιωτικές ρυθμίσεις

# Δημιουργικό διαδίκτυο



Ένας ενδεικτικός ορισμός για το τι είναι το δημιουργικό διαδίκτυο θα μπορούσε να είναι ο παρακάτω:

**«Δημιουργικό διαδίκτυο είναι η δημιουργική αξιοποίηση των υπηρεσιών του διαδικτύου για εκπαιδευτικούς, μορφωτικούς και ψυχαγωγικούς σκοπούς, που διεξάγεται εντός της σχολικής κοινότητας και σε οικογενειακό περιβάλλον, εμπειρεύοντας δραστηριότητες με ψυχαγωγικό, εκπαιδευτικό και παιδαγωγικό σχεδιασμό, και συμβάλλοντας έτσι στη γενικότερη ανάπτυξη της κοινωνικότητας των παιδιών και των εφήβων»  
(Καπανιάρης, Τσίτσικα 2019).**



Και οι ανάγκες των παιδιών για **ψυχαγωγία ....**  
**δημιουργικότητα ... εξερεύνηση ....**  
**πειραματισμό;**

**Μήπως πρέπει να δημιουργηθεί ένα νέο  
πλαίσιο δράσεων για δημιουργικό και  
ασφαλές διαδίκτυο ;**



**Υπάρχουν  
προτάσεις για  
μαθητές/τριες;**



**S**cience,

Φυσικές Επιστήμες

**T**echnology,

Τεχνολογία

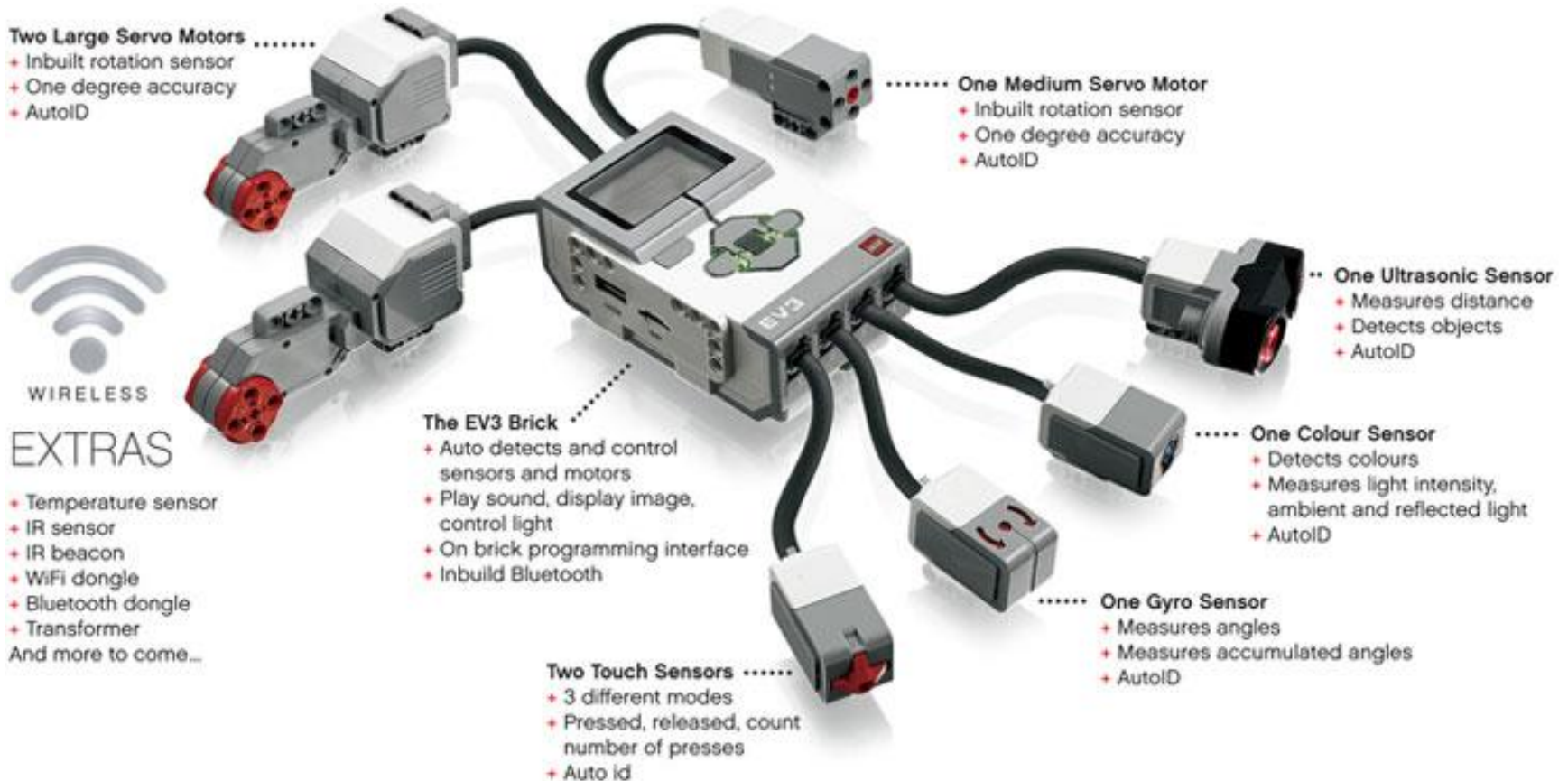
**E**ngineering

Εφαρμοσμένη Μηχανική

**M**athematics

Μαθηματικά

# EV3 Εκπαιδευτική Ρομποτική



# Models

Models with the Core Set



Models with the Core Set + Expansion Set



# ΤΟ 3D PRINTING ΦΕΡΝΕΙ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ — ΣΤΗΝ — ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Οι μαθητές Βιολογίας μπορούν να μελετήσουν το εσωτερικό οργάνων



Στη χημεία μπορούν οι μαθητές να τυπώσουν σύνθετα μόρια για μελέτη



Μαθητές μηχανολογίας μπορούν να τυπώσουν πρωτότυπα μηχανών, ρομποτικά μέρη και άλλα εξαρτήματα



Στο μάθημα της γεωγραφίας οι μαθητές τυπώνουν χάρτες, γεωλογικά φαινόμενα κλπ

