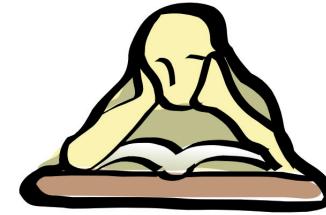


# Academia

Μελέτες και ερευνητικές εργασίες από την ακαδημαϊκή κοινότητα



## GCompris: ελευθερία, ψυχαγωγία και εκμάθηση

Μπορεί μία εφαρμογή ανοικτού κώδικα να ψυχαγωγήσει τα παιδιά μας και να βοηθήσει στην εκπαιδευτική διαδικασία; Ο Γιάννης Κασκαμανίδης απαντά, προτείνοντας το GCompris...

**T**ο GCompris είναι μία συλλογή εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για παιδιά από 2 έως 10 ετών, που σχετίζονται με διδακτικά αντικείμενα του δημοτικού σχολείου (Μαθηματικά, Γλώσσα, Γεωγραφία, Φυσική), αλλά και με την ανάπτυξη και καλλιέργεια δεξιοτήτων (ανακάλυψη του υπολογιστή, εξάσκηση της μνήμης, εκμάθηση της ώρας, κατασκευή κινούμενων σχεδίων, ζωγραφική). Το GCompris είναι διαθέσιμο για υπολογιστές με λειτουργικό σύστημα GNU/Linux και Windows (περιορισμένη έκδοση). Εχει ολοκληρωθεί ο εξελληνισμός του λογισμικού, ενώ ένα τμήμα του (το "GComprisXO") πρόκειται να συμπεριληφθεί στο μαθητικό υπολογιστή του OLPC.



**ΤΟΥ ΓΙΑΝΝΗ ΚΑΣΚΑΜΑΝΙΔΗ**  
Ο Γιάννης είναι δάσκαλος από τη Φλώρινα. Τις ελεύθερες ώρες ασχολείται με τη δημιουργία εκπαιδευτικού λογισμικού για τα παιδιά του δημοτικού σχολείου, τη συλλογή μανιταρών και την ορειβασία. Το e-mail του είναι: [tnfy17@sch.gr](mailto:tnfy17@sch.gr)

### Λίγα λόγια για το GCompris

Το GCompris δεν στοχεύει στην κάλυψη διδακτέας ύλης μαθημάτων του δημοτικού σχολείου ούτε στην παραγωγή διδακτικού υλικού άρρηκτα συνδεδεμένου με τη διδακτέα ύλη, αλλά περισσότερο στην εκμάθηση, εξάσκηση και επέκταση των γνώσεων των παιδιών μέσα από δραστηριότητες που έχουν παιγνιώδη χαρακτήρα. Παρόλα αυτά, οι δραστηριότητες της εφαρμογής μπορούν να συνδεθούν με συγκεκριμένες ενότητες και γνωστικά αντικείμενα και να προσφέρουν στα παιδιά την ευκαιρία

να προσεγγίσουν τη γνώση με τρόπο ελκυστικό και ευχάριστο, ενώ ο δάσκαλος έχει τη δυνατότητα να διαχειρίζεται και να αξιολογεί τη διαδικασία. Σημαντικό χαρακτηριστικό είναι η απουσία δραστηριοτήτων που σχετίζονται με την άμεση ή έμμεση βία. Εποιητικά, η ανάπτυξη επιθετικής συμπεριφοράς, η ενίσχυση προκαταλήψεων, στρεσοτύπων και γενικά κοινωνικά μη αποδεκτών συμπεριφορών.

Αν και κάθε δραστηριότητα προβλέπει την ταυτόχρονη ενασχόληση ενός ή δύο παιδιών μόνο, κάτι που κατ' αρχάς φαίνεται να μη λαμβάνει υπόψη την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, αστόχοι, ο δάσκαλος έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει ομάδες, τα μέλη των οποίων θα διεκπεραιώνουν ορισμένες δραστηριότητες με σκοπό την αύξηση των γνωστικών αποθεμάτων ή την καλ-

λιέργεια των δεξιοτήτων τους.

