

Τ.Ε.Ι ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

Σχολή Επαγγελματών Υγείας και Πρόνοιας

Τμήμα Κοινωνικής Εργασίας

Mobile εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο

Αρδάμη Μαρία

Φακίδη Μαρία

Υπεύθυνη Καθηγήτρια : Μαυρουδή Σεφερίνα

Πάτρα -2019

Περίληψη

Η τεχνολογία τα τελευταία χρόνια έχει γίνει αναπόσπαστο κομμάτι στην καθημερινότητα των ανθρώπων. Οι υπολογιστές, τα κινητά τηλέφωνα, οι ταμπλέτες, υπάρχουν σε κάθε σπίτι και χρησιμοποιούνται συνεχώς, τόσο από τους ενήλικες όσο και από τα παιδιά, ακόμα και μικρής ηλικίας. Παράλληλα οι εφαρμογές τις οποίες υποστηρίζουν τα τεχνολογικά αυτά μέσα αναπτύσσονται συνεχώς και ποικίλουν ως προς τη θεματολογία τους και τις δυνατότητές τους.

Η νέα αυτή τεχνολογική πραγματικότητα έχει ως αποτέλεσμα την ολοένα και μεγαλύτερη χρήση τέτοιου είδους εφαρμογών στην Κοινωνική Εργασία για την διευκόλυνση των επαγγελματιών αλλά και των εξυπηρετούμενών τους. Πολλές από τις εφαρμογές που έχουν αναπτυχθεί, έχουν ως στόχο να υποβοηθήσουν και να διευκολύνουν τους γονείς στο ρόλο τους σε καθημερινή βάση, βελτιώνοντας έτσι την ποιότητα ζωής τους. Μέσω της ποικιλίας των εφαρμογών που διατίθενται, ο γονέας έχει τη δυνατότητα εύρεσης διαφόρων τρόπων προσέγγισης των παιδιών ανάλογα με τις ανάγκες του και το σκοπό που θέλει να επιτύχει.

Οι εφαρμογές που έχουν αναπτυχθεί και κυκλοφορούν, δωρεάν ή με χρέωση για τους χρήστες τους, με στόχο την υποβοήθηση του γονεϊκού ρόλου αφορούν ένα ευρύ φάσμα θεματολογίας. Ειδικότερα, υπάρχουν εφαρμογές για χρήση από τα ίδια τα παιδιά με σκοπό την εκπαίδευσή τους, την υποστήριξη στη μάθηση, την ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους, την ψυχαγωγία τους. Ακόμα, εφαρμογές που απευθύνονται σε γονείς που έχουν ως στόχο την ενημέρωσή τους, την εκπαίδευσή τους, την υποστήριξή τους σε θέματα που αφορούν τα παιδιά τους. Τέλος, έχουν δημιουργηθεί εφαρμογές για υποστήριξη γονέων και παιδιών με αναπτυξιακές διαταραχές, μαθησιακές διαταραχές και διαταραχές διάθεσής ή/και συναισθήματος.

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε συμπληρωματικά με το βιβλιογραφικό κομμάτι της εργασίας ανέδειξε, όχι μόνο ότι η τεχνολογία και τα μέσα της χρησιμοποιούνται από γονείς και παιδιά με στόχο την διευκόλυνσή τους, αλλά και ότι υπάρχει μια γενικότερη διάθεση αύξησης της χρήσης της για τέτοιο σκοπό.

Το γεγονός αυτό σε συνδυασμό με την συνεχώς αυξανόμενη δημιουργία, κυκλοφορία και χρήση εφαρμογών που υποστηρίζουν και υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο καθιστά φανερή την σημασία της τεχνολογίας στην ζωή των χρηστών της αλλά και την επιρροή που αυτή ασκεί στην καθημερινότητά τους.

Λέξεις κλειδιά: γονεϊκός ρόλος, mobile εφαρμογές , τεχνολογία , κοινωνική εργασία ,

Abstract

Technology has become an integral part of everyday life in recent years. Computers, mobile phones, tablets are in every home and are used constantly by both adults and children, even young people. At the same time, the applications supported by these technological tools are constantly developing and vary in their themes and capabilities. This new technological reality has resulted in the growing use of such applications in Social Work to facilitate professionals and their carers. Many of the applications that have been developed are aimed at helping and facilitating parents in their role on a daily basis, thus improving their quality of life. Through the variety of applications available, the parent has the ability to find different ways of approaching children according to their needs and the purpose they want to achieve. Apps that have been deployed and released, free of charge or for a fee to their users, with the aim of assisting the parental role, relate to a wide range of themes. In particular, there are applications for use by the children themselves to educate, support learning, develop their skills, and entertain them. Still, applications targeted at parents aiming at updating, educating, supporting their children's issues. The research carried out in addition to the bibliographic part of the work has highlighted not only that technology and its means are used by parents and children to facilitate them, but also that there is a general willingness to increase its use for such a purpose. This, combined with the ever-growing creation, circulation and use of applications that support and support the parental role, makes it clear the importance of technology to the lives of its users and the influence it exerts on their everyday life.

Key words : parental role , mobile apps , technology , social work

Πίνακας Περιεχομένων

Περίληψη	2
Abstract	4
Εισαγωγή.....	10
ΟΡΙΣΜΟΙ.....	12
A ΜΕΡΟΣ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ.....	16
Κεφάλαιο 1 Εννοιολογικοί προσδιορισμοί.....	17
1.1 Έξυπνο κινητό τηλέφωνο (smartphone)	17
1.2 Εφαρμογή έξυπνου κινητού (Mobile Application).....	18
Κεφάλαιο 2 Κοινωνική εργασία και τεχνολογία mobile εφαρμογών.....	19
Κεφάλαιο 3 Πλεονεκτήματα των εφαρμογών.....	22
3.1 Βελτίωση των κινητικών δεξιοτήτων	22
3.2 Διδάσκει αιτία και αποτέλεσμα.....	22
3.3 Άμεση πρόσβαση από οποιαδήποτε συσκευή.....	22
3.4 Δυνατότητα χρήσης ανεξαρτήτου τοποθεσίας.....	23
3.5 Συμβατές με όλα τα λειτουργικά συστήματα.....	23
3.6 Τεχνολογική ευαισθητοποίηση και ενίσχυση των δεξιοτήτων μάθησης.....	23
3.7 Νέο, βελτιωμένο περιβάλλον.....	23
3.8 Φιλικότητα προς τον χρήστη.....	24
Κεφάλαιο 4 Μειονεκτήματα	25
4.1 Χρήση της εφαρμογής εκτός διαδικτύου	25
4.2 Αδυναμία χρήσης χωρίς σύνδεση στο διαδίκτυο.....	25
4.3 Προσωπικά δεδομένα.....	25
4.4 Απουσία προσωπικής επαφής/	26
4.5 Δισταγμός χρήσης από τους επαγγελματίες.....	26
4.6 Παραπλανητικές εφαρμογές	27
Κεφάλαιο 5 Εφαρμογές.....	28
5.1 Εφαρμογές μνήμης και λογικής	28
5.1.1 Περιπέτεια στη Χώρα της Λογικής για παιδιά (ΔΕΠΥ)	28
5.1.2 Μνήμη: παιχνίδια για παιδιά 4+ δεπυ	29
5.1.3 Baby puzzle.....	31
5.1.4 Παιδικά Παζλ Μαθαίνω να Ιχνογραφώ & να Μετρώ με Αυτοκίνητα.....	31
5.1.5 Color4	32
5.1.6 Game kids	33
5.1.7 Jigsaw Puzzle	34
5.1.8 Λάμψη- κομμάτι του Παζλ	34

5.1.9 Thinkrolls	35
5.1.10 Κρυμμένα αντικείμενα- Παιδική χαρά.....	36
5.1.11 Funny Food.....	36
5.1.12 Παιχνίδι- Γρήγορα μαθηματικά	37
5.1.13 Preschool Adventures 2.....	37
5.1.14 Παιχνίδι μνήμης για τα παιδιά	39
5.1.14 Logic and spatial intelligence.....	39
5.1.15 Μαθαίνω τα χρώματα	40
5.2 Εκπαιδευτικές Εφαρμογές	41
5.2.1 Η Γη την Tinybor	42
5.2.2 Το Ανθρώπινο Σώμα.....	43
5.2.3 Φυτά.....	44
5.2.4 Καιρός από την Tinybor.....	45
5.2.5 Σπίτια	46
5.2.6 ΕΡΥΘΡΟΣ ΣΤΑΥΡΟΣ – Πρόληψη ατυχημάτων και πρώτες βοήθειες για αγόρια και κορίτσια.....	47
5.2.7 ZingyLand app- Εκπαιδευτικά βιβλία και παιχνίδια.....	48
5.2.8 12 Θεοί - Ο Ξεφτέρης και οι 12 θεοί του Ολύμπου	49
5.2.9 Cyberkid.....	50
5.2.10 Ο Ξεφτέρης στη Χώρα των Γραμμάτων	51
5.2.11 Ουρανοξύστες από την Tinybor.....	52
5.2.12 Toca Life: Farm	53
5.2.13 Toca Life: Hospital	53
5.2.14 Θηλαστικά από την Tinybor.....	54
5.2.15 Ηλιακό σύστημα απο την Tinybor	55
5.2.16 Cleaning House	56
5.2.17 My dentist game.....	57
5.2.18 All-In-One Kids Learning App : Educational Game	58
5.2.19 Children Basic Rules of Safety	58
5.2.20 Child Safety Say No To Bad Touch, Learn Good Touch	59
5.3 Εφαρμογές για γονείς.....	60
5.3.1 Kids Place - Parental Control.....	60
5.3.2 Βρεφική Φροντίδα & Ανάπτυξη.....	61
5.3.3 Rainbow - Journal & Activities.....	62
5.3.4 Lullaby for baby.....	63
5.3.5 Child Psychology	64

5.3.6 e – Παραμύθια.....	65
5.3.7 White Noise Baby Sleep Sounds.....	66
5.3.8 Baby Sleep Instant	66
5.3.9 Don't cry my baby	67
5.3.10 ChildcareHelper	67
5.3.11 Visual Schedule.....	69
5.3.12 Parentune Parenting Community	70
5.3.13 Bebbapp Baby tracker.....	71
5.3.14 Nursing Timer Tracker.....	72
5.3.15 Baby Monitor / Baby Alarm	73
5.3.16 My Baby Prescription	74
5.4 Ψυχαγωγικές εφαρμογές	75
5.4.1 Ντύνω την κούκλα μου	75
5.4.2 LEGO City Game.....	76
5.4.3 Φιδάκι επιτραπέζιο.....	77
5.4.4 Κρεμάλα.....	77
5.4.5 My Om Nom.....	78
5.4.6 Τουβλάκια	79
5.4.7 Τρίλιζα (online).....	80
5.4.8 Fruits and vegetables for kids	80
5.4.9 Δως μου το χέρι σου	81
5.4.10 6 Εικόνες.....	81
5.4.11 7 Λέξεις.....	82
5.4.12 Μεντέλια	82
5.4.13 Ταιριάζω και μαθαίνω: οι Θεοί του Ολύμπου	83
5.4.14 Dr. Panda Εστιατόριο 2.....	83
5.4.15 PS VITA pets puppy parlour.....	84
5.4.16 Μου το Tinybop.....	84
5.4.17 Monopoly for iPad	84
5.4.18 Σαφάρι, άγρια ζωή και άγρια ζώα.....	85
5.4.19 Minion Rush.....	85
5.4.20 Builder game	86
5.4.21 Christmas Walks! Παιχνίδια με ντύσιμο, μακιγιάζ και κομμωτική.....	86
5.4.22 Το μαγικό μολύβι της Χαράς.....	87
5.4.23 Το σκαντζοχοιράκι.....	88
5.4.24 Παιδικά τραγούδια.....	88

5.4.25 Βιβλίο ζωγραφικής για Μένα.....	89
5.4.26 Little Firestation	89
5.4.27 Παιδικό πιάνο για παιδιά	90
5.4.28 Παιχνίδια για 2- Match fast.....	90
5.4.29 Smurfs' Village.....	92
5.4.30 Παραμύθια Συλλογή	93
5.4.31 Εργοστάσιο Παραγωγής Ρομπότ.....	93
5.4.32 Διαλογή και μάθηση για παιδιά	94
5.5 Εφαρμογές για μαθητές.....	96
5.5.1 Μάθε την προπαίδεια με τον Άγιο Βασίλη	96
5.5.2 Fun English Μάθε Αγγλικά.....	97
5.5.3 Άλφα Βήτα	98
5.5.4 Παιδιά μαθαίνουν ξένες γλώσσες	99
Κεφάλαιο 6 Εφαρμογές για «ειδικές» κατηγορίες.....	100
6.1 Αναπτυξιακές διαταραχές	100
6.1.1 Autism Therapy with MITA	101
6.1.2 Visual schedules and social stories	102
6.1.3 ABA DrOmnibus HOME.....	103
6.1.4 Autism -How to help your child.....	104
6.1.5 Samsung look at me	105
6.1.6 AAC Autism Talk Now	105
6.2 Μαθησιακές διαταραχές	107
6.2.1 Eye games, Dyslexia	108
6.2.2 Dyslexia Disease	108
6.2.3 What is Dyslexia?	109
6.2.4 Story Place	110
6.2.5 Dyscalculator	111
6.2.6 Συλλαβίζω Ελληνικά.....	112
6.3 Διαταραχές διάθεσης.....	113
6.3.1 Happier.....	114
6.3.2 Cheers	115
6.3.3 Rdio.....	115
6.4 Διαταραχές συναισθήματος	117
6.4.1 Anxiety Free.....	119
6.4.2 Breathe2Relax.....	120
B ΜΕΡΟΣ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ	121

Κεφάλαιο 7 Έρευνα	122
7.1 Σκοπός της Έρευνας	122
7.2 Ερευνητικοί Άξονες και Ερωτήματα	122
7.3 Μεθοδολογία Έρευνας	122
7.4 Κωδικοποίηση και Ανάλυση των Ποιοτικών Δεδομένων	123
7.5 Παρουσίαση Αποτελεσμάτων Έρευνας	126
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	129
Βιβλιογραφικές αναφορές.....	134
Διαδικτυακές Βιβλιογραφικές Αναφορές.....	134
Παράρτημα II: Παρουσίαση Θέματος.....	137
Παράρτημα III: Καταγραφή Συνεντεύξεων	156

Εισαγωγή

Στη καθημερινότητα μας η χρήση του διαδικτύου έχει εισέλθει στη ζωή μας σε βαθμό που θεωρείται απαραίτητη. Το διαδίκτυο είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο το οποίο έχει αναβαθμίσει την ποιότητα ενημέρωσης ψυχαγωγίας και διευκόλυνσης στην εποχή μας.

