



Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«Προηγμένα Συστήματα Πληροφορικής»

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	«Εκπαιδευτική Πλατφόρμα Εκμάθησης Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας» "Educational Platform of Learning Greek Sign Language"
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	Μπαρμπαγιάννη Αγγελική- Παναγιώτα
Πατρώνυμο	Σαράντος
Αριθμός Μητρώου	ΜΠΣΠ/10051
Επιβλέπων	Μαρία Βίβου, Πρόεδρος Τμήματος

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

Ημερομηνία Παράδοσης

Απρίλιος 2013

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

(υπογραφή)

(υπογραφή)

(υπογραφή)

Δρ. Βίρβου Μαρία
Πρόεδρος Τμήματος

Δρ. Γεώργιος Τσιχριντζής
Καθηγητής

Δρ. Φούντας Ευάγγελος
Καθηγητής

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	4
ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	7
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	9
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	10
ABSTRACT	10
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	11
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 : ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ (ADAPTIVE EDUCATIONAL SYSTEMS)	12
1.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ.....	12
1.2 ΓΙΑΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΝΤΑΙ ΤΑ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΥΠΕΡΜΕΣΑ.....	13
1.3 ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	13
1.4 ΕΠΙΠΕΔΑ ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗΣ	14
1.5 Η ΑΝΑΓΚΗ ΤΗΣ ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗΣ ΣΤΑ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ	14
1.6 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	15
1.7 ΣΤΟΧΟΣ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΟΤΗΤΑΣ.....	16
1.8 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΕΞΥΠΝΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ (ΕΣΔ)	16
1.9 ΕΙΔΗ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ.....	16
1.10 ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ	17
1.11 ΔΟΜΗ ΣΕΛΙΔΩΝ.....	17
1.12 ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ.....	17
1.13 ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ	18
1.14 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΟΘΟΝΩΝ.....	18
1.15 ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΩΘΗΣΗΣ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ.....	19
1.16 ΠΛΟΗΓΗΣΗ.....	19

1.17	ΔΟΜΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΚΑΙ ΕΛΕΓΧΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΧΡΗΣΤΗ.....	19
1.18	ΤΕΧΝΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ.....	19
	ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΜΕΧΡΙ ΣΗΜΕΡΑ	21
2.1	«ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΑ ΝΟΗΜΑΤΑ»	21
2.2	ΣΕΙΡΑ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ Ε.Ν.Γ	22
2.3	ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΓΙΑ Smartphones	22
2.4	ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΔΟΣΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΕΣΩ ΝΟΗΜΑΤΩΝ.....	22
2.5	ΧΗΜΕΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ	22
2.6	ΧΗΜΕΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ ΚΑΙ ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ	23
2.7	ΛΕΞΙΚΟ ΕΝΓ ΓΙΑ ΓΕΩΠΟΝΙΑ, ΤΡΟΦΙΜΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ (Παραγωγή: Φ. Σαρινοπούλου) ..	23
	ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΠΑΡΟΥΣΑ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ	24
	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ.....	26
3.1	ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ	26
3.2	ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΜΕΝΟΥ.....	28
3.3	ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΜΗ ΕΓΓΕΓΡΑΜΜΕΝΟΥ/ΜΗ ΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΟΥ ΧΡΗΣΤΗ.....	29
3.4	ΕΓΓΡΑΦΗ.....	32
3.5	ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ	34
3.6	ΣΥΝΔΕΣΗ ΕΓΓΕΓΡΑΜΕΝΟΥ ΧΡΗΣΤΗ.....	35
	ΤΕΣΤ ΚΑΤΑΤΑΞΗΣ	36
3.7	ΕΠΙΠΕΔΟ ΑΡΧΑΡΙΩΝ	41
3.8	ΣΕΙΡΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ.....	41
	ΤΕΣΤ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΑΡΧΑΡΙΩΝ	47
3.9	ΠΡΟΒΟΛΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ	51
3.10	ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΩΝ.....	52
3.11	ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ	52

3.12	ΣΕΙΡΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ.....	54
3.13	TEST ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΩΝ.....	58
3.14	Η ΛΕΞΗ ΤΗΣ ΗΜΕΡΑΣ.....	64
3.15	Η ΦΡΑΣΗ ΤΗΣ ΕΒΔΟΜΑΔΑΣ.....	65
3.16	ONLINE ΧΡΗΣΤΕΣ	66
3.17	ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ.....	66
3.18	ΒΟΗΘΕΙΑ.....	68
3.19	ΣΥΧΝΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	69
3.20	ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ.....	70
3.21	ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ «ΘΥΜΑΤΑΙ»	74
3.22	ΠΡΟΒΟΛΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ	76
3.23	ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΓΙΑ ΕΣΑΣ.....	77
3.24	ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΑΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΑΠΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΦΟΙΤΗΤΗ	78
	ΞΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	79
	ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	80
	ΠΗΓΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	81

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

ΕΙΚΟΝΑ 1: ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ.....	26
ΕΙΚΟΝΑ 2: ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΜΕΝΟΥ	28
ΕΙΚΟΝΑ 3:ΆΡΝΗΣΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ	29
ΕΙΚΟΝΑ 4: ΑΛΦΑΒΗΤΟ	30
ΕΙΚΟΝΑ 5: ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΑΛΦΑΒΗΤΟΥ.....	30
ΕΙΚΟΝΑ 6: ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΣΤΟ ΔΙΣΚΟ.....	31
ΕΙΚΟΝΑ 7: ΜΕΝΟΥ ΕΓΓΡΑΦΗ	32
ΕΙΚΟΝΑ 8: ΦΟΡΜΑ ΕΓΓΡΑΦΗΣ	32
ΕΙΚΟΝΑ 9: ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ	33
ΕΙΚΟΝΑ 10: ΕΠΙΤΥΧΗΣ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΕΓΓΡΑΦΗΣ.....	33
ΕΙΚΟΝΑ 11: ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ.....	34
ΕΙΚΟΝΑ 12: ΣΥΝΔΕΣΗ ΕΓΓΕΓΡΑΜΜΕΝΟΥ ΧΡΗΣΤΗ.....	35
ΕΙΚΟΝΑ 13: TEST ΚΑΤΑΤΑΞΗΣ.....	36
ΕΙΚΟΝΑ 14: ΜΟΡΦΗ ΕΡΩΤΗΣΗΣ.....	37
ΕΙΚΟΝΑ 15: ΥΠΟΒΟΛΗ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ.....	38
ΕΙΚΟΝΑ 16: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ TEST ΚΑΤΑΤΑΞΗΣ	39
ΕΙΚΟΝΑ 17: ΜΕΛΕΤΗΣΤΕ ΞΑΝΑ ΤΗΝ ΕΝΟΤΗΤΑ	39
ΕΙΚΟΝΑ 18: ΧΡΩΜΑΤΑ.....	41
ΕΙΚΟΝΑ 19: ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ.....	42
ΕΙΚΟΝΑ 20: ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ.....	43
ΕΙΚΟΝΑ 21: ΒΑΣΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ	44
ΕΙΚΟΝΑ 22: ΗΜΕΡΕΣ-ΜΗΝΕΣ-ΕΠΟΧΕΣ	45
ΕΙΚΟΝΑ 23: ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ- ΆΝΟΙΞΗ.....	46
ΕΙΚΟΝΑ 24: TEST ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΑΡΧΑΡΙΩΝ.....	47
ΕΙΚΟΝΑ 25: ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΡΩΤΗΣΗΣ TEST	48
ΕΙΚΟΝΑ 26: ΥΠΟΒΟΛΗ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ ΤΟΥ TEST.....	49
ΕΙΚΟΝΑ 27: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ TEST ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ	50
ΕΙΚΟΝΑ 28: ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ.....	50
ΕΙΚΟΝΑ 29: ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΩΝ	51
ΕΙΚΟΝΑ 30: ΦΡΑΣΕΙΣ ΣΤΗΝ Ε.Ν.Γ.....	52
ΕΙΚΟΝΑ 31: ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ.....	53
ΕΙΚΟΝΑ 32: ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΑ	54
ΕΙΚΟΝΑ 33: ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ- ΤΑΜΙΑΣ.....	54
ΕΙΚΟΝΑ 34: ΠΑΡΟΜΟΙΕΣ ΧΕΙΡΟΜΟΡΦΕΣ.....	55
ΕΙΚΟΝΑ 35: ΣΧΕΤΙΚΑ VIDEOS-ΧΕΙΡΟΜΟΡΦΗ Α	56
ΕΙΚΟΝΑ 36: ΣΧΕΤΙΚΑ VIDEOS	57
ΕΙΚΟΝΑ 37: ΣΕΙΡΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ	58
ΕΙΚΟΝΑ 38: TEST ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΩΝ	59
ΕΙΚΟΝΑ 39: TEST ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΩΝ 2	60

ΕΙΚΟΝΑ 40: ΥΠΟΒΟΛΗ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ.....	61
ΕΙΚΟΝΑ 41: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ TEST 1.....	62
ΕΙΚΟΝΑ 42: ΜΕΛΕΤΗΣΤΕ ΞΑΝΑ-ΠΑΡΟΜΟΙΕΣ ΧΕΙΡΟΜΟΡΦΕΣ.....	63
ΕΙΚΟΝΑ 43: ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΘΕΜΑΤΑ	63
ΕΙΚΟΝΑ 44: Η ΛΕΞΗ ΤΗΣ ΗΜΕΡΑΣ	64
ΕΙΚΟΝΑ 45: Η ΦΡΑΣΗ ΤΗΣ ΕΒΔΟΜΑΔΑΣ	65
ΕΙΚΟΝΑ 46: ΧΡΗΣΤΕΣ ONLINE 1	66
ΕΙΚΟΝΑ 47: ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ	66
ΕΙΚΟΝΑ 48: Η ΟΜΑΔΑ ΜΑΣ-Η ΠΟΡΕΙΑ ΜΑΣ	67
ΕΙΚΟΝΑ 49: ΜΕΝΟΥ ΒΟΗΘΕΙΑ 1.....	68
ΕΙΚΟΝΑ 50: ΣΥΧΝΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ.....	69
ΕΙΚΟΝΑ 51: ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ.....	70
ΕΙΚΟΝΑ 52: ΜΕΝΟΥ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ.....	71
ΕΙΚΟΝΑ 53: ΦΟΡΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ	71
ΕΙΚΟΝΑ 54: ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ ΧΡΗΣΤΗ.....	72
ΕΙΚΟΝΑ 55: ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΜΑΣΤΕ-ΧΑΡΤΗΣ	72
ΕΙΚΟΝΑ 56: ΤΟ ΟΡΑΜΑ ΜΑΣ.....	73
ΕΙΚΟΝΑ 57: ΕΙΣΟΔΟΣ ΠΑΛΙΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	74
ΕΙΚΟΝΑ 58: ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΚΑΤΑΤΑΞΗ	75
ΕΙΚΟΝΑ 59: ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ	76
ΕΙΚΟΝΑ 60: ΜΗ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΔΕΣΗ.....	77

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η παρούσα μελέτη έγινε με αφορμή τη διπλωματική εργασία μου για το μεταπτυχιακό πρόγραμμα «Προηγμένα Συστήματα Πληροφορικής» του τμήματος Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πειραιώς με κατεύθυνση «Ευφυείς Τεχνολογίες Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου Υπολογιστή».

Επιβλέπων της παρούσας διατριβής ήταν η κ. Βίβρου Μαρία, Πρόεδρος του τμήματος Πληροφορικής, την οποία ευχαριστώ για τη βοήθεια που μου παρείχε σε οποιαδήποτε απορία και πρόβλημα προέκυψε κατά τη διάρκεια υλοποίησης της παρούσας εκπαιδευτικής πλατφόρμας.

Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω την Ομοσπονδία Κωφών Ελλάδος και την καθηγήτριά μου Παντελάκη Αρτεμισία για το υλικό που μου παρείχαν, ώστε να ολοκληρωθεί η συγκεκριμένη εκπαιδευτική πλατφόρμα για την εκμάθηση της ελληνικής νοηματικής γλώσσας σε οποιονδήποτε χρήστη το επιθυμεί. Το υλικό αυτό χρησιμοποιείται αποκλειστικά στο πλαίσιο της συγκεκριμένης μεταπτυχιακής διατριβής και δεν επιτρέπεται η δημοσίευσή του.

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η ελληνική νοηματική γλώσσα από το 2000 και με τον νόμο 2817/2000, αποτελεί επίσημη γλώσσα της κοινότητας των Ελλήνων Κωφών. Πρόκειται για μια γλώσσα όπως όλες οι άλλες που μπορεί να αναλυθεί και να μελετηθεί μεμονωμένα. Η ιδιαιτερότητα της νοηματικής γλώσσας είναι πως είναι οπτικοκινητική και όχι προφορική. Δεν εκφράζεται δηλαδή με τη γλώσσα όπως η ομιλούμενη αλλά με τη κίνηση των χεριών, την έκφραση του προσώπου, τις κινήσεις του σώματος. Έχει τους δικούς της γραμματικούς και συντακτικούς κανόνες που τη διαφοροποιούν σε μεγάλο βαθμό από την ομιλούμενη. Η χρήση της νοηματικής αποτελεί βασική προϋπόθεση για την ένταξη οποιουδήποτε ατόμου στη κοινότητα των κωφών. Σημασία δεν έχει ο βαθμός ακουστικής απώλειας αλλά η γνώση της γλώσσας και ο σεβασμός της κουλτούρας των κωφών.

Για τους λόγους αυτούς αποφάσισα να δημιουργήσω μία εκπαιδευτική πλατφόρμα στην οποία οποιοσδήποτε χρήστης θα μπορεί να έχει πρόσβαση στο εκπαιδευτικό υλικό που προσφέρεται με τη μορφή video στην παρούσα σελίδα. Δίνεται στο χρήστη η δυνατότητα να παρακολουθήσει τις σειρές μαθημάτων που παρέχονται και οι οποίες υπάγονται σε επίπεδα, αυτό των «Αρχάριων» και αυτό των «Προχωρημένων». Αν ο χρήστης εγγραφεί στο σύστημα, έχει τη δυνατότητα αφού ολοκληρώσει την παρακολούθηση του εκπαιδευτικού υλικού, να πραγματοποιήσει ορισμένα Tests Αξιολόγησης όπου κρίνονται οι γνώσεις του βάσει των απαντήσεων που δίνει. Το σύστημα είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο ώστε όταν εντοπίζει λάθη να προτείνει στο χρήστη συγκεκριμένες σειρές μαθημάτων προς μελέτη όπου φαίνεται να παρουσιάζει γνωστική αδυναμία.

Πρόκειται για μία λειτουργική πλατφόρμα η οποία προσφέρει περαιτέρω περιθώρια εξέλιξης της από επόμενους μεταπτυχιακούς φοιτητές.

ABSTRACT

The Greek sign language since 2000 and Law 2817/2000, is the official language of the Deaf community of Greeks. It is a language like any other that can be analyzed and studied individually. The peculiarity of sign language is that people express themselves with hand movements, facial expression and body movements. It has its own grammar and syntax rules that differentiate it greatly from the spoken. The use of sign language is a prerequisite for membership of any person in the deaf community. It is not the degree of hearing loss, but the knowledge of the language and respect the culture of the deaf.

For these reasons I decided to create an educational platform where anyone can have access to the educational material offered in the form of video on this page. The user is given the opportunity to attend courses and classified in accordance with the level of knowledge to «Beginners» and those of «Advanced». If the user registers the platform has the opportunity to have access to Assessment Tests which assess the level of user's knowledge based on the answers he gives. The system is designed in such way that when it detects errors from the same unit it suggests to the user specific courses to study which seems to present cognitive weakness.

This is an operational platform which offers further scope for progression from coming graduate students.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στην σημερινή εποχή με τις μεγάλες δυνατότητες των υπολογιστικών συστημάτων καθώς και με την ραγδαία ανάπτυξη του διαδικτύου η εκπαίδευση με τη χρήση υπολογιστών έχει περάσει σε διαφορετική κατεύθυνση. Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση δίνει ένα διαφορετικό τρόπο πρόσβασης στην γνώση καθώς ένας μεγάλος αριθμός ανθρώπων μπορούν να έχουν πρόσβαση χωρίς χρονικούς και χωρικούς περιορισμούς. Το διαδίκτυο προσφέρει στον χρήστη ένα μέσο πρόσβασης στο υλικό και στον εκπαιδευτή ένα περιβάλλον εισαγωγής του υλικού και διαχείρισης της τάξης. Τα νέα συστήματα επιτρέπουν στους μαθητές να αλληλεπιδρούν σε μεγαλύτερο βαθμό σε σχέση με το παρελθόν κάνοντας έτσι την μάθηση πιο ενεργητική. Οι σημερινοί υπολογιστές παρέχουν μεγάλα αποθηκευτικά μέσα, άριστα γραφικά, αυξημένη μνήμη και επιτρέπουν τη χρήση πιο αλληλεπιδραστικών πολυμεσικών και υπερμεσικών εφαρμογών.

Το μεγάλο πλεονέκτημα της διδασκαλίας στο διαδίκτυο είναι η ανεξαρτησία από την αίθουσα και η ανεξαρτησία από την πλατφόρμα καθώς και το χαμηλό κόστος μαθημάτων για τους μαθητές. Μια εφαρμογή μπορεί να εγκατασταθεί σε έναν server και να χρησιμοποιηθεί από χιλιάδες χρήστες σε όλον τον κόσμο. Το WWW και οι WWW browsers είναι ένα παράδειγμα για τις ευκολίες που παρέχει σήμερα το διαδίκτυο. Δηλαδή ακόμα και ένας αρχάριος χρήστης μπορεί να περιηγηθεί στο διαδίκτυο χωρίς δυσκολία. πληροφορίες (Brusilovsky, P., Schwarz, E., & Weber, G., 1996).

Η μεγάλη ανάπτυξη του Διαδικτύου (Internet) τα τελευταία χρόνια δημιούργησε νέες προοπτικές στην εκπαίδευση μέσω του υπολογιστή. Τώρα ένα μαθητής μπορεί, από όπου και αν βρίσκεται, να συνδεθεί σε ένα εκπαιδευτικό web server του internet και να διαβάσει τις ιστοσελίδες (web pages) με το θέμα που τον ενδιαφέρει, να λύσει ασκήσεις κ.α.. Η διαδικασία αυτή καλείται εκπαίδευση από απόσταση (distance learning). Ακόμη δημιουργούνται συνθήκες συνεργασίας μαθητών οι οποίοι μπορούν χρησιμοποιώντας το Internet και τις εφαρμογές τους για να ανταλλάζουν απόψεις, να επιλύουν απορίες μεταξύ τους κ.α. (μάθηση μέσω συνεργασίας - collaborative learning). Τα ΕΣΔ και οι τεχνικές τους αρχίσανε να εφαρμόζονται στη δημιουργία εκπαιδευτικών συστημάτων στο Internet. Ένα είδος τέτοιων συστημάτων που χρησιμοποιεί την hypertext μορφή του WWW είναι τα Προσαρμοστικά Εκπαιδευτικά Συστήματα (Adaptive Educational Systems)

Στη συγκεκριμένη εργασία παρουσιάζεται μια νέα ερευνητική περιοχή, τα Προσαρμοστικά Εκπαιδευτικά Συστήματα για το Διαδίκτυο, τα οποία υποστηρίζουν δυνατότητες εξατομικευμένης διδασκαλίας ή/και υποστήριξης των εκπαιδευόμενων. Τα συστήματα αυτά παρουσιάζονται μέσα στο πλαίσιο της αξιοποίησης του Διαδικτύου στην Εκπαίδευση από Απόσταση σαν δείγμα της εκπαιδευτικής του δυναμικής. Τα συστήματα αυτά αναγνωρίζουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του κάθε εκπαιδευόμενου και ανάλογα προσαρμόζουν τη συμπεριφορά τους. Σημαντικά θέματα τα οποία αφορούν τη λειτουργικότητα και το σχεδιασμό τους παρουσιάζονται όπως, η σκοπιμότητά τους, τα χαρακτηριστικά του χρήστη στα οποία το σύστημα προσαρμόζει τη συμπεριφορά του, τα χαρακτηριστικά του συστήματος τα οποία διαφοροποιούνται ανάλογα με το χρήστη καθώς και οι συγκεκριμένες τεχνολογίες οι οποίες υλοποιούν την προσαρμοστικότητα του συστήματος. Τέλος, παρουσιάζεται συνοπτικά ένα πρωτότυπο προσαρμοστικό εκπαιδευτικό σύστημα για το Διαδίκτυο, το οποίο σχεδιάστηκε για να ικανοποιήσει χρήστες ακούοντες και μη οι οποίοι επιθυμούν να διδαχθούν την Ελληνική Νοηματική Γλώσσα μέσω videos και Test Αξιολόγησης.