Αν και η συλλογή των δραστηριοτήτων δεν αναπτύχθηκε από Ελληνες προγραμματιστές και συνεπώς δεν λαμβάνει υπόψη του το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και τα επιμέρους Αναλυτικά Προγράμματα των μαθημάτων που εκπονήθηκαν από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ωστόσο πολύ εύκολα διαπιστώνουμε τη συνάφεια πολλών δραστηριοτήτων με τα μαθήματα της Γλώσσας, των Μαθηματικών, της Γεωγραφίας και της Φυσικής του δημοτικού σχολείου. Οι δραστηριότητες μπορούν να συνδεθούν με συγκεκριμένα γνωστικά αντικείμενα των παραπάνω μαθημάτων και να συμβάλουν στην επίτευξη στόχων που σχετίζονται τόσο με την κατάκτηση των γνωστικών αντικειμένων όσο και με την αφομόωση, την ανατροφοδότηση και

### ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ & ΕΞΕΛΛΗΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ GCOMPRIS

Οπως ήλειται ο αρχικός δημιουργός του GCompris, Bruno Coudoïn: "Το project ξεκίνησε το 2000, εποχή κατά την οποία έγιναν εκπαιδευτικά λογισμικά για τα παιδιά μου, απλά δεν υπήρχε τίποτε σχετικό στο χώρο του Ελεύθερου Λογισμικού διαθέσιμο για GNU/Linux συστήματα. Εκτός από το να βοηθήσω τα δικά μου παιδιά, είχα την αίσθηση ότι το Ελεύθερο Λογισμικό είναι μία εξαιρετική επιλογή για τα σχολεία." Αυτή τη στιγμή το GCompris υποστηρίζεται τόσο από τον αρχικό δημιουργό του όσο και από άλλους developers και είναι μεταφρασμένο σε περισσότερες από 40 γλώσσες.

Ο εξελληνισμός της εφαρμογής πραγματοποιήθηκε τηματικά από ομάδα εθελοντών (Κώστας Παπαδήμας, Αννα Κωνσταντινίδη, Γιάννης Κασκαμανίδης) και οικοκήρωθηκε το περασμένο καλοκαίρι, ενώ διατέθηκαν και αρχεία ήχου στην ελληνική γλώσσα. Η δουλειά, όμως, δεν τελειώνει εδώ, αφού οι δημιουργοί του υπόσχονται συνεχή εμπλούτισμό, κάτι που σημαίνει και συνεχή ενημέρωση του εξελληνισμένου αρχείου από εθελοντές.

επέκτασή τους. Πολλές δραστηριότητες δεν σχετίζονται άμεσα με τα γνωστικά αντικείμενα και τους διδακτικούς στόχους των μαθημάτων του δημοτικού σχολείου, αλλά στοχεύουν στην ανάπτυξη ψυχοκινητικών δεξιοτήτων, μνημονικών τεχνικών, στρατηγικών επίτευξης στόχων, προσανατολισμού στο χώρο και στο χρόνο.