Η χρήση έξυπνων κινητών τηλεφώνων, ηλεκτρονικού υπολογιστή και ταμπλετών λόγω της ραγδαίας εξέλιξης της τεχνολογίας έχει καταστεί αναγκαία. Λόγω των γρήγορων ρυθμών και των αυξημένων αναγκών της καθημερινής ζωής η δημιουργία διαδικτυακών εφαρμογών έχει συμβάλλει στη βελτίωση του τρόπου ζωής και στη διευκόλυνση αυτής.

Λόγω της ευκολίας που προσφέρεται από την ανάπτυξη των τεχνολογικών μέσων και του διαδικτύου παρέχεται η δυνατότητα πρόσβασης σε ένα μεγάλο και ποικίλο εύρος διαδικτυακών εφαρμογών.

Η χρήση της τεχνολογίας και του διαδικτύου έχει ενταχθεί και στη καθημερινότητα των γονέων, της οποίας σκοπός είναι να διευκολύνει το ρόλο του. Μέσω της ποικιλίας των εφαρμογών που διατίθενται ο γονέας έχει τη δυνατότητα εύρεσης διαφόρων τρόπων προσέγγισης των παιδιών ανάλογα με τις ανάγκες του και το σκοπό που θέλει να επιτύχει.

Είναι σημαντικό να αναφερθούν οι εφαρμογές οι οποίες απευθύνονται σε παιδιά με σκοπό την εκπαίδευσή τους, την υποστήριξη στη μάθηση, την ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους, την ψυχαγωγία τους. Ακόμα, εφαρμογές που απευθύνονται σε γονείς που έχουν ως στόχο την ενημέρωσή τους, την εκπαίδευσή τους, την υποστήριξή τους σε θέματα που αφορούν τα παιδιά τους. Επίσης έχουν δημιουργηθεί εφαρμογές για υποστήριξη γονέων και παιδιών με αναπτυξιακές διαταραχές, μαθησιακές διαταραχές και διαταραχές διάθεσής ή/και συναισθήματος. Η παρούσα εργασία πραγματεύεται τη χρήση εφαρμογών για κινητά, υπολογιστές και ταμπλέτες από γονείς και παιδιά, με στόχο την υποβοήθηση και διευκόλυνση των γονέων στον απαιτητικό τους ρόλο. Ειδικότερα :

Στο πρώτο κεφάλαιο επεξηγούνται ορισμένοι εννοιολογικοί προσδιορισμοί που συναντώνται αναφορικά με το θέμα αυτό και οι οποίοι είναι χρήσιμοι για την κατανόηση της εργασίας.

Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στην χρήση της τεχνολογίας mobile εφαρμογών στην κοινωνική εργασία, την χρησιμότητα, τη σημασία και τα ζητήματα που προκύπτουν. Ακόμα, σχολιάζεται η χρήση των εφαρμογών αυτών από γονείς και παιδιά.

Στο τρίτο και τέταρτο κεφάλαιο της εργασίας αναπτύσσονται ορισμένα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της χρήσης της τεχνολογίας και των εφαρμογών της.

Στο πέμπτο κεφάλαιο γίνεται μια εκτεταμένη παρουσίαση ανά θεματολογία των διάφορων εφαρμογών που κυκλοφορούν και υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο.

Το έκτο κεφάλαιο περιλαμβάνει την αναζήτηση των εφαρμογών , την δοκιμή τους, ακολούθησε η καταγραφή και η κατηγοριοποίηση καθώς και τον τρόπο διεξαγωγής της έρευνας που πραγματοποιήθηκε. Η ανάλυση των δεδομένων που συλλέχθηκαν και η παρουσίαση των αποτελεσμάτων της.

Τέλος, στο έβδομο κεφάλαιο παρατίθενται τα συμπεράσματα και ορισμένοι προβληματισμοί που προέκυψαν μέσα από την βιβλιογραφική ανασκόπηση και την έρευνα.

ΟΡΙΣΜΟΙ

Application: Ένα πρόγραμμα εφαρμογής (μερικές φορές συντομευμένο σε εφαρμογή) είναι οποιοδήποτε πρόγραμμα που έχει σχεδιαστεί για να εκτελεί μια συγκεκριμένη λειτουργία απευθείας για τον χρήστη ή, σε ορισμένες περιπτώσεις, για ένα άλλο πρόγραμμα εφαρμογής

VoiceOver: Ο αναγνώστης οθόνης για iOS συσκευές.

World Wide Web: είναι ένα ανοιχτό σύστημα διασυνδεδεμένων πληροφοριών και πολυμεσικού περιεχομένου, που επιτρέπει στους χρήστες του Διαδικτύου να αναζητήσουν πληροφορίες μεταβαίνοντας από ένα έγγραφο στο άλλο.

Windows: Λειτουργικό σύστημα για προσωπικούς υπολογιστές και διακομιστές.

Android: Το λειτουργικό σύστημα Android είναι ένα λειτουργικό σύστημα ανοιχτού κώδικα, το Android είναι ανοικτού κώδικα, που σημαίνει ότι οι προγραμματιστές μπορούν να τροποποιήσουν και να προσαρμόσουν το λειτουργικό σύστημα για κάθε τηλέφωνο και χρησιμοποιείται κυρίως σε κινητές συσκευές. Συντάχθηκε πρωτίστως σε Java και βασίστηκε στο λειτουργικό σύστημα Linux, αναπτύχθηκε αρχικά από την Android Inc. και τελικά αγοράστηκε από την Google το 2005. Το λειτουργικό σύστημα Android συμβολίζεται με ένα πράσινο λογότυπο Android Robot. Τα προγράμματα Android είναι γραμμένα σε Java

ios: Το iOS είναι ένα κινητό λειτουργικό σύστημα που αναπτύχθηκε από την Apple. Το iOS τρέχει αυτή τη στιγμή στο iPhone, το iPod touch και το iPad.

Όπως τα σύγχρονα λειτουργικά συστήματα για επιτραπέζιους υπολογιστές, το iOS χρησιμοποιεί γραφικό περιβάλλον χρήστη ή GUI. Ωστόσο, δεδομένου ότι είναι ένα

κινητό λειτουργικό σύστημα, το iOS σχεδιάζεται γύρω από την οθόνη αφής, αντί για πληκτρολόγιο και ποντίκι

smartphone: Ένα smartphone είναι ένα κινητό τηλέφωνο με ενσωματωμένο υπολογιστή και άλλα χαρακτηριστικά που δεν συνδέονται αρχικά με τηλέφωνα, όπως ένα λειτουργικό σύστημα, περιήγηση στο Web και η δυνατότητα εκτέλεσης εφαρμογών λογισμικού.

Play Store: Διαδικτυακό κατάστημα που επιτρέπει τη λήψη apps, παιχνιδιών, βιβλίων κ.α. δωρεάν ή με πληρωμή.

Application Store: Πρόκειται για ένα διαδικτυακό κατάστημα στο οποίο μπορεί να εισέρθει κάποιος μέσω του κινητού τηλεφώνου ή της ταμπλέτας του και να κατεβάσει δωρεάν ή με πληρωμή κάθε είδους εφαρμογή. Τα δύο μεγαλύτερα καταστήματα εφαρμογών είναι το Play Store και το App Store

Διαδίκτυο/wifi : Η τυπική τεχνολογία ασύρματου τοπικού δικτύου (WLAN) για τη σύνδεση ηλεκτρονικών υπολογιστών και μυριάδων ηλεκτρονικών συσκευών και με το Διαδίκτυο. Το Wi-Fi είναι η ασύρματη έκδοση ενός ενσύρματου δικτύου Ethernet και συνήθως αναπτύσσεται μαζί με αυτό

I tunes: Το iTunes είναι ένα πρόγραμμα αναπαραγωγής ήχου που αναπτύχθηκε από την Apple Computer. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το iTunes για να εισάγετε τραγούδια από CD, καθώς και άλλα αρχεία ήχου από το σκληρό σας δίσκο. Το πρόγραμμα μπορεί επίσης να κατεβάσει τραγούδια (με μικρή χρέωση) από το iTunes Music Store. Ενώ τα τραγούδια είναι τα πιο συνηθισμένα αρχεία που παίζονται από το iTunes, μπορείτε επίσης να αναπαράγετε αρχεία ομιλούμενων λέξεων, όπως βιβλία ήχου ή άλλες εγγραφές. Το iTunes διαθέτει επίσης μια επιλογή ραδιοφώνου που σας επιτρέπει να παίζετε ζωντανές ροές ραδιοφώνου στο Διαδίκτυο από διάφορους σταθμούς.

mobile: Ο όρος χρησιμοποιήθηκε αρχικά στη δεκαετία του 1980 για να περιγράψει τους υπολογιστές που θα μπορούσατε να πάρετε μαζί σας και να χρησιμοποιήσετε ενώ βρίσκεστε εν κινήσει. Αυτές οι συσκευές τελικά έγιναν μικρές και αρκετά ελαφρές ώστε να χωρούν στην αγκαλιά σας και ήταν γνωστές ως φορητοί υπολογιστές. Για πολλά χρόνια, τα "κινητά" διέφεραν μεταξύ των επιτραπέζιων υπολογιστών και των φορητών ομολόγων τους.

operating system: Ένα λειτουργικό σύστημα ή "λειτουργικό σύστημα" είναι ένα λογισμικό που επικοινωνεί με το υλικό και επιτρέπει την εκτέλεση άλλων προγραμμάτων. Αποτελείται από λογισμικό συστήματος ή τα βασικά αρχεία που χρειάζεται ο υπολογιστής σας για εκκίνηση και λειτουργία. Κάθε επιτραπέζιος υπολογιστής, tablet και smartphone περιλαμβάνει ένα λειτουργικό σύστημα που παρέχει βασικές λειτουργίες για τη συσκευή

SMS (Short Message Service): Υπηρεσία της κινητής τηλεφωνίας, με την οποία ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αποστείλει ή να παραλάβει σύντομο γραπτό μήνυμα από άλλους χρήστες, στην οθόνη του κινητού του τηλεφώνου.

TalkBack : Ο αναγνώστης οθόνης της Google, ο οποίος περιλαμβάνεται στις συσκευές Android.

App Extension: Επέκταση application.

google: Η Google είναι η πιο δημοφιλής μηχανή αναζήτησης στον κόσμο

Α ΜΕΡΟΣ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ

Κεφάλαιο 1 Εννοιολογικοί προσδιορισμοί

1.1 Έξυπνο κινητό τηλέφωνο (smartphone)

Οι ραγδαίες εξελίξεις στην τεχνολογία δημιούργησαν μια νέα φορητή συσκευή επικοινωνίας που συνδυάζει τις δυνατότητες των κινητών τηλεφώνων και των ηλεκτρονικών υπολογιστών σε μέγεθος τσέπης. Τα smartphones είναι φορητές, κινητές συσκευές, με προηγμένες δυνατότητες που βασίζονται σε ολοκληρωμένα λειτουργικά συστήματα (Carroll & Heiser, 2010).

Τα σημερινά μοντέλα προσφέρουν δυνατότητες αναπαραγωγής πολυμέσων, λήψης φωτογραφιών και βίντεο υψηλής ανάλυσης, πλοήγησης μέσω GPS (Global Position System) και γρήγορη πρόσβαση στο διαδίκτυο μέσω Wi-Fi ή 3G και 4G τεχνολογίας. Βασικό χαρακτηριστικό τους είναι η δυνατότητα εγκατάστασης και χρήσης προηγμένων εφαρμογών, οι οποίες είναι βασισμένες σε μια συγκεκριμένη πλατφόρμα. Τα smartphones «τρέχουν» ολόκληρο λειτουργικό σύστημα προσφέροντας μια πλατφόρμα την οποία μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι προγραμματιστές για να αναπτύξουν εφαρμογές. Τα πιο κοινά λειτουργικά συστήματα για smartphones είναι το Android, το BlackBerry, το iOS, το Symbian OS, το Windows Phone και διάφορες ενσωματωμένες Linux διανομές όπως το Maemo και το MeeGo (Νοδαράκης, 2012).

1.2 Εφαρμογή έξυπνου κινητού (Mobile Application)

Στα ελληνικά, ο όρος mobile application μεταφράζεται ως εφαρμογή έξυπνου κινητού. Σύμφωνα με τον επίσημο ορισμό της technopedia , ο όρος αναφέρεται σε κάθε εφαρμογή λογισμικού που σχεδιάζεται για να είναι συμβατή με φορητές συσκευές, όπως τα tablet και τα έξυπνα κινητά τηλέφωνα. Οι εφαρμογές είναι μικρές και ατομικές μονάδες λογισμικού με περιορισμένες λειτουργίες και παρέχουν στους χρήστες τους παρόμοιες υπηρεσίες με αυτές του υπολογιστή.

Μιλώντας για κινητές εφαρμογές αναφερόμαστε σε εφαρμογές που αφορούν ηλεκτρονικές συσκευές όπως smartphones, tablets κ.τ.λ. Το έξυπνο τηλέφωνο ή αλλιώς smartphone είναι μια συσκευή με ένα λειτουργικό που προσφέρει περισσότερες δυνατότητες από ένα κοινό κινητό τηλέφωνο. Με την πάροδο του χρόνου προστίθενται όλο και περισσότερες εφαρμογές όπως φωτογραφικές μηχανές, μονάδες πλοήγησης, παιχνίδια με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί μια πολυχρηστική συσκευή. Πληθώρα σύγχρονων περιλαμβάνουν οθόνες υψηλής ανάλυσης και μηχανές αναζήτησης οι οποίες εμφανίζουν τυποποιημένες ιστοσελίδες, καθώς και βελτιστοποιημένες ιστοσελίδες για κινητά. Η πρόσβαση σε δεδομένα υψηλής ταχύτητας παρέχεται μέσω wi-fi είτε μέσω δικτύων κινητής τηλεφωνίας όπως είναι το 3G και πλέον το 4G. Τα τελευταία χρόνια, η ταχεία ανάπτυξη στην αγορά εφαρμογών για κινητά και στο εμπόριο κινητών έχει αποτελέσει οδηγό για την ευρεία υιοθέτηση των smartphones. Τα λειτουργικά συστήματα (Operating Systems) των κινητών τηλεφώνων που χρησιμοποιούνται από τα smartphones περιλαμβάνουν το Android της Google, το Ios της Apple, το Symbian και το Windows Phone της Nokia και το Blackberry της Samsung. Τέτοιου είδους λειτουργικά συστήματα και εφαρμογές μπορούν να εγκατασταθούν σε πολλά διαφορετικά μοντέλα συσκευών, όχι απαραίτητα κινητών τηλεφώνων αλλά κάθε είδους ηλεκτρονική συσκευή.

