

Συγκριτική Μελέτη Εργαλείων Τηλεκπαίδευσης και Ηλεκτρονικής Μάθησης

ΗΛΙΑΝΑ ΚΕΪΣΟΓΛΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΤΣΟΥΜΑΝΗ

Εισηγητής: ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΛΙΑΡΟΚΑΠΗΣ

ΑΡΤΑ 2015

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	6
---------------	---

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 -EVERNOTE

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	10
ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ.....	10
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	19
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ.....	20

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 -DROPBOX

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	24
ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ.....	24
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	33
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ.....	34

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 -TEAMVIEWER

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	37
ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ.....	37
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	47
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ.....	48

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5-SCRATCH

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	52
ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ.....	52
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	61
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ.....	62

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6-COURSELAB

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	66
---------------	----

ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ.....	66
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	74
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ.....	75

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7-ΕΔΜΟΔΟ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	79
ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ.....	79
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	89
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ.....	90

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8 -ΕΠΙΛΟΓΟΣ

ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	93
---------------	----

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Σκοπός της πτυχιακής αυτής εργασίας είναι να αναλυθούν και να εξεταστούν έξι προγράμματα που φαίνονταν ενδιαφέροντα και πολλά υποσχόμενα ως αναφορά τη χρήση τους στην εκπαίδευση.

Το Evernote είναι το πρώτο πρόγραμμα και φαίνεται να δικαιολογεί πλήρως την ονομασία του καθώς προσφέρει κάθε είδους ευκολία και τύπο σημείωσης, από μια απλή υπενθύμιση έως ένα ολόκληρο κείμενο σημειώσεων. Μεγάλο του πλεονέκτημα είναι ότι λειτουργεί υπολογιστή είτε σε κινητό και ταμπλέτα. Διαθέτει διαφορετικούς και ποικίλους τρόπους οργάνωσης του υλικού του χρήστη ενώ παράλληλα έχει εύκολο μηχανισμό αναζήτησης για να μπορεί ανά πάσα στιγμή ο κάθε χρήστης να βρει γρήγορα και άμεσα το κομμάτι των σημειώσεων που του χρειάζεται. Και φυσικά όλα αυτά δε θα μπορούσαν να μην υποστηρίζονται από ένα γραφικό περιβάλλον φιλικό προς το χρήστη που με απλή σημειολογία, όπως βελάκια, σύμβολα ή γράμματα, δίνει μεστή την πληροφορία χωρίς να γίνεται κουραστικό. Όλα αυτά είναι ανά πάσα στιγμή διαθέσιμα προς διαμοιρασμό είτε από το ίδιο το πρόγραμμα είτε από άλλα περισσότερο διαδεδομένα προγράμματα δικτύωσης όπως το twitter και το facebook.

Επόμενη εφαρμογή είναι το Dropbox που δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένα μεγάλο αποθηκευτικό κουτί στο οποίο μπορεί ο χρήστης να ρίχνει όσα αρχεία θέλει, φυσικά με περιορισμό στην ελεύθερη έκδοση στο χώρο αποθήκευσης. Επιπλέον μπορεί αυτά τα αρχεία να τα διαμοιράζεται μέσω του διαδικτύου με οποιονδήποτε άλλο χρήστη θέλει δημιουργώντας ξεχωριστές ομάδες ανά φάκελο αρχείων. Στην ουσία πρόκειται για έναν κοινό χώρο ο οποίος παραχωρείτε στους χρήστες για να ανταλλάσσουν, να διορθώνουν, να ενημερώνουν αρχεία έτσι ώστε όλοι να είναι ενημερωμένοι για τις αλλαγές και τις διορθώσεις. Φυσικά τα ίδια αρχεία αντιγράφονται ακριβώς στη συσκευή του χρήστη και μπορεί να έχει πρόσβαση σε αυτά ακόμη και εκτός σύνδεσης δικτύου, οποιαδήποτε αλλαγή κάνει ο ίδιος σε αυτό το διάστημα ή κάποιος άλλος συμμετέχων στον ίδιο φάκελο αυτή θα ενημερώσει αυτόματα

το φάκελο αρχείων με το που ο χρήστης συνδεθεί και πάλι στο δίκτυο και ανοίξει την εφαρμογή. Για να αποφεύγεται όμως το χάος των αλληπαλλήλων αλλαγών και να μπορεί ο καθένας να παρακολουθήσει τη σειρά των πραγμάτων, το πρόγραμμα κρατάει ένα ιστορικό κινήσεων σε κάθε φάκελο. Έτσι πολύ εύκολα μπορεί ο κάθε χρήστης μέλος του φακέλου να ανατρέξει και να δει εύκολα και γρήγορα τις ενημερώσεις και αλλαγές που έγιναν στο φάκελο όσο εκείνος απουσίαζε.

Άλλη μια επιτυχημένη εφαρμογή που προσφέρει με ασύγκριτη ευκολία μια σύνδεση ένα προς έναν από οποιοδήποτε υπολογιστή σε οποιονδήποτε άλλο, με την προϋπόθεση φυσικά πως και οι δύο είναι συνδεδεμένοι στο δίκτυο είναι το Tea viewer. Ίσως από μόνο του να μην είναι και ένα τόσο πολύ ισχυρό εργαλείο μάθησης ωστόσο είναι επαναστατικό για όσα προσφέρει. Ούτε λίγο ούτε πολύ είναι ένα εργαλείο που μας επιτρέπει να μετατρέψουμε μια εικονική συνάντηση σε όσο πιο διαπροσωπική γίνεται με τα έως τώρα τεχνολογικά μέσα. Δίνει τη δυνατότητα σε δύο χρήστες αλλά και περισσότερους να συνδεθούν μέσω των υπολογιστών τους και να πλοηγηθούν ο ένας στα αρχεία και τους φακέλους του άλλου. Παίρνοντας λοιπόν ο ένας το ρόλο του διδάσκοντα και ο άλλος του διδασκόμενου μπορούν να εφαρμόσουν ακόμη και ένα εικονικό μάθημα για οποιανδήποτε αντικείμενο, να λύσουν γρήγορα απορίες και να εκθέσουν ερωτήσεις ο ένα στον άλλο σε πραγματικό χρόνο, να δουν μαζί οπτικοαουστικό υλικό ή ακόμη και να διαγωνιστούν για χάριν της διαδικασίας της μάθησης.

Εφαρμογή που φιλοδοξεί να προσφέρει κυρίως σε παιδιά τη δυνατότητα να μάθουν διάφορες πληροφορίες και βασικές γνώσεις είναι το Scratch. Μέσα από ένα περιβάλλον με χρώματα και όμορφες εικόνες, σχέδια, ζωγραφιές παροτρύνει τους χρήστες να πειραματιστούν και να βάλουν τη δική τους πινελιά πάνω σε έναν μεγάλο καμβά που παρέχει το πρόγραμμα. Μέσα από μια εύκολα αναγνωρίσιμη και κατανοητή διαδικασία που ξετυλίγεται βήμα βήμα δίνει τη δυνατότητα στον οποιονδήποτε να εκφραστεί και να παράγει διαφάνειες, εικόνες, κινούμενες εικόνες τέτοιες που θα διασκεδάζουν και παράλληλα θα επιμορφώνουν τα παιδιά. Τα έργα του καθενός μπορούν να

αποθηκευτούν, αφού πρώτα κάνει εγγραφή, και να διασπαρθούν σε όλο τον κόσμο. Μια μεγάλη κοινότητα ήδη έχει αρχίσει να ανθίζει με τη βοήθεια του συγκεκριμένου προγράμματος και ευελπιστεί να μεγαλώσει ακόμη περισσότερο μέσα από τη δημιουργία και την ανταλλαγή ιδεών με τρόπο που έλκουν τα παιδιά και όχι μόνο.

Το CourseLab είναι ένα λογισμικό που βαδίζει και πατάει στα χνάρια του προγράμματος παρουσίασης της microsoft powerpoint. Προσφέρει φοβερές δυνατότητες παρουσίασης μαθημάτων με οπτικοακουστικό υλικό κάθε τύπου, από σχεδιαγράμματα μέχρι κινούμενες εικόνες και ακόμη πιο πολύπλοκα αλληλεπιδραστικά σχήματα. Η δυνατότητα δημιουργίας χρονοδιαγράμματος και οι ποικίλοι μέθοδοι ελέγχου αυτού ώστε να υπάρχει διάδραση και αυτοματοποίηση στην παρουσίαση καθιστά το πρόγραμμα αυτό μια λύση για όσους ψάχνουν νέους τρόπους προσέγγισης της μαθησιακής διαδικασίας. Η φαντασία είναι το μόνο όριο που αφήνει στο χρήστη καθώς η δομή του είναι πλουραλιστική και ανοιχτή σε κάθε είδους προσέγγιση.

Τελευταίο πρόγραμμα προς ανάλυση είναι το Edmodo, σχεδιασμένο από δύο εκπαιδευτικούς, το πρόγραμμα αυτό προσδοκεί να σπρώξει τη διαδικασία μάθησης ολοένα και περισσότερο προς τον 21ο αιώνα. Το μεγάλο πλεονέκτημα με το συγκεκριμένο λογισμικό είναι πως ακριβώς επειδή έχει σχεδιαστεί από εκπαιδευτικούς και επειδή το χειρίζονται κατά κύριο λόγο εκπαιδευτικοί και μαθητές, οι προσδοκίες είναι μεγάλες και τίποτε λιγότερο δεν είναι αποδεκτό. Για αυτό άλλωστε το λόγο παραμένει πάντοτε ανοικτό σε προτάσεις και σε βελτιώσεις. Τα βασικά στοιχεία της εφαρμογής είναι τα παρακάτω: εύκολο, ασφαλές, ευέλικτο διαδραστικό με μεγάλη συνδεσιμότητα και υποστήριξη. Προσφέρει δυνατότητες εκμάθησης αλλά και εξέτασης των γνώσεων των μαθητών δίνοντας έτσι τη δυνατότητα για καλύτερη ανίχνευση των «κενών» και «ελλείψεων». Ποικίλα ερωτηματολόγια, εύκολα διαχειρίσιμες εικονικές τάξεις και αποτελέσματα που πάντοτε απεικονίζονται σε πραγματικό χρόνο. Και φυσικά όλα αυτά μπορεί εύκολα να τα ελέγξει ο κάθε χρήστης, εκτός από τον υπολογιστή του και σε οποιαδήποτε άλλη από τις φορητές του συσκευές όπως το κινητό ή η ταμπλέτα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο

EVERNOTE

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Evernote είναι μια εφαρμογή που μπορεί να μετατρέψει το κινητό ή την ταμπλέτα σε μια προέκταση του μυαλού απομνημονεύοντας τα πάντα. Ιδέες, σημειώσεις, φωτογραφίες, ηχογραφήσεις είναι μερικά από αυτά που μπορεί κανείς να προσθέσει στο Evernote έχοντας πάντα τη δυνατότητα να τα συγχρονίσει με την ταμπλέτα ή τον υπολογιστή.

ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

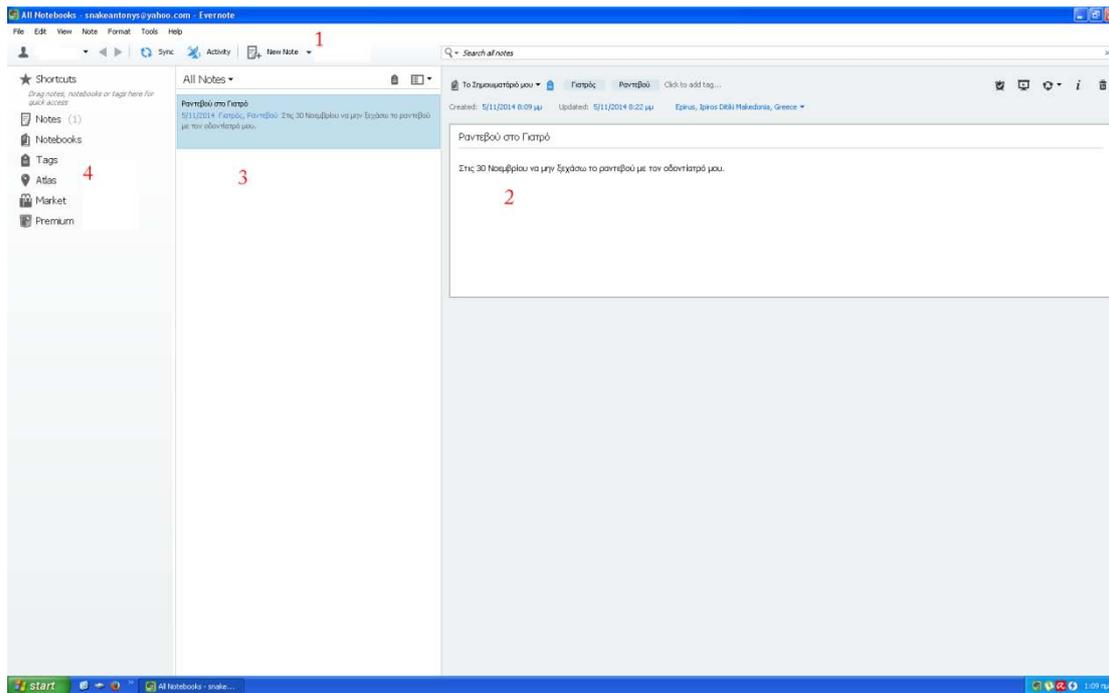
Οι βασικές λειτουργίες του συγκεκριμένου λογισμικού είναι:

- Δημιουργία Σημειώσεων
- Δημιουργία Υπενθυμίσεων
- Αυτόματος Συγχρονισμός
- Οργάνωση και Αναζήτηση Σημειώσεων
- Οπτικά Εργαλεία Σημειώσεων
- Διαμοιρασμός Σημειώσεων

Τα παραπάνω εργαλεία καθιστούν το Evernote ένα ευέλικτο ηλεκτρονικό σημειωματάριο που μπορεί να χειριστεί ο καθένας από το κινητό του τηλέφωνο, την ταμπλέτα ή τον υπολογιστή του.

Πιο αναλυτικά, η βασική λειτουργία της εφαρμογής δίνει τη δυνατότητα της δημιουργίας μια σημείωσης με λιγότερο ή περισσότερο αναλυτικό χαρακτήρα. Στην εικόνα 1.1 φαίνεται η αρχική επιφάνεια του λογισμικού με σχηματισμένη μία σημείωση.

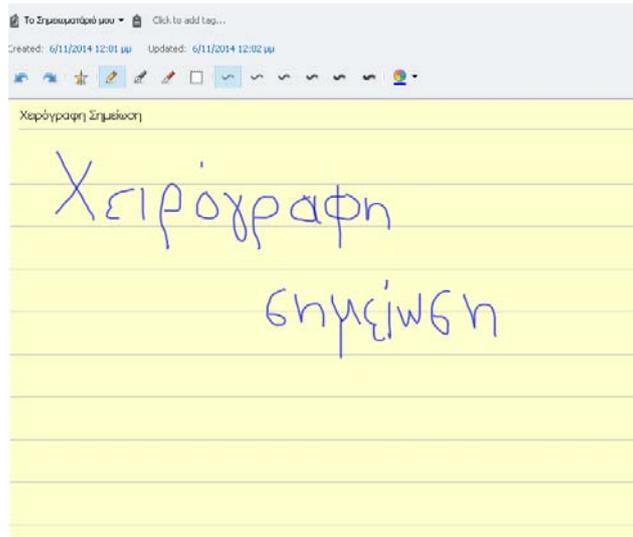
Το κουμπί που αριθμείτε ως 1 είναι αυτό της δημιουργίας μιας νέας σημείωσης το οποίο μόλις πατηθεί ένα παράθυρο, αυτό που συμβολίζεται με τον αριθμό 3, ανοίγει προς δημιουργία μιας νέας σημείωσης. Το ίδιο ακριβώς μπορεί να πραγματοποιηθεί και από το κεντρικό μενού πατώντας διαδοχικά File ->NewNote.



Εικόνα 1.1

Εκτός από την απλή σημείωση υπάρχουν μερικές ακόμη επιλογές. Σημείωση με μελάνι, που δεν είναι τίποτε άλλο παρά η παραδοσιακή σημείωση που θα κρατούσε κάποιος με στυλό, έτσι η δυνατότητα αυτή εξομοιώνει πλήρως τη γραφή του χρήστη δίνοντας επιπλέον και πολλά άλλα στοιχεία για να την εμπλουτίσει, όπως π.χ. διαφορετικά χρώματα «μελανιού» ή διαφορετικούς τύπους «μολυβιών». Στην εικόνα 1.2 φαίνεται μια χειρόγραφη σημείωση.

Οι άλλες επιλογές έχουν να κάνουν με τα οπτικοακουστικά μέσα που μπορεί να εκμεταλλευτεί το πρόγραμμα για τη δημιουργία μιας σημείωσης. Έτσι, δίνεται η δυνατότητα να προστεθεί μια σημείωση με ήχο ή ακόμη και με βίντεο, εφόσον φυσικά ο χρήστης διαθέτει κάμερα στο μέσο στο οποίο χρησιμοποιεί το Evernote. Επίσης από το ίδιο μενού, το λογισμικό μπορεί πολύ εύκολα να απαθανάτισει την εικόνα που φαίνεται εκείνη τη στιγμή στην οθόνη του κινητού, της ταμπλέτα ή του υπολογιστή αποθηκεύοντας ένα «screenshot» το οποίο μπορεί έπειτα να διαχειριστεί περαιτέρω.



Εικόνα 1.2

Στο παράθυρο με αριθμό 2 φαίνονται τα περαιτέρω στοιχεία της σημείωσης, τίτλος και περιεχόμενο, ημερομηνία και τόπος δημιουργίας καθώς και πότε έγινε τελευταία ενημέρωση, λέξεις κλειδιά για εύκολη αναζήτηση αλλά και ποιος είναι ο δημιουργός της συγκεκριμένης σημείωσης.

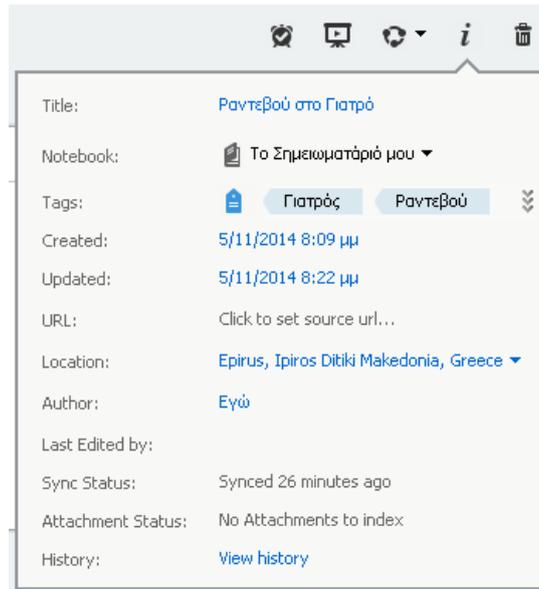
Αναλυτικά αυτά τα στοιχεία είναι ανά πάσα στιγμή διαθέσιμα μέσα από το κουμπί *i* όπως φαίνεται και στην εικόνα 1.3 και φυσικά μπορούν επίσης πολύ εύκολα να αλλάξουν ή και να εμπλουτιστούν.

Οι υπόλοιπες λειτουργίες που προσφέρει αυτό το μενού επιλογών από τα αριστερά προς τα δεξιά είναι οι εξής:

- ο Δημιουργία υπενθύμισης για τη συγκεκριμένη σημείωση. Το εικονίδιο του «ξυπνητηριού» μόλις πατηθεί ενεργοποιεί την υπενθύμιση μέσω ενός e-mail κάτι που παρέχει πρόσθετη εγγύηση πως οι σημαντικές σημειώσεις δε θα ξεχαστούν.
- ο Το επόμενο εικονίδιο μιας «οθόνης προβολής» δίνει τη δυνατότητα της αναπαραγωγής της παρουσίασης που έχει συνδεθεί με τη σημείωση. Κάτι πολύ χρήσιμο για τις σημειώσεις που διαμοιράζονται και με άλλους αλλά και για τον ίδιο το δημιουργό όταν η σημείωση είναι κάτι παραπάνω από ένα απλό μήνυμα όπως π.χ. ένα αναλυτικό πλάνο εργασίας.

- ο Το εικονίδιο του διαμοιρασμού παρέχει τη δυνατότητα η σημείωση να κοινοποιηθεί μέσω e-mail ή και κοινωνικών δικτύων σε όλους τους ενδιαφερόμενους.

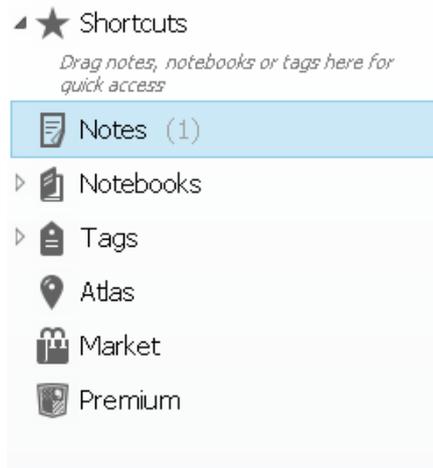
Τέλος το εικονίδιο του «κάδου» δεν είναι άλλη παρά η δυνατότητα διαγραφής της σημείωσης.



Εικόνα 1.3

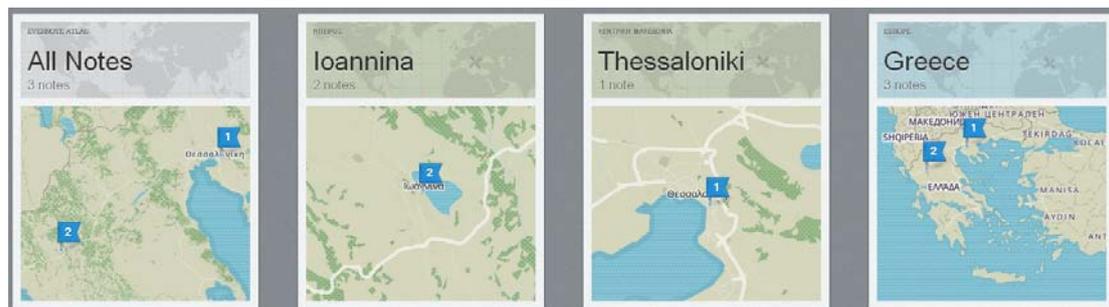
Σημειώσεις και σημειωματάρια, λέξεις κλειδιά, τοποθεσίες σημειώσεων μπορούν εύκολα να ενημερωθούν ή απλά να παρατεθούν σε λίστα προς τη διάθεση του χρήστη. Επιπλέον, στην περιοχή με το «αστέρι» λειτουργεί η δυνατότητα δημιουργίας συντόμευσης, κάτι σαν αγαπημένη ή περισσότερο αναγκαία σημείωση, που δημιουργεί μια γρήγορα προσβάσιμη λίστα όλων αυτών των σημειώσεων.

Αναλύοντας περισσότερο κάθε επιλογή, πρέπει να αναφερθεί πως κατά ιεραρχία ένα σημειωματάριο μπορεί να περιέχει πολλές σημειώσεις και αντίστοιχα κάθε σημείωση μπορεί να περιέχει πολλές λέξεις κλειδιά, ενώ κάθε σημείωση μπορεί να περιέχει μία μονάχα τοποθεσία.



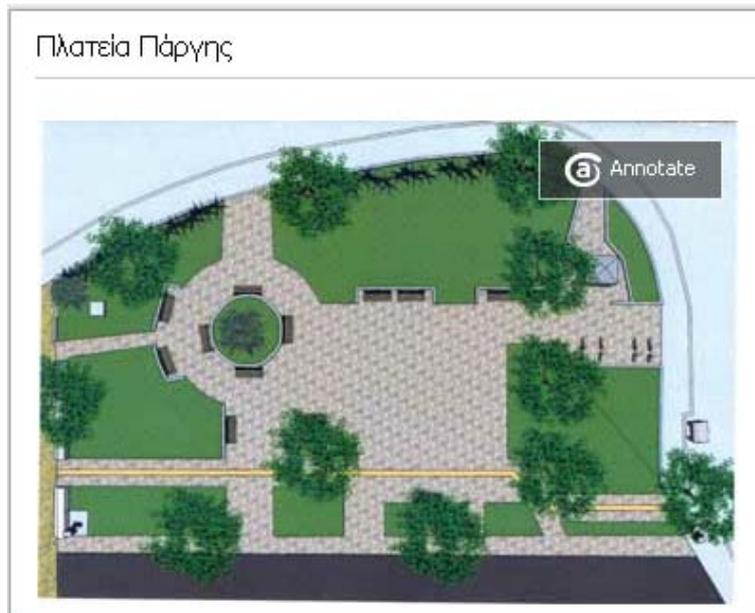
Εικόνα 1.4

Η συγκεκριμένη σύνδεση δεν έχει και τόσο μεγάλη σημασία ίσως όταν αναφέρεται μόνη της αλλά σε βάθος χρόνου προσφέρει μια μοναδική δυνατότητα διαχείρισης των σημειώσεων με βάση το που δημιουργήθηκαν. Έτσι μετά το πάτημα της επιλογής Atlas ανοίγει μια συλλογή με όλες τις σημειώσεις και τις τοποθεσίες στις οποίες έχουν δημιουργηθεί. Όπως φαίνεται και στο στιγμιότυπο της εικόνας 1.5 οι τοποθεσίες ταξινομούνται ανά πόλη και χώρα.



Εικόνα 1.5

Μια ακόμη πολύ χρήσιμη λειτουργία του λογισμικού Evernote είναι το «Annotate». Ο συγκεκριμένος όρος περιγράφει μια διαδικασία κατά την οποία μπορεί μια φωτογραφία να εμπλουτιστεί με διάφορα οπτικά στοιχεία, όπως π.χ. βέλη, σχήματα, κείμενο και διάφορα άλλα.



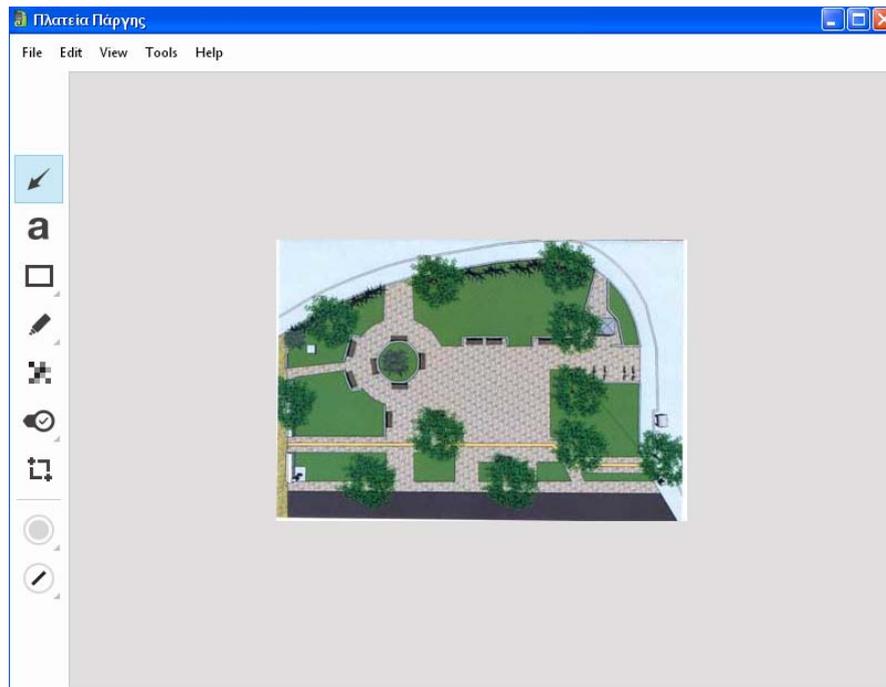
Εικόνα 1.6

Όπως φαίνεται και στην εικόνα 1.6 με το «πέρασμα» του κέρσορα πάνω από μια εικόνα που έχει η σημείωση εμφανίζεται το εικονίδιο Annotate. Μόλις αυτό πατηθεί τότε ένα καινούριο παράθυρο ανοίγει με τη μορφή που φαίνεται στην εικόνα 1.7 μέσα από το οποίο ο χρήστης μπορεί να επέμβει στη φωτογραφία.

Στην ουσία όλο αυτό το παράθυρο αποτελεί ένα μικρότερο πρόγραμμα μέσα στο πρόγραμμα του Evernote, ένα σχεδιαστικό εργαλείο με μεγάλη ελευθερία στη δημιουργία σχημάτων και σημειώσεων επάνω στην εικόνα.

Πιο αναλυτικά, με το πάτημα κάθε κουμπιού από το πλαϊνό τμήμα του παραθύρου ενεργοποιούνται και τα ανάλογα εργαλεία. Έτσι, η επιλογή με το βέλος δίνει τη δυνατότητα σημείωσης ενός μέρους της εικόνας με ένα βέλος. Η επιλογή **a** δίνει τη δυνατότητα συμπλήρωσης κειμένου σε οποιοδήποτε σημείο της εικόνας, ενώ το ορθογώνιο κουμπί επιτρέπει την αναπαράσταση διοδιαστάτων σχημάτων. Το κουμπί που παριστάνεται ως «μολύβι» δίνει τη δυνατότητα ελεύθερης σχεδίασης επάνω στην εικόνα, ενώ το κουμπί φτιαγμένο από τετράγωνα «pixel» επιτρέπει τη δημιουργία ψηφιδωτού σε συγκεκριμένα μέρη της εικόνας το οποίο ο χρήστης θέλει για κάποιο λόγο να αποκρύψει π.χ. πρόσωπα ανθρώπων ή πινακίδες αυτοκινήτων. Το στρογγυλό

κουμπί με την ένδειξη επιτρέπει τη δημιουργία σημείων με σφραγίδα π.χ. σημείων που απαγορεύεται η είσοδος ή σημεία πληροφόρησης. Και φυσικά τα τελευταία τρία κουμπιού δεν είναι κάτι άλλο παρά δυνατότητες συνολικής μορφοποίησης της εικόνας, crop, αλλαγή χρωμάτων και μεγεθών των σχημάτων και των συμβόλων.