Ο τρόπος αξιολόγησης είναι απλός και περιορίζεται στην επιβράβευση ή στην παρότρυνση για συνέχιση των προσπαθειών, ενώ δεν υπάρχει ανατροφοδότηση, αφού ο χρήστης καλείται να ξαναπροσπαθήσει χωρίς να υποβοηθείται σε αυτό. Ακόμη, ο χαρακτήρας αρκετών δραστηριοτήτων δεν προάγει τη συνεργατική μάθηση, αλλά τον ανταγωνισμό, αφού ο χρήστης παροτρύνεται να κερδίσει είτε τον ψηφιακό αντίταπο του, τον Tux, είτε έναν δεύτερο χρήστη που βρίσκεται κοντά του. Επίσης, στα αρνητικά συγκαταλέγεται και το ότι δεν διαθέτει υπερυπόδειμους προς το Διαδίκτυο, αν και αυτός ο περιορισμός στο περιβάλλον του δημοτικού σχολείου μπορεί να έχει θετικά αποτελέσματα. Το GCompris διαθέτει ένα λιτό περιβάλλον, αρκετά ελκυστικό για τα παιδιά των ηλικιών στις οποίες απευθύνεται και σαφές ως προς τα χαρακτηριστικά του. Η νέα τάση στο εκπαιδευτικό λογισμικό προώθει τη σαφήνεια και τη λιπότητα, εναντί των ελκυστικών πρακτικών που ωστόσο επιβαρύνουν τις εφαρμογές και αποπροσανατολίζουν το χρήστη.

## Παρουσίαση

Το GCompris αποτελεί μία εναλλακτική πρόσταση ψυχαγωγικής εκμάθησης. Αν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί από τα παιδιά μας στο σπίτι, τότε έχουμε τη δυνατότητα είτε να παρέχουμε πρόσβαση σε όλες τις δραστηριότητες, ιδιαίτερα για μεγάλα παιδιά, είτε να ορίσουμε ένα συγκεκριμένο σύνολο δραστηριοτήτων ανάλογα με την ηλικία, τα ενδιαφέροντα και το γνωστικό επίπεδο των παιδιών. Στο σχολείο, όμως, μέσω της διαχείρισης της εφαρμογής και λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές ανάγκες των μαθητών, μπορούμε να ορίσουμε ποιος θα έχει πρόσβαση σε τι και με πόσα επίπεδα δυσκολίας. Από τη στιγμή που ο δάσκαλος έχει δημιουργήσει χρήστες, οιαδες, τάξεις και προφίλ, με την έναρξη της εφαρμογής εμφανίζεται η ιθόνη σύνδεσης, στο κενό πεδίο της οποίας ο χρήστης καλείται να συμπληρώσει το όνομά του, προκειμένου να έχει πρόσβαση στις δραστηριότητες που έχουν επιλεγεί για την ομάδα στην οποία ανήκει. Στη συνέχεια, εμφανίζεται η κεντρική οθόνη με τις επιλεγμένες δραστηριότητες κατανεμημένες σε κατηγορίες.

Στην κεντρική οθόνη, ο χρήστης, πατώντας τα κουμπιά στο αριστερό πλαίσιο, μεταβαίνει στις δραστηριότητες που έχουν επιλεγεί για την ομάδα στην οποία ανήκει, ενώ με τα κουμπιά στο κάτω μέρος έχει τη δυνατότητα να δει πληροφορίες που αφορούν στην εφαρμογή (ονόματα δημιουργών, μεταφραστών, αριθμός έκδοσης, άδεια στην οποία υπόκειται), να προχωρήσει σε ρυθμίσεις, να διαβάσει έναν γενικό οδηγό για την εφαρμογή ή να επιστρέψει στην οθόνη σύνδεσης.

Η εφαρμογή διαφοροποιεύται ως προς το συνολικό αριθμό των δραστηριοτήτων που είναι διαθέσιμες, ανάλογα με το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή. Ετοι, για λειτουργικά συστήματα GNU/Linux είναι διαθέσιμες όλες οι δραστηριότητες: συνολικά 111 κατανεμημένες σε 8 θεματικές κατηγορίες. Η έκδοση της εφαρμογής για Windows επιτρέπει τη δωρεάν πρόσβαση σε 25 δραστηριότητες, ενώ με μία μικρή χρηματική δωρεά αποκτούμες έναν κωδικό που "ξεκλειδώνει" το σύνολο των δραστηριοτήτων.