Κεφάλαιο 2 Κοινωνική εργασία και τεχνολογία mobile εφαρμογών.

«Έχει σημειωθεί ραγδαία αύξηση στην υιοθέτηση της τεχνολογίας επικοινωνίας στην καθημερινή ζωή τα τελευταία πέντε χρόνια. Τόσο οι νέοι όσο και οι ενήλικες βασίζονται στις τεχνολογίες επικοινωνίας για ψυχαγωγία, πληροφορίες και κοινωνικές συνδέσεις (Mishna, Bogo, Root, Sawyer, & Khoury-Kassabri, 2012). Οι τεχνολογίες επικοινωνίας είναι εργαλεία που υποστηρίζουν την παραγωγή γνώσεων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων. Έτσι, υπάρχουν σημαντικές συνέπειες αξίας για την πρακτική κοινωνικής εργασίας (Cwikel & Cnaan, 1991, Kreuger & Stretch, 2000) . Ο ρόλος του κοινωνικού λειτουργού εξελίσσεται και οι κοινωνικοί λειτουργοί πρέπει να προσαρμοστούν στις αλλαγές της πρακτικής κοινωνικής εργασίας στην εποχή της τεχνολογίας (Social Work and Technology, 2013)». Η κοινωνική εργασία βασίζεται στην ανθρώπινη αλληλεπίδραση και αποτέλεσμα αυτού είναι η απροθυμία της υιοθέτησης και η αποδοχή της τεχνολογίας από τους κοινωνικούς λειτουργούς δεν προκαλεί έκπληξη. Ωστόσο, η τεχνολογία μπορεί στην πραγματικότητα να ενισχύσει την πρακτική στη κοινωνική εργασία και να ενδυναμώσει τις εφαρμογές της. Για παράδειγμα, μπορούμε να προσεγγίσουμε ανθρώπους σε αγροτικές περιοχές που δεν μπορούσαμε να φτάσουμε στο παρελθόν, να εξουσιοδοτήσουμε τους πελάτες να παρακολουθούν τις διαθέσεις τους έξω από τις συνεδρίες, να έχουν δεδομένα σε πραγματικό χρόνο για να κάνουν συνδέσεις με παιδιά στο φάσμα του αυτισμού, να αξιολογηθούν οι ιδέες αυτοκτονίας, η παρακολούθηση των καταστάσεων οικιακής βίας σε πραγματικό χρόνο. Ο Εθνικός Σύνδεσμος Κοινωνικών Λειτουργών ΗΠΑ (NASW) συνεργάστηκε με την Association of Social Work Boards (ASWB) και δημιούργησαν ένα κώδικα δεοντολογίας. Ο Κώδικας Δεοντολογίας του NASW έχει σκοπό να χρησιμεύσει ως οδηγός για την καθημερινή επαγγελματική συμπεριφορά των κοινωνικών λειτουργών. Ο Κώδικας περιλαμβάνει τέσσερα τμήματα: Το πρώτο τμήμα, "Προοίμιο", συνοψίζει την αποστολή και τις βασικές αξίες του επαγγέλματος του κοινωνικού έργου. Το δεύτερο τμήμα, «Σκοπός του Κώδικα Δεοντολογίας του NASW», παρέχει μια γενική εικόνα των κύριων λειτουργιών του Κώδικα και ενός σύντομου οδηγού για την αντιμετώπιση των δεοντολογικών ζητημάτων ή των διλημμάτων στην πρακτική κοινωνικής εργασίας. Το τρίτο τμήμα, "Οι αρχές δεοντολογίας", παρουσιάζει ευρείες ηθικές αρχές, βασισμένες στις βασικές αξίες της κοινωνικής εργασίας, οι οποίες ενημερώνουν την πρακτική της κοινωνικής εργασίας. Το τελευταίο τμήμα, "Ηθικά πρότυπα", περιλαμβάνει ειδικά δεοντολογικά πρότυπα που καθοδηγούν τη συμπεριφορά των κοινωνικών λειτουργών και παρέχουν μια βάση για την

εκδίκηση. Με βάση τα παραπάνω η τεχνολογία είναι αποτελεσματική και βοηθητική, δίνοντας την ευκαιρία στους κοινωνικούς λειτουργούς να εφαρμόσουν τις πρακτικές της κοινωνικής εργασίας και να παρέχουν τις υπηρεσίες τους σε ευπαθείς πληθυσμούς / ομάδες. Σύμφωνα με τον Reardon (2010) αν και πολλές βιομηχανίες εφαρμόζουν τεχνολογία η μετάβαση σε προηγμένη τεχνολογία μπορεί να μην είναι εύκολη στην κοινωνική εργασία. Σύμφωνα με προηγούμενες έρευνες, οι κοινωνικοί λειτουργοί αντιστέκονται στην τεχνολογία που επικεντρώνεται κυρίως στη συλλογή δεδομένων, επειδή αντιλαμβάνονται την τεχνολογία αυτή, καθώς δεν βελτιώνουν την ποιότητα ζωής των πελατών ούτε παράγουν αποτελεσματικότερες και αποδοτικότερες υπηρεσίες (Watling & Rogers, 2012) https://books.google.gr/books?id=td4V8eth-7AC&pg=PA91&hl=el&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false.

«Υπάρχει περιορισμένη έρευνα σχετικά με την τεχνολογία και την πρακτική κοινωνικής εργασίας. Συνεπώς, απαιτούνται περαιτέρω έρευνες για να κατανοηθεί πλήρως ο αντίκτυπος της τεχνολογίας ως εργαλείου στην πρακτική κοινωνικής εργασίας (Hill & Ferguson, 2014)».

Η χρήση της κινητής τηλεφωνίας έχει γίνει αναπόσπαστο κομμάτι στη καθημερινότητα των ανθρώπων. Ωστόσο, η έρευνα και η εμπειρία μέχρι τώρα δείχνει ότι η τεχνολογία κινητής εφαρμογής έχει τη δυνατότητα να υποστηρίζει τη σχέση κοινωνικού λειτουργού-πελάτη. Ο τομέας της ψυχικής υγείας τείνει να είναι πιο αργός όσον αφορά την υιοθέτηση της νέας τεχνολογίας από τους άλλους τομείς της υγειονομικής περίθαλψης", λέει ο Adrian Aguilera, PhD, επίκουρος καθηγητής στο Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνιας της Σχολής Κοινωνικής Πρόνοιας του Berkeley. "Αυτό συμβαίνει επειδή η εστίασή μας είναι φυσικά στις σχέσεις με τους πελάτες. Νομίζω ότι κατά κάποιο τρόπο οι κοινωνικοί λειτουργοί απειλούνται από την τεχνολογία και πιστεύουν ότι θα μπορούσε να αποτελέσει εμπόδιο στη διαμόρφωση σχέσεων. Αλλά η αλήθεια είναι ότι η υιοθέτησή της είναι αναπόφευκτη. Η Σχολή Κοινωνικής Εργασίας του Πανεπιστημίου της Νότιας Καλιφόρνιας έχει κάνει ένα βήμα παραπέρα και πρόσφατα εισήγαγε μια νέα εφαρμογή για κινητά που επιτρέπει στους μαθητές να έχουν πρόσβαση σε περιεχόμενο μαθημάτων πολυμέσων και ενδοσχολικά κοινωνικά δίκτυα μέσω του smartphone τους. Πιστεύεται ότι είναι μια από τις πρώτες προσπάθειες να συμπεριληφθεί η ολοκληρωμένη πρόσβαση σε εγγεγραμμένες διαλέξεις, περιεχόμενο μαθήματος, βίντεο και δυνατότητες κοινωνικής δικτύωσης μέσω της τεχνολογίας κινητών εφαρμογών.(Getz, 2012). Οι κοινωνικοί λειτουργοί μπορεί να βρουν ακόμη εφαρμογές για να είναι χρήσιμες για τη δική τους

χρήση. "Υπάρχει μια εφαρμογή λήψης σημείων όπου ο κοινωνικός λειτουργός μπορεί να πάρει μερικές απλές σημειώσεις και να θυμάται τι ειπώθηκε σε μια συνεδρία", λέει ο Gianesin. "Η κάποιοι μπορεί ακόμη και να χρησιμοποιούν, με την άδεια του πελάτη, μια εφαρμογή εγγραφής όπου μπορούν να καταγράψουν μια συνεδρία." Βέβαια πέρα από τους ενήλικες και τους κοινωνικούς λειτουργούς τις εφαρμογές μπορούν να τις χρησιμοποιήσουν και τα παιδιά ανεξαρτήτου ηλικίας. Ο Gianesin αναφέρει ότι οι κοινωνικοί λειτουργοί θα πρέπει να διατηρήσουν την αίσθηση του κατά πόσο η τεχνολογία συμβάλλει στη διευκόλυνση της σχέσης με τον πελάτη και όχι στην επίλυσή του. "Η τεχνολογία εφαρμογών για κινητά είναι ένα θαυμάσιο εργαλείο, αλλά πρέπει να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο και όχι ως κύριο κομμάτι", λέει. "Η όλη ιδέα της εργασίας στον τομέα της ψυχικής υγείας ή ως κλινικός είναι να έχουμε συνειδητή χρήση του εαυτού μας. Εάν ξεπεράσετε αυτό το σημείο, έχετε πρόβλημα. Οι εφαρμογές για κινητά είναι εξαιρετικές, αλλά πρέπει να είστε προσεκτικοί υποστηρίζοντας τη σχέση με τους πελάτες σας και όχι αντικαθιστώντας τους. "

Κεφάλαιο 3 Πλεονεκτήματα των εφαρμογών

3.1 Βελτίωση των κινητικών δεξιοτήτων

Ένα από τα πλεονεκτήματα χρήσης των εφαρμογών από παιδιά είναι η βελτίωση λεπτών κινητικών δεξιοτήτων. Αυτό επιτυγχάνεται από τη συμπλήρωση ορισμένων παζλ, από την παρατήρηση και ολοκλήρωση δραστηριοτήτων , το «ταίριασμα» σχημάτων και χρωμάτων . Λόγω της χρήσης έξυπνου κινητού τηλεφώνου οι εντολές που πρέπει να ακολουθήσει το παιδί βρίσκονται στην οθόνη αφής κάτι που το καθιστά βοηθητικό λόγω του μεγέθους που έχουν οι επιλογές. Σύμφωνα με το παραπάνω το παιδί χρειάζεται να εφαρμόσει προσεκτικά και με παρατηρητικότητα τις εντολές που του δίνονται για να ολοκληρώσει το παιχνίδι- εφαρμογή.

3.2 Διδάσκει αιτία και αποτέλεσμα

Οι εφαρμογές μέσω της συμπλήρωσης διαφόρων δραστηριοτήτων -παιχνιδιών που περιέχουν δύνανται να διδάξουν στο παιδί τον όρο της συνέπειας των επιλογών του. Αυτό επιτυγχάνεται με την ακολουθία των κανόνων του παιχνιδιού.

3.3 Άμεση πρόσβαση από οποιαδήποτε συσκευή

Οι χρήστες των διαδικτυακών εφαρμογών έχουν άμεση προσβασιμότητα στις εφαρμογές που θέλουν να χρησιμοποιήσουν από οποιονδήποτε υπολογιστή ή άλλη συσκευή χωρίς την εγκατάσταση κάποιου επιπρόσθετου λογισμικού. Η μόνη απαραίτητη εφαρμογή είναι ο περιηγητής διαδικτύου ο οποίος είναι προεγκατεστημένος σε όλα τα λειτουργικά συστήματα ακόμα και στις φορητές συσκευές αλλά και στα κινητά τηλέφωνα. Η ιδιότητα αυτή των διαδικτυακών εφαρμογών είναι ιδιαίτερα σημαντική για μεγάλες επιχειρήσεις με πολλούς χρήστες που στην περίπτωση της τοπικής εφαρμογής θα έπρεπε να εγκατασταθεί η εφαρμογή σε κάθε ένα υπολογιστή ξεχωριστά.

3.4 Δυνατότητα χρήσης ανεξαρτήτου τοποθεσίας

Ως συνέχεια του παραπάνω οι χρήστες των διαδικτυακών εφαρμογών μπορούν να τις χρησιμοποιούν ακόμα και αν δεν βρίσκονται στον χώρο εργασίας τους. Η δυνατότητα αυτή δίνει ευελιξία στους χρήστες ώστε να χρησιμοποιούν τις εφαρμογές οπουδήποτε αυτοί επιθυμούν επιτρέποντας τους ακόμα και να εργάζονται από απομακρυσμένες περιοχές ή και από το σπίτι τους.

3.5 Συμβατές με όλα τα λειτουργικά συστήματα

Ένα ακόμα πλεονέκτημα των διαδικτυακών εφαρμογών είναι ότι είναι συμβατές με όλα τα λειτουργικά συστήματα. Καθώς η εφαρμογή εκτελείται μέσω του περιηγητή του διαδικτύου και όχι στον υπολογιστή του χρήστη, την κάνει ικανή να εκτελείται σε όλα τα λειτουργικά συστήματα. Η ιδιότητα αυτή οφείλεται επίσης και στην προτυποποίηση των γλωσσών προγραμματισμού τις οποίες χρησιμοποιεί η εφαρμογή.

3.6 Τεχνολογική ευαισθητοποίηση και ενίσχυση των δεξιοτήτων μάθησης

Η τεχνολογία προσφέρει στα παιδιά τη δυνατότητα εκπαίδευσης , ενημέρωσης και ψυχαγωγίας μέσα από την καθημερινή ενασχόλησή τους αναπτύσσοντας δεξιότητες μάθησης όπως την παρατηρητικότητα, μνήμη , διαχείριση πληροφορίας και την πρόληψη αποφυγής ατυχημάτων. Η εκτέλεση παιδικών εφαρμογών σε smartphones τους δίνει την ευκαιρία να ελέγχουν την εφαρμογή και να μαθαίνουν και να ενισχύουν τη γλώσσα και το λεξιλόγιό τους.

