



Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
«Προηγμένα Συστήματα Πληροφορικής»

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΜΕ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ EDUCATION COMPUTER WITH USE OF EDUCATIONAL SOFTWARE
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	Πιπεργιά Μαρία
Πατρώνυμο	Γεώργιος
Αριθμός Μητρώου	ΜΠΣΠ11022
Επιβλέπων	Βίρβου Μαρία, Καθηγήτρια Πληροφορικής

20/010/2014

Οκτώβριος 2014

Πανεπιστήμιο Πειραιώς

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

(υπογραφή)

(υπογραφή)

(υπογραφή)

Όνομα Επώνυμο
Βαθμίδα

Όνομα Επώνυμο
Βαθμίδα

Όνομα Επώνυμο
Βαθμίδα

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....	6
Abstract	7
Περίληψη	7
1 Εισαγωγή	8
1.1 Σκοπός και Στόχοι της Εργασίας.....	8
1.2 Παραδοτέα της εργασίας	8
1.3 Δομή της εργασίας.....	8
2 Εκπαιδευτικό Λογισμικό.....	10
2.1 Τι είναι το Εκπαιδευτικό Λογισμικό.....	10
2.2 Τύποι Λογισμικού στην Εκπαίδευση	10
2.3 Ανοιχτά μαθησιακά περιβάλλοντα	10
2.4 Ανάλυση Εκπαιδευτικού Λογισμικού.....	11
Εκπαιδευτικό λογισμικό θεωρείται το λογισμικό που εμπεριέχει:	11
2.5 Συνδυασμός Εκπαιδευτικών Λογισμικών	11
2.6 Κατηγορίες Εκπαιδευτικού Λογισμικού.....	11
2.6.1 Κατηγοριοποίηση	11
2.6.2 Κατηγοριοποίηση ως προς τις θεωρίες μάθησης.....	12
2.6.3 Ως προς τις τεχνολογίες ανάπτυξης και τα παιδαγωγικά ρεύματα	12
3 Εισαγωγή στην Μάθηση.....	13
3.1 Ορισμός της Μάθησης	13
3.2 Παραδοσιακές θεωρίες Μάθησης	13
3.2.1 Συμπεριφορισμός.....	13
3.2.2 Ο εποικοδομητισμός	14
3.2.3 Κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες - Θεωρία της δραστηριότητας	15
3.2.4 Διερευνητική Μάθηση.....	16
3.2.5 Συνεργατική μάθηση	16
4 Ανάλυση - Σχεδιασμός	18
4.1 Ανάλυση Διαγραμμάτων UML.....	18
4.1.1 Διαγράμματα Κλάσεων.....	18
4.1.2 Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης	19
4.1.3 Διάγραμμα Ακολουθίας	23
4.1.4 Διάγραμμα Συνεργασίας.....	25
4.1.5 Διάγραμμα Καταστάσεων	27
5 Εργαλεία Υλοποίησης	30
5.1 Εισαγωγή	30
5.1.1 Visual Studio 2010	30
5.1.2 Πίνακες	30
5.1.3 Στιγμιότυπο Πινάκων.....	33
5.1.4 Ανάλυση Πίνακα User table.....	33
5.1.5 Στιγμιότυπο Πίνακα User role.....	34
5.1.6 Στιγμιότυπο του Πίνακα test	34
5.1.7 Στιγμιότυπο Πίνακα περιγραφής ρόλων των Χρηστών Role description	34
5.1.8 Στιγμιότυπο Πίνακα Question answer.....	35

5.1.9 Στιγμιότυπο Πίνακα Ερωτήσεων	35
5.1.10 Στιγμιότυπο Πίνακα Περιγραφής Περιεχομένων	35
5.1.11 Στιγμιότυπο Πίνακα Περιεχόμενα	36
5.1.12 Στιγμιότυπο Πίνακα Περιεχομένων των ρόλων	37
5.1.13 Στιγμιότυπο Πίνακα Απαντήσεων	38
5.1.14 Το διάγραμμα Οντοτήτων – Συσχετίσεων.....	38
5.2 Οι ρόλοι της Εφαρμογής	39
5.2.1 Διαχειριστής Συστήματος	39
5.2.2 Καθηγητής.....	39
5.2.3 Μαθητής.....	39
6 Παρουσίαση Εκπαιδευτικής Εφαρμογής	40
6.1 Εγγραφή Νέου Χρήστη	40
6.2 Σύνδεση Χρήστη στην Εφαρμογή	40
6.3 Είσοδος Μαθητή στην Εφαρμογή.....	41
6.4 Είσοδος Καθηγητή στην Εφαρμογή.....	41
6.5 Είσοδος Διαχειριστή στην Εφαρμογή.....	41
7 Συμπεράσματα	42
8 Βιβλιογραφικές Πηγές	43
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	44

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα1. Το ταξίδι της μάθησης.....	13
Εικόνα2. Πείραμα Ρανιον.....	14
Εικόνα3. Γνωστικό Σχήμα με βάση τον Piaget.....	15
Εικόνα4. Διάγραμμα Κλάσεων	19
Εικόνα5. Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης Μαθητή.....	20
Εικόνα6. Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης Καθηγητή	21
Εικόνα7. Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης Διαχειριστή.....	22
Εικόνα8. Διάγραμμα Ακολουθίας Μαθητή	23
Εικόνα9. Διάγραμμα Ακολουθίας Καθηγητή.....	24
Εικόνα10. Διάγραμμα Ακολουθίας Διαχειριστή	25
Εικόνα11. Διαγράμματα Συνεργασίας Μαθητή	26
Εικόνα12. Διαγράμματα Συνεργασίας Καθηγητή	26
Εικόνα13. Διαγράμματα Συνεργασίας Διαχειριστή	27
Εικόνα14. Διάγραμμα Κατάστασης Μαθητή.....	28
Εικόνα15. Διάγραμμα Κατάστασης Καθηγητή	28
Εικόνα16. Διάγραμμα Κατάστασης Διαχειριστή.....	29
Εικόνα17. Visual Studio 2010.....	30
Εικόνα18. Microsoft sql Server Management Studio 2012	30
Εικόνα19. Βάση Δεδομένων	31
Εικόνα20. Η Βάση Δεδομένων.....	32
Εικόνα21. Στιγμιότυπο της Βάσης Δεδομένων	33
Εικόνα22. Στιγμιότυπο Πίνακα Χρηστών	34
Εικόνα23. Στιγμιότυπο Πίνακα User role.....	34
Εικόνα24. Test	34
Εικόνα25. Στιγμιότυπο Πίνακα Ρόλων Χρηστών.....	34
Εικόνα26. Στιγμιότυπο Πίνακα Question answer	35
Εικόνα27. Questions.....	35
Εικόνα28. Στιγμιότυπο Πίνακα Περιγραφής Περιεχομένων	35
Εικόνα29. Στιγμιότυπο Πίνακα Περιεχόμενο	36
Εικόνα30. Στιγμιότυπο Πίνακα Περιεχομένων των Ρόλων	37
Εικόνα31. Στιγμιότυπο Πίνακα Απαντήσεων	38
Εικόνα32. Διάγραμμα Οντοτήτων-Συσχετίσεων.....	38
Εικόνα33. Φόρμα Εγγραφής	40
Εικόνα34. Σύνδεση στην εφαρμογή.....	40
Εικόνα35. Αρχική Σελίδα Μαθητή.....	40

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να Ευχαριστήσω την οικογένεια μου για την πολύτιμη στήριξη τους κατά την διάρκεια των σπουδών μου. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους συμφοιτητές μου για την συνεργασία μας και την στήριξη τους για όλο το διάστημα των μεταπτυχιακών μας σπουδών. Τέλος, θα ήθελα να εκφράσω την εκτίμηση μου στην Κυρία Βίβου Μαρία και στον Κύριο Αλέπη Ευθύμιο για την βοήθεια τους στην ολοκλήρωση των μεταπτυχιακών μου σπουδών.

Πανεπιστήμιο Πειραιώς

Abstract

In this thesis refers to the use of educational software and how important it was to use in teaching about the evolution of the way of teaching. Still, analyzed models of educational software. Reported and analyzed the learning theories. There is a detailed description of the system requirements with the use of UML Diagrams. Also, it describes the technologies and tools used for the design of educational software code and technologies used in the design of Database System. Finally, described in detail the educational software. Through Manuals enables system users to fully understand the operation of the application.

Περίληψη

Στην συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία γίνεται αναφορά στην χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών και στο πόσο σημαντική ήταν η χρήση τους στην διδασκαλία για την εξέλιξη του τρόπου διδασκαλίας. Ακόμα, αναλύονται τα μοντέλα των εκπαιδευτικών λογισμικών. Αναφέρονται και αναλύονται οι θεωρίες μάθησης. Γίνεται αναλυτική περιγραφή των απαιτήσεων του συστήματος με την χρήση των UML Διαγραμμάτων. Επίσης, αναφέρονται οι τεχνολογίες και τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την σχεδίαση του κώδικα του εκπαιδευτικού λογισμικού καθώς και οι τεχνολογίες που χρησιμοποιήθηκαν για την σχεδίαση της Βάσης Δεδομένων του συστήματος. Τέλος, περιγράφεται λεπτομερώς το εκπαιδευτικό λογισμικό. Μέσω των εγχειρίδιων χρήσης δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες του συστήματος να κατανοήσουν πλήρως την λειτουργία της εφαρμογής.

1 Εισαγωγή

Η υλοποίηση της εργασίας πραγματοποιήθηκε με βάση τα παρακάτω κριτήρια, την μοντελοποίηση του χρήστη-μαθητή και την προσαρμοστικότητα του συστήματος διδασκαλίας έτσι ώστε να προσαρμόζεται στις ανάγκες του μαθητή. Αρχικά ο μαθητής έχει την δυνατότητα να διαβάσει την θεωρία και στην συνέχεια δημιουργήθηκε μια πλατφόρμα για να κατανοήσουμε τις ανάγκες και τις ελλείψεις του κάθε μαθητή υπάρχει ένα quiz γνώσεων όπου θα μπορεί το σύστημα να αναγνωρίζει κάποιες επιγραμματικές γνώσεις του μαθητή για θέματα Πληροφορικής και αναλόγως να τον κατατάσσει σε μια κατηγορία. Επιπρόσθετα, ο ρόλος του συγκεκριμένου test είναι να μπορέσει το ίδιο το σύστημα να κατανοήσει το επίπεδο του χρήστη αλλά και να οριοθετήσει τις ελλείψεις έτσι ώστε να μπορεί να του επισημάνει τα αναγκαία σημεία στα οποία θα χρειαστεί να δώσει περισσότερο προσοχή. Συνεπώς, η χρήση του συγκεκριμένου προσαρμοστικού λογισμικού λειτουργεί δυναμικά και προσαρμόζεται κερδίζοντας σε χρόνο και σε γνώσεις και δεν χρειάζεται να σε ρωτήσει για να μάθει αλλά σε γνωρίζει.

προβλήματος.

1.1 Σκοπός και Στόχοι της Εργασίας

Η παρούσα πτυχιακή εργασία έχει ως στόχο, αφ' ενός τη μελέτη των μεθόδων και των τεχνικών που χρησιμοποιούν οι καθηγητές για την αποτελεσματικότερη εκπαίδευση με τη χρήση ενός εκπαιδευτικού λογισμικού, αφετέρου την εκμάθηση και εξοικείωση των μαθητών με τα εκπαιδευτικά λογισμικά και την χρήση νέων τεχνολογιών.

Οι στόχοι της συγκεκριμένης εργασίας κατατάσσονται στις εξής κατηγορίες:

- ✓ Να υπάρχει διαθέσιμο ένα εκπαιδευτικό λογισμικό το οποίο θα είναι εξίσου χρήσιμο και για τον μαθητή, αλλά παράλληλα και για τον καθηγητή.
- ✓ Μέσω αυτού του εκπαιδευτικού λογισμικού ο καθηγητής θα έχει πλήρη γνώση για το επίπεδο των μαθητών του, και έτσι θα μπορεί να παρέχει βοήθεια σε μαθητές που αντιμετωπίζουν δυσκολίες
- ✓ Το συγκεκριμένο λογισμικό είναι προσαρμοσμένο στις ανάγκες του μαθητή. Μέσω αυτού του λογισμικού, ο μαθητής έχει την δυνατότητα να κατανοήσει την θεωρία του μαθήματος, να λύσει τα τεστ και έτσι να δει το επίπεδο του.
- ✓ Επίσης, ο μαθητής μπορεί να επικοινωνήσει είτε με τους συμμαθητές του, είτε με τον καθηγητή του, είτε με τον διαχειριστή του συστήματος για οποιαδήποτε απορία ή πρόβλημα έχει.

1.2 Παραδοτέα της εργασίας

1. Το έντυπο κείμενο της πτυχιακής εργασίας, το οποίο περιλαμβάνει την επισκόπηση της σχετικής με το χώρο βιβλιογραφίας, τα συμπεράσματα της συγκεκριμένης εφαρμογής.
2. Τα τρία user manuals. Το ένα είναι για τον καθηγητή, το δεύτερο για τον μαθητή και το τρίτο για τον διαχειριστή του συστήματος.
3. Ο κώδικας της εφαρμογής μαζί με την βάση δεδομένων.

1.3 Δομή της εργασίας

Η παρούσα πτυχιακή εργασία είναι οργανωμένη σε 10 κεφάλαια.

Στο **1ο κεφάλαιο** αναλύεται ο σκοπός της συγκεκριμένης πτυχιακής εργασίας.

Στο **2ο κεφάλαιο** αναλύεται πλήρως η έννοια του εκπαιδευτικού λογισμικού καθώς οι τύποι και οι κατηγορίες του.

Στο **3ο κεφάλαιο** παρουσιάζονται και αναλύονται εκτενώς οι παραδοσιακές θεωρίες μάθησης

Στο **4ο κεφάλαιο** παρουσιάζονται τα UML διαγράμματα που αφορούν τον σχεδιασμό του εκπαιδευτικού λογισμικού.

Στο **5ο κεφάλαιο** γίνεται η περιγραφή των εργαλείων υλοποίησης καθώς και η περιγραφή της Βάσης Δεδομένων της εφαρμογής.

Στο **6ο κεφάλαιο** περιγράφεται η υλοποίηση της ολόκληρης της εφαρμογής.

Στο **7ο κεφάλαιο** τονίζονται τα συμπεράσματα, η χρησιμότητα και η περαιτέρω έρευνα που είναι απαραίτητο να πραγματοποιηθεί.

Το **8ο κεφάλαιο** αναφέρει την βιβλιογραφία της πτυχιακής εργασίας.

Και στο τέλος παρουσιάζεται το παράρτημα της εργασίας το οποίο περιλαμβάνει τα εγχειρίδια χρήσης των χρηστών.

Πανεπιστήμιο Πειραιώς

2 Εκπαιδευτικό Λογισμικό

2.1 Τι είναι το Εκπαιδευτικό Λογισμικό

Η δημιουργία των Λογισμικών Εφαρμογών έγινε με σκοπό να χρησιμοποιηθούν από προγράμματα που εκτελούνται από ένα υπολογιστικό σύστημα. Σε αυτή την κατηγορία Λογισμικών, ανήκουν και τα Εκπαιδευτικά Λογισμικά. Τα Εκπαιδευτικά Λογισμικά σχεδιάστηκαν και χρησιμοποιούνται για Εκπαιδευτικούς σκοπούς. Τα λογισμικά κατατάσσονται σε δύο κατηγορίες, σε ανοικτά λογισμικά και σε κλειστά λογισμικά.

Ένας ορισμός που θα μπορούσε να δοθεί για τα λογισμικά είναι ο ακόλουθος: «προϊόν της τεχνολογίας με το οποίο προσπαθούμε να διδάξουμε ένα γνωστικό αντικείμενο υλοποιώντας συγκεκριμένη παιδαγωγική φιλοσοφία και συγκεκριμένη εκπαιδευτική στρατηγική». [1]

2.2 Τύποι Λογισμικού στην Εκπαίδευση

Υπάρχουν δύο βασικές κατηγορίες εκπαιδευτικού λογισμικού. Η πρώτη κατηγορία αφορά το λογισμικό γενικού σκοπού, το οποίο χρησιμοποιείται σαν εργαλείο διδασκαλίας και με την χρήση των εποπτικών μέσων. Για παράδειγμα, τα εργαλεία που χρησιμοποιούν οι καθηγητές για την διδασκαλία τους. Δηλαδή, η διδασκαλία να γίνεται μέσω λογισμικού όπως Word, Excel, PowerPoint και Access ή ακόμα με την παρουσίαση κάποιου βίντεο. Η δεύτερη κατηγορία αφορά την επίτευξη των παιδαγωγικών, διδακτικών και μαθησιακών σκοπών για τους οποίους σχεδιάστηκε το συγκεκριμένο λογισμικό.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό γενικά διαχωρίζεται στις εξής κατηγορίες ή τύπους:

- Λογισμικό εξάσκησης(Drill & Practice).
- Λογισμικό Παρουσίασης(Tutorial).
- Εκπαιδευτικό Παιχνίδι (Educational game).
- Προσομοίωση (Simulation).
- Επίλυση προβλήματος (Problemsolving).
- Περιβάλλοντα Εικονικής Πραγματικότητας (Virtual Reality)

Δηλαδή, τα εγχειρίδια χρήσης, πρακτική σε συγκεκριμένα θέματα, simulation, επίλυση προβλημάτων, και εκπαιδευτικά παιχνίδια. Κάποιο λογισμικό μπορεί φυσικά να εντάσσεται σε περισσότερες από μία κατηγορίες ενώ κάποιο άλλο, όπως είναι οι εγκυκλοπαίδειες για παράδειγμα, δεν εντάσσεται σε καμία κατηγορία. [2]

2.3 Ανοικτά μαθησιακά περιβάλλοντα

Με τον όρο Ανοικτά μαθησιακά περιβάλλοντα εννοούμε τα περιβάλλοντα που παραμετροποιούνται και προσαρμόζονται εύκολα από το χρήστη. Για παράδειγμα, πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου (Microsoft Word). Συνεπώς, υλικό τους δεν είναι καθαρά εκπαιδευτικού χαρακτήρα, αλλά μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν εργαλείο στη μέθοδο διδασκαλίας. Ο όρος ανοικτά μαθησιακά περιβάλλοντα σημαίνει ότι τα περιβάλλοντα αυτά προσαρμόζονται εύκολα στις ανάγκες του χρήστη. Δηλαδή, τους παρέχεται η μέθοδος της προσαρμοστικότητας. Επίσης, με κριτήριο τα τεχνολογικά μέσα κατασκευής τους ορισμένα λογισμικά συνιστούν πολυμεσικές και άλλα υπερκειμενικές (hypertext) ή υπερμεσικές εφαρμογές.

2.4 Ανάλυση Εκπαιδευτικού Λογισμικού

Εκπαιδευτικό λογισμικό θεωρείται το λογισμικό που εμπεριέχει:

- ✓ διδακτικούς στόχους,
- ✓ ολοκληρωμένα διδακτικά σενάρια,
- ✓ αλληγορίες (προσομοιώσεις) με παιδαγωγική σημασία, και
- ✓ επιφέρει συγκεκριμένα διδακτικά και μαθησιακά αποτελέσματα.

“Το εκπαιδευτικό λογισμικό μπορεί και πρέπει να λειτουργεί ως εργαλείο στην υπηρεσία του μαθητή προκειμένου αυτός να αναπτύξει κριτική σκέψη, όπως και δεξιότητες και γνώσεις υψηλού επιπέδου”. Mind Tools, Jonassen 2000.

2.5 Συνδυασμός Εκπαιδευτικών Λογισμικών

Τα εκπαιδευτικά λογισμικά συνδυάζουν πρώτον τα πολυμέσα που επιτρέπουν την καταγραφή, επεξεργασία και αποθήκευση κειμένου, ήχου, κινούμενης εικόνας και βίντεο. Δηλαδή, αναφέρονται τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή του εκπαιδευτικού λογισμικού. Τα πολυμέσα χωρίζονται σε δύο κατηγορίες στα πολυμέσα παρουσίασης και στα αλληλεπιδραστικά πολυμέσα. Τα πολυμέσα παρουσίασης μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση για την παρουσίαση μιας εργασίας από έναν μαθητή. Από την άλλη μεριά, τα αλληλεπιδραστικά πολυμέσα χρησιμοποιούνται για την παρακολούθηση της εξέλιξης του προγράμματος. Δεύτερον, συνδυάζουν τα υπερμέσα (hypermedia), δηλαδή τη μη γραμμική διασύνδεση του υπερκειμένου (hypertext) και των πολυμέσων μέσω συνδέσμων (links) σε αλληλεπίδραση με το χρήστη.

Τα μαθησιακά περιβάλλοντα και εργαλεία που έχουν αναπτυχθεί στο πλαίσιο αυτής της προσπάθειας και φέρουν τον τίτλο εκπαιδευτικό λογισμικό είναι πολλά αλλά και διαφορετικά μεταξύ τους. Κυρίως διαφέρουν ως προς τα επί μέρους χαρακτηριστικά τους, αλλά και ως προς τη φιλοσοφία σχεδιασμού τους και τη διδακτική προσέγγιση που χρησιμοποιούν. Δεδομένου ότι η έρευνα για την εκπαιδευτική τεχνολογία και τα αποτελέσματα της ενσωμάτωσής της, στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι πολύ πρόσφατη, δεν είναι δυνατόν να καθοριστούν απόλυτα τα χαρακτηριστικά ενός προγράμματος ώστε αυτό να θεωρείται εκπαιδευτικό λογισμικό.

Με τη χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού οι μαθητές ενεργοποιούνται σε στη δημιουργία και αξιολόγηση των προσωπικών τους ιδεών, στην αντιπαράθεση της πρότερης γνώσης τους με νέα αντικρουόμενα στοιχεία, στη σύγκριση των δικών τους μοντέλων για τον κόσμο με πραγματικά δεδομένα - καταστάσεις καθώς και στη συνεργασία σε ομάδες με στόχο την οικοδόμηση πιο πολύπλοκων μοντέλων στην επανεξέταση των επιτευγμάτων τους μέσα από την παρουσίαση των δικών τους μοντέλων στην οθόνη. [3]

2.6 Κατηγορίες Εκπαιδευτικού Λογισμικού

2.6.1 Κατηγοριοποίηση

Όσον αφορά στην κατηγοριοποίηση του εκπαιδευτικού λογισμικού δεν υφίσταται μια και μόνη αποδεκτή κατηγοριοποίηση, αλλά περισσότερες, οι οποίες σε μεγάλο βαθμό συναρτώνται, όπως είναι φυσικό, με τα κριτήρια που θέτει κανείς.

Τα όρια ανάμεσα στις διάφορες κατηγορίες και στα κριτήρια αξιολόγησης μερικές φορές δεν είναι αρκούντως σαφή και είναι ενδεχόμενο η αξιολόγηση ενός λογισμικού να μην είναι απολύτως ακριβής και η κατηγοριοποίησή του τελείως ασαφής (για παράδειγμα ένα λογισμικό να χρησιμοποιείται με τελείως διαφορετικούς τρόπους και έτσι να υπάγεται ταυτοχρόνως σε περισσότερες από μια κατηγορίες). Οι κύριες κατηγορίες είναι οι εξής:

1. Γλώσσες προγραμματισμού

2. Πακέτα εφαρμογών γενικής χρήσης
3. Προσομοιώσεις – εικονικά εργαστήρια
4. Παιχνίδια
5. Επικοινωνίες – διαδίκτυο
6. Νοήμονα συστήματα εκπαίδευσης
7. Εκπαιδευτικά συστήματα εικονικής πραγματικότητας
8. Ηλεκτρονικά βιβλία – εγκυκλοπαίδειες
9. Εκπαιδευτικές εφαρμογές πολυμέσων
10. Πακέτα εξάσκησης και πρακτικής
11. Προγράμματα εξατομικευμένης διδασκαλίας
12. Προγράμματα που υποστηρίζουν συνεργατική μάθηση

2.6.2 Κατηγοριοποίηση ως προς τις θεωρίες μάθησης

α. Συμπεριφοριστικές - γνωστικές θεωρίες:

- ως καθοδηγούμενης διδασκαλίας/μάθησης (tutorials)
- ως πρακτικής και εκγύμνασης (drill and practice)

β. Κονστрукτιβιστικές - Κοινωνικοπολιτιστικές θεωρίες:

- ως καθοδηγούμενης ανακάλυψης και διερεύνησης
- ως έκφρασης, επικοινωνίας, συνεργασίας, επικοινωνίας

2.6.3 Ως προς τις τεχνολογίες ανάπτυξης και τα παιδαγωγικά ρεύματα

Κατηγοριοποίηση των εκπαιδευτικών λογισμικών όταν το πληροφοριακό σύστημα λειτουργεί ως:

- α. «δάσκαλος»,
- β. «μαθητής»,
- γ. «συνεργάτης του μαθητή» ή ως εργαλείο μάθησης.

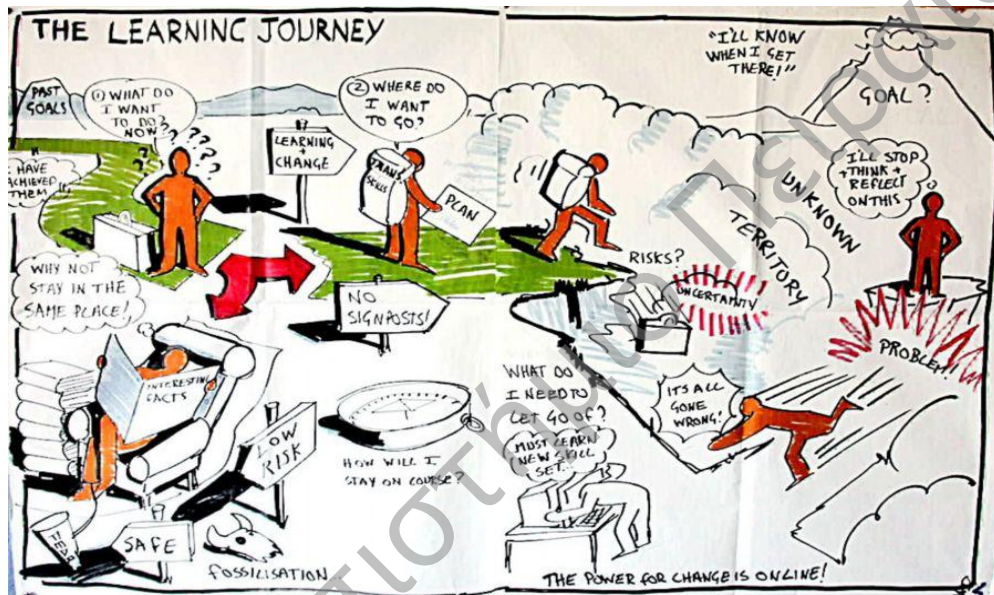
3 Εισαγωγή στην Μάθηση

3.1 Ορισμός της Μάθησης

Η μάθηση αποτελεί έχει γίνει αντικείμενο μελέτης πολυάριθμων και αξιόλογων επιστημόνων ,που προέρχονται τόσο από τους κλάδους της ψυχολογίας και της παιδαγωγικής, όσο και από άλλους επιστημονικούς κλάδους, όπως η φυσιολογία, η βιολογία ,η ιατρική.

Υπάρχουν πάρα πολλές θεωρίες που σχετίζονται με την μάθηση και έχουν γίνει αρκετές έρευνες που αναφέρονται στην μάθηση. Παρόλα αυτά ακόμα δεν έχει κατανοηθεί πλήρως η έννοια της.

Η ποικιλία των απόψεων που επικρατούν γύρω από τη μάθηση αντικατοπτρίζεται και στους ορισμούς που της δίνονται. Άλλοι από αυτούς αναφέρονται στις ενέργειες που κάνει κάποιος ,για να μάθει, άλλοι στα αποτελέσματα των ενεργειών αυτών, άλλοι κάνουν λόγο για πολύπλοκη ψυχοβιολογική λειτουργία, ενώ άλλοι μιλούν για μηχανικές συνδέσεις μεταξύ ερεθισμάτων και αντιδράσεων.[4],[11]



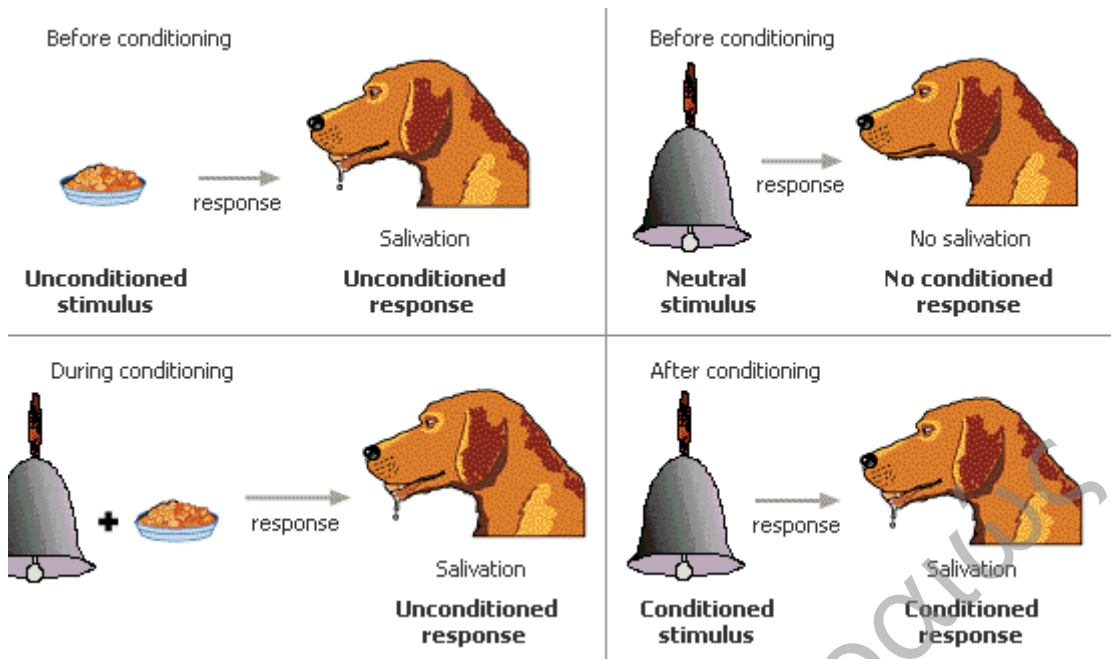
Εικόνα1. Το ταξίδι της μάθησης

3.2 Παραδοσιακές θεωρίες Μάθησης

3.2.1 Συμπεριφορισμός

Μια από τις βασικές θεωρίες μάθησης είναι ο συμπεριφορισμός (ή μπιχεβιορισμος - behaviorism). Η συγκεκριμένη θεωρία υποστηρίζει ότι σημασία έχουν οι αλλαγές που παρουσιάζονται στην συμπεριφορά ενός αντικειμένου και όχι οι εσωτερικές διεργασίες που λαμβάνουν χώρα κατά τη διάρκεια της μάθησης. Πιο αναλυτικά, αναφέρεται στο τι μπορεί να κάνει ο μαθητής ως αποτέλεσμα της κατάλληλης οργάνωσης του περιβάλλοντος της μάθησης.