Όταν χρησιμοποιούμε την φράση πληροφορική στην εκπαίδευση εννοούμε τους διάφορους τρόπους που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την τεχνολογία της πληροφορικής για να εξυπηρετηθεί ο στόχος της εκπαίδευσης. Στην ουσία δηλαδή μιλάμε για εκπαιδευτικό λογισμικό, δηλαδή για προγράμματα και περιβάλλοντα ανάπτυξης λογισμικού που έχουν να κάνουν με την εκπαίδευση. Με άλλα λόγια η ερώτηση που μας απασχολεί είναι πώς μπορεί ο υπολογιστής να διδάξει κάτι στον χρήστη.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 : ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ (ADAPTIVE EDUCATIONAL SYSTEMS)

1.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Τα Προσαρμοστικά Συστήματα είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τα ατομικά χαρακτηριστικά του κάθε μαθητή και κατά συνέπεια προσαρμόζουν τις λειτουργίες τους σύμφωνα με τη συμπεριφορά των χρηστών. Σημαντικά θέματα έχοντας υπόψη τη λειτουργικότητα και το σχεδιασμό τους, αποτελούν ο σκοπός ανάπτυξής τους, τα χαρακτηριστικά του χρήστη με βάση τα οποία η συμπεριφορά του συστήματος είναι προσαρμοσμένη, τα χαρακτηριστικά του συστήματος, που διαφοροποιούνται ανάλογα με το χρήστη, καθώς και οι συγκεκριμένες τεχνολογίες που χρησιμοποιούν για την εφαρμογή της προσαρμογής.

Τα Προσαρμοστικά Εκπαιδευτικά Συστήματα (ΠΕΣ) συγκεντρώνουν χαρακτηριστικά των ΕΣΔ και των Προσαρμοστικών Συστημάτων Υπερκειμένου (Adaptive Hypermedia Systems). Τα Προσαρμοστικά Εκπαιδευτικά Συστήματα προσπαθούν να προσαρμόσουν το περιεχόμενο και τα links (συνδέσεις) μιας σελίδας υπερκειμένου (hypertext) στο μοντέλο του χρήστη. Οι τεχνικές που χρησιμοποιούν συνδυάζονται με τις τεχνικές των ΕΣΔ στη δημιουργία Προσαρμοστικών Συστημάτων Υπερκειμένου. Με την διάδοση του WWW δόθηκε αρκετά μεγάλη ώθηση στην ανάπτυξη ΠΕΣ αλλά και γενικότερα στην ανάπτυξη Προσαρμοστικών Συστημάτων Υπερκειμένου. Σε αυτό συντέλεσαν οι παρακάτω λόγοι:

- Η hypertext φύση του Web τον καθιστά μια πλατφόρμα κατάλληλη για δημιουργία προσαρμοστικών συστημάτων εφαρμογών.
- Μια Web εφαρμογή μπορεί να εγκατασταθεί σε ένα ισχυρό Web Server και να προσπελαστεί από πολλούς χρήστες. Αυτή η συναλλαγή με πολλούς χρήστες διαφορετικού ταμπεραμέντου, δημιουργεί ανάγκες για κατάλληλη προσαρμοστικότητα (adaptability) των εφαρμογών. Η ανάγκη αυτή γίνεται μεγαλύτερη αν αναλογιστεί κανείς ότι ο χρήστης που προσπελαύνει μία web εφαρμογή είναι συνήθως μόνος του.
- Το πεδίο της δημιουργίας ευφώνων εκπαιδευτικών συστημάτων στο Web είναι αρκετά πολύπλευρο και προσέλκυσε πολλούς ερευνητές από διάφορες περιοχές. Για το λόγο αυτό τα ΠΕΣ συστήματα αποτελούν μια από τις πιο διαδομένες κατηγορίες Προσαρμοστικά Συστήματα στο Web.
- Σήμερα ολοένα και περισσότερο γίνεται λόγος για την ανάγκη που υπάρχει για συνεχόμενη κατάρτιση αφού η συσσώρευση της γνώσης είναι τεράστια σε όλους τους επιστημονικούς τομείς. Το Internet και το WWW προσφέρουν ένα περιβάλλον που μπορεί να βοηθήσει σημαντικά προς αυτή την κατεύθυνση. Το Internet καταργεί τις αποστάσεις και η εκπαίδευση είναι δυνατή από οποιοδήποτε σημείο και αν βρίσκεται ο ενδιαφερόμενος. Η διαδικασία να εκπαιδεύεται κάποιος από μακριά με διάφορα μέσα ονομάζεται, όπως έχει ήδη ειπωθεί, «εκπαίδευση από απόσταση» (distance learning). Η εκπαίδευση από απόσταση εφαρμόζεται και στο ανοιχτό πανεπιστήμιο που άρχισε να λειτουργεί πρόσφατα και στη χώρα μας. Η συμβολή των Web ΠΕΣ στον τομέα αυτό της εξ' αποστάσεως μάθησης μπορεί να αποδειχτεί αρκετά σημαντική.

1.2 ΓΙΑΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΝΤΑΙ ΤΑ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΥΠΕΡΜΕΣΑ

Όπως αναφέρει ο De Bra (2002) η ελεύθερη πλοήγηση σε υπερμεσικά συστήματα δεν είναι αποτελεσματικός τρόπος για μάθηση. Ο χρήστης δεν γνωρίζει ποιοι δεσμοί είναι σχετικοί γι αυτόν αφού στο περιβάλλον των υπερμέσων μπορεί να επιλέξει οποιονδήποτε δεσμό επιθυμεί. Το αποτέλεσμα είναι οι χρήστες μπορεί πολύ εύκολα να αποκλίνουν από τους αρχικούς στόχους τους.

Τα Προσαρμοστικά Εκπαιδευτικά Συστήματα παρουσιάζουν περιεχόμενο για εξατομικευμένη μάθηση και στοχεύουν στο να υποστηρίξουν τον εκπαιδευόμενο δίνοντας στο σύστημα τη δυνατότητα να προσαρμόζεται δυναμικά ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του κάθε εκπαιδευόμενου και την πρόοδό του. (Brusilovsky, 1996;1998; 2001). Τα χαρακτηριστικά αυτά καταγράφονται στο μοντέλο εκπαιδευόμενου, που αποτελεί δομική μονάδα του συστήματος ,και το οποίο δυναμικά ενημερώνεται σε όλη τη διάρκεια αλληλεπίδρασης ανθρώπου- συστήματος.

Οι ερευνητικές τάσεις κατηγοριοποιούνται σύμφωνα με τα παρακάτω:

- Μοντελοποίηση του πεδίου γνώσης

Το σύστημα θα πρέπει να προσαρμόζεται δυναμικά ανάλογα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες

- Μοντελοποίηση του εκπαιδευόμενου που αποτελείται από:
 - Τη διερεύνηση εκείνων των χαρακτηριστικών του εκπαιδευόμενου που είναι σημαντικά για τη μάθηση και την προσαρμογή του συστήματος. Αυτά μπορεί να είναι η πρότερη γνώση, το επίπεδο γνώσης, οι προτιμήσεις του εκπαιδευόμενου, οι παράγοντες προσωπικότητας, οι γνωσιακοί παράγοντες, συναισθήματα, κ.τ.λ
 - Τον τρόπο υπολογισμού των χαρακτηριστικών του εκπαιδευόμενου, καθώς και τη δόμηση και την αναπαράστασή του στο σύστημα
- Αξιοποίηση των ιδιαίτερων γνωρισμάτων των εκπαιδευόμενων
- Πώς θα εμπλέκεται ο εκπαιδευόμενος στη μαθησιακή διαδικασία (learner control) και του διαμοιρασμού του ελέγχου μεταξύ εκπαιδευόμενου και συστήματος

Αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας και της ευχρηστίας των Προσαρμοστικών Συστημάτων (Magoulas et al., 2003; Brusilovsky, 2001; Paramythis et al., 2001)

1.3 ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Υπάρχουν πολλές στρατηγικές με τις οποίες τα Προσαρμοστικά Συστήματα μπορούν να προωθήσουν την υλοποίηση εναλλακτικών ενισχύοντας τις παραδοσιακές τεχνικές:

- Ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού σύμφωνα με τις ανάγκες και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των μαθητών
- Ενίσχυση της συμμετοχής των μαθητών σε συνεργατικές δραστηριότητες και υποστήριξη της επικοινωνίας των μαθητών
- Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να ελέγξουν την αλληλεπίδρασή τους με το μαθησιακό περιβάλλον και να διαγνώσουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους.

1.4 ΕΠΙΠΕΔΑ ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗΣ

Μπορούμε να διακρίνουμε διάφορα επίπεδα προσαρμογής ανάλογα με το ποιος αναλαμβάνει την πρωτοβουλία προσαρμογής, δηλαδή το σύστημα ή ο εκπαιδευόμενος (Kay, 2001; Murray, 1991). Σημαντικό θέμα στη σχεδίαση των Προσαρμοστικών συστημάτων είναι ο τρόπος με τον οποίο αξιοποιούνται και οι δύο μορφές προσαρμογής:

- Η προσαρμοστικότητα (adaptivity)

Όπου το σύστημα προσαρμόζεται στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του εκπαιδευόμενου με έναν τρόπο ελεγχόμενο από το σύστημα (system-controlled)

- Η προσαρμοσιμότητα (adaptability)

Όπου το σύστημα υποστηρίζει παρεμβάσεις από τον τελικό χρήστη, δηλαδή τον εκπαιδευόμενο, προσφέροντάς του ακόμα και τον έλεγχο της εκπαιδευτικής διαδικασίας (learner-controlled).

1.5 Η ΑΝΑΓΚΗ ΤΗΣ ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗΣ ΣΤΑ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Η απεικόνιση των αναγκών και των χαρακτηριστικών του κάθε εκπαιδευόμενου στη σχεδίαση ενός εκπαιδευτικού συστήματος (Grigoriadou and Paranikolaou, 2001) αποτελεί σημαντικό ερευνητικό στόχο.

Οι άξονες που διαμορφώνουν το γενικό πλαίσιο της αλληλεπίδρασης εκπαιδευόμενου και συστήματος είναι τρεις:

- Τα χαρακτηριστικά του χρήστη τα οποία κατευθύνουν την προσαρμοστικότητα του συστήματος (στα χαρακτηριστικά του χρήστη στα οποία το σύστημα προσαρμόζει τη συμπεριφορά του)
- Τα χαρακτηριστικά του συστήματος τα οποία διαφοροποιούνται ανάλογα με το προφίλ του χρήστη και οι συγκεκριμένες τεχνολογίες προσαρμογής που υιοθετούνται για την υλοποίηση της προσαρμοστικότητας του συστήματος
- Η διάσταση της προσαρμοσιμότητας των Προσαρμοστικών Συστημάτων (10-μυрони)

Τα προσαρμοστικά εκπαιδευτικά συστήματα συνδυάζουν δυο διαφορετικές προσεγγίσεις στην χρήση του υπολογιστή στην εκπαίδευση. Την δασκαλοκεντρική προσέγγιση των ITS τα οποία καθοδηγούν τον χρήστη προτείνοντας του την καλύτερη δραστηριότητα ή υλικό κατά τη διαδικασία της μάθησης και την μαθητοκεντρική προσέγγιση των υπερμεσικών συστημάτων.

1.6 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Στην πράξη και δεδομένου ότι ο σχεδιασμός ενός Εκπαιδευτικού Συστήματος στοχεύει πέρα από την ευχρηστία και τη μάθηση, σε ένα περιβάλλον υπερμέσων προκύπτουν διάφορα προβλήματα, όπως:

- είναι αμφίβολο εάν όλοι οι εκπαιδευόμενοι καταφέρουν να ακολουθήσουν την προσωπική τους πορεία στο υλικό (Jonassen, McAleese, Mayes, 1993)
- το επίπεδο γνώσης των εκπαιδευόμενων σχετικά με το γνωστικό αντικείμενο διαφέρει σημαντικά (γνωστικό υπόβαθρο), ενώ μπορεί να αναπτυχθεί διαφορετικά μέσω της τυχαίας αλληλεπίδρασης με το σύστημα (Hammond, 1989)
- οι εκπαιδευόμενοι τείνουν να χαθούν σε κατάσταση ελεύθερης πλοήγησης (*lost in hyperspace*) (Conklin, 1987), ειδικά όταν το πεδίο είναι μεγάλο και/ή οι εκπαιδευόμενοι είναι αρχάριοι στο γνωστικό αντικείμενο [με αποτέλεσμα οι συνεχόμενες και πολλαπλές επιλογές να οδηγούν σε γνωστική υπερφόρτωση (*cognitive overload*) (Gygi, 1991)
- οι εκπαιδευόμενοι, κατά την πλοήγησή τους στο υλικό, πιθανά να μην κατορθώσουν να αποκτήσουν μια συνολική εικόνα του παρεχόμενου υλικού και της δομής του (Hammond, 1989)
- και λόγω έλλειψης της κατάλληλης πληροφορίας που να τους βοηθά να διαμορφώσουν στόχους και να βρουν το υλικό που χρειάζονται, οι εκπαιδευόμενοι μπορεί να παγιδευτούν μέσα στο πεδίο που τους παρουσιάζεται και η πλοήγησή τους να είναι χασοκή και εκπαιδευτικά μη αποτελεσματική (Romiszowski, 1990)

1.7 ΣΤΟΧΟΣ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Η προσαρμοστικότητα σε ένα Εκπαιδευτικό Σύστημα στοχεύει να υποστηρίξει τον εκπαιδευόμενο στη διάρκεια της μελέτης του, προσδίδοντας στο σύστημα τη δυνατότητα να προσαρμόζεται δυναμικά ανάλογα με τον εκπαιδευόμενο και την εξέλιξή του. Τα συστήματα αυτά συντηρούν ένα μοντέλο του κάθε εκπαιδευόμενου βάση του οποίου προσαρμόζονται σε αυτόν, για παράδειγμα, προσαρμόζουν το περιεχόμενο των μαθημάτων στις επιλογές, το επίπεδο γνώσεων και τις προτιμήσεις του εκπαιδευόμενου, ή προτείνουν στον εκπαιδευόμενο τους πιο σχετικούς για το επίπεδο και τις προτιμήσεις του συνδέσμους (Mc Calla, 1992). Σημαντικό θέμα στο σχεδιασμό ενός τέτοιου συστήματος αποτελούν οι δυνατότητες παρέμβασης του εκπαιδευόμενου, οι οποίες συμβάλλουν στη διαμόρφωση του γενικότερου πλαισίου αλληλεπίδρασης εκπαιδευόμενου και συστήματος.

1.8 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΕΞΥΠΝΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ (ΕΣΔ)

- Να παρέχει προσαρμοστικές οδηγίες.
- Να οδηγείται-ελέγχεται από χρήστη.
- Να είναι οργανωμένο σε ενότητες.
- Να περιέχει ασκήσεις αυτο-αξιολόγησης.
- Να αποθηκεύει αποτελέσματα.
- Να περιέχει οπτικοακουστικά μηνύματα.
- Να παρέχει προσαρμοστική βοήθεια

1.9 ΕΙΔΗ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Ανάλογα με τον τρόπο που χρησιμοποιείται ένα προσαρμοστικό σύστημα διδασκαλίας και την κύρια τεχνολογία στην οποία βασίζεται υπάρχουν οι εξής κατηγορίες οι οποίες συνήθως αλληλοκαλύπτονται σε μεγάλο βαθμό:

- Ευφυή Συστήματα Διδασκαλίας
- Συγγραφικά Εργαλεία Προσαρμοστικών Συστημάτων
- Προσαρμοστικά Συστήματα Διδασκαλίας στο Διαδίκτυο
- Συστήματα Διδασκαλίας Βασισμένα στην Εικονική Πραγματικότητα
- Πολυμεσικά Συστήματα Διδασκαλίας
- Συνεργατικά Περιβάλλοντα Μάθησης

Οι πληροφορίες που περιέχονται στο μοντέλο του μαθητή

Το μοντέλο μπορεί να συγκεντρώνει τα εξής χαρακτηριστικά:

- 1) Να συμπεραίνει κάποιες πλευρές του μαθητή που δεν φαίνονται απ' ευθείας.
- 2) Να ερμηνεύει κάποιες ενέργειες.
- 3) Να διαπιστώνει ελλείψεις στη γνώση του μαθητή.
- 4) Να διαπιστώνει λανθασμένες εκδόσεις της γνώσης του μαθητή.

1.10 ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Η σχεδίαση εκπαιδευτικών εφαρμογών πρέπει να εκμεταλλεύεται και να αξιοποιεί τα χαρακτηριστικά και τα πλεονεκτήματα των πολυμεσικών στοιχείων και των υπερμεσικών δομών, δίχως να αποπροσανατολίζει το χρήστη και να τον αποσπά από το περιεχόμενο.

1.11 ΔΟΜΗ ΣΕΛΙΔΩΝ

1.12 ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ

- Προσέλκυση προσοχής
- Πληροφόρηση του μαθητή για τους στόχους του μαθήματος και παροχή κινήτρων
- Ανάκληση προηγούμενης γνώσης
- Παρουσίαση του περιεχομένου
- Παροχή καθοδήγησης
- Εξαγωγή συμπερασμάτων και αποτελεσμάτων
- Παροχή ανατροφοδότησης
- Αξιολόγηση συμπερασμάτων και αποτελεσμάτων
- Ανάπτυξη της μνήμης και μεταφορά μάθησης.

1.13 ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.14 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΟΘΟΝΩΝ

- Να προσελκύουν την προσοχή του χρήστη.
- Να αναπτύσσουν και να διατηρούν το ενδιαφέρον του.
- Να προωθούν την αναζήτηση, οργάνωση και επεξεργασία των πληροφοριών.
- Να προωθούν την εμπλοκή του χρήστη με το διδακτικό περιεχόμενο.
- Να διευκολύνουν την πλοήγηση χωρίς να τον αποπροσανατολίζουν.

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

1.15 ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΩΘΗΣΗΣ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ

- Να τμηματοποιείται το περιεχόμενο και να υπάρχουν ερωτήσεις με άμεση ανάδραση και ανακεφαλαιώσεις.
- Να υπάρχει δυνατότητα αλληλεπίδρασης ανά τρεις ή τέσσερις οθόνες ή ανά ένα λεπτό.

Η ανάδραση παρουσιάζει την απόκριση του συστήματος σε ερωτήματα από το χρήστη:

- Να παρουσιάζεται στην ίδια οθόνη το ερώτημα και η απάντηση χρήστη.
- Να παρέχεται επιβεβαίωση της ορθότητας των απαντήσεων του μαθητή.
- Να παρέχεται ανάδραση με ενθαρρυντικά για το χρήστη στοιχεία.

Κανόνες σχεδίασης εκπαιδευτικών εφαρμογών

1.16 ΠΛΟΗΓΗΣΗ

- Η διεπιφάνεια πρέπει να σχεδιάζεται κατάλληλα, ώστε να επιτρέπεται η εύκολη πλοήγηση χωρίς αποπροσανατολισμό σε μεγάλες βάσεις δεδομένων
- Εικονίδια για βοήθεια, απάντηση σε ερωτήματα, γλωσσάριο όρων, περιγραφή διδακτικών στόχων, πίνακα περιεχομένων, δυνατότητες ελέγχου στο πρόγραμμα, καταγραφή σχολίων του χρήστη

1.17 ΔΟΜΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΚΑΙ ΕΛΕΓΧΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΧΡΗΣΤΗ

- Εξαρτάται από το χρήστη
- Αυστηρές δομές για χρήστες μικρής ηλικίας.
- Πολυπλοκότερες δομές για έμπειρους χρήστες.

1.18 ΤΕΧΝΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ

- Χρώμα να επιδρά συναισθηματικά στο χρήστη
- Ήχος, βίντεο
- Προτείνεται να μην περιλαμβάνουν μεγάλο όγκο από διαφορετικά συστήματα συμβόλων.
- Απλότητα στη σχεδίαση (Βίρβου, Προσαρμοστικά Συστήματα Διδασκαλίας)

Η βαθιά αλλαγή που προκάλεσε στον τρόπο ζωής και την κοινωνική δομή η ενσωμάτωση εφαρμογών υψηλής τεχνολογίας στην απλή καθημερινότητα κατά τις τελευταίες δύο δεκαετίες, δημιούργησε νέους όρους συμμετοχής σε ένα κοινωνικό μοντέλο που ονομάστηκε Κοινωνία της Πληροφορίας (ΚτΠ). Στο πλαίσιο ανάπτυξης υπηρεσιών και εφαρμογών που χρησιμοποιεί ο

απλός πολίτης της ΚτΠ, έγινε γρήγορα αντιληπτό ότι υπάρχουν πλέον οι δυνατότητες να υποστηριχθεί η ισότιμη ένταξη στην κοινωνική ζωή ομάδων πληθυσμού που σε προηγούμενες συνθήκες βίωναν εξ' ορισμού αποκλεισμό. Συγκεκριμένα στο πλαίσιο της ΕΕ, γίνεται συστηματική αναφορά στα προβλήματα του κοινωνικού χάσματος αλλά και του χάσματος περιεχομένου που σχετίζεται με σημαντικά θέματα άμεσης στρατηγικής σχεδίασης όπως π.χ. τα περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης, ηλεκτρονικού εμπορίου, τηλε-εργασίας ή ηλεκτρονικής διακυβέρνησης, τα οποία αποτελούν βασικά συστατικά της ΚτΠ.