Η ευρεία διάδοση των τρισδιάστατων εκτυπωτών έχει τεράστια εφαρμογή και στην μοντέρνα εκπαιδευτική διαδικασία. Η διόδραση των μαθητών με το θέμα του μαθήματος σε μορφή αντικειμένου επιταχύνει την εκπαιδευτική διαδικασία καθώς οι μαθητές βλέπουν και αγγίζουν τις σύνθετες έννοιες που διδάσκονται.

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=3&v=QHE3FRqFrnc](https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=QHE3FRqFrnc)



Η νέα γενιά 3D εκτυπωτών συνδυάζει υψηλές επιδόσεις με χαμηλό κόστος κτήσης και χρήσης και είναι απαραίτητο εργαλείο σε κάθε σύγχρονο εκπαιδευτήριο.

Υποψήφιοι μηχανικοί και βιομηχανικοί σχεδιαστές τυπώνουν τα λειτουργικά πρωτότυπα των δημιουργιών τους



Σε μαθήματα τεχνολογίας τροφίμων η 3D εκτύπωση βοηθά σε παραγωγή καλούπιών, κοπτικών & αναπαραστάσεις τροφίμων



Στα μαθηματικά η εκτύπωση γεωμετρικών όγκων και απεικονίσεις θεωρημάτων, επιταχύνουν την κατανόηση από τους μαθητές



Μαθητές αρχιτεκτονικής τυπώνουν δικά τους σχέδια, μακέτες, ή μελετούν γνωστά κτίρια, δομές και εγκαταστάσεις



Στο μάθημα της ιστορίας οι μαθητές τυπώνουν ιστορικά κειμήλια, έργα τέχνης, αρχαιολογικά ευρήματα κλπ



Κατεξοχήν κλάδος με άμεση εφαρμογή στην 3D εκτύπωση είναι οι 3D designers, animators κλπ

Φυσικά η ίδια η τρισδιάστατη εκτύπωση μπορεί να αποτελέσει αυτόνομο θέμα μαθήματος για ένα εκπαιδευτήριο καθώς είναι ένας κλάδος με τεράστιο μέλλον και πολλές επαγγελματικές διεξόδους. Το ίδιο ισχύει και για όλα τα παρακλάδια της που αφορούν την τρισδιάστατη σχεδίαση μέσω εφαρμογών CAD κλπ