Ο σημαντικότερος μηχανισμός της μάθησης είναι, κατά τους συμπεριφοριστές, η ενίσχυση της επιθυμητής συμπεριφοράς (Ράπτης, Ράπτη 2001). Πολύ χαρακτηριστικό είναι το πείραμα του Ραβιν. Ο Ρώσος φυσιολόγος Ραβιν έδινε τροφή σε ένα σκύλο καθημερινά, αφού χτυπούσε ένα καμπανάκι. Ο σκύλος σύνδεσε την προσφορά του φαγητού με τον συγκεκριμένο ήχο. Ο Ραβιν διαπίστωσε ότι ο σκύλος είχε εκπαιδευτεί στο άκουσμα του συγκεκριμένου ήχου και τον είχε συνδέσει με το φαγητό. Συνεπώς, κάθε φορά που άκουγε το καμπανάκι είχε έκκριση σάλιου. Αυτό ήταν η αφορμή να γίνει το πείραμα και σε άλλα ζώα, όπως γάτες, ποντίκια, χιμπατζήδες, με διαφορετικά, όμως, ερεθίσματα. Τα αποτελέσματα ήταν τα ίδια με την περίπτωση του σκύλου.[5],[8]



Εικόνα2. Πείραμα Pavlov

Συνεπώς, θα μπορούσαμε να πούμε ότι μια μορφή μάθησης είναι η αντίδραση μέσω ενός ερεθίσματος. Στο παράδειγμα μας, η αντίδραση είναι η έκκριση σάλιου που υποδηλώνει ότι ο σκύλος έχει αντιληφθεί ότι είναι η ώρα του φαγητού του και το ερέθισμα είναι ο ήχος από το συγκεκριμένο καμπανάκι. Φυσικά, αυτοί οι δύο παράγοντες είναι άμεσα συνδεδεμένοι με το κίνητρο. Ως κίνητρο μπορεί να θεωρηθεί η πείνα του σκύλου. Άρα, σαν αποτελέσματα της συγκεκριμένης μάθησης μπορεί να θεωρηθεί είτε η θετική ενίσχυση όπου επιτυγχάνεται η επιθυμητή συμπεριφορά. Δηλαδή, η ανταπόκριση του σκύλου στο άκουσμα του ήχου. Ή αντίθετα, μη επιθυμητή συμπεριφορά που περιλαμβάνει την τιμωρία.

Ο Skinner αποτελεί έναν από τους πιο σημαντικούς εκπροσώπους του συμπεριφορισμού. Ανέπτυξε μια διαφορετική θεωρία την συντελεστική μάθηση. Διαφωνεί με τον Pavlov και θεωρεί ότι η συμπεριφορά δεν πρέπει να αποδίδεται σε κάποιο ανεξάρτητο ερέθισμα, αλλά να θεωρείται ότι είναι το αποτέλεσμα των εσωτερικών επενεργειών του οργανισμού (Τριλιανός, 2003). Κατά συνέπεια, ο Skinner παρατήρησε ότι μια συμπεριφορά επαναλαμβάνεται όταν υπάρχει επανειλημμένα κάποιο ερέθισμα. Σε αντίθετη περίπτωση, η συγκεκριμένη συμπεριφορά αρχίζει να μειώνεται σταδιακά. Για να έχει αποτελέσματα η ενίσχυση πρέπει να είναι άμεση. Πρέπει επίσης να έχει φροντίσει ο εκπαιδευτής να ερευνησει ποια είναι κάθε φορά η κατάλληλη ενίσχυση για το κάθε άτομο (Ράπτης, Ράπτη, 2001).

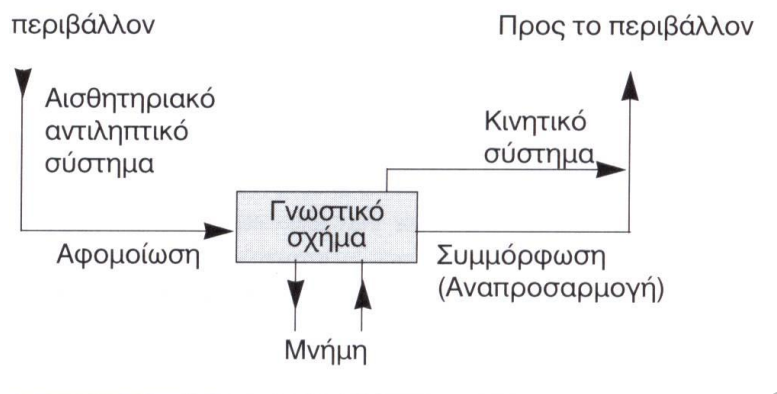
Ο Skinner είναι ο πρώτος παιδαγωγός που ανέπτυξε τις μηχανές διδασκαλίας (teaching machines) (Skinner, 1968), πριν αναπτυχθούν τα σύγχρονα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Ο ίδιος είχε την άποψη ότι οι συγκεκριμένες μηχανές θα είχαν την δυνατότητα να δημιουργήσουν περιβάλλοντα ευνοϊκά για τη μάθηση που θα ανέτρεπαν τα μειονεκτήματα του σχολικού συστήματος. Αυτό θα γινόταν με την βάση τις απαντήσεις των μαθητών και θα ενίσχυαν τις σωστές απαντήσεις αμέσως μετά τη διατύπωση τους από τους μαθητές δηλαδή, θα υπήρχε επιβράβευση. Επίσης, θεωρούσε ότι, οι συγκεκριμένες μηχανές διδασκαλίας θα μπορούσαν να εφαρμόσουν ορισμένες γενικές αρχές της διδασκαλίας, οι οποίες θα στηριζόταν στον προγραμματισμό των διαδοχικών ερωτήσεων προς το μαθητή γι' αυτό και η διδασκαλία αυτή ονομάστηκε προγραμματισμένη διδασκαλία (Σολομωνίδου, 1999).[6],[7],[14]

3.2.2 Ο εποικοδομητισμός

Μια άλλη θεωρία μάθησης είναι ο εποικοδομητισμός (constructivism). Η συγκεκριμένη θεωρία εξετάζει την μάθηση με βάση τις υπάρχουσες αντιλήψεις, ιδέες και τις αναπαραστάσεις των εκπαιδευόμενων σε σύγκριση με το θέμα διδασκαλίας. Η εποικοδομητικής θεωρίας αναπτύχθηκε μέσω της εξέλιξης της ψυχολογίας, με τις εργασίες του Jean Piaget, και της επιστημολογίας (Gaston Bachelard) οι οποίες επηρέασαν σε σημαντικό βαθμό την παιδαγωγική σκέψη και τον προσανατολισμό της εκπαιδευτικής έρευνας (Σολομωνίδου, 1999).[12]

Συνεπώς, μέσω της παραπάνω θεωρίας μπορούμε να συμπεράνουμε ότι η μάθηση είναι μια λειτουργία κατασκευής νοημάτων που βασίζεται πάνω στην όλη εμπειρία του ατόμου. Άρα, ο τρόπος της δόμησης της γνώσης γίνεται με βάση τις προ υπάρχουσες εμπειρίες του ατόμου, τις νοηματικές κατασκευές καθώς και τις προσωπικές θεωρίες που χρησιμοποιεί ο καθένας ξεχωριστά. Έτσι, μπορούν να ερμηνευτούν αντικείμενα ή γεγονότα τα οποία δεν μπορεί να υποτιμά ο δάσκαλος κατά τις διδακτικές του επιδιώξεις (Ράπτης, Ράπτη, 2001).

Ο μαθητής έχει ενεργητικό ρόλο και έχει την δυνατότητα να επιλύσει πραγματικά προβλήματα. Δίνοντας ένα πραγματικό πρόβλημα στον μαθητή είναι σαν να του δίνεις ένα κίνητρο για να το φέρει εις πέρας αποτελεσματικά (Κορδάκη, 2000). [9],[10]



Εικόνα3. Γνωστικό Σχήμα με βάση τον Piaget

Οι βασικές παραδοχές της εποικοδομητικής θεωρίας έχουν διαμορφωθεί με βάση ένα σημαντικό αριθμό ερευνητικών δεδομένων και τις έχει συνοψίσει μια εξέχουσα μορφή της διδακτικής των φυσικών επιστημών, η Rosalind Driver (Σολομωνίδου, 1999):

1. Οι μαθητές θεωρούνται ενεργητικοί δέκτες, δηλαδή είναι υπεύθυνοι της δικής τους μάθησης. Σε κάθε μαθησιακή διαδικασία φέρνουν τις δικές τους προ υπάρχουσες αντιλήψεις και απόψεις.
2. Ο μαθητής συμμετέχει με ενεργό τρόπο στην εκπαιδευτική διαδικασία σύμφωνα με την μάθηση.
3. Η γνώση δεν είναι «κάπου εκεί έξω», αλλά δημιουργείται και παράγεται με προσωπικό και κοινωνικό τρόπο.
4. Οι διδάσκοντες φέρνουν επίσης στις μαθησιακές καταστάσεις τις δικές τους ιδέες και αντιλήψεις. Φέρνουν όχι μόνο τη γνώση που έχουν για το αντικείμενο, αλλά και τις απόψεις τους για τη διδασκαλία και τη μάθηση και όλα αυτά επηρεάζουν τον τρόπο αλληλεπίδρασης με τα παιδιά μέσα στην τάξη.
5. Η διδασκαλία προϋποθέτει την οργάνωση των καταστάσεων μέσα στην τάξη και το σχεδιασμό των δραστηριοτήτων με τρόπο που να προωθούν την οικοδόμηση της επιστημονικής γνώσης.
6. Το αναλυτικό πρόγραμμα αποτελεί ένα πρόγραμμα από μαθησιακές δραστηριότητες, υλικά, πηγές, μέσα από τα οποία οι μαθητές οικοδομούν τη γνώση.

3.2.3 Κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες - Θεωρία της δραστηριότητας

Η κοινωνικό-πολιτιστική προσέγγιση κατά τον Vygotsky υποστηρίζει ότι πολύ σημαντικό ρόλο παίζουν οι κοινωνικό-πολιτιστικοί παράγοντες στην μάθηση και στην ανάπτυξη του ατόμου. Δηλαδή, η προσωπική σκέψη δημιουργείται με βάση την κοινωνική αλληλεπικοινωνία και το περιβάλλον που ζει και μεγαλώνει το άτομο.

Σύμφωνα με τον Vygotsky, η νοητική ανάπτυξη είναι μια διαδικασία άρρηκτα συνδεδεμένη με την ιστορικό κοινωνική διάσταση και το πολιτισμικό πλαίσιο μέσα στο οποίο συντελείται. Η ανάπτυξη επιτυγχάνεται όχι μόνο χάρις στον έμφυτο νοητικό εξοπλισμό του κάθε ατόμου, αλλά και εξαιτίας της διαμεσολάβησης των κοινωνικών γεγονότων και των πολιτιστικών εργαλείων (όπως είναι η γλώσσα), καθώς και της εσωτερίκευσης των σημασιών με τις οποίες είναι φορτισμένα αυτά τα πολιτισμικά μέσα και εργαλεία. Τα εργαλεία αυτά και οι κοινωνικές σημασίες τους όχι μόνο διαμεσολαβούν για την πραγματοποίηση των γνωστικών διεργασιών,

αλλά εμπειρέχουν νοήματα και τρόπους σκέψης που διαμορφώνουν διαλεκτικά τις ίδιες τις νοητικές διεργασίες (Ράπτης, Ράπτη 2001).

Ο Vygotsky προσδιορίζει τη «ζώνη της επικείμενης ανάπτυξης» (zone of proximal development) ως την «απόσταση μεταξύ του κατεχόμενου επιπέδου ανάπτυξης και το επίπεδο της ενδυνάμει ανάπτυξης, όπως προσδιορίζεται από την ικανότητα του ατόμου να επιλύει προβλήματα κάτω από την καθοδήγηση ενηλίκων ή μέσα από τη συνεργασία με ικανότερους συνομήλικους» (Vygotsky, 1978). Σε διδακτικό επίπεδο η έννοια της επικείμενης ανάπτυξης σημαίνει ότι ο εκπαιδευτικός πρέπει πρώτα να προσδιορίζει το επίπεδο των ατομικών ικανοτήτων του παιδιού και κατόπιν να εντοπίζει το επίπεδο των γνωστικών ικανοτήτων που μπορεί να αναπτύξει το παιδί με τη βοήθεια νύξεων, επιδείξεων και ερωτημάτων από την πλευρά του εκπαιδευτικού (Ματσαγγούρας, 1997).[13]

3.2.4 Διερευνητική Μάθηση

Οι Ράπτης και Ράπτη (Ράπτης, Ράπτη, 2001) αναφέρουν ότι ο Bruner ανήκει στην κατηγορία των γνωστικών ψυχολόγων της μάθησης, που δίνει έμφαση στη διευκόλυνση της μάθησης μέσα από την κατανόηση των δομών και των επιστημονικών αρχών ενός αντικείμενου και των τρόπων του σκέπτεστε του μαθητευόμενου, καθώς και στην υιοθέτηση της ανακαλυπτικής μεθόδου, ή της καθοδηγούμενης ανακάλυψης με την ανάπτυξη εσωτερικών κινήτρων μάθησης από μέρους του μαθητευόμενου. Οι τρόποι σκέψης ή τα συστήματα, τα οποία χρησιμοποιεί ο μαθητευόμενος για να κατανοεί τις πληροφορίες και να αναπτύσσεται γνωστικά είναι κατά τον Bruner (Bruner, 1966):

1. Το σύστημα της πραξιακής αναπαράστασης (enactive representation), στο οποίο η γνώση σχετίζεται με την κίνηση και τη δεξιότητα που προέρχεται από την άμεση επαφή του ατόμου με τα πράγματα (π.χ. το παιδί μετράει τα μολύβια)
2. Το σύστημα της εικονικής αναπαράστασης στο οποίο οι γνώσει αναπαριστώνται μέσω εσωτερικών πνευματικών εικόνων, χωρίς όμως το στοιχείο του αφηρημένου συσχετισμού (π.χ. η εικόνα του παιδιού που μετράει τα μολύβια)
3. Το σύστημα της συμβολικής αναπαράστασης, που είναι και το ανώτερο, στο οποίο οι γνώσεις παρουσιάζονται με σύμβολα (αναπαράσταση σχέσεων με αφηρημένα σύμβολα, με δυνατότητα διαφόρων συσχετισμών και διατύπωσης θεωριών, ακόμη και χωρίς να στηρίζεται ο μαθητευόμενος σε συγκεκριμένα στοιχεία της εμπειρίας).

Σχετικά με την απόκτηση της γνώσης (Τριλιανός, 2003) ο Bruner υποστηρίζει την ανακαλυπτική-διερευνητική μάθηση, κατά την οποία ο μαθητής με τις δικές του δυνάμεις προσπαθεί να εμβαθύνει στο αντικείμενο και να ανακαλύψει τις θεμελιώδεις αρχές και σχέσεις που διέπουν τα επιμέρους στοιχεία του. Εδώ η λογική σκέψη του ατόμου παίζει ρόλο, όμως ο Bruner θεωρεί ότι το άτομο πρέπει να προχωρήσει παραπέρα και να καλλιεργήσει τη διαισθητική σκέψη, που του επιτρέπει να κάνει πνευματικά άλματα, να πρωτοτυπεί, να εφευρίσκει και να συλλαμβάνει ριζοσπαστικές λύσεις σε προβληματικές καταστάσεις.

Σε μια από τις πιο γνωστές θέσεις του (Φλουρής, 2003), ο Bruner υποστηρίζει ότι όλοι οι μαθητές είναι δυνατόν να μάθουν οτιδήποτε και σε οποιαδήποτε ηλικία, εφόσον υπάρχει η κατάλληλη δομή και οργάνωση της ύλης, καθώς και η απαραίτητη μεθόδευση της διδασκαλίας. Η θέση αυτή του Bruner προκάλεσε αρκετές αντιδράσεις, αφού προσέκρουσε στις μέχρι τότε αποδεκτές αντιλήψεις για το θέμα αυτό, αλλά και επέφερε επαναστατικές αλλαγές τόσο στη φύση των αναλυτικών προγραμμάτων όσο και στην οργάνωση και διεξαγωγή της διδασκαλίας.[14],[15]

3.2.5 Συνεργατική μάθηση

Στη σύγχρονη εποχή, κοινωνικοί παράγοντες, όπως η αριθμητική συρρίκνωση των μελών της οικογένειας και η εξαφάνιση της γειτονικής «αλάνας», περιορίσαν τις εκτός σχολείου δυνατότητες κοινωνικοποίησης των παιδιών (Ματσαγγούρας, 1997). Την ίδια στιγμή η σύγχρονη αγορά εργασίας αναζητά άτομα που έχουν τη δυνατότητα να συνεργάζονται ομαλά μέσα σε δίκτυα επικοινωνίας. Τα δύο αυτά στοιχεία κατέστησαν επιτακτική την ανάγκη να καλύψει το σχολείο το έλλειμμα κοινωνικοποίησης, γεγονός που οδήγησε στη χρήση και ανάπτυξη της συνεργατικής μάθησης (Ματσαγγούρας, 1997).

Με την ευρύτερη της έννοια, η συνεργατική μάθηση μπορεί να οριστεί ως η από κοινού εργασία πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα με τρόπο τέτοιο ώστε να προωθείται η ατομική μάθηση

μέσω των συνεργατικών διεργασιών (Σγουροπούλου, Κουτουμάνος 2001). Η συνεργατική μάθηση αποφέρει κέρδος σε κάθε άτομο με χρήση των πόρων της ομάδας και αποτελεί πηγή πολύτιμων αποτελεσμάτων που δεν έχουν ακόμα διαπιστωθεί στην ακαδημαϊκή και στη συνεχιζόμενη εκπαίδευση: αυξημένη ικανότητα στην ομαδική εργασία, αυτοπεποίθηση, κ.λπ. Επιπλέον, η συνεργατική μάθηση μπορεί να προσφέρει καλύτερη κατανόηση της μαθησιακής διαδικασίας καθώς έχει διαπιστωθεί ότι όταν κάποιος δημοσιοποιεί τη γνώση του αποκτά καλύτερη αντίληψη σχετικά με ένα αντικείμενο (Sharan, 1990).

Επιπλέον των ακαδημαϊκών επιχειρημάτων, η χρήση της συνεργατικής μάθησης παρουσιάζει αρκετά σημαντικά πλεονεκτήματα. Τα κυριότερα από αυτά είναι τα εξής (Σγουροπούλου, Κουτουμάνος 2001):

- προώθηση των διαπολιτισμικών σχέσεων και της επαφής με διαφορετικές κουλτούρες, ιδεολογίες, κ.λπ.
- αύξηση αυτοεκτίμησης: στο πλαίσιο της κοινότητας μάθησης τα μέλη της εργάζονται με κοινό στόχο και συμφωνημένους ρόλους. Αυτό συμβάλλει στην ανάπτυξη αισθήματος κοινής ευθύνης, αλληλοϋποστήριξης και καλλιέργειας ενός φιλικού κλίματος που ενθαρρύνει τη μάθηση. Ένα τέτοιο πλαίσιο ευνοεί την κοινωνικοποίηση των ατόμων και μπορεί να έχει ιδιαίτερα ευεργετικές επιδράσεις στα μέλη εκείνα που για διάφορους λόγους (π.χ. μειωμένη αυτοεκτίμηση) διστάζουν να εκφράσουν τις απόψεις τους.
- επιπλέον κίνητρα μάθησης: είναι γνωστό ότι οι άνθρωποι αισθάνονται την ανάγκη να ζουν σε κοινωνικές ομάδες. Παιδιά και έφηβοι σχηματίζουν μικρές ομάδες με κοινούς στόχους (παιχνίδι, διασκέδαση) και από αυτή τη συνύπαρξη αντλούν μεγάλη συναισθηματική ικανοποίηση. Η οργάνωση, επομένως, των μαθητών ή/και επαγγελματιών σε κοινότητες μάθησης με στόχο τη συνεργασία για την επίτευξη κοινών γνωσιακών στόχων είναι απόλυτα προσαρμοσμένη στη φύση και στις ανάγκες τους, ενώ αντίθετα η απομόνωσή τους παραβιάζει τις έμφυτες τάσεις τους για επικοινωνία και αλληλεπίδραση. Για τους παραπάνω λόγους η εργασία των ατόμων στο πλαίσιο μιας κοινότητας μάθησης μπορεί από μόνη της να αποτελέσει ισχυρό κίνητρο για μάθηση.[11],[15]

4 Ανάλυση - Σχεδιασμός

Για την σχεδίαση των διαγραμμάτων χρησιμοποιήθηκε η γλώσσα Unified Modeling Language (UML). Είναι μια γλώσσα η οποία χρησιμοποιείται κυρίως για την αναπαράσταση και την τεκμηρίωση των συστημάτων λογισμικού με οπτικό τρόπο. Η UML αποτελείται από τέσσερα βασικά Διαγράμματα που περιγράφουν τη στατιστική δομή του συστήματος. Αυτά είναι τα εξής: [1]

1. Διαγράμματα Κλάσεων
2. Διαγράμματα Αντικειμένων
3. Διαγράμματα Καταστάσεων
4. Διαγράμματα Στοιχείων
5. Διαγράμματα Διάταξης

Επίσης, υπάρχει μια άλλη κατηγορία διαγραμμάτων UML τα οποία χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν την δυναμική δομή του συστήματος:

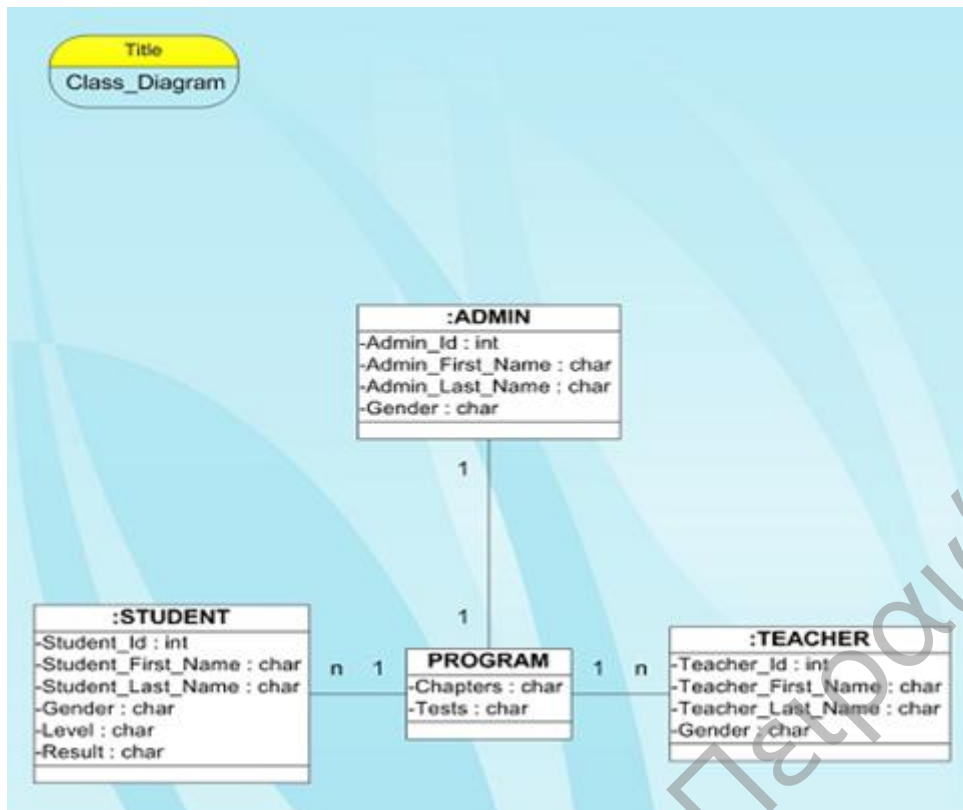
1. Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης
2. Διαγράμματα Δραστηριοτήτων
3. Διαγράμματα Ακολουθίας
4. Διαγράμματα Συνεργασίας
5. Διαγράμματα Καταστάσεων

Για τις ανάγκες της συγκεκριμένης εργασίας σχεδιάστηκαν τα Διαγράμματα Κλάσεων, Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης, Διαγράμματα Ακολουθίας, Διαγράμματα Συνεργασίας, Διαγράμματα Καταστάσεων .

4.1 Ανάλυση Διαγραμμάτων UML

4.1.1 Διαγράμματα Κλάσεων

Τα διαγράμματα κλάσεων(Class Diagrams) αποτελούν τα στατικά στοιχεία μοντελοποίησης και την σχέση μεταξύ τους. Οι κλάσεις μπορούν να συσχετίζονται με διάφορους τρόπους μεταξύ τους. Πιο συγκεκριμένα, αποτελούνται από σχέσεις εξάρτησης, συσχέτισης, γενίκευσης, συσσωμάτωσης, σύνθεσης, πραγματοποίησης. Σε ένα αντικειμενοστραφές σύστημα τα δομικά στοιχεία του είναι οι κλάσεις και οι σχέσεις μεταξύ των κλάσεων, οι οποίες επιτρέπουν τη συνεργασία αντικειμένων που δημιουργούνται ως στιγμιότυπα των κλάσεων.

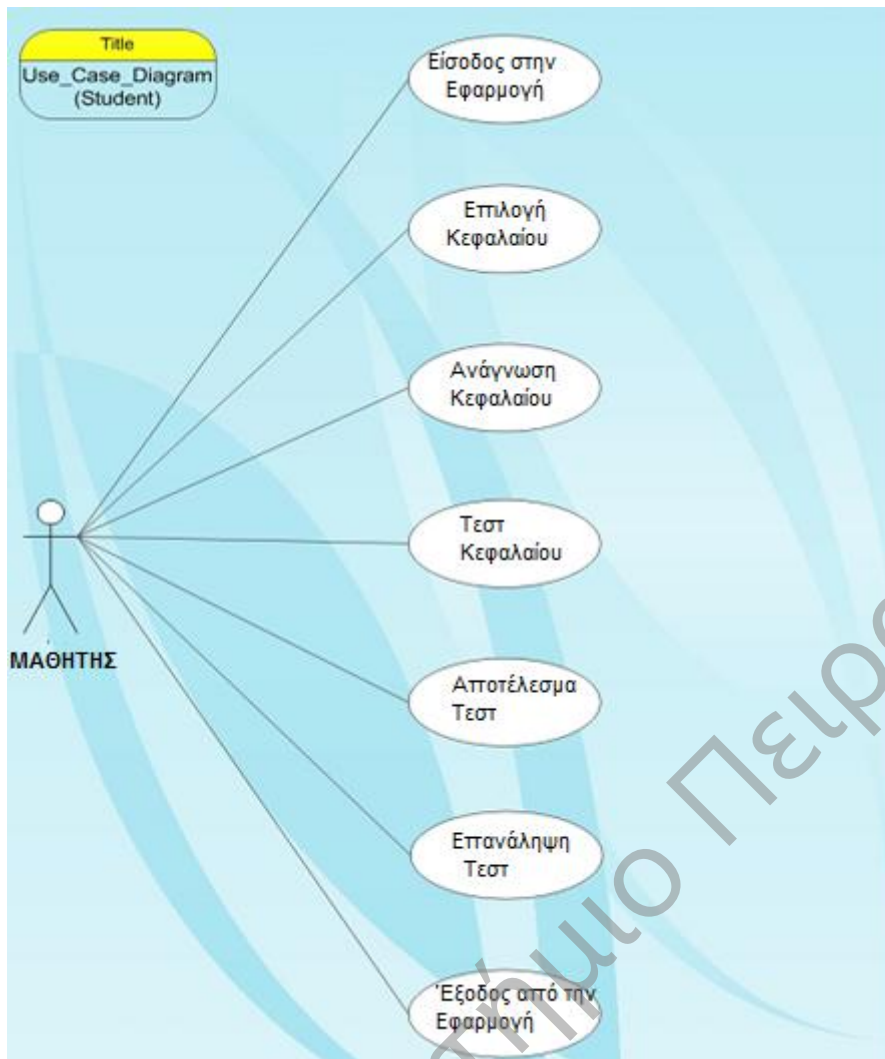


Εικόνα4. Διάγραμμα Κλάσεων

Στην παρακάτω εικόνα, μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι υπάρχει μόνο ένας διαχειριστής που μπορεί να έχει πρόσβαση στο σύστημα και να το διαχειρίζεται. Επιπλέον, καθορίζεται ότι για την κλάση μαθητής και για την κλάση καθηγητής δίνεται η δυνατότητα μέσω του συστήματος να έχουν πρόσβαση σε αυτό περισσότεροι από έναν χρήστη. Ο διαχειριστής είναι εκείνος που καθορίζει τον ρόλο και τα δικαιώματα των συγκεκριμένων χρηστών.