Οι προσπάθειες αντιμετώπισης αυτών των προβλημάτων αντανακλώνται και στις συστηματικές ερευνητικές και αναπτυξιακές πρωτοβουλίες της ΕΕ, που αφορούν τόσο τον σχεδιασμό, όσο και την ανάπτυξη σειράς διεπαφών και άλλων υπολογιστικών εργαλείων για τη συστηματική σταδιακή κάλυψη των αναγκών τόσο στην εκπαίδευση όσο και στην κοινωνική ζωή των ατόμων με αναπηρία (ΑμεΑ) με στόχο τη διευκόλυνση της ένταξης των ομάδων αυτών στην κοινωνική ζωή που διαμορφώνεται στο πλαίσιο της ΚτΠ. Παράλληλα, την μέχρι πριν λίγα χρόνια σοβαρή έλλειψη εκπαιδευτικών μέσων για την υποστήριξη της ΕΝΓ στο περιβάλλον της τάξης έρχεται να καλύψει, στις μέρες μας, τόσο η ωρίμαση των τεχνολογιών πολυμέσων και ψηφιακής εικόνας, όσο και η ανάπτυξη εξαιρετικά φιλικών διεπαφών, που επιτρέπουν την εύκολη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών από μαθητές και δασκάλους, δίχως να απαιτούνται από μέρους τους ιδιαίτερες γνώσεις πληροφορικής (Efthimiou & Fotinea, 2004). Όμως όσο η τεχνολογία άνοιξε πια τον δρόμο για την ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού για την ΕΝΓ, άλλο τόσο επιβάλλεται προσοχή στους τρόπους και στις μεθοδολογίες με τις οποίες παράγεται υλικό, κυρίως για την διδασκαλία της γλώσσας. (Nimertis_P)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΜΕΧΡΙ ΣΗΜΕΡΑ

Τα λογισμικά που ακολουθούν κατασκευάστηκαν από το Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου (Ι.Ε.Λ.) - Ερευνητικό κέντρο Αθηνά το οποίο δραστηριοποιείται από το 1999 και συμμετέχει στην ανάπτυξη συστημάτων και προϊόντων Γλωσσικής Τεχνολογίας που στοχεύουν στην υποστήριξη χρηστών με διάφορες αναπηρίες, με έμφαση στους χρήστες με προβλήματα όρασης και ακοής.

2.1 «ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΑ ΝΟΗΜΑΤΑ»

Περιβάλλον Διδασκαλίας Βασικού Λεξιλογίου της Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας

Το λογισμικό «Μαθαίνω τα Νοήματα» παρέχει ένα περιβάλλον διδασκαλίας του λεξιλογίου της Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας (ΕΝΓ) για το Νηπιαγωγείο και τις πρώτες τάξεις του Δημοτικού, τα περιεχόμενα του οποίου οργανώνονται με βάση τις αρχές, τα χαρακτηριστικά και τους κανόνες που διέπουν το λεξιλόγιο της γλώσσας. Οι μεθοδολογικές αρχές, οι θεματικές ενότητες, καθώς και οι προτεινόμενες δραστηριότητες του λογισμικού αναπτύσσονται σύμφωνα με τα πρόσφατα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΑΠΣ) της ΕΝΓ, όπως αυτά ορίζονται από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, υιοθετώντας σε όλα τα επίπεδα γλωσσικής επικοινωνίας με τον μαθητή την Ελληνική Νοηματική Γλώσσα, χωρίς ταυτόχρονη χρήση γραπτού ή προφορικού λόγου. Το λογισμικό υποστηρίζει την εξατομικευμένη διδασκαλία για την αποτελεσματικότερη επαφή του μαθητή με το διδακτικό αντικείμενο, είναι αξιοποιήσιμο σε τάξεις ένταξης, σε περιβάλλοντα συνδιδασκαλίας με μικρό αριθμό μαθητών και σε Ειδικά Σχολεία Κωφών. Το λημματολόγιο του λογισμικού «Μαθαίνω τα Νοήματα» περιλαμβάνει, στο μεγαλύτερο μέρος του, νοήματα για έννοιες που απαντώνται και στην διδακτέα ύλη των αντίστοιχων τάξεων της Γενικής Αγωγής, και εμπλουτίζεται με έννοιες εκτός του κοινού λημματολογίου για την διδασκαλία των ειδικών χαρακτηριστικών της ΕΝΓ.

Τα λήμματα εντάσσονται σε ένα συστηματικό πλαίσιο παρουσίασης της δομής του λεξιλογίου, αρχίζοντας από τα στοιχεία που αποτελούν τη φωνολογία του νοήματος και τον σχηματισμό βασικών νοημάτων, για να παρουσιαστούν στη συνέχεια οι μηχανισμοί συνδυασμού μορφημάτων για τη δημιουργία σύνθετων νοημάτων, καθώς και η οργάνωση βάσει σημασιολογικών χαρακτηριστικών, που επιτρέπουν τη δημιουργία ομάδων λεξιλογίου με κοινά χαρακτηριστικά ή κοινές συνθήκες χρήσης στη γλώσσα.

Η λειτουργική δομή του λογισμικού εξασφαλίζει βέλτιστη αξιοποίηση του εκπαιδευτικού υλικού τόσο από τους μαθητές όσο και από τους δασκάλους τους, βάσει των αναγκών που διαμορφώνουν τη διάρθρωση του εκπαιδευτικού χρόνου για την παρουσίαση καινούργιας ύλης, την επανάληψη ήδη διδαγμένων αντικειμένων, τον έλεγχο του βαθμού εμπέδωσης, την αξιολόγηση του επιπέδου κατάρκτησης ανά μαθητή και την ενεργοποίηση ομαδικών συμπληρωματικών δραστηριοτήτων στην τάξη.

2.2 ΣΕΙΡΑ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ Ε.Ν.Γ

Το λογισμικό αυτό παρέχει σειρές μαθημάτων για κωφούς, βαρήκοους καθώς και ακούοντες μαθητές και ενήλικες οι οποίοι επιθυμούν να διδαχθούν την Ελληνική Νοηματική Γλώσσα. Το περιβάλλον περιλαμβάνει τις εξής κατηγορίες:

Βασικά Νοήματα, Σύνθετα Νοήματα, Συνώνυμα-Αντώνυμα, Ομάδες Λεξιλογίου καθώς και το Δακτυλικό αλφάβητο. Κάθε κατηγορία περιλαμβάνει υποκατηγορίες. Για παράδειγμα στις ομάδες λεξιλογίου εμφανίζεται η παρακάτω λίστα: Τα χρώματα, Το σώμα μου, Τι να φορέσω, Πως πηγαίνω κάπου, Ο κόσμος των ζώων, Το σπίτι μου. Όταν ο χρήστης επιλέξει να παρακολουθήσει τα χρώματα εμφανίζεται στην οθόνη «Παρουσίαση Θεωρίας», «Εμπέδωση Θεωρίας» και «Ασκήσεις». Τα χρώματα εμφανίζονται με τη μορφή βίντεο και στις τρεις επιλογές του χρήστη με τη διαφορά ότι στην ενότητα των ασκήσεων ο χρήστης αφού παρακολουθήσει το βίντεο πρέπει να επιλέξει τη σωστή απάντηση μεταξύ τριών πιθανών απαντήσεων που του προτείνει το σύστημα. Για πρόσβαση στο συγκεκριμένο λογισμικό επισκεφθείτε το σύνδεσμο: <http://www.xanthi.ilsp.gr/ENGstoDiadiktyo/main.asp?e1=0&e2=0&e3=0&e4=0&e5=0>

2.3 ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΓΙΑ Smartphones

Το Κέντρο Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας (ΚΕΝΓ) ανέπτυξε μία εφαρμογή για smartphones με λειτουργικό Android για την Ελληνική Νοηματική Γλώσσα. Η εφαρμογή έχει ως σκοπό να βοηθήσει όσα άτομα ενδιαφέρονται για τη νοηματική, αλλά δεν είχαν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή μαζί της, να πάρουν μια πρώτη γεύση από την γλώσσα.

Περιλαμβάνει λεξικό 60 λέξεων, ταξινομημένο αλφαβητικά και ανά κατηγορία καθώς και ένα παιχνίδι με ερωτήσεις πολλαπλών απαντήσεων για να τεστάρει ο χρήστης τις γνώσεις του.

2.4 ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΔΟΣΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΕΣΩ ΝΟΗΜΑΤΩΝ

2.5 ΧΗΜΕΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ

Το λογισμικό ΧΗΜΕΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ έχει αναπτυχθεί ειδικά για χρήση από κωφούς και βαρήκοους μαθητές. Η επιλογή, οργάνωση και παρουσίαση του περιεχομένου του λογισμικού έγινε με γνώμονα την ηλικία των μαθητών, τις ιδιαιτερότητες της γλωσσικής τους εξέλιξης και την κάλυψη όσο το δυνατόν μεγαλύτερου μέρους των απαιτήσεων των Α.Π.Σ. για τη χημεία της Β΄ και Γ΄ Γυμνασίου.

Παρόμοια έχουν αναπτυχθεί λογισμικά για τη διδασκαλία διαφόρων μαθημάτων του δημοτικού όπως:

Ταξίδι στο χρόνο με νόημα, Ταξίδι στη φύση με νόημα, Ταξίδι στον κόσμο με νόημα, Η Γλώσσα με τα μάτια μου, Μαθηματικά με νόημα, Γλωσσικές Περιπλανήσεις με νόημα

Και του γυμνασίου

2.6 ΧΗΜΕΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ ΚΑΙ ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ

Τα οποία μπορούμε να δούμε σε μορφή .pdf στον παρακάτω σύνδεσμο http://www.pi-schools.gr/special_education_new/html/gr/8emata/ekp_yliko/gr_logismika/gr_logismika_main.htm

(DVD-ROM) ΝΟΗΜΑ - Λεξικό της Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας (ΕΝΓ) (Περιέχει 3.000 βιντεοσκοπημένες λέξεις, ΙΕΛ)

(CD-ROM) «Παιδικό Λεξικό της Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας». (Περιέχει 500 βιντεοσκοπημένα λήμματα , ΙΕΛ)

Γλωσσάρι όρων γραφιστικής στην ΕΝΓ, ΤΕΙ Αθήνας (<http://www.teiath.gr/sgtks/grafics/el/glossary/index.htm>)

2.7 ΛΕΞΙΚΟ ΕΝΓ ΓΙΑ ΓΕΩΠΟΝΙΑ, ΤΡΟΦΙΜΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ (Παραγωγή: Φ. Σαρινοπούλου)

Το λογισμικό «ΔΙΟΛΚΟΣ» είναι ένα περιβάλλον για την εκπαιδευτική παρουσίαση των αντικειμένων της κατάρτισης στη χρήση Η/Υ, με ορολογία σε Ελληνική Νοηματική Γλώσσα, Ελληνικά και Αγγλικά. Έχει σχεδιαστεί με σκοπό να αποτελέσει βοήθημα στην προσέγγιση των κωφών στις έννοιες που συνθέτουν τα πρώτα στάδια εκπαίδευσης στη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του παραθυρικού περιβάλλοντος (<http://www.moke.teiath.gr/documents/11076/408cbd67-eb93-4019-9ea7-47d6de295125>)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΠΑΡΟΥΣΑ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Στην παρούσα διπλωματική εργασία προσπαθήσαμε να δημιουργήσουμε σειρές μαθημάτων τις οποίες θα μπορούν να παρακολουθήσουν τόσο οι ακούοντες όσο και οι κωφοί μαθητές και ενήλικες.

Πρώτος στόχος μας ήταν οι χρήστες της εφαρμογής να έχουν τη δυνατότητα να διδαχθούν βασικά νοήματα όπως βασικό λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται στην καθημερινή ζωή (χρώματα, οικογένεια κτλ).

Επόμενος στόχος ήταν η πληροφόρηση των χρηστών σχετικά με τις οδηγίες σύνταξης στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα και η διδασκαλία προχωρημένων εννοιών και νοημάτων (π.χ ρήματα) ακόμα και παρόμοιων μεταξύ τους χειρομορφών οι οποίες θα τους οδηγήσουν στη σύνταξη ολοκληρωμένων φράσεων και προτάσεων. Για το λόγο αυτό σκεφτήκαμε να παρέχει το σύστημα σειρές μαθημάτων οι οποίες θα αντιπροσωπεύουν δύο γνωστικά επίπεδα (Αρχάριοι και Προχωρημένοι χρήστες).

Μία από τις καινοτομίες της παρούσας εργασίας είναι το Test Κατάταξης κάθε χρήστη σε επίπεδο ανάλογα με τις απαντήσεις που θα δώσει κατά την εγγραφή του στο σύστημα. Μετά την κατάταξή του και την παρακολούθηση των αντίστοιχων σειρών μαθημάτων παρέχονται στο χρήστη ορισμένα test τα οποία αξιολογούν τις γνώσεις του σύμφωνα με όσα έχει διδαχθεί.

Επόμενη σκέψη η οποία μέχρι τώρα δεν είχε υλοποιηθεί σε κάποιο σύστημα εκμάθησης Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας ήταν η αυτόματη αλλαγή επιπέδου του χρήστη στην περίπτωση όπου θα σημειώσει υψηλό σκορ σωστών απαντήσεων στα Tests Αξιολόγησης.

Επιπλέον, μετά την ολοκλήρωση των Tests ο χρήστης έχει τώρα τη δυνατότητα πρόσβασης στην καρτέλα των αποτελεσμάτων ώστε να ενημερωθεί αναλυτικά σχετικά με το ποιες ερωτήσεις απάντησε σωστές και ποιες λάθος προβάλλοντάς του δίπλα από τη λάθος απάντηση τη σωστή.

Στην περίπτωση που ο χρήστης πραγματοποιήσει αρκετά λάθη σε μία συγκεκριμένη ενότητα, η πλατφόρμα μπορεί πλέον να τον πληροφορήσει σχετικά με αυτή την οποία θα πρέπει να μελετήσει ξανά παρέχοντάς του το αντίστοιχο link.

Ακόμα ένας στόχος που υλοποιήθηκε με επιτυχία ήταν το σύστημα να «θυμάται» το χρήστη σε επόμενη σύνδεσή του στην πλατφόρμα αναγνωρίζοντάς τον ως Αρχάριο ή Προχωρημένο και να μπορεί να του παρέχει κάθε στιγμή που ο ίδιος επιθυμεί τα αποτελέσματα των προηγούμενων test τα οποία έχει πραγματοποιήσει.

Ένα ακόμα στοιχείο που προσφέρει η παρούσα εργασία σε σχέση με τα υπόλοιπα λογισμικά που έχουν αναπτυχθεί για την εκμάθηση της Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας έως σήμερα είναι κατά την επόμενη σύνδεση του χρήστη στο σύστημα να του προτείνεται στην Αρχική σελίδα η ενότητα στην οποία παρουσιάζει αδυναμία χωρίς να χρειάζεται να πραγματοποιήσει εκ νέου τα Tests Αξιολόγησης.

Τέλος, παρέχονται στο χρήστη για πρώτη φορά νοήματα χωρισμένα σε κατηγορίες σύμφωνα με τη χειρομορφή με την οποία παριστάνονται (π.χ α, β, γ) και αφού προβληθεί μία λέξη κάθε φορά παρέχονται στην ίδια σελίδα και τα υπόλοιπα νοήματα της ίδιας κατηγορίας ώστε ο χρήστης να μπορέσει να τα διακρίνει μεταξύ τους.

Σαν πρώτο βήμα για την πρόσβαση στην παρούσα εκπαιδευτική πλατφόρμα, ο χρήστης θα πρέπει να ενεργοποιήσει το `xampp` και να τρέξει την `Mysql` και τον `Apache`.

Στη συνέχεια, ανοίγει μια σελίδα στο Internet χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε browser της επιλογής του.

Όταν στη γραμμή διεύθυνσης πληκτρολογήσει: <http://localhost/msc-ptuxiaki/gsl4all/index.php> θα εμφανιστεί στην οθόνη του η παρακάτω σελίδα:

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

3.1 ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ

Καλωσήλθατε στο Σύστημα Εκμάθησης Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας!!

Πριν ξεκινήσετε θα πρέπει να αξιολογηθείτε για το επίπεδο γνώσεών σας στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα

Για την αξιολόγησή σας πραγματοποιήστε **ΕΓΓΡΑΦΗ** στην πλατφόρμα

το Αλφάβητο μου

Εικόνα 1: Αρχική Σελίδα

Στο κέντρο της σελίδας εμφανίζεται μια εικόνα στην οποία παρουσιάζονται τα 24 γράμματα του αλφαβήτου της ελληνικής νοηματικής γλώσσας. Η σημαντικότερη πληροφορία που παρέχει το συγκεκριμένο τμήμα της σελίδας είναι η ενημέρωση που προσφέρει στο χρήστη ότι για την κατάταξή του σε επίπεδο Αρχάριων ή Προχωρημένων απαραίτητη προϋπόθεση είναι η Εγγραφή του στο σύστημα και η ολοκλήρωση ενός Test Κατάταξης του οποίου το αποτέλεσμα θα καθορίσει το επίπεδο γνώσεών του και τη σειρά μαθημάτων που θα του προταθεί να παρακολουθήσει.

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

3.2 ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΜΕΝΟΥ

Όπως φαίνεται στην παραπάνω εικόνα το αριστερό μενού προσφέρει τις ακόλουθες επιλογές:

The image shows a vertical navigation menu with several sections. Each section has a title in orange and a list of items. The items are separated by horizontal lines. A large, light gray watermark 'ΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ' is overlaid diagonally across the menu.

- ΣΥΝΔΕΣΗ**
 - Email:
 - Κωδικός:
 - [Σύνδεση](#)
- ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ**
 - >Προηγούμενα Αποτελέσματα
 - >Δακτυλικό Αλφάβητο
- ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ**
 - Χρώματα
 - Οικογένεια
 - Αριθμητική
- Βασικό Λεξιλόγιο**
 - Ημέρες -Μήνες & Εποχές
 - Test Αξιολόγησης Αρχαρίων
- ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ**
 - Ενδεικτικές Προτάσεις
 - Οδηγίες Σύνταξης
 - Επαγγέλματα
 - Παρόμοιες Χειρομορφές
 - Test Αξιολόγησης Προχωρημένα
- ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΘΕΜΑΤΑ**
 - Η Λέξη της Ημέρας
 - Η Φράση της Εβδομάδας
- ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ**
 - Αυτήν την στιγμή είναι: **1** επισκέπτες online.

Εικόνα 2: Αριστερό Μενού

Αρχικά, ο χρήστης στην περίπτωση που έχει πραγματοποιήσει Εγγραφή σε προηγούμενη είσοδό του στο σύστημα μπορεί να συνδεθεί πληκτρολογώντας το *Email* και τον *Κωδικό* του και να ξεκινήσει την παρακολούθηση των μαθημάτων.

Στην αντίθετη περίπτωση, ο χρήστης θα πρέπει να πραγματοποιήσει Εγγραφή από το μενού που βρίσκεται στ κορυφή της σελίδας όπως φαίνεται στην εικόνα που ακολουθεί.

3.3 ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΜΗ ΕΓΓΕΓΡΑΜΜΕΝΟΥ/ΜΗ ΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΟΥ ΧΡΗΣΤΗ

Σε περίπτωση που κάποιος χρήστης επιθυμεί να εισέλθει στο σύστημα χωρίς να έχει πραγματοποιήσει Εγγραφή ή Σύνδεση, έχει τη δυνατότητα να παρακολουθήσει τις σειρές μαθημάτων των δύο επιπέδων, χωρίς όμως να του επιτρέπεται να έχει πρόσβαση στα αντίστοιχα Tests και στο σύνδεσμο των Προηγούμενων Αποτελεσμάτων.