3.7 Νέο, βελτιωμένο περιβάλλον

Ένα ακόμα πλεονέκτημα των διαδικτυακών εφαρμογών είναι ότι πλέον είναι δυνατό ο δημιουργός της εφαρμογής να την εμπλουτίσει έτσι ώστε να είναι πιο φιλική, εύχρηστη και ευχάριστη προς τον χρήστη με εύκολο τρόπο. Παλαιότερα οι εφαρμογές αυτές υστερούσαν στην εμφάνιση ωστόσο πλέον είναι ιδιαίτερα εύκολα να εμπλουτιστούν.

3.8 Φιλικότητα προς τον χρήστη

Η φιλικότητα προς τον χρήστη καθορίζεται από το επίπεδο υποστήριξης που απαιτείται για να μπορεί ένα παιδί να χρησιμοποιεί μια εφαρμογή αποτελεσματικά. Όσο πιο ανεξάρτητα, ένα παιδί είναι σε θέση να ξεκινήσει και να χρησιμοποιήσει μια εφαρμογή τόσο υψηλότερο είναι το επίπεδο φιλικότητας προς το χρήστη. Επίσης σημαντική είναι η βαθμολογία στη στήλη που δίνεται στο προφίλ κάθε εφαρμογής. Παράγοντες που μπορούν να συμβάλλουν στην φιλικότητα προς το χρήστη περιλαμβάνουν την επιλογή να διαβάσει το περιεχόμενο ή τις οδηγίες, την κωδικοποίηση και την ακολουθία βήμα προς βήμα στις εφαρμογές, και τον έλεγχο που επιτρέπει στο χρήστη να προσαρμόσει το επίπεδο δυσκολίας της εφαρμογής.

Κεφάλαιο 4 Μειονεκτήματα

4.1 Χρήση της εφαρμογής εκτός διαδικτύου

Ένα μειονέκτημα που ταυτόχρονα είναι και πλεονέκτημα είναι η χρήση της εφαρμογής εκτός διαδικτύου. Προκειμένου να γίνει αυτό εφικτό θα πρέπει να έχει γίνει πρόβλεψη κατά την σχεδίαση της εφαρμογής και να έχουν ληφθεί τα κατάλληλα μέτρα. Σε περίπτωση που κάτι τέτοιο δεν έχει γίνει τότε η εφαρμογή δεν είναι δυνατό να χρησιμοποιηθεί χωρίς την σύνδεση του χρήστη με το Διαδίκτυο.

4.2 Αδυναμία χρήσης χωρίς σύνδεση στο διαδίκτυο

Σαν συνέχεια του παραπάνω εφαρμογές που δεν έχουν κατασκευαστεί με χρήση της τελευταίας έκδοσης δηλαδή παλαιότερες εφαρμογές δεν είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν αν δεν υπάρχει σύνδεση με το διαδίκτυο ή το ενδοδίκτυο. Το παραπάνω αποτελεί και το κύριο μειονέκτημα των παλαιότερων διαδικτυακών εφαρμογών καθώς αν για κάποιο λόγο η σύνδεση του χρήστη διακοπεί τότε αυτός δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει καθόλου την εφαρμογή. Σε περίπτωση που μια παλαιότερη διαδικτυακή εφαρμογή θελήσει να αυξήσει τις δυνατότητες της προκειμένου να μπορεί να λειτουργεί και εκτός διαδικτύου τότε αυτή θα πρέπει να ξανακατασκευαστεί σε μεγάλο μέρος της από την αρχή.

4.3 Προσωπικά δεδομένα

Σύμφωνα με το άρθρο 8 στο χάρτη Θεμελιωδών Δικαιωμάτων Ευρωπαϊκής Ένωσης κάθε πρόσωπο έχει δικαίωμα στην προστασία δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα που το αφορούν και σε περίπτωση επεξεργασίας αυτών των δεδομένων πρέπει να γίνεται νομίμως και με τη συγκατάθεση του ενδιαφερόμενου. Πλέον με το «κατέβασμα» μίας εφαρμογής ζητούνται προσωπικές πληροφορίες του ενδιαφερόμενου όπως πρόσβαση σε τοποθεσία , κάμερα και άλλες διαφορετικές λειτουργίες του τηλεφώνου ή αγορές εντός

εφαρμογής οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν κακόβουλα. Ερευνητές από το Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Μασαχουσέτης (MIT), του Χάρβαρντ και το Carnegie Mellon, μελέτησαν 110 διαθέσιμες εφαρμογές στο Google Play και το App Store. Βρήκαν ότι το 73% των Android εφαρμογών μοιράζεται τις διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου των χρηστών, και το 47% των iOS εφαρμογών μοιράζεται τα δεδομένα τοποθεσίας. Ο Οργανισμός Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων αναφέρουν ότι έχουν πολύ περισσότερες αποδείξεις για το πώς οι συσκευές μας «προδίδουν».

4.4 Απουσία προσωπικής επαφής/Έλλειψη κοινωνικής αλληλεπίδρασης(για τα παιδιά)

Με τη χρήση των διαδικτυακών εφαρμογών ένα σημαντικό σημείο που αξίζει να αναφερθεί είναι η έλλειψη κοινωνικοποίησης και ο περιορισμός διαπροσωπικών σχέσεων με συνομήλικους του καθώς και με το κοινωνικό σύνολο. Είναι σημαντικό να υπάρχει ισορροπία μεταξύ της ενασχόλησης με το διαδίκτυο και τις διαδικτυακές επαφές και της προσωπικής επαφής με τους συνανθρώπους μας. Η απώλεια ελέγχου σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου μπορεί να οδηγήσει σε έκπτωση των κοινωνικών δεξιοτήτων και απομόνωση, καθώς και παραμέληση σχολικών και άλλων δραστηριοτήτων.

4.5 Δισταγμός χρήσης από τους επαγγελματίες

Πολλές φορές, οι κοινωνικοί λειτουργοί θεωρούν την τεχνολογία πολύπλοκα συστήματα που συμβάλλουν στη μείωση της σχέσης θεραπευτή-θεραπευόμενου (Reardon, 2010). Μερικοί επαγγελματίες υποστηρίζουν ότι ο τύπος σχέσης που αναπτύχθηκε μέσω αλληλεπιδράσεων πρόσωπο με πρόσωπο δεν μπορεί να αναπαραχθεί με ηλεκτρονικές αλληλεπιδράσεις (Hill & Ferguson, 2014). Οι κοινωνικοί λειτουργοί στο επάγγελμα θεωρούνται παράγοντες κοινωνικού ελέγχου που προωθούν επίσης την κοινωνική ευημερία και την κοινωνική αλλαγή για να ενδυναμώσουν το άτομο, την ομάδα και την κοινότητα (Csiernik et al., 2006).

4.6 Παραπλανητικές εφαρμογές

Οι συγκεκριμένες κατηγορίες εφαρμογών «ξεγελούν» τους χρήστες με τις λειτουργίες και τις υπηρεσίες που μπορούν να προσφέρουν καθώς δεν προσφέρουν βοηθητικές ή θεραπευτικές αξίες. Οι παραπλανητικές εφαρμογές περιλαμβάνουν ένα ευρύ πλαίσιο από πληροφορίες, διαφημίσεις ακατάλληλου περιεχομένου οι οποίες εγκυμονούν κινδύνους για το παιδί.

Κεφάλαιο 5 Εφαρμογές

5.1 Εφαρμογές μνήμης και λογικής

Πρόκειται για εφαρμογές με τη μορφή παιχνιδιών, ειδικά σχεδιασμένες ώστε να εκπαιδεύουν μέσα από τις δοκιμασίες τους την λογική, την κριτική σκέψη, την μνήμη, την ταχύτητα της σκέψης αλλά και φυσικές καθημερινές διαδικασίες όπως μαθηματικές πράξεις και ορθογραφία. Με την μορφή των πάζλ, των συγκρίσεων, των χρωματικών παιχνιδιών κ.α., μπορούν να βοηθήσουν το παιδί να εκπαιδεύσει το μυαλό του χωρίς να νιώσει ότι δεν παίζει και δεν διασκεδάζει .



5.1.1 Περιπέτεια στη Χώρα της Λογικής για παιδιά (ΔΕΠΥ)

Οι δοκιμασίες στις οποίες τα παιδιά πρέπει να βοηθήσουν τον Τζακ και την Αλίκη να βρουν τους θησαυρούς στη Χώρα της Λογικής, στοχεύουν στην ανάπτυξη του λογικού συλλογισμού, της μαθηματικής ικανότητας, της χωρικής νοημοσύνης καθώς και της μνήμης και της προσοχής στα παιδιά από 6 έως 8 ετών. Τα πολύχρωμα γραφικά, η ποικιλία των εργασιών και το αίσθημα της προόδου καθώς θα γίνεται κάθε εργασία, το κάνουν δελεαστικό για τα παιδιά τα οποία καλούνται να αντιμετωπίσουν περισσότερες από 20 διαφορετικές δοκιμασίες όπως το να συνεχίσουν μία ακολουθία σχημάτων, να

μαντέψουν ποια ομάδα πλευρών φτιάχνει έναν κύβο, να αποφασίσουν από πόσες πλευρές αποτελείται ένα σχήμα.

Είναι μία εφαρμογή η οποία, στην τιμή των 3,49€ στο AppStore, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από τους γονείς σε συνεργασία με τα παιδιά αλλά και στους επαγγελματίες εκπαιδευτικούς ως πρόσθετο διδακτικό υλικό στην τάξη.

5.1.2 Μνήμη: παιχνίδια για παιδιά 4+ δευτ



Σκοπός της εφαρμογής είναι να εκπαιδεύσει την οπτική μνήμη των παιδιών καθώς αυτή τα καθιστά πιο αποτελεσματικά στην επεξεργασία οπτικών πληροφοριών. Τα παιδιά μαθαίνουν γρηγορότερα να διαβάζουν και να γράφουν και κάνουν λιγότερα ορθογραφικά λάθη. Η μνήμη αναπτύσσεται πιο έντονα κατά την προσχολική ηλικία, γι' αυτό η εφαρμογή επιδιώκει την εξάσκηση της μνήμης των παιδιών ώστε αυτά να είναι πιο επιτυχημένα στο σχολείο. Μέσα από επτά παιχνίδια για την ανάπτυξη της μνήμης και της συγκέντρωσης των παιδιών μπορεί να βοηθήσει σε περιπτώσεις όπου αντιμετωπίζονται προβλήματα στην συγκέντρωση σε μια εργασία και εκεί όπου το παιδί δεν δίνει την απαραίτητη προσοχή.

Οι δημιουργοί της εφαρμογής, οι οποίοι έχουν καθορίσει την τιμή της στα 3,49€ συστήνουν τα παιχνίδια που περιλαμβάνει παιδιά που πάσχουν από την Διαταραχή της Ελλειμματικής Προσοχής και της Υπερκινητικότητας.

5.1.3 Baby puzzle



Η συγκεκριμένη εφαρμογή απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας κάτω των πέντε ετών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε smartphone με λειτουργικό σύστημα Android. Η εγκατάσταση γίνεται από το play store. Η εφαρμογή επιτρέπει στα παιδιά να αναπτύξουν την λογική τους καθώς μέσα από τη συμπλήρωση διαφορετικών παζλ, τα οποία περιέχουν αριθμούς, χρώματα, ζώα, σχήματα, πρόσωπα και διαφορετικά αντικείμενα αντιλαμβάνονται καλύτερα την "πραγματικότητα". Τέλος βοηθάει τα παιδιά να συγκεντρώνονται καλύτερα και ενισχύει τη μνήμη. Η εγκατάσταση της εφαρμογής διατίθεται δωρεάν από το play store

5.1.4 Παιδικά Παζλ Μαθαίνω να Ιχνογραφώ & να Μετρώ με Αυτοκίνητα

Είναι ένα διασκεδαστικό και εκπαιδευτικό παιχνίδι για παιδιά ηλικίας 2 έως 7 χρονών. Μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα σε πολλά επίπεδα με πολλή διασκέδαση με αυτοκίνητα. Το παιδί θα μάθει μέσα από το παιχνίδι τα πάντα για τα αυτοκίνητα και τα εξαρτήματα του, όλα είναι πολύ ευκολονόητα, διασκεδαστικά και εύκολα κατανοητά για παιδιά. Οι πίστες του παιχνιδιού διαφέρουν σε δυσκολία και έτσι βοηθάει, με διασκεδαστικό τρόπο, να βελτιωθεί η ικανότητα λογικής σκέψης του παιδιού. Βελτιώνει το συντονισμό ματιού

και χεριού του παιδιού και προσφέρει πολλή διασκέδαση. Η περιοχή χρήστη είναι ξεκάθαρη, διαδραστική και ειδικά σχεδιασμένη για μικρά παιδιά. Έχει βραβευτεί ως ένα από τα καλύτερα παιχνίδια για παιδιά και γονείς. Η εφαρμογή διατίθεται δωρεάν στο App Store και περιέχει εσωτερικές χρεώσεις 2,55€για την αγορά νέων οχημάτων.

5.1.5 Color4

Το Color4 Είναι ένα απλό και όμως περίπλοκο παιχνίδι, σκοπός του οποίου είναι τα παιδιά 6-12 ετών να γεμίσουν με χρώμα όλες τις περιοχές μίας εικόνας χρησιμοποιώντας τέσσερα συγκεκριμένα χρώματα. Κανόνας όμως είναι να μην χρησιμοποιηθεί το ίδιο χρώμα σε δύο γειτονικές περιοχές. Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά μπορούν να διασκεδάσουν αλλά παράλληλα να χρησιμοποιήσουν την λογική τους, την παρατηρητικότητα τους και την στρατηγική τους σκέψη προκειμένου να πετύχουν το σκοπό του παιχνιδιού. Η εφαρμογή διατίθεται δωρεάν, ενώ με εσωτερικές χρεώσεις στο App Store μπορούν να αγοραστούν περισσότερες εικόνες τις οποίες τα παιδιά μπορούν να γεμίσουν με χρώμα .