3D PRINTER



da Vinci Mini

WARNING

3D PRINTER

da Vinci Maker

da Vinci Maker



# Google Arts & Culture

Explore stories from around the world

Tracey Miles at the Barcelona 1992 Olympics  
The Olympic Museum

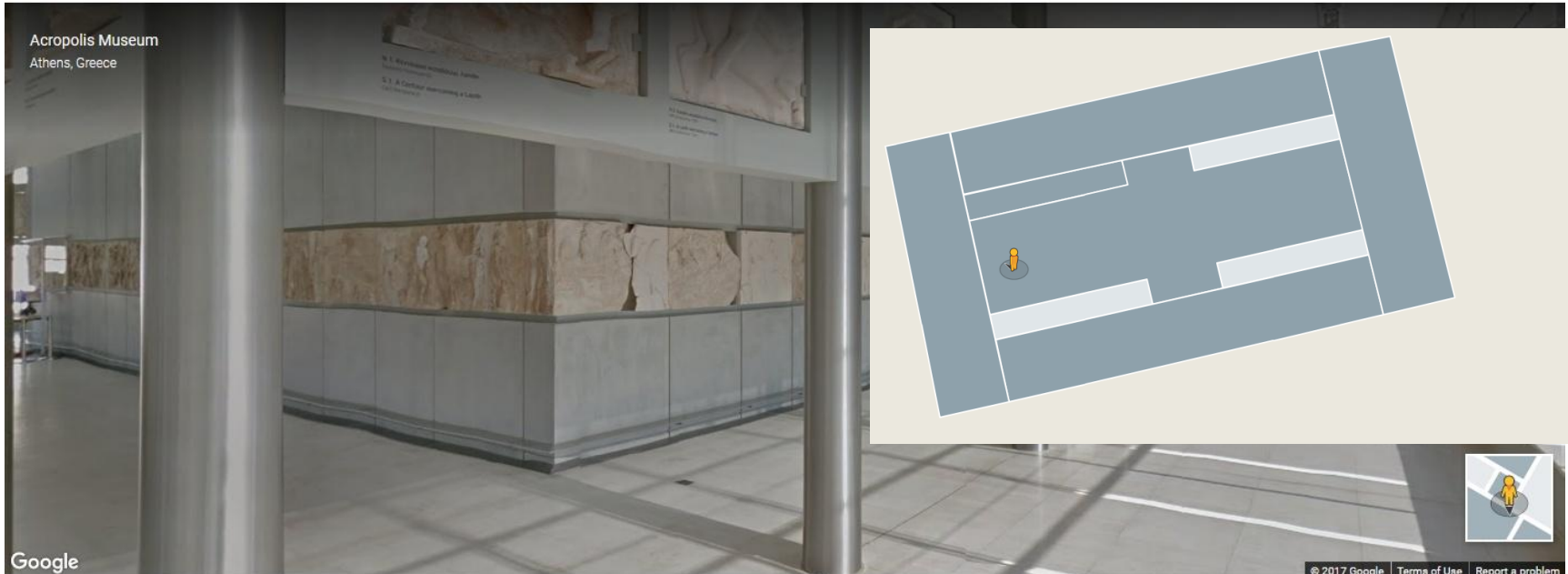


Daily digest Fri, Oct 13



[https://www.google.com/culturalinstitute/beta/asset/tracey-miles-barcelona-1992/aQH\\_BLVfd4Vr2g](https://www.google.com/culturalinstitute/beta/asset/tracey-miles-barcelona-1992/aQH_BLVfd4Vr2g)

<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/>



<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/streetview/acropolis-museum/lwFUpQvIJ1QDVA>



# W-i-book

<http://i-nous.org/>

Δημιουργώντας  
εμπλουτισμένα βιβλία



Εκδήλωση Ενδιαφέροντος English

η εκπαίδευση μπορεί να αλλάξει τον κόσμο...