Τότε λοιπόν εμφανίζεται το ακόλουθο μήνυμα:

Εικόνα 3: Άρνηση Πρόσβασης

Ο μη εγγεγραμμένος χρήστης έχει επίσης δυνατότητα πρόσβασης στο Δακτυλικό Αλφάβητο που βρίσκεται στο αριστερό μενού της σελίδας. Έτσι, κάνοντας αριστερό κλικ στο σύνδεσμο εμφανίζονται στην οθόνη τα 24 γράμματα του αλφάβητου της Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας με τις αντίστοιχες χειρομορφές.

Δηλαδή:

ΣΥΝΔΕΣΗ

Email:

Κωδικός:

[Σύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Χρώματα

Αλφάβητο

Το δακτυλικό αλφάβητο, είναι απλώς ένας τρόπος μεταγραφής του ελληνικού αλφαβήτου. Οι νοηματιστές, ως φυσικοί ομιλητές της ΕΝΓ, χρησιμοποιούν το δακτυλικό αλφάβητο με δύο τρόπους:

- είτε για να αποδώσουν τα ακρωνύμια και τα κύρια ονόματα,
- είτε για να σχηματίσουν νοήματα στα οποία τα στοιχεία του δακτυλικού αλφαβήτου χρησιμοποιούνται ως χειρομορφές.

Α β γ δ ε ζ η θ ι κ λ μ ν ξ ο π ρ σ τ υ φ χ ψ ω

Για να μεταφορτώσετε στον υπολογιστή σας το αρχείο που περιέχει ολόκληρο το αλφάβητο σε μορφή jpg πιέστε [εδώ](#).

Εικόνα 4: Αλφάβητο

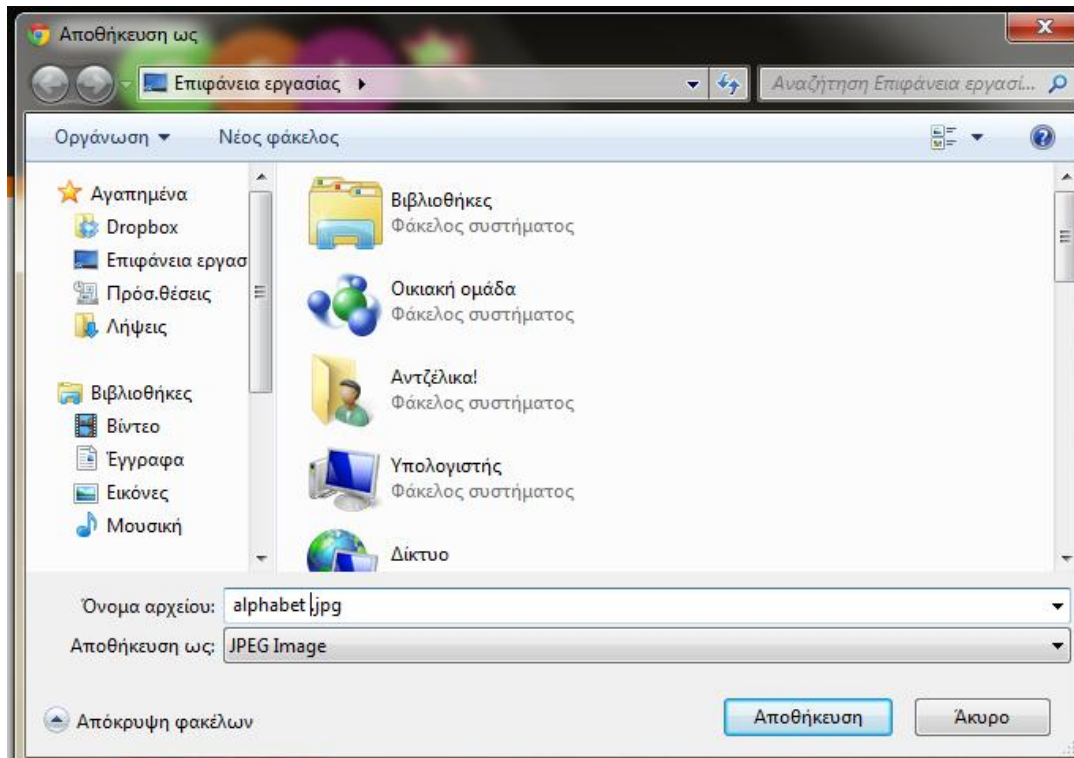
Όπως φαίνεται στην εικόνα, στην περίπτωση που ο χρήστης επιθυμεί να αποθηκεύσει σε τοποθεσία του υπολογιστή του το αρχείο εικόνας του Δακτυλικού Αλφάβητου μπορεί να κάνει αριστερό κλικ στο σύνδεσμο «Εδώ».



Για να μεταφορτώσετε στον υπολογιστή σας το αρχείο που περιέχει ολόκληρο το αλφάβητο σε μορφή jpg πιέστε [εδώ](#).

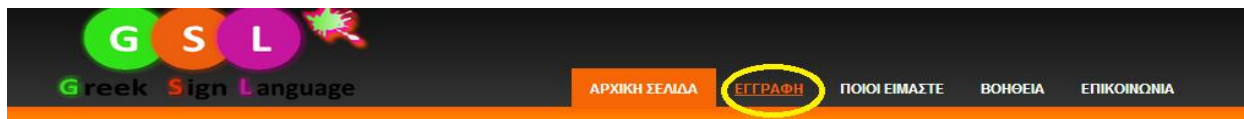
Εικόνα 5: Αποθήκευση Αλφάβητου

Και εμφανίζεται το ακόλουθο παράθυρο:



Εικόνα 6: Αποθήκευση στο δίσκο

3.4 ΕΓΓΡΑΦΗ



Εικόνα 7: Μενού Εγγραφή

Επιλέγοντας την Εγγραφή το σύστημα οδηγεί το χρήστη στην παρακάτω σελίδα:

 A screenshot of the registration page titled 'Εγγραφή στο GSL4ALL'. The page has a dark header with the 'GSL' logo and navigation links. Below the header, there is a section for registration instructions and requirements. On the right side, there is a section titled 'ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ' with a sub-link 'Προσωπικά Δεδομένα'. In the center, there is a registration form with three input fields: 'Email:', 'Κωδικος:', and 'Κωδικός (επαλήθευση):'. Below the form is an orange button labeled 'Διποστολή'. To the right of the form is a 3D green stick figure holding a pencil.

Εικόνα 8: Φόρμα Εγγραφής

Όπως ενημερώνει το ίδιο το σύστημα ο κωδικός θα πρέπει να αποτελείται από τουλάχιστον 6 χαρακτήρες.

Για παράδειγμα, αν ο χρήστης πληκτρολογήσει τα παρακάτω στοιχεία:

Εγγραφή στο **GSL4ALL**

Για να γίνετε μέλος, πληκτρολογήστε στα παρακάτω πεδία το email σας με λαπνικούς χαρακτήρες και το επιθυμητό password εισόδου.

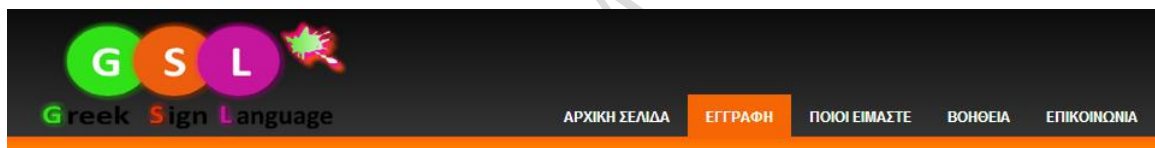
1. Το password θα πρέπει να έχει μήκος τουλάχιστον 6 χαρακτήρων.
2. Χρησιμοποιείστε ένα πραγματικό λογαριασμό email γιατί δε θα μπορείτε να ενημερώνεστε από το σύστημα.

Email:	<input type="text" value="barbie@hotmail.com"/>
Κωδικός:	<input type="text" value="234567"/>
Κωδικός (επαλήθευση):	<input type="text" value="234567"/>

Αποστολή

Εικόνα 9: Συμπλήρωση στοιχείων

Το σύστημα ειδοποιεί για μερικά δευτερόλεπτα ότι η εγγραφή ήταν επιτυχής.



Εγγραφή στο **GSL4ALL**

ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Όροι χρήσης

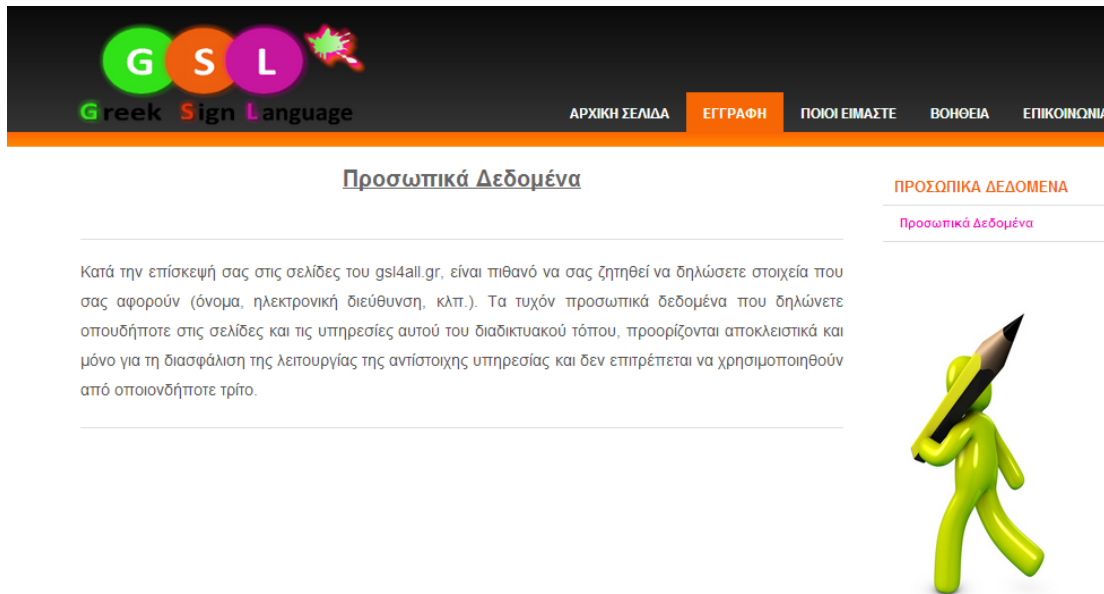
Η εγγραφή σας ολοκληρώθηκε με επιτυχία !!!



Εικόνα 10: Επιτυχής Ολοκλήρωση Εγγραφής

3.5 ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Όταν ο χρήστης επιλέγει να πραγματοποιήσει Εγγραφή στο σύστημα δεξιά στη σελίδα εμφανίζεται ένας σύνδεσμος «Προσωπικά Δεδομένα» ο οποίος επιβεβαιώνει το χρήστη ότι τα προσωπικά στοιχεία που συμπληρώνει στη φόρμα εγγραφής θα χρησιμοποιηθούν αποκλειστικά για το συγκεκριμένο σκοπό χωρίς να διαρρεύσουν.



Εικόνα 11: Προσωπικά Δεδομένα

3.6 ΣΥΝΔΕΣΗ ΕΓΓΕΓΡΑΜΕΝΟΥ ΧΡΗΣΤΗ

Όταν λοιπόν ο χρήστης επιχειρήσει να συνδεθεί στην πλατφόρμα για πρώτη φορά με τα παραπάνω στοιχεία:

ΣΥΝΔΕΣΗ

Email:

Κωδικός:

Σύνδεση

Εικόνα 12: Σύνδεση Εγγεγραμμένου Χρήστη

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

ΤΕΣΤ ΚΑΤΑΤΑΞΗΣ

Εμφανίζεται στο χρήστη το Test Κατάταξης 10 ερωτήσεων σύμφωνα με το οποίο αξιολογούνται οι γνώσεις του και κατατάσσεται στο επίπεδο των αρχάριων ή των Προχωρημένων.

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:
barbie@hotmail.com

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Χρώματα

Οικογένεια

Αριθμητική

Βασικό Λεξιλόγιο

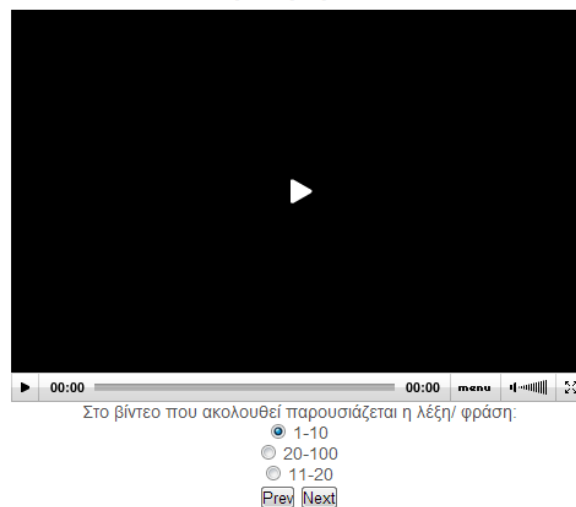
Ημέρες -Μήνες & Εποχές

Test Αξιολόγησης Αρχαρίων

ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Test Κατάταξης Χρήστη

Απαντήστε στις 10 ερωτήσεις αυτού του test ώστε να μπορέσει το σύστημα να σας κατατάξει σε μια από τις 2 κατηγορίες: Αρχάριοι ή Προχωρημένοι.

Ερώτηση 1/10

Στο βίντεο που ακολουθεί παρουσιάζεται η λέξη/ φράση:

1-10

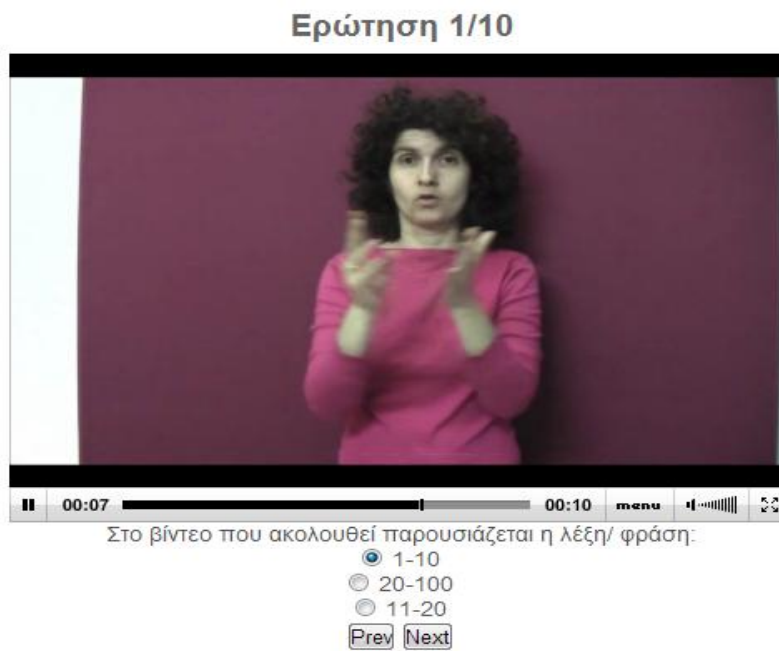
20-100

11-20

Prev Next

Εικόνα 13: Test Κατάταξης

Ο χρήστης επιλέγει να ξεκινήσει η αναπαραγωγή του βίντεο



Εικόνα 14: Μορφή Ερώτησης

Κάτω από το βίντεο εμφανίζεται η αντίστοιχη ερώτηση στην οποία ο χρήστης καλείται να απαντήσει επιλέγοντας μία από τις 3 πιθανές σωστές απαντήσεις. Αφού απαντήσει στην πρώτη ερώτηση

κάνει κλικ στο κουμπί **Next** μέχρι να συμπληρώσει και τις 10 ερωτήσεις.

Στην τελευταία ερώτηση ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να υποβάλει τις απαντήσεις του.

Ερώτηση 10/10



Στο βίντεο που ακολουθεί παρουσιάζεται η λέξη/ φράση:

- Ιούλιος
 - Ιούνιος
 - Καλοκαίρι
- Prev Next
- Υποβολή**

Εικόνα 15: Υποβολή Απαντήσεων

Μετά την υποβολή εμφανίζονται στο χρήστη αναλυτικά τα αποτελέσματα των απαντήσεών του. Δηλαδή, ο αριθμός της ερώτησης, η απάντηση του χρήστη, η σωστή απάντηση, το αποτέλεσμα της απάντησης του χρήστη (σωστή ή λάθος) καθώς προτείνεται και συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό με βάση τις λανθασμένες απαντήσεις, το οποίο ο χρήστης θα πρέπει να μελετήσει ξανά.

Αποτελέσματα του Τεστ Κατάταξης

Απαντήσατε σωστά σε 6 η λιγότερες από 6 ερωτήσεις του test. Έχετε καταχωρηθεί σαν Αρχάριος χρήστης.

Αριθμός Ερώτησης	Η Απάντησή Σας	Η Σωστή Απάντηση	Αποτέλεσμα	Μελετήστε Ξανά
1	1-10	11-20	Λάθος	link
2	Κόκκινο	Ρόζ	Λάθος	link
3	Με ενοχλεί το φως	Η σοκολάτα μου αρέσει πολύ	Λάθος	link
4	Αστυνομικός	Δικηγόρος	Λάθος	link
5	Θείος	Θείος	Σωστό	-
6	Καλαμάτα	Κλείνω (το θέμα)	Λάθος	link
7	Δεν ξέρω	Δεν ξέρω	Σωστό	-
8	Θυμάμαι	Αλλάζω	Λάθος	link
9	Κυριακή	Παρασκευή	Λάθος	link
10	Ιούλιος	Καλοκαίρι	Λάθος	link

Εικόνα 16: Αποτελέσματα Test Κατάταξης

Για παράδειγμα στην ερώτηση 1 η οποία αφορούσε αριθμητική και ο χρήστης έδωσε λάθος απάντηση, αν επιλέξει το σύνδεσμο στο πεδίο «Μελετήστε ξανά» θα οδηγηθεί στην αντίστοιχη σειρά μαθημάτων. Δηλαδή:

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com
Επίπεδο χρήστη: Αρχάριος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

Αριθμητική

Οι παρακάτω Αριθμοί περιγράφονται στην Ε.Ν.Γ. και είναι διαθέσιμοι υπό την μορφή video.

- Από 1 έως 10
- Από 11 έως 20
- Από 20 έως 100 (Δεκάδες)
- Από 100 έως 1000 (Εκατοντάδες)
- Το 1000, 1.000.000 & 1.000.000.000
- Όλοι οι παραπάνω Αριθμοί

Εικόνα 17: Μελετήστε Ξανά την Ενότητα

Στην περίπτωση που ο χρήστης απαντήσει σωστά σε περισσότερες από 6 ερωτήσεις το σύστημα τον κατατάσσει στο επίπεδο των «Προχωρημένων». Στην περίπτωση όπου ο χρήστης απαντήσει

σωστά σε λιγότερες από 6 απαντήσεις, όπως φαίνεται σε προηγούμενη εικόνα, κατατάσσεται στο επίπεδο των «Αρχαρίων».

Μετά την κατάταξή του στο επίπεδο των «Αρχαρίων» ο χρήστης barbie@hotmail.com έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει το εκπαιδευτικό υλικό τόσο του επιπέδου του όσο και του επιπέδου των «Προχωρημένων» εάν θελήσει να δοκιμάσει περαιτέρω τις δυνατότητές του.

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

3.7 ΕΠΙΠΕΔΟ ΑΡΧΑΡΙΩΝ

3.8 ΣΕΙΡΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

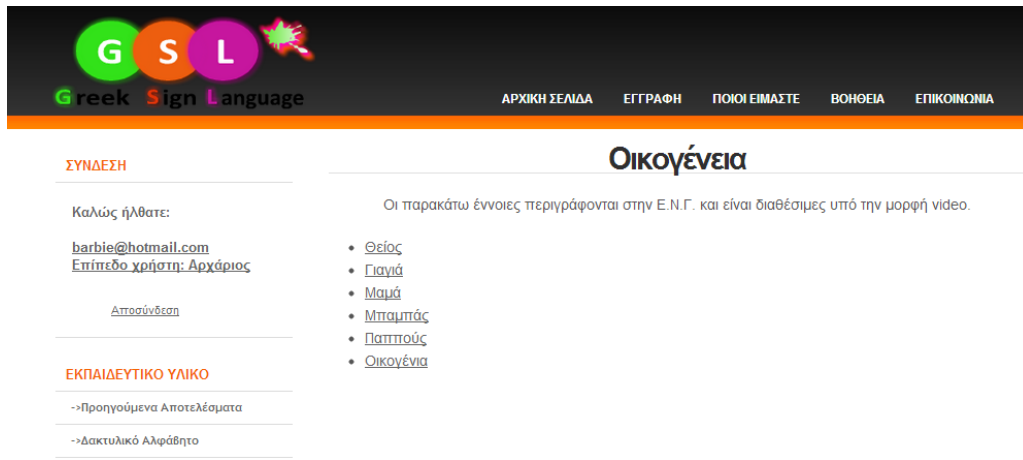
Έτσι, μπορεί να παρακολουθήσει από το αριστερό μενού τα videos στα οποία διδάσκονται:

1. Τα χρώματα

The screenshot shows the website 'Greek Sign Language' with a dark header and orange accents. The main title is 'Χρώματα'. Below the title, there is a text block stating that the following colors are described in the E.N.G. and are available in video format. To the left, there is a sidebar with contact information and educational materials. A list of color terms is displayed in the center, each with a small colored dot next to it.