5.1.6 Game kids



Η εφαρμογή game kids απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6-8 ετών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε smartphone με λειτουργικό σύστημα Android. Η εγκατάσταση γίνεται από το play store. Περιλαμβάνει δώδεκα δραστηριότητες με βάση τις οποίες βελτιώνεται η μνήμη, η παρατήρηση, η συγκέντρωση. Κάποιες από αυτές τις δραστηριότητες-παιχνίδια είναι λαβύρινθοι, παζλ μαθαίνοντας την ώρα, μαθαίνοντας τις φωνές και όψεις των ζώων καθώς και συναισθήματα όπως θλίψη, χαρά, εκνευρισμός, αγωνία.

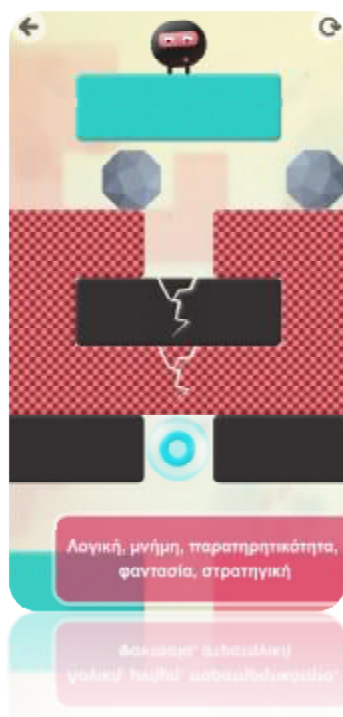
5.1.7 Jigsaw Puzzle

Το Jigsaw Puzzle είναι ένα παιχνίδι που επιτρέπει σε παιδιά 7 έως 12 ετών να φτιάξουν τα παζλ που περιέχει. Τα παζλ αποτελούνται από 16 κομμάτια τα οποία τα παιδιά πρέπει να βάλουν στη σωστή θέση για να σχηματίσουν την εικόνα. Πρόκειται για ένα παιχνίδι βοηθά τα παιδιά να αναπτύξουν την παρατηρητικότητα τους, την στρατηγική τους σκέψη και να εκπαιδεύσουν τη λογική τους μέσα από ένα ευχάριστο, φιλικό για αυτά περιβάλλον. Η εφαρμογή διατίθεται στο App Store δωρεάν.

5.1.8 Λάμψη- κομμάτι του Παζλ

Πρόκειται για το κλασικό παιχνίδι τέτρις το οποίο έχει επανασχεδιαστεί ώστε με το εντυπωσιακό παρουσιαστικό να είναι θελκτικό για τα παιδιά από τεσσάρων χρονών και πάνω. Με φωτεινά χρώματα και εντυπωσιακά ηχητικά εφέ προσπαθεί να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον και την διασκέδαση των μικρών αλλά και μεγαλύτερων παιδιών. Τα παιδιά προσπαθούν να συμπληρώσουν το παζλ αλλάζοντας τη θέση των σχημάτων που εμφανίζονται στην οθόνη με τέτοιο τρόπο ώστε να κερδίσουν χρόνο μέχρι να αυξήσουν την βαθμολογία τους. Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο μπορεί να εκπαιδεύσει τη λογική, την στρατηγική σκέψη, τα αντανακλαστικά του παιδιού αλλά και να επιτρέψει σε όλη την οικογένεια να περάσει χρόνο μαζί καθώς μπορούν οι γονείς να παίξουν με τα παιδιά και να συγκρίνουν τις βαθμολογίες τους. Η εφαρμογή διατίθεται δωρεάν στο App Store χωρίς επιπλέον χρεώσεις, ενώ θετικό είναι το ότι ο προγραμματιστής το ενημερώνει τακτικά με βελτιώσεις και επιδιορθώσεις σφαλμάτων.

5.1.9 Thinkrolls



Το Thinkrolls είναι ένα παιχνίδι λογικής με πρωταγωνιστές τους 26 ομώνυμους χαρακτήρες, τους οποίους τα παιδιά καθοδηγούν μέσα από μία σειρά λαβυρίνθων. Κατά τη διάρκεια της διαδρομής οι παίκτες θα πρέπει να επιστρατεύσουν τη λογική, την δημιουργική τους φαντασία, την μνήμη τους αλλά και την διορατικότητα τους προκειμένου να φτάσουν τον ήρωα που τρέχει πάντα μπροστά και να οδηγήσουν τον χαρακτήρα τους στην έξοδο του λαβυρίνθου. Πρόκειται για μία εφαρμογή που απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 3 έως 8 ετών.

Το παιδί εξοικειώνεται με φυσικές έννοιες όπως ταχύτητα, βαρύτητα, θερμότητα, δύναμη και άλλες. Η διαβαθμισμένη δυσκολία το βοηθά μέσα από την επανάληψη και την τριβή να αναπτύξει ικανότητες όπως η λογική σκέψη, η παρατηρητικότητα, υπομονή, η αντίληψη του χώρου και ικανότητα να επιλύει προβλήματα με δημιουργικό τρόπο. Καθώς προχωρά στα κεφαλαία του παιχνιδιού, τα αντικείμενα που έχει μάθει το παιδί αναμειγνύονται με καινούργια μέσα από έξυπνους συνδυασμούς που το βοηθούν εμποδίσει αυτά που έχει μάθει αλλά και να νιώσει περήφανο με όσα έχει καταφέρει. Το πλούσιο περιεχόμενο, τα πολλά επίπεδα με έξυπνους γρίφους, η εξοικείωση που προσφέρει στα παιδιά με διάφορες έννοιες της φυσικής, η ενίσχυση της λογικής, της αντίληψης του χώρου, της στρατηγικής, η υψηλή ποιότητα χιούμορ, η αισθητική, η γραφιστική και η μουσική του ποιότητα, η μη χρήση γλώσσας και το ότι είναι συμβατή με το Νόμο για την Προστασία της Ιδιωτικότητας των Παιδιών στο Διαδίκτυο (COPPA)

καθιστούν αυτή την εφαρμογή μία από τις πιο αγαπητές στο AppStore, στο οποίο διατίθεται με 4,49

5.1.10 Κρυμμένα αντικείμενα- Παιδική χαρά

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που απευθύνεται σε παιδιά 5 – 11 ετών. Το σκηνικό είναι μία παιδική χαρά και τα παιδιά καλούνται να βρουν τα κρυμμένα αντικείμενα σε κάθε εικόνα. Είναι ένα παιχνίδι παζλ υψηλής ποιότητας με ωραία γραφικά, λειτουργία κειμένου ώστε τα παιδιά να μπορούν να μάθουν τα ονόματα διαφορετικών αντικειμένων, να εκπαιδεύσουν την παρατηρητικότητα τους και να διασκεδάσουν. Δίνει τη δυνατότητα σε όλη την οικογένεια να παίξει μαζί, έτσι ώστε τα παιδιά να παίξουν μαζί με τους γονείς τους και να αναζητήσουν τα κρυμμένα αντικείμενα σε κάθε εικόνα. Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη για iPhone και iPad δωρεάν και θετικό είναι το ότι ο προγραμματιστής παρέχει συχνές ενημερώσεις που προσθέτουν νέες εικόνες και υλικό.

5.1.11 Funny Food



Η συγκεκριμένη εφαρμογή απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας κάτω των πέντε ετών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε smartphone με λειτουργικό σύστημα android. Η εγκατάσταση

γίνεται από το play store. Η εφαρμογή επιτρέπει στα παιδιά να αναπτύξουν τις κινητικές δεξιότητες, τους παρέχει την ευκαιρία παρατήρησης μέσα από παιχνίδια όπως να ταιριάξουν σχήματα ίδια που αντιστοιχούν στο καθ' ένα από αυτά. Η εγκατάσταση της εφαρμογής διατίθεται δωρεάν από το play store.

5.1.12 Παιχνίδι- Γρήγορα μαθηματικά

Το συγκεκριμένο παιχνίδι απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 7 – 10 ετών. Σκοπός του παιχνιδιού είναι μέσα σε γρήγορο χρονικό διάστημα να απαντήσει το παιδί σε όσες περισσότερες μαθηματικές ερωτήσεις εμφανίζονται. Πρόκειται για απλές μαθηματικές πράξεις τις οποίες το παιδί πρέπει να απαντήσει σωστά κερδίζοντας βαθμούς για κάθε του έγκυρη απάντηση. Πέρα από την διασκέδαση που προσφέρει, καθώς δημιουργεί ένα αίσθημα επίτευξης ενός στόχου, βοηθά το παιδί να αναπτύξει την αντίληψη του, την παρατηρητικότητα του, την ταχύτητα της σκέψης του αλλά και την μαθηματική του γνώση. Η εφαρμογή διατίθεται στο App Store δωρεάν.

5.1.13 Preschool Adventures 2

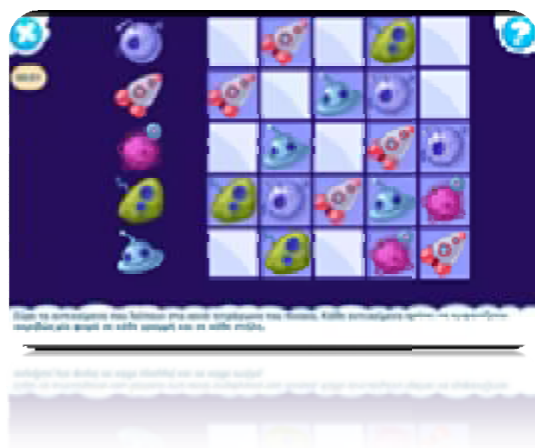


Η συγκεκριμένη εφαρμογή απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 4-5 ετών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε smartphone με λειτουργικό σύστημα Android. Η εγκατάσταση γίνεται από το play store και παρέχεται forqan smart tech. Περιέχει παιχνίδια κατανόησης, λογικής συμπλήρωση παζλ τα οποία αποσκοπούν στην ανάπτυξη ικανοτήτων που θα βοηθήσουν το παιδί να προετοιμαστεί για το νηπιαγωγείο.

5.1.14 Παιχνίδι μνήμης για τα παιδιά

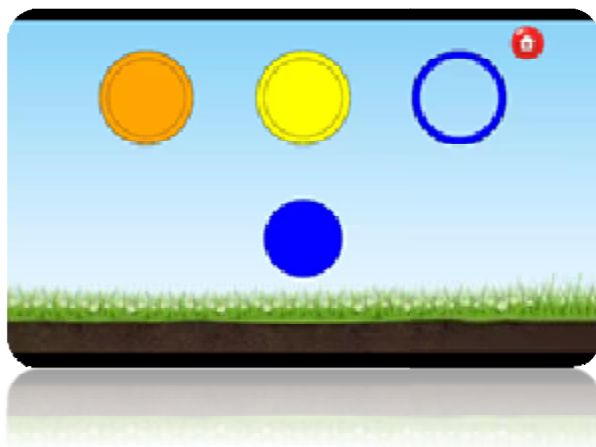
Είναι ένα παιχνίδι μνήμης για παιδιά 5 – 8 ετών στο οποίο ο παίκτης καλείται να πατήσει τα τετράγωνα κουμπιά και πρέπει να απομνημονεύσει τι είναι πίσω από το καθένα για να το ταιριάζει με το ζευγάρι του που θα ανακαλύψει αργότερα. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που αναπτύσσει την αναγνώριση, την οπτική μνήμη, την συγκέντρωση και τις κινητικές δεξιότητες του παιδιού. Περιέχει χαριτωμένους ήχους, όμορφες και αστείες εικόνες, απλό και διαισθητικό περιβάλλον που είναι εύκολο στη χρήση, ειδικά σχεδιασμένο για παιδιά ώστε να τα διασκεδάσει με έναν εύκολο και ήρεμο τρόπο. Διατίθεται στο App Store για iPhone και iPad δωρεάν, χωρίς επιπλέον χρεώσεις και ενημερώνεται τακτικά με νέο περιεχόμενο .

5.1.14 Logic and spatial intelligence



Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store , είναι συμβατό με λογισμικό Android και χρησιμοποιείται σε smartphone απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 3 -7 ετών. Προσφέρεται από την ian robertson. Πρόκειται για μία επιμορφωτική εφαρμογή η οποία αποτελείται από τέσσερα παιχνίδια και βασίζονται στην ανάπτυξη της λογικής, των γνωστικών δεξιοτήτων και της χωρικής νοημοσύνης. Το παιδί μαθαίνει να εργάζεται με εικόνες σχέδια και χάρτες τα οποία έχουν σκοπό τη συγκέντρωση, τη μνήμη και την προσοχή. Το παιχνίδι διαθέτει επίπεδα ευκολίας και δυσκολίας ανάλογα με την ηλικία του παιδιού.

5.1.15 Μαθαίνω τα χρώματα



Η συγκεκριμένη εφαρμογή απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας κάτω των πέντε ετών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε smartphone με λειτουργικό σύστημα android.

Η εγκατάσταση γίνεται από το play store. Προσφέρεται από την Vitamedia. Η εφαρμογή επιτρέπει στα παιδιά να αναπτύσσουν τις κινητικές δεξιότητες, τους παρέχει την ευκαιρία παρατήρησης μέσα από παιχνίδια όπως να ταιριάξουν σχήματα ίδια που αντιστοιχούν στο καθ 'ένα από αυτά. Περιέχει φωνητική εντολή για το κάθε χρώμα ξεχωριστά. Η εγκατάσταση της εφαρμογής διατίθεται δωρεάν από το play store.

5.2 Εκπαιδευτικές Εφαρμογές

Ανάμεσα στην πληθώρα των εφαρμογών που διατίθενται σε smartphones και tablets για παιδιά και γονείς, ξεχωρίζουν οι εφαρμογές με εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Δεν πρόκειται για εφαρμογές που ψυχαγωγούν απλά τα παιδιά, ούτε απλά τα διδάσκουν κάποιο σχολικό αντικείμενο όπως μαθηματικά, γλώσσα ή φυσική. Είναι ειδικά σχεδιασμένες εφαρμογές που δίνουν στα παιδιά γενικές γνώσεις, όπως για παράδειγμα για τον πλανήτη, την βιολογία, την ζωολογία, την μυθολογία. Ασχολούνται με θέματα που θα μπορούσαν να έχουν την πηγή της έμπνευσης στο σχολείο, όμως προσπαθούν να εμβαθύνουν και να αναλύσουν δεδομένα που θα ήταν δύσκολο στο σχολικό περιβάλλον να έχουν τον κατάλληλο χρόνο για λεπτομέρειες, αλλά ούτε και τα απαραίτητα τεχνικά πολυμέσα ώστε να παρουσιαστούν με μια πολυδιάστατη προοπτική που να είναι ενδιαφέρουσα για το παιδί και όχι βαρετή, συνδεδεμένη με την διεκπεραιωτική αίσθηση της αίθουσας. Παράλληλα, ένα μεγάλο μέρος των εφαρμογών που μπορούν να ενταχθούν σε αυτή την κατηγορία, είναι αυτές που έχουν σκοπό να διδάξουν στα παιδιά πράγματα σχετικά με την καθημερινή τους ζωή, την ασφάλειά τους, την συμπεριφορά τους στο αυτοκίνητο, την αντίδραση τους σε έκτακτες περιπτώσεις κινδύνου, την σωστή αντιμετώπιση του Διαδικτύου.