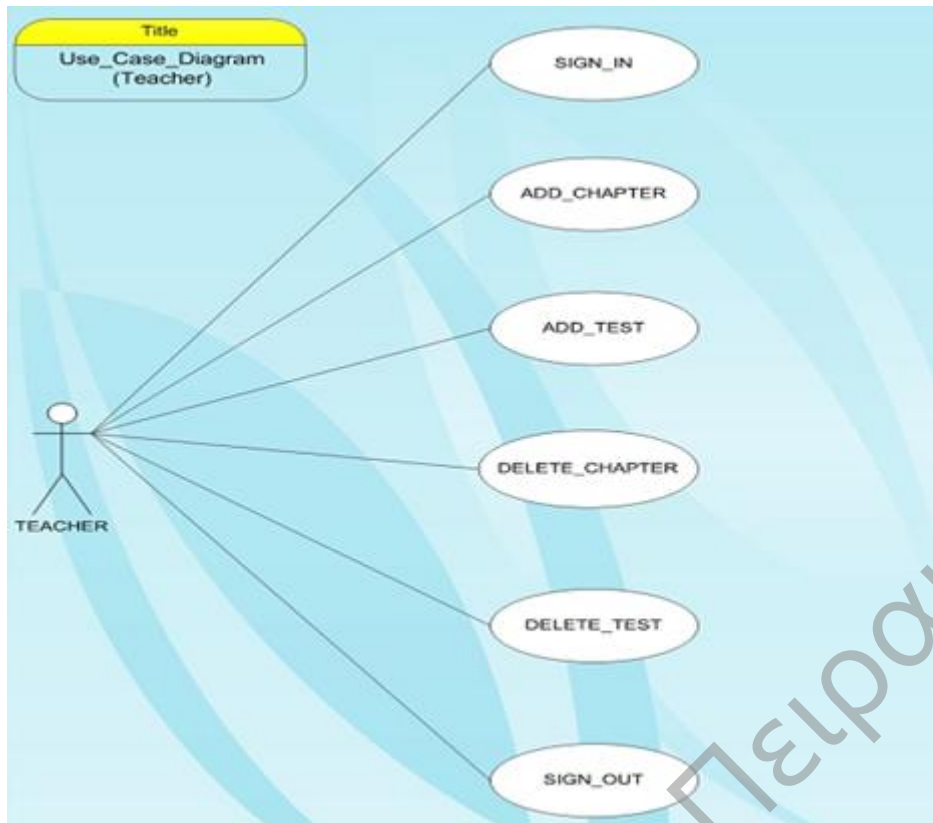
4.1.2 Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης

Τα Διαγράμματα Περιπτώσεων χρήσης(Use Case Diagrams) είναι ένα από τα βασικότερα είδη των Διαγραμμάτων UML. Συγκεκριμένα, τα Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης περιγράφουν την δυναμική συμπεριφορά και την λειτουργικότητα του συστήματος όπως αυτή γίνεται αντιληπτή από εξωτερικές οντότητες. Δηλαδή, τα Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης περιγράφουν πως οι χρήστες χρησιμοποιούν το σύστημα και αποτελούν ένα σημαντικό σημείο αναφοράς διότι, χρησιμοποιούνται για να καθοδηγήσουν την ανάπτυξη του συστήματος σε όλες τις φάσεις ανάπτυξης. Τα συγκεκριμένα διαγράμματα περιέχουν Περιπτώσεις Χρήσης, Χειριστές και Συσχετίσεις.



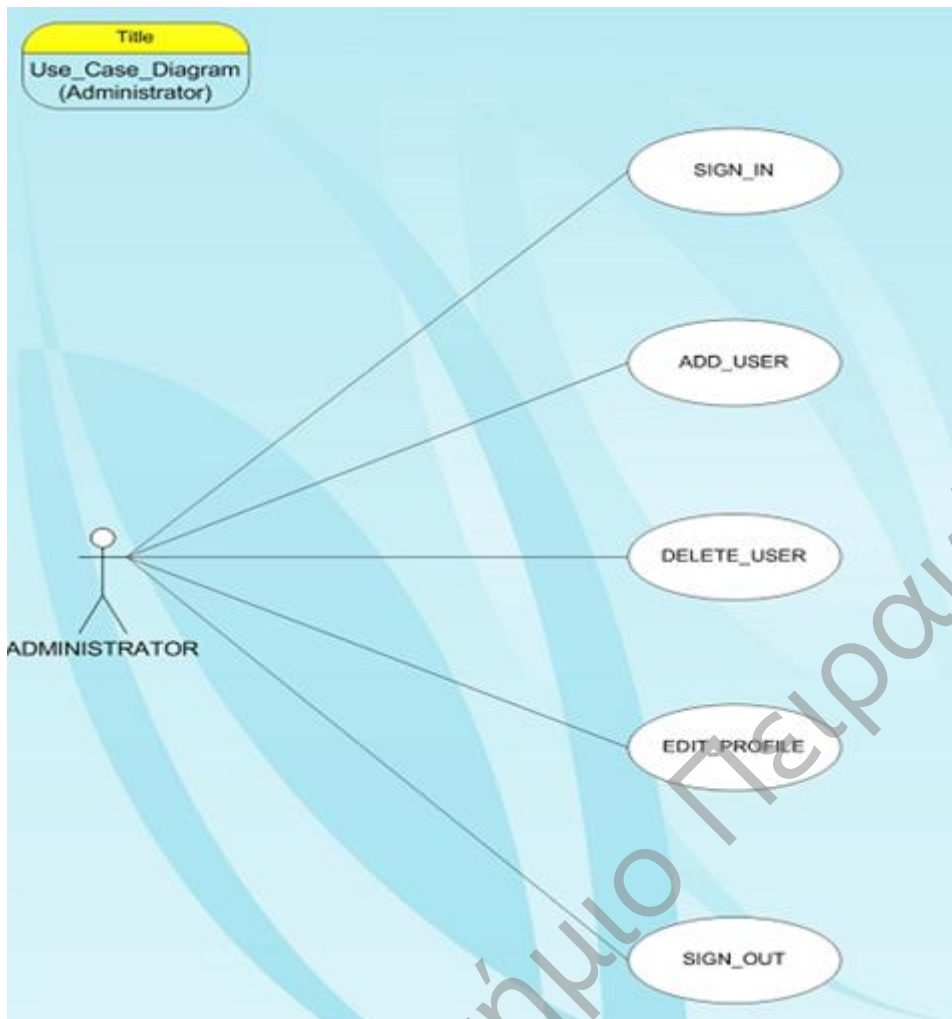
Εικόνα5. Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης Μαθητή

Στην παραπάνω εικόνα παρατηρούμε ότι ο μαθητής αρχικά μπορεί να συνδεθεί στην εφαρμογή, έπειτα να επιλέξει το κεφάλαιο που επιθυμεί, να το διαβάσει και αφού το έχει διαβάσει μπορεί να υλοποιήσει το τεστ για το συγκεκριμένο κεφάλαιο. Στο επόμενο βήμα, έχει την δυνατότητα να δει τα αποτελέσματα του τεστ. Επίσης, του δίνεται η δυνατότητα να επαναλάβει το τεστ, εάν επιθυμεί ή σε περίπτωση που δεν έχει επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα. Τέλος, ο μαθητής μπορεί να κάνει αποσύνδεση από την εφαρμογή.



Εικόνα6. Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης Καθηγητή

Στην παραπάνω εικόνα περιγράφεται το Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης για τον καθηγητή. Αρχικά, ο καθηγητής συνδέεται στην εφαρμογή. Μπορεί να προσθέσει ένα νέο κεφάλαιο, να διαγράψει ή να τροποποιήσει κάποιο κεφάλαιο. Επίσης, έχει την δυνατότητα να προσθέσει, να διαγράψει ή να τροποποιήσει κάποιο τεστ. Τελευταία, μπορεί να αποσυνδεθεί από την εφαρμογή.



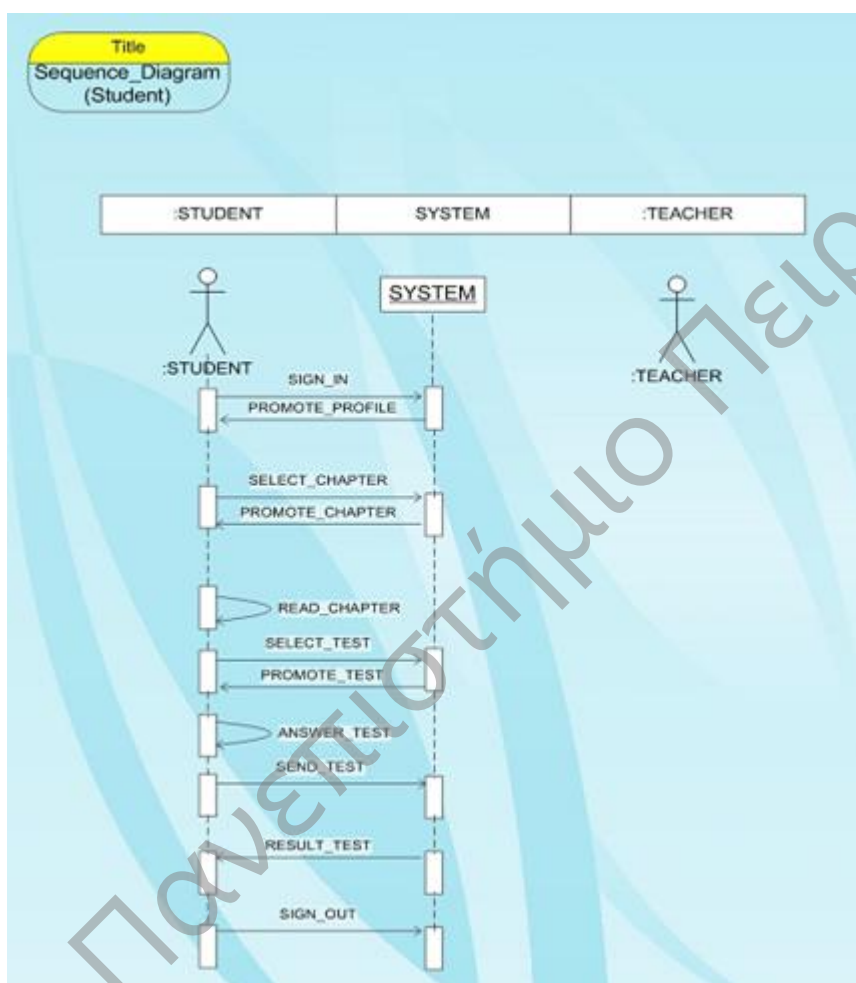
Εικόνα7. Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης Διαχειριστή

Στο συγκεκριμένο Διάγραμμα παρατηρούμαι ότι, ο διαχειριστής συνδέεται στην εφαρμογή. Ως διαχειριστής του συστήματος του δίνεται η δυνατότητα να προσθέσει κάποιον χρήστη, να τροποποιήσει τα στοιχεία του ή ακόμα και να διαγράψει τον χρήστη. Επίσης, είναι αυτός ο οποίος αναθέτει τα δικαιώματα πρόσβασης στο σύστημα για τον ρόλο μαθητή και καθηγητή. Τέλος, μπορεί να αποσυνδεθεί από το σύστημα.

4.1.3 Διάγραμμα Ακολουθίας

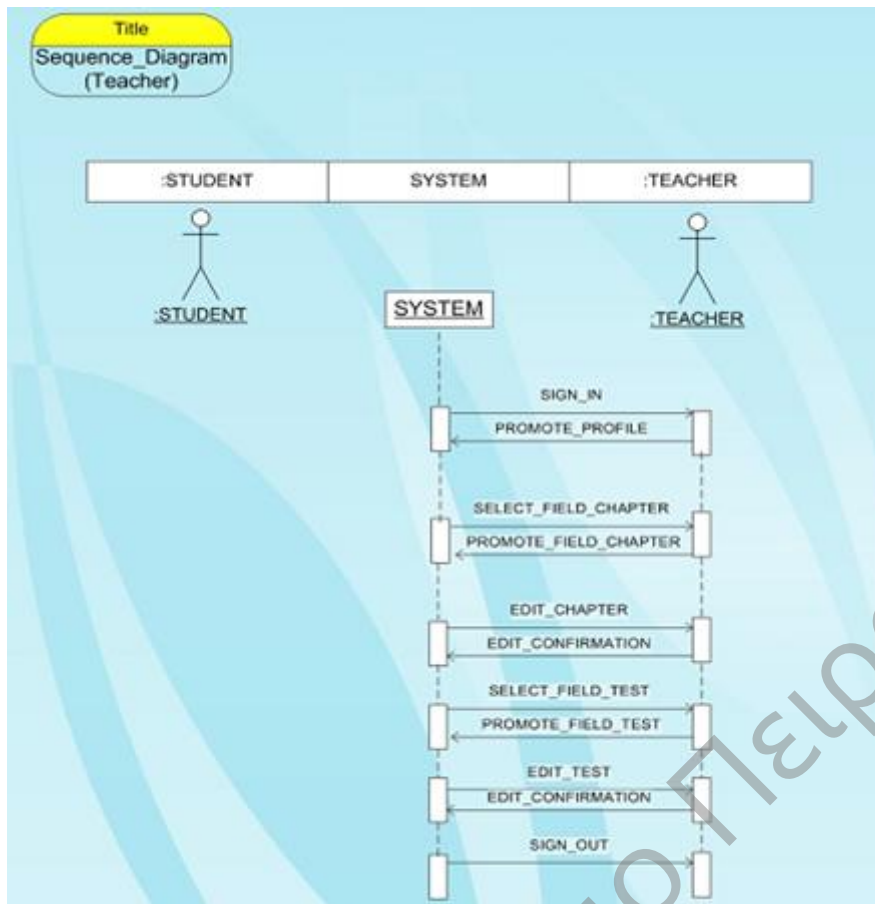
Το διάγραμμα ακολουθίας είναι ένα διάγραμμα αλληλεπίδρασης (συμπεριφοράς) που παρουσιάζει τον τρόπο που διαφορετικά αντικείμενα συνεργάζονται μεταξύ τους σε μια χρονική ακολουθία. Τα διαγράμματα ακολουθίας αποτελούνται από:

- ✓ Αντικείμενα
- ✓ Σχέσεις μεταξύ αντικειμένων
- ✓ Μηνύματα
- ✓ Τη διάρκεια ζωής κάθε αντικειμένου
- ✓ Την περιοχή ελέγχου για κάθε αντικείμενο



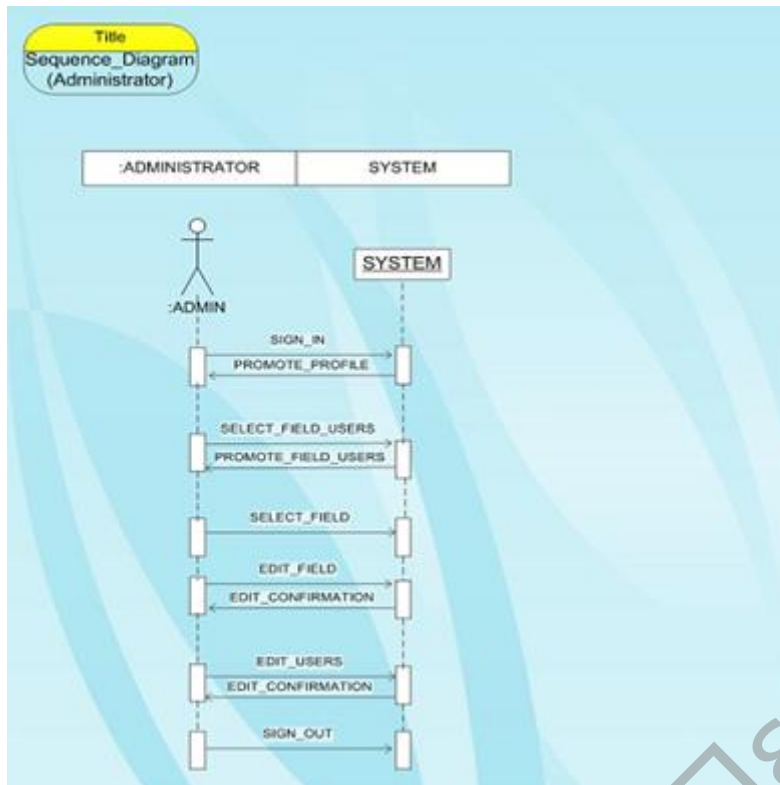
Εικόνα8. Διάγραμμα Ακολουθίας Μαθητή

Στο παραπάνω εικόνα παρατηρούμε ότι αρχικά ο μαθητής πραγματοποιεί την είσοδο του στο σύστημα. Ο μαθητής μπορεί να έχει πρόσβαση στο σύστημα και συνεπώς να επιλέξει το κεφάλαιο το οποίο επιθυμεί να διαβάσει. Εμφανίζεται το κεφάλαιο το οποίο επέλεξε ο μαθητής και αφού τελειώσει την ανάγνωση μπορεί να προχωρήσει στην υλοποίηση του τεστ. Το σύστημα επεξεργάζεται τις απαντήσεις του μαθητή και έπειτα στέλνει πίσω τα αποτελέσματα του τεστ. Τέλος, ο μαθητής αφού τελειώσει αποσυνδέεται από το σύστημα.



Εικόνα9. Διάγραμμα Ακολουθίας Καθηγητή

Στην συγκεκριμένη περίπτωση ο καθηγητής εισέρχεται στο σύστημα. Μέσω του συστήματος μπορεί να επιλέξει κάποιο κεφάλαιο για διόρθωση ή διαγραφή. Ακόμα, να επιλέξει κάποιο τεστ για τροποποίηση ή διαγραφή. Ή και να προσθέσει νέα κεφάλαια και νέα τεστ. Οι ενημερώσεις στέλνονται στο σύστημα. Γίνεται επιβεβαίωση των αλλαγών. Ο καθηγητής μπορεί να αποσυνδεθεί από το σύστημα.



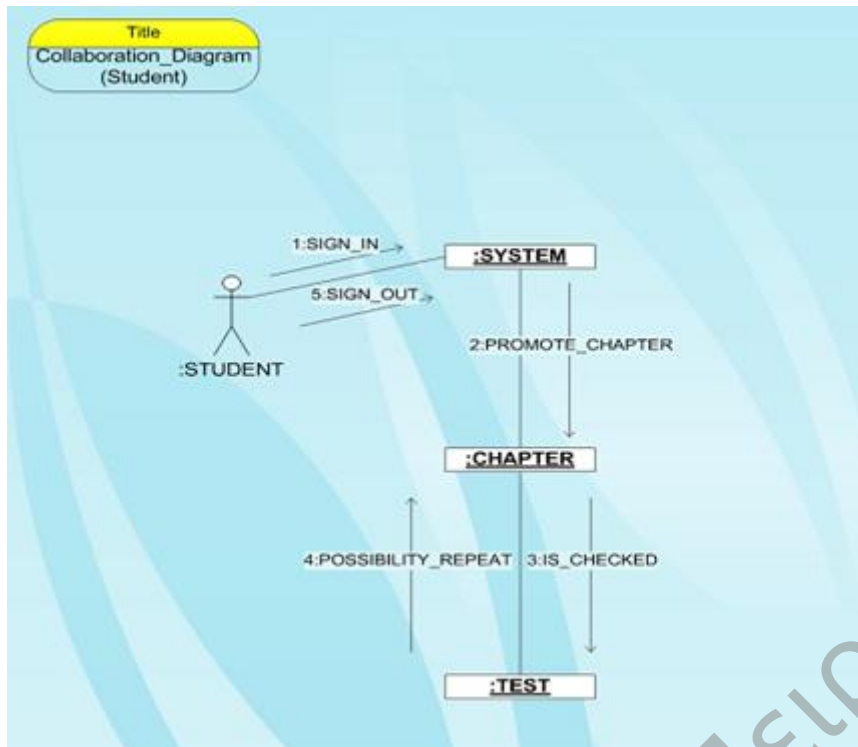
Εικόνα10. Διάγραμμα Ακολουθίας Διαχειριστή

Στο παραπάνω εικόνα περιγράφονται τα βήματα του διαγράμματος ακολουθίας. Ο διαχειριστής της εφαρμογής συνδέεται στο σύστημα, το σύστημα τον αναγνωρίζει και του προωθεί το προφίλ του. Ο διαχειριστής μπορεί να επιλέξει κάποιον από τους χρήστες είτε τον καθηγητή είτε τον μαθητή και να τον διαγράψει ή να του παραχωρήσει συγκεκριμένες προσβάσεις, ενώ στην περίπτωση που κάνει εγγραφή ένας καινούργιος χρήστης, ο διαχειριστής επιβεβαιώνει αν είναι αληθή τα στοιχεία που δόθηκαν από τον καινούργιο χρήστη και αναλόγως την ιδιότητά του, του παραχωρεί και τις ανάλογες προσβάσεις. Ακόμα το σύστημα επιβεβαιώνει τις αλλαγές που έγιναν στον διαχειριστή και ο διαχειριστής αποσυνδέεται από το σύστημα.

4.1.4 Διάγραμμα Συνεργασίας

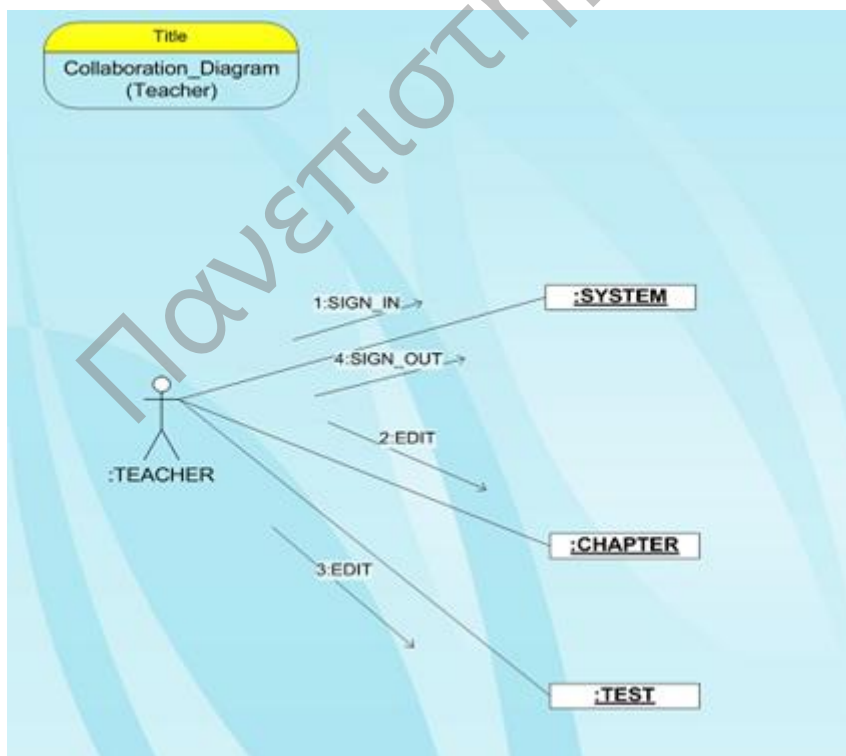
Το διάγραμμα συνεργασίας είναι ένα διάγραμμα αλληλεπίδρασης (συμπεριφοράς) που παρουσιάζει τον τρόπο που διαφορετικά αντικείμενα σχετίζονται και ανταλλάσσουν μηνύματα μεταξύ τους. Τα διαγράμματα ακολουθίας αποτελούνται από:

- ✓ Αντικείμενα
- ✓ Σχέσεις μεταξύ αντικειμένων
- ✓ Αριθμημένα μηνύματα



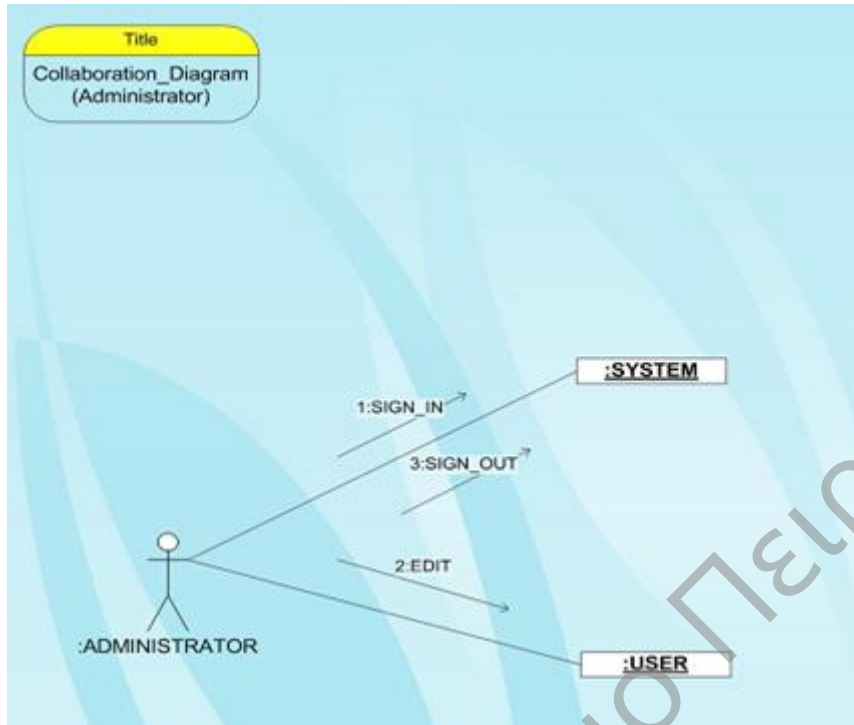
Εικόνα11. Διαγράμματα Συνεργασίας Μαθητή

Στο συγκεκριμένο διάγραμμα μπορούμε να διακρίνουμε ότι ο μαθητής έχει την δυνατότητα να συνδεθεί στο σύστημα. Έπειτα, μπορεί να διαβάσει την θεωρία και να πραγματοποιήσει το τεστ. Αν επιτύχει στο τεστ μπορεί να προχωρήσει στην θεωρία του επόμενου κεφαλαίου, διαφορετικά πρέπει να επαναλάβει το συγκεκριμένο τεστ.



Εικόνα12. Διαγράμματα Συνεργασίας Καθηγητή

Στο παραπάνω σχήμα δίνονται οι δυνατότητες του ρόλου καθηγητή στην εφαρμογή. Αρχικά, συνδέεται στην εφαρμογή, μπορεί να επεξεργαστεί κάποιο κεφάλαιο ή κάποιο τεστ και τελικά να αποσυνδεθεί από την εφαρμογή.

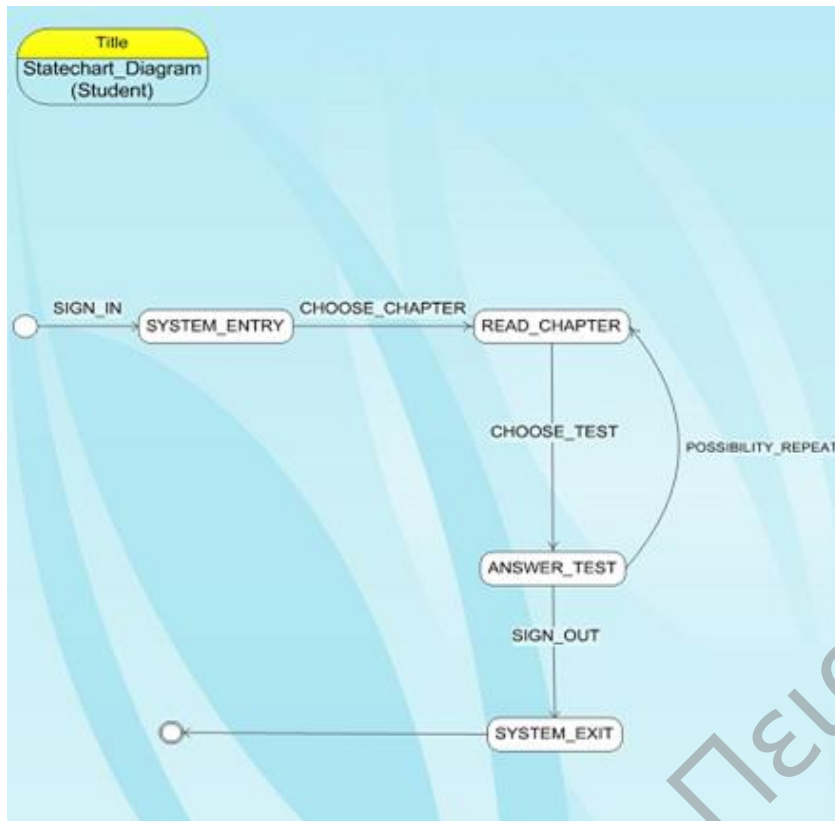


Εικόνα13. Διαγράμματα Συνεργασίας Διαχειριστή

Στην συγκεκριμένη εικόνα περιγράφονται τα βήματα που πραγματοποιεί ο διαχειριστής της εφαρμογής κατά την σύνδεση του στο σύστημα. Πιο συγκεκριμένα, αφού πραγματοποιηθεί επιτυχής σύνδεση στην εφαρμογή, του δίνεται η δυνατότητα να επεξεργαστεί τα δικαιώματα των χρηστών και έπειτα μπορεί να πραγματοποιήσει έξοδο από την εφαρμογή.

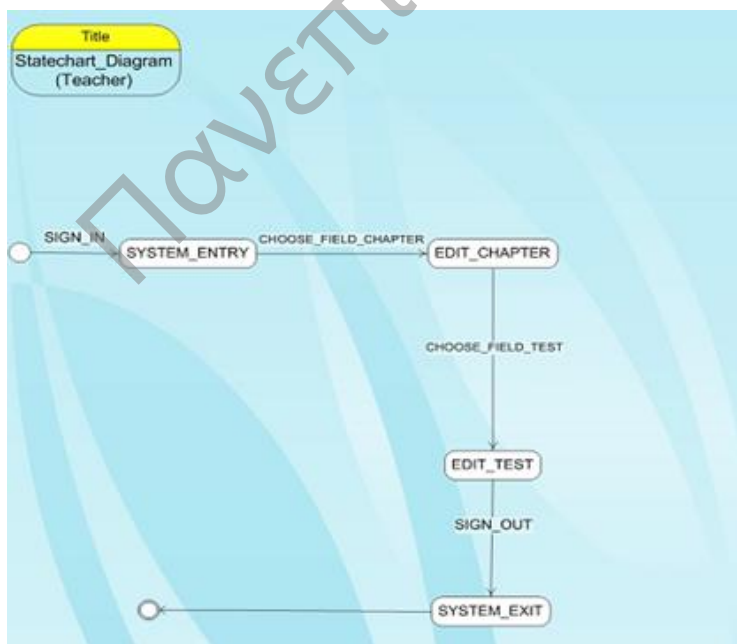
4.1.5 Διάγραμμα Καταστάσεων

Τα Διαγράμματα Καταστάσεων περιγράφουν την δυναμική συμπεριφορά των αντικειμένων της κάθε κλάσης. Επίσης, αναφέρουν τις πιθανές καταστάσεις στις οποίες μπορεί να βρεθεί ένα αντικείμενο. Πολύ σημαντικό είναι ότι περιγράφει τις διαφορετικές καταστάσεις που βρεθεί ένα αντικείμενο αναλόγως με το μήνυμα που λαμβάνει. Αναλύει την συμπεριφορά του κάθε αντικειμένου. Ως κατάσταση ορίζεται «Το σύνολο των τιμών των πεδίων που περιγράφουν την κατάσταση ενός αντικειμένου μια δεδομένη χρονική στιγμή».