Εικόνα 1.7

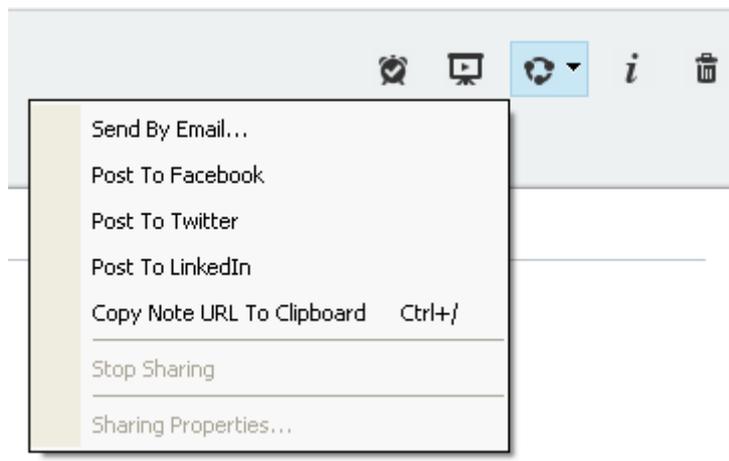
Στην εικόνα 1.8 φαίνεται η επεξεργασμένη εικόνα της πλατείας Πάργης όπου έχουν σημειωθεί με βελάκια οι εισοδοι της πλατείας καθώς και το όνομά της με την προσθήκη κειμένου.

Φυσικά όλα τα παραπάνω δεν κάνουν το Evernoteένα πραγματικά ξεχωριστό λογισμικό που μπορεί να συμβάλει στην προσωπική ζωή του καθενός, στην εκπαίδευση αλλά και σε πολλούς άλλους τομείς. Αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει είναι η ευέλικτη δυνατότητα που έχει να συγχρονίζει κάθε σημείωση με όλες τις συσκευές που χρησιμοποιεί ο χρήστης παρέχοντας επιπλέον τη δυνατότητα του διαμοιρασμού τους μέσω άλλων λογισμικών.



Εικόνα 1.8

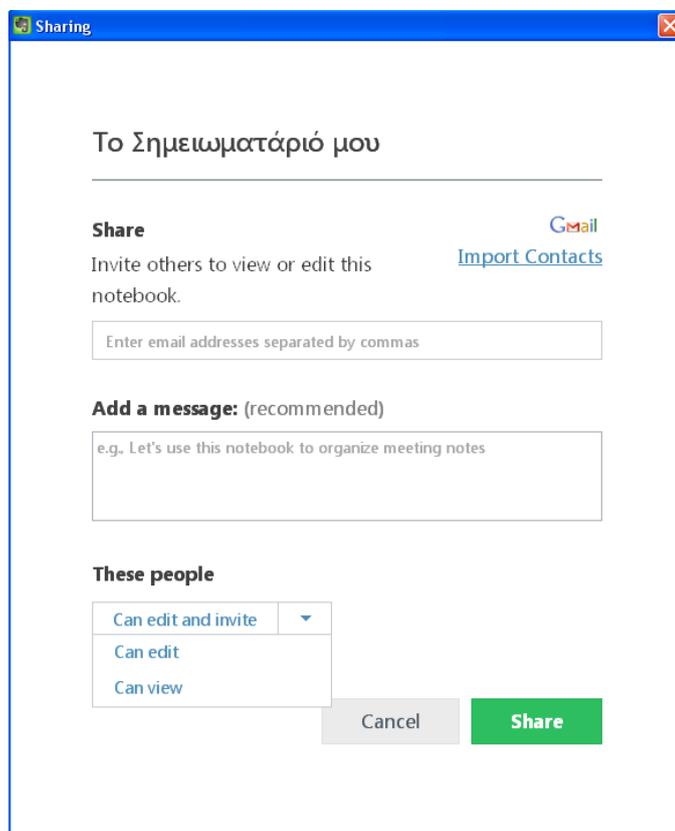
Παρατηρώντας ξανά την εικόνα 1.3 όπου σημειώνεται το εικονίδιο του διαμοιρασμού φαίνονται τώρα πιο αναλυτικά στην εικόνα 1.9 οι επιλογές που δίνονται στο χρήστη.



Εικόνα 1.9

Είναι λοιπόν δυνατό να αποσταλεί μια σημείωση μέσω e-mail του χρήστη, με το οποίο φυσικά έχει φροντίσει να συνδεθεί εξ αρχής στο λογισμικό του Evenote, να το καταχωρήσει στο λογαριασμό του στο Facebook, στο Twitter ή στο LinkedIn, τρία από τα πιο γνωστά μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Και τέλος μπορεί ο χρήστης απλά να διαμοιράσει τη σημείωσή του μέσω του λογισμικού

με άλλους χρήστες από την επιλογή δημιουργίας κοινού URL στον «πίνακα ανακοινώσεων».



Εικόνα 1.10

Στην εικόνα 1.10 φαίνονται με περισσότερες λεπτομέρειες οι επιλογές του χρήστη όταν κάνει μια κοινοποίηση. Μπορεί όχι μόνο να επιλέξει τα άτομα που θα δουν την κοινοποίηση αλλά επιπλέον μπορεί να τους καλέσει να επέμβουν στους κοινόχρηστους φακέλους με διορθώσεις ή και νέες προσθήκες καθώς και να καλέσουν και οι ίδιοι άλλους να παρακολουθήσουν τη συγκεκριμένη δημοσίευση. Φυσικά έχει και τη δυνατότητα να «κλειδώσει» το περιεχόμενο του φακέλου αφήνοντας απλώς τους υπόλοιπους χρήστες να το δουν.

Κλείνοντας την παρουσία του λογισμικού Evernote αξίζει να σημειωθεί ως ακόμη ένα μεγάλο πλεονέκτημα η δυνατότητα που προσφέρει για δικτύωση και αλληλεπίδραση με διάσημα μέσα όπως το Twitter. Έτσι για παράδειγμα εάν κάποιος χρήστης επιλέξει να «ακολουθήσει» το λογαριασμό @myEN τότε

όποτε θα γράφει ένα «τιτίβισμα»θα μπορεί να το αποθηκεύσει αυτόματα στο Evernote απλά συμπεριλαμβάνοντας το @myEN στο κείμενο και αυτό θα το συγχρονίσει με το σημειωματάριο. Αν συνοπολογιστεί πως το Evernoteσυνεχώς βελτιώνεται και επεκτείνεται, είναι σχετικά ασφαλές το συμπέρασμα πως σύντομα και άλλα μέσα θα διαθέσουν πλατφόρμες αλληλεπίδρασης μαζί του προς ευκολία και ευελιξία του χρήστη.

ΣΕΝΑΡΙΑ ΧΡΗΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Μετά την παρουσίαση των χαρακτηριστικών του Evernoteμένει να εξεταστεί πως όλα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα πλαίσια της εκπαίδευσης, είτε από τη μεριά του διδάσκοντα είτε από τη μεριά του διδασκόμενου.

Έστω λοιπόν πως σε ένα μάθημα ο διδάσκοντας επιλέγει να υιοθετήσει το λογισμικού Evernote ως βασικό εργαλείο χρήσης. Θα μπορούσε εύκολα να δημιουργήσει σημειώσεις και υπομνήματα που θα συσχέτιζε με διαφορετικούς τρόπους ώστε να εξυπηρετήσει τις ανάγκες του μαθήματα. Για παράδειγμα, μπορούν εύκολα να δημιουργηθούν κοινόχρηστοι φάκελοι (Notebooks) ανά μάθημα με αναφορά την ημερομηνία αλλά και το θέμα της κάθε παράδοσης και εκεί να αναρτώνται σημειώσεις, υποδείξεις, ερωτήσεις και ασκήσεις.

Φυσικά, όλο αυτό το υλικό θα είναι ανά πάσα στιγμή διαθέσιμο στο διαδίκτυο μέσω της πλατφόρμας του Evernoteκαι έτσι ο καθένας θα μπορούσε να έχει εύκολη πρόσβαση σε όλα τα προηγούμενα μαθήματα. Ο διδάσκοντας θα μπορούσε να επιλέξει εάν κάποια από τα αρχεία θα μπορούσαν να τροποποιηθούν ή αν θα παρέμεναν απλώς κοινόχρηστα. Από την άλλη μεριά οι διδασκόμενοι θα μπορούν να επεξεργαστούν κάθε αρχείο όπως επιθυμούν και αν τους επιτρέπει ο καθηγητής να ενημερώνουν τα αρχεία στο κοινόχρηστο φάκελο του λογισμικού.

Αξιοποιώντας ακόμη περισσότερο τις δυνατότητες αυτές ο διδάσκον θα μπορούσε να δημιουργεί υπενθυμίσεις και οπτικά ερεθίσματα για να ελκύσει

το ενδιαφέρον των μαθητών αλλά και να τους δώσει τη δυνατότητα να εκμεταλλευτούν το συγκεκριμένο εργαλείο.

Επίσης η συνεχής επέκταση του εργαλείου Evernoteδίνει τη δυνατότητα και σε διδάσκοντα αλλά και σε διδασκόμενο να επεκτείνει το φάσμα των ενεργειών του σε ένα μάθημα μέσα από νέες ιδέες και μέσα που στην αρχή αναπτύσσονται ως δοκιμαστικά κομμάτια και αν πετύχουν αργότερα γίνονται μόνιμες προσθήκες στο λογισμικό.

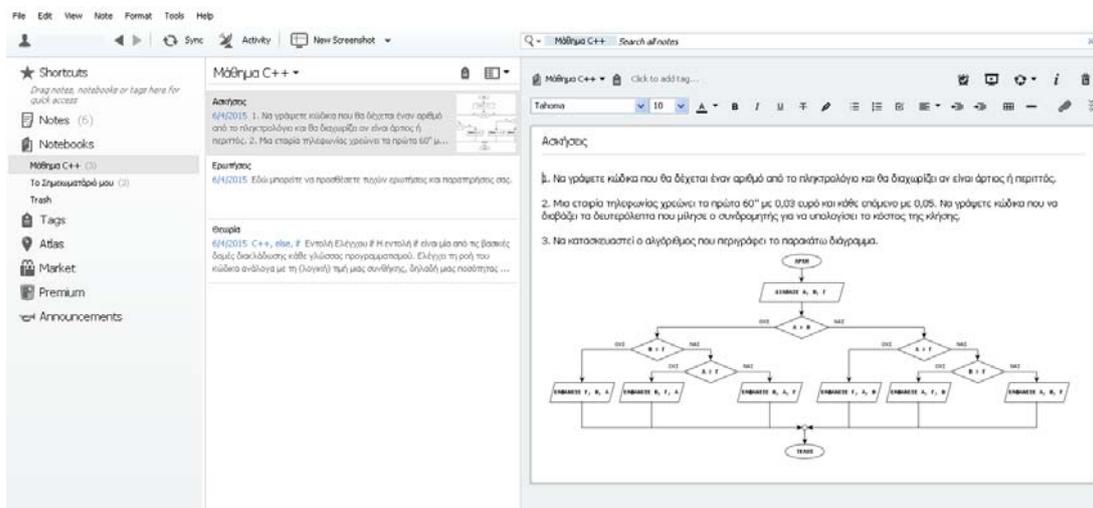
Όπως ακριβώς η μάθηση εξελίσσεται και αναπροσαρμόζεται ανάλογα με τις απαιτήσεις και τις επιταγές της εποχής έτσι και το ευέλικτο αυτό σημειωματάριο δυναμώνει την ήδη μεγάλη χρησιμότητά του για να παραμείνει ένα ανταγωνιστικό, χρηστικό και αξιόπιστο που αξίζει κανείς να επενδύσει ώστε να διευκολύνει όχι μόνο τις διαδικασίες μάθησης αλλά και την καθημερινότητά του.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Για να γίνει ακόμη πιο κατανοητή η λειτουργία του Evernote, ας υποθεθεί πως το συγκεκριμένο πρόγραμμα επιλέγει να χρησιμοποιήσει ένας καθηγητής πληροφορικής για να διδάξει το μάθημα του προγραμματισμού με τη γλώσσα C++. Το μάθημα απαιτεί, εκτός από την κλασική παράδοση της θεωρίας, εκτεταμένες σημειώσεις με παραδείγματα προγραμμάτων καθώς και ασκήσεις για τους διδασκόμενους. Για να γίνει ακόμη πιο συγκεκριμένο το παράδειγμα ας υποθέσουμε επίσης πως ο καθηγητής επιλέγει να διδάξει με τη βοήθεια του Evernoteτην όλη της εντολής ifelse.

Ξεκινάει δημιουργώντας ένα Notebook που θα περιέχει όλες τις σημειώσεις του μαθήματος το οποίο ονομάζει «Μάθημα C++». Στη συνέχεια προσθέτει σε αυτό ένα Note με όσα έχει πει στην παράδοση του μαθήματος κι άλλο ένα με παραδείγματα, στα οποία δεν επιτρέπει παρά μόνο στον ίδιο να τα τροποποιεί. Με αυτόν τον τρόπο κάθε μαθητής του μπορεί να ανοίγει αυτά τα Noteκαι να ξαναβλέπει τυχόν σημεία που θέλει.

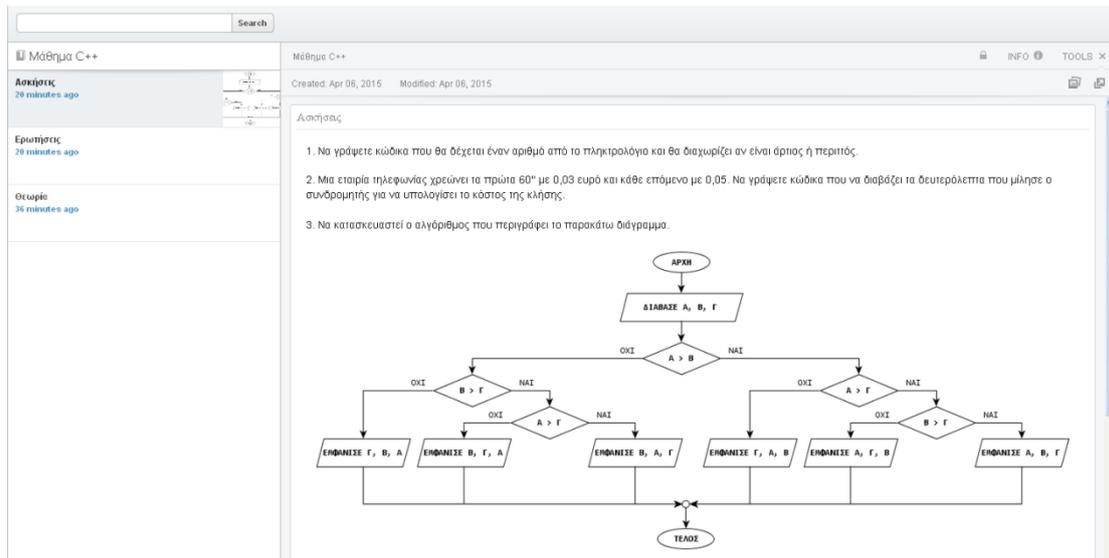
Όμως το Evernote του δίνει τεράστιες δυνατότητες αλληλεπίδρασης με όσους τον παρακολουθούν κι έτσι δημιουργεί άλλο ένα Note, όπου επιτρέπει στον καθένα την πρόσβαση αλλά και την τροποποίηση, στο οποίο δίνει τη δυνατότητα να καταχωρούνται παρατηρήσεις, παραλήψεις και ερωτήσεις από τον καθένα. Με αυτόν τον τρόπο αποφεύγει να δέχεται συνεχώς τις ίδιες ερωτήσεις αλλά και καταφέρνει να συγκεντρώσει τις απορίες όλων των διδασκόμενων και να προσπαθήσει να τις ελαχιστοποιήσει σε επόμενες παραδόσεις.



Εικόνα 1.11

Ούτε αυτό όμως δεν τον αφήνει απολύτως ικανοποιημένο και δημιουργεί άλλο ένα Notebook μέσα στο υπάρχον στο οποίο καταχωρεί ασκήσεις καθώς και διαγράμματα σε μορφή εικόνων με προβλήματα της if τα οποία και ζητάει να επλυθούν και τα οποία φυσικά έχει κλειδωμένα και δεν μπορούν να τροποποιηθούν. Δίνει έπειτα στους διδασκόμενους οδηγίες να απαντήσουν στις ερωτήσεις μέχρι μια συγκεκριμένη ημερομηνία ο καθένας δημιουργώντας ένα Note με το όνομα και το επίθετό του ως τίτλο. Προφανώς και θα κάνει δεκτά τα Note που έχουν καταχωρηθεί πριν από τη συγκεκριμένη ημερομηνία. Στην εικόνα 1.11 φαίνεται το πλάνο του μαθήματος στην αρχική σελίδα του Evernote.

Τελευταίο βήμα η αποστολή του συνδέσμου αυτού του Notebookστα e-mailόλων των διδασκόμενων οι οποίοι πατώντας το θα μπορούν να μεταβούν στη σελίδα που φαίνεται στην εικόνα 1.12 και να παρακολουθήσουν από εκεί όλα τα Notes.



Εικόνα 1.12

Φυσικά μπορούν να τα σώσουν και στο δικό τους υπολογιστή ως καινούρια Notesκαι να κάνουν τη δική τους βιβλιοθήκη για το μάθημα. Επίσης την ίδια διαδικασία καλούνται να ακολουθήσουν οι ίδιοι για να στείλουν στον καθηγητή τους τις απαντήσεις τους στα τρία προβλήματα που τους ζήτησε να επιλύσουν.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3⁰

DROPBOX

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Dropbox είναι ίσως από τα πιο διαδεδομένα προγράμματα που λειτουργούν στο παγκόσμιο «σύννεφο» (cloud). Οι δυνατότητές του απεριόριστες όσον αφορά τη διαχείριση κοινόχρηστων αρχείων και φακέλων αλλά και όχι μόνο. Αυτό μπορεί να το πραγματοποιήσει σχεδόν σε όλα τα υπάρχοντα λειτουργικά συστήματα είτε υπολογιστών είτε φορητών συσκευών (κινητό, ταμπλέτα).

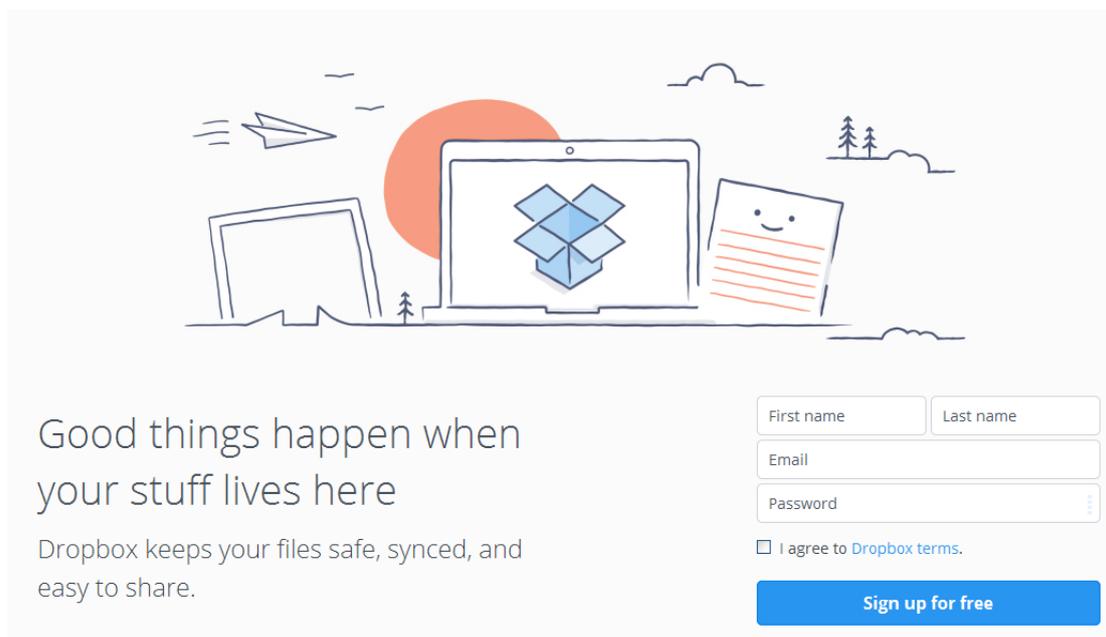
ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Οι βασικές λειτουργίες του συγκεκριμένου προγράμματος είναι οι παρακάτω:

- Δημιουργία και διαχείριση αρχείων και φακέλων ανοικτών σε μια ομάδα χρηστών με αυτόματη ενημέρωση
- Διαμοιρασμός φωτογραφιών
- Συγχώνευση και συγχρονισμός των αρχείων ενός χρήστη σε όλες τις συσκευές του

Όλα τα παραπάνω είναι φυσικά συνυφασμένα και αλληλένδετα για αυτό και θα αναλυθούν ταυτόχρονα ώστε να αποφευχθούν επαναλήψεις και υπερβολές που θα κουράσουν.

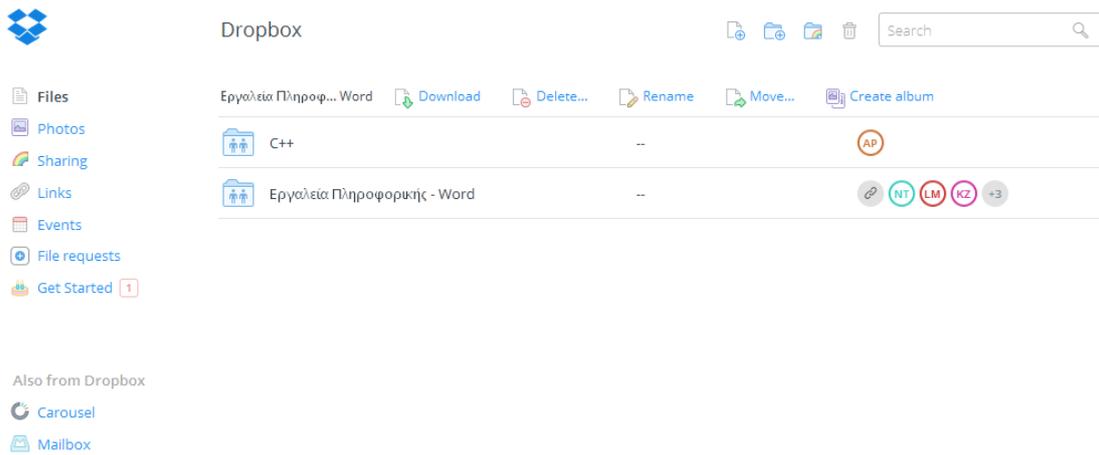
Ξεκινώντας το λογισμικό από τον υπολογιστή του ο χρήστης πρέπει πρώτα να κάνει μια εγγραφή στον ισότοπο dropbox.com για να δημιουργήσει ένα λογαριασμό μέσα από τον οποίο θα μπορεί να χειρίζεται και να εκμεταλλεύεται πλήρως όλες τις λειτουργίες του λογισμικού. Η αρχική αυτή σελίδα αναπαρίσταται στην εικόνα 2.1 και δεν είναι τίποτε παραπάνω από μια φόρμα εισαγωγής των στοιχείων του χρήστη. Από την ίδια φυσικά αρχική σελίδα ο χρήστης μπορεί να κάνει σύνδεση την οποία όμως όπως θα αναλυθεί παρακάτω μπορεί να την κάνει πια όταν θα εγγραφεί και χωρίς να ανατρέξει στο dropbox.com.



Εικόνα 2.1

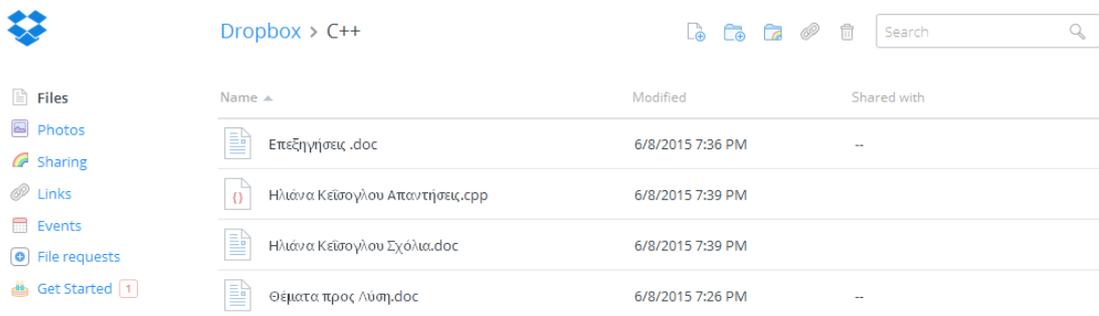
Μόλις πραγματοποιηθεί η εγγραφή τότε ο χρήστης μεταφέρεται στην αρχική οθόνη του προγράμματος στη διεπαφή του φυλλομετρητή (webbrowser), σε αυτό το σημείο πρέπει να διαχωριστούν οι δύο διαφορετικές διεπαφές που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα. Η μία είναι αυτή που φαίνεται στην εικόνα 2.2 και αφορά τη διεπαφή που εμφανίζεται στο φυλλομετρητή του χρήστη. Η δεύτερη είναι αυτή που φαίνεται στην εικόνα 2.7 και αφορά αυτήν που εμφανίζεται ως συντόμευση στην μπάρα εργαλείων του λειτουργικού συστήματος. Πιο αναλυτικά όμως θα γίνει αναφορά σε αυτήν παρακάτω.

Επιστρέφοντας στην εικόνα 2.2 στα αριστερά φαίνεται το βασικό μενού του λογισμικού και οι επιλογές που δίνει στο χρήστη. Εξ ορισμού ανοίγει η σελίδα των αρχείων και φακέλων (Files) όπου ο χρήστης μπορεί να δει τα διαθέσιμα αρχεία του και φυσικά να προσθέσει νέα αρχεία ή να ενημερώσει τα παλιά.



Εικόνα 2.2

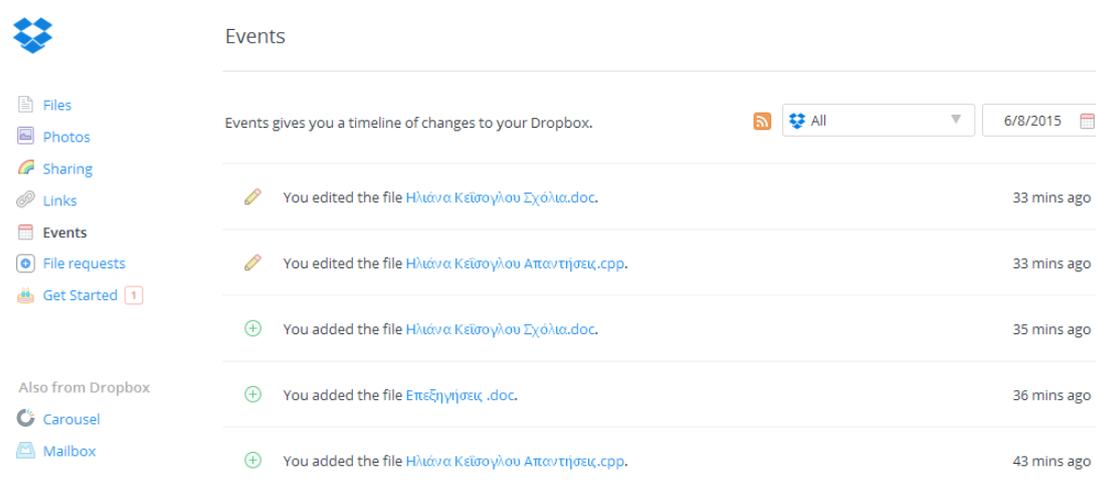
Στην εικόνα 2.3 μπορεί κανείς να διακρίνει πιο καθαρά την ανάλυση των αρχείων μέσα στους φακέλους. Στη συγκεκριμένη εικόνα για παράδειγμα ο φάκελος με όνομα C++ έχει ανοιχθεί από τον χρήστη και διακρίνει το περιεχόμενό του το οποίο είναι τέσσερα αρχεία τα οποία έχουν δημιουργηθεί συγκεκριμένα για την ανάλυση του προγράμματος και θα χρησιμοποιηθούν ευρέως στο παράδειγμα που θα ακολουθήσει.



Εικόνα 2.3

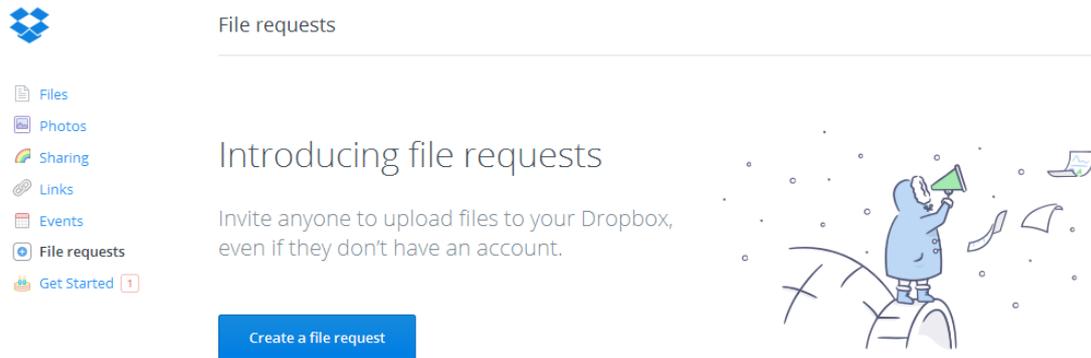
Στο ίδιο μενού υπάρχει και η επιλογή για διαμοιρασμό φωτογραφιών κάτι που δε διαφέρει καθόλου από αυτό των υπολοίπων αρχείων και χάριν συντομίας παραλείπεται η περαιτέρω ανάλυσή του. Επίσης στις επιλογές Διαμοιρασμός (Sharing) και Συνδέσεις (Links) εμπεριέχονται φάκελοι ή απλώς τοποθεσίες στο «σύννεφο» φακέλων και αρχείων των οποίων ο χρήστης έχει επιλέξει να διαμοιραστεί ανοικτά.

Μια πολύ σημαντική λειτουργία του λογισμικού είναι η επόμενη επιλογή, αυτή του Χρονοδιαγράμματος Γεγονότων (Events) η οποία και φαίνεται στην εικόνα 2.4. Χαρακτηρίζεται ως πολύ σημαντική γιατί μέσα από αυτή ο χρήστης μπορεί ανά πάσα στιγμή εύκολα να ανατρέξει σε τελευταίες αλλαγές και ενημερώσεις που έχουν γίνει στους διαμοιραζόμενους φακέλους. Αυτό μπορεί σε πρώτη ανάλυση να φαντάζει μια εύκολα διαδικασία αν όμως εξεταστεί ένα παράδειγμα για την αξία αυτής της χρήσης τότε θα γίνει πιο σαφής η σημασία της.