Η κατανομή των δραστηριοτήτων στις 8 θεματικές κατηγορίες έχει γίνει από τους δημιουργούς της εφαρμογής με κριτήριο τον τελικό στόχο και όχι τόσο το αντικείμενο κάθε δραστηριότητας. Ετοι, στην κατηγορία "Ανακάλυψε τον υπολογιστή" υπάρχουν δραστηριότητες με γράμματα και αριθμούς, στόχος των οποίων είναι περισσότερο η εξάσκηση στη χρήση του πληκτρολογίου και του ποντικιού και δευτερεύοντας η αναγνώριση των γραμμάτων και οι αριθμητικοί υπολογισμοί. Επίσης, η ορολογία που χρησιμοποιεύται για την ονομασία των κατηγοριών και των δραστηριοτήτων, επιδιώκει να περιγράψει όρους και έννοιες της καθημερινής ζωής (ανακάλυψη, διασκέδαση, χρόνος, χρώματα, λαβύρινθοι, παζλ), που αντιστοιχούν σε διδακτικά αντικείμενα και δεξιότητες, με λέξεις και φράσεις που δεν ανήκουν στο στερεότυπο λεξιλόγιο του σχολείου.

Τα γραφικά, σχεδιασμένα από τους δημιουργούς ειδικά για τις δραστηριότητες της εφαρμογής, διαθέτουν σχεδιαστική συνάφεια και θυμίζουν έντονα το παιδικό ρεαλιστικό σχέδιο. Οι χρωματικές διαβαθμίσεις τόσο των γραφικών όσο και των επιφανειών των δραστηριοτήτων, παρουσιάζουν σχετική ομοιομορφία και συνάφεια, έτσι ώστε ο χρήστης να αντικρίζει κάθε φορά περιβάλλοντα οικεία που δεν επιφυλάσσουν εκπλήξεις. Η χρήση έντονων συμπαγών χρωμάτων φανερώνει την επιδιώξη των δημιουργών να αναπτύξουν ένα περιβάλλον που θα έχει σαφή χρωματική συγγένεια με το παιδικό σχέδιο.



Το κεντρικό μενού του GCompris.

## Εκπαιδευτικές δραστηριότητες

Στην κατηγορία "Ανάγνωση" υπάρχουν 6 δραστηριότητες που στοχεύουν στην οπτική αναγνώριση γραμμάτων και λέξεων και στο συνδυασμό εικόνων και λέξεων. Πρόκειται για ασκήσεις πολλαπλών επιλογών στις οποίες ο μαθητής δεν πληκτρολογεί αλλά επιλέγει κάθε φορά με το ποντίκι. Οπως προαναφέρθηκε, σε περίπτωση θετικής απάντησης, ο μαθητής επιβραβεύεται με ένα χαρούμενο γραφικό (ένα λουλούδι, χαρούμενα πρόσωπα κ.λπ.) και μία ηχητική επιβράβευση, ενώ σε περίπτωση λάθους, ένα ηχητικό μήνυμα των προτρέπει απλώς να προσπαθήσει ξανά.

Η δραστηριότητα "Κάνε κλικ πάνω σε ένα γράμμα" εμφανίζει μία οθόνη στην οποία ο μαθητής καλείται να επιλέξει το γράμμα που εκφωνείται από την εφαρμογή μέσα από ένα σύνολο γραμμάτων που εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης. Κάτω από το σύνολο των γραμμάτων υπάρχουν πέντε κουμπιά: με το πρώτο ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μεταξύ της εμφάνισης πεζών και κεφαλά-

Το πάνελ ρυθμίσεων του GCompris.





#### Μερικές δραστηριότητες ανάγνωσης.

ων γραμμάτων ή μόνο κεφαλαίων, με το δεύτερο μπορεί να διαβάσει τα προαπαιτούμενα, τους στόχους και τον οδηγό της δραστηριότητας, με το τρίτο να αλλάξει το επίπεδο δυσκολίας, με το τέταρτο να ακούσει ξανά τον ήχο του γράμματος και με το πέμπτο να επιστρέψει στην κεντρική οθόνη.

