



Π 1901 – Παιδαγωγικοί προβληματισμοί από την εισαγωγή των ΤΠΕ στην εκπαίδευση

Ενότητα 9: Μαθητής και Τ.Π.Ε.

Κωνσταντίνος Μπίκος
Φιλοσοφίας-Παιδαγωγικής



Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης» έχει χρηματοδοτήσει μόνο την αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



E-Entertainment: Επιπτώσεις στη διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου των μαθητών 1/9

Τηλεόραση: μονόδρομη επικοινωνία, ψυχαγωγία, ενημέρωση.

Όσον αφορά στη μάθηση, αποτέλεσε το «σκαλοπάτι» μετάβασης απ' το βιβλίο στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.



E-Entertainment: Επιπτώσεις στη διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου των μαθητών 2/9

Οι θετικές επιδράσεις

Εκπαιδευτικά / μορφωτικά προγράμματα.

Εμπλουτισμός γνωστικού υποβάθρου.

Απομνημόνευση μέσω της κίνησης: η κίνηση, ήχος, εικόνα κινεί το ενδιαφέρον.

Οι αρνητικές συνέπειες

Εμφάνιση φαινομένων βίας και επιθετικής συμπεριφοράς.

Μίμηση αρνητικών προτύπων.

Κίνδυνος παθητικής συμπεριφοράς/αδράνεια



E-Entertainment: Επιπτώσεις στη διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου των μαθητών 3/9

Βιντεοπαιχνίδια- ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Συνδυασμός της **τηλεόρασης** με δυνατότητες του **ηλεκτρονικού υπολογιστή.**

Αρνητικά χαρακτηριστικά.

Μια κακή παράδοση για **βίαια και ανταγωνιστικά** σενάρια παιχνιδιού – **Αντίλογος:** λειτουργούν και ως «**κάθαρση**» στις παρορμήσεις για βία.

Ηλεκτρονική κατατονία.



E-Entertainment: Επιπτώσεις στη διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου των μαθητών 4/9

Θετικά χαρακτηριστικά.

Ανάπτυξη γνωστικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων.

Ανάπτυξη δεξιοτήτων: η σωστή αντίληψη χώρου και χρόνου, η συνεργασία χεριού-ματιού και η ταχύτητα σκέψης-δράσης.

Εξοικείωση με λειτουργίες του υπολογιστή.

Ανάπτυξη σκέψης, στρατηγικών και συλλογισμών.



E-Entertainment: Επιπτώσεις στη διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου των μαθητών 5/9

Εκπαιδευτικά παιχνίδια

Η «πετυχημένη» μάθηση είναι ένας συνδυασμός πολλών παραγόντων. Κάποιοι από αυτούς είναι η κριτική σκέψη, η ανάπτυξη στρατηγικής για την κατανόηση και επίλυση προβλημάτων, η περιέργεια και φαντασία, η **προσπάθεια και ανταμοιβή**. Επίσης στην «ιδεατή» μάθηση συμβάλλει πολλές φορές η **ενεργός ενασχόληση** του μαθητή όπως και ο πειραματισμός. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια περικλείουν όλες αυτές τις προϋποθέσεις, ενώ ταυτόχρονα είναι σε θέση να προσφέρουν **σημαντικά κίνητρα** στους μαθητές τοποθετώντας τους σε έναν εικονικό κόσμο στον οποίο θα **«επιβιώνουν»**, είτε μόνοι τους είτε με αμοιβαία συνεργασία.



E-Entertainment: Επιπτώσεις στη διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου των μαθητών 6/9

Είναι ένα περιβάλλον μέσα από το οποίο ο μαθητής θα παίξει και θα αλληλεπιδράσει με τον υπολογιστή με στόχο την επιβράβευση ή την ηθική ικανοποίηση. Ταυτόχρονα δίνεται η δυνατότητα να βελτιώσει το γνωστικό του υπόβαθρο και να εμπεδώσει βιωματικά τις έννοιες που διδάσκεται στους διάφορους τομείς.

Μαθησιακοί στόχοι.

Κανόνες.

Αλληλεπιδραστικότητα.

Ανατροφοδότηση.



E-Entertainment: Επιπτώσεις στη διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου των μαθητών 7/9

Πρόκληση / απρόβλεπτο.

Σύνδεση με προϋπάρχουσα γνώση.

Ψυχαγωγία/ανάπτυξη κινήτρων.

Είδη εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Παιχνίδια αναλογισμού.

Παιχνίδια περιπέτειας-στρατηγικής/δράσης.

Παιχνίδια προσομοίωσης.



E-Entertainment: Επιπτώσεις στη διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου των μαθητών 8/9

Η αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου του μαθητή (e-entertainment).

Ηλεκτρονικά Παιχνίδια με δράση, στηρίζονται σε μια ιστορία ή γνωστές φιγούρες.

Εξάπτουν τη φαντασία.

Απαιτούν ταύτιση με πρωταγωνιστή.

Δημιουργούν έναν ονειρικό κόσμο.

Κινητοποιούν με την επιβράβευση / ανταγωνισμό.



E-Entertainment: Επιπτώσεις στη διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου των μαθητών 9/9

Αξιοποίηση των ΤΠΕ από παιδιά και νέους.

Ψυχαγωγία.

Κοινωνική δικτύωση.

Ενημέρωση.



Σημείωμα Αναφοράς

Copyright Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Κωνσταντίνος Μπίκος.
«Π 1901 – Παιδαγωγικοί προβληματισμοί από την εισαγωγή των ΤΠΕ στην
εκπαίδευση. Μαθητής και Τ.Π.Ε.». Έκδοση: 1.0. Θεσσαλονίκη 2014. Διαθέσιμο
από τη δικτυακή διεύθυνση: <http://eclass.auth.gr/courses/OCRS292/>



Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά - Παρόμοια Διανομή [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».



Ο δικαιούχος μπορεί να παρέχει στον αδειοδόχο ξεχωριστή άδεια να χρησιμοποιεί το έργο για εμπορική χρήση, εφόσον αυτό του ζητηθεί.

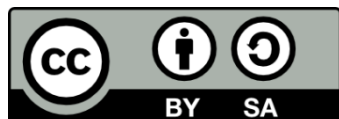
[1] <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>





Τέλος ενότητας

Επεξεργασία: <Αντώνης Χατζηχρήστος>
Θεσσαλονίκη, <Χειμερινό Εξάμηνο 2013-2014>



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Διατήρηση Σημειωμάτων

Οποιαδήποτε αναπαραγωγή ή διασκευή του υλικού θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει:

- το Σημείωμα Αναφοράς
- το Σημείωμα Αδειοδότησης
- τη δήλωση Διατήρησης Σημειωμάτων
- το Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (εφόσον υπάρχει)

μαζί με τους συνοδευόμενους υπερσυνδέσμους.