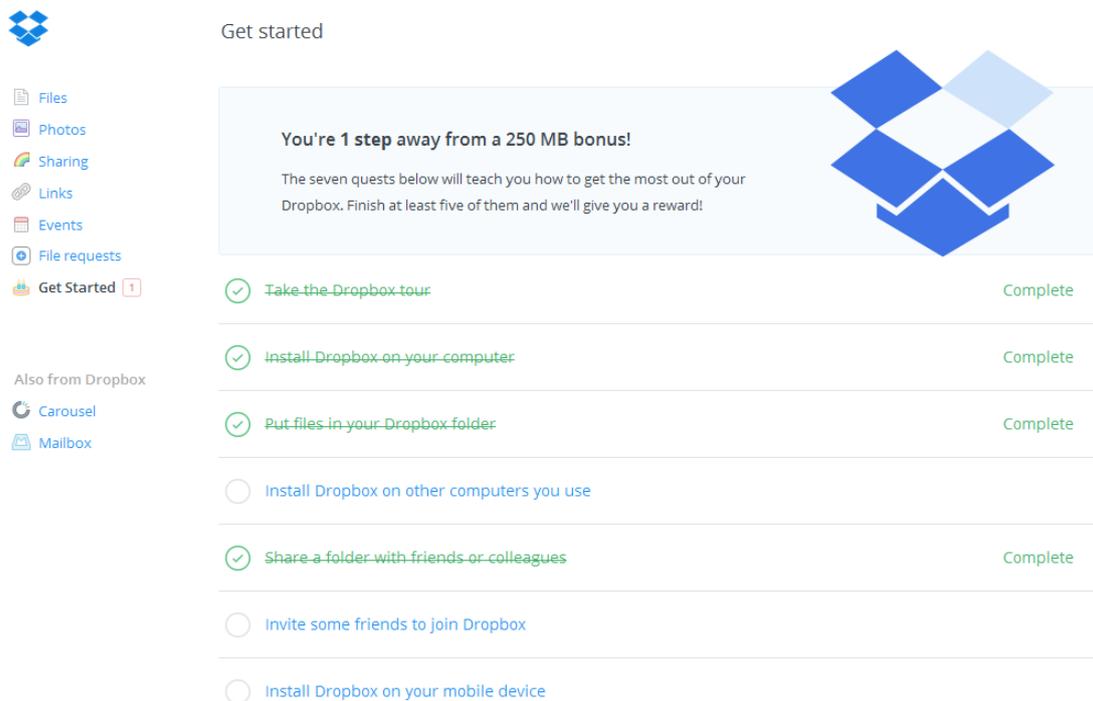


Εικόνα 2.4

Ας υποθεθεί λοιπόν πως ένας χρήστης έχει δημιουργήσει ένα φάκελο σχετικό με τον προγραμματισμό σε γλώσσα C++ και έχει προσθέσει σε αυτόν ένα αρχείο στο οποίο έχει κάποιο πρόβλημα ζητώντας βοήθεια από δεκάδες ίσως και εκατοντάδες χρήστες. Την επόμενη ημέρα συνδέεται στο dropbox και ανοίγει το αρχείο το οποίο είναι για αγνώριστο από τις κάποιες μεταβολές που έχει υποστεί από τους χρήστες που καλέστηκαν και συνδέθηκαν σε αυτό για το διορθώσουν. Σε αυτό το σημείο ο χρήστης επιλέγει να δει το αρχείο με τα γεγονότα και βήμα βήμα κατανοεί ποιοι χρήστες έχουν αλλάξει το αρχείο του ή έχουν προσθέσει νέα αρχεία για να τον βοηθήσουν και πολύ εύκολα μπορεί να επικοινωνήσει με τους συγκεκριμένους που τον ενδιαφέρουν.



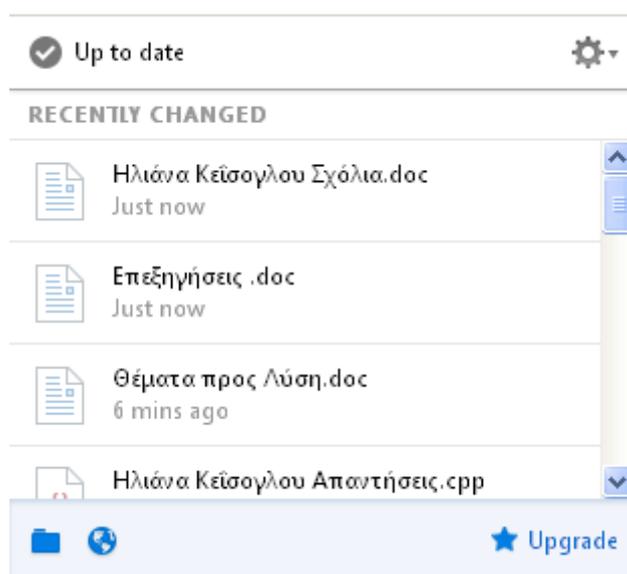
Εικόνα 2.5



Εικόνα 2.6

Τελευταία επιλογή είναι ένα τρικ της εταιρείας για να δώσει μεγαλύτερο κίνητρο στους χρήστες να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή. Μέσα από την επιβράβευση λοιπόν με περισσότερα προνόμια καλεί τους χρήστες να εκπληρώσουν κάποιες διαδικασίες όπως να εγκαταστήσουν το λογισμικό σε μια φορητή συσκευή τους ή να καλέσουν κάποιον φίλο τους να χρησιμοποιήσει το ίδιο λογισμικό. Ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί αυτή η διαδικασία φαίνεται στην εικόνα 2.6 και έχει το πολύ πετυχημένο όνομα Ξεκινώντας (GettingStarted).

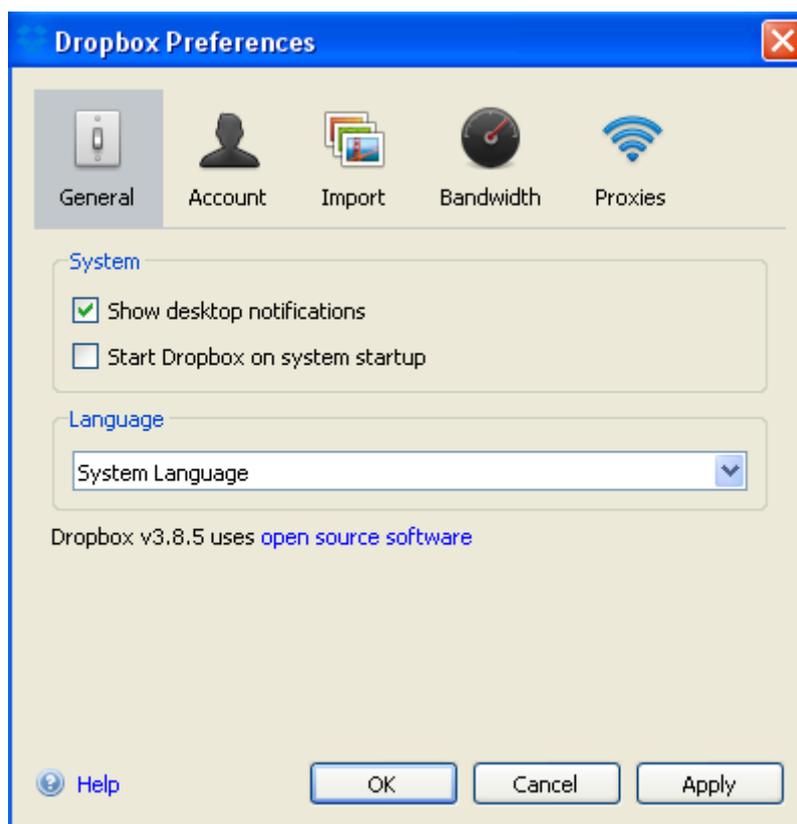
Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω εκτός από το συγκεκριμένο μενού του φυλλομετρητή υπάρχει κι ένα άλλο μενού που εμφανίζεται ως συντόμευση στην μπάρα εργαλείων του λειτουργικού συστήματος του χρήστη, στη συγκεκριμένη ανάλυση χρησιμοποιήθηκε το σύστημα των Windows. Μια πρώτη εικόνα που εμφανίζεται όταν το εικονίδιο πατηθεί με αριστερό ή δεξιό κλικ από το χρήστη είναι αυτή που φαίνεται στην εικόνα 2.7.



Εικόνα 2.7

Οι πληροφορίες που αναλύονται σε αυτήν την εικόνα είναι ούτε λίγο ούτε πολύ μια γενικευμένη κατάσταση των τελευταίων αλλαγών που έχουν πραγματοποιηθεί στο desktop του χρήστη, κάτι σαν το ημερολόγιο γεγονότων που εξετάστηκε παραπάνω αλλά πιο σύντομο και επιγραμματικό. Ο χρήστης μπορεί επίσης να επιλέξει από αυτό να κάνει συγχρονισμό των αρχείων του, κάτι που κάνει αυτόματα και το λογισμικό μόνο του όταν ο χρήστης συνδέεται, ή μπορεί αν θέλει να διακόψει τον αυτόματο συγχρονισμό καθ' όλη τη διάρκεια της εξέλιξης του. Ακόμη μπορεί να επισκεφτεί μέσα από συντόμευση της σύνδεσης τον ιστότοπο του λογισμικού, πατώντας το εικονίδιο της υδρογείου, ή να ανοίξει τον φάκελο του desktop που έχει δημιουργηθεί στον υπολογιστή του, πατώντας τον φάκελο, και για τον οποίο θα γίνει λόγος παρακάτω.

Το πιο σύνθετο κουμπί σε αυτό το μενού είναι εκείνο το σύμβολο των επιπλέον ρυθμίσεων, το γρανάζι στην επάνω δεξιά γωνία. Πατώντας εκεί ο χρήστης μεταφέρεται σε ένα νέο μενού το οποίο απεικονίζεται στην εικόνα 2.8 και το οποίο παρέχει αρκετές επιλογές για μεγαλύτερη εξατομίκευση του προγράμματος.

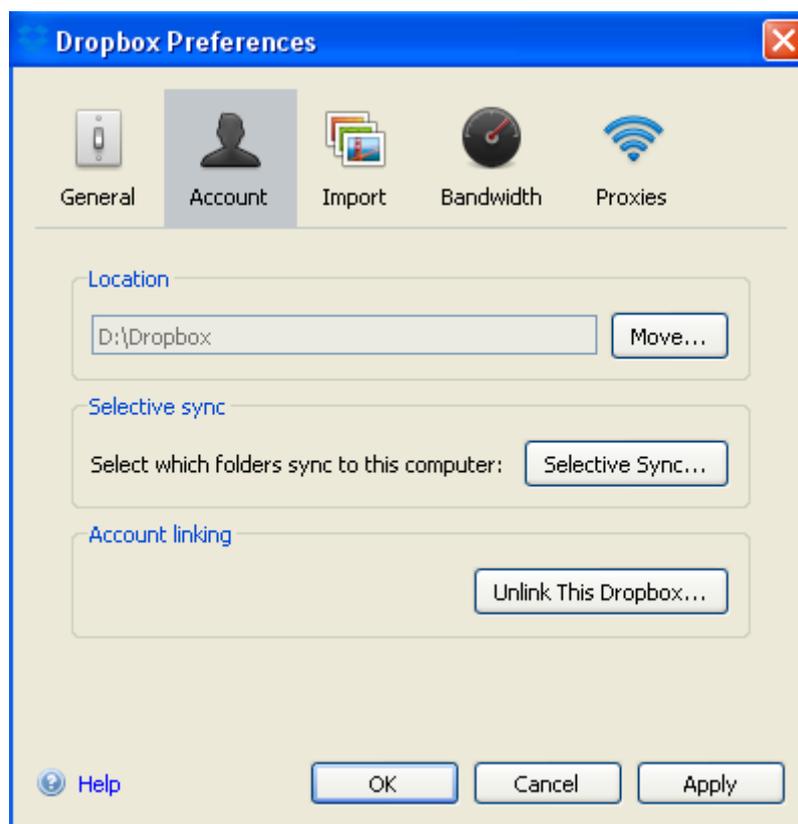


Εικόνα 2.8

Στην πρώτη από τις πέντε καρτέλες αυτών των επιλογών είναι οι Γενικές Ρυθμίσεις (General) μέσα από τις οποίες ο χρήστης μπορεί να ρυθμίσει τα εξής: να επιλέξει αν θέλει να ενημερώνεται στην επιφάνεια εργασίας του για αλλαγές στα αρχεία του, αν θέλει να ξεκινά το λογισμικό με την έναρξη των windows και την επιλογή της γλώσσας.

Στη δεύτερη καρτέλα περιέχονται όλες οι επιμέρους επιλογές του χρήστη για τον προσωπικό του λογαριασμό. Πιο αναλυτικά όπως φαίνεται και στην εικόνα 2.9 ο χρήστης μπορεί να ρυθμίσει τα εξής: την τοποθεσία στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή του στην οποία επιθυμεί τα κοινά αρχεία και φάκελοι

να αποθηκεύονται. Εκείνο είναι το σημείο στο οποίο θα μπορεί να βρίσκει όλα τα αρχεία που έχει κοινοποιήσει ακόμη και όταν δεν είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο, πράγμα πολύ σημαντικό. Αυτό το πλεονέκτημα γίνεται ακόμη σημαντικότερο αφού με την επόμενη σύνδεση που θα κάνει ο χρήστης στο διαδίκτυο, και αν έχει κάνει κάποιες τροποποιήσεις, ενημερώσεις ή αλλαγές στα αρχεία του, το Dropbox φροντίζει να ενημερώσει τα αντίστοιχα αρχεία που είναι αποθηκευμένα στο σύννεφο για κοινή χρήση.



Εικόνα 2.9

Στην εικόνα 2.10 φαίνεται το εικονίδιο του φακέλου όπως αυτό δημιουργείται στο σκληρό δίσκο του χρήστη. Όταν αυτό καλύπτεται από ένα πράσινο τικ τότε ενημερώνεται ο χρήστης πως ο φάκελος είναι πλήρως συγχρονισμένος ενώ στην αντίθετη περίπτωση, που ο συγχρονισμός δεν μπορεί να γίνει ή κάποιο σφάλμα τον έχει σταματήσει, εμφανίζεται ένα κόκκινο x. Άλλο ένα εικονίδιο είναι εκείνο που εμφανίζονται δύο

ζευγαρωμένα βελάκια και τα οποία συμβολίζουν στο χρήστη πως εκείνη τη στιγμή ο συγκεκριμένος κοινόχρηστος φάκελος ενημερώνεται.



Εικόνα 2.10

Άλλη μια δυνατότητα σε αυτήν την καρτέλα που παρέχει στο χρήστη μεγάλη ευελιξία στη διαχείριση των αρχείων του είναι αυτός του επιλεκτικού συγχρονισμού αρχείων (SelectiveSync). Και τέλος υπάρχει και η δυνατότητα να κλείσει αυτός ο λογαριασμός, να αποσυνδεθεί δηλαδή το συγκεκριμένο email που ο χρήστης έχει καταχωρήσει στην αρχική του σύνδεση.

Στην καρτέλα με το όνομα Import δεν υπάρχουν επιλογές πέρα από τη διαδικασία προσθήκης φωτογραφιών ως αρχεία μέσα στο Dropbox, κάτι που δε χρειάζεται περαιτέρω ανάλυση. Όσο για τις δυο τελευταίες καρτέλες, Bandwidth και Proxies, είναι γεμάτες με τεχνικές επιλογές που δεν ενδιαφέρουν τόσο τον απλό χρήστη και εξάλλου οι εξ ορισμού τιμές τους είναι ιδανικές για τις περισσότερες διαδικασίες του προγράμματος.

Τώρα που περιγράφηκαν οι περισσότερες διαδικασίες του προγράμματος αξίζει να αναφερθεί και μια μικρή ανάλυση στη δυνατότητα που δίνει το πρόγραμμα σε ένα χρήστη που διαχειρίζεται αρχεία από πολλούς υπολογιστές ή κινητά μέσα να τα επεξεργάζεται εύκολα από οπουδήποτε. Για παράδειγμα, ένας χρήστης ο οποίος δεν έχει σταθερή έδρα εργασίας αλλά μετακινείται συνεχώς και χρησιμοποιεί διαφορετικούς υπολογιστές σε κάθε σημείο εργασίας του ή επιθυμεί να διαχειρίζεται αυτά τα αρχεία κι από το κινητό ή την ταμπλέτα του, μπορεί να εκμεταλλευτεί τις λειτουργίες του λογισμικού και να αφήσει το Dropbox να ενημερώνει τα αρχεία του από όποια θέση κι αν τα τροποποιεί και να τα βρίσκει στην επόμενη θέση εργασίας του ενημερωμένα και ασφαλή χωρίς να ανησυχεί καθόλου.

Ανακεφαλαιώνοντας λοιπόν, το λογισμικό του dropboxείναι μια εφαρμογή που λειτουργεί επάνω στο παγκόσμιο σύννεφο συμβατή με κάθε λειτουργικόδηλαδή windows, mac, ubuntuαλλά και ios, android, windowsphone, blackberryOS, και που επιτρέπει την κοινή χρήση αρχείων και φακέλων από απεριόριστο αριθμό χρηστών.

ΣΕΝΑΡΙΑ ΧΡΗΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Οι ολοκληρωμένες αυτές λειτουργίες του λογισμικού μπορούν να εφαρμοστούν άψογα και στην εκπαίδευση με έμφαση στη μαθησιακή διαδικασία και στην ομαδική συνεργασία.

Έτσι αν ένας διδάσκων επέλεγε να χρησιμοποιήσει το συγκεκριμένο λογισμικό για να πραγματοποιήσει κάποιο μάθημα μέσα από τις λειτουργίες του ή να διευκολύνει τη λειτουργία του μαθήματός του θα μπορούσε πολύ εύκολα να δημιουργήσει ένα φάκελο και να καλούσε τους διδασκόμενους να συμμετέχουν σε αυτόν. Εκεί θα μπορούσε να προσθέτει σημειώσεις του μαθήματος, παραδείγματα αλλά και ασκήσεις προς λύση. Από την άλλη οι διδασκόμενοι θα μπορούσαν να κάνουν τις δικές τους παρεμβάσεις και να στέλνουν τις απαντήσεις τους σε δικά τους αρχεία.

Όλο αυτό θα μπορούσε να γίνει ακόμη πιο παραγωγικό αν η ομάδα των αρχείων εμπλουτιζόταν με οπτικοακουστικό υλικό δηλαδή εικόνες, διαγράμματα ίσως και διαλέξεις του διδάσκοντα σε ηχητικό υλικό ή και οπτικό. Αυτό θα έδινε στη μαθησιακή διαδικασία μια νέα ώθηση καθώς θα έχτιζε μια βάση για την επέκταση και βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας αφού τα παλιότερα αρχεία θα ενημερώνονταν συνεχώς και θα έμεναν ασφαλή στο σύννεφο του dropboxγια τους επόμενους διδασκόμενους ή ακόμη και για παλιούς που θέλουν να φρεσκάρουν τις γνώσεις τους.

Θα δημιουργούνταν έτσι μια αλυσιδωτή αντίδραση εξέλιξης όπου ο κάθε διδασκόμενος θα μπορούσε να γίνει και διδάσκων με την έννοια πως οι δικές του απορίες θα αποτελούσαν ίσως απαντήσεις για επόμενους που θα συμμετείχαν στο ίδιο θέμα.

Φυσικά μιας και το λογισμικό είναι πάντοτε ενημερωμένο και ανανεωμένο μπορεί να ακολουθήσει τα τεκταινόμενα της εκπαίδευσης και ενδεχόμενες τεχνικές αλλαγές να δώσουν ακόμη περισσότερες δυνατότητες σε μια τέτοια εφαρμογή του.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ας δοθεί τώρα ένα πιο ολοκληρωμένο παράδειγμα χρήσης του δρορβοχμέσα από ένα μάθημα προγραμματισμού σε γλώσσα C++. Λίγο πολύ το παράδειγμα είναι ίδιο με εκείνο που αναλύθηκε στο πρόγραμμα Evernote, έτσι ο διδάσκων επιθυμεί να αναλύσει τη λειτουργία της ifelseεντολής και προσπαθεί να το πραγματοποιήσει μέσα από το λογισμικό.

Αρχικά, δημιουργεί αρχεία με τις σημειώσεις του μαθήματος κι επεξηγήσεις για να μπορέσει ο κάθε διδασκόμενος να έχει άμεσα πρόσβαση ακόμη κι αν δεν κατάφερε να παρακολουθήσει τη φυσική παράδοση. Το αρχείο αυτό το καταχωρεί στον φάκελο C++ που έχει δημιουργήσει και φαίνεται στην εικόνα 2.3. Στη συνέχεια δημιουργεί ένα άλλο αρχείο στο οποίο θέτει ασκήσεις επάνω στην εντολή ifelseκαι ζητά από τους διδασκόμενους να λύσουν τα θέματα και να τα μοιραστούν στο σύννεφο στο φάκελο του μαθήματος.



Εικόνα 2.11

Οι διδασκόμενοι ανταποκρίνονται και αφού λύσουν τα θέματα επιλέγουν με τη σειρά τους να τα ανεβάσουν στο δρορβοχόπως για παράδειγμα φαίνεται επίσης στην εικόνα 2.3 στα δύο αρχεία με τη λύση της άσκησης και τα σχόλιά της σε μορφή κειμένου. Η μορφή που θα έχει ο φάκελος C++ σε όλους τους υπολογιστές των διδασκόμενων και του διδάσκοντα θα είναι αυτή στην εικόνα 2.11 και φυσικά όποτε κάποιος από αυτούς θα έκανε μια αλλαγή

τότε θα ενημερώνονταν όλοι για αυτήν με το που θα συνδέονταν στο διαδίκτυο.

Το μεγάλο πλεονέκτημα σε αυτή τη δομή είναι πως ακόμη και κάποιος από τους υπολογιστές των χρηστών να δημιουργήσει πρόβλημα, να διαγραφούν τα αρχεία για κάποιο λόγο ή να καταστραφούν από μια βλάβη, όταν θα συνδεθεί στο λογαριασμό του από οποιονδήποτε άλλο υπολογιστή ή άλλη συσκευή θα μπορεί να ανακτήσει αυτά τα αρχεία μιας και είχαν αποθηκευτεί στο σύννεφο του dropbox.

Οι εφαρμογές λοιπόν του λογισμικού ατελείωτες και οι περισσότερες προσφέρουν ευκολίες και μηχανισμούς εξέλιξης στην εκπαιδευτική δραστηριότητα που αν είναι έτοιμη να τις δεχτεί μπορεί να γίνει ακόμη πιο επιτυχημένη και σύγχρονη.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4⁰

TEAMVIEWER

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Teamviewer,αν και αποτελεί κυρίως μια εφαρμογή για την απομακρυσμένη διαχείριση πελατών με μοντέλο επικοινωνίας έναν προς έναν, έχει αρχίσει να αναπτύσσεται ολοένα και περισσότερο προς την κατεύθυνση της πολλαπλότητας, της πολυχρησίας και της ομαδικότητας. Το γεγονός επίσης πως αποτελεί ένα από τα βασικά εργαλεία της εξ αποστάσεως διαχείρισης χρίζει προσοχής και εξέτασης καθώς αυτό το μοντέλο θα μπορούσε με κάποιες αλλαγές να χρησιμοποιηθεί και για μαθησιακούς σκοπούς.

ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

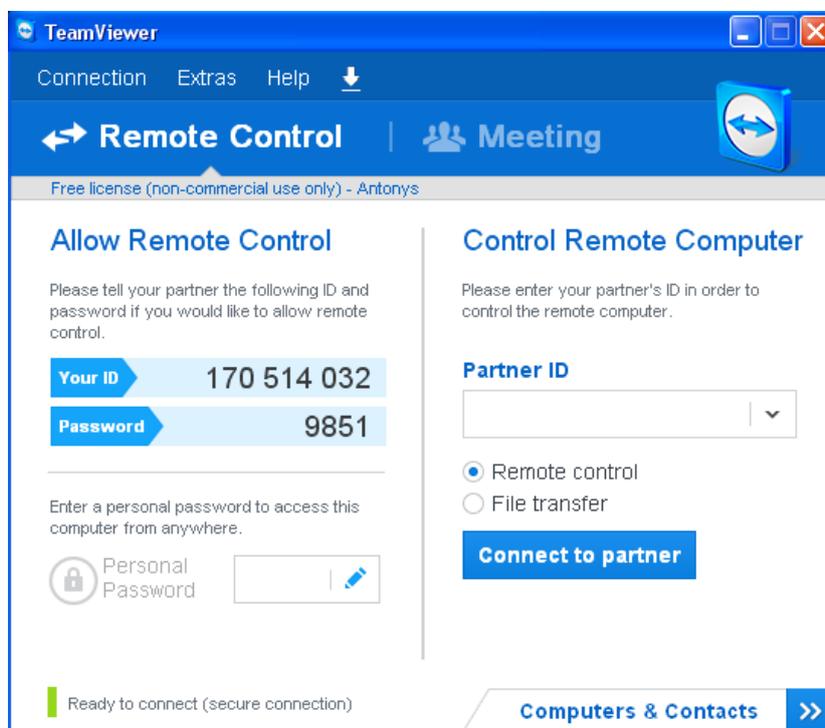
Οι βασικές λειτουργίες του συγκεκριμένου λογισμικού είναι:

- Απομακρυσμένη Διαχείριση
 - Έλεγχος μια άλλης συσκευής από την παρούσα
 - Έλεγχος της παρούσας συσκευής από απομακρυσμένο χρήστη άλλης συσκευής
 - Μεταφορά αρχείων μεταξύ δύο συσκευών
- Ομαδικές Συναντήσεις (Meeting)

Αυτές είναι οι λειτουργίες που καθιστούν το Teamviewer ένα εύχρηστο και άμεσο εργαλείο ολοκληρωμένης διαχείρισης και ελέγχου μια διαδικασίας που όπως αναφέρθηκε και παραπάνω δε χρειάζεται να μείνει μόνο στα στενά πλαίσια της εταιρικής και πελατειακής υποστήριξης αλλά μπορεί να επεκταθεί και να εισχωρήσει στους κόλπους της μάθησης.

Ας αναλυθούν όμως όλα αυτά λίγο καλύτερα. Η βασική λειτουργία της εφαρμογής δίνει τη δυνατότητα της σύνδεσης μεταξύ δύο υπολογιστών με πρωτόκολλο ένα προς ένα δηλαδή μία συσκευή με μία άλλη τη φορά. Στην εικόνα 3.1 φαίνεται η αρχική επιφάνεια του λογισμικού από όπου και μπορεί να επιτευχθεί αυτή η σύνδεση. Αυτό μπορεί να γίνει με δύο τρόπους ή ο

παρών χρήστη να συνδεθεί με κάποιον άλλον απομακρυσμένο για τον διαχειριστεί ή κάποιος απομακρυσμένος χρήστη να συνδεθεί στον παρόντα σταθμό εργασίας.



Εικόνα 3.1

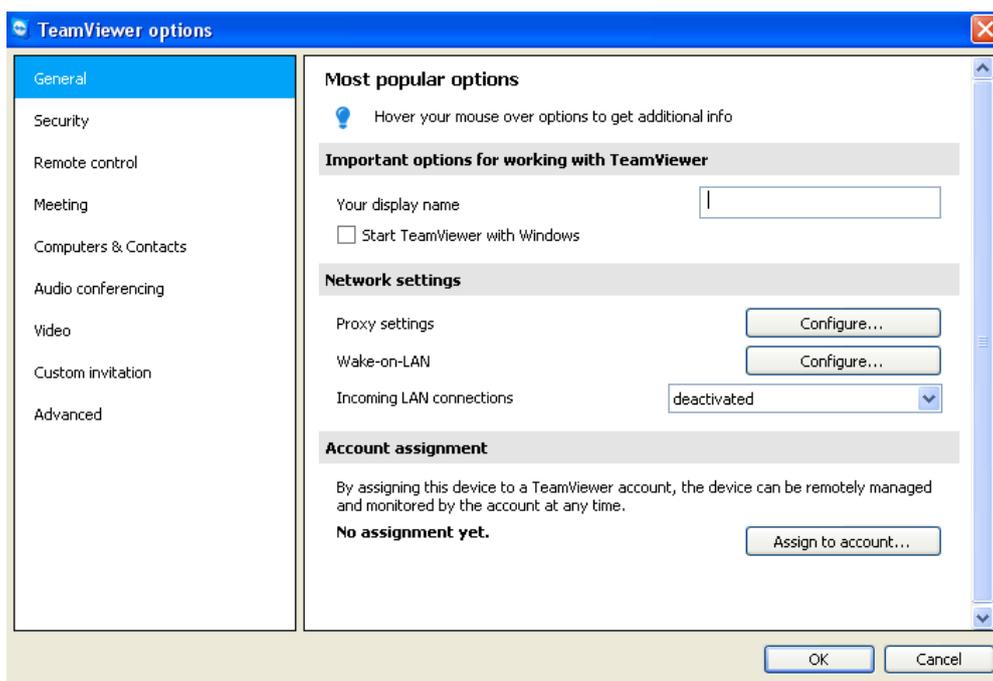
Στην περίπτωση της σύνδεσης σε έναν απομακρυσμένο υπολογιστή η διαδικασία που πρέπει να ακολουθεί είναι η εξής: ο απομακρυσμένος χρήστη ενημερώνει ποιος είναι ο κωδικός του αριθμός (ο εννιαψήφιος αριθμός που φαίνεται στο πεδίο YourID) και ο παρών χρήστη τον τοποθετεί στο αντίστοιχο πεδίο PartnerID, στη συνέχεια εμφανίζεται ένα μικρότερο πλαίσιο όπως φαίνεται στην εικόνα 3.2 κι εκεί ο χρήστη πρέπει να εισάγει τον τετραψήφιο κωδικό του απομακρυσμένου υπολογιστή στον οποίο επιθυμεί να συνδεθεί.

Στην περίπτωση που στον παρών υπολογιστή επιθυμεί να συνδεθεί ένας απομακρυσμένος χρήστη τότε συμβαίνει ακριβώς το αντίστροφο. Οι κωδικοί του παρόντος χρήστη δίνονται στον απομακρυσμένο και η σύνδεση αντιστρέφεται. Ας σημειωθεί σε αυτό το σημείο πως κατά διάρκεια

οποιαδήποτε στιγμή της σύνδεσης δίδεται η επιλογή της αντιστροφής, δηλαδή ο διαχειριστής υπολογιστής να γίνει διαχειριζόμενος κάτω που σαφώς αποτελεί μεγάλη ευελιξία.