**NOUS**  
Ινστιτούτο ψηφιακής μάθησης & επικοινωνίας

digital storytelling for primary schools  
**NOUS stories**

Προφίλ Νέα Εκπαιδευτικά Προγράμματα Σχολεία Βιβλιοθήκες Λογισμικό Πλατφόρμα NOUSA Ειδική Αγωγή Επικοινωνία

**Ποιοι είμαστε**  
Το ινστιτούτο «NOUS» έχει σαν σκοπό να προάγει τη μάθηση και την επικοινωνία μέσω υπολογιστή με τη χρήση σύγχρονων εκπαιδευτικών μεθόδων. [Περισσότερα >>](#)

**Παιδαγωγικά Προγράμματα**  
Εκπαιδευτικά προγράμματα ψηφιακής μάθησης και ασφάλειας στο διαδίκτυο για σχολεία. Το προγράμματά είναι

**ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ**  
με χρήση εκπαιδευτικής τεχνολογίας  
**Laboratory for social pedagogy**  
with the use of educational technology

NOUS, Ινστιτούτο ψηφιακής μάθησης & επικοινωνίας

Οκτώβριος

Προγράμματα ψηφιακής μάθησης για δημοτικά σχολεία

5ος χρόνος  
6.000 μαθητές ετησίως

η εκπαιδευτική τεχνολογία βοηθάει στη μάθηση

...ve the people  
...τε πληροφορίες [εδώ](#).

●○○○○○○○○○○○○○○○○○○

😊

artsteps is a new way...

to explore & discover  
art in 3D virtual galleries



to design & create  
your 3D virtual exhibitions

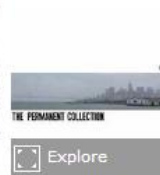
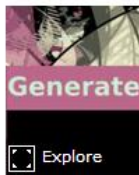


to embed & share  
digital creations  
on personal or social sites



#### Top Rated Exhibitions

[\[Browse more\]](#)



[join artsteps now](#)  
and create your virtual gallery

#### Featured Users



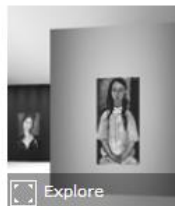
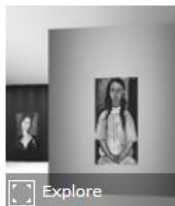
Mandia   
My favourite paintings of  
Lawrence Alma-Tadema



Hucysums   
Nudes by Egon Schiele

#### Most Viewed Exhibitions

[\[Browse more\]](#)