Η κατηγορία "Παιχνίδια στρατηγικής" περιέχει 7 δραστηριότητες που προτρέπουν το μαθητή να σχεδιάσει τις κινήσεις

επιτρέπουν στο χρήστη να διαβάσει οδηγίες, να επιλέξει επίπεδο δυσκολίας, να αρχίσει ξανά το παιχνίδι ή να επιστρέψει στην αρχική οθόνη.

Η κατηγορία "Μαθηματικά", στην οποία υπάρχουν 38 δραστηριότητες (3 στη Γεωμετρία, 25 στους μαθηματικούς υπολογισμούς και 10 στην αρίθμηση), είναι η κατηγορία με την πλουσιότερη παικιά δραστηριοτήτων, όπου ο μαθητής μπορεί να εξασκήσῃ στις τέσσερις πράξεις, στις αριθμητικές ισότητες, στη διανυσματική σχεδίαση κ.λπ. Οι πολλές διαφορετικές δραστηριότητες μέσω των οποίων ο μαθητής μπορεί να προσεγγίσει μία αριθμητική πράξη, δίνει τη δυνατότητα στο δάσκαλο να επιλέξει εκ των προτέρων με ποιες από αυτές θα ασχοληθεί κάθε μαθητής, ενώ τα επίπεδα δυσκολίας επιτρέπουν τη διαφοροποίηση ανάλογα με το μαθησιακό επίπεδο κάθε μαθητή. Οι επιλογές που έχει ο χρήστης, σε όλες τις δραστηριότητες αυτής της κατηγορίας, είναι η επιστροφή στην προηγούμενη οθόνη, η ανάγνωση οδηγιών, η εναλλαγή μεταξύ διαφορετικών επιπέδων δυσκολίας, καθώς και η αξιολόγηση της απάντησης με το πάτημα του κουμπιού που εμφανίζει τον αντίχειρα.

Αριθμοφάγο, στις οποίες ο μαθητής καλείται να βρει τα πολλαπλάσια ή τους διαιρέτες ενός αριθμού, να επιλέξει τις αριθμητικές πράξεις που είναι ίσες ή άνισες με έναν αριθμό και να βρει τους πρώτους αριθμούς που είναι μικρότεροι από το δοσμένο αριθμό. Οι δραστηριότητες στην υποκατηγορία "Αρίθμηση" έχουν ως στόχο τη σωστή καταμέτρηση εκ μέρους του μαθητή, ώστε να φτάσει στο σωστό αποτέλεσμα. Ενδεικτική είναι η δραστηριότητα για την εξάσκηση στη χρήση των χαρτονομισμάτων και των κερμάτων.

#### Διαχείριση

Το εργαλείο Διαχείρισης του GCompris είναι ιδιαίτερα χρήσιμο, αφού η πληθώρα των δραστηριοτήτων και τα πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας του ενδέχεται να οδηγήσουν σε αποτελέσματα ανιτέτα από τα επιδιωκόμενα. Θα πρέπει κατ' αρχάς και πριν επιτρέψουμε την πρόσβαση στην εφαρμογή, είτε πρόκειται για τα παιδιά μας στο σχολείο, να λάβουμε υπόψη την ηλικία, το μαθησιακό επίπεδο και τις δεξιότητες κάθε παιδιού. Αν πρόκειται για τα δικά μας παιδιά με ηλικία ως 6 ετών, μπορούμε να επιτρέψουμε την πρόσβαση σε περισσότερες δραστηριότητες διασκέδασης, ενώ για τα μεγαλύτερα παιδιά θα πρέπει να κάνουμε συνδυασμό διασκέδασης και εκμάθησης συγκεκριμένων διδακτικών αντικειμένων ή δεξιοτήτων, λαμβάνοντας υπόψη τα αναλυτικά προγράμματα.