Εικόνα 18: Χρώματα

2. Η οικογένεια



Greek Sign Language

ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Οικογένεια

Οι παρακάτω έννοιες περιγράφονται στην Ε.Ν.Γ. και είναι διαθέσιμες υπό την μορφή video.

- [Θείος](#)
- [Γιαγιά](#)
- [Μαμά](#)
- [Μπαμπάς](#)
- [Παππούς](#)
- [Οικογένια](#)

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com
Επίπεδο χρήστη: Αρχάριος

[Αποσύνθεση](#)

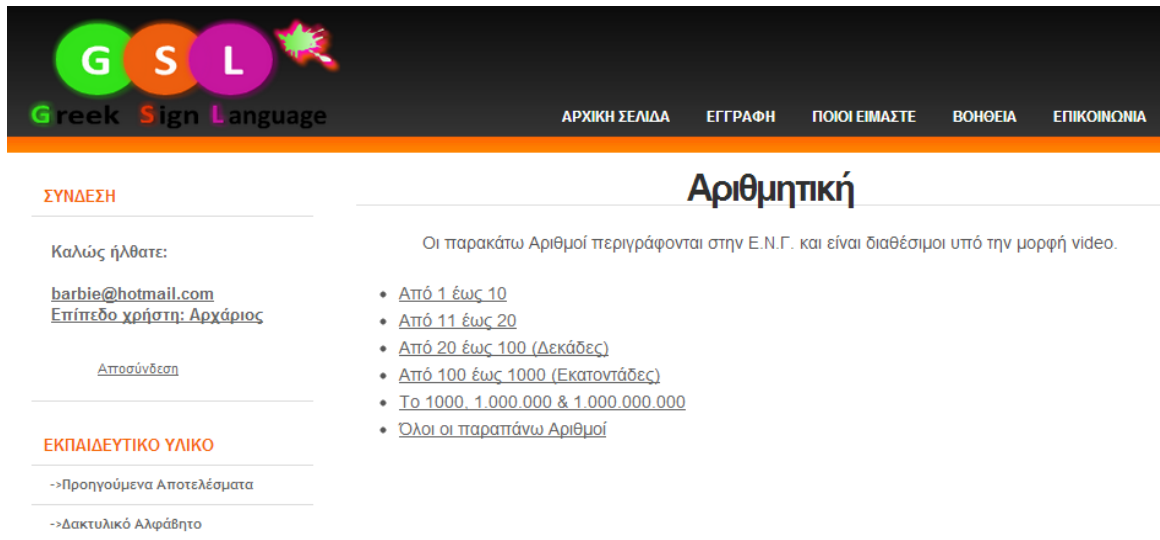
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

Εικόνα 19: Οικογένεια

3. Η Αριθμητική



Greek Sign Language ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Αριθμητική

Οι παρακάτω Αριθμοί περιγράφονται στην Ε.Ν.Γ. και είναι διαθέσιμοι υπό την μορφή video.

- [Από 1 έως 10](#)
- [Από 11 έως 20](#)
- [Από 20 έως 100 \(Δεκάδες\)](#)
- [Από 100 έως 1000 \(Εκατοντάδες\)](#)
- [Το 1000, 1.000.000 & 1.000.000.000](#)
- [Όλοι οι παραπάνω Αριθμοί](#)

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com
Επίπεδο χρήστη: Αρχάριος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

Εικόνα 20: Αριθμητική

4. Το Βασικό Λεξιλόγιο

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:
 barbie@hotmail.com
 Επίπεδο χρήστη: Αρχάριος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

Λεξιλόγιο

Οι παρακάτω λέξεις περιγράφονται στην Ε.Ν.Γ. και είναι διαθέσιμες υπό την μορφή video.

- [Άντρας](#)
- [Γυναίκα](#)
- [Αύριο](#)
- [Εχθές](#)
- [Κάνω](#)
- [Θέλω](#)
- [Αλλάζω](#)
- [Το όνομα σου?](#)
- [Ποιος είσαι?](#)
- [Πόσο Χρονών είσαι?](#)
- Όλες οι παραπάνω λέξεις συνκεντρωμένες

Εικόνα 21: Βασικό Λεξιλόγιο

5. Οι Ημέρες, Οι Μήνες και οι Εποχές

Ημέρες - Μήνες - Εποχές	
<p>ΣΥΝΔΕΣΗ</p> <p>Καλώς ήλθατε:</p> <p>barbie@hotmail.com Επίπεδο χρήστη: Αρχάριος</p> <p>Αποσύνδεση</p>	<p style="text-align: center;">Οι Ημέρες!</p> <p><i>Οι παρακάτω Ημέρες περιγράφονται στην Ε.Ν.Γ. και είναι διαθέσιμες υπό μορφή video στο τέλος της σελίδας.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Δευτέρα • Τρίτη • Τετάρτη • Πέμπτη • Παρασκευή • Σάββατο • Κυριακή
<p>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ</p> <p>->Προηγούμενα Αποτελέσματα</p> <p>->Δακτυλικό Αλφάβητο</p>	<p style="text-align: center;">Οι Μήνες!</p> <p><i>Οι παρακάτω Μήνες περιγράφονται στην Ε.Ν.Γ. και είναι διαθέσιμοι υπό μορφή video στο τέλος της σελίδας.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ιανουάριος • Φεβρουάριος • Μάρτιος • Απρίλιος • Μάιος • Ιούνιος • Ιούλιος • Αύγουστος • Σεπτέμβριος • Οκτώβριος • Νοέμβριος • Δεκέμβριος
<p>ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ</p> <p>Χρώματα</p> <p>Οικογένεια</p> <p>Αριθμητική</p> <p>Βασικό Λεξιλόγιο</p> <p>Ημέρες -Μήνες & Εποχές</p> <p>Test Αξιολόγησης Αρχαρίων</p>	<p style="text-align: center;">Οι Εποχές!</p> <p><i>Οι παρακάτω Εποχές περιγράφονται στην Ε.Ν.Γ. και είναι διαθέσιμες υπό μορφή video στο τέλος της σελίδας.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Άνοιξη • Καλοκαίρι • Φθινόπωρο • Χειμώνας
<p>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ</p> <p>Ενδεικτικές Προτάσεις</p> <p>Οδηγίες Σύνταξης</p>	<p>ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΘΕΜΑΤΑ</p> <p>Η Λέξη της Ημέρας</p> <p>Η Φράση της Εβδομάδας</p>
<p>Επαγγελματά</p> <p>Παρόμοιες Χειρομορφές</p> <p>Test Αξιολόγησης Προχωρημένων</p>	<p>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΓΙΑ ΕΣΑΣ</p> <p>Το σύστημα δεν εντόπισε προτάσεις για εσάς.</p>

Εικόνα 22: Ημέρες-Μήνες-Εποχές

Έτσι, αν για παράδειγμα ο χρήστης επιθυμεί να παρακολουθήσει τα videos όπου παρουσιάζονται οι εποχές κάνει αριστερό κλικ σε καθεμία ξεχωριστά, ώστε να του εμφανιστεί το αντίστοιχο video. Το σχετικό video προβάλλεται στο τέλος της σελίδας. Δηλαδή, για την προβολή του video Άνοιξη:

Παρόμοιες Χειρομορφές

Test Αξιολόγησης Προχωρημένων

ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΘΕΜΑΤΑ

Η Λέξη της Ημέρας

Η Φράση της Εβδομάδας

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΓΙΑ ΕΣΑΣ

Το σύστημα δεν εντόπισε προτάσεις για εσάς.

ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ


Αυτήν την στιγμή είναι: **1** επισκέπτες online.

Οι Εποχές!

Οι παρακάτω Εποχές περιγράφονται στην Ε.Ν.Γ. και είναι διαθέσιμες υπό μορφή video στο τέλος της σελίδας.

- [Άνοιξη](#)
- [Καλοκαίρι](#)
- [Φθινόπωρο](#)
- [Χειμώνας](#)

Λέξη: Εποχή: Άνοιξη



iwplayer

00:00 00:01 menu

Developed by **Aggeliki Barbogianni**
Copyright © 2012 GSL4ALL. All rights Reserved.

Εικόνα 23: Παράδειγμα- Άνοιξη

TEST ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΑΡΧΑΡΙΩΝ

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com
Επίπεδο χρήση: Αρχάριος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

Σειρές Μαθημάτων

Εκπαίδευση για Αρχάριους χρήστες.

Παρακάτω μπορείτε να επιλέξετε διάφορα διαγωνίσματα (test), τα οποία έχουν δημιουργηθεί προκειμένου να αξιολογηθούν οι γνώσεις σας στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα.

- Τεστ αρχαρίων 1
- Τεστ αρχαρίων 2
- Τεστ αρχαρίων 3

Εικόνα 24: Test Αξιολόγησης Αρχαρίων

Στο σημείο αυτό, αφού έχουν ολοκληρωθεί οι σειρές μαθημάτων για το επίπεδο των Αρχαρίων, το σύστημα προσφέρει στο χρήστη τη δυνατότητα αξιολόγησης των γνώσεών του στο υλικό που έχει ήδη διδαχθεί παρέχοντας τρία διαφορετικά Tests με πέντε ερωτήσεις το καθένα.

Για παράδειγμα, αν επιλέξει να αξιολογηθεί στο πρώτο Test εμφανίζονται οι ερωτήσεις μία προς μία με τον εξής τρόπο:

Ερώτηση 1/5



Εικόνα 25: Παράδειγμα Ερώτησης Test

Ο χρήστης καλείται να επιλέξει μία από τις τρεις πιθανές απαντήσεις που δίνονται κάτω από το video. Σε κάθε ερώτηση που απαντά, πατώντας το κουμπί Next μεταβαίνει σε επόμενο video το οποίο αναπαριστά την επόμενη ερώτηση. Αν για οποιοδήποτε λόγο επιθυμεί να επιστρέψει σε προηγούμενη ερώτηση έχει τη δυνατότητα αυτή πατώντας το κουμπί Prev. Αφού ολοκληρώσει και τις πέντε ερωτήσεις δίνεται στο χρήστη η επιλογή Υποβολή.

Δηλαδή:

Ερώτηση 5/5



Στο βίντεο που ακολουθεί παρουσιάζεται η λέξη:

- Αγοράζω
 - Κάνω
 - Δουλεύω
- Prev Next
Υποβολή

Εικόνα 26: Υποβολή Απαντήσεων του Test

Με την υποβολή των απαντήσεων προβάλλονται στο χρήστη αναλυτικά τα αποτελέσματα αξιολόγησης του Test όπως φαίνονται παρακάτω:

Greek Sign Language
ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com
Επίπεδο χρήστη: Αρχάριος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Χρώματα

Οικογένεια

Αποτελέσματα Test Αξιολόγησης

Αριθμός Ερώτησης	Η απάντησή σας	Η σωστή απάντηση	Αποτέλεσμα	Μελετήστε Ξανά
1	Γιατρός	Γιατρός	Σωστό	-
2	Κίτρινο	Κίτρινο	Σωστό	-
3	Γυναίκα	Γυναίκα	Σωστό	-
4	Ποιο είναι το όνομά σου;	Ποιο είναι το όνομά σου;	Σωστό	-
5	Κάνω	Κάνω	Σωστό	-

- Προηγούμενα Αποτελέσματα
- Σειρές Μαθημάτων για Αρχάριους
- Σειρές Μαθημάτων για Προχωρημένους
- Τεστ Αξιολόγησης Αρχαρίων
- Τεστ Αξιολόγησης Προχωρημένων

Εικόνα 27: Αποτελέσματα Test Αξιολόγησης

Όπως φαίνεται στο συγκεκριμένο Test ο χρήστης απάντησε σωστά σε όλες τις ερωτήσεις. Για το λόγο αυτό, στο πεδίο «Μελετήστε Ξανά» δεν προτείνεται κάποιος σύνδεσμος προς μελέτη. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα για την προβολή προηγούμενων αποτελεσμάτων του συγκεκριμένου χρήστη σε Test που έχει πραγματοποιήσει στο παρελθόν ώστε να συγκρίνει τις επιδόσεις του.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση, όπου ο χρήστης δεν έχει πραγματοποιήσει κάποιο άλλο Test, όταν επιλέξει να δει τα «Προηγούμενα Αποτελέσματα» θα εμφανιστεί στην οθόνη το Test που μόλις πραγματοποίησε με την αντίστοιχη ημερομηνία και ώρα υλοποίησής του. Δηλαδή:

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com
Επίπεδο χρήστη: Αρχάριος

[Αποσύνδεση](#)

Προβολή Προηγούμενων Αποτελεσμάτων

Τεστ	Ερώτηση1	Ερώτηση2	Ερώτηση3	Ερώτηση4	Ερώτηση5	Ημερ/νια Πραγματοποίησης Test
Τεστ αρχαρίων 1	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	2012-11-30 01:10:35

Εικόνα 28: Εμφάνιση Αποτελεσμάτων

Όπως φαίνεται από την παραπάνω εικόνα, μαζί με τα αποτελέσματα του Test Αξιολόγησης εμφανίζεται στην οθόνη μία λίστα από επιλογές τις οποίες ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει και να μεταβεί στα αντίστοιχα πεδία:

Σειρές Μαθημάτων για Αρχάριους

Σειρές Μαθημάτων για Προχωρημένους

Τεστ Αξιολόγησης Αρχαρίων

Τεστ Αξιολόγησης Προχωρημένων

3.9 ΠΡΟΒΟΛΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

Ολοκληρώνοντας και τα τρία Test Αξιολόγησης των Αρχαρίων, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δει συγκεντρωμένα τα αποτελέσματα των απαντήσεών του πατώντας «Προβολή Προηγούμενων Αποτελεσμάτων».

Στην περίπτωση του χρήστη barbie@hotmail.com, απαντήθηκαν σωστά όλες οι ερωτήσεις των Test Αξιολόγησης του επιπέδου των Αρχαρίων. Έτσι, το σύστημα κατέταξε αυτόματα το χρήστη στο επίπεδο των Προχωρημένων.

ΣΥΝΔΕΣΗ		Προβολή Προηγούμενων Αποτελεσμάτων						
Καλώς ήλθατε: barbie@hotmail.com Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος Αποσύνδεση		Τεστ	Ερώτηση1	Ερώτηση2	Ερώτηση3	Ερώτηση4	Ερώτηση5	Ημερ./νέα Πραγματοποίησης Test
Τεστ αρχαρίων 3	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	2012-11-30 01:34:55	
Τεστ αρχαρίων 2	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	2012-11-30 01:29:02	
Τεστ αρχαρίων 1	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	2012-11-30 01:10:35	

Εικόνα 29: Επίπεδο Προχωρημένων

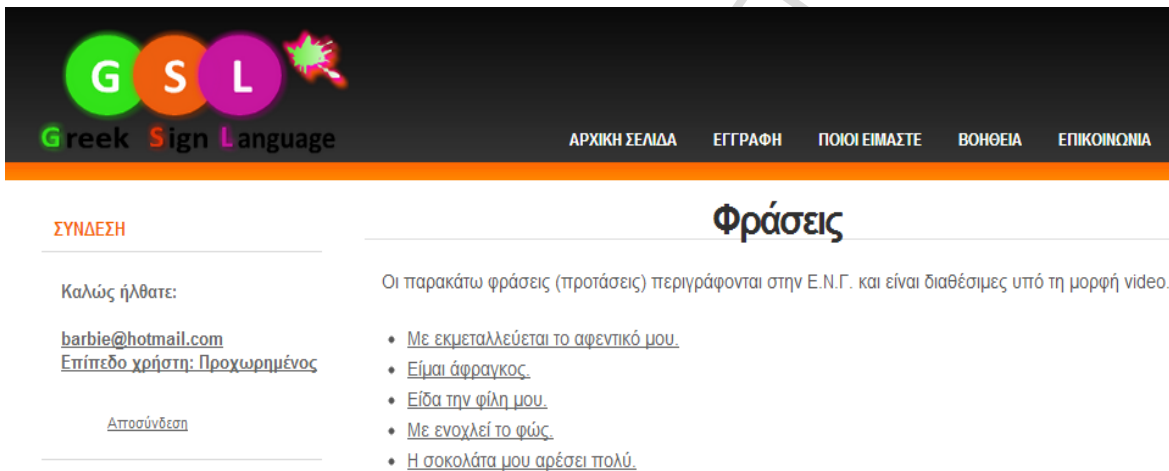
3.10 ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΩΝ

Από τη στιγμή που ο χρήστης έχει καταταχτεί στο αμέσως ανώτερο επίπεδο των «Προχωρημένων» έχει τη δυνατότητα να προχωρήσει στην παρακολούθηση του Εκπαιδευτικού Υλικού που παρέχεται από το σύστημα για το συγκεκριμένο επίπεδο. Οι σειρές μαθημάτων του επιπέδου αυτού όπως φαίνεται και στην παρακάτω εικόνα περιλαμβάνουν:

Ενδεικτικές Προτάσεις όπου παρουσιάζονται με video ορισμένες προτάσεις ώστε να παρακολουθήσει ο χρήστης τη σειρά των λέξεων μέσα στην πρόταση, δηλαδή γραμματική και συντακτικό.

Ταυτόχρονα οι συγκεκριμένες φράσεις που έχουν επιλεγεί αποτελούν τις ονομαζόμενες «μητρικές φράσεις», για τις οποίες δεν υπάρχει αυτολεξεί μεταφορά στη Νοηματική γλώσσα και κατά κάποιο τρόπο αποτελούν ιδιωμισμούς.

Για παράδειγμα οι φράσεις που ακολουθούν:



The screenshot shows the website header with the logo 'Greek Sign Language' and navigation links: ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ, ΕΓΓΡΑΦΗ, ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ, ΒΟΗΘΕΙΑ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ. The main content area is titled 'Φράσεις' (Phrases) and includes a section for 'ΣΥΝΔΕΣΗ' (Connection) with the text 'Καλώς ήλθατε:' and the email 'barbie@hotmail.com'. Below this, it says 'Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος' and 'Αποσύνδεση'. To the right, under 'Φράσεις', it states 'Οι παρακάτω φράσεις (προτάσεις) περιγράφονται στην Ε.Ν.Γ. και είναι διαθέσιμες υπό τη μορφή video.' followed by a list of phrases:


- [Με εκμεταλλεύεται το αφεντικό μου.](#)
- [Είμαι άφραγκος.](#)
- [Είδα την φίλη μου.](#)
- [Με ενοχλεί το φώς.](#)
- [Η σοκολάτα μου αρέσει πολύ.](#)

Εικόνα 30: Φράσεις στην Ε.Ν.Γ

3.11 ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

Οδηγίες σύνταξης όπου δίνονται ορισμένοι βασικοί κανόνες για τη σύνταξη προτάσεων καθώς και το σχηματισμό λέξεων. Ο τρόπος σύνταξης μιας πρότασης στη νοηματική γλώσσα ακολουθεί εντελώς διαφορετικούς κανόνες σε σχέση με τους ισχύοντες κανόνες στην ελληνική γλώσσα. Η σειρά η οποία ακολουθείται για την ορθή σύνταξη μιας πρότασης ακολουθεί συγκεκριμένη δομή η οποία παρουσιάζεται στο χρήστη αν αυτός επιλέξει από το αριστερό μενού «Οδηγίες

Σύνταξης»:



[ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ](#)
[ΕΓΓΡΑΦΗ](#)
[ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ](#)
[ΒΟΗΘΕΙΑ](#)
[ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ](#)

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com
Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Διακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

- Χρώματα
- Οικογένεια
- Αριθμητική
- Βασικό Λεξιλόγιο
- Ημέρες -Μήνες & Εποχές
- Test Αξιολόγησης Αρχαρίων

ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

- Ενδεικτικές Προτάσεις
- Οδηγίες Σύνταξης
- Επαγγέλματα
- Παρόμοιες Χειρομορφές
- Test Αξιολόγησης Προχωρημένων

ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΘΕΜΑΤΑ

- Η λέξη της Ημέρας
- Η Φράση της Εβδομάδας

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΓΙΑ ΕΣΑΣ

Οδηγίες Σύνταξης

Ο τρόπος σύνταξης μιας πρότασης στη νοηματική γλώσσα ακολουθεί εντελώς διαφορετικούς κανόνες σε σχέση με τους ισχύοντες κανόνες στην ελληνική γλώσσα. Η σειρά η οποία ακολουθείται για την ορθή σύνταξη μιας πρότασης ακολουθεί την παρακάτω δομή:

Χρόνος - Τόπος - Υποκείμενο - Αντικείμενο - Ρήμα

Τη θέση του αντικειμένου πολλές φορές κατέχει ένα δεύτερο υποκείμενο, ενώ το ρήμα μπορεί να παραλείπεται.

