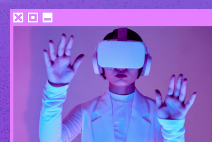


Εικονικοί Κόσμοι

(ποσοστά χρήσης και αποδοχής τους στην εκπαιδευτική διαδικασία-απόψεις εκπαιδευτικών)



Από τις έρευνες των Jarmon et al., 2007 . Rutten, N., Van Joolingen, W. R., & Van Der Veen, J. T., 2012 . Κούρου, 2017 προκύπτει:

Μόνο το 23% των εκπαιδευτικών δευτεροβάθμιας έχουν χρησιμοποιήσει στο παρελθόν εικονικούς κόσμους στη διδασκαλία τους (Κούρου, 2017).

Ο πιο δημοφιλής Εικονικός Κόσμος

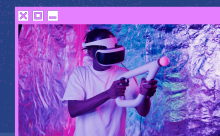


Second Life . Πάνω από το 55% των εκπαιδευτικών τον ανάδειξαν ως δημοφιλέστερο (Jarmon et al., 2007 . Rutten, N. et al, 2012 . Κούρου, 2017).

Αποδοχή Εικονικών Κόσμων



Πάνω από το 80% των εκπαιδευτικών δευτεροβάθμιας θεωρούν πως οι Ε.Κ ευνοούν τη συνεργατική και εμπειρική μάθηση και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών (Jarmon et al., 2007 . Rutten, N. et al, 2012 . Κούρου, 2017)



Μαθήματα όπου οι Εικονικοί Κόσμοι χρησιμοποιούνται συχνότερα



Μαθηματικά	50%
Πληροφορική	21%
Λογοτεχνία	10%
Φυσική	7,1%

(Κούρου, 2017)