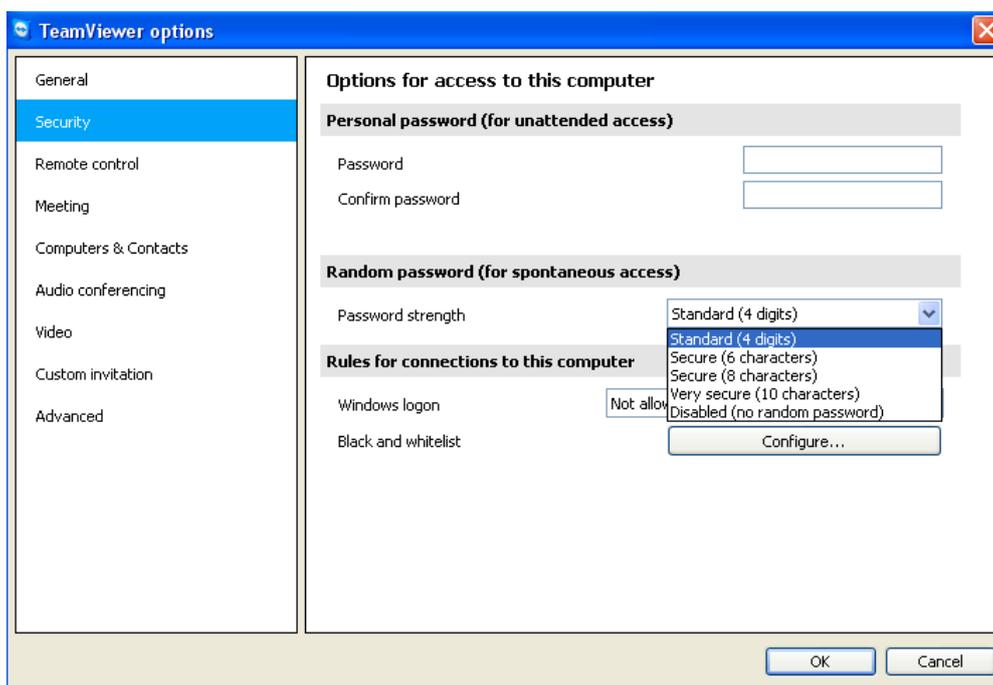
Εικόνα 3.2



Εικόνα 3.3

Φυσικά και οι δύο παραπάνω τρόποι σύνδεσης διέπονται από ένα μεγάλο κομμάτι περισσότερων επιλογών οι οποίες μπορούν να βρεθούν όταν από το βασικό μενού στο πάνω μέρος του λογισμικού πατηθούν διαδοχικά τα κουμπιά Extras ->Options. Η εικόνα 3.3 αποτυπώνει την επιφάνεια αυτών των επιλογών.

Από αυτές τις επιλογές μπορεί κανείς να ρυθμίσει τη λειτουργία του προγράμματος ανάλογα με τις προσωπικές του προτιμήσεις, όπως για παράδειγμα αν θέλει το λογισμικό του Teamviewer να ανοίγει αυτόματα κάθε φορά που ο υπολογιστής ανοίγει στα Windows ή αν θέλει, όπως φαίνεται καλύτερα στην εικόνα 3.4, να χρησιμοποιήσει έναν ισχυρότερο κωδικό με περισσότερα ψηφία για να νιώθει ακόμη μεγαλύτερη ασφάλεια όταν πραγματοποιεί τις συνδέσεις που χρειάζεται.

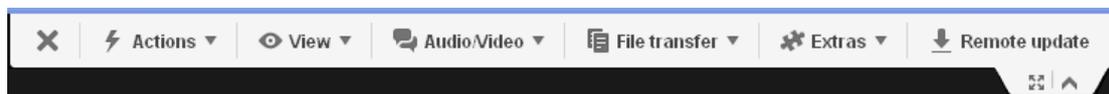


Εικόνα 3.4

Εκτός από αυτές τις επιλογές όμως υπάρχει ένα ακόμη μενού επιλογών που εμφανίζεται στο λογισμικό όταν επιτυγχάνεται η σύνδεση με τον απομακρυσμένο υπολογιστή, αυτό απεικονίζεται στο επάνω μέρος της οθόνης του χρήστη και απεικονίζεται στην εικόνα 3.5.

Σε αυτό το μενού δίνονται δυνατότητες στο χρήστη να επέμβει με διάφορους τρόπους στον απομακρυσμένο υπολογιστή. Οι βασικότερες από αυτές είναι: κλείδωμα του υπολογιστή, αποσύνδεση ή επανεκκίνηση, προβολή μαύρου φόντου στην οθόνη του, αλλαγή της ποιότητας της σύνδεσης ή του τύπου προβολής της επιφάνειας εργασίας, έναρξη βίντεο και γραπτής ή

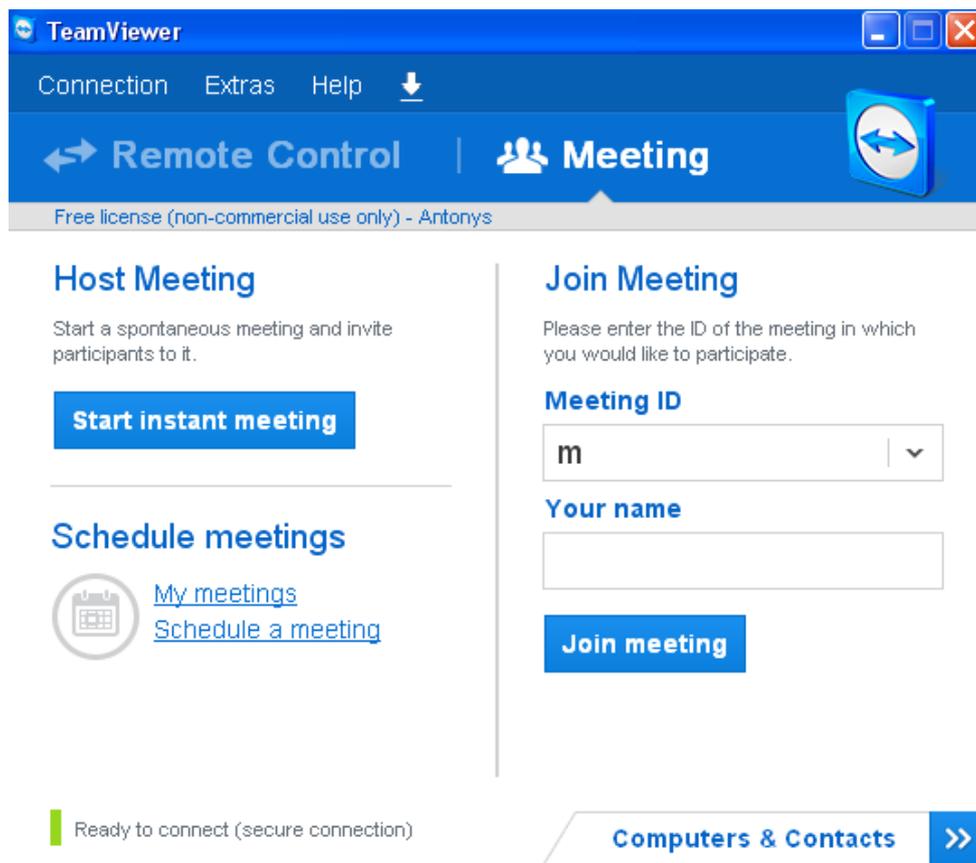
ακουστικής επικοινωνίας, μεταφορά αρχείων ή ομάδας αρχείων, πρόσκληση νέου συμμετέχοντα, καταγραφή βίντεο ή φωτογραφίας και απομακρυσμένη εκτύπωση. Με λίγα λόγια ούτε λίγο ούτε πολύ δίνει τη δυνατότητα της πλήρους διαχείρισης του απομακρυσμένου υπολογιστή.



Εικόνα 3.5

Αν τώρα επιστρέψουμε και πάλι στην αρχική εικόνα του λογισμικού, στην εικόνα 3.1 θα διακρίνουμε και μια άλλη επιλογή που είναι διαθέσιμη. Πρόκειται για την επιλογή της απλής μεταφοράς αρχείων (Filetransfer). Αυτή η διαδικασία δεν είναι τίποτε παραπάνω από αυτό ακριβώς που περιγράφει η ονομασία της. όταν ο χρήστης επιλέξει αυτή τη διαδικασία το πρόγραμμα εκτελεί και πάλι μια σύνδεση ανάμεσα σε δύο υπολογιστές αλλά όχι για να πραγματοποιηθεί απομακρυσμένη διαχείριση του ενός από των δύο αλλά για να γίνει απλώς μια μεταφορά, ανταλλαγή αρχείων μεταξύ των δύο υπολογιστών. Η σύνδεση παραμένει ανοιχτή με υψηλή σταθερότητα κατά την ανταλλαγή των αρχείων, κάτι που κάνει το Teamviewer ακόμη πιο αξιόπιστο και έμπιστο. Ας παρατηρηθεί όμως πως σε κάθε περίπτωση όταν ένας από τους δύο συνδεδεμένους επιλέξει να διακόψει τη σύνδεση ή κλείσει τον υπολογιστή ή αποσυνδεθεί από το διαδίκτυο τότε φυσικά το λογισμικό δεν μπορεί να συνεχίσει καμιά από τις παραπάνω διαδικασίες.

Εκτός όμως από την αμφίδρομη επικοινωνία μεταξύ δύο υπολογιστών το λογισμικό πρόγραμμα Teamviewer μπορεί να παρέχει και σύνδεση μεταξύ πολλών σημείων υπολογιστών μέσα από την επιλογή της συνάντησης (Meeting). Στην αρχική του σελίδα που φαίνεται στην εικόνα 3.1 διακρίνεται εκτός από την επιλογή της απομακρυσμένης σύνδεσης (RemoteControl) και η επιλογή της συνάντησης (Meeting). Όταν επιλεγθεί η καρτέλα της συγκεκριμένης διαδικασίας τότε εμφανίζεται η οθόνη που περιγράφει η εικόνα 3.6.

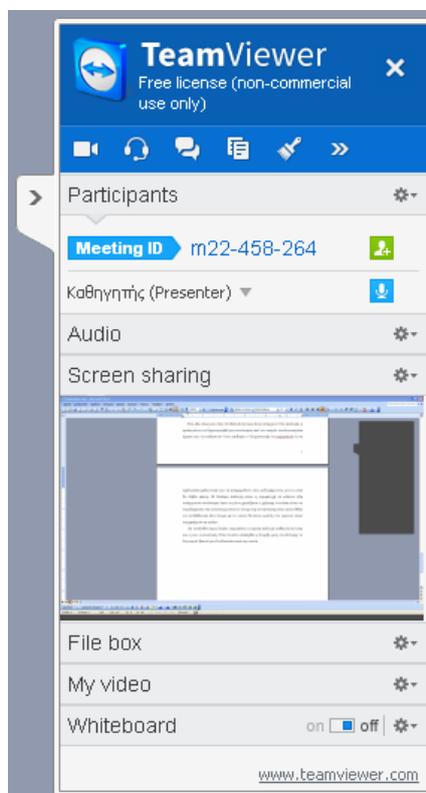


Εικόνα 3.6

Και εδώ όπως και στην σύνδεση ένα προς έναν υπάρχουν δύο επιλογές, η πρώτη είναι να δημιουργηθεί μια συνάντηση από τον παρών υπολογιστή είτε άμεσα και να καλεστούν όσοι επιθυμεί ο διοργανωτής να παραστούν ή να σχεδιαστεί μελλοντικά και να ενημερωθούν όσοι ενδιαφέρονται για το πότε θα λάβει μέρος. Η δεύτερη επιλογή είναι η συμμετοχή σε κάποια ήδη υπάρχουσα συνάντηση όπου το μόνο που χρειάζεται ο χρήστης να κάνει είναι να συμπληρώσει στα αντίστοιχα κενά το όνομα της συνάντησης στην οποία θέλει να συνδεθεί και ένα όνομα με το οποίο θα είναι ορατός στο γκρουπ όσων συμμετέχουν σε αυτήν.

Ας αναλυθεί όμως λιγάκι παραπάνω η πρώτη επιλογή καθώς είναι ίσως και η πιο ουσιαστική. Όταν λοιπόν επιλεγθεί η έναρξη μιας συνάντησης το λογισμικό ξεκινά μια διαδικασία κατά την οποία ο εκκινητής της συνάντησης ηγείται αυτής και θεωρείτε ως ο παρουσιαστής. Ένα νέο παράθυρο ανοίγει

και εμφανίζεται εξ ορισμού στα δεξιά όπως ο χρήστης κοιτάζει την οθόνη του, όπως δείχνει και η εικόνα 3.7.

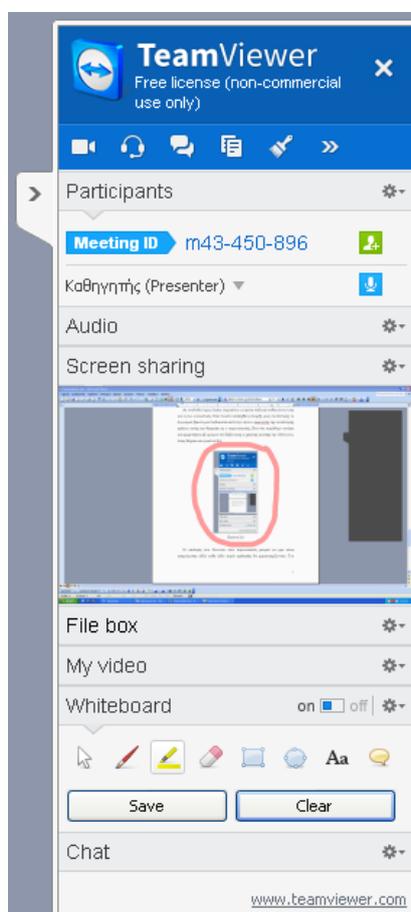


Εικόνα 3.7

Οι επιλογές που δίνονται στον παρουσιαστή μπορεί να μην είναι απεριόριστες αλλά κάθε άλλο παρά αμελητέες θα χαρακτηρίζονταν. Του δίνεται φυσικά η δυνατότητα να καλέσει όσους συμμετέχοντες επιθυμεί είτε στέλνοντας τους μια τυπική πρόσκληση μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, τη φόρμα της οποίας έχει έτοιμη το λογισμικό, είτε δίνοντάς τους με κάποιο τρόπο επικοινωνίας τον κωδικό της συνάντησης, στην περίπτωση της εικόνας 3.7 είναι το m22-458-264.

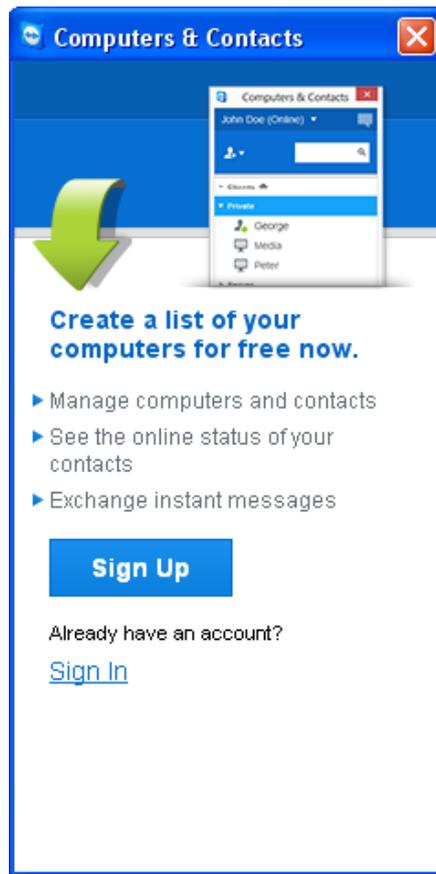
Μια λίστα με τα ονόματα όσων συνδεθούν εμφανίζεται κάτω από το όνομα του παρουσιαστή που είναι πάντοτε πρώτο. Κατά τη διάρκεια της συνάντησης και της παρουσίασης οι συμμετέχοντες έχουν δικαιώματα παρέμβασης τα οποία ορίζει ο παρουσιαστής και τα οποία μπορούν ανά πάσα στιγμή να διακόπτονται ή να ενεργοποιούνται. Αυτά είναι: δυνατότητα

φωνητικής παρέμβασης, οπτικής παρέμβασης, γραπτής συνομιλίας και ανταλλαγής αρχείων.



Εικόνα 3.8

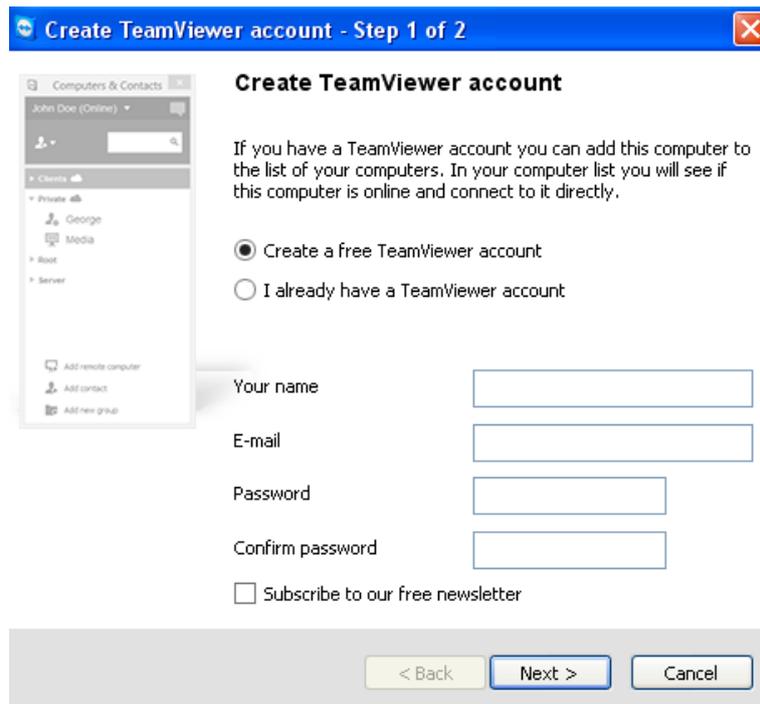
Κάτω από τη λίστα με τα ονόματα εμφανίζονται τέσσερα παράθυρα στα οποία εξελίσσονται οι ανάλογες δραστηριότητες. Για παράδειγμα στο παράθυρο της εικόνας εμφανίζεται η οθόνη που έχει επιλέξει ο παρουσιαστής να μοιραστεί, ενώ στο παράθυρο των αρχείων φαίνονται ποια αρχεία έχουν διαμοιραστεί. Πολύ ενδιαφέρουσα λειτουργία είναι αυτή του ασπροπίνακα (Whiteboard) η οποία προσομοιώνει και αποτυπώνει έναν μαθητικό πίνακα επάνω στην οθόνη του παρουσιαστή.



Εικόνα 3.9

Πιο συγκεκριμένα, η παρουσιαστής μπορεί ανά πάσα στιγμή να επιλέξει να κάνει ενεργό τον πίνακα, τότε η οθόνη του υπολογιστή του «παγώνει» και μπορεί επάνω να σημειώσει, με διάφορα απλά εργαλεία ζωγραφικής και γράμματα, αυτά που εκείνος επιθυμεί για να κάνει πιο κατανοητή και γλαφυρή την παρουσίασή του. Ένα παράδειγμα φαίνεται στην εικόνα 3.8 όπου ο παρουσιαστής για τονίσει το παράθυρο που ήθελε να σχολιάσει το κόκλωσε με κόκκινο χρώμα.

Πριν ολοκληρωθεί το κομμάτι της ανάλυσης της διαδικασίας της συνάντησης ας αναφερθεί ακόμη πως όταν μια συνάντηση είναι σε εξέλιξη δεν μπορεί να ξεκινήσει κάποια καινούρια κι αυτό γιατί όπως αναφέρθηκε και παραπάνω το λογισμικό λειτουργεί με μία προς μία συνδέσεις και άρα δεν επιτρέπει διπλές ταυτόχρονες συνδέσεις.



Εικόνα 3.10

Φτάνοντας στο τέλος της περιγραφής του λογισμικού Teamviewer γίνεται μια αναφορά και στη δυνατότητα που παρέχεται εάν γίνει εγγραφή και δημιουργία ενός επώνυμου λογαριασμού. Όπως φαίνεται στην εικόνα 3.9 υπάρχει αυτή η δυνατότητα από το παράθυρο που εμφανίζεται πλάι στην αρχική οθόνη του προγράμματος. Από εδώ μπορεί ο χρήστης να δημιουργήσει ένα λογαριασμό και να προσθέσει εκεί όλους τους υπολογιστές τους οποίους επιθυμεί να διαχειρίζεται. Με αυτόν τον τρόπο κάθε φορά που συνδέεται στο διαδίκτυο θα μπορεί να ελέγχει ποιος από αυτούς είναι διαθέσιμος και να τους διαχειρίζεται απομακρυσμένα.

Για τη δημιουργία του λογαριασμού πρέπει να συμπληρωθεί μια τοπική φόρμα με τα βασικά στοιχεία: όνομα, διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και ένας κωδικός ασφαλείας όπως απεικονίζεται και στην εικόνα 3.10.

Τέλος αξι σημειωθεί στα ήδη αρκετά θετικά στοιχεία πως το λογισμικό μπορεί να ενημερώνεται αυτόματα έτσι ώστε οι χρήστες να είναι πάντοτε ενημερωμένοι και συμβατοί με τις νέες εκδόσεις καθώς επίσης και πως διανέμεται δωρεάν για κάθε μη εμπορική χρήση.

ΣΕΝΑΡΙΑ ΧΡΗΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Ας εξεταστεί τώρα πώς μπορούν όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά του συγκεκριμένου λογισμικού να εφαρμοστούν με γνώμονα την παιδεία και όχι τον επαγγελματικό έλεγχο και προγραμματισμό. Στην πραγματικότητα είναι εύκολα δυνατό να συσχετιστεί ένα μάθημα ή μια διδασκαλία με μία επιχειρησιακή διαδικασία και να εφαρμοστούν έτσι όλες οι δυνατότητες του Teanviewer αναλλοίωτες.

Για παράδειγμα, αν ο διδάσκων πάρει τη θέση του παρουσιαστή σε μια συνάντηση και οι διδασκόμενοι πάρουν τις θέσεις των συμμετεχόντων, τότε δε μένει παρά να δημιουργηθεί μια συνάντηση και μια παρουσίαση γύρω από το μάθημα το οποίο ενδιαφέρει την τάξη. Ο διδάσκων θα δημιουργήσει τη συνεδρία και θα καλέσει τους διδασκόμενούς του με τους τρόπους που περιγράφηκαν παραπάνω έτσι όλοι θα μπορούν να μετέχουν και ενεργά στην παρουσίαση του μαθήματος εάν βέβαια και όταν το επιτρέπει ο διδάσκων ή εν προκειμένω παρουσιαστής.

Επιπλέον, οι διαδικασίες της ένας προς ένας σύνδεσης θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν από το εκπαιδευτικό μοντέλο για να ενδυναμωθούν διδασκόμενοι που παρουσιάζουν κενά ή χρειάζονται περισσότερο εμβάθυνση στο αντικείμενο για να το κατανοήσουν πλήρως. Ο διδάσκων μπορεί να ζητήσει μια τέτοια σύνδεση και μέσα από την προσωπική διασύνδεση με το διδασκόμενο να του τονίσει λεπτομέρειες και σημεία που ίσως είχαν χαθεί σε προηγούμενες συνεδριάσεις. Η συγκεκριμένη διαδικασία θα μπορούσε κάλλιστα να παραλληλιστεί με αυτή της ενισχυτικής διδασκαλίας. Σε επέκταση αυτής της διαδικασίας θα μπορούσαν ακόμη και διδασκόμενοι να συνδεθούν για να ανταλλάξουν απορίες και ερωτήματα και να βοηθηθούν έτσι μέσα από την ομαδικότητα.

Εν ολίγησ, και οι δύο βασικές δυνατότητες του προγράμματος μπορούν άνετα να προσαρμοστούν στις ανάγκες της σύγχρονης μάθησης εξ αποστάσεως και ίσως αν αυτό επεκταθεί αρκετά να δώσει ακόμη μεγαλύτερο

κίνητρο στην εταιρεία που το αναπτύσσει να στραφεί κι εκείνη προς αυτή την κατεύθυνση.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ας αναδειχτεί τώρα ακόμη παραπάνω η ευχρηστία και οι δυνατότητες του λογισμικού Teamviewer μέσα από την παράθεση ενός παραδείγματος χρήσης σε μια εφαρμογή μάθησης Εργαλείων Πληροφορικής όπου ο διδάσκων προσπαθεί να μεταδώσει στους διδασκόμενους τις βασικές γνώσεις επάνω στη χρήση του προγράμματος MicrosoftWord. Για χάριν του πλουραλισμού του παραδείγματος ας υποθεθεί πως η ομάδα των διδασκόμενων είναι διαφόρων ηλικιών και από τα δύο φύλλα με διαφορετικό εκπαιδευτικό υπόβαθρο κάτι που υπαγορεύει ίσως να χρησιμοποιηθούν διαφορετικές προσεγγίσεις και ερεθίσματα για τον κάθε διδασκόμενο.

Αρχικά λοιπόν ο διδάσκων θα πρέπει να έχει φροντίσει να υπάρχει το λογισμικό του Teamviewer στον υπολογιστή του κάθε διδασκόμενου και αφού δημιουργήσει μία συνεδρία να επικοινωνήσει με τον καθένα τους για να τους καθοδηγήσει πώς να συνδεθούν σε αυτή. Στη συνέχεια, όπως εξηγήθηκε παραπάνω στην ανάλυση, μπορεί να παρουσιάσει μέσα από οπτικοακουστικά μέσα τη δημιουργία ενός εγγράφου κειμένου και να καλέσει όλους τους συμμετέχοντες να παρακολουθήσουν.

Ίσως όμως κάποιοι από τους διδασκόμενους να μην μπορέσουν να υποβάλουν ερωτήσεις ή να αλληλεπιδράσουν με αυτή τη μορφή, κάτι που γίνεται αντιληπτό από το διδάσκοντα. Σε αυτή την περίπτωση μπορεί να επιλέξει να πραγματοποιήσει μία κατ' ιδίαν συνάντηση με όποιον το επιθυμεί για να μπορέσει να του τονίσει περισσότερο τα σημεία που δεν κατάλαβε αλλά και για να αναλάβει αυτός εξ ολοκλήρου το χειρισμό του υπολογιστή τους καθώς για κάποιο λόγο φαίνεται πως οι ίδιοι δεν κατάφεραν να τον εκμεταλλευτούν στο έπακρο.

Μετά από την ολοκλήρωση της ενότητας ο διδάσκων ζητάει από τους διδασκόμενους να συμπληρώσουν μία απλή άσκηση επάνω σε ένα έγγραφο

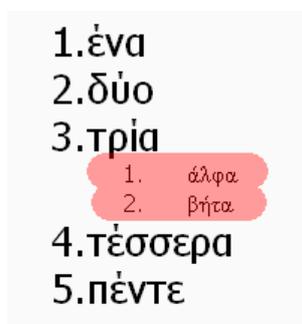
κειμένου για να μπορέσει να αξιολογήσει το επίπεδο κατανόησης της δημιουργίας λίστας. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί και πάλι μέσα από μία ομαδική συνεδρία στην οποία θα τους παρουσιάσει αυτή τη φορά το θέμα που επιθυμεί να απαντήσουν, για παράδειγμα όπως φαίνεται στην εικόνα 3.11, και θα τους ζητήσει μόλις το ολοκληρώσουν να το αποστείλουν μέσα από τη μεταφορά αρχείων.

Να δημιουργηθεί η παρακάτω λίστα:

- 1.ένα
- 2.δύο
- 3.τρία
 - a.άλφα
 - b.βήτα
- 4.τέσσερα
- 5.πέντε

Εικόνα 3.11

Αφού ελέγξει τις απαντήσεις του καθενός μπορεί άμεσα να προβεί σε παρατηρήσεις χρησιμοποιώντας τον ασπροπίνακα (Whiteboard) όπως αναφέρθηκε στην ανάλυση, για παράδειγμα θα μπορούσε να σημειώσει με κόκκινο χρώμα τα λάθη που έγιναν και να εξηγήσει γιατί εμφανίστηκαν έτσι κι όχι όπως η άσκηση ζητούσε, κάτι που φαίνεται και στην εικόνα 3.12.



Εικόνα 3.12

Ανάλογα με την πρόοδο και την εξοικείωση των διδασκόμενων με το αντικείμενο η πολυπλοκότητα των ασκήσεων είναι λογικό πως θα αυξάνεται κάτι που θα δώσει ακόμη περισσότερη δύναμη στο λογισμικό του Teamviewer για να ξεδιπλώσει τις εξαιρετικές πιθανές εφαρμογές του στην εκπαίδευση. Άλλωστε όσο περισσότερο χρησιμοποιείται ένα λογισμικό τόσο περισσότερο εξερευνάται και η χρησιμότητά του.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5⁰

SCRATCH

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Scratch είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα με την οποία μπορεί κανείς να δημιουργήσει τις δικές του διαδραστικές ιστορίες, παιχνίδια, όπως επίσης και κινούμενα σχέδια και να τα μοιραστεί με άλλα άτομα στην διαδικτυακή κοινότητα της πλατφόρμας. Το Scratch μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να μάθουν να σκέφτονται δημιουργικά, να λειτουργούν συστηματικά και να συνεργάζονται με ομαδικότητα.

ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Οι βασικές λειτουργίες της συγκεκριμένης διαδικτυακής πλατφόρμας είναι:

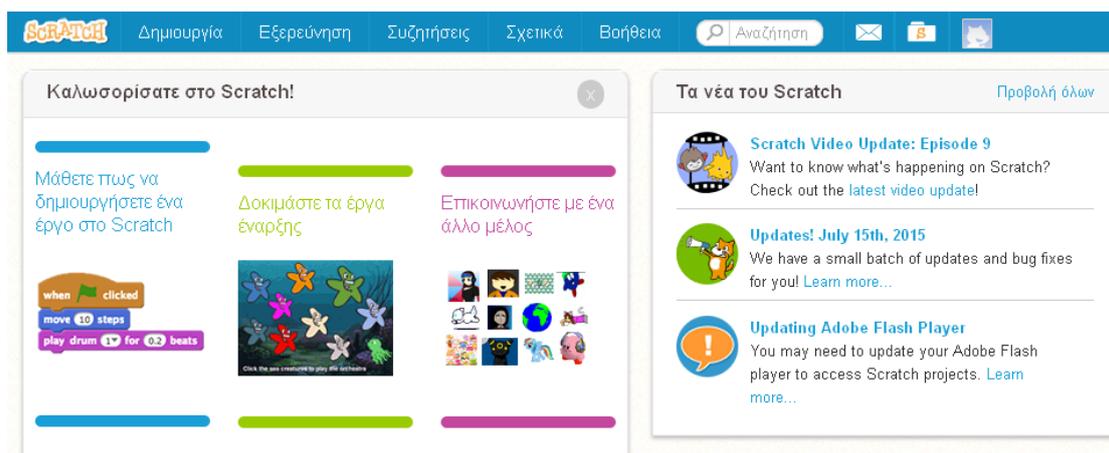
- Δημιουργία Οπτικοακουστικών Έργων
 - Κινούμενα Σχέδια
 - Τέχνη
 - Παιχνίδια
 - Μουσική
 - Ιστορίες
- Πρόσβαση σε Έργα

Όποιος συμμετάσχει στη διαδικτυακή κοινότητα του Scratch, μπορεί να εξερευνήσει και να πειραματιστεί σε μια ανοικτή μαθησιακή κοινότητα με άλλα μέλη από διάφορα μέρη της γης και από όλες τις ηλικίες και με άλλα ενδιαφέροντα. Τα μέλη μπορούν να μοιραστούν την δουλειά τους, να λάβουν εποικοδομητική κριτική και να μάθουν ο ένας απ' τον άλλο. Παρ' όλο που το Scratch είναι σχεδιασμένο για άτομα από οχτώ έως δεκαέξι χρονών, μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλες τις ηλικίες, συμπεριλαμβανομένων και νεότερων παιδιών μαζί με τους γονείς τους.