Παράδειγμα:

Ελληνική: Χθες το πρωί η Μαρία πήγε στο αστυνομικό τμήμα να κάνει καταγγελία στο γείτονά της.
Νοηματική: Χθες πρωί αστυνομικό τμήμα Μαρία γείτονα καταγγελία.

Συμφωνία Υποκειμένου-Αντικειμένου

Στις νοηματικές γλώσσες υπάρχει μια ομάδα ρημάτων όπου το υποκείμενο και το αντικείμενο εκφράζεται με την κίνηση. Η αρχή της κίνησης δείχνει το υποκείμενο και το τέλος το αντικείμενο της πρότασης (ΔΙΝΩ, ΛΕΩ κ.α.).

Παράδειγμα:

Ελληνική: Εσύ μου δίνεις.
Νοηματική: Εσύ δίνω εγώ.

Ελληνική: Ο Γιάννης δίνει στη Μαρία.
Νοηματική: Γιάννης δίνει Μαρία.

Σύνθεση

Η δημιουργία μιας λέξης από το σχημασμό δυο άλλων λέξεων (υπνοδωμάτιο, βροχόπτωση).

Παράδειγμα:

Μαμά + Μπαμπάς = Οικογένεια
 Παπάς + Μπαστούνι = Πατριάρχης

Σύνθετες προτάσεις

Παράδειγμα:

Ελληνική: Είπα στον αδελφό μου να έρθει.
Νοηματική: Εγώ λέω αδελφός έρθει.

Εικόνα 31: Οδηγίες Σύνταξης

3.12 ΣΕΙΡΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

Επαγγέλματα όπου περιγράφονται ορισμένα επαγγέλματα στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα με τη μορφή video.

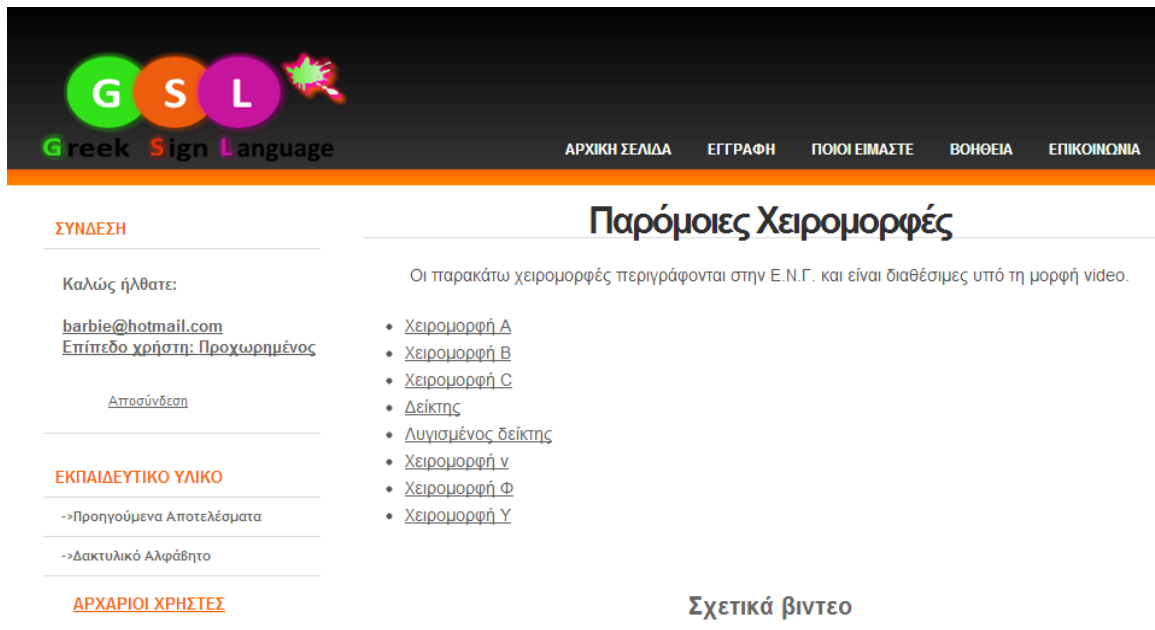
Κάνοντας ο χρήστης αριστερό κλικ στο σύνδεσμο εμφανίζεται η ακόλουθη λίστα επαγγελμάτων:

Εικόνα 32: Επαγγέλματα

Επιλέγοντας οποιοδήποτε επάγγελμα, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα αναπαραγωγής του σχετικού video στο τέλος της σελίδας. Για παράδειγμα αν επιθυμεί να προβάλει το «Ταμίας» εμφανίζεται το ακόλουθο video:

Εικόνα 33: Παράδειγμα- Ταμίας

Παρόμοιες Χειρομορφές όπου ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να παρακολουθήσει videos στα οποία μία συγκεκριμένη χειρομορφή μπορεί να αποκτά πολλές διαφορετικές σημασίες αναλόγως με τη φορά της, την κατεύθυνσή της και τη θέση της μέσα στα υπόλοιπα νοήματα που απαρτίζουν τη φράση.



The screenshot shows the website for Greek Sign Language (GSL). The header includes the logo 'G S L' with a starburst, the text 'Greek Sign Language', and navigation links: 'ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ', 'ΕΓΓΡΑΦΗ', 'ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ', 'ΒΟΗΘΕΙΑ', and 'ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ'. The main content area is titled 'Παρόμοιες Χειρομορφές' and contains the following text:

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com
 Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Παρόμοιες Χειρομορφές

Οι παρακάτω χειρομορφές περιγράφονται στην Ε.Ν.Γ. και είναι διαθέσιμες υπό τη μορφή video.

- [Χειρομορφή Α](#)
- [Χειρομορφή Β](#)
- [Χειρομορφή C](#)
- [Δείκτης](#)
- [Λυγισμένος Δείκτης](#)
- [Χειρομορφή ν](#)
- [Χειρομορφή φ](#)
- [Χειρομορφή γ](#)

Σχετικά βιντεο

Εικόνα 34: Παρόμοιες Χειρομορφές

Όπως φαίνεται από την παραπάνω εικόνα το σύστημα έχει ομαδοποιήσει ένα σύνολο χειρομορφών σε επιμέρους σύνολα στα οποία ο προγραμματιστής έχει δώσει ονόματα σύμφωνα με το γράμμα της αλφαβήτου το οποίο χρησιμοποιείται στο δακτυλικό αλφάβητο για την αναπαράσταση του νοήματος κάθε λέξης ή ακόμα και περιγραφικά ονόματα.

Για παράδειγμα, αν ο χρήστης επιλέξει να παρακολουθήσει τα videos στην κατηγορία «Χειρομορφή Α» τότε εμφανίζεται στην οθόνη video για τη λέξη «Αποκλείεται» της οποίας το νόημα δίνεται χρησιμοποιώντας δύο χέρια τα οποία κινούνται ταυτόχρονα προς τα κάτω σχηματίζοντας το γράμμα 'Α' του δακτυλικού αλφάβητου.

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

- Χρώματα
- Οικογένεια
- Αριθμητική
- Βασικό Λεξιλόγιο
- Ημέρες -Μήνες & Εποχές
- Test Αξιολόγησης Αρχαρίων


ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

- Ενδεικτικές Προτάσεις
- Οδηγίες Σύνταξης
- Επαγγέλματα
- Παρόμοιες Χειρομορφές
- Test Αξιολόγησης Προχωρημένων

ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΘΕΜΑΤΑ

- Η Λέξη της Ημέρας

Λέξη: Αποκλείεται



Σχετικά βιντεο

- [Εθνική](#)
- [Καλαμάτα](#)
- [Κλειστό ή κλειστό \(το θέμα\)](#)
- [Κουδούνι](#)
- [Σκουπίδια](#)

Εικόνα 35: Σχετικά Videos-Χειρομορφή Α

Όπως φαίνεται στο παραπάνω στιγμιότυπο, όταν ο χρήστης επιλέξει να παρακολουθήσει κάποιο video από μια ορισμένη κατηγορία χειρομορφών π.χ. «Χειρομορφή Α», «Χειρομορφή Β» και τα λοιπά, εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης μία λίστα με λέξεις των οποίων τα νοήματα παραπέμπουν σε χειρομορφές της ίδιας κατηγορίας. Έτσι, αν ο χρήστης επιλέξει να προβάλει τα videos από την κατηγορία «Δείκτης», τότε παρατηρούμε ότι κάτω από το video που έχει επιλεγεί για προβολή, το σύστημα προτείνει στο χρήστη μια σειρά άλλων video τα οποία ενδέχεται να τον ενδιαφέρουν καθώς υπάγονται στην ίδια κατηγορία («Χειρομορφή Δείκτης») όπως: Μου αρέσει, Να δούμε, Ποσοστό (%), Το ίδιο (ρουτίνα), Βρίζω

->Δακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Χρώματα

Οικογένεια

Αριθμητική

Βασικό Λεξιλόγιο

Ημέρες -Μήνες & Εποχές

Test Αξιολόγησης Αρχαρίων

ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Ενδεικτικές Προτάσεις

Οδηγίες Σύνταξης

Επαγγέλματα

Παρόμοιες Χειρομορφές

Test Αξιολόγησης Προχωρημένων

ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΘΕΜΑΤΑ

Η Λέξη της Ημέρας



Σχετικά βιντεο

- [Μου αρέσει](#)
- [Να δούμε](#)
- [Ποσοστό \(%\)](#)
- [Το ίδιο \(ρουτίνα\)](#)
- [Βρίζω](#)

Εικόνα 36: Σχετικά Videos

Με την προβολή των video ο χρήστης μπορεί να διαπιστώσει ότι ενώ όλα τα νοήματα της ίδιας κατηγορίας αναπαριστώνται με την ίδια χειρομορφή, ουσιαστικά η ερμηνεία τους αλλάζει αναλόγως με την ταχύτητα, τη φορά, την κατεύθυνση και το επίπεδο της χειρομορφής. Ακριβώς το ίδιο συμβαίνει και με τις υπόλοιπες κατηγορίες χειρομορφών.

3.13 TEST ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΩΝ

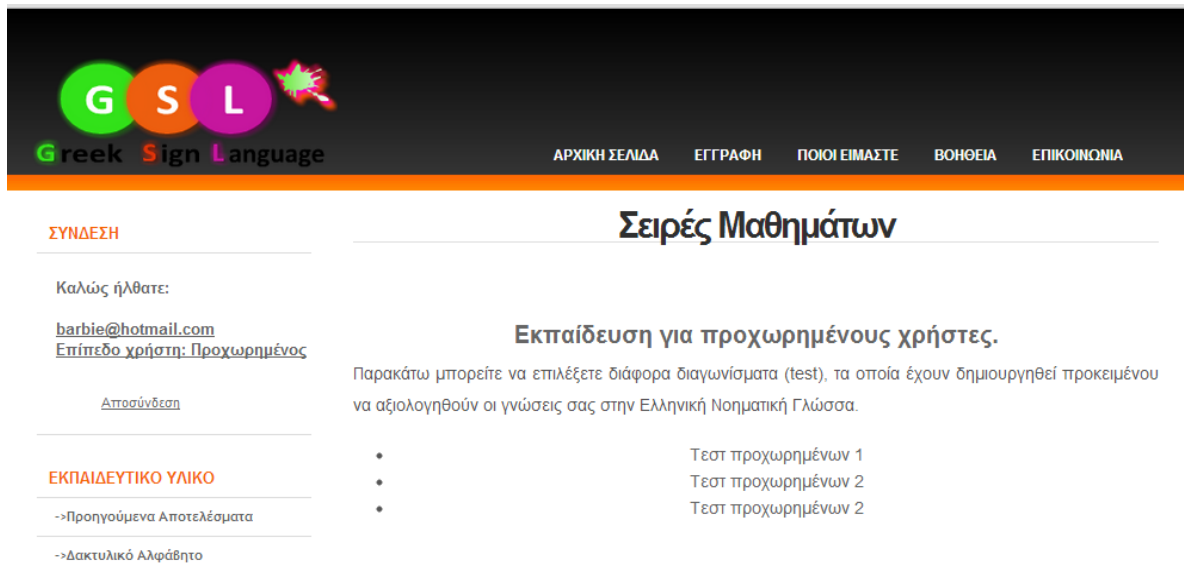
Test Αξιολόγησης Προχωρημένων όπου το σύστημα προσφέρει στο χρήστη τη δυνατότητα να αξιολογήσει τις γνώσεις του σύμφωνα με το εκπαιδευτικό υλικό που έχει παρακολουθήσει στο συγκεκριμένο επίπεδο. Έτσι, όταν ο χρήστης επιλέξει από το αριστερό μενού Test Αξιολόγησης Προχωρημένων



ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ
Ενδεικτικές Προτάσεις
Οδηγίες Σύνταξης
Επαγγέλματα
Παρόμοιες Χειρομορφές
Test Αξιολόγησης Προχωρημένων

Εικόνα 37: Σειρές Μαθημάτων Προχωρημένοι

Εμφανίζεται στην οθόνη μία λίστα τριών Tests καθένα από τα οποία περιλαμβάνει πέντε διαφορετικές ερωτήσεις:



The screenshot shows the website interface for 'Greek Sign Language'. At the top, there is a navigation bar with the logo 'Greek Sign Language' and menu items: 'ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ', 'ΕΓΓΡΑΦΗ', 'ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ', 'ΒΟΗΘΕΙΑ', and 'ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ'. Below the navigation bar, the page title is 'Σειρές Μαθημάτων'. On the left, there is a user profile section with the following information:

- Καλώς ήλθατε:
- barbie@hotmail.com
- Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος
- Αποσύνδεση

Below the profile, there is a section titled 'ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ' with two links: '->Προηγούμενα Αποτελέσματα' and '->Δακτυλικό Αλφάβητο'. On the right, there is a section titled 'Εκπαίδευση για προχωρημένους χρήστες.' with the following text:

Παρακάτω μπορείτε να επιλέξετε διάφορα διαγωνίσματα (test), τα οποία έχουν δημιουργηθεί προκειμένου να αξιολογηθούν οι γνώσεις σας στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα.

- Τεστ προχωρημένων 1
- Τεστ προχωρημένων 2
- Τεστ προχωρημένων 2

Εικόνα 38: Test Αξιολόγησης Προχωρημένων

Ο χρήστης επιλέγει όποιο επιθυμεί ο ίδιος ώστε να αξιολογήσει τις γνώσεις του στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα.


Αν για παράδειγμα, επιλέξει να πραγματοποιήσει το Test προχωρημένων 2 ξεκινά η προβολή ερωτήσεων με μορφή video:

Εικόνα 39: Test Προχωρημένων 2

Όπως φαίνεται και από την εικόνα σε κάθε ερώτηση το σύστημα έχει προεπιλέξει την πρώτη απάντηση ως σωστή. Ο χρήστης μετά την προβολή video και ανακαλώντας τις γνώσεις του επιλέγει τη σωστή απάντηση σύμφωνα με την κρίση του και συνεχίζει ώστε να συμπληρώσει όλες τις απαντήσεις πατώντας το κουμπί Next.

Στην περίπτωση που θέλει να ελέγξει μία ερώτηση ξανά ή να αλλάξει μία απάντηση την οποία έχει ήδη δώσει έχει τη δυνατότητα να το κάνει πατώντας το κουμπί Prev. Με τον τρόπο αυτό μεταβαίνει σε όποια προηγούμενη ερώτηση επιθυμεί και πραγματοποιεί αλλαγές.

Αφού ολοκληρώσει το Test και συμπληρώσει από μία σωστή απάντηση σε καθεμία από τις πέντε ερωτήσεις, μπορεί να υποβάλει τις απαντήσεις μαζικά πατώντας το κουμπί «Υποβολή»



Greek **S**ign **L**anguage

[ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ](#)
[ΕΓΓΡΑΦΗ](#)
[ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ](#)
[ΒΟΗΘΕΙΑ](#)
[ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ](#)

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com

Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Διακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ


Χρώματα

Οικογένεια

Αριθμητική

Βασικό Λεξιλόγιο

Ερώτηση 5/5



Στο βίντεο που ακολουθεί παρουσιάζεται η λέξη/ φράση:

- Η αστυνομία εξουδετέρωσε κύκλωμα εμπόρων ναρκωτικών
- Οι συνάδελφοι με υπονομεύουν
- Η αστυνομία συνέλαβε στην Πάτρα δύο άντρες για δολοφονία

Εικόνα 40: Υποβολή Απαντήσεων

και να λάβει τα αποτελέσματα της αξιολόγησής του.

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com

Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

[Χρώματα](#)[Οικογένεια](#)[Αριθμητική](#)[Βασικό Λεξιλόγιο](#)[Ημέρες -Μήνες & Εποχές](#)

Αποτελέσματα Τεστ Αξιολόγησης

Αριθμός Ερώτησης	Η απάντησή σας	Η σωστή απάντηση	Αποτέλεσμα	Μελετήστε Ξανά
1	Έτοιμο	Για ποιο λόγο;	Λάθος	link
2	Εθνική	Αποκλείεται	Λάθος	link
3	Για πολύ καιρό	Για πολύ καιρό	Σωστό	-
4	Πέμπτη	Πάντα	Λάθος	link
5	Οι συνάδελφοι με υπονομεύουν	Οι συνάδελφοι με υπονομεύουν	Σωστό	-

- [Προηγούμενα Αποτελέσματα](#)
- [Σειρές Μαθημάτων για Αρχάριους](#)
- [Σειρές Μαθημάτων για Προχωρημένους](#)
- [Τεστ Αξιολόγησης Αρχαρίων](#)
- [Τεστ Αξιολόγησης Προχωρημένων](#)

Εικόνα 41: Αποτελέσματα Αξιολόγησης Test 1

Όπως φαίνεται στην εικόνα ο χρήστης απάντησε σωστά μόνο σε δύο ερωτήσεις από τις πέντε, στην 3η και την 5η ερώτηση. Για τις υπόλοιπες απαντήσεις οι οποίες ήταν λανθασμένες, προτείνεται σχετικός σύνδεσμος από το σύστημα ώστε να μπορέσει ο χρήστης να μελετήσει ξανά τη συγκεκριμένη ενότητα. Για παράδειγμα, αν πατήσει το link στο πεδίο «Μελετήστε Ξανά» της πρώτης ερώτησης, θα οδηγηθεί στην παρακάτω σελίδα:



The screenshot shows the website for Greek Sign Language (GSL). The header includes the logo 'G S L' and navigation links: ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ, ΕΓΓΡΑΦΗ, ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ, ΒΟΗΘΕΙΑ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ. The main content area is titled 'Παρόμοιες Χειρομορφές' (Similar Hand Signs). It features a left sidebar with links for 'ΣΥΝΔΕΣΗ' (Contact), 'ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ' (Educational Material), and 'ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ' (Experienced Users). The main text explains that the following hand signs are described in the E.N.G. and are available in video format. A list of hand signs is provided: Χειρομορφή Α, Χειρομορφή Β, Χειρομορφή Γ, Δείκτης, Λυγισμένος Δείκτης, Χειρομορφή V, Χειρομορφή Φ, and Χειρομορφή Υ. Below this is a section for 'Σχετικά βίντεο' (Related Videos) and a caption for 'Εικόνα 42: Μελετήστε Ξανά-Παρόμοιες Χειρομορφές'. The text explains that this indicates the user presented a weakness in the 'Παρόμοιες Χειρομορφές' unit. It notes that in the specific case, the 2nd and 4th questions were answered incorrectly, which are in the 'παραπάνω' (above) category, and the system correctly identified the specific unit. The left sidebar also shows 'Δημοφιλή Θέματα' (Popular Topics) with links for 'Η Λέξη της Ημέρας' and 'Η Φράση της Εβδομάδας'.