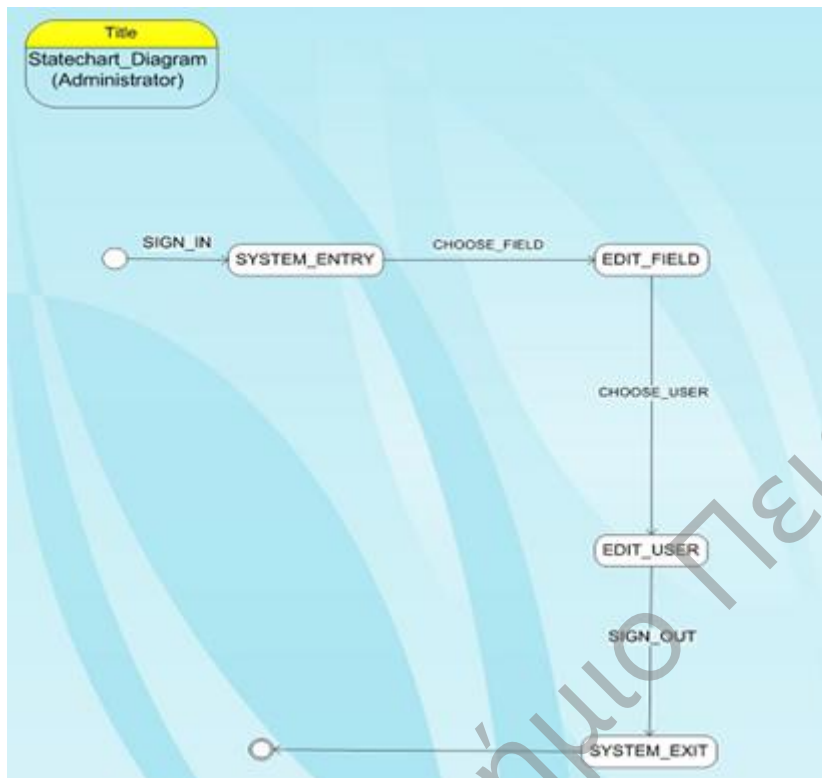
Εικόνα14. Διάγραμμα Κατάστασης Μαθητή

Στην παραπάνω εικόνα παρουσιάζεται το Διάγραμμα Καταστάσεων του μαθητή. Δίνεται η δυνατότητα στον μαθητή να πραγματοποιήσει είσοδο στο σύστημα. Έπειτα, μπορεί να επιλέξει το κεφάλαιο που επιθυμεί και να το διαβάσει. Κατόπιν αυτού, περνάει στο επόμενο στάδιο κατά το οποίο μπορεί να επιλέξει το τεστ που θέλει να επιλύσει. Του παρέχεται η δυνατότητα, εάν επιθυμεί να επαναλάβει το τεστ. Στην συνέχεια, μπορεί να δει τις σωστές απαντήσεις και τα αποτελέσματα του τεστ. Τέλος, μπορεί να αποσυνδεθεί από την εφαρμογή.



Εικόνα15. Διάγραμμα Κατάστασης Καθηγητή

Το διάγραμμα κατάστασης του καθηγητή παρουσιάζει την δυναμική του συμπεριφορά μέσα στο σύστημα. Αρχικά, ο καθηγητής μπορεί να πραγματοποιήσει είσοδο στην εφαρμογή. Έπειτα, έχει την δυνατότητα να επεξεργαστεί την θεωρία, είτε ανεβάζοντας ένα νέο κεφάλαιο είτε τροποποιώντας τα ήδη υπάρχον. Επιπλέον, έχει την επιλογή να ανεβάσει και να τροποποιήσει τα τεστ. Τέλος, μπορεί να πραγματοποιήσει έξοδο από το σύστημα.



Εικόνα16. Διάγραμμα Κατάστασης Διαχειριστή

Στο τελευταίο διάγραμμα, περιγράφεται το διάγραμμα κατάστασης του Διαχειριστή του συστήματος. Ο διαχειριστής της εφαρμογής έχει την δυνατότητα εισόδου στην εφαρμογή. Σαν διαχειριστής του συστήματος μπορεί να διαχειριστεί τα δικαιώματα των χρηστών. Τέλος, μπορεί να κάνει αποσύνδεση.

5 Εργαλεία Υλοποίησης

5.1 Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο περιγράφονται οι τεχνολογίες και τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση της συγκεκριμένης εφαρμογής.

5.1.1 Visual Studio 2010

Για την υλοποίηση του κώδικα της Εκπαιδευτικής εφαρμογής χρησιμοποιήθηκε το Visual Studio 2010, το οποίο είναι ένα εργαλείο της Microsoft σχεδιασμένο για την συγγραφή κώδικα. Οι γλώσσες προγραμματισμού που χρησιμοποιήθηκαν είναι η C# και η Visual Basic για το προγραμματιστικό κομμάτι. Για το interface της εφαρμογής χρησιμοποιήθηκαν ηHTML και το CSS.

Πιο αναλυτικά, το Visual Studio είναι ένα ενοποιημένο περιβάλλον σχεδιασμένο από την Microsoft για την σχεδίαση και ανάπτυξη λογισμικού. Δηλαδή, είναι ένα Integrated Development Environment που έχει σχεδιάσει η Microsoft για την ανάπτυξη εφαρμογών σε .NET Framework τεχνολογίες.



Εικόνα17. Visual Studio 2010

Η **C#** είναι μια γλώσσα αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού. Επίσης, η **Visual Basic** (VB) είναι γλώσσα προγραμματισμού τρίτης γενιάς, οδηγούμενη από συμβάντα (event driven) και έχει ολοκληρωμένο περιβάλλον ανάπτυξης (IDE) από τη Microsoft.

Η **HTML** (HyperText Markup Language) αποτελεί την κύρια γλώσσα σήμανσης για την σχεδίαση ιστοσελίδων. Η **CSS** (Cascading Style Sheets-Διαδοχικά Φύλλα Στυλ) είναι μια γλώσσα υπολογιστή που χρησιμοποιείται για το σχεδιαστικό κομμάτι της ιστοσελίδας.

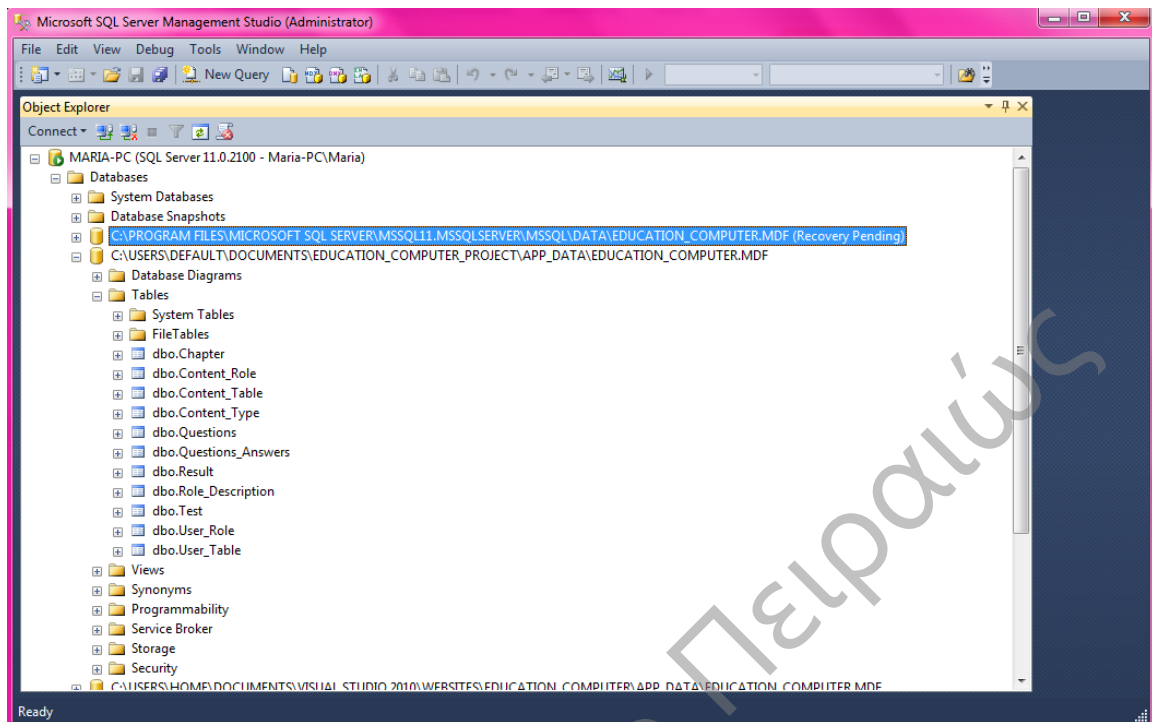
5.1.2 Πίνακες

Στο συγκεκριμένο Εκπαιδευτικό Λογισμικό η σχεδίαση της Βάσης Δεδομένων έγινε μέσω του Microsoft sql Server Management Studio 2012.



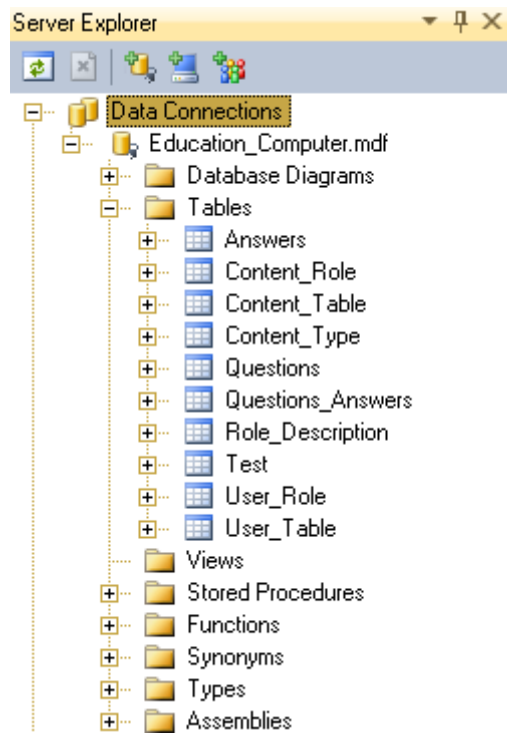
Εικόνα18. Microsoft sql Server Management Studio 2012

Στην παρακάτω εικόνα φαίνεται το περιβάλλον του Microsoft sql Server Management Studio 2012 καθώς και η Βάση Δεδομένων με τους πίνακες που χρησιμοποιήθηκαν για την συγκεκριμένη εφαρμογή.



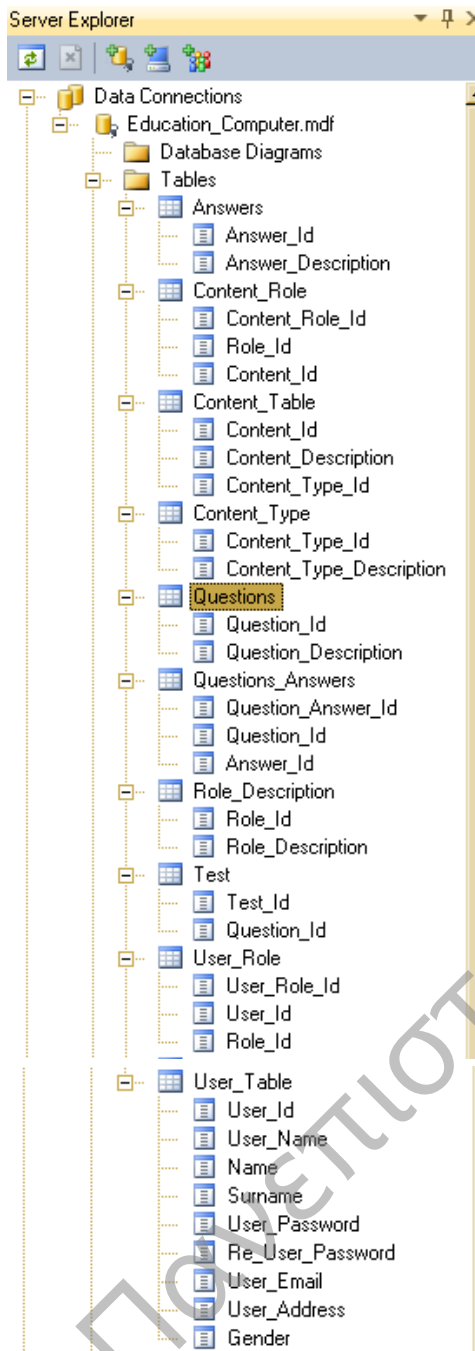
Εικόνα19. Βάση Δεδομένων

Η Βάση Δεδομένων αποτελείται από τους πίνακες Use_Role, Role_Description, User_Table, Role_Description, Content_Role, Content_Table, Content_Table, Content_Type, Questions, _Answers, Questions_Answers και Answers.



Εικόνα20. Η Βάση Δεδομένων

5.1.3 Στιγμιότυπο Πινάκων



Εικόνα21. Στιγμιότυπο της Βάσης Δεδομένων

5.1.4 Ανάλυση Πίνακα User table

Ο πίνακας User table περιέχει τα στοιχεία των χρηστών της εφαρμογής. Τα πεδία από τα οποία αποτελείται είναι το User_Id είναι μοναδικό για τον κάθε χρήστη και δεσμεύεται στον κάθε χρήστη κατά την εγγραφή του στο σύστημα. Το User_Name το Όνομα Χρήστη αποτελεί ένα μοναδικό όνομα που ξεχωρίζει τον χρήστη, το Name το Όνομα του, το Surname το Επώνυμο του, το User_Password ο Κωδικός του χρήστη ο οποίος είναι απαραίτητος για την είσοδο του στην εφαρμογή και την αυθεντικοποίηση του από το σύστημα, Re_User_Password Επανάληψη του Κωδικού για λόγους ασφαλείας ότι ο κωδικός που πληκτρολόγησε ο χρήστης είναι σωστός, User_Address η Διεύθυνση του χρήστη, και Gender το Φύλο του χρήστη το οποίο αναγνωρίζεται από το σύστημα και δίνει την δυνατότητα προσαρμοστικότητας στον κάθε χρήστη.

	User_Id	User_Name	Name	Surname	User_Password	Re_User_Pass...	User_Email	User_Address	Gender
▶	1	Stef	Stefanos	Papavasileiou	@1987@	@1987@	stef_papavasileio...	kanari 36 mosxato	MALE
	2	Maria	Maria	Pipergia	!Pipergia@	!Pipergia@	maria_pipergia@...	asklipiou 50 naup...	FEMALE
	3	George	Giwigos	Petrou	@George&	@George&	giw_Pet@hotmail...	attiki thermogiann...	MALE
	4	Thanos	Thanasis	Antwniadis	()Thanos	()Thanos	Thar_Ant@yahoo...	peiraia peramaros...	MALE
	5	John	Giannhs	Xatzhs	#John!@	#John!@	xat.gian@yahoo.gr	xalkida spatwn 26	MALE
	6	Alex	Alexandros	Antwniou	@\$Alex!	@\$Alex!	alex.ant@hotmail...	xalkida spatwn 26	MALE
*	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL

Εικόνα22. Στιγμιότυπο Πίνακα Χρηστών

5.1.5 Στιγμιότυπο Πίνακα User role

	User_Role_Id	User_Id	Role_Id
▶	1	1	2
	2	2	1
	3	3	2
	4	4	3
	5	5	3
	6	6	3
*	NULL	NULL	NULL

Εικόνα23. Στιγμιότυπο Πίνακα User role

Στην παραπάνω εικόνα απεικονίζεται ο πίνακας των ρόλων των χρηστών(User_Role). Πιο αναλυτικά, είναι ο πίνακας που καθορίζει τι δικαιώματα και τι προσβάσεις μπορεί να έχει ο κάθε ρόλος στο σύστημα. Συνδέεται με τους πίνακες User_Table και Role_Description. Το πρωτεύον κλειδί είναι ένας αριθμός (User_Role_Id) και το User_Id με το Role_Id που γίνονται οι συνδέσεις των παραπάνω πινάκων.

5.1.6 Στιγμιότυπο του Πίνακα test

	Test_Id	Question_Id
*	NULL	NULL

Εικόνα24. Test

5.1.7 Στιγμιότυπο Πίνακα περιγραφής ρόλων των Χρηστών Role description

	Role_Id	Role_Description
▶	1	Administrator
	2	Teacher
	3	Student
*	NULL	NULL

Εικόνα25. Στιγμιότυπο Πίνακα Ρόλων Χρηστών

Ο πίνακας που απεικονίζεται στην παραπάνω εικόνα αποτελεί για την περιγραφή των ρόλων των χρηστών της εφαρμογής. Πιο συγκεκριμένα, έχει έναν αριθμό Role_Id(πρωτεύον κλειδί) και την περιγραφή του αντίστοιχου ρόλου(Role_Description), παρατηρούμε από τις εγγραφές του

πίνακα ότι έχουμε τρεις ρόλους στο σύστημα. Οι ρόλοι που μπορεί να έχει ο χρήστης είναι τρεις. Μπορεί να είναι Διαχειριστής του Συστήματος, Καθηγητής ή Μαθητής.

5.1.8 Στιγμιότυπο Πίνακα Question answer

	Question_Answer_Id	Question_Id	Answer_Id
▶*	NULL	NULL	NULL

Εικόνα26. Στιγμιότυπο Πίνακα Question answer

Στην παραπάνω εικόνα, ο πίνακας Questions_Answers έχει πεδία τον αριθμό Question_Answer_Id(πρωτεύον κλειδί) και το Question_Id με το Answer_Id για την σύνδεση των πινάκων Questions με Answers.

5.1.9 Στιγμιότυπο Πίνακα Ερωτήσεων

	Question_Id	Question_Description
▶*	NULL	NULL

Εικόνα27. Questions

Το στιγμιότυπο του Πίνακα των Ερωτήσεων απεικονίζει τον αριθμό Question_Id(πρωτεύον κλειδί) και την περιγραφή της ερώτησης (Question_Description).

5.1.10 Στιγμιότυπο Πίνακα Περιγραφής Περιεχομένων

	Content_Type_Id	Content_Type_Description
▶	1	labels
	2	chapters
	3	test
*	NULL	NULL

Εικόνα28. Στιγμιότυπο Πίνακα Περιγραφής Περιεχομένων

Ο πίνακας Περιγραφής των Περιεχομένων περιλαμβάνει το πρωτεύον κλειδί του πίνακα που είναι το Content_Type_Id και το πεδίο Content_Type_Description που είναι η περιγραφή του τύπου των περιεχομένων. Στην εφαρμογή υπάρχουν διαθέσιμα τα Κεφάλαια, οι Καρτέλες και τα Τεστ.

5.1.11 Στιγμιότυπο Πίνακα Περιεχόμενα

	Content_Id	Content_Descri...	Content_Type_Id
▶	1	Main_Page	1
	2	Chapters1	2
	3	Chapters2	2
	4	Chapters3	2
	5	Chapters4	2
	6	Chapters5	2
	7	Test1	3
	8	Test2	3
	9	Test3	3
	10	Test4	3
	11	Test5	3
	12	Games	1
	13	Help	1
	14	News	1
	15	Contact	1
*	NULL	NULL	NULL

Εικόνα29. Στιγμιότυπο Πίνακα Περιεχόμενο

Ο Πίνακας Περιεχομένων περιέχει την εγγραφή Content_Id (πρωτεύον κλειδί), την περιγραφή του περιεχομένου (Content_Description) και τον αριθμό Content_Type_Id, με το οποίο συνδέονται οι πίνακες Content_Table και Content_Type.

5.1.12 Στιγμιότυπο Πίνακα Περιεχομένων των ρόλων

	Content_Role_Id	Role_Id	Content_Id
▶	1	1	1
	2	1	2
	3	1	3
	4	1	4
	5	1	5
	6	1	6
	7	1	7
	8	1	8
	9	1	9
	10	1	10
	11	1	11
	12	1	12
	13	1	13
	14	1	14
	15	1	15
	16	2	1
	17	2	2
	18	2	3
	19	2	4
	20	2	5
	21	2	6
	22	2	7
	23	2	8
	24	2	9
	25	2	10
	26	2	11
	27	2	15
	28	3	1
	29	3	2
	30	3	3
	31	3	4
	32	3	5
	33	3	6
	34	3	7
	35	3	8
	36	3	9
	37	3	10
	38	3	11
	39	3	12
	40	3	13
	41	3	14
	42	3	15
*	NULL	NULL	NULL

Εικόνα30. Στιγμιότυπο Πίνακα Περιεχομένων των Ρόλων

Στην παραπάνω εικόνα αναγράφεται ο αριθμός Content_Role_Id(πρωτεύον κλειδί) και το Role_Id με το Content_Id για την σύνδεση των πινάκων Content_Table και Role_Description. Στον πίνακα Content_Role διακρίνουμε τις προσβάσεις στο σύστημα ανάλογα με τον ρόλο που εισέρχεται κάποιος χρήστης.

5.1.13 Στιγμιότυπο Πίνακα Απαντήσεων

	Answer_Id	Answer_Description
▶*	NULL	NULL

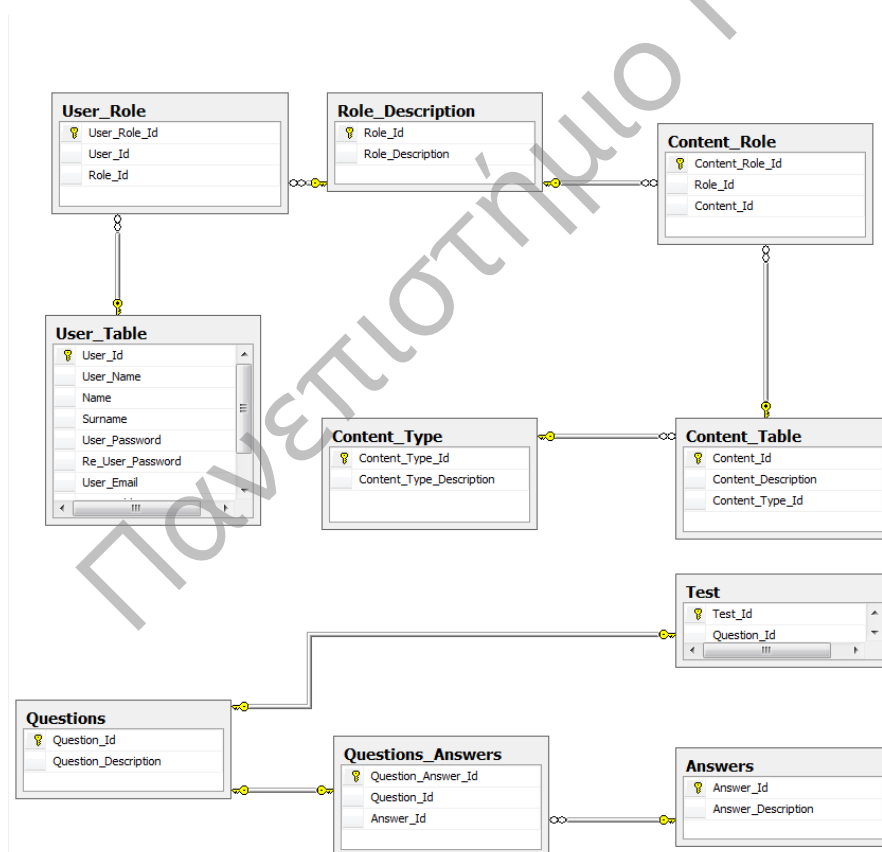
Εικόνα31. Στιγμιότυπο Πίνακα Απαντήσεων

Στο στιγμιότυπο του πίνακα Απαντήσεων εμφανίζονται οι απαντήσεις του μαθητή για το κάθε τεστ που έχει επιλύσει. Ο πίνακας αποτελείται από τα πεδία αριθμός απάντησης Answer_Id και η περιγραφή της απάντησης (Answer_Description).

5.1.14 Το διάγραμμα Οντοτήτων – Συσχετίσεων

Το παρακάτω διάγραμμα αποτελεί το διάγραμμα Οντοτήτων-Συσχετίσεων. Το συγκεκριμένο διάγραμμα χρησιμοποιείται για να παρουσιάσει τις σχέσεις μεταξύ των πινάκων. Για παράδειγμα, παρατηρούμε ότι ο πίνακας Use_Role είναι άμεσα συνδεδεμένος με τον πίνακα Role_Description και τον πίνακα User_Table. Επίσης, ο πίνακας Role_Description συνδέεται με το πίνακα Content_Role και Content_Table. Ακόμα, ο πίνακας Content_Table συνδέεται με τον πίνακα Content_Type. Τέλος, ο πίνακας Questions συνδέεται με τον πίνακα Test και τον Questions_Answers. Και μόνο ο πίνακας Questions_Answers είναι συνδεδεμένος με τον πίνακα Answers.

Παρατηρούμε ότι, στον ένα πίνακα το ένα πεδίο είναι πρωτεύον κλειδί και αντίστοιχα σε κάποιον άλλον πίνακα το ίδιο πεδίο είναι ξένο κλειδί.



Εικόνα32. Διάγραμμα Οντοτήτων-Συσχετίσεων

5.2 Οι ρόλοι της Εφαρμογής

5.2.1 Διαχειριστής Συστήματος

Ο διαχειριστής της εφαρμογής είναι ο σημαντικότερος ρόλος του Συστήματος. Είναι εκείνος ο οποίος είναι υπεύθυνος για την κάθε ενέργεια που συμβαίνει στο σύστημα.

Οι ενέργειες οι οποίες εκτελεί είναι:

1. Έλεγχο για την εξακρίβωση των στοιχείων του χρήστη
2. Προσθήκη/Διαγραφή Χρήστη
3. Ανάθεση Ρόλου νέου Χρήστη
4. Δικαιώματα Πρόσβασης
5. Συντήρηση Λογισμικού
6. Υπεύθυνος για την ασφάλεια της επικοινωνίας των χρηστών καθώς και των αρχείων τους
7. Υπεύθυνος για την διασφάλιση των προσωπικών δεδομένων των χρηστών
8. Επικοινωνία με τους χρήστες με σκοπό την λύση σε προβλήματα
9. Αποθήκευση των Cookies

Ο διαχειριστής του συστήματος είναι αρμόδιος για την ανάθεση των ρόλων των χρηστών. Την εξακρίβωση και την αυθεντικοποίηση των στοιχείων καθώς και την επίβλεψη της σωστής λειτουργίας των εφαρμογών.

5.2.2 Καθηγητής

Ο Καθηγητής αποτελεί τον σημαντικότερο ρόλο για τον μαθητή. Είναι υπεύθυνος για την ενημέρωση της θεωρίας, να ανεβάσει νέα κεφάλαια στο σύστημα, να ετοιμάσει νέα τεστ και να τα ανεβάσει στην εφαρμογή για να έχει την δυνατότητα ο μαθητής να εξασκηθεί στην θεωρία, ώστε να κατανοήσει καλύτερα σημαντικές έννοιες. Ο καθηγητής παρέχει την δυνατότητα στον μαθητή να επικοινωνεί μαζί του για οποιαδήποτε απορία έχει. Επίσης, μπορεί να επικοινωνήσει με τον διαχειριστή του συστήματος για διάφορες αλλαγές που επιθυμεί να πραγματοποιήσει στο σύστημα, αλλά δεν του δίνονται τα κατάλληλα δικαιώματα για να το κάνει μόνος του ή είναι απαραίτητη η έγκριση του διαχειριστή για την ασφάλεια λειτουργίας της εφαρμογής.

5.2.3 Μαθητής

Ο μαθητής έχει την δυνατότητα αρχικά να διαβάσει την θεωρία και τα κεφάλαια τα οποία είναι διαθέσιμα στην Εφαρμογή. Εφόσον, πραγματοποιήσει την ανάγνωση της θεωρίας τότε μπορεί να προχωρήσει στην υλοποίηση των τεστ. Του παρέχεται η δυνατότητα επανάληψης της θεωρίας και των τεστ, εάν εκείνος το επιθυμεί και όσες φορές το επιθυμεί. Επίσης, μπορεί να ενημερώνεται για Εκπαιδευτικά νέα μέσω μιας διαθέσιμης καρτέλας. Στον ελεύθερο του χρόνο για ξεκούραση και ψυχαγωγία του παρέχονται κάποια παιχνίδια με εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Για οποιαδήποτε απορία έχει σχετικά με την θεωρία και τα τεστ μπορεί να επικοινωνήσει με τον καθηγητή ή για θέματα του συστήματος μπορεί να επικοινωνήσει με τον διαχειριστή της εφαρμογής, μέσω μιας ειδικής φόρμας. Για την επικοινωνία και την ανταλλαγή απόψεων και ιδεών έχει σχεδιαστεί μια φόρμας άμεσης επικοινωνίας των μαθητών.

6 Παρουσίαση Εκπαιδευτικής Εφαρμογής

6.1 Εγγραφή Νέου Χρήστη

Εάν πρόκειται για έναν χρήστη που χρησιμοποιεί πρώτη φορά την εφαρμογή και δεν υπάρχουν τα στοιχεία του στην Βάση Δεδομένων του συστήματος, τότε θα πρέπει να πραγματοποιήσει εγγραφή στο σύστημα συμπληρώνοντας με τα αληθή του στοιχεία την παρακάτω φόρμα εγγραφής.

Εικόνα33. Φόρμα Εγγραφής

6.2 Σύνδεση Χρήστη στην Εφαρμογή

Ο χρήστης αφού έχει πραγματοποιήσει την εγγραφή του στην εφαρμογή, μπορεί να συνδεθεί στο σύστημα μέσω της παρακάτω φόρμας. Αρχικά, θα πρέπει να πληκτρολογήσει το Όνομα Χρήστη, τον Κωδικός που έχει καθορίσει, την Ιδιότητα και το Φύλο του.

*Για Νέο Χρήστη θα πρέπει να υλοποιηθούν τα παρακάτω:

1) Εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη από την επιλογή Νέος Χρήστης

2) Εφόσον γίνει επιτυχώς η εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη αποστολή e-mail για να γίνει η παραχώρηση δικαιωμάτων στο Νέο Χρήστη από την επιλογή Αποστολή e-mail

Εικόνα34. Σύνδεση στην εφαρμογή

6.3 Είσοδος Μαθητή στην Εφαρμογή

Ο Μαθητής έχει την δυνατότητα χρήσης της Αρχικής Σελίδας του συστήματος, είναι η αρχική οθόνη που βλέπει ο μαθητής όταν εισέρχεται στην εφαρμογή. Επίσης, υπάρχουν διαθέσιμα Κεφάλαια Θεωρίας που μπορεί να διαβάσει, έχει διαθέσιμα τα τεστ. Του παρέχονται κάποια Εκπαιδευτικά Παιχνίδια, Βοήθεια σε περίπτωση που χρειαστεί να διαβάσει τις οδηγίες χρήσης, η καρτέλα Νέα όπου του παρέχεται ενημέρωση για διάφορα θέματα. Και τέλος, υπάρχει διαθέσιμη η Φόρμα Επικοινωνίας Μαθητών αλλά και Επικοινωνία με τον Καθηγητή ή τον Διαχειριστή της Εφαρμογής.