Έτσι με μια απλή εγγραφή στην αρχική σελίδα της πλατφόρμας ο καθένας μπορεί να μπει στην κοινότητα αυτή και να ξεκινήσει την προσωπική του

αναζήτηση για δημιουργικότητα, μάθηση και διασκέδαση. Ας εξεταστεί παρακάτω τα αρχικά βήματα σύνδεσης από το μηδέν στην πλατφόρμα.

Στην εικόνα 4.1 διακρίνεται η αρχική σελίδα της πλατφόρμας όταν ένας χρήστης συνδεθεί σε αυτήν πρώτη φορά αλλά και κάθε φορά από εκεί και μετά που θα συνδέεται.

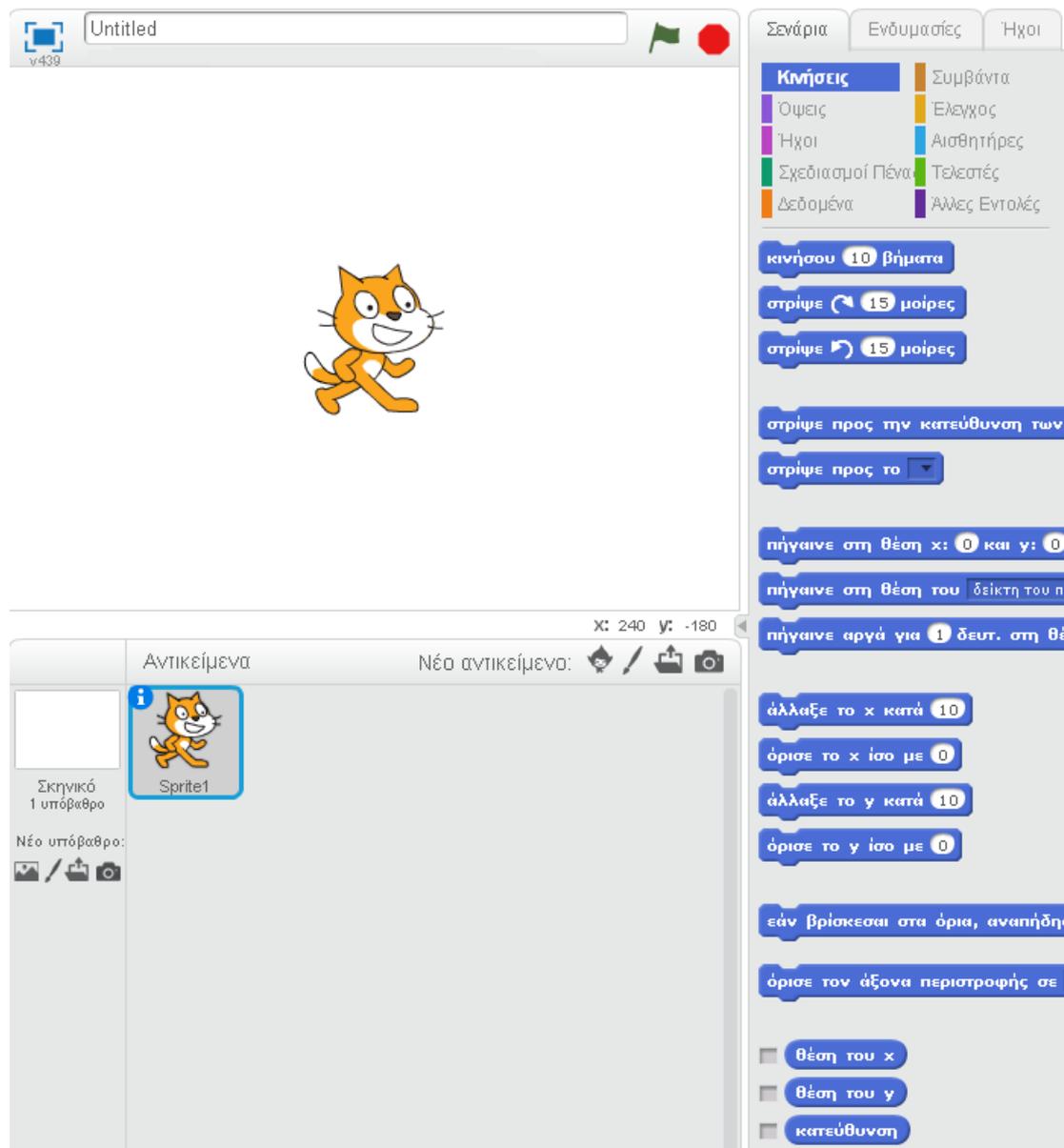


Εικόνα 4.1

Στην επιλογή Δημιουργία μπορεί να φτιάξει το δικό του έργο και να το παραθέσει στην πλατφόρμα, περισσότερο θα αναλυθεί παρακάτω, όπως και η λειτουργία Εξερεύνηση από την οποία μπορεί να δει έργα άλλων χρηστών κοινοποιημένα στην πλατφόρμα και να τα αξιολογήσει. Όσο για τις καρτέλες Συζητήσεις, Σχετικά και Βοήθεια ο χρήστης μπορεί μέσα από αυτές να μάθει τα πάντα για την πλατφόρμα του Scratch και να ρωτήσει μια μεγάλη ομάδα υποστήριξης πίσω από αυτό όσα των ενδιαφέρουν.

Ας εξεταστεί λοιπόν πως μπορεί ο χρήστης να δημιουργήσει ένα κινούμενο σχέδιο ή ένα παιχνίδι ακόμη και μια μουσική ιστορία. Στην εικόνα 4.2 διακρίνεται η αρχική σελίδα της δημιουργίας ενός έργου. Το λευκό τετράγωνο στην επάνω αριστερή γωνία είναι η σκηνή του έργου, στην οποία ήδη υπάρχει ένα αντικείμενο (Sprite) και είναι αυτό της γάτας. Κάτω από αυτό το τετράγωνο εμφανίζονται η επιλογές σχετικά με τα αντικείμενα που θέλει ο χρήστης να φαίνονται στη σκηνή, έτσι μπορεί να εισάγει ένα καινούριο είτε με μια έτοιμη φωτογραφία ή τραβώντας μία φωτογραφία από την κάμερα του

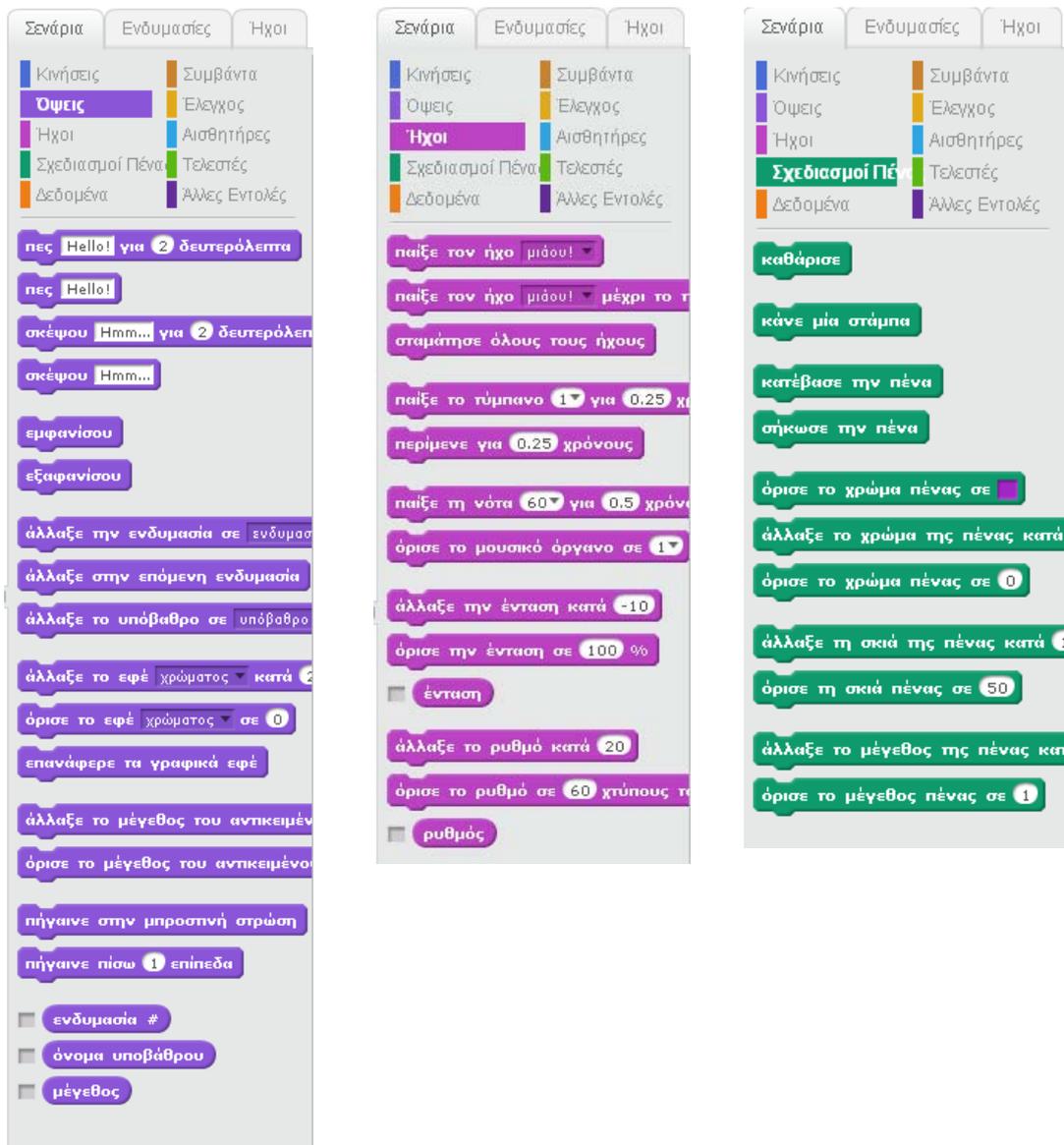
υπολογιστή του την ίδια στιγμή. Επίσης μπορεί να αλλάξει το φόντο της σκηνής του είτε με προεπιλεγμένα της πλατφόρμας είτε με κάποιο δικό του.



Εικόνα 4.2

Στη δεξιά πλευρά φαίνονται οι εντολές που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης για τη δημιουργία του έργου του. Απλοποιημένες και κατανοητές, απλές ή περισσότερο πολύπλοκες, εντολές προγραμματισμού που του δίνουν τη δυνατότητα να φτιάξει ένα μικρό κώδικα που θα δώσει ζωή στα αντικείμενα της σκηνής του. Πιο αναλυτικά, στην επιλογή Κινήσεις μπορεί να

κάνει το αντικείμενο να μετακινηθεί, να στρίψει ή απλώς να αλλάξει θέση για να μπορέσει να αναπαραστήσει κάποιο σενάριο. Στις επιλογές Όψεις, Ήχοι και Σχεδιασμοί Πένας, όπως φαίνεται και στην εικόνα 4.3, μπορεί να αλλάξει τη μορφή του αντικειμένου όπως για παράδειγμα το χρώμα ή τα ρούχα του, μπορεί να βάλει ήχους στη σκηνή ή να σχεδιάσει κάτι με την ηλεκτρονική πένα.



Εικόνα 4.3

Παρακάτω τα πράγματα αρχίζουν να γίνονται περισσότερο πολύπλοκα καθώς ακολουθούν οι προγραμματιστικές εκείνες εντολές που μπορεί ο χρήστης να προσθέσει στη σκηνή του. Στην εικόνα 4.4 διακρίνονται τα

Συμβάντα που δεν είναι τίποτε άλλο από τα γνωστά eventstων διαφόρων γλωσσών προγραμματισμού.



Εικόνα 4.4

Μέσα από αυτό το μενού ο χρήστης μπορεί να «ζωγραφίσει» τον κώδικα τον οποίο θέλει απλώς σέρνοντας την κάθε εντολή στο παράθυρο του κώδικα. Το παράθυρο αυτό βρίσκεται ακριβώς πλάι από το μενού και φαίνεται αναλυτικά στην εικόνα 4.5 παρακάτω. Ο χρήστης λοιπόν μπορεί να βάλει ένα γεγονός μέσα στο παράθυρο του κώδικά του με το οποίο να επιθυμεί να γίνεται κάτι στο αντικείμενο του όταν πατιέται το πλήκτρο space στο πληκτρολόγιο κι αυτό ακριβώς δείχνει η εικόνα 4.5.



Εικόνα 4.5

Εκτός από τα Συμβάντα όμως ο χρήστης μπορεί να επιθυμεί να συμβεί κάτι όταν κάποια αλλαγή επέλθει στη σκηνή, έτσι το μενού Αισθητήρες του δίνει αυτή τη δυνατότητα με πάρα πολύ μάλιστα μεγάλη ευελιξία. Μπορεί να κάνει κάτι να συμβεί όταν περάσει μια συγκεκριμένη ημερομηνία ή ένα χρονικό περιθώριο, μπορεί να ελέγξει αν θα κινηθεί ο δείκτης του ποντικιού και να δράσει ανάλογα. Οι εντολές αυτές είναι ποικίλες, όπως άλλωστε παρουσιάζονται και στην εικόνα 4.4, και μπορούν μάλιστα να συνδυαστούν για να δώσουν ακόμη περισσότερα αποτελέσματα. Μοναδικό όριο η φαντασία και το επίπεδο γνώσης της πλατφόρμας από τη χρήστη.

Φυσικά από μια τέτοια προγραμματιστική δομή δε θα μπορούσαν να λείπουν οι έλεγχοι και οι επαναλήψεις, έτσι στο τρίτο κομμάτι του πίνακα της

εικόνας 4.4 διακρίνονται αυτές οι λειτουργίες. Στο χρήστη δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσει δομές ελέγχου μέσα από βρόχους επανάληψης με πολύ απλό τρόπο. Χωρίς να χρειάζεται να κατανοεί την κατώτερη σύσταση των δομών αυτών μπορεί να της εφαρμόσει μέσα στη σκηνή του απλώς ερμηνεύοντας τη λειτουργία τους μέσα από δικά του έργα και πειραματισμούς. Εντολές όπως η «for» εκφράζεται εδώ απλώς ως «επανάλαβε» και ο αριθμός των επαναλήψεων.



Εικόνα 4.6

Εκτός όμως από τις κεκαλυμμένες εντολές προγραμματισμού, η πλατφόρμα του Scratch χρησιμοποιεί και πιο ξεκάθαρες εντολές για εκείνους τους χρήστες που είναι πιο εξοικειωμένοι με τις γλώσσες προγραμματισμού και τους τελεστές τους. Το μενού αυτό δεν έχει άλλο όνομα από το Τελεστές

και φαίνεται αναλυτικά στην εικόνα 4.6. Εκτός από τους προγραμματιστικούς τελεστές, το μενού αυτό περιέχει και κάποιο προγραμματιστικά τρικ τα οποία βοηθούν στη δημιουργία ενός πιο αληθοφανούς σκηνικού κίνησης και διάδρασης. Μερικά από αυτά είναι η τυχαία αναπαραγωγή ενός αριθμού ή ο υπολογισμός του μήκους μιας λέξης και μπορούν ανά πάσα στιγμή να εμπλουτίσουν τη σκηνή δίνοντάς της ένα αποτέλεσμα τεχνητής νοημοσύνης.

Κάντε κοινή χρήση του έργου



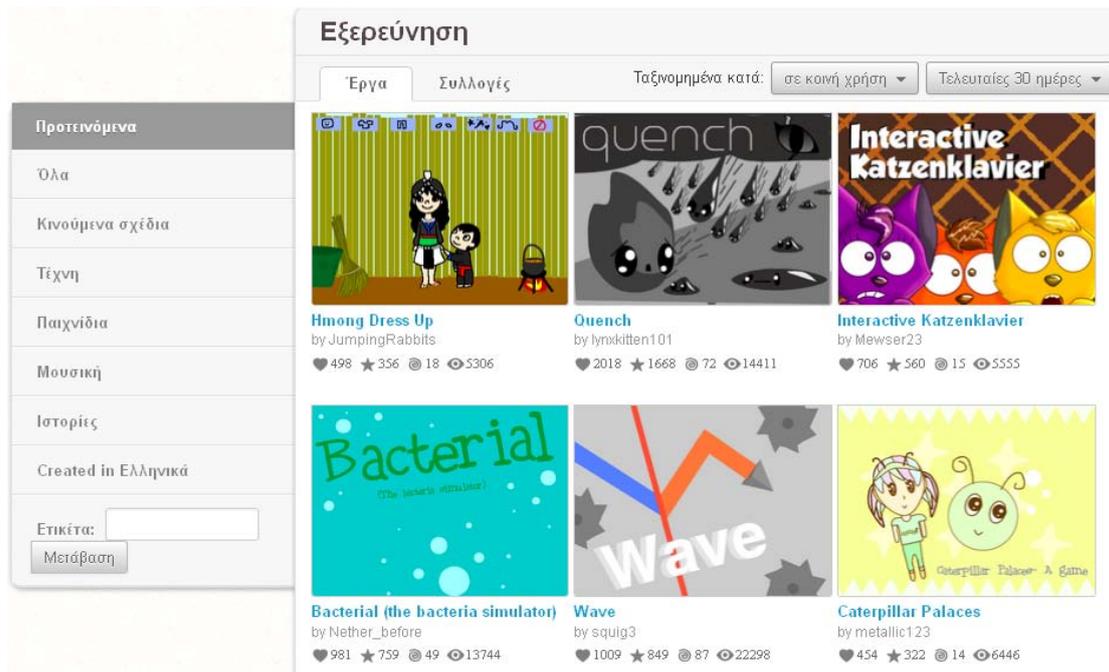
Δείτε την σελίδα του έργου

Εικόνα 4.7

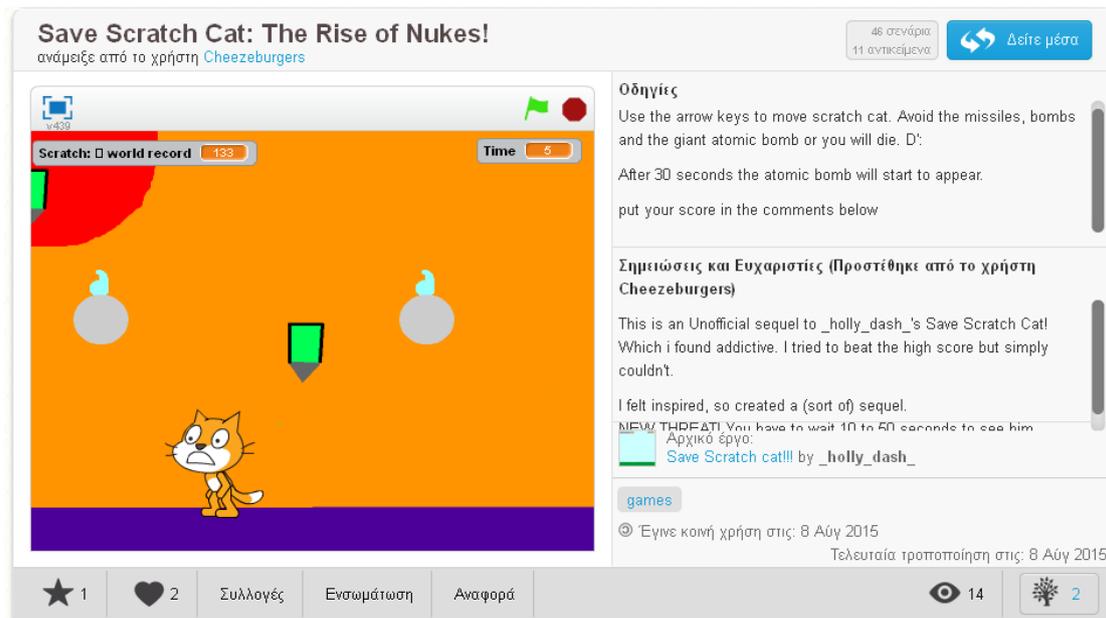
Όταν ο χρήστης ολοκληρώσει τη σκηνή του και είναι έτοιμος να εκθέσει το έργο του στην πλατφόρμα τότε δεν έχει παρά να πατήσει στο μενού πάνω ακριβώς και δεξιά από το παράθυρο του κώδικα. Οι επιλογές του εκεί είναι η κοινή χρήση του έργου δηλαδή η κοινοποίησή του σε όλους τους χρήστες της πλατφόρμας ή η ιδιωτική προβολή του μέσα από την επιλογή «Δείτε τη σελίδα του έργου» όπως φαίνεται και στην εικόνα 4.7. Όταν ο χρήστης επιλέξει ένα από αυτά τα δύο κουμπιά τότε μεταβαίνει σε άλλο παράθυρο το οποίο θα αναλυθεί παρακάτω στη διαδικασία της Εξερεύνησης.

Επιστρέφοντας ξανά στην εικόνα 4.1 είναι η στιγμή να αναλυθεί η επιλογή Εξερεύνηση. Αν ο χρήστης πατήσει αυτήν την καρτέλα τότε θα βρεθεί σε ένα αρχικό μενού που λίγο πολύ θα είναι όπως δείχνει η εικόνα 4.8. εκεί του δίνονται δυνατότητες να αναζητήσει έργα άλλων χρηστών που βρίσκονται σε κοινή χρήση και να μπει μέσα σε αυτά. Μπορεί να τα αναζητήσει βάση ονόματος ή γλώσσας στην οποία είναι γραμμένα ή απλώς ανά κατηγορία και να επιλέξει όποιο φαίνεται ενδιαφέρον.

Ένα από τα μεγάλα πλεονεκτήματα της πλατφόρμας είναι η μεγάλη απήχηση της και η απλότητα που την κάνουν ένα από τα πιο δημοφιλή προγράμματα δημιουργίας έργων κι έτσι συνεχώς ανανεώνεται με αποτέλεσμα κάθε χρήστη να έχει σχεδόν κάθε μέρα και κάτι καινούριο να εξερευνήσει.



Εικόνα 4.8



Εικόνα 4.9

Στην εικόνα 4.9 για παράδειγμα φαίνεται ένα έργο του χρήστη Cheeseburgers, ένα παιχνίδι με ήρωα τον πορτοκαλί γάτο της αρχικής εικόνας της πλατφόρμας ο οποίος προσπαθεί να αποφύγει τους πυραύλους και τις βόμβες που πέφτουν επάνω του.

Με τον ίδιο τρόπο μπορεί ο κάθε χρήστης να μπει στα δικά του έργα και εκτός από αυτό να τα τακτοποιήσει όπως θέλει στον προσωπικό του χώρο. Μπορεί ανά πάσα στιγμή να πάψει κάποιο από κοινόχρηστο ή και να το διαγράψει τελείως. Επίσης υπάρχει και η δυνατότητα ανταλλαγής μηνυμάτων με άλλους χρήστες μέσα από το εσωτερικό ηλεκτρονικό ταχυδρομείο της πλατφόρμας.

Φτάνοντας στο τέλος αυτής της μικρής εισαγωγής για την πλατφόρμα του Scratch, μικρής καθώς φαίνεται πια ξεκάθαρα πόσο μπορεί να γιγαντωθεί αυτό το εγχείρημα και να ενδυναμωθεί μέσα από την ίδια τη συμμετοχή των χρηστών του σε αυτό, αξίζει να σημειωθεί πως ήδη χρησιμοποιείται σε εκατόν πενήντα χώρες σε σαράντα διαφορετικές γλώσσες. Αν μη τι άλλο είναι σίγουρα μια πλατφόρμα που αξίζει να αξιοποιηθεί από κάθε φορέα όπως για παράδειγμα αυτός της εκπαίδευσης.

ΣΕΝΑΡΙΑ ΧΡΗΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Σενάρια χρήσης της πλατφόρμας στην εκπαίδευση είναι ήδη υπαρκτά και σε εξέλιξη, όπως υποστηρίζουν αρκετοί χρήστες της πλατφόρμας στον εσωτερικό της ιστό επικοινωνίας. Άλλωστε κι οι ίδιοι οι δημιουργοί του Scratch επικροτούν και προωθούν τη χρήση του λογισμικού του στα σχολεία σε μεγάλη γκάμα μαθημάτων όπως φυσική, μαθηματικά, προγραμματισμός, κοινωνικές επιστήμες.

Ιδιαίτερα σήμερα που όλο και περισσότερο η τεχνολογία αρχίζει να αγγίζει τη ζωή του καθημερινού ανθρώπου όλο και περισσότερο, μια τέτοια πλατφόρμα είναι μεγάλος αρωγός για κάθε διδάσκοντα. Μπορεί να ενταχθεί ομαλά σε ένα πρόγραμμα ύλης οποιασδήποτε σχολικής τάξης αλλά και της ανώτατης εκπαίδευσης όταν πρόκειται για αντικείμενα τα οποία επιζητούν περισσότερο την εφαρμογή από τη θεωρία.

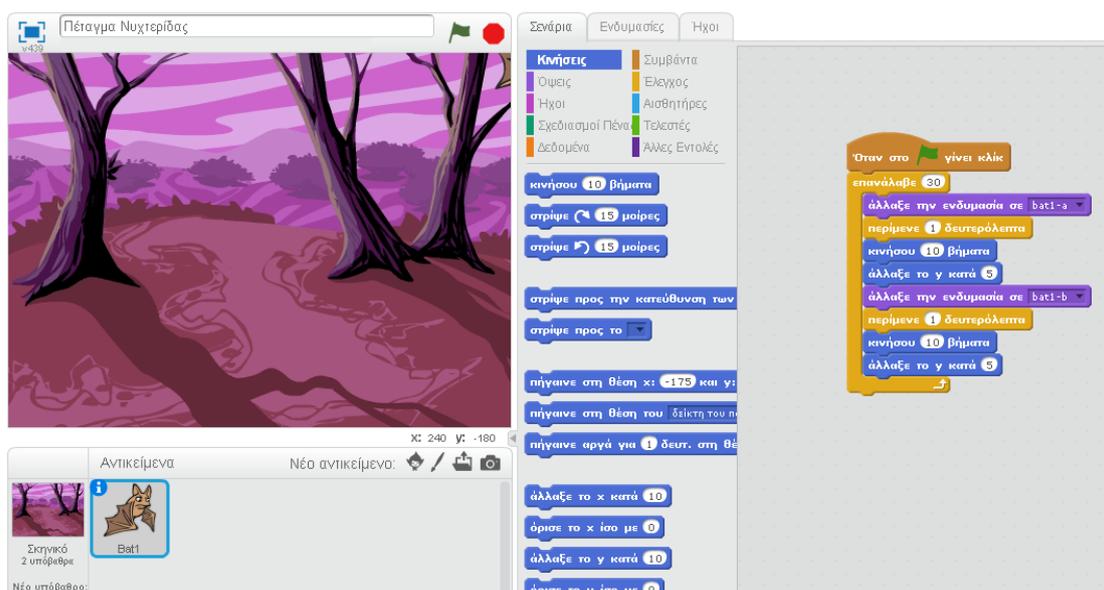
Ο ίδιος ο διδάσκοντας θα ήταν αυτός που επέλεγε με ποια μορφή να παραθέσει την ύλη του θέματος που θέλει να καλύψει. Έτσι, αντί να επιλέξει να αναπαραστήσει μονάχα λεκτικά το αντικείμενο του ενδιαφέροντος της

όλης θα μπορούσε να το οπτικοποιήσει μέσα από ένα έργο στη συγκεκριμένη πλατφόρμα προσθέτοντας ήχους και ερεθίσματα που θα καλούνταν οι διδασκόμενοι να ανακαλύψουν ώστε να φτάσουν στο τελικό αποτέλεσμα της μάθησης του αντικειμένου με ενδιαφέροντα και ενεργητικό τρόπο.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ας υλοποιηθεί όμως ένα παράδειγμα ώστε να γίνουν όλα τα παραπάνω πιο σαφή.

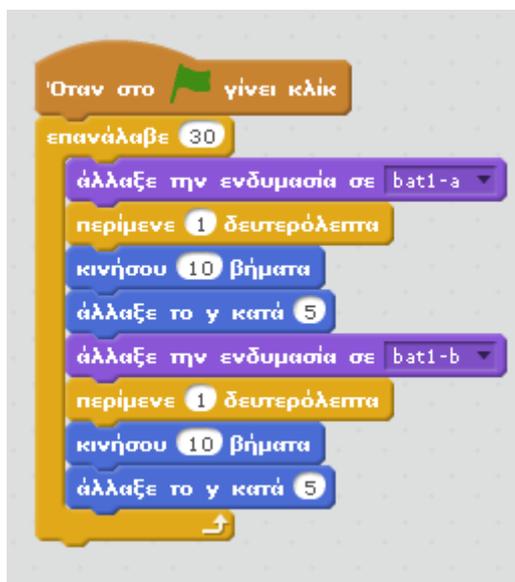
Ένας καθηγητής πληροφορικής επιθυμεί να εξηγήσει σε μια τάξη μαθητών λυκείου τη λειτουργία της επανάληψης μέσα από την εντολή for. Επιλέγει λοιπόν να το κάνει μέσα από την πλατφόρμα του Scratch και δημιουργεί ένα έργο όπως αυτό που φαίνεται στην εικόνα 4.10.



Εικόνα 4.10

Το έργο αυτό δεν είναι τίποτε παραπάνω από ένα απλό κινούμενο σχέδιο όπου η νυχτερίδα πετάει από το κάτω αριστερό μέρος της οθόνης στο πάνω δεξιό κουνώντας τα φτερά της πάνω κάτω. Μέσα από αυτό το απλό σχέδιο όμως ο καθηγητής καταφέρνει να περάσει στο μυαλό των μαθητών του πως κάθε χτύπημα των φτερών της νυχτερίδας είναι και ένας κύκλος στο βρόχο της εντολής επανάληψης.

Στην εικόνα 4.11 φαίνεται καλύτερα το κομμάτι των εντολών το οποίο θα χρησιμοποιηθεί. Με αυτή την οπτική βοήθεια της πλατφόρμας είναι σχεδόν απολύτως ξεκάθαρο πως λειτουργούν τα πράγματα. Ας αναλυθεί λιγάκι παραπάνω.