5.2.1 Η Γη την Tinybop



Πρόκειται για μία εκπαιδευτική εφαρμογή στην οποία τα παιδιά μπορούν να αλληλεπιδράσουν με τα στοιχεία της φύσης. Μπορούν να προκαλέσουν σεισμούς και τσουνάμι, έκρηξη ηφαιστείων, να εξερευνήσουν τις τεκτονικές πλάκες, τις καιρικές συνθήκες, την διάβρωση και την καθίζηση του εδάφους. Είναι ένα διαδραστικό μοντέλο που επιτρέπει στα παιδιά να μελετούν και να παρατηρούν της γεωλογικές δυνάμεις που αλλάζουν τον πλανήτη πάνω και κάτω από την επιφάνεια. Είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι που ενθαρρύνει την περιέργεια και δίνει έναυσμα για συνομιλία. Με αυτό το παιχνίδι μπορούν να διασκεδάσουν τόσο τα παιδιά 6-8 ετών όσο και οι γονείς τους μαζί με αυτά. Είναι εύκολο, ασφαλές, με σχεδιασμό φιλικό προς τα παιδιά και με ένα εγχειρίδιο αναθεωρημένο από ειδικούς, σχεδιασμένο για να υποστηρίζει την μάθηση μέσα από μια διασκεδαστική διαδικασία. Την εφαρμογή αυτή μπορεί να κατεβάσει App Store πληρώνοντας μόνο μία φορά 3,99€ χωρίς καμία άλλη εσωτερική πληρωμή .

5.2.2 Το Ανθρώπινο Σώμα



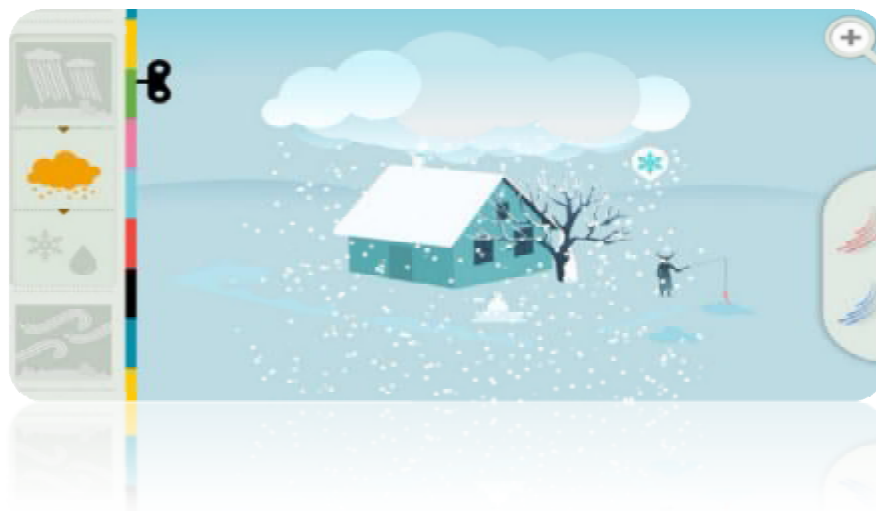
Το Ανθρώπινο Σώμα είναι μία εκπαιδευτική εφαρμογή που απευθύνεται κυρίως σε παιδιά από τεσσάρων έως οκτώ ετών. Μέσα σε ένα έξυπνο, ασφαλές και φιλικό προς το παιδί περιβάλλον εκμεταλλεύεται έξυπνα τα χαρακτηριστικά της συσκευής όπως η χρήση της κάμερας για τη λειτουργία της όρασης, η χρήση του μικροφώνου για επίδειξη της ακοής, γίνεται πρόσβαση σε φωτογραφικές και μουσικές βιβλιοθήκες για να γίνει κατανοητή η λειτουργία του εγκεφάλου, ο προσανατολισμός της συσκευής δείχνει την επίδραση της βαρύτητας στο σώμα κ.τ.λ. Το παιδί με έναν διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο μπορεί να διδαχθεί τις βασικές λειτουργίες του σώματός μας, ενώ με διάφορα εργαλεία μπορεί να επιτρέψει στα παιδιά και στους γονείς να κάνουν μεταξύ τους ερωτήσεις διασκεδάζοντας όλοι μαζί. Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη στο AppStore έναντι 2,99€ και περιλαμβάνει τα βασικά μέρη του ανθρώπινου οργανισμού. Δίνεται επίσης η δυνατότητα για αγορά δύο ακόμα συστημάτων του οργανισμού έναντι 1,09€ το καθένα.

5.2.3 Φυτά



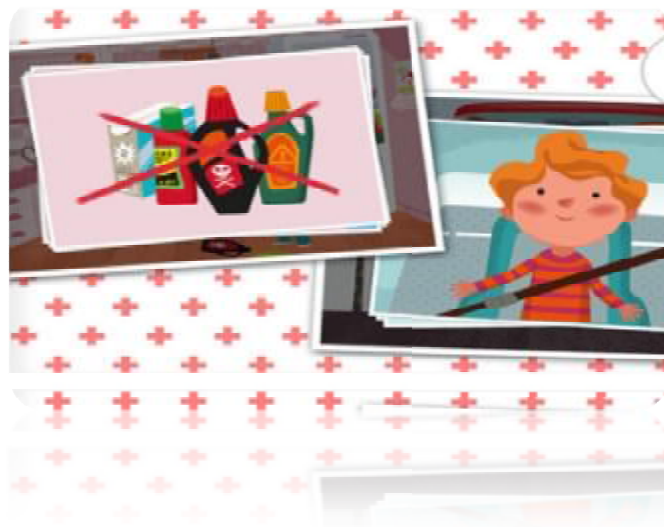
Πρόκειται για μία εφαρμογή που σκοπό έχει να μορφώσει, να ψυχαγωγήσει και να διασκεδάσει παιδιά κυρίως από 6 έως 8 ετών. Μέσα από ένα ψηφιακό περιβάλλον που ενθαρρύνει την ελεύθερη εξερεύνηση και μάθηση, τα παιδιά γνωρίζουν και ξεχωρίζουν διάφορα είδη φυτών. Εκμεταλλεύεται τις ενσωματωμένες λειτουργίες της συσκευής, όπως το μικρόφωνο και τον αισθητήρα βαρύτητας, που χρησιμοποιούνται για συναρπαστικά εφέ. Τα αυθεντικά γραφικά και ο σχεδιασμός ήχου σε συνδυασμό με ένα ασφαλές και φιλικό για το παιδί περιβάλλον, την καθιστούν μία ιδανική επιλογή για να ανακαλύψουν τα παιδιά τον κύκλο της ζωής του κάθε οικοσυστήματος με την πάροδο του χρόνου. Παράλληλα με ένα γενικό ταμπλό που διαθέτει, επιτρέπει στους γονείς να παρακολουθούν την πρόοδο των παιδιών τους και να μοιράζονται μαζί τους πληροφορίες και να περνούν ποιοτικό χρόνο με αυτά. Η εφαρμογή κοστίζει 2,29€ στο AppStore και δεν περιλαμβάνει άλλες εσωτερικές πληρωμές, καθώς η εφαρμογή ενημερώνεται δωρεάν με νέο περιεχόμενο και νέα οικοσυστήματα.

5.2.4 Καιρός από την Tinybop



Η εφαρμογή «Καιρός από την Tinybop» επιτρέπει στα παιδιά να μάθουν και να παίξουν με τις καιρικές συνθήκες. Μέσα από ένα διαδραστικό μοντέλο, τα παιδιά 6 εως 8 ετών αλληλεπιδρούν με τον ήλιο, τον αέρα, το νερό, την θερμοκρασία, τον άνεμο και την βροχόπτωση. Μέσω αυτής της εφαρμογής τα παιδιά εξερευνούν την αλληλεπίδραση του ηλιακού φωτός και του νερού και το ρόλο τους στην εξέλιξη του καιρού. Κάθε σκηνή περιλαμβάνει λεπτομερείς κοντινές λήψεις και διαγράμματα με πληροφορίες ώστε να λύσουν κάθε απορία. Δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσει κανείς τυφώνες και ανεμοστρόβιλους, να ζωγραφίσει σύννεφα, να συνδυάσει ψιχάλες για να δημιουργήσει βροχή. Τα όμορφα γραφικά και οι αληθοφανείς ήχοι προσφέρουν μία εμπειρία που όχι μόνο διδάσκει το παιδί αλλά του χαρίζει ευχάριστες, διασκεδαστικές ώρες μόνο με 3,49€ μέσω του AppStore .

5.2.6 ΕΡΥΘΡΟΣ ΣΤΑΥΡΟΣ – Πρόληψη ατυχημάτων και πρώτες βοήθειες για αγόρια και κορίτσια



Με την εφαρμογή αυτή τα παιδιά θα μάθουν μέσα από 11 σενάρια πώς να αναγνωρίζουν καθημερινούς κινδύνους που μπορεί να συναντήσουν κάτω από διάφορες συνθήκες και σε διάφορα μέρη και ποιιά βήματα πρέπει να ακολουθήσουν για να τους αποφύγουν, πώς και πότε πρέπει να τηλεφωνήσουν στον αριθμό έκτακτης ανάγκης και πώς μπορούν να παράσχουν βοήθεια σε διάφορα είδη ατυχημάτων. Τα παιδιά μπορούν να ενεργήσουν όπως θέλουν σε κάθε προσομοίωση που προσφέρει αυτή η όμορφα σχεδιασμένη εφαρμογή και να δουν τα αποτελέσματα των πράξεών τους. Καθώς τα παιδιά είναι τα μέλη της οικογένειας που πιο συχνά έχουν ατυχήματα, οι ενήλικες μπορούν να τα μάθουν να ακολουθούν ορισμένα βήματα ώστε να μειώσουν τον κίνδυνο. Είναι μία εφαρμογή που έχει σχεδιαστεί σε συνεργασία με τον Ερυθρό Σταυρό για να βοηθήσει ενήλικες και παιδιά να αποφεύγουν δυσάρεστες εκπλήξεις. Χωρίς κείμενα, με μία διαισθητική διεπαφή, η εφαρμογή αυτή προορίζεται για κοινό από όλον τον κόσμο και μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο ως εκπαιδευτικό εργαλείο από γονείς, όσο και ως συμπλήρωμα εκμάθησης από δασκάλους. Διατίθεται δωρεάν για φορητές συσκευές και δεν περιλαμβάνει εσωτερικές χρεώσεις .

5.2.7 ZingyLand app- Εκπαιδευτικά βιβλία και παιχνίδια



Πρόκειται για μία πιστοποιημένη και βραβευμένη εφαρμογή που δημιουργήθηκε σε συνεργασία με εξειδικευμένο προσωπικό όπως εκπαιδευτικούς και παιδοψυχολόγους. Περιλαμβάνει διαδραστικές ιστορίες, αστεία παιχνίδια και μετάλλια επιβράβευσης για παιδιά έως και οκτώ ετών. Μέσα σε ένα ασφαλές και φιλικό περιβάλλον τα παιδιά μπορούν να διασκεδάσουν διαβάζοντας και παίζοντας με παζλ, ζωγραφική και κάρτες μνήμης. Έτσι μπορούν εξασκήσουν την οξυδέρκεια τους, τη δημιουργικότητά τους, την μνήμη τους. Μπορούν να διασκεδάσουν διαβάζοντας βιβλία, ακούγοντας κάποια βιβλία μέσω της λειτουργίας αναπαραγωγής κειμένου, να ακούσουν μοναδικές μουσικές συνθέσεις και να παρακολουθήσουν ευφάνταστες και ευχάριστες εικονογραφήσεις . Η λήψη της εφαρμογής για iPad μέσω AppStore είναι δωρεάν και περιλαμβάνει ένα δωρεάν βιβλίο και τρία παιχνίδια. Οι δημιουργοί έχουν επιλέξει να προσθέσουν τη δυνατότητα για μηνιαία (4.99€) ή ετήσια συνδρομή (12.99€) στην εφαρμογή. Με αυτή παρέχεται η δυνατότητα για απεριόριστη ανάγνωση παραμυθιών και χρήση των παιχνιδιών για το χρονικό διάστημα που επιλέγουν οι συνδρομητές

5.2.8 12 Θεοί - Ο Ξεφτέρης και οι 12 θεοί του Ολύμπου



Η εφαρμογή αυτή, που απευθύνεται σε παιδιά από 4 έως 12 χρονών, και πρόκειται περί μεταφοράς από παλιό παιχνίδι του υπολογιστή, αποτελεί ένα προηγμένο εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων. Το παιδί παρέα με τους δύο ήρωες επισκέπτεται τα παλάτι των 12 θεών του Ολύμπου. Γνωρίζεται με κάθε θεό χωριστά και μαθαίνει πλήθος χρήσιμες πληροφορίες από τα αντικείμενα που υπάρχουν σε κάθε παλάτι και από τις πολύ ενδιαφέρουσες ιστορίες που αφηγείται ο ίδιος ο θεός. Επιπλέον, εμπεδώνει τις γνώσεις που αποκτά μέσα από διασκεδαστικά και πρωτότυπα παιχνίδια τα οποία εξασκούν την παρατηρητικότητα και την δημιουργικότητα. Απευθύνεται σε παιδιά που αγαπούν την μυθολογία. Οι δημιουργοί της εφαρμογής έχουν εκδώσει μία δωρεάν έκδοση αυτής, στην οποία οι γονείς και τα παιδιά μπορούν να δοκιμάσουν ένα μικρό τμήμα του περιεχομένου της. Για όσους ενδιαφέρονται να ξεκλειδώσουν την πλήρη περιπέτεια θα πρέπει να καταβάλουν το αντίτιμο των 6,99€ στο AppStore για να αποκτήσουν την εφαρμογή για iPhone και iPad .