Καλώς ήρθες Χρήστη (Μαθητή) Stef
Sign Out (Αποσύνδεση Χρήστη)

Exploring Computer Through the Game

- Αρχική Σελίδα
- Κεφάλαια
- Τεστ Γνώσεων
- Παιχνίδια
- Βοήθεια
- Νέα
- Επικοινωνία
- Chat Μαθητών
- Προφίλ Χρήστη

Καλώς ήρθατε στην εκπαιδευτική εφαρμογή Ανακαλύπτοντας τον Υπολογιστή μέσα από το Παιχνίδι

Σκοπός της εφαρμογής είναι να ενθαρρύνει τον μαθητή στην ανάγνωση και την εξάσκηση στις βασικές γνώσεις της Πληροφορικής

Η εφαρμογή απευθύνεται σε μαθητές Α Γυμνασίου

Γιέ σου καινούργιε μου φίλε θα ήθελες να παίξουμε και να μάθουμε χρήσιμες πληροφορίες που θα μας βοηθήσουν στο μάθημα της Πληροφορικής?

Αν είσαι έτοιμος θα ήθελα αρχικά να μελετήσουμε τα κεφάλαια με την σειρά που διδαχθήκαμε στο σχολείο και να δοκιμάσεις τις γνώσεις σου ποσοτικά τα τεστ γνώσεων

Για το κάθε κεφάλαιο που μελετάς υπάρχει και το αντίστοιχο τεστ γνώσεων

Συμβουλή: Δεν χρειάζεται να μιάσεις με πολλές προσεκτικά τα κεφάλαια που θα βρεις στην καρτέλα και απάντησε σε όλες τις ερωτήσεις σύμφωνα με αυτά που έμαθες

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ
ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΠΣΠ-11022
ΠΑΠΑΘΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΠΣΠ-11023

Αρχική Σελίδα | Κεφάλαια | Τεστ Γνώσεων | Παιχνίδια |
Νέα | Βοήθεια | Επικοινωνία | Chat Μαθητών | Προφίλ Χρήστη

Εικόνα35. Αρχική Σελίδα Μαθητή

6.4 Είσοδος Καθηγητή στην Εφαρμογή

Ο Καθηγητής έχει την δυνατότητα χρήσης της Αρχικής Σελίδας του συστήματος, είναι η αρχική οθόνη που βλέπει ο καθηγητής όταν εισέρχεται στην εφαρμογή. Ο καθηγητής στην Καρτέλα Κεφάλαια μπορεί να ανεβάσει νέα Κεφάλαια Θεωρίας για να διαβάσει ο μαθητής ή να τροποποιήσει κάποιο ήδη υπάρχων κεφάλαιο. Επίσης, έχει την δυνατότητα μέσω της Καρτέλας Τεστ να ανεβάσει ένα νέο τεστ ή να τροποποιήσει κάποιο άλλο. Επίσης, μπορεί να διαχειριστεί την Καρτέλα Νέα και να την ενημερώσει όπως και την Καρτέλα Βοήθεια.

6.5 Είσοδος Διαχειριστή στην Εφαρμογή

Ο διαχειριστής έχει την δυνατότητα να βλέπει και το προφίλ του μαθητή αλλά και το προφίλ του καθηγητή. Η βασική του αρμοδιότητα είναι να διαχειρίζεται το Σύστημα καθώς και την Βάση Δεδομένων του Συστήματος. Συνεπώς, ο ρόλος του, του επιτρέπει την Εισαγωγή, Διαγραφή ή Τροποποίηση χρηστών.

7 Συμπεράσματα

Γενικά, τα εκπαιδευτικά λογισμικά είναι πολύ χρήσιμα πλέον στην εξέλιξη του τρόπου διδασκαλίας των μαθημάτων. Δίνει την δυνατότητα στον μαθητή να μαθαίνει τις νέες τεχνολογίες μέσω του συγκεκριμένου λογισμικού. Επίσης, δίνονται διάφορα ερεθίσματα στον μαθητή με σκοπό να του προσελκύσουν το ενδιαφέρον.

Η χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών ολοένα και αυξάνονται στην σημερινή εποχή. Η διδασκαλία γίνεται με την βοήθεια εποπτικών μέσων και μέσω των εκπαιδευτικών λογισμικών που βοηθούν τον μαθητή να κατανοήσει σε βάθος το αντικείμενο γνώσης.

Με την χρήση των συστημάτων αυτών είναι δυνατή η εξαγωγή στατιστικών στοιχείων και παρακολούθησης της πορείας και της εξέλιξης των μαθητών.

8 Βιβλιογραφικές Πηγές

1. <http://www.slideshare.net/npapastam/ict-on-the-knowledge-sociaty>
2. http://www.academia.edu/1674076/%CE%9C%CE%AD%CE%B8%CE%BF%CE%B4%CE%BF%CE%B9_%CE%94%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CF%83%CE%BA%CE%B1%CE%BB%CE%AF%CE%B1%CF%82_%CE%BA%CE%B1%CE%B9_%CE%9D%CE%AD%CE%B5%CF%82_%CE%A4%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B5%CF%82
3. <http://www.it.uom.gr/project/MultimediaTechnologyNotes/chap1a.htm>
4. http://users.sch.gr/jimkol/epimorfosi_b/learning_theories.pdf
5. <http://evienti.weebly.com/sigmaupsilonmupiepsilonpsilonhoiotaphiomicrorhoiotasigmamu972sigmaf.html>
6. http://archives.ictscenarios.gr/Theories_Mathisis/sympertiforistikies_theories_mathisis.htm
7. "Εισαγωγή στην Παιδαγωγική"-θέσεις, αντιθέσεις και προβληματισμοί/ Δ' Έκδοση / Δημήτρης Χρ. Χατζηδήμου / Αδερφοί Κυριακίδη Α.Ε / σελ. 95-99
8. "Διδακτικοί Στόχοι και Διδασκαλία"-Παιδαγωγική και Εκπαίδευση 12/ Robert T. Mager / Αφοί Κυριακίδη / Θεσσαλονίκη 1985 / σελ. 1-2
9. "Σχολική Παιδαγωγική"-Παιδαγωγική και Εκπαίδευση 50/ Παναγιώτης Ξωχέλλης / Αφοί Κυριακίδη Α.Ε / σελ. 67-68, 95-97
10. 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.
11. Σημειώσεις από τους τρεις τόμους Εμ. Κολιάδη με γενικό τίτλο "ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ" καθώς και από το βιβλίο του "Γνωστική ψυχολογία, γνωστική νευροεπιστήμη και εκπαιδευτική πράξη" Επιμέλεια, Διον.Κ.Παρούτσας
12. <http://evienti.weebly.com/epsilonpsilonomicroniotaakappaomicrondeltaomicronmuetaaiotasisigmamu972sigmaf.html>
13. <http://evienti.weebly.com/deltaiotaepsilonpsilonrhoepsilonpsilonupsilonnnetataiotaakappa942-942-alphaualphakappaalphalambdaupsilonpitaiotakappa942-mu940thetaetasigmaeta.html>
14. Κολιάδης Εμμανουήλ, "Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτική Πράξη", 1996, Τόμος Α': Συμπεριφοριστικές Θεωρίες, Αθήνα
15. Α. Ράπτης - Α. Ράπτη, "Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας. Ολική Προσέγγιση", Αθήνα 2007
16. OMG Unified Language Specification, version 1.3, June 1999,
17. <http://www-01.ibm.com/software/rational/uml/>
18. <http://www.uml.org/>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Πανεπιστήμιο Πειραιώς

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ

Α.Μ.: ΜΠΣΠ11022

ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΒΙΡΒΟΥ ΜΑΡΙΑ

1.Εισαγωγή

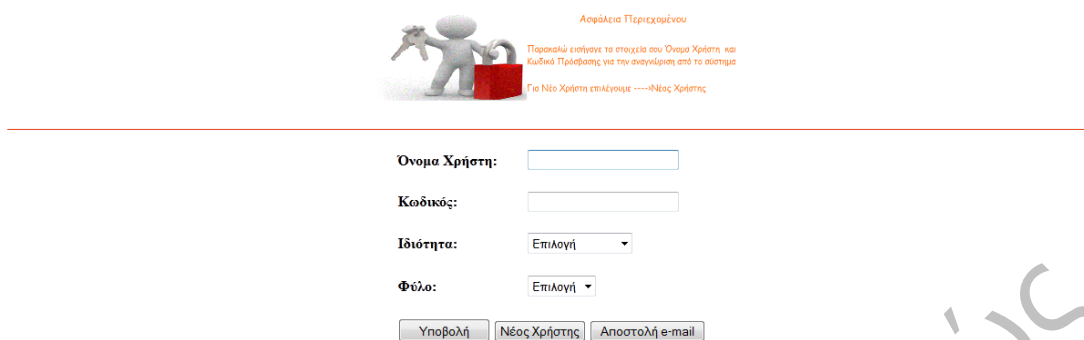
Σκοπός της συγκεκριμένης εφαρμογής είναι να βοηθήσει τον μαθητή να κατανοήσει καλύτερα την θεωρία του μαθήματος. Έχει την δυνατότητα μέσω του εκπαιδευτικού λογισμικού να διαβάσει την θεωρία, να λύσει κάποια τεστ καθώς και να έχει πρόσβαση σε κάποιες άλλες εφαρμογές που τον βοηθούν στην εξοικείωση του στην χρήση του υπολογιστή. Επίσης, μπορεί μέσω μιας φόρμας επικοινωνίας να επικοινωνήσει με άλλους μαθητές.

Πανεπιστήμιο Πειραιώς

2. Είσοδος στην εφαρμογή

2.1 Για μη εγγεγραμμένους μαθητές

Εάν είσαι νέος χρήστης της εφαρμογής πάτησε το κουμπί Νέος Χρήστης για εγγραφή, όπως φαίνεται στην εικόνα 1.



Ασφάλεια Περιεχομένου

Παρακαλώ εισάγετε τα στοιχεία του Όνομα Χρήστη και Κωδικό Πρόσβασης για την αναγνώριση από το σύστημα

Για Νέο Χρήστη επιλέξτε ----Νέος Χρήστης

Όνομα Χρήστη:

Κωδικός:

Ιδιότητα:


Φύλο:

*Για Νέο Χρήστη θα πρέπει να υλοποιηθούν τα παρακάτω:

- 1) Εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη από την επιλογή Νέος Χρήστης
- 2) Εφόσον γίνει επιτυχώς η εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη αποστολή e-mail για να γίνει η παραχώρηση δικαιωμάτων στο Νέο Χρήστη από την επιλογή Αποστολή e-mail

Εικόνα 1. Αρχική εικόνα της εφαρμογής

Πατώντας το κουμπί Νέος Χρήστης εισέρχεσαι στην παρακάτω εικόνα 2.



Παρακαλώ εισάγετε τα στοιχεία σας για την ολοκλήρωση της εγγραφής σας

Όνομα Χρήστη:

Όνομα:

Επώνυμο:

Κωδικός:

Επανάληψη Κωδικού:

Προσωπικό Email:

Διεύθυνση Κατοικίας:

Φύλο:

Επιλογή

* Εφόσον εισάγετε τα στοιχεία σας θα πρέπει να στείλετε email για να αποκτήσετε δικαιώματα στην εφαρμογή.

Εικόνα 2. Εγγραφή νέου χρήστη

Για την σωστή εγγραφή σου βάλε τα σωστά στοιχεία σου προσεκτικά στην κάθε φόρμα και θυμήσου το Όνομα Χρήστη και τον κωδικό σου, καθώς θα σου είναι απαραίτητα για την είσοδο σου στην εφαρμογή.

Στο πεδίο Όνομα Χρήστη βάλε το όνομα το οποίο θες να χρησιμοποιείς κάθε φορά για την είσοδο σου στην εφαρμογή. Στο πεδίο Όνομα βάλε το όνομα σου. Στο Επώνυμο βάλε το επίθετο σου. Σαν Κωδικό εισήγαγε έναν κωδικό τον οποίο θα θυμάσαι εύκολα. Επανάλαβε τον κωδικό σου στο πεδίο Επανάληψη Κωδικού, για την ορθή καταχώρηση του. Πληκτρολόγησε το προσωπικό σου e-mail στο πεδίο Προσωπικό Email, θα σου είναι χρήσιμο για την επικοινωνία με τον διαχειριστή του συστήματος. Γράψε την διεύθυνση στην οποία κατοικείς στο πεδίο Διεύθυνση Κατοικίας και τέλος, επέλεξε το φύλο σου στο πεδίο Φύλο. Πάτησε αποθήκευση για την καταχώρηση των στοιχείων σου και την επιτυχή εγγραφή σου στο σύστημα.

Παρακαλώ εισάγετε τα στοιχεία σας για την ολοκλήρωση της εγγραφής σας

Όνομα Χρήστη:

Όνομα:

Επώνυμο:

Κωδικός:

Επανάληψη Κωδικού:

Προσωπικό Email:

Διεύθυνση Κατοικίας:

Φύλο:

* Εφόσον εισάγετε τα στοιχεία σας θα πρέπει να στείλετε email για να αποκτήσετε δικαιώματα στην εφαρμογή.

Εικόνα 3. Υπόδειγμα εγγραφής μαθητή

Η εικόνα 3 μπορεί να σε βοηθήσει για την σωστή καταχώρηση των στοιχείων σου. Μην ανησυχήσεις αν δεν μπορείς να συνδεθείς αμέσως στην εφαρμογή. Αφότου κάνεις την εγγραφή σου, πρέπει να περιμένεις την επιβεβαίωση της καταχώρησης της εγγραφής σου από τον διαχειριστή του συστήματος.

Για την επιτυχή εγγραφή πρέπει να σταλεί e-mail στον διαχειριστή του συστήματος συμπληρώνοντας την παρακάτω φόρμα.

Αποστολή e-mail Νέου Χρήστη
Για την παραχώρηση δικαιωμάτων από τον διαχειριστή και εφόσον έχει γίνει η εισαγωγή των στοιχείων σου στείλε μας e-mail.....Ευχαριστούμε ΠΟΛΥ!!

Όνοματεπώνυμο

Θέμα

E-mail

Σχόλια

* Η αποστολή e-mail πραγματοποιείται εφόσον έχει γίνει η εισαγωγή στοιχείων απο τον Νέο Χρήστη

Εικόνα 4. Αποστολή e-mail στον Διαχειριστή για επιβεβαίωση

2.2 Για εγγεγραμμένους μαθητές

Εάν είσαι εγγεγραμμένος χρήστης τότε, εισήγαγε τα ατομικά σου στοιχεία. Στο πεδίο Υποβολή βάλε το Όνομα Χρήστη. Έπειτα, πληκτρολόγησε τον κωδικό σου στο πεδίο Κωδικός. Στην ιδιότητα βάλε την επιλογή μαθητής και τέλος διάλεξε το φύλο σου. Επιλέξτε Male για αγόρια και Female για κορίτσια.

Αφού βεβαιωθείς ότι είναι όλα τα στοιχεία σου σωστά, πατήστε Υποβολή για την είσοδο στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.



Ασφάλεια Περιεχομένου

Παρακαλώ εισάγετε τα στοιχεία του Όνομα Χρήστη και Κωδικό Πρόσβασης για την αναγνώριση από το σύστημα
Για Νέο Χρήστη επιλέξουμε ---->Νέος Χρήστης

Όνομα Χρήστη:

Κωδικός:

Ιδιότητα:

Φύλο:

*Για Νέο Χρήστη θα πρέπει να υλοποιηθούν τα παρακάτω:

- 1) Εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη από την επιλογή Νέος Χρήστης
- 2) Εφόσον γίνει επιτυχώς η εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη αποστολή e-mail για να γίνει η παραχώρηση δικαιωμάτων στο Νέο Χρήστη από την επιλογή Αποστολή e-mail

Εικόνα 5. Αρχική σελίδα της εφαρμογής



Ασφάλεια Περιεχομένου

Παρακαλώ εισάγετε τα στοιχεία του Όνομα Χρήστη και Κωδικό Πρόσβασης για την αναγνώριση από το σύστημα
Για Νέο Χρήστη επιλέξουμε ---->Νέος Χρήστης

Όνομα Χρήστη:

Κωδικός:

Ιδιότητα:

Φύλο:

*Για Νέο Χρήστη θα πρέπει να υλοποιηθούν τα παρακάτω:

- 1) Εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη από την επιλογή Νέος Χρήστης
- 2) Εφόσον γίνει επιτυχώς η εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη αποστολή e-mail για να γίνει η παραχώρηση δικαιωμάτων στο Νέο Χρήστη από την επιλογή Αποστολή e-mail

Εικόνα 6. Εισαγωγή στοιχείων εγγεγραμμένου μαθητή

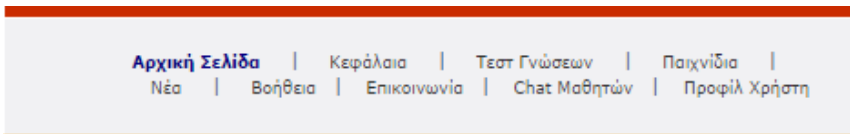
Στην εικόνα 7 & εικόνα 8 διακρίνεται το μενού του συστήματος. Συγκεκριμένα, περιλαμβάνει την Αρχική Σελίδα, τα Κεφάλαια, το Τεστ Γνώσεων, τα Παιχνίδια, την Βοήθεια, τα Νέα, την καρτέλα επικοινωνία και την Φόρμα Επικοινωνίας Μαθητών.

3. Περιγραφή του μενού της εφαρμογής

Το μενού περιέχει 7 ενότητες, την Αρχική Σελίδα της εφαρμογής, τα Κεφάλαια, το Τεστ Γνώσεων, τα Παιχνίδια, την Βοήθεια, τα Νέα, την καρτέλα επικοινωνία και την Φόρμα Επικοινωνίας Μαθητών.



Εικόνα 7. Το μενού της εφαρμογής



Εικόνα 8. Εναλλακτικός τρόπος εμφάνισης του μενού

3.1 Αρχική Σελίδα

3.1.1 Αρχική Σελίδα για αγόρι

Η αρχική σελίδα για χρήστη αγόρι εμφανίζεται με χρώμα πορτοκαλί το φόντο της εφαρμογής.



Εικόνα 9. Εισαγωγή μαθητή στην Αρχική σελίδα της εφαρμογής

3.1.2 Αρχική Σελίδα για κορίτσι

Η αρχική σελίδα για χρήστη κορίτσι εμφανίζεται με χρώμα φούξια το φόντο της εφαρμογής.

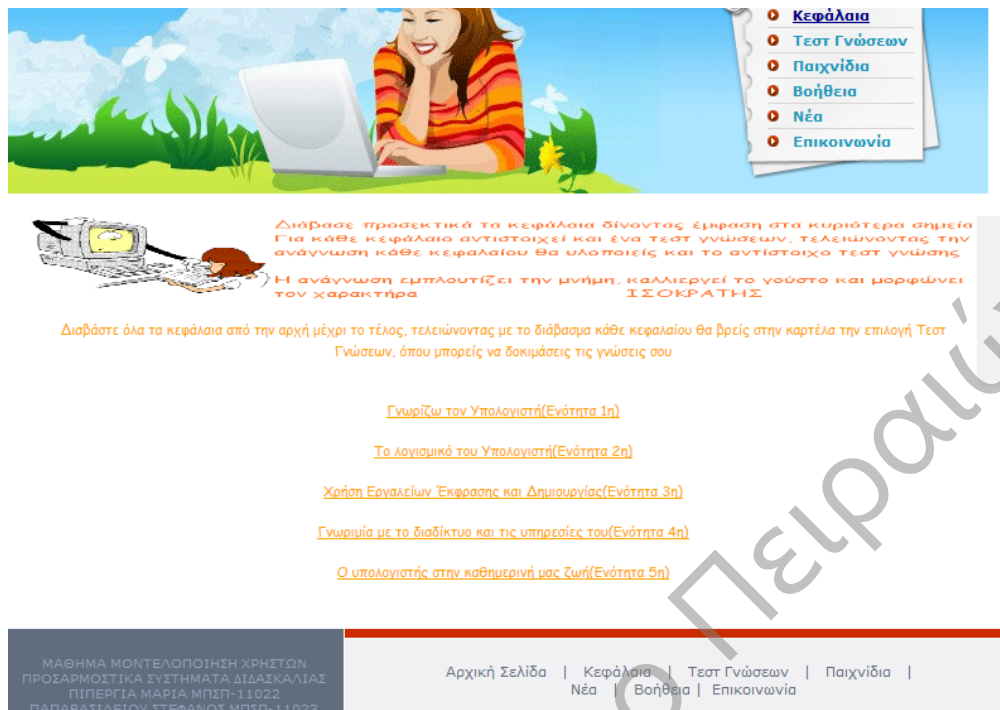


Εικόνα 10. Εισαγωγή μαθήτριας στην Αρχική σελίδα της εφαρμογής

Η εικόνα 9 και εικόνα 10 παρουσιάζουν την αρχική σελίδα της εφαρμογής. Σε αυτήν την σελίδα παρουσιάζεται το καλωσόρισμα του μαθητή στην εφαρμογή καθώς και κάποια εισαγωγικά ενημερωτικά στοιχεία. Παρατηρούμε ότι, στην πάνω αριστερή γωνία φαίνεται ποιος είναι ο συνδεδεμένος χρήστης στο σύστημα, καθώς και ποιος είναι ο ρόλος του χρήστη. Στην συγκεκριμένη περίπτωση είναι ο μαθητής stef και η μαθήτρια Maria. Για να βγεις από την εφαρμογή απλά πατάς αποσύνδεση χρήστη.

3.2 Κεφάλαια

Στην παρακάτω εικόνα 11 παρουσιάζεται η καρτέλα Κεφάλαια. Περιέχει κάποιες οδηγίες για την σωστή ανάγνωση των κεφαλαίων και οι πέντε ενότητες μαθήματος της Πληροφορικής.



Διάβασε προσεκτικά τα κεφάλαια δίνοντας έμφαση στα κυριότερα σημεία. Για κάθε κεφάλαιο αντιστοιχεί και ένα τεστ γνώσεων. Τελειώνοντας την ανάγνωση κάθε κεφαλαίου θα υλοποιείς και το αντίστοιχο τεστ γνώσης.

Η ανάγνωση εμπλουτίζει την μνήμη, καλλιεργεί το νούστο και μορφώνει τον χαρακτήρα.

Διαβάστε όλα τα κεφάλαια από την αρχή μέχρι το τέλος, τελειώνοντας με το διάβασμα κάθε κεφαλαίου θα βρεις στην καρτέλα την επιλογή Τεστ Γνώσεων, όπου μπορείς να δοκιμάσεις τις γνώσεις σου.

[Γνωρίζω τον Υπολογιστή\(Ενότητα 1η\)](#)

[Το λογισμικό του Υπολογιστή\(Ενότητα 2η\)](#)

[Χρήση Εργαλείων Έκφρασης και Δημιουργίας\(Ενότητα 3η\)](#)

[Γνωριμία με το διαδίκτυο και τις υπηρεσίες του\(Ενότητα 4η\)](#)

[Ο υπολογιστής στην καθημερινή μας ζωή\(Ενότητα 5η\)](#)

ΜΑΘΗΜΑ ΜΟΝΤΕΛΟΠΟΙΗΣΗ ΧΡΗΣΤΩΝ
ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ
ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΠΕΠ-11022
ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΠΕΠ-11023

Αρχική Σελίδα | Κεφάλαια | Τεστ Γνώσεων | Παιχνίδια |
Νέα | Βοήθεια | Επικοινωνία

Εικόνα 11. Το μενού κεφάλαια

Πατώντας αριστερό κλικ πάνω στην κάθε ενότητα μπορείς να ανοίξεις τη συγκεκριμένη ενότητα και να την διαβάσεις. Αφού τελειώσεις με την σωστή ανάγνωση του κάθε κεφαλαίου, μπορείς μετά να προχωρήσεις στην ανάγνωση της επόμενης ενότητας, έχοντας λύσει πρώτα το τεστ που αντιστοιχεί στην ενότητα την οποία διάβασες τελευταία. Για την υλοποίηση των τεστ θα μιλήσουμε αναλυτικά στο επόμενο κεφάλαιο.

Για παράδειγμα, κάνοντας αριστερό κλικ στην Ενότητα 1 Γνωρίζω τον Υπολογιστή ανοίγει το κείμενο που φαίνεται στην εικόνα 12. Σύροντας την μπάρα δεξιά κάτω μπορείς να κατέβεις για να διαβάσεις όλη την ενότητα.



ΕΝΟΤΗΤΑ 1

ΓΝΩΡΙΖΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής

	<p>Εισαγωγή</p> <p>Στις μέρες μας καθημερινά ακούμε να γίνεται λόγος για Νέες Τεχνολογίες, για τη Λεωφόρο των Πληροφοριών και για μια νέα επιστήμη την Πληροφορική. Συχνά η κοινωνία μας χαρακτηρίζεται ως Κοινωνία της Πληροφορίας.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Τι είναι οι πληροφορίες στις οποίες βασιζόμαστε, για να παίρνουμε αποφάσεις ή για να οργανώνουμε καλύτερα τις δραστηριότητές μας; ✓ Τι μελετά η επιστήμη της Πληροφορικής; ✓ Τι σχέση έχει ο υπολογιστής με όλα όσα αναφέραμε; <p>Στο Κεφάλαιο αυτό θα ασχοληθούμε με έννοιες όπως οι παραπάνω, για να μπορέσουμε να κατανοήσουμε καλύτερα τον συναρπαστικό κόσμο της Πληροφορικής.</p>
--	---

Από τα δεδομένα στην πληροφορία

Στο σχολείο μας αποφασίστηκε να γίνει μια εκπαιδευτική εκδρομή. Ο καθηγητής μας ανέθεσε στον Κωστή και στη Χρύσα να συγκεντρώσουν τα χρήματα. Στο διάλειμμα ο Κωστής συναντήθηκε με τη Χρύσα και ακολούθησε ο παρακάτω διάλογος:

Κωστής: Χρύσα, πόσα χρήματα μας είτε ο κύριος ότι θα κοστίζει συνολικά η εκδρομή;
 Χρύσα: 200 €.

Νομίζω, όμως, ότι πρέπει να ρωτήσουμε τους συμμαθητές μας, για να μάθουμε πόσοι

Εικόνα 12. Θεωρία Ενότητας 1

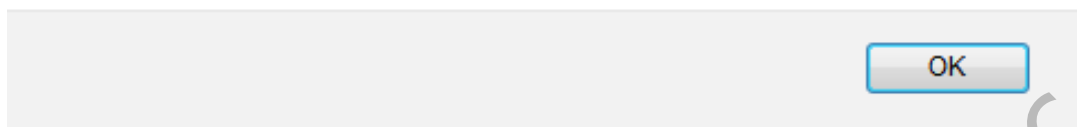
Η εικόνα 13 παρουσιάζει έναν μετρητή χρόνου σε msec. Ο μετρητής ξεκινάει την μέτρηση από την ώρα που ανοίγει ο μαθητής ένα κεφάλαιο για ανάγνωση. Το χρονόμετρο ξεκινάει την αντίστροφη μέτρηση μειώνοντας κάθε φορά ανά 10 msec έως ότου φτάσει μικρότερο του 15000 msec εκτυπώνει ένα μήνυμα.



Εικόνα 13. Μετρητής Χρόνου

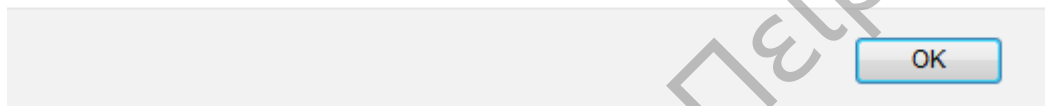
Τα μηνύματα που εμφανίζονται είναι τα παρακάτω.

Άργησες Πολύ στο διάβασμα της ενότητας καλό θα ήταν να είσαι πιο συγκεντρωμένος



Εικόνα 14. Μήνυμα Συστήματος

Ο Χρόνος σου τελείωσε μπορείς να ξεκινήσεις με την υλοποίηση του Τεστ για την 1η Ενότητα



Εικόνα 15. Μήνυμα Συστήματος

3.2.1 Οι ενότητες του μαθήματος

Οι ενότητες οι οποίες διδάσκονται στο μάθημα της Πληροφορικής για την Α Γυμνασίου είναι οι παρακάτω:

1. Ενότητα 1: Γνωρίζω τον Υπολογιστή
2. Ενότητα 2: Το Λογισμικό του Υπολογιστή
3. Ενότητα 3: Χρήση Εργαλείων Έκφρασης και Δημιουργίας
4. Ενότητα 4: Γνωριμία με το Διαδίκτυο και τις Υπηρεσίες του
5. Ενότητα 5: Ο Υπολογιστής στην Καθημερινή ζωή

Πιο αναλυτικά, στην Ενότητα 1 παρουσιάζονται κάποιες βασικές έννοιες του υπολογιστή, από ποια μέρη αποτελείται ένας υπολογιστής και γίνεται μια ιστορική αναδρομή στην Πληροφορία και την Πληροφορική.

Στην Ενότητα 2 αναλύονται οι έννοιες του λογισμικού και των προγραμμάτων των υπολογιστών καθώς και τα είδη αυτών. Ακόμα, επεξηγείται τι είναι το Λειτουργικό Σύστημα και το Γραφικό Περιβάλλον Επικοινωνίας. Και τέλος, γίνεται εισαγωγή στις έννοιες Ιοί Υπολογιστών και Πειρατεία Λογισμικού.

Στην Ενότητα 3 επεξηγείται η χρησιμότητα της Ζωγραφικής και του Επεξεργαστή Κειμένου στον υπολογιστή και ο συνδυασμός αυτών των δύο.

Στην Ενότητα 4 γίνεται μια εισαγωγή για τον όρο και την χρήση του Διαδικτύου, τι είναι το Διαδίκτυο, τι πρέπει να προσέχουμε, τι υπηρεσίες μας παρέχει, τι πληροφορίες μπορούμε να αντλήσουμε από το Διαδίκτυο και γίνεται μια αναφορά για την χρήση του Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου.

3.3 Τεστ Γνώσεων

Στην εικόνα 16 βλέπουμε το μενού των Τεστ Γνώσεων. Περιλαμβάνει τα τεστ τα οποία οι μαθητές είναι σε θέση να επιλύσουν έπειτα από την ανάγνωση των κεφαλαίων.