Εικόνα 4.11

Η εντολή επανέλαβε είναι η υπεύθυνη για την επανάληψη και ο αριθμός επαναλήψεων είναι τριάντα. Μέσα σε αυτές τις επαναλήψεις οι κινήσεις που γίνονται είναι: αλλάζει το σχέδιο της νυχτερίδας έτσι ώστε να φαίνεται πως πετάει έχοντας πότε επάνω και πότε κάτω τα φτερά, ένα δευτερόλεπτο παύσης για να είναι ορατό το animation, μετακίνηση της νυχτερίδας προς τα δεξιά αλλά και προς τα επάνω για να φαίνεται πως πετά διαγώνια.

Μετά την παρουσίαση αυτού του απλού κινούμενου σχεδίου που όμως έχει καταφέρει να εντυπωθεί στο μυαλό των μαθητών του ο καθηγητής συνεχίζει δίνοντας περισσότερο λεκτικά παραδείγματα και δεχόμενος ερωτήσεις. Στο τέλος της παράδοσης παρακινεί τους μαθητές του να κάνουν ο καθένας από ένα έργο στην πλατφόρμα ως άσκηση για ακόμη καλύτερη κατανόηση της εντολής επανάληψης.

Στην επόμενη παράδοση θα μπορούσαν να παρατεθούν τα έργα των μαθητών και να γινόταν διόρθωση τυχών λαθών και παρεξηγήσεων της

εντολής επανάληψης έτσι ώστε να δοθεί ακόμη μία ευκαιρία στον καθηγητή να καλύψει οποιαδήποτε κενά δεν κατάφερε στην πρώτη παράδοση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6⁰

COURSELAB

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το CourseLab είναι ένα λογισμικό το οποίο, τουλάχιστον προς το παρόν, λειτουργεί μονάχα σε λειτουργικό σύστημα windows και φιλοδοξεί να καλύψει τις οποιοσδήποτε ανάγκες παρουσίασης ενός θέματος. Θα μπορούσε κανείς να υποστηρίξει πως είναι ούτε λίγο ούτε πολύ ένα πιο εξελιγμένο, πιο εξειδικευμένο λογισμικό παρουσίασης από ότι εκείνο της σουίτας του office δηλαδή του powerpoint.

ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Οι βασικές λειτουργίες του συγκεκριμένου λογισμικού είναι:

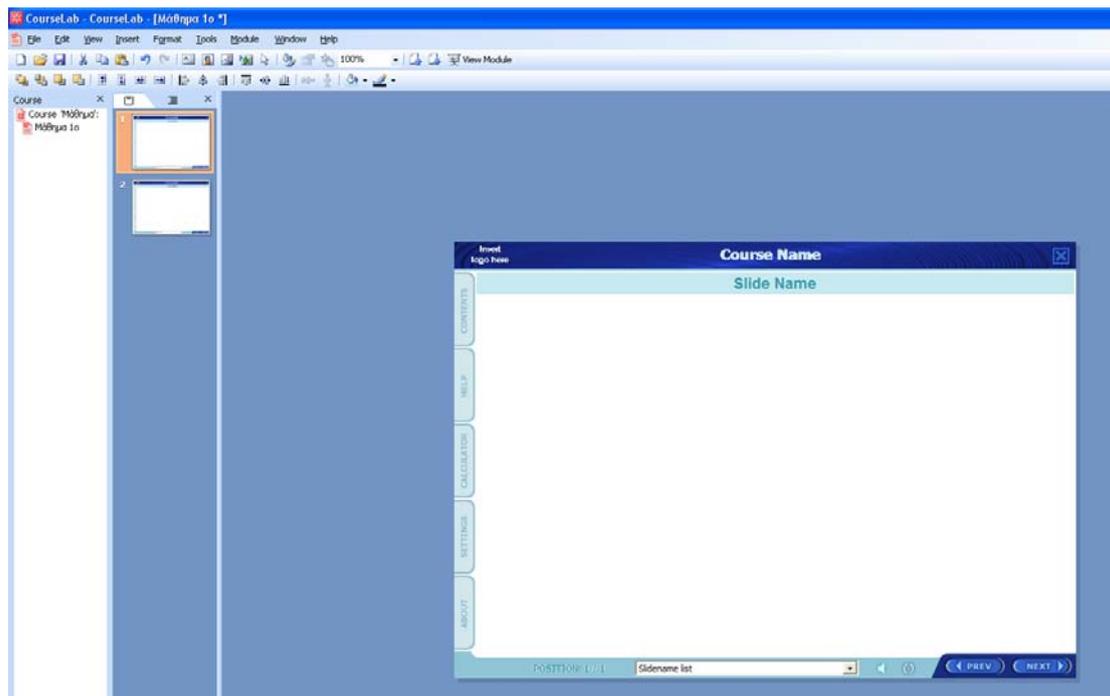
- Οργάνωση ενός θέματος σε φύλλα παρουσίασης με διαδραστικό χαρακτήρα
- Απλές παρουσιάσεις

Πιο συγκεκριμένα και για να γίνει πιο σαφές ας υπογραμμιστεί πως στην ουσία η δεύτερη λειτουργία που απαριθμείται είναι ένα κομμάτι της πρώτης που όμως αναφέρεται ξεχωριστά καθώς το CourseLab δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας ξεχωριστών φύλλων (module) τα οποία αργότερα μπορούν να συμπεριληφθούν σε ένα μεγαλύτερο έργο (course).

Μια τυπική αρχική εικόνα του λογισμικού όταν αυτό ανοίγεται πρώτη φορά από το χρήστη είναι αυτή όπως φαίνεται στην εικόνα 5.1. όπως αναφέρθηκε παραπάνω είναι αρκετά γνώριμη στους χρήστες του microsoft office και αρκετές από τις λειτουργίες του είναι πράγματι ίδιες. Αυτός είναι και ο λόγος που εδώ θα αναλυθούν περισσότερο οι διαδικασίες και όχι όλες οι μπάρες εργαλείων και μενού που παραθέτει προς χρήση το πρόγραμμα.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση από το μενού File ->New->Course, δημιουργήθηκε ένα καινούριο έργο το οποίο φιλοδοξεί να καλύψει της ανάγκης παράδοσης ενός μαθήματος. Στην αριστερή πλευρά μπορεί κανείς

να διακρίνει τα ονόματα του εγχειρήματος αλλά και της κάθε διαφάνειας παρουσίασης ξεχωριστά. Γενικά η ιεραρχία που ακολουθεί το είναι: Μάθημα (Course), Παρουσίαση (Module), Διαφάνεια και όλα αυτά μπορούν φυσικά να μπουν σε φακέλους. Με άλλα λόγια, ένα μάθημα μπορεί να εμπεριέχει πολλές παρουσιάσεις, για παράδειγμα μία για κάθε ενότητα, και κάθε παρουσίαση περιέχει πολλές διαφάνειες.

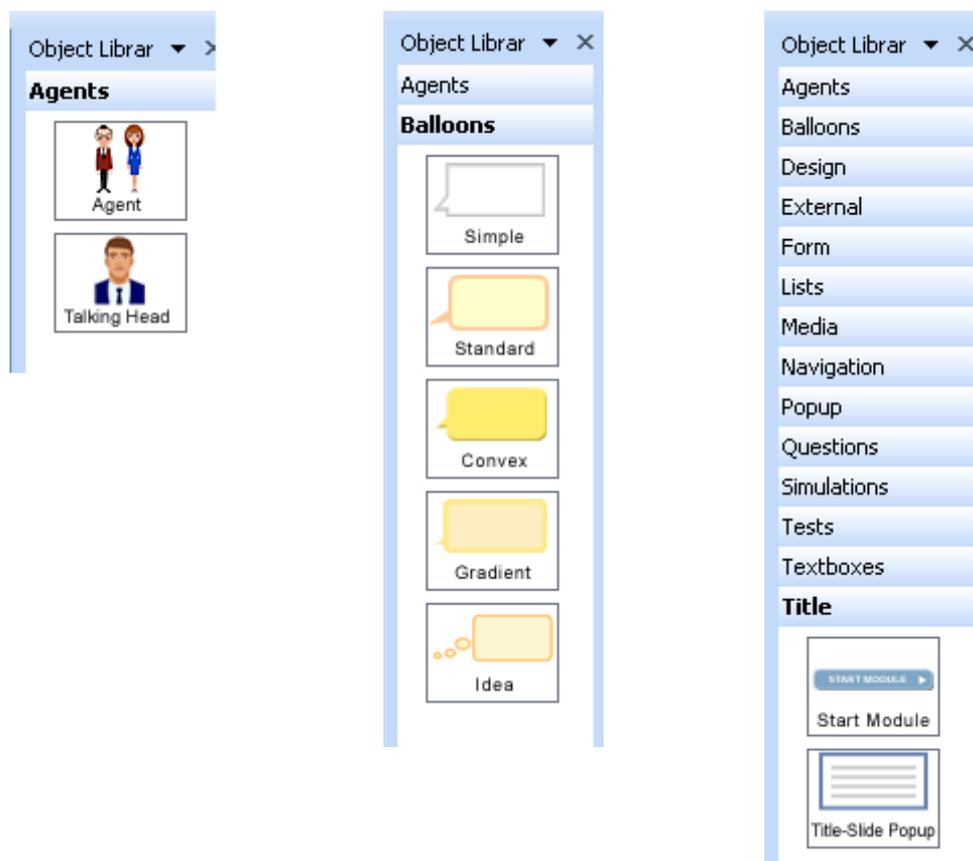


Εικόνα 5.1

Στην εικόνα 5.2 φαίνεται μια απλή διαφάνεια που δημιουργήθηκε για το ξεκίνημα του πρώτου μαθήματος. Αυτό μπορεί να γίνει μέσα από την επιλογή Insert ->Object, μόλις γίνει κλικ σε αυτές τις επιλογές τότε στο δεξιό πλαινό μέρος της οθόνης του λογισμικού εμφανίζεται ένα μενού όπως αυτό περίπου δείχνει στα αποσπάσματα της εικόνας 5.2. από εκεί ο χρήστης καλείται να επιλέξει ανάμεσα σε μια πληθώρα σχεδίων αυτό που επιθυμεί και να εμπλουτίσει την παρουσίασή του.

Μερικές από αυτές τις επιλογές είναι η εισαγωγή ενός παρουσιαστή (Agent) ο οποίος θα αποτελέσει κατά κάποιο τρόπο τη μασκότ όλου του εγχειρήματος ή η εισαγωγή ενός μπαλονιού λόγου (Balloon). Οι δύο αυτές

δυνατότητες συνδυάζονται και εισάγονται μαζί στην αρχική σελίδα της παρουσίασης όπως αυτή φαίνεται στην εικόνα 5.3 για να καλωσοριστούν αναλόγως οι διδασκόμενοι στο πρώτο μάθημα.

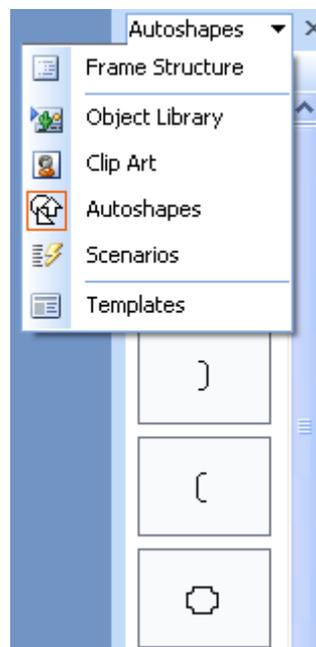


Εικόνα 5.2

Στις υπόλοιπες επιλογές δίνονται δυνατότητες δημιουργίας σχεδιαστικών αντικειμένων, η εισαγωγή εξωτερικών αρχείων όπως για παράδειγμα έγγραφα κειμένου γραμμένα πάντα σε microsoftword ή σύνδεσμοι για σύνδεση σε κάποιον ιστότοπο. Η εισαγωγή μια απλής φόρμας ή λίστας είναι επίσης εφικτή από αυτό το μενού ακόμη και η εισαγωγή εξωτερικού αρχείου πολυμέσων όπως για παράδειγμα ένα αρχείο σε macromediaflash. Ήχοι και εφέ, απλές ερωτήσεις και εξομοιώσεις, περιγράμματα κειμένου και τίτλοι είναι επίσης κομμάτι των επιλογών του μενού των αντικειμένων.



Εικόνα 5.3

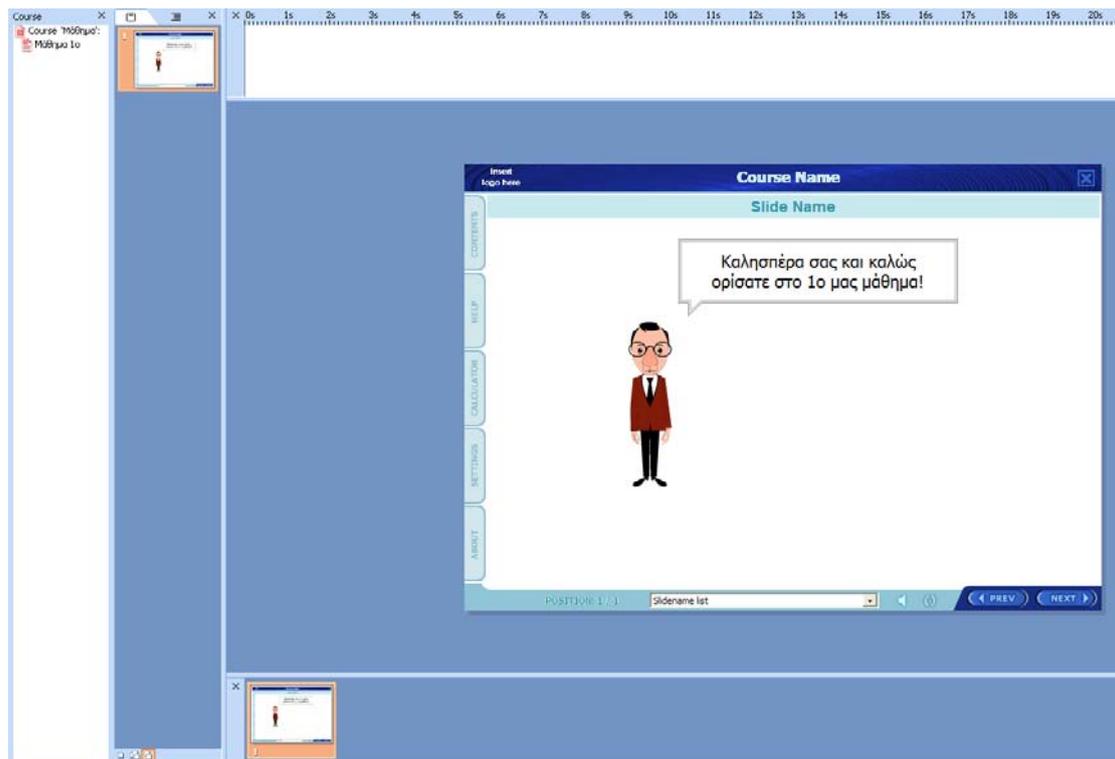


Εικόνα 5.4

Εκτός όμως από το μενού των αντικειμένων σε αυτό το σημείο των επιλογών βρίσκονται και κάποιες άλλες δυνατότητες όπως αυτές

αναδεικνύονται στην εικόνα 5.4. Από την ίδια αυτή κατηγοριοποίηση μπορεί ο χρήστης να επιλέξει να χρησιμοποιήσει τις έτοιμες εικόνες (clipart), τα αυτόματα σχήματα (autoshapes), έτοιμα σενάρια που εμπεριέχονται στο λογισμικό εξορισμού ή ακόμη και ολόκληρα πρότυπα για την παρουσίαση που θέλει να δημιουργήσει.

Επιστρέφοντας όμως στην εικόνα 5.1 ήρθε η στιγμή να προσδιοριστεί γιατί το λογισμικό αυτό είναι διαφορετικό από το κατά πολύ κοντινό του powerpoint και ποια είναι αυτή η λειτουργία που το κάνει τόσο σημαντικό και αξιοπρόσεχτο. Επιλέγοντας λοιπόν να εμφανιστούν όλα τα αντικείμενα τα οποία το πρόγραμμα CourseLab χρησιμοποιεί η εικόνα 5.1 μετασχηματίζεται στην εικόνα 5.5 (η εμφάνιση αυτών των αντικειμένων γίνεται από την επιλογή Viewτικάροντας όλες τις εκεί επιλογές).

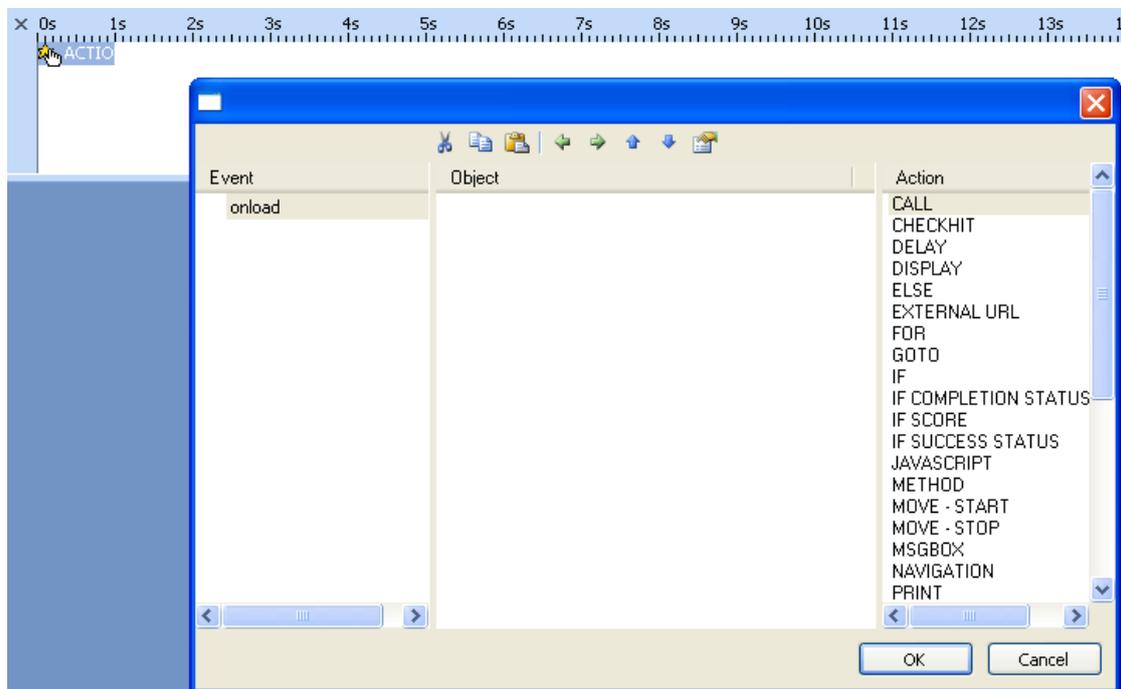


Εικόνα 5.5

Τα καινούρια χαρακτηριστικά που προστέθηκαν είναι δύο, η μπάρα χρόνο που φαίνεται στην επάνω μεριά και είναι χωρισμένη σε δευτερόλεπτα και η μπάρα των σελίδων ή καλύτερα των εικόνων κάθε σελίδας (Frames) που

περιέχονται στην παρουσίαση. Αυτό είναι άλλο ένα τμήμα που προστίθεται στην ιεραρχία του προγράμματος κι ενώ στην αρχή υπήρχε η δομή Μάθημα, Παρουσίαση, Σελίδες τώρα γίνεται κατανοητό πως υπάρχει άλλη μια χαμηλότερη βαθμίδα η οποία είναι η Εικόνα και μπορεί να εμπεριέχεται σε πεπερασμένο αριθμό σε κάθε Σελίδα.

Για να γίνει περισσότερο κατανοητό αυτό όμως ας αναλυθεί καλύτερα η έννοια του χρονοδιαγράμματος που φαίνεται στο επάνω μέρος της εικόνας 5.5.



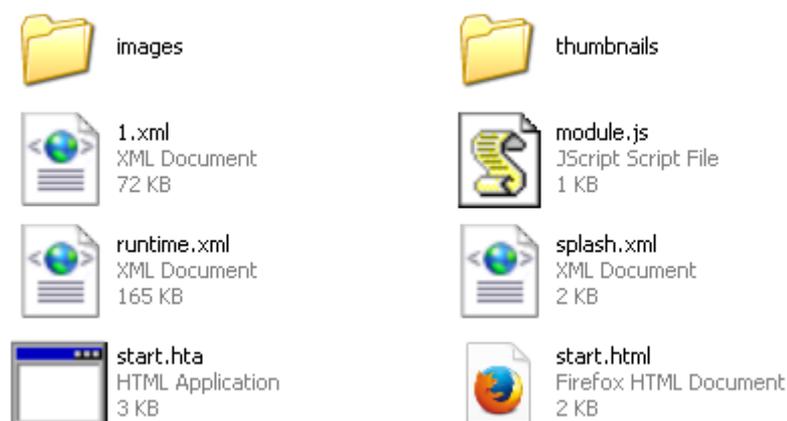
Εικόνα 5.6

Από το μενού εισαγωγής επιλέγεται η εισαγωγή νέας χρονικής ενέργειας (TimelineAction), έπειτα κάνοντας δεξί κλικ επάνω στο χρονοδιάγραμμα εκεί όπου ένα κουτί ενέργειας (ActionBox) έχει δημιουργηθεί μπορεί πια να εμφανιστεί το μενού που φαίνεται στην εικόνα 5.6 αφού πρώτα ο χρήστης πέσει ξανά το δεξί κλικ επάνω στο κουτί ενέργειας και επιλέξει το μενού ενεργειών. Μέσα από εδώ μπορεί να ελέγξει τη διαδραστικότητα και κίνηση της παρουσιάσής του. Μπορεί να επιλέξει να δείξει μια εικόνα μετά το

πέρασμα κάποιες χρονικής περιόδου ή να ενεργοποιήσει κάποιον ήχο μετά από κάποια ενέργεια που προκλήθηκε από μια διάδραση.

Οι δυνατότητες που παρέχει το χρονοδιάγραμμα ενεργειών είναι απεριόριστες καθώς όχι μόνο περιέχει μια μεγάλη γκάμα επιλογών και δραστηριοτήτων για το χρήστη αλλά του δίνει επιπλέον και την πλήρη ελευθερία να κινηθεί από τη μία εικόνα την άλλη όχι απλώς σειριακά αλλά άτακτα. Πιο απλά, μπορεί ο χρήστης να πηδήξει από την πρώτη του διαφάνεια στην τρίτη κι έπειτα πάλι στην πρώτη κι από εκεί στη δεύτερη εικόνα της τέταρτης διαφάνειας και πάει λέγοντας.

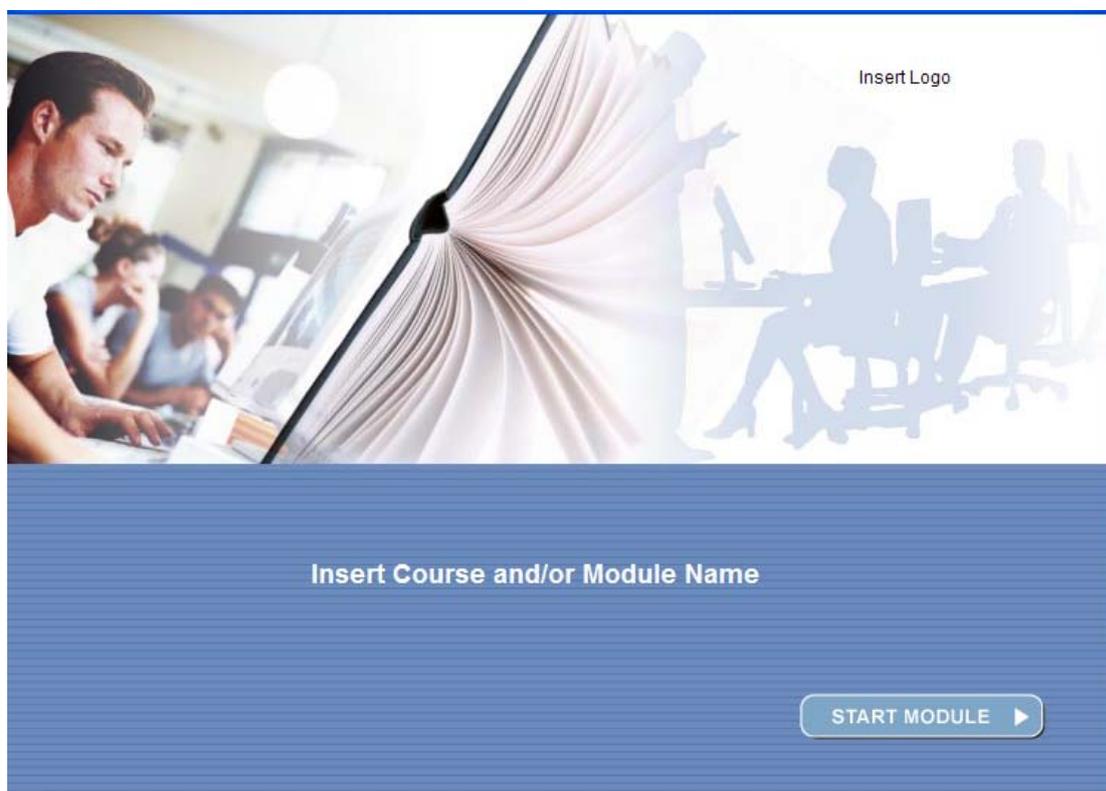
Συνδυάζοντας λοιπόν όλα αυτά ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει ένα μοναδικό μάθημα με κέντρο τη διάδραση και τα οπτικοακουστικά μέσα κάνοντας έτσι το διδασκόμενο να ενδιαφερθεί περισσότερο και αναζητήσει κι αυτός τη γνώση μέσα από την ενδιαφέρουσα αυτή παρουσίαση.



Εικόνα 5.7

Στο τελικό στάδιο, όταν ο χρήστης ή για παράδειγμα ο διδάσκων έχει καταλήξει στην ολοκλήρωση της παρουσίασής του, το λογισμικό έχει δημιουργήσει όλο αυτό το αρχείο έτσι ώστε να μπορεί κανείς να το διαχειριστεί. Στην εικόνα 5.7 φαίνεται ένα στιγμιότυπο από τα αρχεία που δημιουργεί το λογισμικό. Εκείνο που ενδιαφέρει το χρήστη περισσότερο και το οποίο είναι αυτό που θα προβάλει τη δουλειά του είναι το αρχείο με το όνομα start.hta. Μόλις λοιπόν ανοιχτεί αυτό το αρχείο εμφανίζεται μια

αρχική σελίδα εξορισμού από τη δωρεάν έκδοση του CourseLab και φαίνεται στην εικόνα 5.8.



Εικόνα 5.8

Μόλις ο δέκτης της παρουσίασης, στην προκειμένη περίπτωση ο διδασκόμενος πατήσει το κουμπί της εκκίνησης (StartModule) τότε το λογισμικό «τρέχει» όλο το εγχείρημα με τις συγκεκριμένες εντολές διαδραστικότητας που του δόθηκαν από το δημιουργό. Φυσικά σε μία ήδη τελειωμένη παρουσίαση μπορεί ο χρήστης να παρέμβει ξανά και να προσθέσει ακόμη περισσότερα στοιχεία αν το επιθυμεί.

Μετά από όλα τα παραπάνω γίνεται όλο και περισσότερο κατανοητό πως το εργαλείο αυτό, το λογισμικό πρόγραμμα CourseLab, μπορεί να αποτελέσει μεγάλο καταλύτη της διαδικασίας της μάθησης αφού επιτρέπει, μέσα από τη φαντασία πάντα και τη δημιουργικότητα του διδάσκοντα, στο διδασκόμενο να περιηγηθεί και να διαδράσει με τη γνώση που καλείτε να αποκτήσει κι όχι απλώς να την ακούσει και να την αποστηθίσει.

Ολοένα και περισσότερο τέτοιες τακτικές μάθησης αρχίζουν να καλλιεργούνται και σίγουρα το CourseLabeίναι μια πτυχή που πρέπει να εξερευνηθεί ακόμη περισσότερο καθώς η παραπάνω ανάλυση ίσως να μην ήταν και τόσο βαθιά όσο οι δυνατότητες και η δυναμική του προγράμματος.

Σε κάθε περίπτωση εναποθέεται στη δημιουργικότητα και τη διάθεση του καθενός να ασχοληθεί και να αφομοιώσει καλύτερα τη λειτουργικότητά του για να μπορέσει να πετύχει ακόμη μεγαλύτερες και πιο πολύπλοκες παρουσιάσεις με στόχο την καλύτερη ανάλυση και μετάδοση γνώσεων.

ΣΕΝΑΡΙΑ ΧΡΗΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Μιλώντας για την εφαρμογή του συγκεκριμένου λογισμικού στην εκπαίδευση θα ήταν αδιανόητο να μην αναφερθεί η δυνατότητα που υπάρχει στο λογισμικό να εξαχθεί οποιαδήποτε παρουσίαση σε τέτοια μορφή έστω να εγγραφεί κατευθείαν σε έναν οπτικό δίσκο ο οποίος μάλιστα κάθε φορά που θα ανοίγεται από έναν υπολογιστή θα μπορεί να «τρέχει» την παρουσίαση. Με λίγα λόγια υπάρχει ενσωματωμένη η διαδικασία της αυτόματης εκτέλεσης της παρουσίασης, έτσι μπορεί ο διδάσκων που τη δημιούργησε να τη μοιράσει στους διδάσκοντες, ή να τους την αποστείλει εάν το μάθημα γίνεται εξ αποστάσεως, κι αυτοί με τη σειρά τους να την ανοίξουν εύκολα και να πειραματιστούν.

Φυσικά, ανάλογα με το είδος της παρουσίασης που έχει ετοιμάσει κάθε διδάσκων ίσως να μην απαιτεί το διαμοιρασμό στους διδασκόμενους αλλά την παρουσίασή της σε μια ενότητα του μαθήματος. Κι αυτό είναι απολύτως εφικτό καθώς όπως αναφέρθηκε και στην αρχή το CourseLabeίναι απολύτως συμβατό με τα προγράμματα του microsoftoffice. Έτσι αν ο διδάσκων έχει ετοιμάσει ένα αρχείο παρουσίασης σε powerpointτότε μπορεί πολύ εύκολα ή να το εισάγει στην παρουσίαση του λογισμικού CourseLabή και το αντίθετο, να εισαγάγει δηλαδή την παρουσίαση αυτή στο powerpoint.