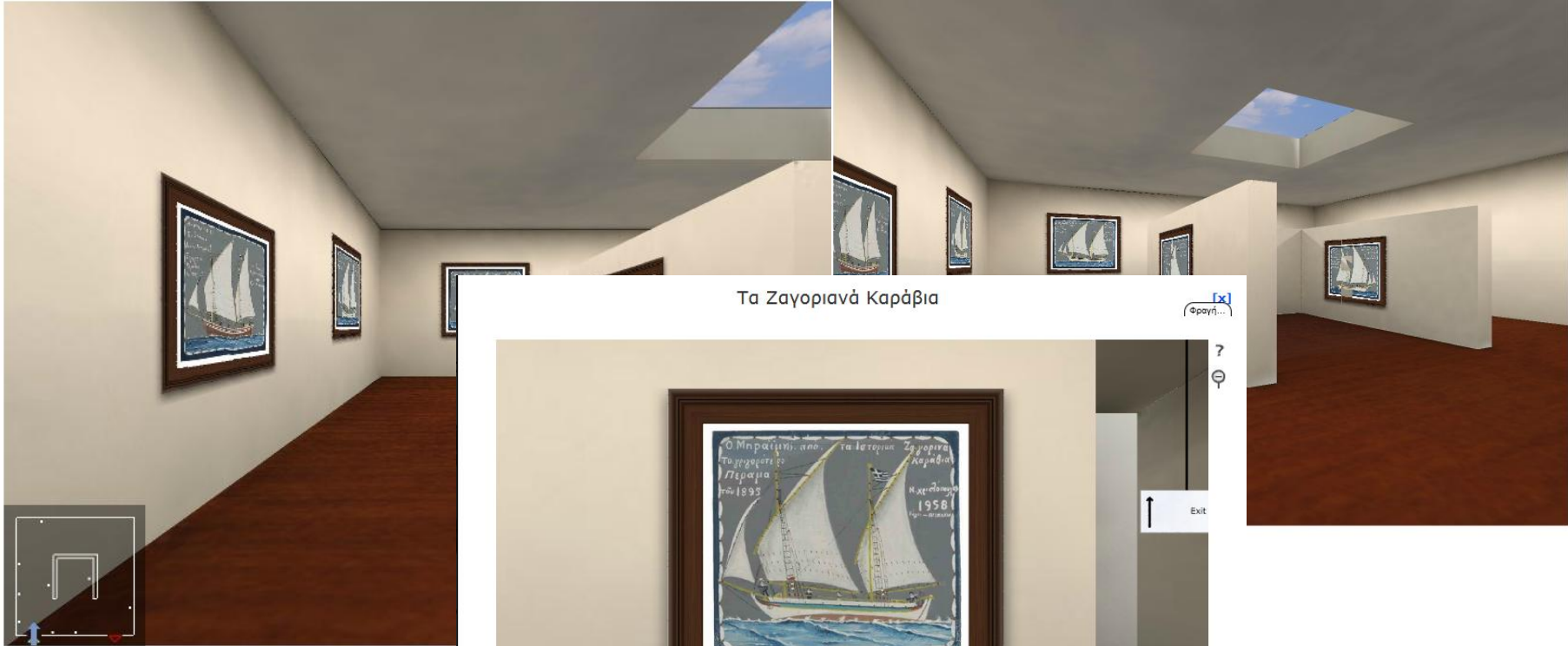
#### Popular Groups

[\[Browse more\]](#)



Τα Ζαγοριανά Καράβια

[x]



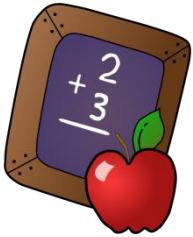
Rate the exhibition... ★★★★★

Τα Ζαγοριανά Καράβια

[x] Φραγ...



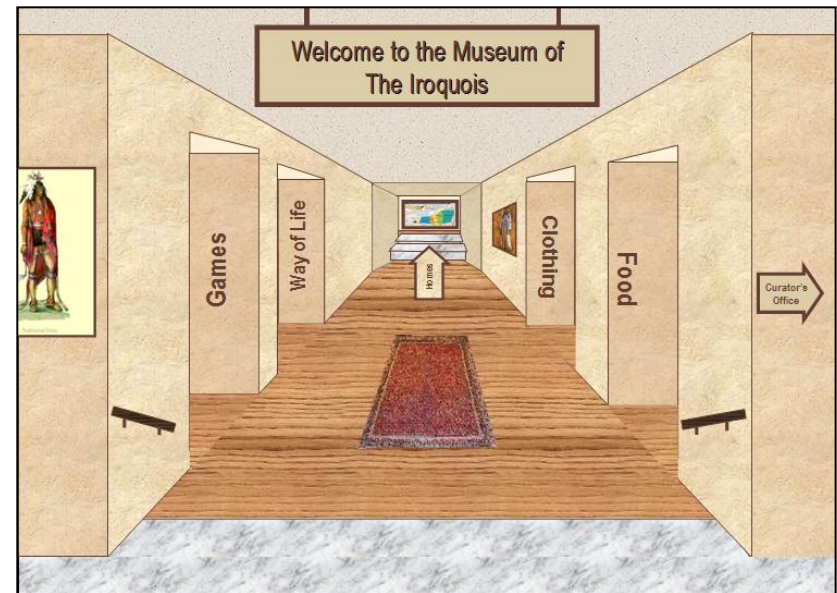
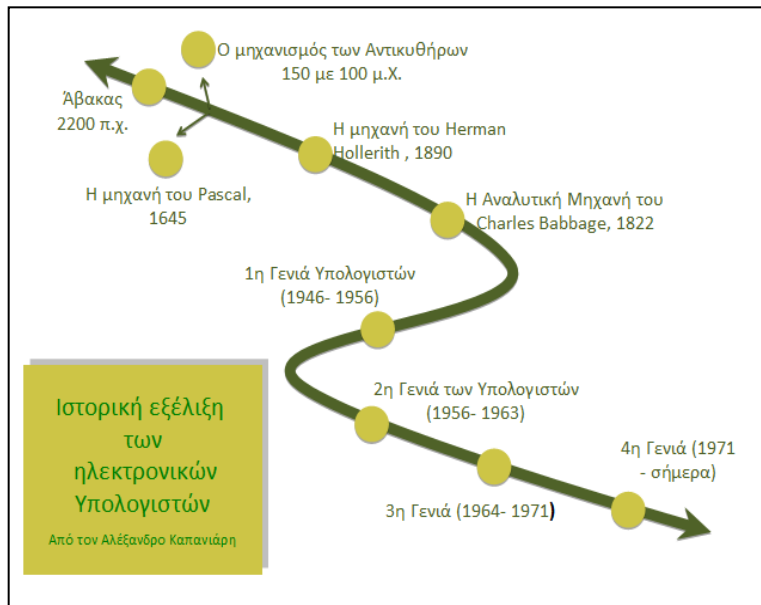
Rate the exhibition... ★★★★★