Στο σχολείο, όμως, τα πράγματα είναι διαφορετικά, μια και θα πρέπει να συνδύουμε δραστηριότητες της εφαρμογής με τη διδασκαλία συγκεκριμένων διδακτικών αντικειμένων. Ετοι, η επιλογή των κατάλληλων δραστηριοτήτων για κάθε συγκεκριμένο χρήστη στα πλαίσια της διδασκαλίας ενός συγκεκριμένου γνωστικού αντικειμένου, μπορεί να ωφελήσει στην επίτευξη στόχων του αναλυτικού προγράμματος. Δεν μπορούμε βέβαια να αποκλείσουμε τη χρήση δραστηριοτήτων διασκέδασης στο σχολείο, αφού ο κυριότερος στόχος του GCompris είναι η ψυχαγωγική εκμάθηση. Ακόμη και οι πλέον διασκεδαστικές δραστηριότητες λαμβάνουν υπόψη τους είτε κάποιο γνωστικό αντικείμενο είτε στοχεύουν στην ανάπτυξη συγκεκριμένων δεξιοτήτων.

Στο κεντρικό παράθυρο της Διαχείρισης μπορούμε να δημιουργήσουμε:

- 1) τάξεις και χρήστες
- 2) ομάδες χρηστών
- 3) προφίλ χρηστών ή ομάδων
- 4) να επιλέξουμε με ποιες δραστηριότητες θα ασχοληθεί κάθε ομάδα ή μεμονωμένος χρήστης
- 5) να δούμε αναφορές για τα αποτελέσματα κάθε χρήστη, ώστε να μπο-

## "ΑΝ ΠΙΣΤΕΥΟΥΜΕ ΣΕ ΜΙΑ ΕΥΕΛΙΚΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ, ΤΟΤΕ Η ΛΥΣΗ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΒΡΕΘΕΙ ΣΤΟ ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ."

του ώστε να πετύχει το στόχο του, είτε μόνος είτε με αντίταλο τον πιγκουίνο Tux, το σύμβολο του Linux. Εδώ υπάρχει το "Oware", ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που παιζεται από τους λαούς της Δυτικής Αφρικής και της Καραϊβικής, είτε από δύο άτομα είτε από δύο αντίταλες ομάδες. Στην ηλεκτρονική εκδοχή σκοπός του παικτή είναι να μαζέψει περισσότερους σπόρους από τον Tux. Τα κουμπιά στο κάτω μέρος της οθόνης

Στην υποκατηγορία "Γεωμετρία" υπάρχουν 3 δραστηριότητες διανυσματικής σχεδίασης, στη μία από τις οποίες σκοπός είναι η σχεδίαση στο αριστερό πλαίσιο του παραθύρου του δοσμένου σύνθετου σχήματος στα δεξιά, με τη χρήση των βασικών εργαλείων και χρωμάτων που εμφανίζονται στην αριστερή πλευρά. Στην υποκατηγορία "Δραστηριότητες υπολογισμού" υπάρχει ένα σύνολο δραστηριοτήτων με πρωταγωνιστή τον

### ΓΙΑΤΙ ΕΛΛΑΚ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ;

Αν υπάρχει αυτή τη στιγμή ένας τομέας των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας η φιλοσοφία του οποίου να προσεγγίζει την Εκπαίδευση, αυτός είναι το ΕΛΛΑΚ. Οι βασικές αρχές που δέπουν την ανάπτυξη του επεύθερου πλοιαριού βασίζονται στον εθελοντισμό, στη συνεργασία, στην αληθεύγενη και στη δημιουργικότητα. Η επεύθερη πρόσβαση στο κρίσιμο κομμάτι του πλοιαριού, τον πιγκά κόδικα, μπορεί να απελευθερώσει τις δημιουργικές δυνάμεις των εκπαιδευτικών και να απαλλάξει τον προϋπολογισμό των σχολείων από την αγορά εμπορικού πλοιαριού. Αν πραγματικά πιστεύουμε σε μία ευέλικτη διδασκαλία που θα διαφοροποιείται ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών και σκοπεύουμε να αξιοποιήσουμε τον ψηφιακό εξοπλισμό του σχολείου μας, τότε η λύση μπορεί να βρεθεί στο επεύθερο πλοιαριό. Μπορούμε εμείς οι ίδιοι να τροποποιήσουμε τον κώδικα ή τη γηώσα του γραφικού περιβάλλοντος και να έχουμε διαθέσιμο το