Τέλος για εκείνουςπου δεν έχουνwindows, καθώς όπως αναφέρθηκε το λογισμικό είναι συμβατό μόνο με αυτό το λειτουργικό πρόγραμμα,αλλά

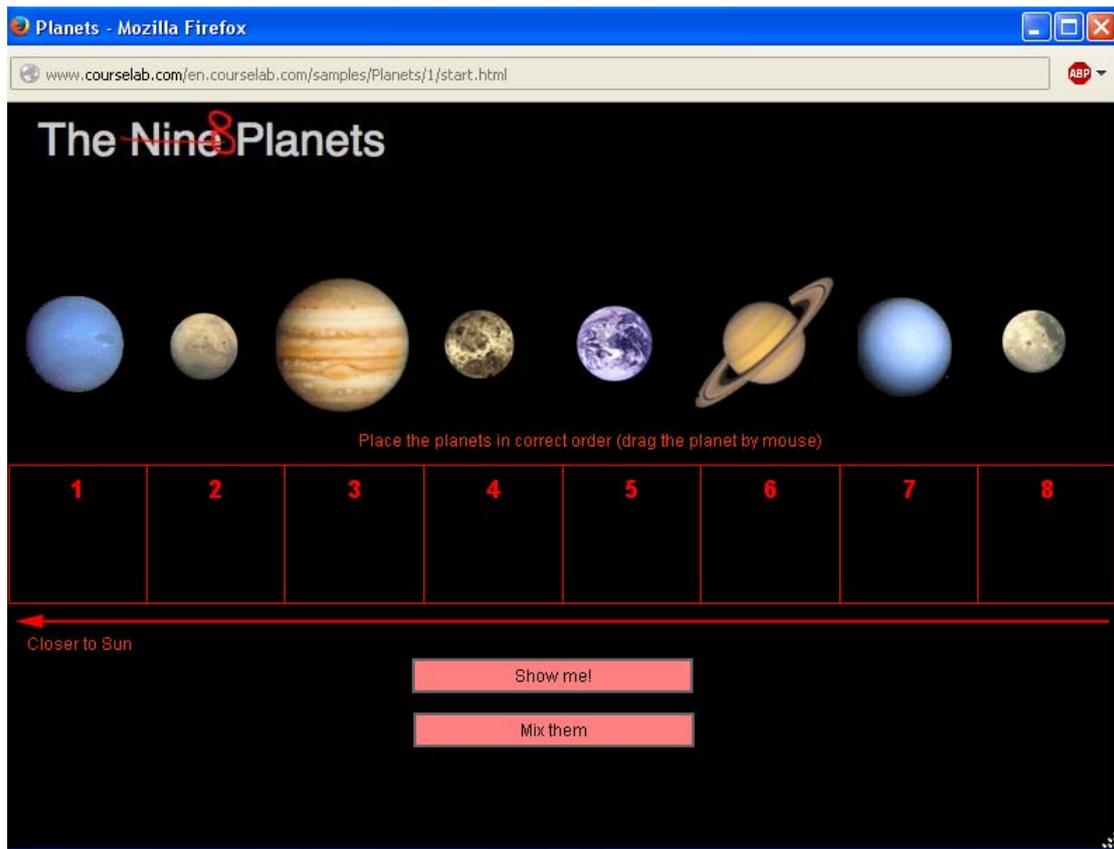
επιθυμούν να δουν μια παρουσίαση που έχει σχεδιαστεί σε CourseLab, το πρόγραμμα δίνει τη λύση. Μαζί με το αρχείο start.hta δημιουργείται και το αρχείο start.html και το οποίο μπορεί να προσιπαστεί από κάθε φυλλομετρητή. Η εμφάνιση της παρουσίασης δε θα υποστεί καμία αλλαγή και όλα τα διαδραστικά της κομμάτια θα λειτουργούν κανονικά απλώς όχι στο παράθυρο που φαίνεται στην εικόνα 5.8 αλλά σε μια σελίδα του φυλλομετρητή.

Με γνώμονα λοιπόν πως οι τρόποι εκπαίδευσης και μετάδοσης γνώσεων πρέπει να είναι πάντοτε ευέλικτοι και προσαρμοσμένοι στις ανάγκες κάθε διδασκόμενου, το λογισμικό CourseLabκερδίζει άλλον έναν πόντο λόγω της ευελιξίας και συμβατότητάς του σχεδόν με κάθε διαφορετικότητα του χρήστη που το χρησιμοποιεί για να μάθει.

Δε χωράει αμφιβολία λοιπόν πως θα μπορούσε να γίνει ένα στιβαρό εργαλείο μάθησης σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης με ειδικότερο προσανατολισμό στη συμμετοχή του διδασκόμενου και στην βοήθειά του να εκμαιευτεί η γνώση με τρόπο σαηνηνευτικό και ενδιαφέροντα.

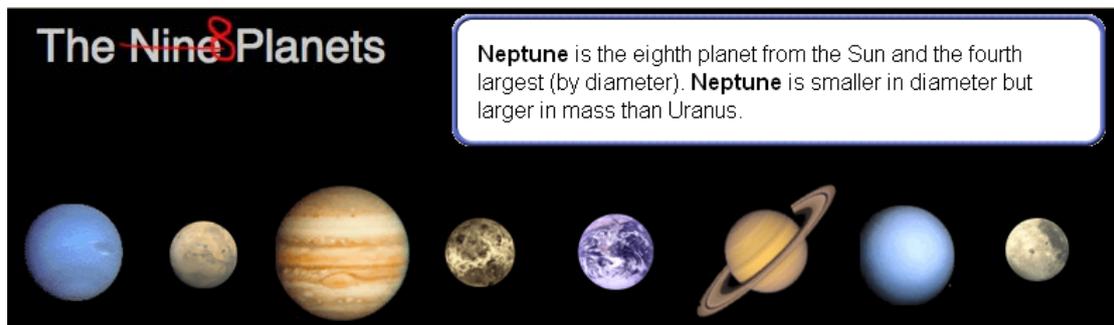
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ας αναλυθεί τώρα ακόμη περισσότερο οπτικά το λογισμικό παραθέτοντας το εξής παράδειγμα: ένας καθηγητής αστρονομίας της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης θέλει να παρουσιάσει στους μαθητές του το ηλιακό σύστημα καθώς και να τους βοηθήσει να γνωρίσουν μερικά βασικά στοιχεία για κάθε πλανήτη, όπως για παράδειγμα το πόσο κοντά είναι στον ήλιο ή το πόσο μεγάλος είναι. Για το λόγο αυτό δημιουργεί μια διαδραστική παρουσίαση στο πρόγραμμα CourseLabκαι την παρουσιάζει στην ώρα του μαθήματος στο εργαστήριο πληροφορικής μπροστά στον υπολογιστή κάθε μαθητή. Οι μαθητές ανοίγουν την παρουσίαση και η αρχική εικόνα που αντικρίζουν φαίνεται στην εικόνα 5.9.



Εικόνα 5.9

Αρχίζουν να πειραματίζονται πηγαίνοντας το ποντίκι του υπολογιστή τους επάνω από κάθε πλανήτη κι ανακαλύπτουν πως εκεί αναφέρονται μικρές πληροφορίες για κάθε έναν από αυτούς, πληροφορίες που διακρίνονται στην εικόνα 5.10 συγκεκριμένα για τον πλανήτη Πλούτωνα.

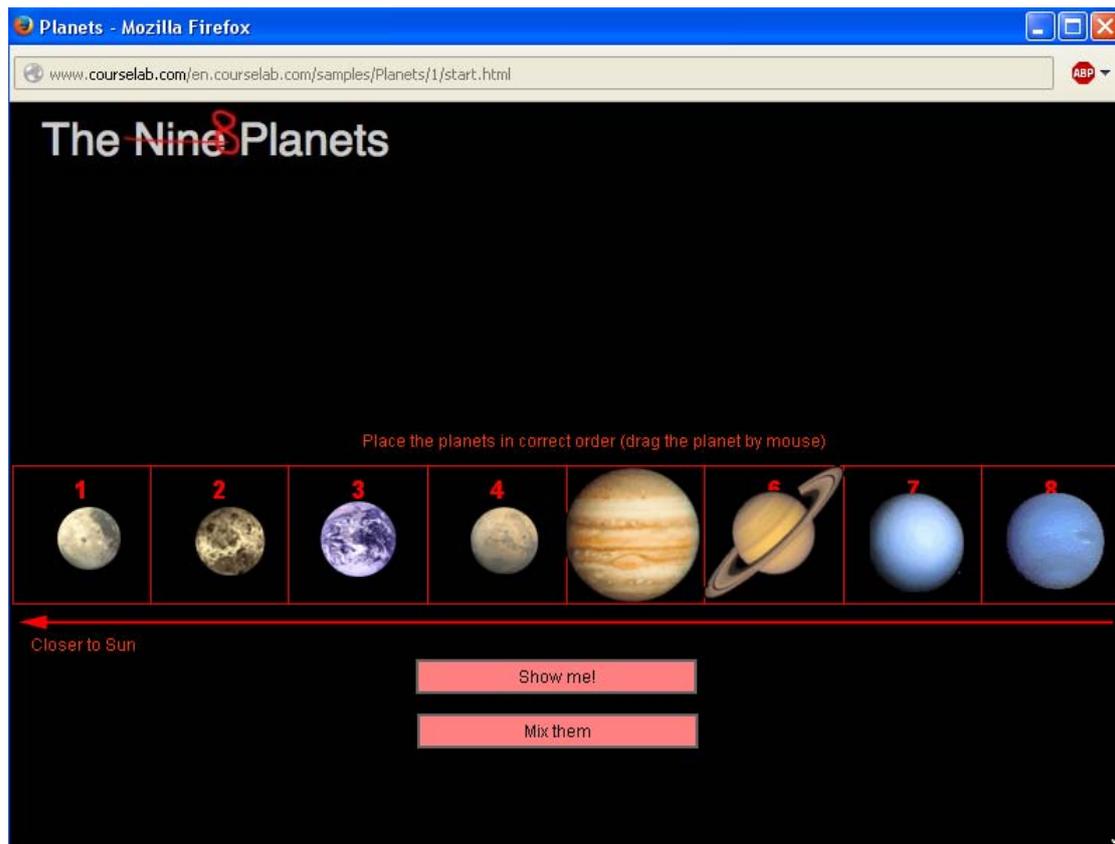


Εικόνα 5.10

Όμως η παρουσίαση δε σταματά εδώ καθώς ο καθηγητής καλεί τους μαθητές του να διαγωνιστούν προσπαθώντας να καταφέρουν όσο το δυνατόν

πιο γρήγορα να βάλουν τους πλανήτες στα τετράγωνα στο κάτω μέρος της παρουσίασης με σειρά της απόστασης του καθενός από τον ήλιο, ξεκινώντας από αυτόν που βρίσκεται πιο κοντά.

Οι μαθητές ανταποκρίνονται αντιμετωπίζοντας τη διαδικασία σαν παιχνίδι και μετά από αρκετές χαμένες προσπάθειες καταφέρνουν να βρουν τη σωστή σειρά όπως αυτή φαίνεται και στην εικόνα 5.11.



Εικόνα 5.11

Ο καθηγητής με αυτό τον τρόπο έχει καταφέρει να κερδίσει την προσοχή των μαθητών και να κάνει τους ίδιους μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας κι αυτό είναι ένας στόχος που μπορεί εύκολα να επιτευχθεί με λογισμικά προγράμματα όπως το CourseLab.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7⁰

EDMODO

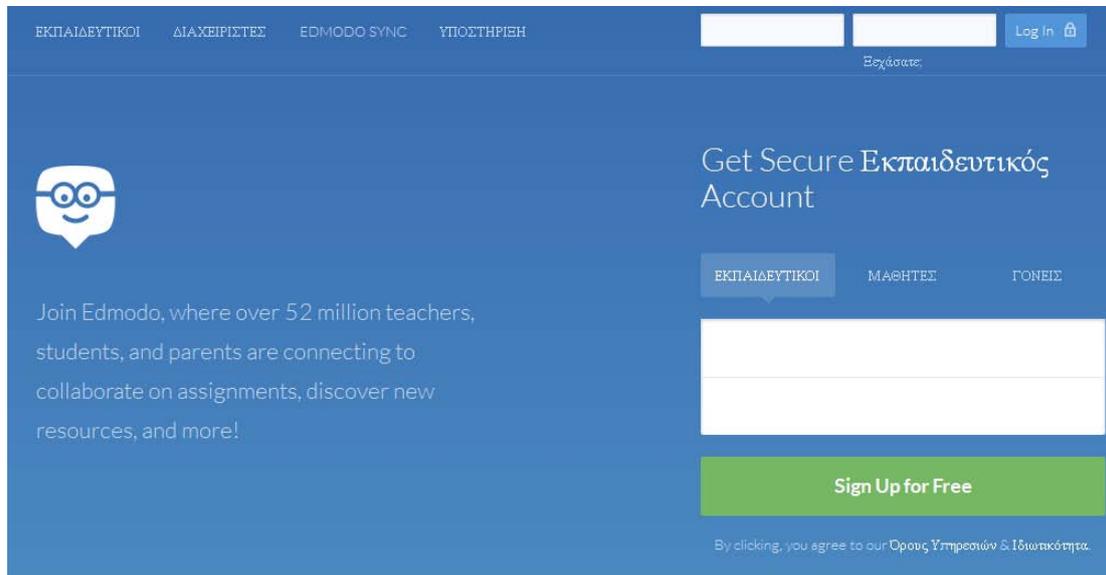
ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Edmodo είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που φιλοδοξεί να προσομοιώσει πλήρως μια εκπαιδευτική τάξη και επιπλέον να την εμπλουτίσει και να τη βοηθήσει να χρησιμοποιήσει τα τεχνολογικά εργαλεία που προσφέρονται ώστε να προαχθεί η μέθοδος εκπαίδευσης προς το καλύτερο.

ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Οι βασικές λειτουργίες που προσφέρει η πλατφόρμα αυτή είναι:

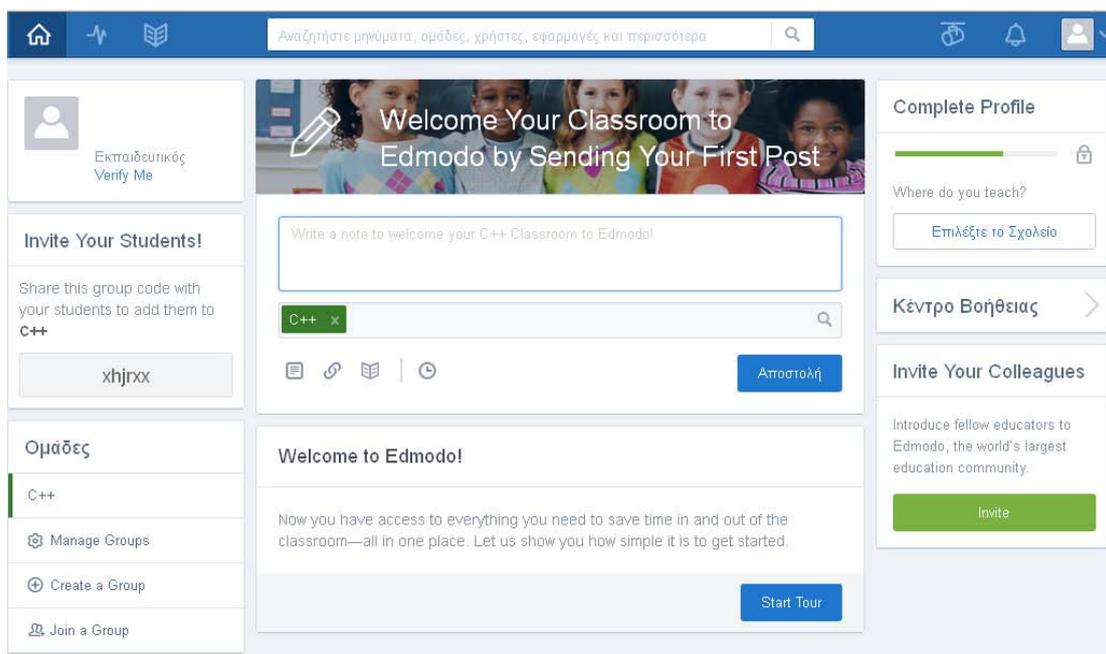
- Δημιουργία μιας τάξης με συγκεκριμένο στόχο μαθήσεως
- Αξιολόγηση και επιβράβευση των διδασκόμενων
- Ηλεκτρονική βιβλιοθήκη όλου του απαραίτητου υλικού
- Προτεινόμενο υλικό για εμπλουτισμό



Εικόνα 6.1

Πιο συγκεκριμένα, εφόσον ο χρήστης επιλέξει να κάνει μια εγγραφή στο διαδικτυακό τόπο της πλατφόρμας ο οποίος δεν είναι άλλος από τον edmodo.com τότε εμφανίζεται η αρχική οθόνη όπως αυτή φαίνεται στην

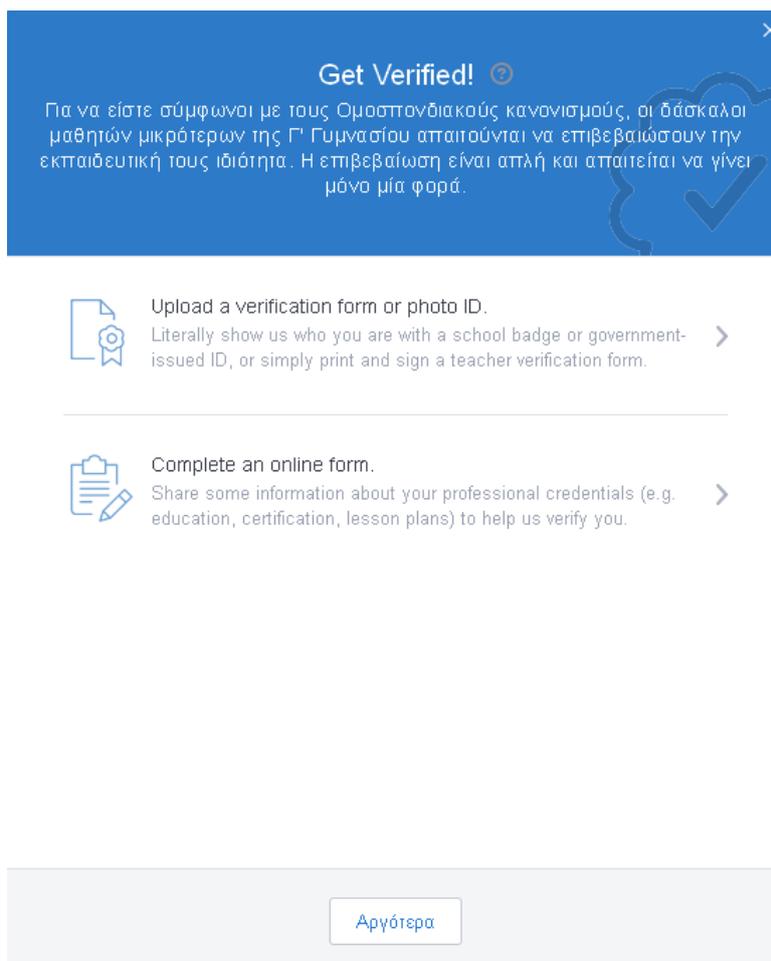
εικόνα 6.1. Το μόνο που χρειάζεται να κάνει για να εγγραφεί είναι να δώσει ένα ενεργό λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και να τον επιβεβαιώσει όταν του ζητηθεί μέσα από ένα αυτοματοποιημένο ηλεκτρονικό μήνυμα που θα του αποσταλεί λίγο μετά την εγγραφή του.



Εικόνα 6.2

Η πρώτη εικόνα που αντικρίζει όταν κάνει εισαγωγή στο λογαριασμό που δημιουργήθηκε μετά την εγγραφή του είναι λίγο πολύ αυτή στην εικόνα 6.2. μια εικονική τάξη έχει δημιουργηθεί στην πλατφόρμα με το όνομα C++.

Εξετάζοντας πιο λεπτομερειακά την αρχική αυτή σελίδα μπορεί κανείς να δει πως αρκετές επιλογές δίνονται στο χρήστη. Καταρχάς, ξεκινώντας από το αριστερό μέρος της οθόνης ο χρήστης μπορεί να ζητήσει να επιβεβαιώσει την εκπαιδευτική του ιδιότητα είτε μέσα από μια ηλεκτρονική φόρμα είτε σκανάροντας την εκπαιδευτική του ταυτότητα όπως δείχνει και η εικόνα 6.3.



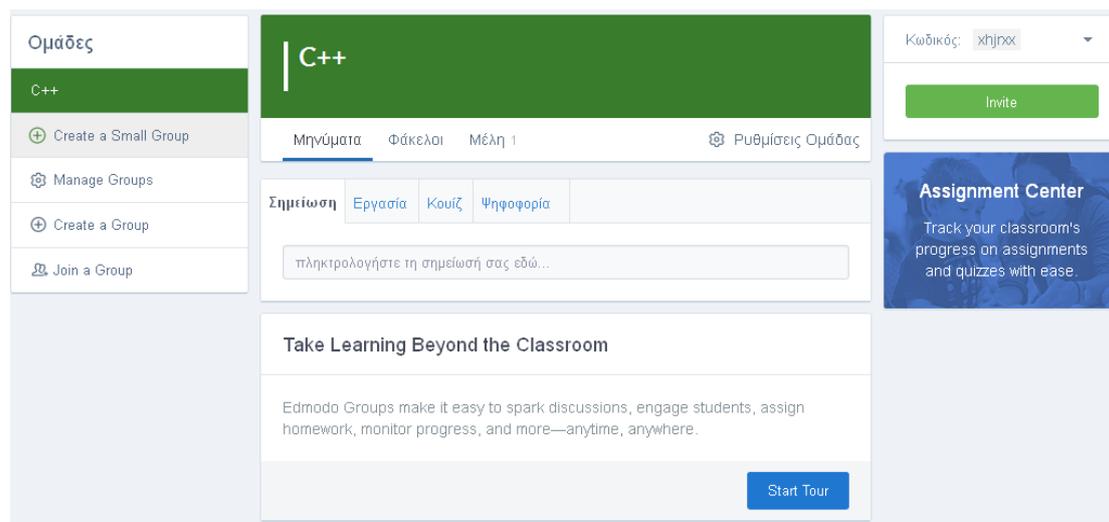
Εικόνα 6.3

Ακριβώς κάτω από αυτήν την επιλογή ο χρήστης μπορεί από την πλατφόρμα να καλέσει τους διδασκομένους του να συμμετέχουν στο μάθημα που δημιούργησε. Αυτό μπορεί να γίνει με τη μετάδοση του κωδικού για το συγκεκριμένο μάθημα μέσω κάποιου άλλου μέσου δικτύωσης ή μέσω ενός απλού μηνύματος, όπως φαίνεται στην εικόνα 6.2 ο κωδικός αυτός είναι για το μάθημα C++ oхhјrxx.

Στην ίδια στοίχιση μπορεί ο χρήστης να δει και τις ομάδες στις οποίες συμμετέχει ή των οποίων είναι δημιουργός. Στη συγκεκριμένη περίπτωση μπορεί να επιλέξει την ομάδα C++ και όταν το κάνει φαίνεται μια σελίδα όπως μοιάζει στην εικόνα 6.4.

Από εδώ μπορεί ο χρήστης να διαχειριστεί το μάθημα που έχει προσθέσει στην πλατφόρμα. Μπορεί να αφήσει τα μηνύματα που θέλει ταξινομημένα ανά κατηγορία είτε αυτά αφορούν σημειώσεις του μαθήματος, εργασίες, κουίζ

ή ψηφοφορίες. Μπορεί να προσθέσει και διαβάσει τους φακέλους που έχουν δημιουργηθεί για το συγκεκριμένο μάθημα και φυσικά να προσθέσει αρχεία σε κάποιον από αυτούς. Τέλος μπορεί να δει ποιοι χρήστες συμμετέχουν σε αυτό το μάθημα και να αλλάξει τις ρυθμίσεις της συγκεκριμένης ομάδας όπως για παράδειγμα να αλλάξει τον κωδικό συμμετοχής ή να ρυθμίσει αν θέλει να στέλνονται μηνύματα ειδοποίησης στους συμμετέχοντες.



Εικόνα 6.4

Άλλη μία δυνατότητα που του δίνεται μέσα από αυτό το μενού είναι η δημιουργία μιας μικρότερης ομάδας ώστε να μπορεί να διαχειριστεί πιο εύκολα αλλά και να περιέχει περισσότερες ίσως πληροφορίες που δε θέλει ο δημιουργός της ομάδας να διαμοιραστούν ελεύθερα σε όλους τους συμμετέχοντες.

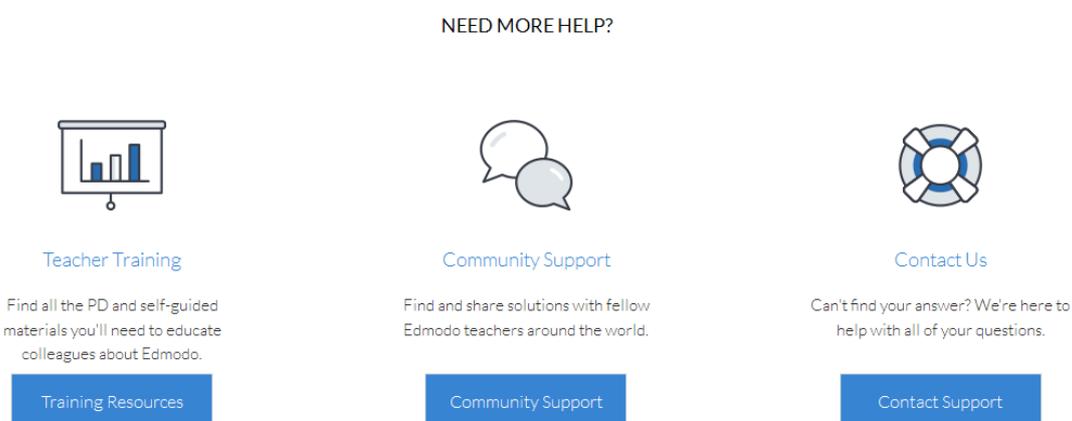
Επιστρέφοντας στην εικόνα 6.2 μπορεί κανείς να διακρίνει και μια τελευταία στήλη με επιλογές που αφορούν την κοινότητα της πλατφόρμας. Εκεί λοιπόν μπορεί ο χρήστης να ζητήσει την υποστήριξη από τους διαχειριστές για θέματα που δεν μπορεί ο ίδιος να καταφέρει. Όλες οι ερωτήσεις και απορίες καταχωρούνται και λύνονται όσο το δυνατόν γρηγορότερα από την πλατφόρμα.

Στις κεντρικές επιλογές αυτής της σελίδας μπορεί ο χρήστης να προσθέσει όλα όσα θέλει στην εικονική του τάξη. Αρχικά μπορεί να γράψει ένα σχόλιο

στην επάνω πλευρά για να καλώς ορίσει τους συμμετέχοντες, ενώ ακριβώς από κάτω εμφανίζονται οι παρακάτω επιλογές: εισαγωγή ενός αρχείου ή ενός συνδέσμου, άνοιγμα της βιβλιοθήκης του μαθήματος και δημιουργία μιας προσχεδιασμένης κοινοποίησης.

Επίσης, εάν ο χρήστης το επιθυμεί και είναι ίσως κάτι που προτείνεται, μπορεί να κάνει μια μικρή περιήγηση στην πλατφόρμα με τη βοήθεια της ίδιας της πλατφόρμας. Αυτό μπορεί να γίνει όταν επιλέξει το κουμπί της έναρξης περιήγησης (StartTour) που βρίσκεται κάτω από όλες τις παραπάνω επιλογές.

Το δεξιό μέρος της αρχικής οθόνης χρησιμοποιείται από την πλατφόρμα για να δώσει περισσότερο προσωπικές επιλογές στο χρήστη. Για παράδειγμα του δίνει τη δυνατότητα να αλλάξει τα στοιχεία στο λογαριασμό του ή να προσκαλέσει φίλους και συναδέλφους να εγγραφούν επίσης στην κοινότητα του Edmodo.