5.2.9 Cyberkid



Το Cyberkid Είναι μία πρωτοβουλία του Υπουργείου Προστασίας του Πολίτη και του Αρχηγείου της Ελληνικής Αστυνομίας, που υλοποιείται από τη Δίωξη Ηλεκτρονικού Εγκλήματος στο πλαίσιο ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης παιδιών ηλικίας μέχρι 12 ετών, καθώς και των γονέων τους σχετικά με την ασφάλεια στο διαδίκτυο. Αποσκοπεί στην ασφαλή εξοικείωση του κοινού με τις νέες τεχνολογίες και ειδικότερα με το ίντερνετ. Στόχος της δημιουργίας του είναι η προβολή των θετικών πλευρών του διαδικτύου, όπως είναι η ανεύρεση χρήσιμων πληροφοριών και η ψυχαγωγία. Παράλληλος στόχος είναι η ενημέρωση για τους πιθανούς κινδύνους που κρύβονται. Οι γονείς μπορούν να επισκεφτούν το Cyberkids μαζί με τα παιδιά τους να διασκεδάσουν και να ενημερωθούν για το πως μπορούν να προηγηθούν με ασφάλεια. Η εφαρμογή αυτή δημιουργήθηκε με την χορηγία γνωστής εταιρείας παροχής υπηρεσιών κινητής, σταθερής τηλεφωνίας και internet, με αποτέλεσμα να διατίθεται δωρεάν στο κοινό για την ενημέρωση και την διασκέδασή του.

5.2.10 Ο Ξεφτέρης στη Χώρα των Γραμμάτων



Η εφαρμογή αυτή πρόκειται για ένα προηγμένο δίγλωσσο (ελληνικά – αγγλικά) εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων που απευθύνεται σε παιδιά 4 έως 7 ετών και βοηθά στην εξοικείωση με την αναπαράσταση, την προφορά και τον τρόπο γραφής των γραμμάτων της ελληνικής γλώσσας. Το παιδί, βοηθώντας τον πρωταγωνιστή στην αναζήτηση των γραμμάτων του ελληνικού αλφαβήτου, επισκέπτεται τρεις πόλεις με 24 διαφορετικά σπίτια τα οποία κατοικούνται από ανθρωπόμορφα ζώακια που μιλούν, χαιρετούν, κάνουν γκριμάτσες και απαγγέλουν ποιήματα. Περιέχει ένα πρωτότυπο και εφευρετικό σενάριο, είναι συμβατό με το σχολικό αναλυτικό πρόγραμμα, κατάλληλο για χρήση και από άτομα που δεν γνωρίζουν την ελληνική γλώσσα. Έχει καλοσχεδιασμένα και ελκυστικά κινούμενα γραφικά, οι διάλογοι είναι από επαγγελματίες ηθοποιούς και διαθέτει ένα φιλικό και ευχάριστο περιβάλλον. Για να γίνει ακόμα πιο ελκυστικό και να αποτελέσει πρόκληση για το παιδί, για κάθε γράμμα περιέχει παιχνίδια ζωγραφικής και παζλ. Η τιμή του διαμορφώνεται στα 6,99€ στο App Store χωρίς άλλες πληρωμές.

5.2.11 Ουρανοξύστες από την Tinybop



Η συγκεκριμένη εφαρμογή επιτρέπει σε παιδιά 6 έως 8 ετών να εξερευνήσουν ουρανοξύστες από το έδαφος μέχρι την ταράτσα. Μπορούν να κατασκευάσουν έναν ορίζοντα γεμάτο με κτίρια, να σχεδιάσουν την πρόσοψη κάθε κτιρίου και να πλαισιώσουν με διαφορετικά χρώματα, αιχμηρές κορυφές, ρολόγια πύργων και πολλά άλλα τις δημιουργίες τους. Τους δίνεται η δυνατότητα να ερευνήσουν την δομή ενός κτιρίου, τα δοκάρια και τα υποστυλώματα, από τα θεμέλια μέχρι το πλαίσιο. Μπορούν να δοκιμάσουν και να παρατηρήσουν την μηχανική του κτιρίου απέναντι σε καταιγίδες, σεισμούς και υψηλούς ανέμους. Μπορούν να μετακινήσουν τους ανθρώπους μέσα στο κτίριο, να ερευνήσουν τις παροχές κοινής ωφέλειας όπως νερό, ηλεκτρισμό και χαρακτηριστικά ασφαλείας. Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι μέσω του οποίου με διασκεδαστικό τρόπο τα παιδιά μπορούν να ικανοποιήσουν την περιέργειά τους αλλά και να αποκτήσουν ένα έναυσμα για συνομιλία με τους γονείς τους προκειμένου να μάθουν περισσότερα πράγματα για το αντικείμενο με το οποίο ήρθαν σε επαφή. Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη στο App Store για 3,49€ και δεν περιέχει άλλες χρεώσεις.

5.2.12 Toca Life: Farm

Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο βοηθά παιδιά 6 – 8 ετών να ανακαλύψουν την ζωή στη φάρμα. Μπορούν να φροντίζουν τα ζώα στον αχυρώνα, να τα ταΐσουν ή να καθαρίσουν τους στάβλους. Μπορούν να πάνε στο σπίτι, μπορούν να φτιάξουν ένα γεύμα, να κοιμηθούν, να πάνε στο κατάστημα που μπορούν να πουλήσουν τα αγαθά που έχουν συλλέξει, να φτιάξουν νέα προϊόντα και να αγοράσουν αγαθά. Είναι ένα παιχνίδι που με ένα διασκεδαστικό, ευχάριστο, θελκτικό για τα παιδιά τρόπο, με όμορφες εικόνες, αληθοφανείς ήχους και ωραία μουσική μπορεί να τα διδάξει για τη ζωή σε μία φάρμα, κάτι το οποίο μπορεί να μην έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν με άλλο τρόπο. Η εφαρμογή κοστίζει στο AppStore στο 3,99€ και δεν περιέχει άλλες εσωτερικές χρεώσεις. Η βασική γλώσσα του παιχνιδιού είναι στα αγγλικά, παρόλαυτά η μορφή του δεν καθιστά απαραίτητη τη γνώση της ξένης αυτής γλώσσας, καθώς στηρίζεται σε οπτικοακουστικό υλικό και όχι σε γλωσσικά ερεθίσματα.

5.2.13 Toca Life: Hospital

Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι που απευθύνεται σε παιδιά 5 έως 10 ετών. Τους δίνει τη δυνατότητα να ανακαλύψουν τι γίνεται μέσα σε ένα νοσοκομείο με έναν ευχάριστο και κατάλληλο για παιδιά τρόπο. Μπορούν να δουν την έναρξη της ζωής υποδεχόμενα ένα νέο μωρό στον κόσμο, μπορούν να θεραπεύσουν ασθενείς, ακόμα και να αντιμετωπίσουν την θλιβερή στιγμή που μπορεί να συμβεί σε ένα νοσοκομείο, όπως το να φύγει κάποιος ασθενής από τη ζωή.

Τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν μηχανήματα για ακτίνες, επιδέσμους, νοσοκομειακά κρεβάτια, καροτσάκια και πολλά άλλα. Η εφαρμογή δημιουργεί ένα κλίμα με σωστή, γλυκιά μουσική, με ευχάριστα, όμορφα και χρωματιστά γραφικά ώστε το παιδί να έρθει σε επαφή με έναν κόσμο που μπορεί στο μυαλό του να τον έχει συνδέσει με άγχος, φόβο και στεναχώρια, με τέτοιο τρόπο που να διδαχθεί κάποια πράγματα

ξεπερνώντας ίσως ένα μέρος από τις φοβίες που μπορεί να έχει. Είναι ένα εργαλείο που μπορεί να εξυπηρετήσει τους γονείς ώστε το παιδί τους να αντιμετωπίζει το νοσοκομείο ως μία απαραίτητη διαδικασία στη ζωή των ανθρώπων που δεν πρέπει να φοβούνται πάρα πολύ.

Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη στο AppStore έναντι 3,99€ Δεν περιέχει επιπλέον χρεώσεις. Δεν είναι μεταγλωττισμένη στα ελληνικά, όμως δεν είναι απαραίτητη η γνώση της αγγλικής και έτσι το παιδί μπορεί να απολαύσει το περιεχόμενο που έχει να του προσφέρει.

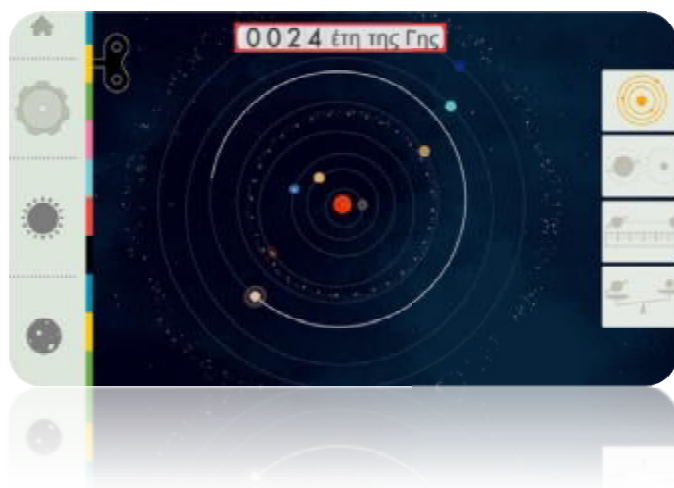
5.2.14 Θηλαστικά από την Tinybop



Το εκπαιδευτικό αυτό παιχνίδι απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6 έως 9 ετών. Μπορούν να εξερευνήσουν το σκελετικό, μυϊκό, νευρικό, κυκλοφορικό, αναπνευστικό, ουρογεννητικό και πεπτικό σύστημα κάθε ζώου. Μπορούν να μελετήσουν το τρίχωμα κάθε θηλαστικού, να δουν πως βλέπει το κάθε ζώο κοιτάζοντας μέσα από τα μάτια του με την κάμερα της συσκευής. Τα παιδιά μπορούν να ταΐσουν το κάθε ζώο, να δουν πως ένα μωρό μεγαλώνει μέσα στην μητέρα του, να μάθουν τα οστά των σκελετών των θηλαστικών και που ανήκουν. Το περιεχόμενο της εφαρμογής έχει ελεγχθεί από ζωολόγους και οι λεζάντες που υπάρχουν περιλαμβάνουν διαδραστικό κείμενο για την διδασκαλία λεξιλογίου σε πλέον των 50 γλώσσες. Το δωρεάν Εγχειρίδιο Θηλαστικών που διαθέτει περιέχει τεχνολογικές συμβουλές και βασικές πληροφορίες για δασκάλους και γονείς οι οποίοι

μπορούν να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή για να παίξουν μαζί με τα παιδιά και να τα μυήσουν σε ένα νέο κόσμο με τρόπο διασκεδαστικό ώστε να μάθουν πληροφορίες για τα ζώα και τη ζωή τους. Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη για iPhone και iPad και κοστίζει 3,49€

5.2.15 Ηλιακό σύστημα απο την Tinybop



Το εκπαιδευτικό αυτό παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα σε παιδιά 6 – 11 ετών να επισκεφτούν 8 πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος και τον ήλιο. Μπορούν να μελετήσουν από κοντά την επιφάνεια κάθε πλανήτη και του ήλιου, να ανακαλύψουν τα χαρακτηριστικά τους, να πετάξουν μετεωρίτες σε κάθε πλανήτη για να ελέγξουν την ατμόσφαιρα και την βαρύτητα τους, να δουν πόσο μεγάλος σε μέγεθος και μάζα είναι ο κάθε πλανήτης συγκρίνοντας τον με τον ήλιο δίπλα δίπλα, να παίξουν και να παρατηρήσουν την τροχιά κάθε πλανήτη γύρω από τον ήλιο. Μπορούν να ακολουθήσουν την τροχιά της σελήνης και να ανακαλύψουν τις φάσεις του φεγγαριού, να μετακινήσουν τον άξονα της γης και να δουν πως αυτό επηρεάζει τις εποχές, να εξερευνήσουν την βραχώδη επιφάνεια του Άρη με την βοήθεια της NASA. Η εφαρμογή περιλαμβάνει ένα βιβλίο οδηγιών για το διάστημα που περιέχει συμβουλές και βασικές πληροφορίες ώστε οι δάσκαλοι και οι γονείς δεν μπορούν μαζί με τα παιδιά να παίξουν, να απαντήσουν σε ερωτήσεις τους αλλά και να διασκεδάσουν μαζί τους μέσα από δραστηριότητες χωρίς περιορισμούς και κανόνες όπου η περιέργεια και δημιουργικότητα των παιδιών ανταμείβονται. Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη για iPhone και iPad έναντι 3,49€ χωρίς επιπλέον χρεώσεις.

5.2.16 Cleaning House



Η εφαρμογή απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6-8 ετών. Προσφέρεται από την yonogames. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε smartphone με λειτουργικό σύστημα android. Η εγκατάσταση γίνεται από το play store. Οι δεξιότητες που βοηθά τα παιδιά να αποκτήσουν είναι η προσοχή, η δέσμευση, η ανάπτυξη λεπτών κινητικών δεξιοτήτων. Ο σκοπός της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής εφαρμογής είναι η εκτέλεση διαφόρων εργασιών με αυτές του σπιτιού.

5.2.17 My dentist game



Η εφαρμογή απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6-8 ετών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε smartphone με λειτουργικό σύστημα android. Προσφέρεται από την bubadu. Η εγκατάσταση γίνεται από το play store. Οι δεξιότητες που προσφέρονται στα παιδιά είναι η αυτή της παρατήρησης μέσα από την επιλογή διαφόρων εργαλείων, της αντίληψης, της παρατήρησης . Επίσης βοηθάει το ρόλο των γονέων μέσα από το παιχνίδι να εξηγήσουν στα παιδιά το επάγγελμα του οδοντιάτρου και για ποιο λόγο πρέπει να φροντίζουμε την στοματική υγιεινή. Η εγκατάσταση της εφαρμογής διατίθεται δωρεάν από το play store. Εκπαιδευτική εφαρμογή για τα μικρά παιδιά του νηπιαγωγείου και μωρά ηλικίας 2-6, τα βοηθά να εξοικειωθούν με την επίσκεψη- εμπειρία, έτσι ώστε να μην φοβούνται ή να νιώθουν αμηχανία όταν πρέπει να επισκεφτούν το γιατρό την επόμενη φορά. Το παιδί παίρνει το ρόλο του γιατρού και θεραπεύει τους τέσσερις ασθενείς.