πλοιαρικό που είναι κατάλληλο για τους δικούς μας μαθητές, το οποίο με τη σειρά τους κι αυτοί, με την κατάλληλη καθοδήγηση, μπορούν να τροποποιήσουν και να αναδιανέμουν στο Διαδίκτυο. Το GCompris αναπτύσσεται με αυτή τη ποικιλία, εμπλουτίζεται και μεταφράζεται διαρκώς από ανθρώπους που διαθέτουν την επεύθερη χρόνο τους και είναι μία από τις πιο δημοφιλείς επεύθερες εκπαιδευτικές εφαρμογές. Η συνεχής ανάπτυξη του από το 2000 μέχρι σήμερα, ο μεγάλος αριθμός προγραμματιστών και μεταφραστών του, η ενεργή πίστα πλειονότητας της πλοιαριού ταχυδρομείου, η ένταξή του στις κυριότερες διανομές GNU/Linux, απλά και στο μαθητικό υπολογιστή του OLPC, είναι ισχυρά κίνητρα που θα πρέπει να λάβουμε υπόψη μας, αν σκοπεύουμε να εγκαταστήσουμε την εφαρμογή στον οικιακό υπολογιστή του σχολείου Πληροφορικής.



**Δραστηριότητες για την ανάπτυξη δεξιοτήτων στρατηγικής.**

ρούμε να αξιολογήσουμε την προσπάθειά του.

Οι επιλογές αυτές επιπρέπουν να συνδυάζουμε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε χρήστη ή ομάδας και να διαφοροποιούμε τη διδασκαλία μας ανάλογα με τους επιδιωκόμενους στόχους. Για παράδειγμα, αν σκοπεύουμε να ενισχύσουμε μερικούς μαθητές που παρουσιάζουν δυσκολίες σε συγκεκριμένα διδακτικά αντικείμενα, μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα προφίλ χρηστών, να επιλέξουμε εκείνες τις δραστηριότητες που θεωρούμε ότι θα τους βοηθήσουν και να επιτρέψουμε την πρόσβαση μόνο σε αυτές. Αν η τάξη μας έχει 4 ομάδες των 6 παιδιών, μπορούμε να δημιουργήσουμε με τη Διαχείριση 24 χρήστες, να τους ομαδοποιήσουμε όπως ακριβώς είναι στην τάξη και να ορίσουμε σε ποιες δραστηριότητες θα έχουν πρόσβαση. Στο τέλος θα έχουμε, μέσω των αναφορών, μία πλήρη εικόνα για το βαθμό επίτευξης των στόχων κάθε δραστηριότητας από κάθε μαθητή, στην πε-

ρίττωση που επιδιώκουμε την ενίσχυση αδύναμων μαθητών ή των μελών κάθε ομάδας όταν κάνουμε ομαδοσυνεργατική διδασκαλία.