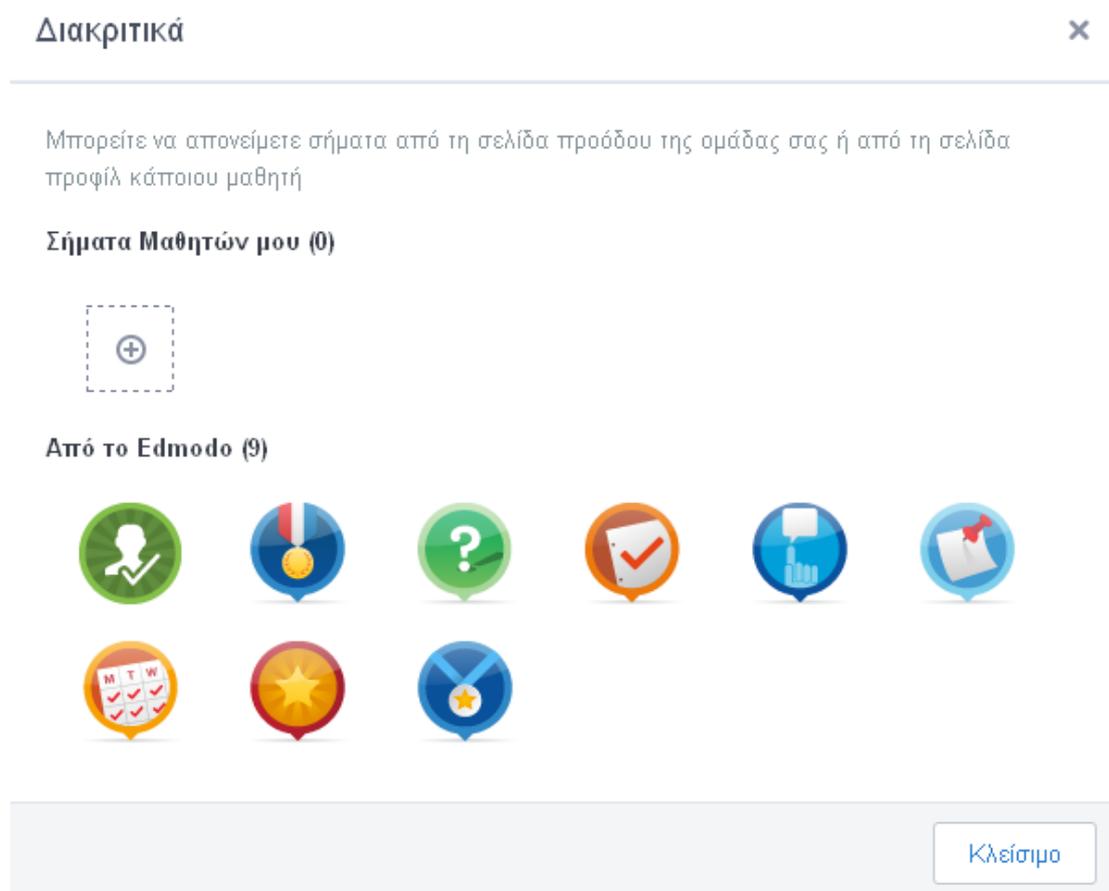


Εικόνα 6.5

Επίσης υπάρχει και επιλογή του κέντρου βοήθειας, επιλογή που τον μεταφέρει σε μια νέα σελίδα που φαίνεται στην εικόνα 6.5 και του επιτρέπει να βρει όσες πληροφορίες χρειάζεται για την πλατφόρμα ώστε να τη γνωρίσει και ο ίδιος αλλά και οι συμμετέχοντες στις εικονικές τάξεις του καλύτερα. Μπορεί ακόμη να επικοινωνήσει και να βρει χρήστες που παραδίδουν τα ίδια μαθήματα με εκείνον και να ζητήσει τη βοήθειά τους για να συντάξουν μαζί

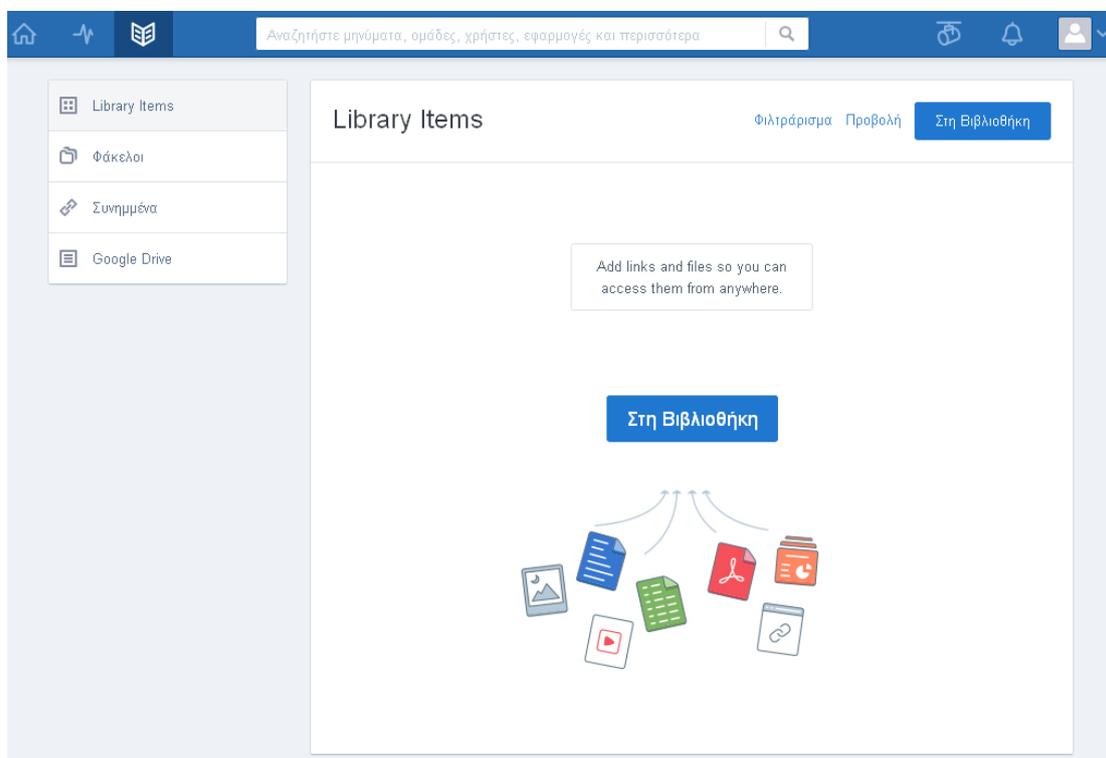
ένα ακόμη πιο ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Και τέλος μπορεί απλά να επικοινωνήσει με τους διαχειριστές της πλατφόρμας για οποιαδήποτε απορία δεν μπορεί να λύσει με όλους τους παραπάνω τρόπους.

Επιστρέφοντας στην εικόνα 6.2 και επιλέγοντας το κουμπί δίπλα σε αυτό της αρχικής σελίδας, αυτό που μοιάζει με την πορεία μιας γραφικής παράστασης, μπορεί ο χρήστης να επιβραβεύσει την πρόοδο των μαθητών του. Το είδος της επιβράβευσης έχει να κάνει με διακριτικά στόχους όπως αυτά φαίνονται και στην εικόνα 6.6 αλλά και με νέα σήματα που μπορεί ο ίδιος ο διδάσκων να εφεύρει για να ενισχύσει το ενδιαφέρον των διδασκόμενων να παρακολουθήσουν και να επιτύχουν τους στόχους του μαθήματος.



Εικόνα 6.6

Προχωρώντας παραπέρα στην επόμενη επιλογή όπως αυτή διακρίνεται και στην εικόνα 6.7 ο χρήστης μπορεί να διαχειριστεί την εικονική βιβλιοθήκη του.

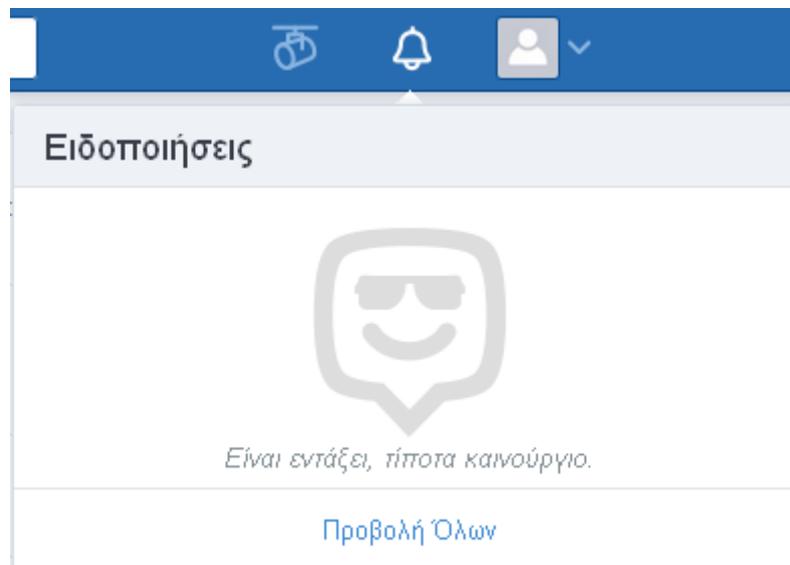


Εικόνα 6.7

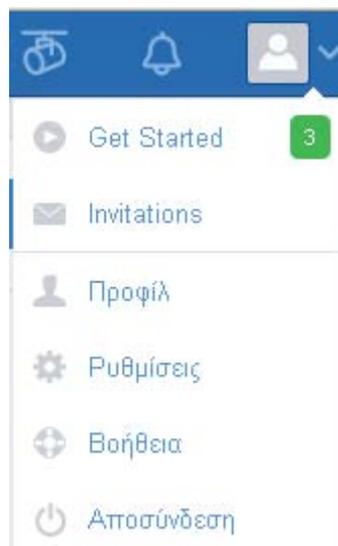
Ας σημειωθεί σε αυτό το σημείο πως αυτή η επιλογή ίσως να μοιάζει θεωρητικά όχι και τόσο χρήσιμό όπως στην πράξη είναι πάρα μα πάρα πολύ χρήσιμη για τη γρήγορη αναζήτηση και εύρεση αρχείων. Ειδικά όταν η συγκεκριμένη πλατφόρμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί από κάθε μέσο του χρήστη όπως για παράδειγμα υπολογιστή, ταμπλέτα και κινητό. Έτσι μέσα από αυτό το μενού μπορεί να δει ταξινομημένα και τακτοποιημένα όλα του τα αρχεία για όλες τις ομάδες που έχει δημιουργήσει.

Αυτό συνδυάζεται με την επιλογή που έχει το σχήμα μια καμπάνας και είναι αυτή που δείχνει στο χρήστη ειδοποιήσεις που τον αφορούν. Όπως φαίνεται καλύτερα στην εικόνα 6.8 ένα παράθυρο ανοίγει επάνω από την αρχική σελίδα και φανερώνει αν κάποια ειδοποίηση υπάρχει, στη

συγκεκριμένη περίπτωση δεν υπάρχει καμιά ειδοποίηση που να αφορά το χρήστη.



Εικόνα 6.8

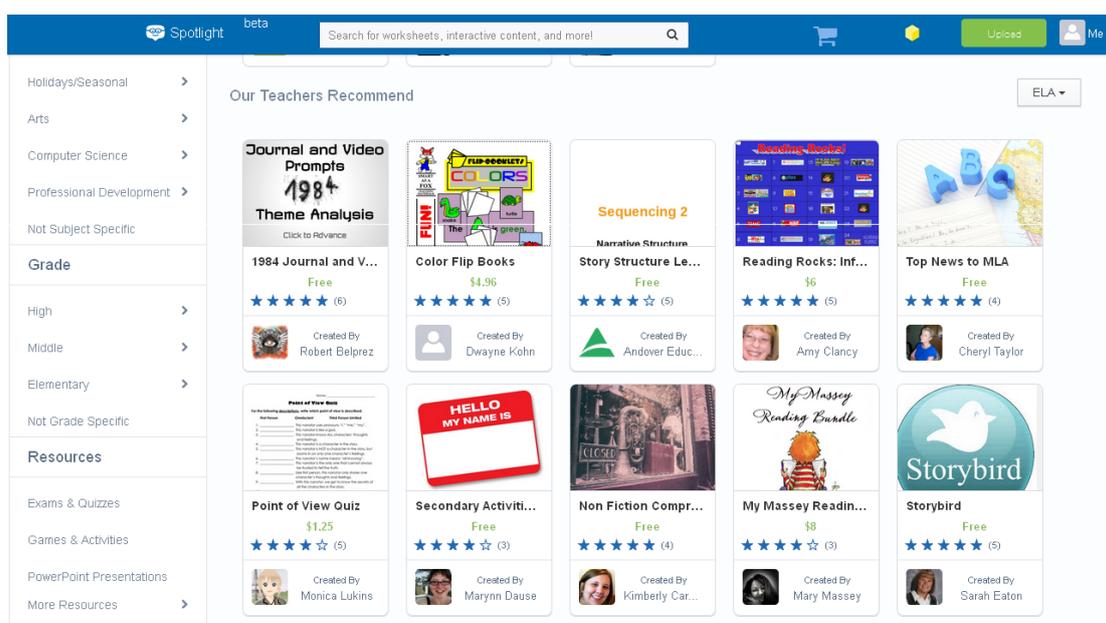


Εικόνα 6.9

Επίσης, ως τελευταία επιλογή σε αυτό το βασικό μενού εμφανίζονται οι ρυθμίσεις του λογαριασμού του χρήστη όπως δείχνει και η εικόνα 6.9. μέσα από εκεί μπορεί ο κάθε χρήστης να αλλάξει τις προσωπικές του ρυθμίσεις και επιλογές ή κάποιες από αυτές της πλατφόρμας. Μπορεί επίσης να δει την

πορεία του στην πλατφόρμα και την επιβράβευση αυτής με τα ίδια διακριτικά που αναφέρθηκαν παραπάνω, να ζητήσει βοήθεια ή να αποσυνδεθεί.

Τέλος υπάρχει και η επιλογή που δεν αναλύθηκε προηγουμένως αλλά σκόπιμα έμεινε ως τελική γιατί ίσως είναι μια εφαρμογή της πλατφόρμας που την κάνει να ξεχωρίζει από παρόμοιες προσπάθειες. Έτσι, πατώντας ο χρήστης στο εικονίδιο του προβολέα (Spotlight) μεταφέρεται σε ένα νέο χώρο ο οποίος περιέχει αμέτρητα συγγράμματα, περιοδικά, άρθρα γύρω από όλα τα εκπαιδευτικά θέματα. Ο χώρος αυτός δεν είναι τίποτε περισσότερο από μια ηλεκτρονική βιβλιοθήκη από όπου κάθε χρήστης μπορεί να βρει αρκετό υλικό, δωρεάν ή σε αρκετές περιπτώσεις με πληρωμή, για να εμπλουτίσει τις γνώσεις του γύρω από τα θέματα που τον ενδιαφέρουν.

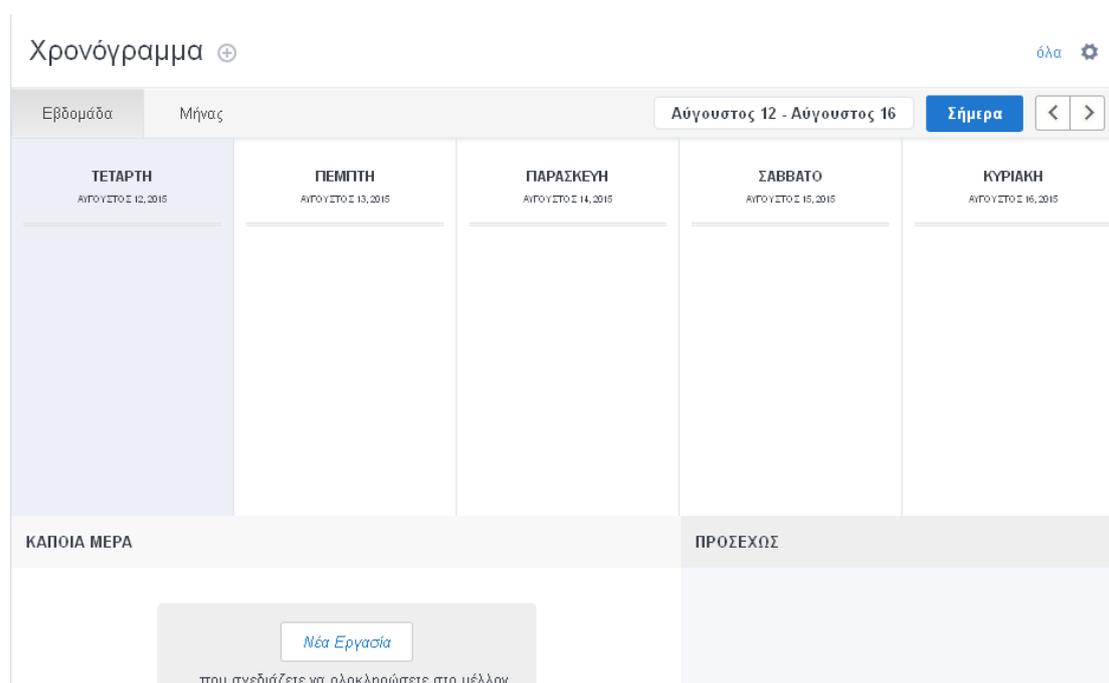


Εικόνα 6.10

Κατηγοριοποιημένα ανά θέμα ή ανά τάξη ή ακόμη και ανά τιμή πάρα πολλά βιβλία προσφέρονται με ένα απλό κλικ και μπορούν να καταχωρηθούν αυτόματα στη βιβλιοθήκη του χρήστη ώστε να μπορεί να ανατρέξει σε αυτά ανά πάσα στιγμή με μεγάλη ευκολία. Ακόμη και όσο προσφέρονται με πληρωμή έχουν κόστος που δεν είναι απαγορευτικό ειδικά αν συνδυαστεί και η ευκολία με την οποία προσφέρονται.

Μια μικρή αναπαράσταση αυτού του ηλεκτρονικού βιβλιοπωλείου και βιβλιοθήκης συνάμα φαίνεται στην εικόνα 6.10. Ωστόσο ακόμη κι αν σύντομα κάποιος επισκεφτεί αυτή τη σελίδα ίσως να έχει αλλάξει πάρα πολύ καθώς βρίσκεται ακόμη δοκιμαστικό σε στάδιο (beta) και συνεχώς ανανεώνεται. Ας συμπληρωθεί πως υπάρχει επίσης και δυνατότητα αγοράς εφαρμογών εκπαίδευσης μέσα από το ηλεκτρονικό κατάστημα και εγκατάστασή τους σε οποιοδήποτε μέσο του χρήστη όπως για παράδειγμα ταμπλέτας ή κινητού τηλεφώνου.

Κλείνοντας την παρουσίαση της πλατφόρμας απαιτείται να εξεταστεί και μια τελευταία δυνατότητά του, αυτή της δημιουργίας ηλεκτρονικού προγράμματος ή χρονογράμματος όπως αναφέρεται. Αυτό φαίνεται αναλυτικά στην εικόνα 6.11 και δεν είναι τίποτε άλλο από μια ατζέντα που μπορεί να συμπληρωθεί από το πρόγραμμα του χρήστη, λειτουργία ιδιαίτερα χρήσιμη για όσους χρησιμοποιούν το Edmodo και από τα φορητά τους μέσα.



Εικόνα 6.11

Ολοκληρωμένη υποστήριξη σε όλες τις συσκευές και εύκολη διαχείριση του μαθήματος και της ομάδας είναι τα μεγάλα πλεονεκτήματα που θα έχει

όποιος επιλέξει να λειτουργήσει μέσα από αυτή την πλατφόρμα. Ακόμη περισσότερο αν αξιοποιήσει τους πόρους που προσφέρει μέσα από τα ηλεκτρονικά του καταστήματα.

ΣΕΝΑΡΙΑ ΧΡΗΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η συγκεκριμένη πλατφόρμα και ο εύκολος τρόπος πλοήγησης μέσα στα χαρακτηριστικά της παρέχει από μόνη της τα περισσότερα σενάρια χρήσης στην εκπαίδευση.

Για παράδειγμα, η δημιουργία μιας ομάδας από τον διδάσκοντα για ένα μάθημα και η ανάλυσή του μέσα από τα αρχεία και τους φακέλους της πλατφόρμας είναι κάτι που θα μπορούσε αρχικά να υλοποιηθεί. Επιπλέον αυτή η μέθοδος θα μπορούσε σιγά σιγά να εξελιχθεί σε κοινή συμμετοχή των διδασκόμενων και ανάλογα να επιβραβεύονταν για αυτό μέσα από το σύστημα διακριτικών της πλατφόρμας.

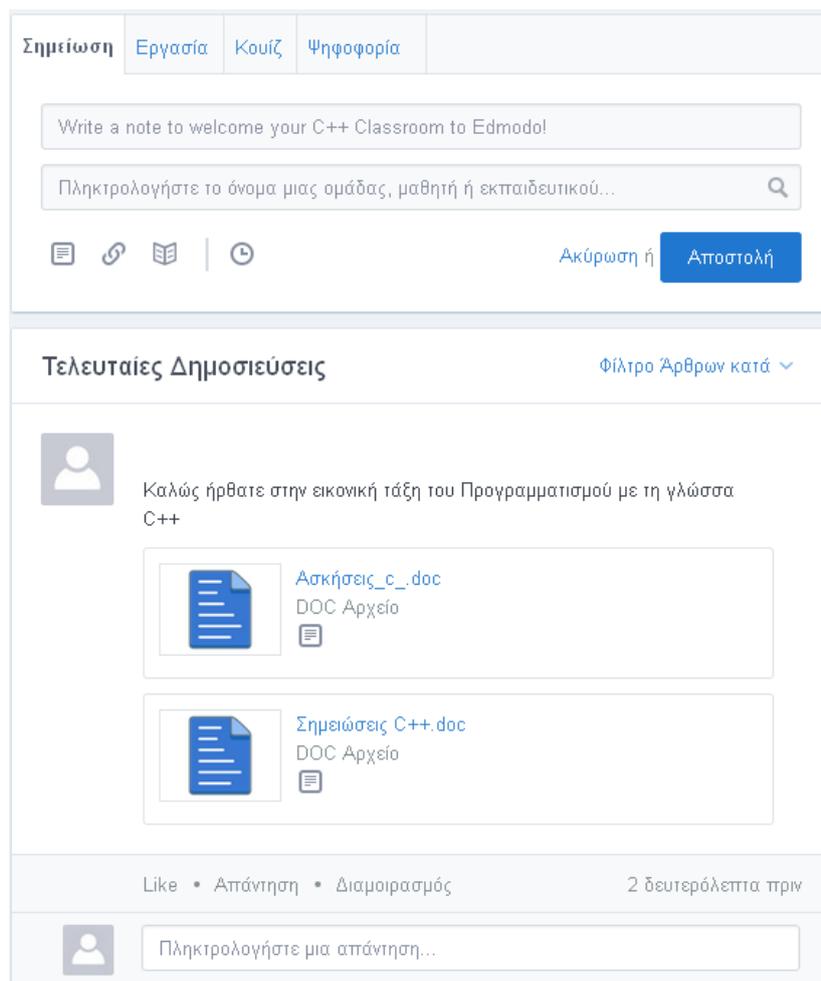
Στο πλαίσιο του ίδιου μαθήματος θα μπορούσε ο διδάσκων να δημιουργήσει ερωτηματολόγια που θα ζητήσουν από τους διδασκόμενους να προτείνουν υλικό για να εμπλουτιστεί η διεξαγωγή του μαθήματος και θα γινόταν ακόμη πιο ενδιαφέρουσα.

Μέσα από την πλατφόρμα θα μπορούσε να παρακολουθήσει την εξέλιξη κάθε διδασκόμενου και να βοηθήσει τον καθένα ξεχωριστά σε πράγματα που δεν μπορεί ίσως να κατανοήσει μέσα από τις μεθόδους του μαθήματος. Θα μπορούσε ακόμη και να δημιουργήσει μικρότερες ομάδες μέσα στο σύνολο του μαθήματος ώστε να μπορέσει «φροντιστηριακά», εάν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο αδόκιμος αυτός όρος, κάθε μια από αυτές με τα κενά και τις παραλείψεις από τις κανονικές παραδόσεις.

Φυσικά για τους διδασκόμενους θα ήταν πολύ εύκολη η διαδικασία αναζήτησης σημειώσεων και ασκήσεων μέσα από την ηλεκτρονική βιβλιοθήκη του μαθήματος. Και επιπλέον αν θέλουν κάτι περισσότερο είναι πάντοτε διαθέσιμο το ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο έτοιμο να τους προσφέρει κάθε λογής αναζήτηση για περισσότερο υλικό.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ας εξεταστεί λοιπόν τώρα ένα παράδειγμα επάνω σε στην πλατφόρμα του Edmodo για να ανακαλυφθεί εάν πράγματι είναι τόσο δυνατή όσο θεωρητικά παρατέθηκε παραπάνω.



Εικόνα 6.12

Έστω λοιπόν πως ένας διδάσκοντας πληροφορικής και συγκεκριμένα προγραμματισμού σε γλώσσα C++ επιλέγει να εφαρμόσει το μάθημα μέσα από αυτήν την πλατφόρμα. Δημιουργεί λοιπόν μια τάξη την οποία και ονομάζει C++ και καλεί στέλνοντας e-mail όλους τους διδασκόμενους να εγγραφούν εκεί δίνοντάς τους το μοναδικό κωδικό του μαθήματος.

Το πρώτο πράγμα που επιλέγει να κάνει είναι να ανεβάσει τις σημειώσεις του μαθήματος στην πλατφόρμα αλλά και μια σελίδα ασκήσεων. Έτσι η σελίδα του μαθήματος στην πλατφόρμα ενημερώνεται κάπως έτσι όπως μπορεί κανείς να δει και στην εικόνα 6.12.

Στη συνέχεια για να κάνει ακόμη πιο ενεργούς τους διδασκόμενους τους καλεί να απαντήσουν σε ένα απλό ερωτηματολόγιο γύρω από τη φύση του μαθήματος με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής όπως αυτή που φαίνεται στην εικόνα 6.13 και τους ζητά να υποβάλουν τις απαντήσεις τους σε λιγότερο από μισή ώρα.

The image shows a quiz interface for an 'Untitled quiz' created on 2015-08-12-12-06-33. The time limit is 30 minutes. The question type is 'Πολλαπλής Επιλογής' (Multiple Choice) with a value of 1. The question asks: 'Ερώτηση παρακίνησης: Ποια εντολή χρησιμοποιείται για τον έλεγχο;'. There are four options: A: FOR, B: WHILE, C: IF, and D: CHECK. Option C is highlighted in green, indicating it is the correct answer. The interface includes a sidebar with a question list, a hint, and a 'Φορτώστε' button. The bottom of the interface shows 'Απομάκρυνση Απάντησης' and 'Θέση ως Σωστή Απάντηση'.

Εικόνα 6.13

Οι συγκεκριμένες διαδικασίες θα μπορούσαν να συνεχίζονται κατά τη διάρκεια του χρονικού ορίου παράδοσης του μαθήματος κι έτσι ένα

χρονόγραμμα θα μπορούσε να δημιουργηθεί όπως αυτό της εικόνας 6.14 ώστε να μπορούν καλύτερα όλοι να προσανατολίζονται στις επόμενες δραστηριότητες τους μαθήματος.

ΤΕΤΑΡΤΗ ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 12, 2015	ΠΕΜΠΤΗ ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 13, 2015	ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 14, 2015	ΣΑΒΒΑΤΟ ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 15, 2015
		<input type="checkbox"/> Παράδοση ασκήσεων IF	
ΚΥΡΙΑΚΗ ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 16, 2015			
ΚΑΠΟΙΑ ΜΕΡΑ			ΠΡΟΣΕΧΩΣ
<input type="checkbox"/> Διαγώνισμα προόδου με βαρύτητα 20%			

Εικόνα 6.14

Με λίγα λόγια, μια ολόκληρη τάξη τακτοποιήθηκε και συντάχθηκε κάτω από μόλις μια πλατφόρμα με στόχο τη μάθηση προγραμματισμού με τη γλώσσα C++. Κι αν υπενθυμιστεί πως το Edmondοείναι ακόμη σ στάδιο ανάπτυξης. Ακόμη περισσότερο μπορεί η εκπαιδευτική κοινότητα να περιμένει από αυτό.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8^ο

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Μετά τη ανάλυση των έξι προγραμμάτων και τις αναφορές σε παραδείγματα χρήσης τους στην εκπαίδευση που έγινε στα παραπάνω κεφάλαια μπορεί να εξαχθεί το ασφαλές συμπέρασμα της χρηστικότητας που μπορούν να αποδώσουν προς αυτήν την κατεύθυνση.

Ενισχύοντας ακόμη περισσότερο το επιχείρημα αυτό θα ήταν λάθος να μην αναφερθεί πως η μεμονωμένη χρήση τους μπορεί να ενδυναμωθεί περισσότερο όταν κάποια από αυτά ή και όλα τα λογισμικά συνδυαστούν για να καλύψουν πλήρως τις ανάγκες ενός σύγχρονου μαθήματος.

Ξεκινώντας από την αρχή, το λογισμικό Evernoteθα μπορούσε να είναι το κλειδί της οργάνωσης σε όλο το εγχείρημα καθώς θα χρησίμευε για την τήρηση οποιασδήποτε πληροφορίας και αξιολόγησης με σημειώσεις και φακέλους οι οποίοι θα είχαν ως αποτέλεσμα την καλύτερη αρχειοθέτηση και ανά πάσα στιγμή ανασκόπηση των παραδόσεων.

Το Dropboxστη συνέχεια θα μπορούσε να αποτελέσει τον κοινόχρηστο φάκελο όλων των εμπλεκομένων που πολύ εύκολα θα ενημερωνόταν ανά πάσα στιγμή και θα αποτελούσε το θεμέλιο στην άμεση ανταλλαγή απόψεων και συμπερασμάτων αλλά ακόμη και αρχείων ή σημειώσεων. Τη χρήση του αυτή θα ενίσχυε το γεγονός της συμβατότητας και απλότητας στη χρήση από οποιοδήποτε μηχάνημα: υπολογιστή, ταμπλέτα, κινητό.

Όλα τα παραπάνω θα μπορούσαν να γίνουν σε κοινή βάση από κοινού με τους διδασκόμενους και το διδάσκοντα μέσα από συναντήσεις ή συνεδρίες ένας προς έναν ή και πολλών στο πρόγραμμα Teamviewer. Από εκεί θα μπορούσε ο κάθε διδασκόμενος να διαδράσει άμεσα και να μπει στο κλίμα της συνεργασίας και ομαδικότητας προσφέροντας ίσως και ο ίδιος ακόμη περισσότερα από όσα θα περίμενε σε διαφορετική περίπτωση. Φυσικά η μεγάλη ασφάλεια που παρέχει το συγκεκριμένο λογισμικό θα επέτρεπε ακόμη και την ανταλλαγή πρότυπων αρχείων με καινοτόμες ιδέες χωρίς τον κίνδυνο υποκλοπής τους.

Το Scratchκαι το Courselabθα μπορούσαν να αποτελέσουν το γραφικό κομμάτι του μαθήματος καθώς προσφέρουν μεγάλες ευκολίες για δημιουργία

διαδραστικών εφαρμογών με σκοπό τη μάθηση και όχι μόνο. Θα ήταν με λίγα λόγια μια ευχάριστη νότα σε ένα μάθημα που θα έμοιαζε μονότονο σε κάθε περίπτωση αν αποτελούνται μονάχα από θεωρία και ασκήσεις χωρίς κάτι να παρασύρει το διδάσκοντα μα μάθει ακόμη περισσότερα μόνος του μέσα από έξυπνες διαδράσεις και παιχνίδια.

Και βέβαια δε θα μπορούσε το Edmodo να μείνει έξω από ένα τέτοιο εγχείρημα καθώς από μόνο του αποτελεί μια διαδικτυακή πλατφόρμα μετάδοσης γνώσης και εκπαίδευσης. Έτσι, εκεί θα μπορούσαν να παρουσιαστούν όλα τα αποτελέσματα του μαθήματος και διαδοθούν ακόμη παραπέρα από τα όρια της τάξης σε όλο τον κόσμο και σε όποιον ενδιαφέρεται να αποκομίσει γνώσεις ευχάριστα για το συγκεκριμένο αντικείμενο.

Ο συνδυασμός και των έξι με αυτό τον τρόπο, αλλά και με ακόμη περισσότερους που δεν είναι παρά έτοιμοι να ανταποκριθούν όταν κάποιος τολμήσει να τους ακολουθήσει, είναι ένα δυνατό εργαλείο και μέσο ταυτόχρονα επαφής των διδασκόμενων με το αντικείμενο. Όχι μόνο προσφέρει ξερή γνώση μέσα από σελίδες βιβλίων και τύπων αλλά χτίζει με δομές σύγχρονες και ευχάριστες γνώση που όταν αποκτηθεί με αυτόν είναι πολύ δύσκολα κανείς να την αφήσει να ξεχαστεί.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

<https://evernote.com/evernote/guide/windows/>

<https://www.dropbox.com/gs>

<http://www.teamviewer.com/el/products/screenshots.aspx>

<http://www.teamviewer.com/el/products/online-meeting.aspx>

<http://www.teamviewer.com/el/products/remotecontrol.aspx>

<https://scratch.mit.edu/about/>

http://www.courselab.com/view_doc.html?mode=doc&doc_id=5799960992579148555

<https://www.edmodo.com/about>

<https://www.edmodo.com/corporate/terms-of-service?language=en>