## Αξιοποίηση εργαλείων γραφείου (power point) για δημιουργία εκπαιδευτικών λογισμικών

Προτεινόμενες  
εκπαιδευτικές  
δραστηριότητες

Η περίπτωση των εικονικών μουσείων  
Η περίπτωση της χρονογραμμής (time line)

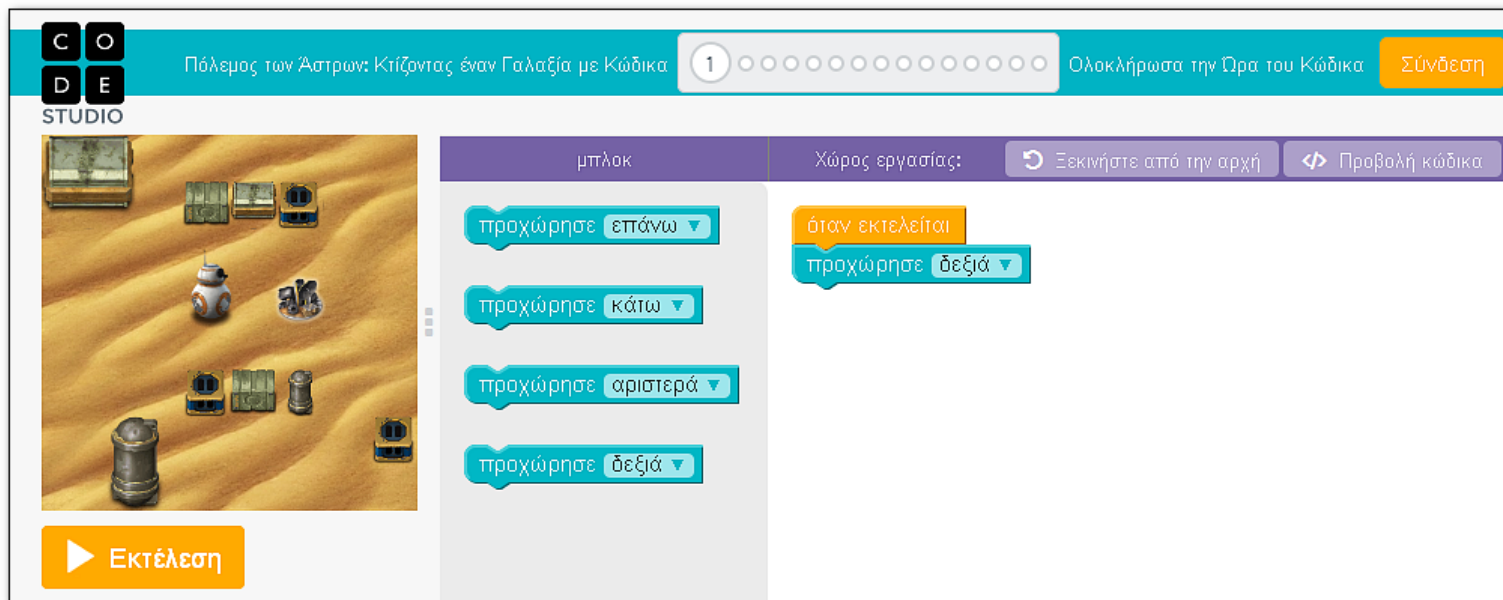


<http://christykeeler.com/EducationalVirtualMuseums.html>

# Οπτικός προγραμματισμός: Μία νέα δημιουργική πρόταση για παιχνίδι και μάθηση

Η ώρα του κώδικα – CODE STUDIO (<https://studio.code.org/>)

Όλες οι εφαρμογές του διαδικτυακού λογισμικού προσφέρουν τη δυνατότητα βοήθειας (tutorial) σε μορφή βίντεο ή οδηγιών με βήματα, ώστε οι μαθητές/τριες να μάθουν τα πρώτα βήματα προγραμματισμού (κώδικα) χρησιμοποιώντας τη λογική των οπτικών μπλοκ (Blockly), όπως αντίστοιχα περιβάλλοντα οπτικού προγραμματισμού με την τεχνική «σύρε και άφησε» (drag and drop).