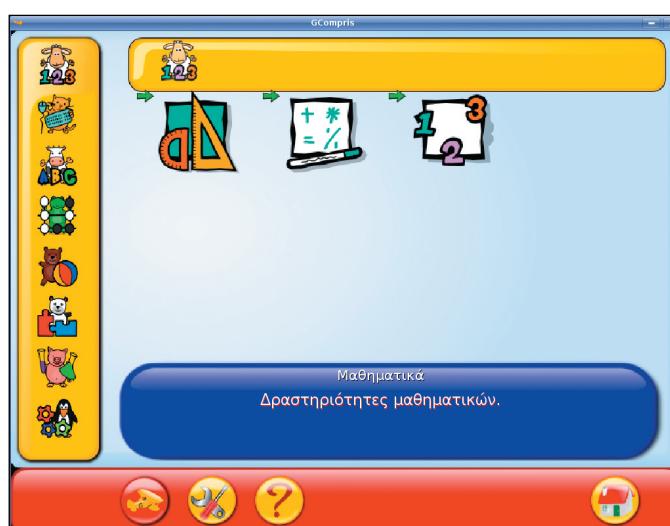
Όπως είπαμε, η εφαρμογή είναι πολύγλωσση, όσον αφορά τόσο στα κείμενα όσο και στους διαθέσιμους ήχους.



**Μερικά από τα εργαλεία διαχείρισης: δημιουργία τάξεων, χρηστών, ομάδων, προφίλ, επιλογή δραστηριοτήτων, εμφάνιση αναφορών κ.ά.**

αφού μπορούν να αλλάξουν τη γλώσσα που χρησιμοποιεί η εφαρμογή και να επιλέξουν αυτή που διδάσκουν, προκειμένου να βελτιώσουν τις γνώσεις των μαθητών. Η συνεργασία μεταξύ του δασκάλου της τάξης και του καθηγητή ξέρνης γλώσσας μπορεί να οδηγήσει στη

## “ΤΟ GCOMPRIS ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΦΑΝΕΙ ΧΡΗΣΙΜΟ ΚΑΙ ΣΤΟΥΣ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ, ΑΦΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΆΛΛΑΞΟΥΝ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ.”



**Αριθμητικές πράξεις και γεωμετρία...**

Από τη Διαχείριση μπορούμε να αλλάξουμε τη γλώσσα και τους ήχους της εφαρμογής, ώστε να δημιουργήσουμε ξενόγλωσσο περιβάλλον. Δεδομένου ότι στο δημοτικό σχολείο διδάσκονται ήδη δύο ξένες γλώσσες, το GCompris μπορεί να φανεί εξαιρετικά χρήσιμο στους καθηγητές έξων γλωσσών, έντι γλώσσα.

Συνοψίζοντας, το GCompris διαθέτει χαρακτηριστικά που το καθιστούν εύχορτο και φιλικό: η διαδικασία εκμάθησης και κατανόησης των βασικών παραμέτρων είναι εύκολη από παιδιά του δημοτικού σχολείου, ενώ η λειτουργία του δεν παρουσιάζει δυσκολίες. Αν χρησιμοποιηθεί από καθορισμένους χρήστες για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων, τότε μπορεί να αποδειχθεί αποτελεσματικό, αποδοτικό και να παρέχει ικανοποίηση στους χρήστες του. Βασικό πλεονέκτημά του είναι ότι είναι δωρεάν και μπορεί να ληφθεί από το Διαδίκτυο ελεύθερα, με μόνη υποχρέωση την τήρηση των όρων της άδειας GPL στην οποία υπόκειται.

## ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

■ Η ιστοσελίδα του GCompris: <http://gcompris.net/en->

■ Το project στο Sourceforge: <http://sourceforge.net/projects/gcompris>

■ Κριτήρια αξιολόγησης εκπαιδευτικού πλοιούματος: <http://www.netschoolbook.gr/edsoft-criteria.html>

■ Ψυχαγωγική εκμάθηση μέσω ΕΛΛΑΚ: <http://tinyurl.com/2wjtrh>

■ Συνέντευξη του Bruno Coudoin στο Blue-GNU: <http://tinyurl.com/2vvxm8>

■ Τα πάντα για το edutainment πλοιούματος στη Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Edutainment>