Εικόνα 42: Μελετήστε Ξανά-Παρόμοιες Χειρομορφές

το οποίο σημαίνει ότι ο χρήστης παρουσίασε αδυναμία στην ενότητα «Παρόμοιες Χειρομορφές». Αν παρατηρήσουμε στη συγκεκριμένη περίπτωση και η 2η και η 4η ερώτηση τις οποίες ο χρήστης απάντησε λάθος, ανήκουν στην παραπάνω κατηγορία, συνεπώς το σύστημα σωστά έκρινε ότι η συγκεκριμένη ενότητα πρέπει να μελετηθεί ξανά.

Στο αριστερό μενού εμφανίζονται ακόμα δύο σύνδεσμοι στο πεδίο Δημοφιλή Θέματα. «Η λέξη της Ημέρας» και η «Η φράση της Εβδομάδας».

Εικόνα 43: Δημοφιλή Θέματα

3.14 Η ΛΕΞΗ ΤΗΣ ΗΜΕΡΑΣ

Στην περίπτωση που ο χρήστης επιθυμεί να παρακολουθήσει το video, δηλαδή το νόημα το οποίο συγκέντρωσε τις περισσότερες προβολές μέσα στην ίδια ημέρα, μπορεί να κάνει αριστερό κλικ στο σύνδεσμο: «Η λέξη της Ημέρας»:

The screenshot shows the website interface for 'Greek Sign Language'. At the top, there is a navigation bar with the 'G S L' logo and the text 'Greek Sign Language'. To the right of the logo are menu items: 'ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ', 'ΕΓΓΡΑΦΗ', 'ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ', 'ΒΟΗΘΕΙΑ', and 'ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ'. Below the navigation bar, the main heading is 'Η λέξη της ημέρας'. To the left, there is a sidebar with several sections: 'ΣΥΝΔΕΣΗ' (with a login form for 'barbie@hotmail.com'), 'ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ' (with links to 'Προηγούμενα Αποτελέσματα' and 'Δακτυλικό Αλφάβητο'), and 'ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ' (with links for 'Χρώματα', 'Οικογένεια', and 'Αριθμητική'). The main content area features a video player with the title 'Παρόμοιες Χειρομορφές: Το Πιστόλι'. The video shows a woman with dark curly hair, wearing a pink long-sleeved shirt, signing against a dark red background. The video player has a progress bar showing 00:01 / 00:07 and includes standard playback controls.

Εικόνα 44: Η λέξη της Ημέρας

Στην περίπτωση του χρήστη Barbie@hotmail.com την ημέρα εκείνη που πραγματοποίησε τα Test οι περισσότερες προβολές σημειώθηκαν στην κατηγορία «Παρόμοιες Χειρομορφές» και συγκεκριμένα στη χειρομορφή «Πιστόλι».

3.15 Η ΦΡΑΣΗ ΤΗΣ ΕΒΔΟΜΑΔΑΣ

Επίσης, το σύστημα δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να έχει πρόσβαση στο video το οποίο μέχρι εκείνη τη στιγμή κατέχει το μεγαλύτερο αριθμό προβολών. Αυτό συμβαίνει όταν ο χρήστης επιλέξει για προβολή τον σύνδεσμο «Η φράση της εβδομάδας»:

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com
Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ


Χρώματα

Οικογένεια

Αριθμητική

Η φράση της εβδομάδας

Ημέρα: Δευτέρα



Εικόνα 45: Η φράση της Εβδομάδας

3.16 ONLINE ΧΡΗΣΤΕΣ

Μία ακόμα επιλογή που προσφέρει το σύστημα στο χρήστη είναι να μπορεί να βλέπει όταν ο ίδιος το επιθυμεί πόσοι ακόμα χρήστες είναι online τη δεδομένη χρονική στιγμή. Αυτή η επιλογή υπάρχει στο αριστερό μενού της σελίδας. Όπως φαίνεται όταν ο χρήστης Barbie@hotmail.com έλαβε το screenshot οι online χρήστες ήταν: 1.

ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ

Αυτήν την στιγμή είναι: **1**
επισκέπτες online.

Εικόνα 46: Χρήστες Online 1

Μετά την ολοκλήρωση της Εγγραφής και της παρακολούθησης των videos επιστρέφουμε πάλι στο Κεντρικό μενού το οποίο βρίσκεται στην κορυφή της σελίδας. Δίπλα από το σύνδεσμο Εγγραφή υπάρχει ο σύνδεσμος «Ποιοι Είμαστε»

3.17 ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ

The screenshot shows the website's navigation bar with the following elements:

- Logo: Greek Sign Language (GSL) with a hand icon.
- Navigation menu: ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ, ΕΓΓΡΑΦΗ, **ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ** (highlighted with a yellow circle), ΒΟΗΘΕΙΑ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ.

The main content area features a large heading: **Καλωσήλθατε στο Σύστημα Εκμάθησης Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας!!**

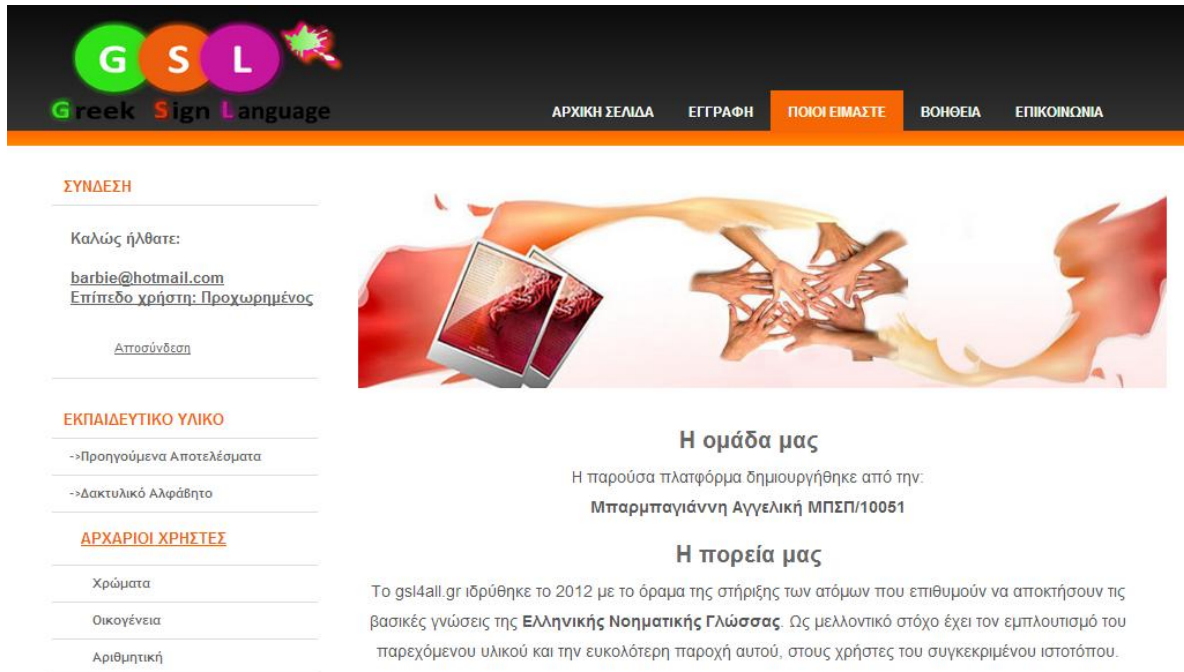
Below the heading, there is a message: **Πριν ξεκινήσετε θα πρέπει να αξιολογηθείτε για το επίπεδο γνώσεών σας στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα**. For the evaluation, users are directed to click on **ΕΓΓΡΑΦΗ** in the platform.

On the left side, there is a sidebar menu with the following items:

- ΣΥΝΔΕΣΗ
- Καλώς ήλθατε: barbie@hotmail.com, Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος
- Αποσύνδεση
- ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ
- > Προηγούμενα Αποτελέσματα
- > Δακτυλικό Αλφάβητο
- ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Εικόνα 47: Ποιοι Είμαστε

Πατώντας λοιπόν στο σύνδεσμο εμφανίζεται στο χρήστη η παρακάτω σελίδα:



G S L
Greek Sign Language

ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΕΓΓΡΑΦΗ **ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ** ΒΟΗΘΕΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:
barbie@hotmail.com
Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα
->Δακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Χρώματα
Οικογένεια
Αριθμητική

Η ομάδα μας
Η παρούσα πλατφόρμα δημιουργήθηκε από την:
Μπαρμπαγιάννη Αγγελική ΜΠΣΠ/10051

Η πορεία μας
Το gsl4all.gr ιδρύθηκε το 2012 με το όραμα της στήριξης των ατόμων που επιθυμούν να αποκτήσουν τις βασικές γνώσεις της **Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας**. Ως μελλοντικό στόχο έχει τον εμπλουτισμό του παρεχόμενου υλικού και την ευκολότερη παροχή αυτού, στους χρήστες του συγκεκριμένου ιστοτόπου.

Εικόνα 48: Η ομάδα μας-Η πορεία μας

Ο σύνδεσμος αυτός ενημερώνει το χρήστη για τον κατασκευαστή της εκπαιδευτικής πλατφόρμας gsl4all.gr η οποία ιδρύθηκε το 2012 με το όραμα της στήριξης των ατόμων που επιθυμούν να αποκτήσουν τις βασικές γνώσεις της Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας. Ενημερώνει για το μελλοντικό στόχο που στόχο θα έχει τον εμπλουτισμό του παρεχόμενου υλικού και την ευκολότερη παροχή αυτού, στους χρήστες του συγκεκριμένου ιστοτόπου.

3.18 ΒΟΗΘΕΙΑ

Στη συνέχεια το σύστημα προσφέρει στους χρήστες ένα σύνδεσμο με το όνομα «Βοήθεια», όπου υπάρχουν οι πιο συχνές ερωτήσεις των χρηστών που αφορούν τη λειτουργία της πλατφόρμας με τις αντίστοιχες απαντήσεις.

ΒΟΗΘΕΙΑ

Καλωσήλθατε στο Σύστημα Εκμάθησης Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας!!

Πριν ξεκινήσετε θα πρέπει να αξιολογηθείτε για το επίπεδο γνώσεών σας στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα. Για την αξιολόγησή σας πραγματοποιήστε **ΕΓΓΡΑΦΗ** στην πλατφόρμα.

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:
barbie@hotmail.com
 Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος

Αποσύνδεση


ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Εικόνα 49: Μενού Βοήθεια 1



Greek **S**ign **L**anguage

[ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ](#)
[ΕΓΓΡΑΦΗ](#)
[ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ](#)
[ΒΟΗΘΕΙΑ](#)
[ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ](#)

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com
Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Χρώματα

Οικογένεια

Αριθμητική

Βασικό Λεξιλόγιο

Συχνές Ερωτήσεις


Εδώ θα βρείτε τις συνηθέστερες ερωτήσεις που τίθενται από τους χρήστες της σελίδας μας. Για να επικοινωνήσετε μαζί μας μέσω email στείλτε το αίτημά σας στο angie.bgn@gmail.com ή επισκεφτείτε την σελίδα [ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ](#).

Σε ποιους απευθύνονται τα μαθήματα?

Υπάρχει κάποια οικονομική επιβάρυνση?

Απαιτήσεις λογισμικού & υλικού?

Τι ταχύτητα πρόσβασης στο Διαδίκτυο πρέπει να έχω?



Εικόνα 50: Συχνές Ερωτήσεις

Όπως φαίνεται στην παραπάνω εικόνα υπάρχουν τέσσερις συχνές ερωτήσεις που έχουν τεθεί στο παρελθόν στον κατασκευαστή της πλατφόρμας. Για να μπορέσει ο χρήστης να δει τις απαντήσεις σε καθεμία από αυτές αρκεί να κάνει αριστερό κλικ στην ερώτηση της οποίας την απάντηση επιθυμεί να προβάλει. Δηλαδή:



[ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ](#)
[ΕΓΓΡΑΦΗ](#)
[ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ](#)
[ΒΟΗΘΕΙΑ](#)
[ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ](#)

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com
Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

->Προηγούμενα Αποτελέσματα

->Δακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Χρώματα

Οικογένεια

Αριθμητική

Βασικό Λεξιλόγιο

Συχνές Ερωτήσεις

Εδώ θα βρείτε τις συνηθέστερες ερωτήσεις που τίθενται από τους χρήστες της σελίδας μας. Για να επικοινωνήσετε μαζί μας μέσω email στείλτε το αίτημά σας στο angie.bgn@gmail.com ή επισκεφτείτε την σελίδα [ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ](#).

Σε ποιους απευθύνονται τα μαθήματα?

Τα μαθήματα απευθύνονται σε όσους ενδιαφέρονται να αποκτήσουν βασικές γνώσεις στην Ελληνική Νοηματική γλώσσα. Η πλατφόρμα είναι χρηστική για κάθε ηλικία καθώς και για ακούοντα και μη ακούοντα άτομα.

Υπάρχει κάποια οικονομική επιβάρυνση?

Απαιτήσεις λογισμικού & υλικού?

Τι ταχύτητα πρόσβασης στο Διαδίκτυο πρέπει να έχω?

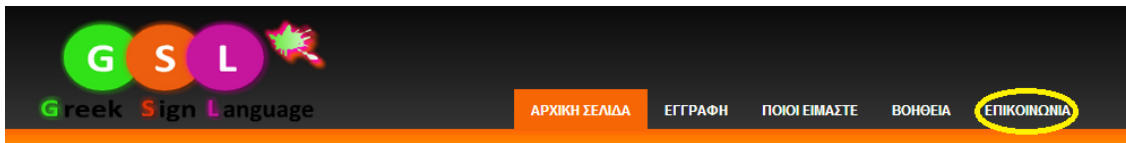


Εικόνα 51: Απαντήσεις στις Ερωτήσεις

Με τον ίδιο τρόπο μπορούν να προβληθούν όλες οι απαντήσεις.

3.20 ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Τέλος, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επικοινωνήσει προσωπικά με τον κατασκευαστή της εκπαιδευτικής πλατφόρμας στην περίπτωση που οι απορίες του δεν έχουν επιλυθεί από την προηγούμενη επιλογή, ή για οποιονδήποτε άλλο λόγο εκείνος κρίνει απαραίτητο. Έτσι λοιπόν, μεταβαίνει στο σύνδεσμο του κεντρικού μενού «Επικοινωνία».



ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

barbie@hotmail.com

Επίπεδο χρήστη: Προχωρημένος

Αποσύνδεση

Καλωσήλθατε στο Σύστημα Εκμάθησης Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας!!

Εικόνα 52: Μενού Επικοινωνία

Και ανοίγει η φόρμα επικοινωνίας με το χρήστη:

Επικοινωνήστε μαζί μας

Αν θα θέλατε να επικοινωνήσετε μαζί μας για οποιοδήποτε θέμα σας ενδιαφέρει ή να μας ενημερώσετε για τις παρατηρήσεις σας παρακαλούμε να συμπληρώσετε την παρακάτω φόρμα.

Όνοματεπώνυμο:

Email:

Το μήνυμά σας:

Έλεγχος Spam: 2 + 3 = ???

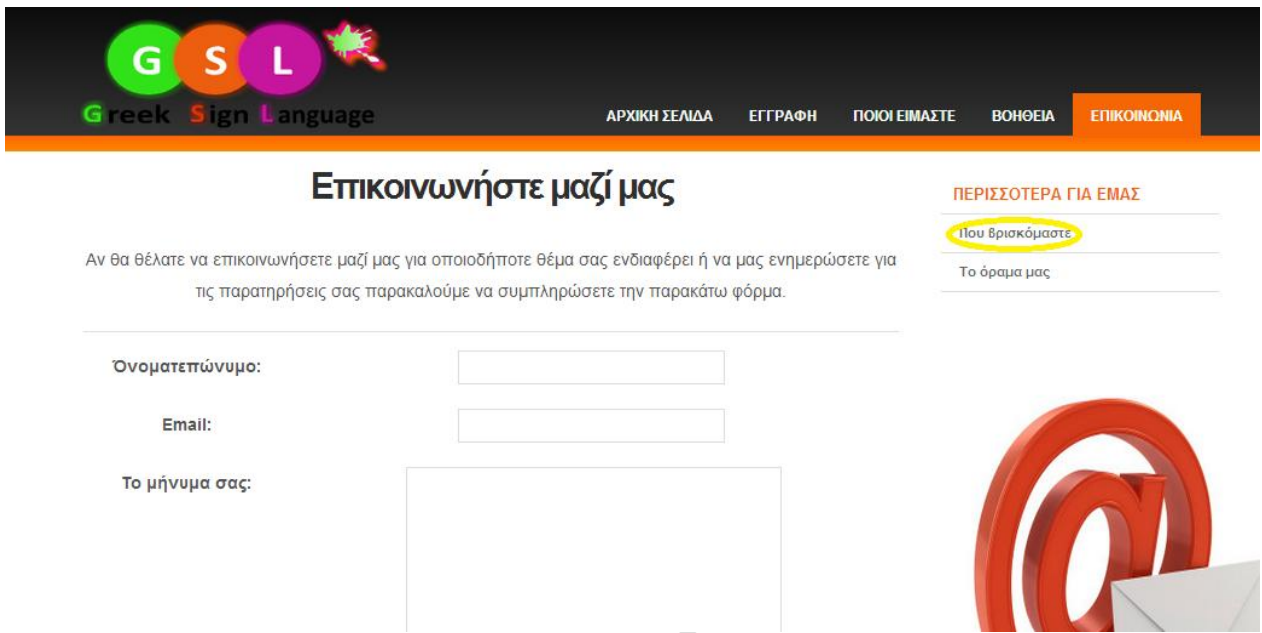
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΓΙΑ ΕΜΜΑΣ

Που βρισκόμαστε

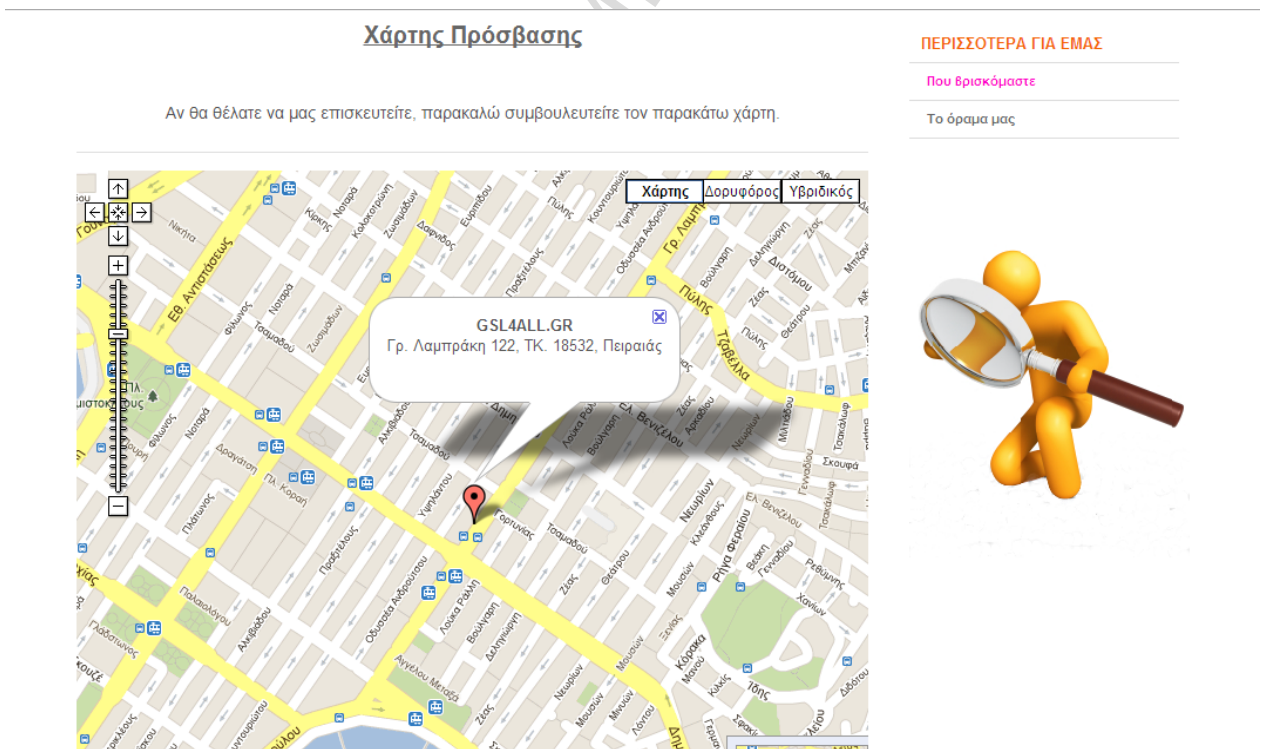
Το όραμά μας

Εικόνα 53: Φόρμα Επικοινωνίας

Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία του, ονοματεπώνυμο και email, συντάσσει το μήνυμα που επιθυμεί να αποστείλει ενώ γίνεται και ένας έλεγχος από το σύστημα για spam.