# Οπτικός προγραμματισμός: Μία νέα δημιουργική πρόταση για παιχνίδι και μάθηση



Προγραμματίζω με το Minecraft

<https://code.org/mc>

Στην συγκεκριμένη εφαρμογή οι μαθητές/τριες μπορούν να οδηγήσουν τον Στιβ ή τον Άλεξ σε μια περιπέτεια μέσα από τον κόσμο του Minecraft.



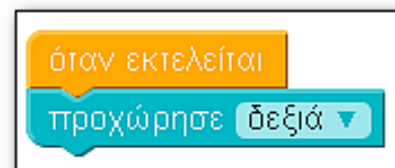
# Οπτικός προγραμματισμός: Μία νέα δημιουργική πρόταση για παιχνίδι και μάθηση



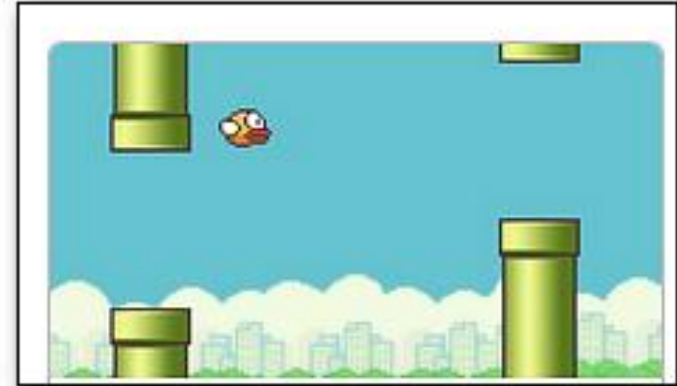
Προγραμματίζω με το STARWARS Πόλεμος των άστρων: Κτίζοντας έναν γαλαξία με κώδικα

<https://code.org/starwars>

Μέσω της εφαρμογής «Πόλεμος των άστρων: Κτίζοντας έναν γαλαξία με κώδικα» οι μαθητές/τριες μαθαίνουν πώς να προγραμματίζουν ανδροειδή και να δημιουργούν τον δικό τους πόλεμο των άστρων σε έναν γαλαξία πολύ - πολύ μακριά. Μετά από δεκαπέντε σταθμούς εκμάθησης και εξέλιξης προγραμματιστικών συμβάντων ο/η μαθητής/τρια γίνεται ο μοναδικός R2-D2.



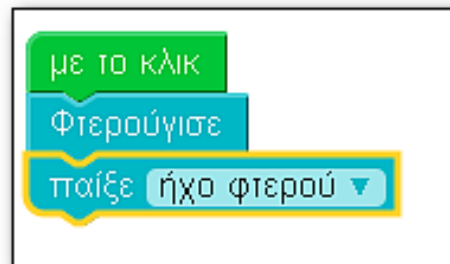
# Οπτικός προγραμματισμός: Μία νέα δημιουργική πρόταση για παιχνίδι και μάθηση



Προγραμματίζω με τα FlappyBird

<https://studio.code.org/flappy/1>

Μέσω της διαδικασίας του προγραμματισμού ο/η μαθητής/τρια μπορεί να κάνει ένα πουλί να φτερουγίσει ή να ακουστούν διάφοροι ήχοι, μέσω της προσθήκης των κατάλληλων πλακιδίων σε εννιά σταθμούς εκμάθησης.



# Οπτικός προγραμματισμός: Μία νέα δημιουργική πρόταση για παιχνίδι και μάθηση

Το ελεύθερο περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού Scratch  
(<http://scratch.mit.edu>)



Το λογισμικό Byob (Build Your Own Blocks)  
(<http://byob.berkeley.edu/>)



Το διαδικτυακό λογισμικό Kodu  
(<http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/>)



Το διαδικτυακό λογισμικό Yenka Programming  
([http://www.yenka.com/en/Yenka\\_Programming/](http://www.yenka.com/en/Yenka_Programming/))