Exploring Computer Through the Game



Εξασκώντας τις γνώσεις μου στην Πληροφορική

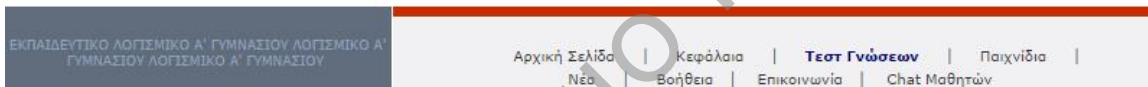
Διάβασε προσεκτικά τις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και απάντησε τσεκάρωντας μία από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις του τεστ γνώσεων
ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

Παρακαλώ επιλέξτε το επίπεδο δυσκολίας των Ερωτήσεων που επιθυμείτε να εξεταστείτε και έπειτα, ανάλογα με το κεφάλαιο που διαβάσατε στην προηγούμενη ενότητα ε

Επίπεδο - Εύκολες Ερωτήσεις

Επίπεδο - Μέτριες Ερωτήσεις

Επίπεδο - Δύσκολες Ερωτήσεις



Εικόνα 16. Το μενού Τεστ Γνώσεων

3.3.1 Κατηγορίες Τεστ Γνώσεων

3.3.1.1 Κατηγορία Εύκολων Ερωτήσεων

Η Κατηγορία Εύκολες Ερωτήσεις είναι η πρώτη κατηγορία ερωτήσεων που καλείται ο μαθητής να επιλύσει, αφού πρώτα έχει διαβάσει την θεωρία του πρώτου κεφαλαίου. Όπως φαίνεται και στην παρακάτω εικόνα, υπάρχουν 5 τεστ που πρέπει να κάνει ο μαθητής για να μπορέσει να συνεχίσει την ανάγνωση του δεύτερου κεφαλαίου και στην συνέχεια να μεταβεί στο επίπεδο μεσαίας δυσκολίας ερωτήσεις.

Καλώς ήρθες Χρήστη (Μαθητή) **Stef**
 Sign Out (Αποσύνδεση Χρήστη)

 Exploring Computer Through the Game



- Αρχική Σελίδα
- Κεφάλαια
- **Τεστ Γνώσεων**
- Παιχνίδια
- Βοήθεια
- Νέα
- Επικοινωνία
- Chat Μαθητών

 Εξασκώντας τις γνώσεις μου στην Πληροφορική
 Διάβασε προσεκτικά τις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και απάντησε τσεκάρωντας μία από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις του τεστ γνώσεων **ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ**

Κατηγορία Έυκολες Ερωτήσεις:

Παρακαλώ επιλέξτε το τεστ γνώσεων ανάλογα με τα κεφάλαια που διαβάσατε στην προηγούμενη ενότητα

[Γνωρίζω τον Υπολογιστή\(Τεστ 1ο\)](#)

[Το λογισμικό του Υπολογιστή\(Τεστ 2ο\)](#)

[Χρήση Εργαλείων Έκφρασης και Δημιουργίας\(Τεστ 3ο\)](#)

[Γνωριμία με το Διαδίκτυο και τις υπηρεσίες του\(Τεστ 4ο\)](#)

[Ο υπολογιστής στην καθημερινή μας ζωή\(Τεστ 5ο\)](#)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ
 ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΠΕΠ-11022
 ΠΑΡΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΠΕΠ-11023

Αρχική Σελίδα | Νέα | Κεφάλαια | Βοήθεια | **Τεστ Γνώσεων** | Παιχνίδια | Chat Μαθητών

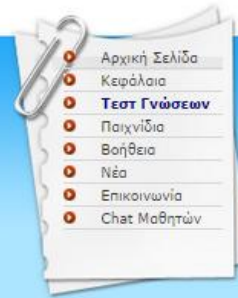
Εικόνα 17. Κατηγορία Εύκολες Ερωτήσεις

3.3.1.2 Κατηγορία Μεσαίας Δυσκολίας Ερωτήσεις

Για να μπορέσει ο μαθητής να μεταβεί στην καρτέλα μεσαίου επιπέδου ερωτήσεις σημαίνει ότι έχει τελειώσει με την ανάγνωση και τα τεστ γνώσεων του πρώτου κεφαλαίου και επίσης, έχει διαβάσει την θεωρία του δεύτερου κεφαλαίου. Επιπλέον, πρέπει να επιτύχει πάνω από 50% στην βαθμολογία του κάθε τεστ της κατηγορίας εύκολων ερωτήσεων, για να ξεκλειδωθεί η κατηγορία μεσαίου επιπέδου δυσκολίας ερωτήσεων. Έπειτα, έχει την δυνατότητα να συνεχίσει με την επίλυση των τεστ γνώσεων του επιπέδου μεσαίας δυσκολίας ερωτήσεων.



Exploring Computer Through the Game



Εξασκώντας τις γνώσεις μου στην ΤΠληροφορική

Διάβασε προσεκτικά τις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και απάντησε τσεκάρνοντας μία από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις του τεστ γνώσεων

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

Κατηγορία Μεσαίου Επιπέδου Ερωτήσεις:

Παρακαλώ επιλέξτε το τεστ γνώσεων ανάλογα με το κεφάλαιο που διαβάσατε στην προηγούμενη ενότητα

Γνωρίζω τον Υπολογιστή(Τεστ 1α)

Τα λογισμικά του Υπολογιστή(Τεστ 2α)

Χρήση Εργαλείων Έκφρασης και Δημιουργίας(Τεστ 3α)

Γνωριμία με το Διαδίκτυο και τις υπηρεσίες του(Τεστ 4α)

Ο υπολογιστής στην καθημερινή μας ζωή(Τεστ 5α)

Εικόνα 18. Κατηγορία Μεσαίου Επιπέδου Ερωτήσεις

3.3.1.3.Κατηγορία Δύσκολων Ερωτήσεων

Στην Κατηγορία Δύσκολων Ερωτήσεων υπάρχουν πέντε τεστ. Για να έχεις πρόσβαση σε αυτήν την κατηγορία πρέπει πρώτα να έχεις περάσει με επιτυχία τα τεστ γνώσεων των Εύκολων Ερωτήσεων και επιπλέον να έχεις βαθμολογία μεγαλύτερη του 50% σε όλα τα τεστ γνώσεων της κατηγορίας μεσαίου επιπέδου ερωτήσεων.

3.3.1.4 Επεξήγηση λειτουργίας των τεστ

Το κάθε τεστ περιλαμβάνει συνολικά ένα σύνολο ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής. Είναι της μορφής a,b,c,d. Η κάθε ερώτηση έχει 4 απαντήσεις, εκ των οποίων η μια είναι η σωστή απάντηση. Επίσης, στο κάθε τεστ φαίνεται σε ποια ενότητα αναφέρεται, ποιος είναι ο τίτλος της ενότητας, καθώς και τον χρόνο υλοποίησης σε δευτερόλεπτα. Ο χρόνος υλοποίησης ξεκινά από την στιγμή που ο μαθητής αρχίζει το τεστ και σταματά την στιγμή που το τελειώνει.

Εξασκώντας τις γνώσεις μου στην Πληροφορική

Διάβασε προσεκτικά τις ερωτήσεις παλαπάλης επιλογής και απάντησε ταεκάνοντας μία από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις του τεστ γνώσεων ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

Γνωρίζω τον Υπολογιστή **Ενότητα 1η**

1. Με την χρήση των υπολογιστών στην καθημερινή ζωή:

- a) Αυξάνονται τα περιθώρια λάθους σε μεγάλο βαθμό
- b) Οι διάφορες δραστηριότητες γίνονται με πολύ πιο αργούς ρυθμούς
- c) Μειώνεται το κόστος παραγωγής και διάθεσης πολλών προϊόντων και υπηρεσιών
- d) Δεν υπάρχει ελεύθερη διακίνηση ιδεών και ελεύθερη πρόσβαση σε πληροφορίες

Επόμενο

Σύνολο 7 Ερωτήσεις **Χρόνος Υλοποίησης 0:0**

ΜΑΘΗΜΑ ΜΟΝΤΕΛΟΠΟΙΗΣΗ ΧΡΗΣΤΩΝ
ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ
ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΠΣΠ-11022
ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΠΣΠ-11023

Αρχική Σελίδα | Κεφάλαια | Τεστ Γνώσεων | Παιχνίδια |
Νέα | Βοήθεια | Επικοινωνία

Εικόνα 19. Στιγμιότυπο του Πρώτου Τεστ

3.3.2 Διαδικασία υλοποίησης του τεστ

Διαλέγεις το τεστ το οποίο θέλεις να επιλύσεις. Όταν είσαι στο μενού με παρόμοια εικόνα με την εικόνα 16, διαβάζεις προσεκτικά την κάθε ερώτηση και επιλέγεις κάνοντας αριστερό κλικ πάνω στα στρογγυλά κουτάκια αριστερά από τα γράμματα a,b,c,d. Επισημαίνεται ότι, η σωστή απάντηση είναι μια κάθε φορά. Όταν βεβαιωθείς για την απάντηση που έχεις δώσει πάτησε το κουμπί επόμενο για να συνεχίσεις με τις επόμενες ερωτήσεις.

Η εικόνα 18 που ακολουθεί μας δείχνει ότι αν κάποιος χρήστης ξεχάσει ή δεν παρατηρήσει ότι δεν επέλεξε την απάντηση του, τότε το σύστημα δεν τον αφήνει να προχωρήσει στην επόμενη ερώτηση. Του βγάζει το μήνυμα «Παρακαλώ τσέκαρε την απάντηση σου :)».

Εξασκώντας τις γνώσεις μου στην Πληροφορική

Διάβασε προσεκτικά τις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και απάντησε τακτώνοντας μία από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις του τεστ γνώσεων

ΚΛΑΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

Γνωρίζω τον Υπολογιστή Ενότητα 1η

2. Στην ιστορική εξέλιξη των υπολογιστών:

a) Αυξανόταν όλο και πιο πολύ το μέγεθος

b) Μειωνόταν σταδιακά η ταχύτητα επεξεργασίας δεδομένων

c) Αυξανόταν σταδιακά οι δυνατότητες επεξεργασίας δεδομένων και παραγωγής νέων πληροφοριών

d) Ο χειρισμός τους γινόταν όλο και πιο δύσκολος

Παρακαλώ τσέκαρε την απάντησή σου :)

Σύνολο 7 Ερωτήσεις **Χρόνος Υλοποίησης 0:41**

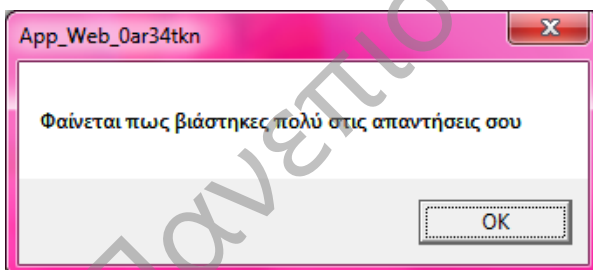
ΜΑΘΗΜΑ ΜΟΝΤΕΛΟΠΟΙΗΣΗ ΧΡΗΣΤΩΝ
ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ
ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΠΣΠ-11022
ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΠΣΠ-11023

Αρχική Σελίδα | Κεφάλαια | Τεστ Γνώσεων | Παιχνίδια |
Νέα | Βοήθεια | Επικοινωνία

Εικόνα20. Επιλογή της απάντησης του χρήστη

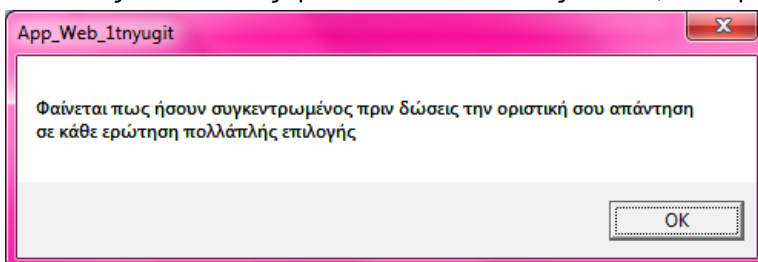
3.3.3 Αποτελέσματα του τεστ

Αφού λύσεις κάποιο Τεστ εμφανίζεται ένα μήνυμα για το πώς τα πήγες με βάση τον χρόνο υλοποίησης του Τεστ. Για παράδειγμα, αν η επίλυση του Τεστ ήταν λιγότερο από ένα λεπτό εμφανίζει το παρακάτω μήνυμα.



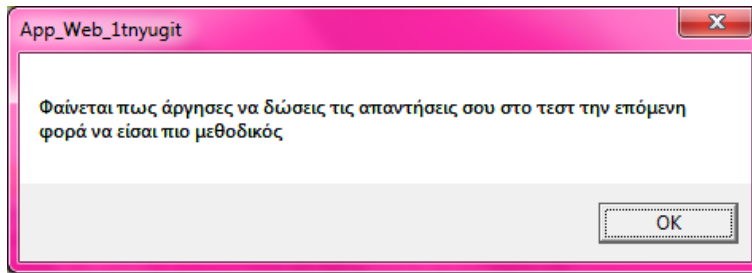
Εικόνα21. Συμβουλευτικό Μήνυμα

Αν έκανες από ένα έως τρία λεπτά να επιλύσεις το τεστ, τότε εμφανίζεται το παρακάτω μήνυμα.



Εικόνα22. Συμβουλευτικό Μήνυμα

Ενώ, για χρόνο υλοποίησης του τεστ περισσότερο από τρία λεπτά τότε εμφανίζεται το μήνυμα της εικόνας 22.



Εικόνα23. Συμβουλευτικό Μήνυμα

Η εικόνα 24 παρουσιάζει τα αποτελέσματα του κάθε τεστ. Πιο συγκεκριμένα, εμφανίζεται το τεστ το οποίο έκανε ο μαθητής, το επίπεδο του μαθητή, τι πρέπει να προσέξει και τι πρέπει να βελτιώσει, τις σωστές απαντήσεις τις οποίες είχε σε σχέση με τις συνολικές, το ποσοστό επί τοις 100 πέτυχε με βάση τις απαντήσεις του και σε τι χρόνο υλοποίησε το συγκεκριμένο τεστ. Έπειτα, περιγράφονται τα αναλυτικά αποτελέσματα που αφορούν την κάθε ερώτηση ξεχωριστά. Σε αυτό το σημείο εμφανίζεται η κάθε ερώτηση και κάτω από αυτήν είτε το σχόλιο «Σωστή Απάντηση» για τις σωστές απαντήσεις που έδωσε ο μαθητής, είτε το σχόλιο «Λάθος Απάντηση» για τις λανθασμένες απαντήσεις του μαθητή. Ακόμα, σε αυτήν την περίπτωση εμφανίζεται και η λανθασμένη απάντηση που έδωσε ο μαθητής, ώστε να την γνωρίζει.

Δεν δίνουμε τις σωστές απαντήσεις για να είσαι σε θέση ο μαθητής να τις βρει μέσα από την ανάγνωση της θεωρίας και την σωστή κατανόηση βασικών εννοιών που εξετάζονται.

Αποτελέσματα - 1ο Τεστ

ΕΠΙΠΕΔΟ:ΜΕΤΡΙΟΣ ΜΑΘΗΤΗΣ

ΔΕΝ ΤΑ ΠΗΓΕΣ ΟΠΩΣ ΘΑ ΠΕΡΙΜΕΝΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ ΔΕΝ ΚΑΤΑΝΟΗΣΕΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΤΗΣ ΘΕΩΡΙΑΣ ΚΑΙ ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΣΕΣ ΣΩΣΤΑ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΤΕΣΤ.ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΞΑΝΑΔΙΑΒΑΣΕΙΣ ΤΗΝ ΘΕΩΡΙΑ ΜΕ ΠΡΟΣΟΧΗ ΚΑΙ ΝΑ ΕΠΑΝΑΛΑΒΕΙΣ ΤΟ ΤΕΣΤ

Σωστές Απαντήσεις: 1 από τις 7

Το ποσοστό σου είναι: 14%

Χρόνος Υλοποίησης: 1:15 δευτερόλεπτα

Αναλυτικά Αποτελέσματα - 1ο Τεστ

- Με την χρήση των υπολογιστών στην καθημερινή ζωή:
Η απάντηση σου είναι: α)Αυξάνονται τα περιθώρια λάθους σε μεγάλο βαθμό
Λάθος Απάντηση
- Στην ιστορική εξέλιξη των υπολογιστών:
Η απάντηση σου είναι: α)Αυξανόταν όλο και πιο πολύ το μέγεθος
Λάθος Απάντηση
- Οι πληροφορίες και τα δεδομένα:
Σωστή Απάντηση
- Η εργονομία εξετάζει:
Η απάντηση σου είναι: β)Με ποιο τρόπο μπορεί ο άνθρωπος να συνεργάζεται αρμονικά με τους γύρω του.
Λάθος Απάντηση
- Η σωστή θέση της οθόνης του υπολογιστή είναι:
Η απάντηση σου είναι: β)Σε επίπεδο ψηλότερο από το κεφάλι μας και στηριγμένη σε βάση στον τοίχο
Λάθος Απάντηση
- Όταν εργαζόμαστε στον υπολογιστή πρέπει:
Η απάντηση σου είναι: δ)Τα διαλείμματα να διαρκούν περισσότερο από το συνολικό χρόνο χρήσης του
Λάθος Απάντηση
- Το μέγεθος της οθόνης καθορίζεται από:
Η απάντηση σου είναι: β)Το ύψος της
Λάθος Απάντηση

Εικόνα24. Εμφάνιση Επιπέδου Μέτριου Μαθητή



Εξασκήστε τις γνώσεις μου στην Πληροφορική

Διαβάστε προσεκτικά τις ρωτήσεις πολλαπλής επιλογής και απαντήστε τοκάνοντάς μία από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις του τεστ γνώσεων ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

Αποτελέσματα - 1ο Τεστ

ΕΠΙΠΕΔΟ: ΚΑΛΟΣ ΜΑΘΗΤΗΣ

ΔΕΝ ΤΑ ΠΗΓΕΣ ΤΟΣΟ ΚΑΛΑ,ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΞΑΝΑΔΙΑΒΑΣΕΙΣ ΤΗΝ ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΝΑ ΕΠΑΝΑΛΑΒΕΙΣ ΤΟ ΤΕΣΤ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΠΩΣ ΔΕΝ ΕΔΩΣΕΣ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΜΕΡΗ ΤΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

Σωστές Απαντήσεις: 3 από τις 7

Το ποσοστό σου είναι: 42%

Χρόνος Υλοποίησης: 1:11 δευτερόλεπτα

Αναλυτικά Αποτελέσματα - 1ο Τεστ

1. Με την χρήση των υπολογιστών στην καθημερινή ζωή:

Σωστή Απάντηση

2. Στην ιστορική εξέλιξη των υπολογιστών:

Η απάντησή σου είναι: d)Ο χειρισμός τους γίνονταν όλο και πιο δύσκολος

Λάθος Απάντηση

3. Οι πληροφορίες και τα δεδομένα:

Η απάντησή σου είναι: c)Ο κύκλος επεξεργασίας χρειάζεται μόνο δεδομένα ή μόνο πληροφορίες

Λάθος Απάντηση

4. Η εργονομία εξετάζει:

Σωστή Απάντηση

5. Η σωστή θέση της οθόνης του υπολογιστή είναι:

Σωστή Απάντηση

6. Όταν εργαζόμαστε στον υπολογιστή πρέπει:

Η απάντησή σου είναι: c)Να μη μας ενδιαφέρει ο χρόνος που τον χρησιμοποιούμε

Λάθος Απάντηση

7. Το μέγεθος της οθόνης καθορίζεται από:

Η απάντησή σου είναι: d)Το πλάτος της

Λάθος Απάντηση

Εικόνα25. Εμφάνιση Επιπέδου Καλού Μαθητή



Εξασκήστε τις γνώσεις μου στην Πληροφορική

Διαβάστε προσεκτικά τις ρωτήσεις πολλαπλής επιλογής και απαντήστε τοκάνοντάς μία από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις του τεστ γνώσεων ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

Αποτελέσματα - 1ο Τεστ

ΕΠΙΠΕΔΟ:ΠΟΛΥ ΚΑΛΟΣ ΜΑΘΗΤΗΣ

ΤΑ ΠΗΓΕΣ ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ! ΓΙΑ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΚΑΠΟΙΩΝ ΟΡΩΝ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΞΑΝΑΔΙΑΒΑΣΕΙΣ ΤΗΝ ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΝΑ ΞΑΝΑΛΥΣΕΙΣ ΤΟ ΤΕΣΤ ΣΥΝΕΧΙΣΕ ΕΤΣΙ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΤΩΝ ΕΠΟΜΕΝΩΝ ΚΕΦΑΛΑΙΩΝ

Σωστές Απαντήσεις: 4 από τις 7

Το ποσοστό σου είναι: 57%

Χρόνος Υλοποίησης: 0:33 δευτερόλεπτα

Αναλυτικά Αποτελέσματα - 1ο Τεστ

1. Με την χρήση των υπολογιστών στην καθημερινή ζωή:

Σωστή Απάντηση

2. Στην ιστορική εξέλιξη των υπολογιστών:

Σωστή Απάντηση

3. Οι πληροφορίες και τα δεδομένα:

Σωστή Απάντηση

4. Η εργονομία εξετάζει:

Η απάντησή σου είναι: d)Με ποιο τρόπο μπορούμε να ολοκληρώνουμε πιο γρήγορα τις εργασίες μας

Λάθος Απάντηση

5. Η σωστή θέση της οθόνης του υπολογιστή είναι:

Η απάντησή σου είναι: b)Σε επίπεδο ψηλότερα από το κεφάλι μας και στηριγμένη σε βάση στον τοίχο

Λάθος Απάντηση

6. Όταν εργαζόμαστε στον υπολογιστή πρέπει:

Η απάντησή σου είναι: b)Να τελειώνουμε γρήγορα την εργασία μας και μετά να κλείνουμε τον υπολογιστή

Λάθος Απάντηση

7. Το μέγεθος της οθόνης καθορίζεται από:

Σωστή Απάντηση

Εικόνα26. Εμφάνιση Επιπέδου Πολύ Καλός Μαθητή



Εξασκώντας τις γνώσεις μου στην Πληροφορική

Διάβασε προσεκτικά τις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και απάντησε τακτώνοντας μία από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις του τεστ γνώσεων
ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

Αναλυτικά Αποτελέσματα -Κατηγορία Εύκολες Ερωτήσεις- 1ο Τεστ

ΕΠΙΠΕΔΟ: ΑΡΙΣΤΟΣ ΜΑΘΗΤΗΣ
ΜΠΡΑΒΟ!!! ΤΑ ΠΗΓΕΣ ΤΕΛΕΙΑ!! ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΠΩΣ ΗΞΟΥΝ ΠΟΛΥ ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΟΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΤΗΣ ΘΕΩΡΙΑΣ ΣΥΝΕΧΙΣΕ ΠΛΕΟΝ ΜΕ ΤΗΝ ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΤΟΥ ΕΠΟΜΕΝΟΥ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΕΠΟΜΕΝΟΥ ΤΕΣΤ
ΤΑ ΠΗΓΕΣ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΤΩΝ ΕΥΚΟΛΩΝ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ. ΠΛΕΟΝ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕΙΣ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΤΟΥ ΜΕΣΑΙΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ

Σωστές Απαντήσεις: 5 από τις 5

Το ποσοστό σου είναι: 100%

Χρόνος Υλοποίησης: 0:29 δευτερόλεπτα

Αναλυτικά Αποτελέσματα -Κατηγορία Εύκολες Ερωτήσεις- 1ο Τεστ

1. Όταν λέμε ότι συναντάμε 640 εικονοστοιχεία σε κάθε γραμμή και 480 σε κάθε στήλη τι σημαίνει:

Σωστή Απάντηση

2. Με ποιο εικονίδιο μπορώ να αποθηκεύσω μια αλλαγή ενός αρχείου στον κειμενογράφο?

Σωστή Απάντηση

3. Ποιο από τα παρακάτω δεν είναι Λογισμικό Εφαρμογών:

Σωστή Απάντηση

4. Τι πρέπει να αλλάξουμε για να βλέπουμε τις εικόνες στην οθόνη μεγαλύτερες?

Σωστή Απάντηση

5. Ο υπολογιστής αποτελείται από:

Εικόνα27. Εμφάνιση Επιπέδου Άριστος Μαθητή 1ο Τεστ

- ❖ Μπορείς να δοκιμάσεις να κάνεις το τεστ όσες φορές θέλεις, διαβάζοντας πρώτα σωστά την θεωρία. Επίσης, μπορείς να ελέγξεις τις δυνατότητες σου για το πόσο γρήγορα και παράλληλα σωστά λύνεις το κάθε τεστ.



Εξασκώντας τις γνώσεις μου στην Πληροφορική

Διάβασε προσεκτικά τις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και απάντησε τακτώνοντας μία από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις του τεστ γνώσεων
ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

Αναλυτικά Αποτελέσματα -Κατηγορία Εύκολες Ερωτήσεις- 5ο Τεστ

ΕΠΙΠΕΔΟ: ΑΡΙΣΤΟΣ ΜΑΘΗΤΗΣ
ΜΠΡΑΒΟ!!! ΤΑ ΠΗΓΕΣ ΤΕΛΕΙΑ!! ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΠΩΣ ΗΞΟΥΝ ΠΟΛΥ ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΟΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΤΗΣ ΘΕΩΡΙΑΣ ΣΥΝΕΧΙΣΕ ΠΛΕΟΝ ΜΕ ΤΗΝ ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΤΟΥ ΕΠΟΜΕΝΟΥ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΕΠΟΜΕΝΟΥ ΤΕΣΤ
ΤΑ ΠΗΓΕΣ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΤΩΝ ΕΥΚΟΛΩΝ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ. ΠΛΕΟΝ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕΙΣ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΤΟΥ ΜΕΣΑΙΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ

Σωστές Απαντήσεις: 5 από τις 5

Το ποσοστό σου είναι: 100%

Χρόνος Υλοποίησης: 0:17 δευτερόλεπτα

Αναλυτικά Αποτελέσματα -Κατηγορία Εύκολες Ερωτήσεις- 5ο Τεστ

1. Με ποιο εργαλείο από τα παρακάτω μπορούμε να φτιάξουμε μια εικόνα στον υπολογιστή?

Σωστή Απάντηση

2. Ποιο από τα παρακάτω δεν ανήκει στο περιβάλλον της Ζωγραφικής?

Σωστή Απάντηση

3. Ποιο από τα παρακάτω δεν είναι αρχείο εικόνας?

Σωστή Απάντηση

4. Έστω ότι θέλουμε να δημιουργήσουμε και να αποθηκεύσουμε μια εικόνα μια είναι τα σωστά βήματα:

Σωστή Απάντηση

5. Με ποια επιλογή μπορώ να εκτυπώσω μια εικόνα?

Σωστή Απάντηση

Εικόνα28. Εμφάνιση Επιπέδου Άριστος Μαθητή 5ο Τεστ

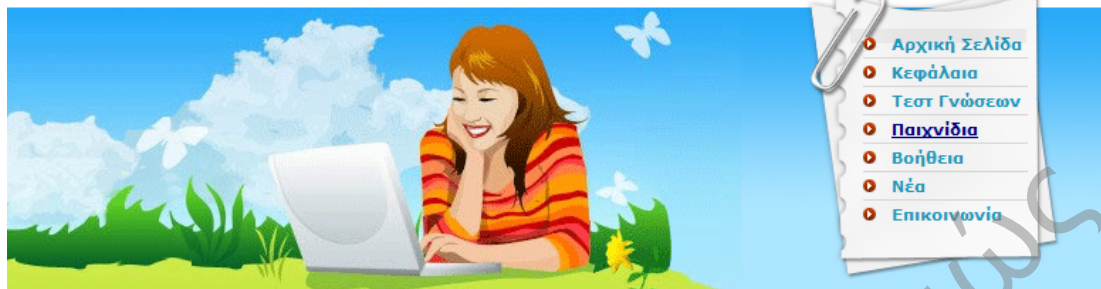
3.4 Παιχνίδια

Σε αυτό το μενού μπορείς να δοκιμάσεις τις γνώσεις σου και τις δυνατότητες σου μέσα από διάφορες εφαρμογές που παρέχονται από την εφαρμογή.

[Sign Out \(Αποσύνδεση Χρήστη\)](#)



Exploring Computer Through the Game



Μάθε για την Πληροφορική μέσα από το παιχνίδι
Στην ενότητα αυτή μπορείς να δοκιμάσεις τις γνώσεις σου και τις δυνατότητες σου μέσα από εφαρμογές που θα σου δώσουν νέες εμπειρίες και θα σε συναρπάσουν!!

Μπορείς να κατεβάσεις παιχνίδια και εφαρμογές που θα σε συναρπάσουν Πατήστε [Εδώ](#)

Στην εφαρμογή "[Μάθηση μέσα από το παιχνίδι](#)" μπορείς να δοκιμάσεις τις γνώσεις σου στο μάθημα της Πληροφορικής

ΜΑΘΗΜΑ ΜΟΝΤΕΛΟΠΟΙΗΣΗ ΧΡΗΣΤΩΝ
ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ
ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΠΣΠ-11022
ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΠΣΠ-11023

[Αρχική Σελίδα](#) | [Κεφάλαια](#) | [Τεστ Γνώσεων](#) | [Παιχνίδια](#) |
[Νέα](#) | [Βοήθεια](#) | [Επικοινωνία](#)

Εικόνα29. Το μενού Παιχνίδια

Συγκεκριμένα, έχεις την δυνατότητα πατώντας στην επιλογή « Μπορείς να κατεβάσεις παιχνίδια και εφαρμογές που θα σε συναρπάσουν Πατήσε **Εδώ**», να κατεβάσεις διάφορα εκπαιδευτικά παιχνίδια και εφαρμογές μέσω της σελίδας που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.

ΠΟΙΟΣ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΠΤΥΧΙΟΥΧΟΣ;

ΜΑΘΗΣΗ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

❖ ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ
❖ ΖΩΝΤΑΝΗ ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ
❖ ΒΙΒΛΙΟ ΕΠΙΣΚΕΠΤΩΝ
❖ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ
❖ FORUM

ΣΥΝΔΕΣΗ

Όνομα χρήστη:

Κωδικός:

Αυτόματη είσοδος

✔ Είσοδος
 + Νέος χρήστης
 🔒 Ξέχασα τον κωδικό μου

ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΑΤΕ !