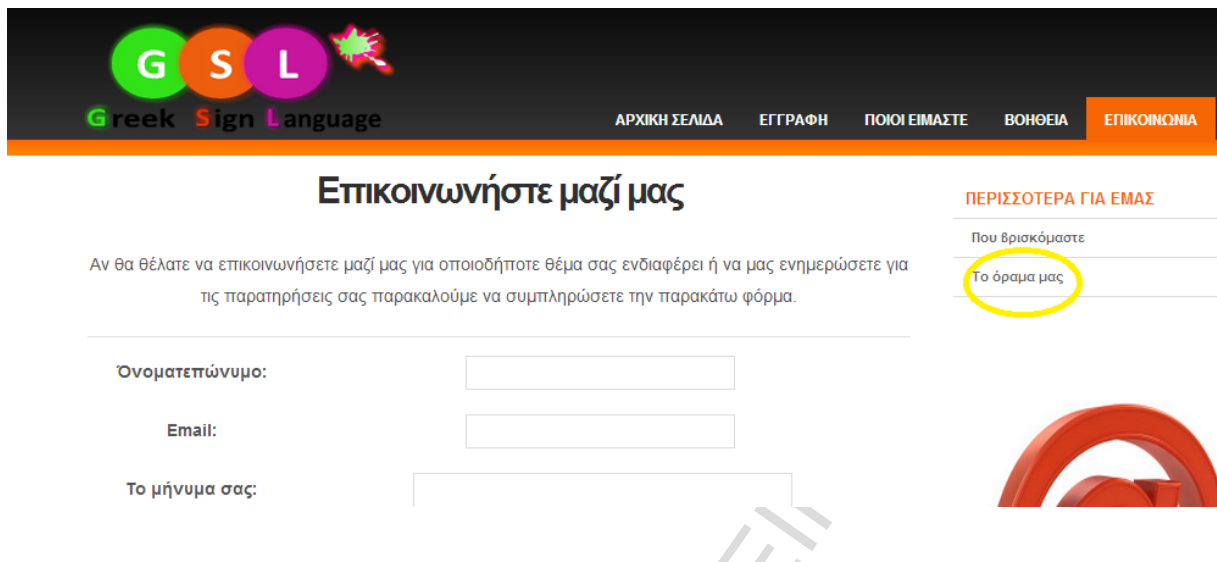


Εικόνα 54: Αποστολή Μηνύματος Χρήστη



Εικόνα 55: Πού Βρισκόμαστε-Χάρτης

Ο δεύτερος σύνδεσμος είναι «Το όραμά μας»



Επικοινωνήστε μαζί μας

Αν θα θέλατε να επικοινωνήσετε μαζί μας για οποιοδήποτε θέμα σας ενδιαφέρει ή να μας ενημερώσετε για τις παρατηρήσεις σας παρακαλούμε να συμπληρώσετε την παρακάτω φόρμα.

Όνοματεπώνυμο:

Email:

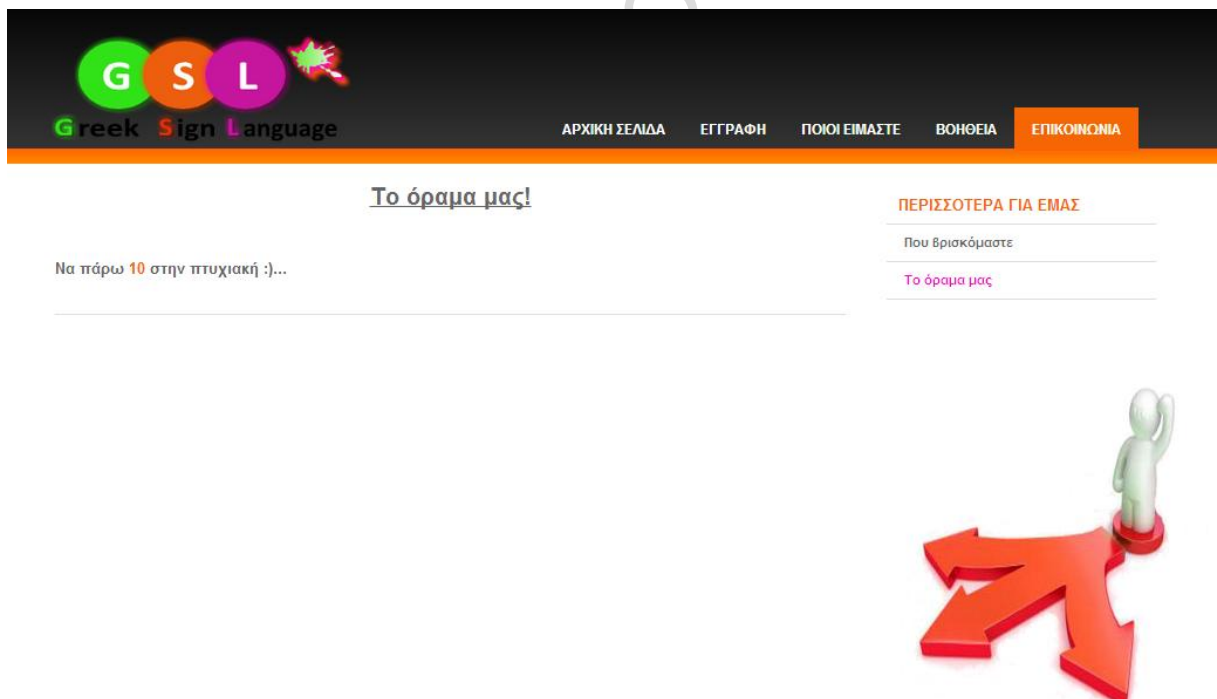
Το μήνυμά σας:

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΓΙΑ ΕΜΑΣ

Που βρισκόμαστε

Το όραμά μας

Όταν ο χρήστης κάνει αριστερό κλικ στο σύνδεσμο εμφανίζεται η συγκεκριμένη σελίδα η οποία αποτυπώνει το όραμα του κατασκευαστή της εκπαιδευτικής πλατφόρμας.



Το όραμά μας!

Να πάρω 10 στην πτυχιακή :)-...

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΓΙΑ ΕΜΑΣ

Που βρισκόμαστε

Το όραμά μας

Εικόνα 56: Το όραμά μας

3.21 ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ «ΘΥΜΑΤΑΙ»

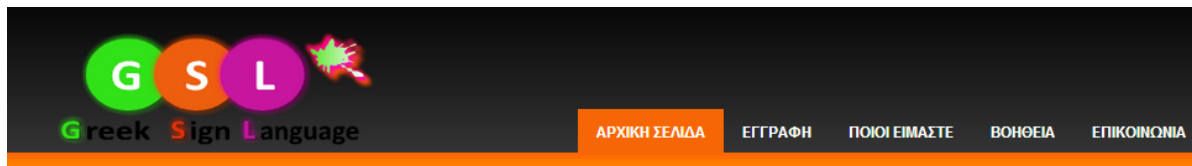
Ας επιχειρήσουμε να εισέλθουμε στην πλατφόρμα χρησιμοποιώντας ένα λογαριασμό με τον οποίο έχουμε εισέλθει ξανά στο παρελθόν, έχουμε παρακολουθήσει μαθήματα και έχουμε πραγματοποιήσει Tests.

Εικόνα 57: Είσοδος Παλιού Χρήστη

Username: angie.bgn@gmail.com

Password:123456

Βλέπουμε ότι το σύστημα «θυμάται» το χρήστη από προηγούμενες φορές που είχε πραγματοποιήσει Tests και αναλόγως με την βαθμολογία του τον έχει κατατάξει στο επίπεδο των Αρχαρίων.



ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:

angie.bgn@gmail.com

Επίπεδο χρήστη: Αρχάριος

[Αποσύνδεση](#)

Καλωσήλθατε στο Σύστημα Εκμάθησης Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας!!


Εικόνα 58: Αυτόματη Κατάταξη

Αν ο χρήστης angie.bgn@gmail.com θελήσει να δει τις επιδόσεις του σε προηγούμενα Tests κάνει αριστερό κλικ στο σύνδεσμο «Προηγούμενα Αποτελέσματα» στο αριστερό μενού της σελίδας και εμφανίζεται στην οθόνη μια λίστα με όλα τα προηγούμενα αποτελέσματα σε όσα Tests έχει πραγματοποιήσει.

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΡΑΙΑ

3.22

ΠΡΟΒΟΛΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ



[ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ](#)
[ΕΓΓΡΑΦΗ](#)
[ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ](#)
[ΒΟΗΘΕΙΑ](#)
[ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ](#)

ΣΥΝΔΕΣΗ

Καλώς ήλθατε:
angie.bgn@gmail.com
 Επίπεδο χρήστη: Αρχάριος

[Αποσύνδεση](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

-> Προηγούμενα Αποτελέσματα

-> Δακτυλικό Αλφάβητο

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Χρώματα

Οικογένεια

Αριθμητική

Βασικό Λεξιλόγιο

ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Ενδεικτικές Προτάσεις

Οδηγίες Σύνταξης

Επαγγέλματα

Παρόμοιες Χειρομορφές

Test Αξιολόγησης Προχωρημένων

ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΘΕΜΑΤΑ

Η λέξη της Ημέρας

Η Φράση της Εβδομάδας

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΓΙΑ ΕΣΑΣ

Παρόμοιες Χειρομορφές - Σε αυτή την ενότητα έχετε πραγματοποιήσει τα περισσότερα λάθη.

Προβολή Προηγούμενων Αποτελεσμάτων

Τεστ	Ερώτηση1	Ερώτηση2	Ερώτηση3	Ερώτηση4	Ερώτηση5	Ημερ./νιω Πραγματοποίησης Test
Τεστ προχωρημένων 1	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	2012-11-23 01:29:27
Τεστ προχωρημένων 2	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Σωστό	2012-11-23 01:17:00
Τεστ προχωρημένων 2	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Σωστό	2012-11-23 01:16:08
Τεστ προχωρημένων 2	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Σωστό	2012-11-23 01:14:48
Τεστ προχωρημένων 2	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Σωστό	2012-11-23 01:13:52
Τεστ προχωρημένων -	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Σωστό	2012-11-23 01:12:44
Τεστ προχωρημένων 2	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Σωστό	2012-11-23 01:10:50
Τεστ προχωρημένων 2	Λάθος	Σωστό	Λάθος	Λάθος	Σωστό	2012-11-23 01:10:03
Τεστ προχωρημένων 1	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	2012-11-23 01:09:18
Τεστ προχωρημένων 1	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	2012-11-21 20:36:38
Τεστ προχωρημένων 1	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	2012-11-21 20:36:13

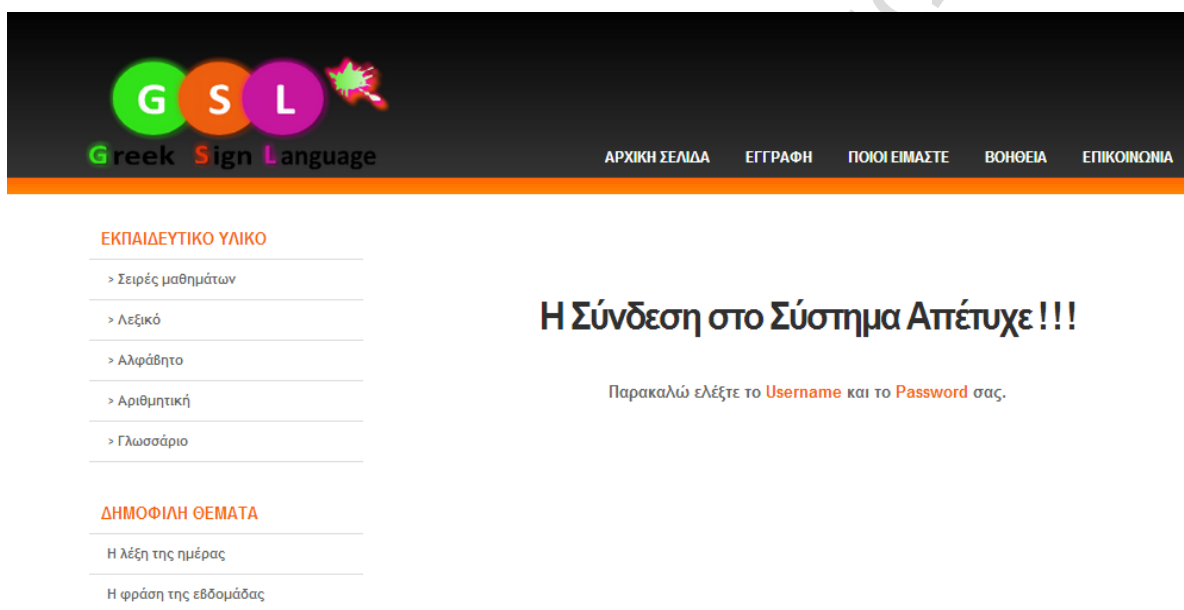
Εικόνα 59: Προτεινόμενες Ενότητες

3.23 ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΓΙΑ ΕΣΑΣ

Παρατηρώντας την παραπάνω εικόνα, διαπιστώνουμε ότι το σύστημα εμφανίζει στο χρήστη στο αριστερό μενού στο πεδίο «Προτεινόμενα για εσάς», την ενότητα στην οποία έχει πραγματοποιήσει τα περισσότερα λάθη.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση ο χρήστης θα πρέπει να παρακολουθήσει ξανά την ενότητα «Παρόμοιες Χειρομορφές».

Στην περίπτωση που κάποιος προσπαθήσει να εισέλθει στην πλατφόρμα πληκτρολογώντας λανθασμένο username ή password εμφανίζεται στην οθόνη το εξής μήνυμα:



Εικόνα 60: Μη Επιτυχημένη Σύνδεση

Και το σύστημα επιστρέφει πάλι στη φόρμα συμπλήρωσης των στοιχείων του χρήστη για την επιτυχή σύνδεσή του στην πλατφόρμα.

3.24 ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΑΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΑΠΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΦΟΙΤΗΤΗ

Η παρούσα διπλωματική εργασία ανεξάρτητα από τα πλεονεκτήματα που παρουσιάσαμε παραπάνω σίγουρα προσφέρεται για βελτιώσεις από επόμενο μεταπτυχιακό φοιτητή. Προσπαθώντας να δώσουμε ορισμένες ιδέες μπορούμε να προτείνουμε την προσθήκη περισσότερων σειρών μαθημάτων οι οποίες θα περιλαμβάνουν επιπλέον κατηγορίες με βασικό λεξιλόγιο καθώς και παραπάνω tests για την αξιολόγηση των γνώσεων του χρήστη.

Επίσης, θα μπορούσαν να δημιουργηθούν παραπάνω επίπεδα χρηστών ώστε να προσομοιώνεται το κανονικό σύστημα εκμάθησης Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας, το οποίο αποτελείται από τέσσερις κύκλους σπουδών ξεκινώντας από το επίπεδο των Αρχαρίων έως το επίπεδο των Προχωρημένων, με αυτό που παρέχεται στην πλατφόρμα.

Μία επιπλέον ιδέα που θα μπορούσαμε να δώσουμε σε επίπεδο περιεχομένου θα ήταν να εξιστορείται στη νοηματική μια ιστορία και να δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να απαντήσει σε ερωτήσεις κατανόησης

Σε επίπεδο εφαρμογής θα μπορούσε το σύστημα να είναι ικανό να τροποποιεί κάποιο ορατό ή λειτουργικό μέρος του συστήματος με βάση τις πληροφορίες που λαμβάνει από το μοντέλο χρήστη.

Για παράδειγμα, θα μπορούσε να γίνεται απόκρυψη των συνδέσμων (link hiding) που δεν ενδιαφέρουν το χρήστη (την συγκεκριμένη στιγμή) ή των συνδέσεων αυτών που θα αντιστοιχούν στην ενότητα στην οποία ο χρήστης έχει απαντήσει σωστά όλες τις ερωτήσεις. Ακόμα κάποιες συνδέσεις που δεν ενδιαφέρουν το χρήστη θα μπορούσαν να διαγράφονται τελείως (link removal) αντί απλώς να κρύβονται.

ΞΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Brusilovsky, P. (1996). *Methods and techniques of adaptive hypermedia*. 6 (2), Netherlands: Springer.

Brusilovsky, P., Schwarz, E., & Weber, G. (1996). ELM-ART: An Intelligent Tutoring System on World Wide Web : ELM-ART: An intelligent tutoring system on World Wide Web. In Frasson, C., Gauthier, G., & Lesgold, A. (Ed.), *Intelligent Tutoring Systems (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 1086)*. Berlin: Springer Verlag pp 261-269.

Brusilovsky, P., Schwarz, E., & Weber, G. (1998). Web-based Education for All: A Tool for Development Adaptive Courseware. Published in: *Computer Networks and ISDN Systems (Proceedings of Seventh International World Wide Web Conference, 14-18 April 1998)* pp 291-300

Brusilovsky, P. (1998). Adaptive educational systems on the world-wide-web: a review of available technologies Proceedings of Workshop "WWW-Based Tutoring" at 4th international Conference on Intelligent Tutoring System (ITS'98), San Antonio TX.

Conklin, J. (1987) Hypertext: an introduction and survey. *IEEE Computer*, 20, 9, 17-41.

Gygi, K. (1991). Recognizing the symptoms of hypertext and what to do about it. In B. Laurel (ed), *The Art of Human Computer Interface Design*. Reading, MA: Addison-Wesley.

Hammond, N., V. & Allinson, L.J. (1989). Extending hypertext for learning: An investigation of access and guidance tools. In A. Sutcliffe & L. Macaulay (eds), *People and computers V*. Cambridge University Press.

Honey, P., Mumford, A. (1992). *The manual of Learning Styles*. Peter Honey Maidenhead.

Jonassen, D. (1991). Evaluating constructivistic learning. *Educational Technology*.

Jonassen, D., Mayes, T. and McAleese, R. (1993). A Manifesto for a Constructivist Approach to Uses of Technology in Higher Education in Designing Environments for Constructive Learning, Duffy, T., Lowyck, J., Jonassen, D. (eds), NATO/ASI Series F, Vol.105, Berlin: Springer-Verlag.

Kay, J. (2001) Learner control. *User Modeling and User-Adapted Interaction* 11 (1/2), 111-127.

Magoulas, G.D., Chen, S.Y. and Papanikolaou, K.A. (2003) *Integrating Layered and Heuristic Evaluation for Adaptive Learning Environments*. In: S. Weibelzahl and A. Paramythis (eds.): Proceedings of the Second Workshop on Empirical Evaluation of Adaptive Systems, held at the 9th International Conference on User Modeling UM2003, Pittsburgh, 5-14, 2003

Mandl, H. (1990) (eds). NATO ASI F-series V.67 Berlin: Springer Verlag.

Mc Calla, G. (1992). *The Search for Adaptability, Flexibility and Individualization: Approaches to Curriculum in ITS*, Nato ASI Series F Vol. 85.

Murray, D. (1991) *Modelling for Adaptivity*. In: M.J. Tauber and D. Ackermann.

Paramythis, A., Totter, A., and Stephanidis, C., (2001) *A Modular Approach to the evaluation of Adaptive User Interfaces*. In: S. Weibelzahl, D. Chin, G. Weber (eds.): Proceedings of the UM2001

Workshop on Empirical Evaluation of Adaptive Systems, Sonthofen, Germany. Freiburg: Pedagogical University of Freiburg, 9-24

Romiszowski, A.J. (1990) *The hypertext/hypermedia solution-But what exactly is the problem?* In: D. H. Jonassen, and H. Mandl (eds) *Designing hypermedia for learning..* Nato ASI SeriesF Vol. 67. Berlin: Springer Verlag.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βίρβου, Μ. and Jain, L. C. (2008) *Intelligent interactive systems in knowledge based environments*, London: Springer.

Γρηγοριάδου Μ., Παπανικολάου Κ.Α., Κορνιλάκης Χ. (2001). Εξατομικευμένη Μάθηση στο Διαδίκτυο: Προσαρμοστικά Εκπαιδευτικά Συστήματα. Πρακτικά 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου για την Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση (CD-ROM), Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Πάτρα, Μάιος 2001.

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

ΠΗΓΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

<http://www.xanthi.ilsp.gr/ENGstoDiadiktyo/main.asp?e1=0&e2=0&e3=0&e4=0&e5=0>

http://www.pi-schools.gr/special_education_new/html/gr/8emata/ekp_yliko/gr_logismika/gr_logismika_main.htm

<http://www.teiath.gr/sqtks/grafics/el/glossary/index.htm>

<http://www.moke.teiath.gr/documents/11076/408cbd67-eb93-4019-9ea7-47d6de295125>

<http://www.keng.gr/>

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