Σας καλωσορίζουμε στην ιστοσελίδα μας. Μια σελίδα δημιουργημένη από ανθρώπους της εκπαίδευσης για την εκπαίδευση. Στηρίζομενοι στο σκεπτικό "μάθηση μέσα από το παιχνίδι" δημιουργήσαμε μια σειρά από εκπαιδευτικά παιχνίδια στα οποία οι μαθητές θα μπορούν να μάθουν μέρος της σχολικής τους ύλης παίζοντας! Το εγχείρημα δεν έχει οικονομικά κίνητρα ενώ οι διαφημίσεις αποσκοπούν στην κάλυψη των λειτουργικών μας εξόδων. Μπορείτε και εσείς να στηρίξετε την προσπάθειά μας με τις καταχωρήσεις ή τις παρατηρήσεις σας.

ΝΕΑ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗ

❖ Μπορείς να συμμετέχεις και εσύ ενεργά στην δημιουργία των παιχνιδιών προσθέτοντας τις δικές σου καταχωρήσεις. Επίσης με κάθε καταχώριση, αυξάνεται το σκορ σου.

- Εισαγωγή ερώτησης
- Εισαγωγή προορισμού
- Εισαγωγή διαγωνίσματος
- Εισαγωγή ΜγΠτυχιούχου

ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ

GRedu

Curated by Greek School Network

10 αλήθειες για την εκπαιδευτική τεχνολογία

Scoop.it!

ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ

- ❖ 2095 ερωτήσεις Δημοτικού (1360)
- ❖ 2506 ερωτήσεις Γυμνασίου (592)
- ❖ 1749 ερωτήσεις Λυκείου (589)
- ❖ 112 προορισμοί (47)
- ❖ 399 διαγωνίσματα (387)
- ❖ 194 ΜγΠτυχιούχος (63)
- ❖ 50209 εγγεγραμμένοι χρήστες

30 χρήστες σε σύνδεση

2476 μέγιστος σε σύνδεση

563 επισκέψεις σήμερα

5252532 συνολικές επισκέψεις

από τις 23/02/2006

ΤΥΧΑΙΑ ΕΡΩΤΗΣΗ

❖ Ερώτηση : Σε ποια ώνη της γης

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Πτυχιούχος Λυκείου

Πτυχιούχος Γυμνασίου

Πτυχιούχος Δημοτικού

Online Διαγωνίσματα

ΚΟΡΥΦΑΙΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΙΣ

10. Γεωργία Πετραλειφή	600
11. ΚΩΔΩΝΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ	540
12. Αντώνης Μπούρας	500
13. Γεωργία Καλύβα	490
14. Βαγγέλης Τσακαλωφάς	480

Υπόλοιποι αποστολείς	

ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ

- ❖ Πτυχιούχος Δημοτικού
- ❖ Πτυχιούχος Γυμνασίου
- ❖ Πτυχιούχος Λυκείου
- ❖ Γραμματοεισβολείς
- ❖ Κρεμάλα
- ❖ Grammanoid
- ❖ Ασπυνόμος Μπέκας
- ❖ Πτυχιομαχίες

ΑΠΟΣΤΟΛΕΙΣ FORUM

1. star!!	2459
2. kiaskia	2026
3. mixaela_	1724
4. dakos	1635
5. iasonas	1602

ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ

ΕΙΣΟΔΟΣ

Εικόνα30. Εκπαιδευτικά Παιχνίδια

Στην επιλογή «μάθηση μέσα από παιχνίδι», μπορείς να δοκιμάσεις τις γνώσεις σε διάφορα εκπαιδευτικά λογισμικά.



Εικόνα31. Εκπαιδευτικά Λογισμικά

3.5 Βοήθεια

Στο μενού βοήθεια μπορείς να βρεις σχετική βοήθεια για την εφαρμογή. Μπορείς να διαβάσεις το εγχειρίδιο και μέσα από την εφαρμογή. Σε περίπτωση που δεν είναι επαρκή μπορείς να επικοινωνήσεις με τον διαχειριστή στέλλοντάς του ένα e-mail με το πρόβλημα το οποίο αντιμετωπίζεις.

[Sign Out \(Αποσύνδεση Χρήστη\)](#)



Εικόνα32. Το μενού Βοήθεια

3.6Νέα

Σε αυτό το μενού μπορείς να μάθεις διάφορα νέα που αφορούν το μάθημα της Πληροφορικής, νέα σχετικά με την Πληροφορική στο Γυμνάσιο και ότι άλλο θεωρείς ότι σου είναι χρήσιμο και ενδιαφέρον.

Sign Out (Ανασύνδεση Χρήστη)

Exploring Computer Through the Game

- Αρχική Σελίδα
- Κεφάλαια
- Τεστ Γνώσεων
- Παιχνίδια
- Βοήθεια
- Νέα
- Επικοινωνία

Τίτλοι Ειδήσεων

- [Λάτση σε όλους τους μαθητές της Α΄ Γυμνασίου](#)
- [Μαθήματα χωρίς σύνορα με ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο \(Ψηφιακό Σχολείο\)](#)
- [Από το Δημοτικό στο Γυμνάσιο... μια «δυναμική» μετάβαση](#)
- [23 Υποτροφίες σε μαθητές Α΄ τάξης Γυμνασίων](#)
- [Το νέο βιβλίο "ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ" για το Γυμνάσιο](#)
- [Περισσότερα Νέα](#)

ΜΑΘΗΜΑ ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΣΗ ΧΡΗΣΤΩΝ ΓΡΟΨΗΦΙΟΓΡΑΦΙΑΣ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ
ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ, ΜΠΣΠ-11022
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΣΤΕΦΑΝΟΣ, ΜΠΣΠ-11023

Αρχική Σελίδα | Κεφάλαια | Τεστ Γνώσεων | Παιχνίδια |
Νέα | Βοήθεια | Επικοινωνία

Εικόνα33. Το μενού Νέα

Οι σελίδες από τις οποίες μπορείς να ενημερωθείς για διάφορα νέα είναι οι παρακάτω:

TA NEA online
Δευτέρα 22 Οκτωβρίου 2012

TA NEA ON-LINE | ΕΝΤΥΠΗ ΕΚΔΟΣΗ - ΑΡΧΙΒΟΙ | VIDEO | ΦΩΤΟΡΕΠΟΡΤΑΖ | BLOGS | SHOP

ταnea.gr | Διαδίκτυο από Google | αναλυτική αναζήτηση

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ | ΕΛΛΑΔΑ | ΚΟΣΜΟΣ | ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ | ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ | ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ | ΔΙΠΛΩΜΑ | ΚΥΡΙΟ ΑΡΘΡΟ | ΓΝΩΜΕΣ | ΑΔΩΜΕΣ | ΑΓΙΟΓΡΑΦΙΕΣ | ΜΙΚΡΟΠΟΛΙΤΙΚΟΣ | ΓΕΛΙΟΓΡΑΦΙΕΣ | ΕΜΠΙΣΤΕΥΤΙΚΑ | ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ | **ΕΝΕΡΓΕΤΑ** | ΥΓΕΙΑ | Ν-DIGITAL | ΑΥΤΟΝΕΑ | ΔΙΑΚΟΠΕΣ | ΒΙΒΛΙΟΔΡΟΜΙΟ

ΕΛΛΑΔΑ
Λάτση σε όλους τους μαθητές της Α΄ Γυμνασίου
ΔΗΜΟΣΙΕΥΘΗΚΕ: Δευτέρα 31 Αυγούστου 2009
Τελευταία ενημέρωση: 31/08/2009 19:11
Web-Only

Την παροχή φορητών ηλεκτρονικών υπολογιστών σε όλους τους μαθητές της Α΄ Γυμνασίου ανακοίνωσε, μετά τη συνάντηση που είχαν με τον πρωθυπουργό την Δευτέρα, ο υπουργός Παιδείας Αρης Σπηλιωτόπουλος και ο υπουργός Οικονομίας Γ. Παπαθανασίου.

Το πρόγραμμα αφορά περίπου 120.000 μαθητές και το κόστος υλοποίησή του, ύψους 88 εκατ. ευρώ, θα καλυφθεί από το ΕΣΠΑ.

Σύμφωνα με όσα έγιναν γνωστά, από τις 6 Σεπτεμβρίου οι μαθητές της Α΄ Γυμνασίου θα μπορούν να λαμβάνουν ειδικά κομπόνα, με τα οποία θα προμηθεύονται φορητούς υπολογιστές με κόστος έως 450 ευρώ.

ΤΑ ΠΙΟ ΔΙΑΒΑΣΜΕΝΑ ΘΕΜΑΤΑ | **ΤΑ ΠΙΟ ΣΧΟΛΙΑΣΜΕΝΑ ΘΕΜΑΤΑ**

- «Χαιρετίστε ναζιστικά» παραδέχθηκε ο Νίκος Μιχαλιδάκης
- Φραγγέλιο κατά της Χρυσής Αυγής
- Τσίπρας: «Έρχεται χειμώνας χειρότερος από αυτόν του 1941»
- Όταν ο «ανθός» της νεολαίας γιορτάζει
- Πτώση της θερμοκρασίας και βροχές στα ανατολικά
- Επεισόδια με δακρυγόνα στα μεταλλεία χρυσού στη Χαλκιδική
- Εκτός ΚΟ της ΝΔ ο βουλευτής Φθιώπδας Νίκος Σταυρονίανης
- Οι άγνωστες διαφορές ενός κίλερ
- Πολύωρος «συntonισμός» στο Μαζήμου για τις εκκρεμότητες της συμφωνίας με την Τρόικα
- Οι Γερμανοί τρελάθηκαν!

που δημοσιεύθηκαν στην ενότητα Ελλάδα τις τελευταίες 48 ώρες

Μαρία
Έκανα μια συναλλαγή EUR/USD και κέρδισα €191 σε μία μέρα
Από τις 6 άτομα

Εικόνα34. Ιστοσελίδα TA NEA online



Εικόνα35. Ιστοσελίδα Ψηφιακό Σχολείο



Εικόνα36. Ιστοσελίδα Από το Δημοτικό στο Γυμνάσιο



Εικόνα37. Υποτροφίες σε μαθητές Γυμνασίων

Το νέο βιβλίο "ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ" για το Γυμνάσιο

Σχόλια και παρατηρήσεις για το νέο βιβλίο "ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ" του Γυμνασίου (για τις τρεις τάξεις) από τη Συγγραφική Ομάδα Αράπογλου Α., Μαβόγλου Χ., Οικονομάκος Η., Φύτρος Κ.

Το παρών ιστολόγιο (blog) δημιουργήθηκε με πρωτοβουλία των μελών της Συγγραφικής Ομάδας: Αράπογλου Α., Μαβόγλου Χ., Οικονομάκο Η.

Αρχική σελίδα

ΤΡΙΤΗ, 20 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2010

Αντικατάσταση βοηθητικού αρχείου

Α τάξη - κεφ. 10 - Επεξεργασία Κειμένου
Στο www.gymit.gr θα βρείτε το αρχείο με όνομα `μοφοροihsh_new.doc` το οποίο θα πρέπει να αντικατασταθεί με το αρχείο `μοφοροihsh.doc` που βρίσκεται στο υποστηρικτικό CD-ROM για το βιβλίο.

Αναρτήθηκε από Ηλία στις 21:08 2 σχόλια:
Επέτες: www.gymit.gr, Υποστηρικτικό CD-ROM για το βιβλίο

ΕΤΙΚΕΤΕΣ

- WebQuest (1)
- www.gymit.gr (2)
- Βιβλία (1)
- Βιβλίο Εκπαιδευτικού (3)
- Εκπαιδευτικό λογισμικό από Π.Ι. (1)
- Νέο πρόγραμμα σπουδών με παλιό βιβλίο; (2)
- Παραρτήματα Βιβλίο Μαθητή (2)
- Προγραμματισμός - Logo - MicroWorlds Pro - Χελονόκοσμος (8)
- Σελίδα 101

Εικόνα38. Ιστοσελίδα το νέο βιβλίο «ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ» για το Γυμνάσιο

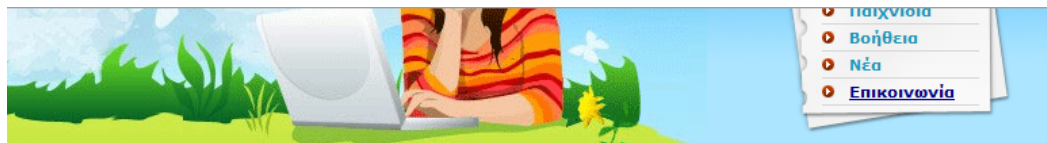
Επίσης, πατώντας την επιλογή Περισσότερα Νέα μπορείς να ενημερωθείς για νέες ανακοινώσεις τις οποίες έχει αναρτήσει ο καθηγητής.

3.7Επικοινωνία

Στο μενού επικοινωνία παρέχεται μια φόρμα την οποία μπορείς να συμπληρώσεις και σου δίνεται έτσι η δυνατότητα να επικοινωνήσεις με τον διαχειριστή του συστήματος και με τον καθηγητή του μαθήματος για διάφορες απορίες που μπορεί να αντιμετωπίζεις με την εφαρμογή ή σε δυσκολίες που έχεις σε κάποιο τεστ.

Στην εικόνα 47 φαίνεται η φόρμα η οποία είναι απαραίτητη να συμπληρώσεις για την επικοινωνία σου με τον υπεύθυνο.

Πρόσεχε, να συμπληρώσεις σωστά τα στοιχεία σου στην φόρμα για να μπορεί ο καθηγητής/διαχειριστής να επικοινωνήσει στην συνέχεια μαζί σου. Ακόμα, περιέγραψε αναλυτικά το πρόβλημα το οποίο αντιμετωπίζεις ώστε να μπορέσεις να λάβεις σύντομα την λύση του.



Σου δίνεται η δυνατότητα να λύσεις τις απορίες σου άμεσα
Στείλε τα σχόλια και τις απορίες σου και θα λάβεις αναλυτική
απάντηση στο e-mail σου

Μην ξεχνάς πάντα την βοήθεια μπορείς να εντοπίσεις σχετικές απορίες
σου για την εφαρμογή αλλά και για το μάθημα της Πληροφορικής

Όνοματεπώνυμο

Θέμα

E-mail

Σχόλια

ΜΑΘΗΜΑ ΜΟΝΤΕΛΟΠΟΙΗΣΗ ΧΡΗΣΤΩΝ
ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ
ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΠΣΠ-11022
ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΠΣΠ-11023

Αρχική Σελίδα | Κεφάλαια | Τεστ Γνώσεων | Παιχνίδια |
Νέα | Βοήθεια | Επικοινωνία

Εικόνα39. Το μενού Επικοινωνία

Μπορείς να συμβουλευτείς την εικόνα 48 για να συμπληρώσεις σωστά τα στοιχεία σου στη φόρμα επικοινωνίας.

Σου δίνεται η δυνατότητα να λύσεις τις απορίες σου άμεσα
Στείλε τα σχόλια και τις απορίες σου και θα λάβεις αναλυτική
απάντηση στο e-mail σου

Μην ξεχνάς πάντα την βοήθεια μπορείς να εντοπίσεις σχετικές απορίες
σου για την εφαρμογή αλλά και για το μάθημα της Πληροφορικής

Όνοματεπώνυμο

Θέμα

E-mail

Σχόλια

ΜΑΘΗΜΑ ΜΟΝΤΕΛΟΠΟΙΗΣΗ ΧΡΗΣΤΩΝ
ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ
ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΠΣΠ-11022
ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΠΣΠ-11023

Αρχική Σελίδα | Κεφάλαια | Τεστ Γνώσεων | Παιχνίδια |
Νέα | Βοήθεια | Επικοινωνία

Εικόνα40. Υπόδειγμα συμπλήρωσης φόρμας Επικοινωνίας

Μπορείς να ανατρέξεις στην Ενότητα 5 για να διαβάσεις χρήσιμες πληροφορίες για την έννοια του Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου.

3.8 Προφίλ Μαθητή

Στην παρακάτω εικόνα φαίνεται το προφίλ σου. Έχεις την δυνατότητα να δεις τα στατιστικά σου. Μπορείς να ενημερώνεσαι για την πορεία σου και την εξέλιξη σου στα τεστ. Μπαίνοντας στο προφίλ σου έχεις την δυνατότητα να βλέπεις το επίπεδο βάσης του τεστ, τον αριθμό του τεστ, το σύνολο των σωστών απαντήσεων, το ποσοστό, τον χρόνο υλοποίησης του τεστ και το σύνολο των ερωτήσεων του κάθε τεστ.

Καλώς ήρθες Χρήστη (Μαθητή) **Stef**
Sign Out (Αποσύνδεση Χρήστη)



Exploring Computer Through the Game



- Αρχική Σελίδα
- Κεφάλαια
- Τεστ Γνώσεων**
- Παιχνίδια
- Βοήθεια
- Νέα
- Επικοινωνία
- Chat Μαθητών

Όνομα Χρήστη	Επίπεδο Βάσης Τεστ	Αριθμός Τεστ	Σύνολο Σωστών Απαντήσεων	Ποσοστό %	Χρόνος Υλοποίησης	Σύνολο Ερωτήσεων
Stef	Medium Student - Level D	0	0	0	0:10	5
Stef	Medium Student - Level D	1	1	0	0:14	7
Stef	Medium Student - Level D	0	0	0	0:10	5
Stef	Medium Student - Level D	1	1	0	0:6	5
Stef	Medium Student - Level D	1	1	0	0:10	7
Stef	Medium Student - Level D	0	0	0	0:11	5
Stef	Medium Student - Level D	1	1	0	0:9	5
Stef	Good Student - Level C	2	2	40	0:9	5
Stef	Medium Student - Level D	1	1	20	0:19	5
Stef	Medium Student - Level D	1	1	14	0:10	7
Stef	Medium Student - Level D	1	1	14	0:8	7
Stef	Medium Student - Level D	1	1	14	0:8	7
Stef	Good Student - Level C	2	2	60	0:11	5
Stef	Good Student - Level C	2	2	0	0:13	6
Stef	Good Student - Level C	2	2	0	0:13	6

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ
ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΕΣΩ 11032
ΠΑΥΣΑΝΤΙΑΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΕΣΩ 11023

Αρχική Σελίδα | **Κεφάλαια** | Τεστ Γνώσεων | Παιχνίδια
Νέα | Βοήθεια | Επικοινωνία | Chat Μαθητών

Εικόνα41. Προφίλ χρήστη

3.9 Φόρμα Επικοινωνίας Μαθητών

Στο μενού φόρμα Επικοινωνίας Μαθητών έχεις την δυνατότητα να συνομιλείς με τους συμμαθητές σου. Να ανταλλάσετε γνώσεις, ιδέες, απόψεις, νέα σχετικά με τα κεφάλαια της θεωρίας καθώς και να λύσετε απορίες σχετικά με τα Τεστ Γνώσεων.

Η εικόνα 40 είναι η αρχική εικόνα κατά την είσοδο στην φόρμα επικοινωνίας (chatroom). Στο πεδίο Ιδιότητα πληκτρολόγησε «Μαθητής» και στο πεδίο Όνομα Χρήστη το όνομα χρήστη που εισάγεις και στην εφαρμογή.

Sign Out (Αποσύνδεση Χρήστη)

Exploring Computer Through the Game

Ιδιότητα

Όνομα Χρήστη

Επικοινωνία

*Στην Ιδιότητα πληκτρολογούμε Μαθητής

Εικόνα42. Εισαγωγή στην Φόρμα Επικοινωνίας

Η εικόνα 43 είναι ένα παράδειγμα για την ορθή πρόσβαση στην φόρμα Επικοινωνίας.

Sign Out (Αποσύνδεση Χρήστη)

Exploring Computer Through the Game

Ιδιότητα

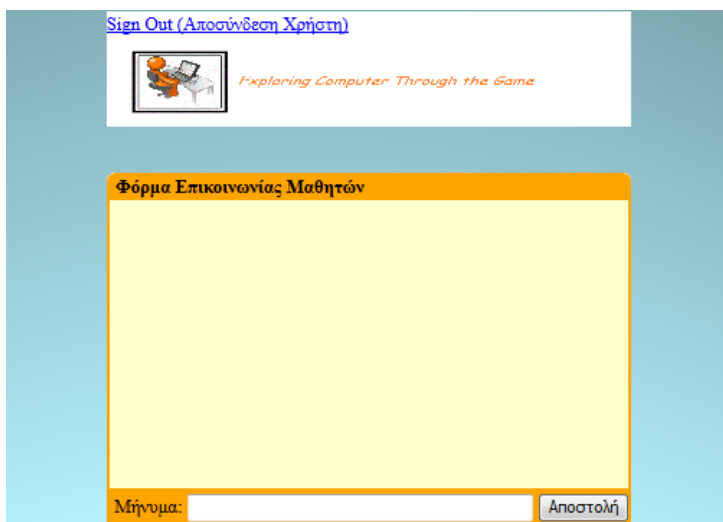
Όνομα Χρήστη

Επικοινωνία

*Στην Ιδιότητα πληκτρολογούμε Μαθητής

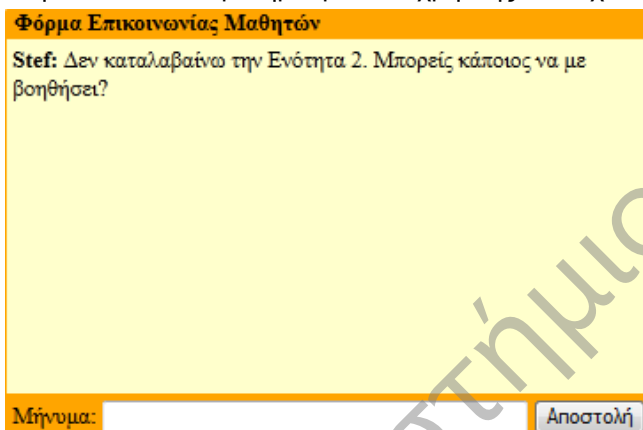
Εικόνα43. Εισαγωγή Στοιχείων

Παρακάτω φαίνεται η φόρμα Επικοινωνίας της εφαρμογής. Στο μήνυμα μπορείς να πληκτρολογήσεις το μήνυμα που θέλεις και έπειτα να πατήσεις αποστολή.



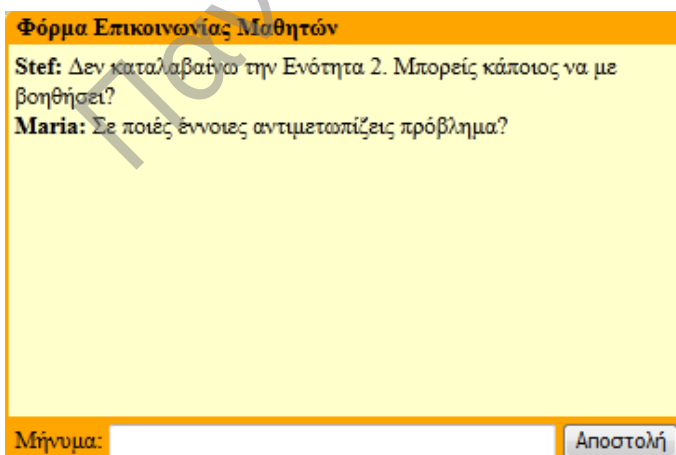
Εικόνα 44. Φόρμα Επικοινωνίας

Στην εικόνα 45 παρατηρούμε ότι ο χρήστης Stef έχει πληκτρολογήσει μια απορία.



Εικόνα 45. Επικοινωνία

Στην εικόνα 46 παρατηρούμε ότι ο χρήστης Maria έχει απαντήσει στην απορία του χρήστη Stef.



Εικόνα46. Επικοινωνία

Συμπεράσματα

Ελπίζουμε να σου φανεί χρήσιμη η εφαρμογή μας και να μάθεις πολλά με την χρήση της.



Πανεπιστήμιο Πειραιώς



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΑ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΗΓΜΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΦΟΙΤΗΤΗ: ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ

Α.Μ.: ΜΠΣΠ11022

ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΒΙΡΒΟΥ ΜΑΡΙΑ

-ΠΕΙΡΑΙΑΣ 2014-

Περιεχόμενα

1.Εισαγωγή	77
2. Είσοδος στην εφαρμογή	78
2.1 Για μη εγγεγραμμένους καθηγητές.....	78
2.2 Για εγγεγραμμένους καθηγητές.....	79
3. Περιγραφή του μενού της εφαρμογής.....	80
3.1 Αρχική Σελίδα	80
3.2 Κεφάλαια (Επεξεργασία)	80
3.3 Το μενού Εισαγωγή Περισσότερα Νέα	83
3.4 Τεστ Γνώσεων (Επεξεργασία)	84
3.5 Βοήθεια.....	84

Πανεπιστήμιο Πειραιώς

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1. Αρχική εικόνα της εφαρμογής.....	78
Εικόνα 2. Εγγραφή νέου χρήστη	78
Εικόνα 3. Αρχική σελίδα της εφαρμογής	79
Εικόνα 4. Εισαγωγή στοιχείων εγγεγραμμένου καθηγητή.....	79
Εικόνα 5. Αρχική Σελίδα Εφαρμογής.....	80
Εικόνα 6. Το μενού Κεφάλαια	81
Εικόνα 7. Φόρτωση Αρχείου	82
Εικόνα 8. Εισαγωγή Νέων	83
Εικόνα 9.Ανακοίνωση Νέων	83
Εικόνα 10.Το μενού Τεστ Γνώσεων	84
Εικόνα 11. Το μενού Βοήθεια	85

1.Εισαγωγή

Το συγκεκριμένο εγχειρίδιο είναι χρήσιμο για την κατανόηση της χρήσης της εφαρμογής. Ο καθηγητής μπορεί να ανεβάσει την θεωρία να την επεξεργαστεί καθώς και να την διαβάσει. Όπως, αντίστοιχα μπορεί να κάνει και για τα Τεστ Γνώσεων. Ακόμα, έχει την δυνατότητα να διαβάσει το εγχειρίδιο χρήσης που βρίσκεται στην βοήθεια. Και έχει άμεση επικοινωνία με τους μαθητές για οτιδήποτε χρειαστούν.

Πανεπιστήμιο Πειραιώς

2. Είσοδος στην εφαρμογή

2.1 Για μη εγγεγραμμένους καθηγητές

Εάν είσαι νέος χρήστης της εφαρμογής πάτησε το κουμπί Νέος Χρήστης για εγγραφή, όπως φαίνεται στην εικόνα 1.

Ασφάλεια Περιεχομένου

Παρακαλώ εισάγετε τα στοιχεία σου Όνομα Χρήστη και Κωδικό Πρόσβασης για την αναγνώριση από το σύστημα

Για Νέο Χρήστη επιλέγουμε ---->Νέος Χρήστης

Όνομα Χρήστη:

Κωδικός:

Ιδιότητα:

Φύλο:

*Για Νέο Χρήστη θα πρέπει να υλοποιηθούν τα παρακάτω:
 1) Εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη από την επιλογή Νέος Χρήστης
 2) Εφόσον γίνει επιτυχώς η εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη αποστολή e-mail για να γίνει η παραχώρηση δικαιωμάτων στο Νέο Χρήστη από την επιλογή Αποστολή e-mail

Εικόνα 17. Αρχική εικόνα της εφαρμογής

Πατώντας το κουμπί Νέος Χρήστης εισέρχεσαι στην παρακάτω εικόνα 2.

Παρακαλώ εισάγετε τα στοιχεία σας για την ολοκλήρωση της εγγραφής σας

Όνομα Χρήστη:

Όνομα:

Επώνυμο:

Κωδικός:

Επανάληψη Κωδικού:

Προσωπικό Email:

Διεύθυνση Κατοικίας:

Φύλο:

* Εφόσον εισάγετε τα στοιχεία σας θα πρέπει να στείλετε email για να αποκτήσετε δικαιώματα στην εφαρμογή.

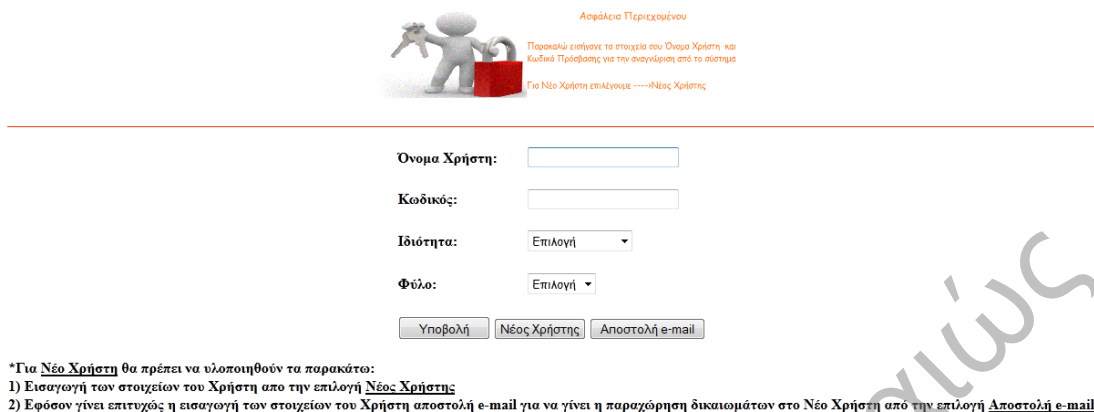
Εικόνα 18. Εγγραφή νέου χρήστη

Για την σωστή εγγραφή στο σύστημα εκχώρησε τα στοιχεία σου στην κάθε φόρμα και θυμήσου το Όνομα Χρήστη και τον Κωδικό σου, καθώς θα σου είναι απαραίτητα για την είσοδο σου στην εφαρμογή.

Στο πεδίο Όνομα Χρήστη βάλε το όνομα το οποίο θες να χρησιμοποιείς κάθε φορά για την είσοδο σου στην εφαρμογή. Στο πεδίο Όνομα βάλε το όνομα σου. Στο Επώνυμο βάλε το επίθετο σου. Σαν Όνομα Χρήστη εισήγαγε έναν κωδικό τον οποίο θα θυμάσαι εύκολα. Επανάλαβε τον κωδικό σου στο πεδίο Επανάληψη Κωδικού, για την ορθή καταχώρηση του. Πληκτρολόγησε το προσωπικό σου e-mail στο πεδίο Προσωπικό E-mail, θα σου είναι χρήσιμο για την επικοινωνία με τον διαχειριστή του συστήματος. Γράψε την διεύθυνση στην οποία κατοικείς στο πεδίο Διεύθυνση Χρήστη και τέλος, επέλεξε το φύλο σου στο πεδίο Φύλο. Πάτησε αποθήκευση για την καταχώρηση των στοιχείων σου και την επιτυχή εγγραφή σου στο σύστημα.

2.2 Για εγγεγραμμένους καθηγητές

Εάν είσαι εγγεγραμμένος χρήστης τότε, εισήγαγε τα ατομικά σου στοιχεία. Στο πεδίο Υποβολή βάλε το Όνομα Χρήστη. Έπειτα, πληκτρολόγησε τον κωδικό σου στο πεδίο Κωδικός. Στην ιδιότητα βάλε την επιλογή μαθητής και τέλος διάλεξε το φύλο σου.



Ασφάλεια Περιεχομένου

Παρακαλώ εισήγαγε τα στοιχεία σου Όνομα Χρήστη και Κωδικό Πρόσβασης για την αναγνώριση από το σύστημα

Για Νέο Χρήστη επιλέγουμε -----Νέος Χρήστης

Όνομα Χρήστη:

Κωδικός:

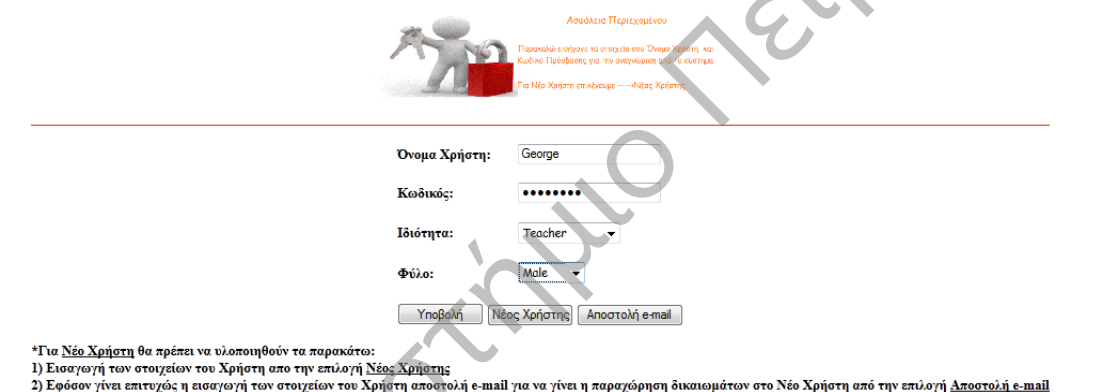
Ιδιότητα:

Φύλο:

*Για Νέο Χρήστη θα πρέπει να υλοποιηθούν τα παρακάτω:

- 1) Εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη από την επιλογή Νέος Χρήστης
- 2) Εφόσον γίνει επιτυχώς η εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη αποστολή e-mail για να γίνει η παραχώρηση δικαιωμάτων στο Νέο Χρήστη από την επιλογή Αποστολή e-mail

Εικόνα 19. Αρχική σελίδα της εφαρμογής



Ασφάλεια Περιεχομένου

Παρακαλώ εισήγαγε τα στοιχεία σου Όνομα Χρήστη και Κωδικό Πρόσβασης για την αναγνώριση από το σύστημα

Για Νέο Χρήστη επιλέγουμε -----Νέος Χρήστης

Όνομα Χρήστη:

Κωδικός:

Ιδιότητα:

Φύλο:

*Για Νέο Χρήστη θα πρέπει να υλοποιηθούν τα παρακάτω:

- 1) Εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη από την επιλογή Νέος Χρήστης
- 2) Εφόσον γίνει επιτυχώς η εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη αποστολή e-mail για να γίνει η παραχώρηση δικαιωμάτων στο Νέο Χρήστη από την επιλογή Αποστολή e-mail

Εικόνα 20. Εισαγωγή στοιχείων εγγεγραμμένου καθηγητή

Αφού βεβαιωθείς ότι είναι όλα τα στοιχεία σου σωστά, πατήστε Υποβολή για την είσοδο στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

3. Περιγραφή του μενού της εφαρμογής

3.1 Αρχική Σελίδα

Καλώς ήρθες Χρήστη (Καθηγητή)
 Sign Out (Αποσύνδεση Χρήστη)



Exploring Computer Through the Game



Καλώς ήρθατε στην εκπαιδευτική εφαρμογή Ανακαλύπτοντας τον Υπολογιστή μέσα από το Παιχνίδι!

Σκοπός της εφαρμογής είναι να ενθαρρύνει τον μαθητή στην ανάγνωση και την εξάσκηση στις βασικές γνώσεις της Πληροφορικής

Η εφαρμογή απευθύνεται σε μαθητές Α Γυμνασίου

Εισαγωγή Βαθμολογίας

Εικόνα 21. Αρχική Σελίδα Εφαρμογής

3.2 Κεφάλαια (Επεξεργασία)

Σε αυτήν την ενότητα μπορείτε να δείτε τα κεφάλαια τα οποία έχετε ανεβάσει και βλέπουν οι μαθητές σας, και να ανεβάσετε νέα κεφάλαια μέσω της χρήσης της αναζήτησης του ανεβάσματος αρχείου.

Διάβασε προσεκτικά τα κεφάλαια δίνοντας έμφαση στα κυριότερα σημεία. Για κάθε κεφάλαιο αντιστοιχεί και ένα τεστ γνώσεων. Τελειώνοντας την ανάγνωση κάθε κεφαλαίου θα υλοποιείς και το αντίστοιχο τεστ γνώσης.

Η ανάγνωση εμπλουτίζει την μνήμη, καλλιεργεί το γούστο και μαρτυρεί τον χαρακτήρα.

ΤΣΟΚΡΑΤΗΣ

Διαβάστε όλα τα κεφάλαια από την αρχή μέχρι το τέλος, τελειώνοντας με το διάβασμα κάθε κεφαλαίου θα βρεις στην καρτέλα την επιλογή Τεστ Γνώσεων, όπου μπορείς να δοκιμάσεις τις γνώσεις σου.

[Γνωρίζω τον Υπολογιστή\(Ενότητα 1η\)](#)

[Το λογισμικό του Υπολογιστή\(Ενότητα 2η\)](#)

[Χρήση Εργαλείων Έκφρασης και Δημιουργίας\(Ενότητα 3η\)](#)

[Γνωριμία με το Διαδίκτυο και τις υπηρεσίες του\(Ενότητα 4η\)](#)

[Ο υπολογιστής στην καθημερινή μας ζωή\(Ενότητα 5η\)](#)

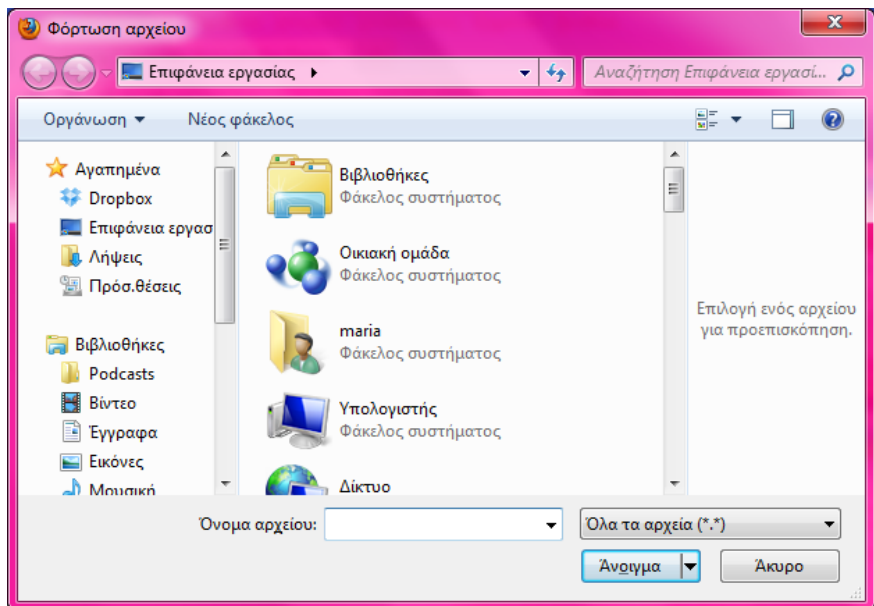
Παρακαλώ Ανεβάστε Νέα Κεφάλαια

ΜΑΘΗΜΑ ΜΟΝΤΕΛΟΠΟΙΗΣΗ ΧΡΗΣΤΩΝ ΠΡΟΧΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΠΣΠ-11022 ΠΑΡΑΒΑΣΙΔΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΠΣΠ-11023

Αρχική Σελίδα | Κεφάλαια (Επεξεργασία) | Τεστ Γνώσεων (Επεξεργασία)

Εικόνα 22. Το μενού Κεφάλαια

Η διαδικασία είναι απλή, πατάτε πάνω στο κουμπί αναζήτηση, ανοίγει το παράθυρο από το οποίο θα επιλέξετε που έχετε αποθηκευμένο το αρχείο στον υπολογιστή σας, βρίσκετε το αρχείο που θέλετε να ανεβάσετε και πατάτε ok.



Εικόνα 23. Φόρτωση Αρχείου

Επίσης, υπάρχει η επιλογή λήψης ενός αρχείου επιλέγοντας το κεφάλαιο που χρειάζεστε και πατώντας στο κουμπί “Download”.

Καλώς ήρθες Χρήστη (Καθηγητή)
Sign Out (Αποσύνδεση Χρήστη)

Exploring Computer Through the Game

Αρχική Σελίδα
 Κεφάλαια(Επεξεργασία)
 Εισαγωγή Κεφαλαίων
 Εισαγωγή Περισσότερα Νέα
 Τέστ Γνώσεων(Επεξεργασία)
 Βοήθεια
 Στατιστικά Στοιχεία

No file chosen

Κεφάλαια Θεωρίας	
Γνωρίζω τον Υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα.pdf	Download
Επικοινωνώ με τον Υπολογιστή.pdf	Download
Ο Υπολογιστής στο Επάγγελμα.pdf	Download
Χρήση εργαλείων εκφρασης, επικοινωνία.pdf	Download

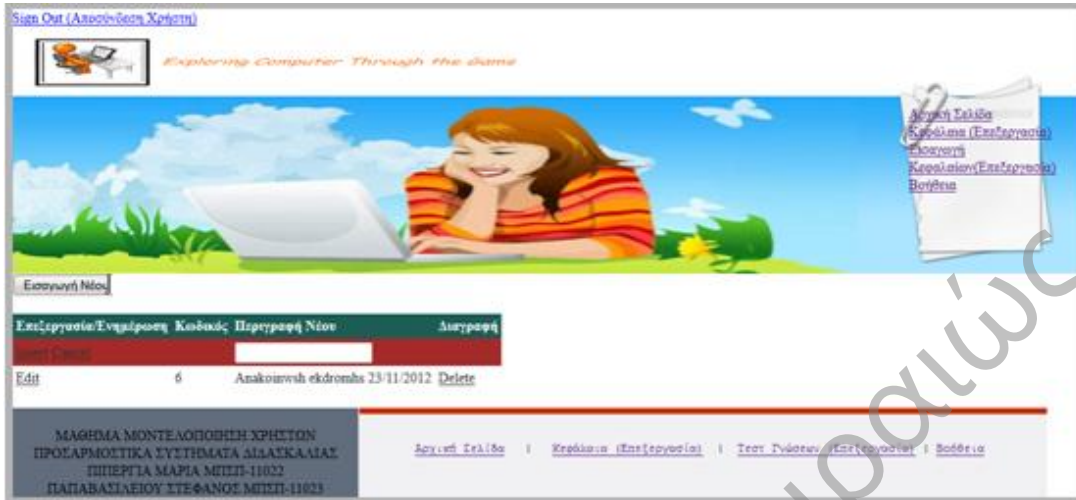
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ
 ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΠΣΠ-11022
 ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΠΣΠ-11023

Αρχική Σελίδα | Κεφάλαια(Επεξεργασία) | Εισαγωγή Κεφαλαίων | Εισαγωγή Περισσότερα Νέα | Τέστ Γνώσεων(Επεξεργασία) | Βοήθεια | Στατιστικά Στοιχεία

Εικόνα36. Λήψη Αρχείου

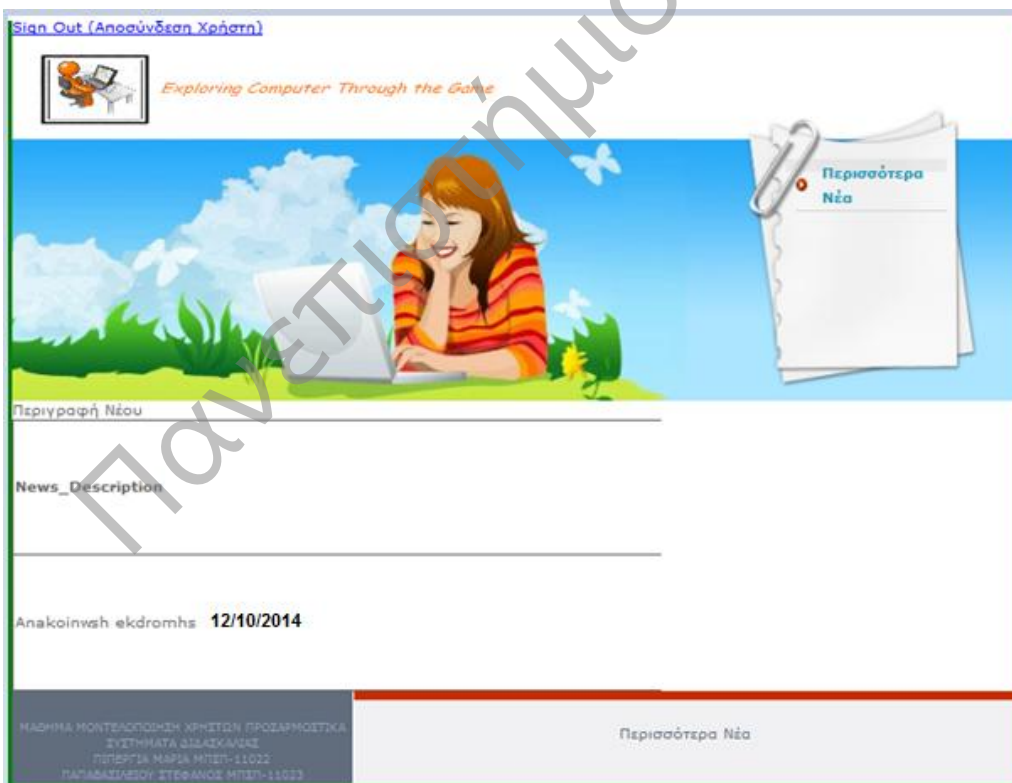
3.3 Το μενού Εισαγωγή Περισσότερα Νέα

Επίσης, ο καθηγητής έχει την δυνατότητα να ανεβάσει νέα . Για παράδειγμα, να ανακοινώσει την διοργάνωση μιας εκδρομής.



Εικόνα 24. Εισαγωγή Νέων

Στην εικόνα 9 φαίνεται η ανακοίνωση των νέων. Συγκεκριμένα, η διοργάνωση μιας εκδρομής για τις 23/11/2012.



Εικόνα 25.Ανακοίνωση Νέων

3.4 Τεστ Γνώσεων (Επεξεργασία)

Ο καθηγητής έχει την δυνατότητα να ανεβάσει νέα τεστ και να επεξεργαστεί αυτά που έχει ανεβάσει.



Αρχική Σελίδα
Κεφάλαια (Επεξεργασία)
Τεστ Γνώσεων (Επεξεργασία)
Βοήθεια

Εξασκώντας τις γνώσεις μου στην Πληροφορική
Διάβασε προσεκτικά τις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και απάντησε τσεκάρνοντας μία από τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις του τεστ γνώσεων
ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

Παρακαλώ επιλέξτε το τεστ γνώσεων ανάλογα με το κεφάλαιο που διαβάσατε στην προηγούμενη ενότητα

[Γνωρίζω τον Υπολογιστή \(Τεστ 1ο\)](#)
[Το Λοιπικό του Υπολογιστή \(Τεστ 2ο\)](#)
[Χρήση Εργαλείων Έκφρασης και Δημιουργίας \(Τεστ 3ο\)](#)
[Γνωριμία με το Διαδίκτυο και τις υπηρεσίες του \(Τεστ 4ο\)](#)
[Ο υπολογιστής στην καθημερινή μας ζωή \(Τεστ 5ο\)](#)

Παρακαλώ Ανεβάστε Νέο Τεστ

ΜΑΘΗΜΑ ΜΟΝΤΕΛΟΠΟΙΗΣΗ ΧΡΗΣΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΚΤΕΛΕΣ ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΗΜΕΡΑ-11022 ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΗΜΕΡΑ-11023


Αρχική Σελίδα | Κεφάλαια | Βοήθεια | Τεστ Γνώσεων |

Εικόνα 26. Το μενού Τεστ Γνώσεων


3.5 Βοήθεια

Στο συγκεκριμένο μενού ο καθηγητής μπορεί να ανατρέξει και να βρει το εγχειρίδιο χρήσης της εφαρμογής.

Sign Out (Αποσύνδεση Χρήστη)



Exploring Computer Through the Game



- Αρχική Σελίδα
- Κεφάλαια (Επεξεργασία)
- Τεστ Γνώσεων (Επεξεργασία)
- **Βοήθεια**

Οδός Βοήθειας
Εδώ μπορείς να βρεις σχετική βοήθεια για την εφαρμογή. Στην περίπτωση που δεν λυθούν οι απορίες σου μπορείς να επικοινωνήσεις μαζί μας και να λάβεις άμεση απάντηση μέσω της επιλογής επικοινωνία. Μια επιπλέον ματιά πάντα είναι χρήσιμη.

• Εδώ μπορείς να βρεις το εγχειρίδιο του Καθηγητή

ΜΑΘΗΜΑ ΜΟΝΤΕΛΟΠΟΙΗΣΗ ΧΡΗΣΤΩΝ
ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ
ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΠΕΠ-11022
ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΠΕΠ-11023

Αρχική Σελίδα | Κεφάλαια (Επεξεργασία) | Τεστ Γνώσεων (Επεξεργασία)
Βοήθεια

Εικόνα 27. Το μενού Βοήθεια

3.6 Στατιστικά Στοιχεία

Στο συγκεκριμένο σημείο ο καθηγητής έχει την δυνατότητα να δει τα στατιστικά των μαθητών του. Με την βοήθεια αυτής της επιλογής μπορεί να παρακολουθεί την πρόοδο των μαθητών και να βλέπει την αποτελέσματα του κάθε τεστ.

Καλώς ήρθες Χρήστη (Καθηγητή)
 Sign Out (Αποσύνδεση Χρήστη)



Exploring Computer Through the Game



Καλώς ήρθατε στην εκπαιδευτική εφαρμογή Ανακαλύπτοντας τον Υπολογιστή μέσα από το Παιχνίδι!

Σκοπός της εφαρμογής είναι να ενθαρρύνει τον μαθητή στην ανάγνωση και την εξάσκηση στις βασικές γνώσεις της Πληροφορικής

Η εφαρμογή απευθύνεται σε μαθητές 'Α Γυμνασίου

Εισαγωγή Βαθμολογίας

Edit/Update	Result_Id	User_Name	Επίπεδο Μαθητή	Αριθμός Τεστ	Σωστές Απαντήσεις	Ποσοστό %	Χρόνος Υλοποίησης Τεστ	Σύνολο Ερωτήσεων Τεστ	Delete
Edit	41	Maria	Medium Student - Level D	1	1	0	0:10	7	Delete
Edit	42	Stef	Medium Student - Level D	0	0	0	0:10	5	Delete
Edit	1041	Stef	Medium Student - Level D	1	1	0	0:14	7	Delete
Edit	1042	Stef	Medium Student - Level D	0	0	0	0:10	5	Delete

Εικόνα1237. Στατιστικά Στοιχεία

Πιο συγκεκριμένα, ο καθηγητής μπορεί να δει ποιος είναι ο χρήστης, ποιο είναι το επίπεδο του, ποιος είναι ο αριθμός του τεστ, ποιο είναι το ποσοστό επιτυχίας του μαθητή, τον χρόνο υλοποίησης του τεστ καθώς και πόσο ήταν το σύνολο των ερωτήσεων.



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΑ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΗΓΜΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΦΟΙΤΗΤΗ: ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ
Α.Μ.: ΜΠΣΠ11022
ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΒΙΡΒΟΥ ΜΑΡΙΑ

-ΠΕΙΡΑΙΑΣ 2014-

Περιεχόμενα

1.Εισαγωγή	90
2. Ρόλος του Διαχειριστή	91
2.1 Εισαγωγή Διαχειριστή στην Εφαρμογή	91
3. Ρόλος Διαχειριστή	91
3.1 Αρχική Σελίδα	91
3.2 Εισαγωγή Νέου Χρήστη	92
3.3 Διαχείριση Χρηστών	92

Πανεπιστήμιο Πειραιώς

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1. Εισαγωγή Διαχειριστή.....	91
Εικόνα 2. Εισαγωγή Στοιχείων	91
Εικόνα 3. Πίνακας Χρηστών	91
Εικόνα 4. Εισαγωγή Νέου Χρήστη	92
Εικόνα 5. Επιλογή Επεξεργασία Χρηστών.....	92

Πανεπιστήμιο Πειραιώς

1.Εισαγωγή

Ο ρόλος του διαχειριστή είναι ο σημαντικότερος στο Εκπαιδευτικό Λογισμικό. Είναι εκείνος ο οποίος είναι υπεύθυνος για την κάθε ενέργεια που συμβαίνει στο σύστημα.

Οι ενέργειες οι οποίες εκτελεί είναι:

10. Έλεγχο για την εξακρίβωση των στοιχείων του χρήστη
11. Προσθήκη/Διαγραφή Χρήστη
12. Ανάθεση Ρόλου νέου Χρήστη
13. Δικαιώματα Πρόσβασης
14. Συντήρηση Λογισμικού
15. Υπεύθυνος για την ασφάλεια της επικοινωνίας των χρηστών καθώς και των αρχείων τους
16. Υπεύθυνος για την διασφάλιση των προσωπικών δεδομένων των χρηστών
17. Επικοινωνία με τους χρήστες με σκοπό την λύση σε προβλήματα
18. Αποθήκευση των Cookies

Όσο αναφορά την αποθήκευση των Cookies, ο διαχειριστής μπορεί να χρησιμοποιεί Cookies για την αναγνώριση του επισκέπτη/ χρήστη ορισμένων υπηρεσιών και σελίδων του δικτυακού τόπου. Τα Cookies είναι μικρά αρχεία κειμένου που αποθηκεύονται στο σκληρό δίσκο κάθε επισκέπτη/χρήστη και δεν λαμβάνουν γνώση οποιουδήποτε εγγράφου ή αρχείου από τον υπολογιστή του. Χρησιμοποιούνται για την διευκόλυνση πρόσβασης του επισκέπτη/χρήστη όσον αφορά τη χρησιμοποίηση συγκεκριμένων υπηρεσιών/σελίδων του δικτυακού τόπου, για στατιστικούς λόγους και προκειμένου να καθορίζονται οι περιοχές οι οποίες είναι χρήσιμες.

2. Ρόλος του Διαχειριστή

2.1 Εισαγωγή Διαχειριστή στην Εφαρμογή

Η εικόνα 1 δείχνει την κεντρική σελίδα του συστήματος.

Ασφάλεια Περιεχομένου

Παρακαλώ ελέγξτε τα στοιχεία του Όνομα Χρήστη, και
Κωδικό Πρόσβασης και την αντιστοίχία από το σύστημα
Για Νέο Χρήστη επιλέξτε -----Νέος Χρήστης

Όνομα Χρήστη:

Κωδικός:

Ιδιότητα:

Φύλο:

*Για Νέο Χρήστη θα πρέπει να υλοποιηθούν τα παρακάτω:
1) Εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη από την επιλογή Νέος Χρήστης
2) Εφόσον γίνει επιτυχώς η εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη αποστολή e-mail για να γίνει η παραχώρηση δικαιωμάτων στο Νέο Χρήστη από την επιλογή Αποστολή e-mail

Εικόνα 28. Εισαγωγή Διαχειριστή

Η εικόνα 2 παρουσιάζει την εισαγωγή των στοιχείων του διαχειριστή και την είσοδο του στο σύστημα.

Ασφάλεια Περιεχομένου

Παρακαλώ ελέγξτε τα στοιχεία του Όνομα Χρήστη, και
Κωδικό Πρόσβασης και την αντιστοίχία από το σύστημα
Για Νέο Χρήστη επιλέξτε -----Νέος Χρήστης

Όνομα Χρήστη:

Κωδικός:

Ιδιότητα:

Φύλο:

*Για Νέο Χρήστη θα πρέπει να υλοποιηθούν τα παρακάτω:
1) Εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη από την επιλογή Νέος Χρήστης
2) Εφόσον γίνει επιτυχώς η εισαγωγή των στοιχείων του Χρήστη αποστολή e-mail για να γίνει η παραχώρηση δικαιωμάτων στο Νέο Χρήστη από την επιλογή Αποστολή e-mail

Εικόνα 29. Εισαγωγή Στοιχείων

3. Ρόλος Διαχειριστή

3.1 Αρχική Σελίδα

Η Αρχική Σελίδα του Διαχειριστή εμφανίζει όλους τους χρήστες και όλες τις ενέργειες τις οποίες μπορεί να κάνει ο διαχειριστής.

Καλώς ήρθες Χρήστη (Διαχειριστή)
Sign Out (Αποσύνδεση Χρήστη)

Εισαγωγή Νέου Χρήστη

Edit/Update	User Id	User Name	Name	Surname	User Password	Re User Password	User Email	User Address	Gender	User Property	Delete
Edit	1	Stef	Stefanos	Papavasileiou	@1987@	@1987@	stef_papavasileiou@yahoo.gr	kanari 36 mossato	MALE	Student	Delete
Edit	2	Maria	Maria	Pipergia	!Pipergia@01	!Pipergia@01	maria_pipergia@yahoo.gr	asklirpou 50 nauplio	FEMALE	Student	Delete
Edit	3	George	Giorgos	Petrou	@George&	@George&	giv_pet@hotmail.com	attiki thermogianni 9	MALE	Teacher	Delete
Edit	4	Thanos	Thanasis	Antwniadis	0Thanos	0Thanos	Than_Ant@yahoo.com	peirala peramaros 28	MALE		Delete
Edit	5	John	Giannhs	Xatzhs	#John!@	#John!@	xat_gian@yahoo.gr	xalkida spatwn 26	MALE		Delete
Edit	6	Alex	Alexandros	Antwniou	@\$Alex!	@\$Alex!	alex.ant@hotmail.com	xalkida spatwn 26	MALE	Administrator	Delete
Edit	7	Vagia	Vagia	Gram	1234	1234	Vagia@yahoo.gr	kappodostriou 5	Female		Delete
Edit	8	john1	john	john	john	john	dkfhdskdh	kidshfck	Male	Student	Delete

ΜΑΘΗΜΑ ΜΟΝΤΕ ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΣΥΣΤΗΜΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΚΑ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΔΑΚΤΑ ΜΑΣ
ΠΙΠΕΡΓΙΑ ΜΑΡΙΑ ΜΠΠΠ-11022
ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΠΠΠ-11023

[Αρχική Σελίδα](#)

Εικόνα 30. Πίνακας Χρηστών

3.2 Εισαγωγή Νέου Χρήστη

Ο Διαχειριστής έχει το δικαίωμα να κάνει εισαγωγή νέου χρήστη.

Κώδικας ήθελες Χρήστη (Διαχειριστής)
Sign Out (Αποσύνδεση Χρήστη)

Edit/Update	User_Id	User_Name	Name	Surname	User Password	Re User Password	User Email	User Address	Gender	User_Property	Delete
Edit	1	Stef	Stefanos	Papavasileiou	@1987@	@1987@	stef_papavasileiou@yahoo.gr	kanari 36 moxato	MALE	Student	Delete
Edit	2	Maria	Maria	Pipergia	!Pipergia@01	!Pipergia@01	maria_pipergia@yahoo.gr	askikipou 50 kasplo	FEMALE	Student	Delete
Edit	3	George	George	Petrou	@George&	@George&	giv_Pet@hotmail.com	atziki thermogianni 9	MALE	Teacher	Delete
Edit	4	Thanos	Thanasis	Antoniadis	()Thanos	()Thanos	Than_Ant@yahoo.com	peiraa peramaros 28	MALE		Delete
Edit	5	John	Giannis	Xatzis	#John!@	#John!@	xat_gian@yahoo.gr	xalkida spatwn 26	MALE		Delete
Edit	6	Alex	Alexandros	Antoniou	@\$Alex!	@\$Alex!	alex.ant@hotmail.com	xalkida spatwn 26	MALE	Administrator	Delete
Edit	7	Vagia	Vagia	Gram	1234	1234	Vagia@yahoo.gr	kappodostriou 5	Female		Delete
Edit	8	john1	john	john	john	john	dskfksdh	kshfck	Male	Student	Delete

ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΙΣΤΗ-11022

Εικόνα 31. Εισαγωγή Νέου Χρήστη

3.3 Διαχείριση Χρηστών

Ο Διαχειριστής έχει το δικαίωμα να επεξεργαστεί τα στοιχεία των χρηστών.

Edit/Update	User_Id	User_Name	Name	Surname	User Password	Re User Password	User Email	User Address	Gender	User_Property	Delete
Edit	1	Stef	Stefanos	Papavasileiou	@1987@	@1987@	stef_papavasileiou@yahoo.gr	kanari 36 moxato	MALE	Student	Delete
Update Cancel	2	Maria	Maria	Pipergia	!Pipergia@01	!Pipergia@01	maria_pipergia@yahoo.gr	askikipou 50 kasplo	FEMALE	Student	Delete
Edit	3	George	George	Petrou	@George&	@George&	giv_Pet@hotmail.com	atziki thermogianni 9	MALE	Teacher	Delete
Edit	4	Thanos	Thanasis	Antoniadis	()Thanos	()Thanos	Than_Ant@yahoo.com	peiraa peramaros 28	MALE		Delete
Edit	5	John	Giannis	Xatzis	#John!@	#John!@	xat_gian@yahoo.gr	xalkida spatwn 26	MALE		Delete
Edit	6	Alex	Alexandros	Antoniou	@\$Alex!	@\$Alex!	alex.ant@hotmail.com	xalkida spatwn 26	MALE	Administrator	Delete
Edit	7	Vagia	Vagia	Gram	1234	1234	Vagia@yahoo.gr	kappodostriou 5	Female		Delete
Edit	8	john1	john	john	john	john	dskfksdh	kshfck	Male	Student	Delete

Εικόνα 32. Επιλογή Επεξεργασία Χρηστών

Επίσης, ο διαχειριστής του συστήματος μπορεί να διαγράψει κάποιον χρήστη και να του αλλάξει την ιδιότητα.