5.2.18 All-In-One Kids Learning App : Educational Game

Η εφαρμογή All-In-One Kids Learning App απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6-8 ετών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε smartphone με λειτουργικό σύστημα android. Η εγκατάσταση γίνεται από το play store και παρέχεται από τη crazy dodo games. Η εφαρμογή προσφέρει βοήθεια στο γονέα μέσω ρεαλιστικών εικόνων την αναγνώριση αντικειμένων τα οποία χρησιμοποιούν στη καθημερινότητα του. Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά μαθαίνουν να συλλαβίζουν να συγκεντρώνονται σε ένα αντικείμενο κάθε φορά αλλά και να αντιλαμβάνονται αυτά που βλέπουν γύρω τους.

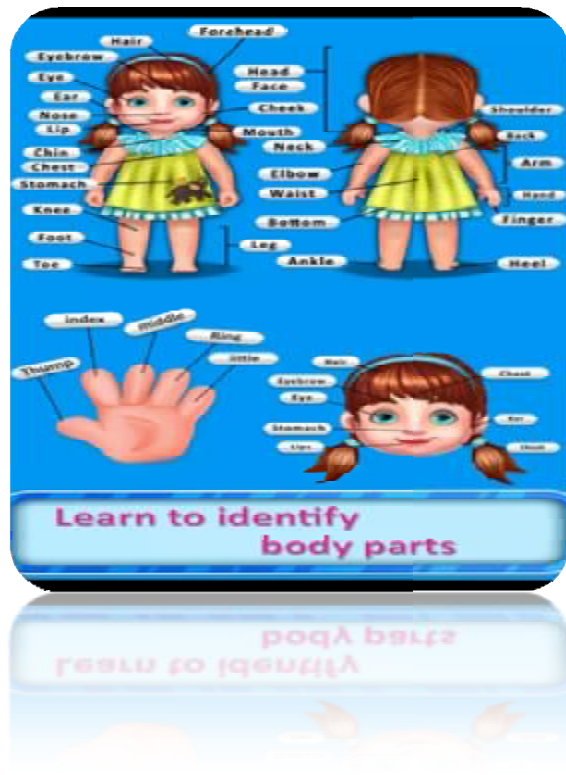
5.2.19 Children Basic Rules of Safety



Στη σημερινή ζωή, είναι πολύ σημαντικό για τα παιδιά να γνωρίζουν τους βασικούς κανόνες ασφάλειας. Έτσι η GameiMake δημιουργεί ένα παιχνίδι κανόνων ασφαλείας των παιδιών. Αυτό το παιχνίδι εκπαιδευεί το μικρό παιδί για την ασφάλεια. Στην πρώτη δραστηριότητα-παιχνίδι το χέρι ενός παιδιού τραυματίστηκε εξαιτίας του βραστού νερού, οπότε τώρα πρέπει να το θεραπεύσει βάζοντας ένα χέρι σε κρύο νερό. Σε αυτό το παιχνίδι περιλαμβάνονται επίσης πολλοί άλλοι κανόνες για την ασφάλεια των παιδιών, όπως το αγόρι έχει κοιμηθεί στο βρεγμένο πάτωμα. Επίσης δεχνει στο παιδί να μην μπει στο βαθύ νερό εάν δεν ξέρει πώς να κολυπήσει. Στην τελευταία σκηνή των βασικών κανόνων ασφαλείας των παιδιών, η εφαρμογή δείχνει ένα πιθανό σενάριο του τραυματισμού στο

δρόμο . Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store , είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone.

5.2.20 Child Safety Say No To Bad Touch, Learn Good Touch



Στη σημερινή ζωή, κάθε γονέας πρέπει να εκπαιδεύει τα παιδιά για τις

ασφαλείς συμπεριφορές και πράξεις καθώς και τις μη ασφαλείς. Έτσι η GameiMake ανέπτυξε ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για τα παιδιά να μάθουν για αυτό το θέμα της παιδικής ασφάλειας το οποίο αφορά το «καλό και κακό άγγιγμα». Στην πρώτη σκηνή, τα παιδιά θα έχουν επίγνωση για διάφορα μέρη του σώματος του ανθρώπου. Στην επόμενη άποψη, θα μάθουν ποια μέρη του ανθρώπινου σώματος είναι ιδιωτικά και ποτέ δεν αγγίζουν τα ιδιωτικά μέρη κάποιου, σε αυτό το στάδιο το παιδί θα καταλάβει με ασφάλεια την καλή και ακατάλληλη επαφή. Στην επόμενη σκηνή ασφαλούς και μη ασφαλούς επαφής παιδιών, τα παιδιά θα πάρουν τις ιδέες για τον κύκλο ασφαλείας και ποιος συμπεριλαμβάνεται σε αυτό παίζοντας αυτό το συναρπαστικό παιχνίδι. Και στο τέλος, τα παιδιά θα μάθουν για τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν εάν εμφανιστεί ο κίνδυνος. Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store , είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone.

5.3 Εφαρμογές για γονείς

Ειδική κατηγορία αποτελούν οι εφαρμογές που απευθύνονται σε γονείς. Ειδικά σχεδιασμένες να διευκολύνουν την καθημερινότητα τους, μπορούν να τους βοηθήσουν να κρατήσουν την πορεία της ανάπτυξης των παιδιών, το ιατρικό ιστορικό τους, να ελέγξουν τις κινήσεις τους στις συσκευές, να ενημερωθούν για θέματα σχετικά με την ανατροφή και την ψυχολογία τους, να τους βοηθήσει να παρακολουθήσουν τα βρέφη, να ανατρέξουν σε παραμύθια κ.α. Ένα μεγάλο πλεονέκτημα που τους δίνεται μέσω ορισμένων εφαρμογών είναι να έρθουν σε επικοινωνία με εξειδικευμένο σε θέματα παιδιών προσωπικό αλλά και με άλλους ευαισθητοποιημένους γονείς από όλο τον κόσμο ώστε να εκφράσουν απορίες ή ανησυχίες τους και να βρουν λύσεις σε θέματα που τους απασχολούν σχετικά με τα παιδιά τους .

5.3.1 Kids Place - Parental Control



Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store, είναι συμβατό με λογισμικό android, χρησιμοποιείται σε smartphone προσφέρεται από την kiddoware και απευθύνεται σε γονείς. Ο σκοπός της εφαρμογής είναι να βοηθά τους γονείς να διατηρούν κακόβουλο λογισμικό και επικίνδυνο μακριά από το κινητό. Επίσης οριοθετεί τον χρόνο του παιδιού με το κινητό καθώς επιτρέπει το κλείδωμα ορισμένων εφαρμογών ώστε να

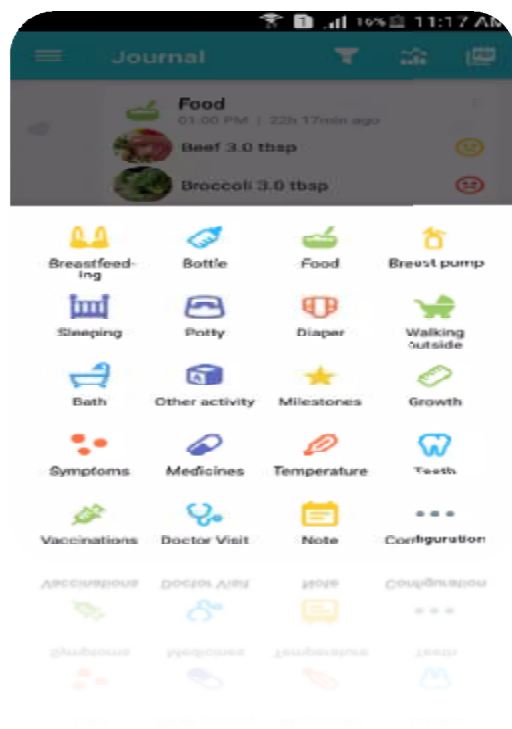
μην αναλώνει το παιδί παραπάνω χρόνο στις εφαρμογές από όσο του επιτρέπουν οι γονείς.

5.3.2 Βρεφική Φροντίδα & Ανάπτυξη



Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store, είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphome . Προσφέρεται από την Breet.Jia. Μέσω αυτής οι γονείς μπορούν να παρακολουθήσουν τα γεύματα, τον ύπνο, την τουαλέτα, την ανάπτυξη του μωρού και άλλα. Περιέχει πολλαπλές υπενθυμίσεις που βοηθούν τους γονείς και τους κηδεμόνες να θυμούνται να φροντίσουν σωστά το μωρό όταν είναι απασχολημένοι. Επίσης μπορούν να χρησιμοποιούν αυτό το εργαλείο για να καταγράψουν το ημερολόγιο του μωρού, να προσθέσουν φωτογραφία του και να κρατήσουν ηχητικό αρχείο .

5.3.3 Rainbow - Journal & Activities



Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store, είναι

συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone απευθύνεται σε γονείς. Είναι μια πραγματικά χρήσιμη εφαρμογή για τους γονείς. Προσφέρεται από την TutoTOONS.Κρατήστε φωτογραφίες, παρακολουθείτε το βάρος και την ανάπτυξη, κρατήστε τα πρώτα γεγονότα του μωρού σας στο τηλέφωνό σας. Αυτός είναι ένας εύκολος τρόπος να έχετε όλες αυτές τις στιγμές σωστά στα χέρια σας. Η εφαρμογή αποτελείται από δύο μέρη: BABY JOURNAL: καταγραφέα ανάπτυξης, πρότυπα ανάπτυξης παιδιών Διάγραμμα Milestone: Παρακολούθηση ανάπτυξης, καταγραφέας υγείας, παρακολούθηση εμβολιασμού, έλεγχοι θερμοκρασίας, συμπτώματα, διάγραμμα των δοντιών μωρών, επίσκεψη γιατρού, φάρμακα .

5.3.4 Lullaby for baby



Η εγκατάσταση γίνεται από το play store ,διατίθεται δωρεάν απο το play store , είναι συμβατό μελογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone. Προσφέρεται από DesenvDroid,χρησιμοποιεί ήχους- νανουρίσματα και βοηθάει τα παιδιά να χαλαρώσουν και να κοιμηθούν. Περιέχει ήχους μελωδίες που μπορεί ο γονέας να επιλέξει καθώς και τη διάρκεια που θα το χρησιμοποιήσει. Είναι ένας εύκολος τρόπος και δημιουργικός για την ψυχική ηρεμία των παιδιών σε αυτή την ηλικία.

5.3.5 Child Psychology



Η εγκατάσταση γίνεται από το play store, διατίθεται δωρεάν απο το play store, είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone. Προσφέρεται από την Expert Health Studio. Η συγκεκριμένη εφαρμογή λειτουργεί ως ένας οδηγός για την καλύτερη προσέγγιση γονέα και παιδιού. Περιέχει συμβουλές, οπτικοακουστικό υλικό και τεχνικές οι οποίες μπορούν να φανούν χρήσιμες στους γονείς. Αναφέρεται σε όλες τις πιθανές συμπεριφορές των παιδιών αποκλίνουσες ή όχι και πως είναι δυνατό να αντιμετωπιστούν.

5.3.6 e – Παραμύθια



Η εγκατάσταση γίνεται από το play store, διατίθεται δωρεάν απο το play store, είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone. Προσφέρεται από την SOFTWeb – Adaptive I.T. Solutions. Η εφαρμογή προσφέρει τις παρακάτω λειτουργίες απενεργοποίηση / ενεργοποίηση της αφήγησης , απενεργοποίηση / ενεργοποίηση υποτίτλων του παραμυθιού ,διαδραστικότητες για ενεργή συμμετοχή του παιδιού στην ιστορία ,αυξομείωση της έντασης των ήχων της αφήγησης, της μουσικής και των εφφέ λειτουργία αλλαγής σελίδων μπροστά και πίσω,λειτουργία συνέχισης του παραμυθιού από την σελίδα που σταμάτησε, λειτουργία επανεκκίνησης του παραμυθιού.

5.3.7 White Noise Baby Sleep Sounds

Η εγκατάσταση γίνεται από το play store ,διατίθεται δωρεάν απο το play store , είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone. Προσφέρεται από AMICOOLSFT ,χρησιμοποιεί λευκούς θορύβους και βοηθάει τα παιδιά να χαλαρώσουν και να κοιμηθούν . Είναι μία εφαρμογή η οποία βοηθάει τους γονείς να ηρεμήσουν τα παιδιά τους .

5.3.8 Baby Sleep Instant



Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store, είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone. Απευθύνεται σε γονείς, προσφέρεται από Urbandroid Team αυτή η εφαρμογή προορίζεται για μωρά και τους γονείς τους. Βοηθά τα μωρά να κοιμούνται αμέσως. Χρησιμοποιεί κλασικούς μονότονους ήχους εξασφαλίζοντας ένα ήρεμο και σταθερό ηχητικό περιβάλλον.

5.3.9 Don't cry my baby



Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store, είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone απευθύνεται σε γονείς, προσφέρεται από Gerald Shin. Αυτή η εφαρμογή παρέχει τρεις λειτουργίες για την ανατροφή των παιδιών . Η πρώτη λειτουργία είναι η αναπαραγωγή λευκών θορύβων, ήχων για να ηρεμούν το παιδί όταν είναι ανήσυχο, οι συγκεκριμένοι ήχοι θυμίζουν στο παιδί τις συνθήκες που το περιέβαλαν όταν βρισκόταν μέσα στη μήτρα, κάτι που το βοηθάει να χαλαρώσει και να αισθανθεί ασφαλές. Η δεύτερη λειτουργία είναι το νανούρισμα και η τρίτη η κουδουνίστρα η οποία ενεργοποιείται με την ανακίνηση του τηλεφώνου.

5.3.10 ChildcareHelper

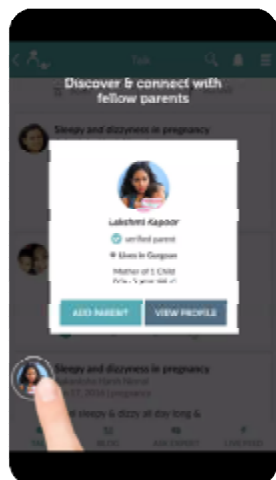
Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store , είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone, απευθύνεται σε γονείς, προσφέρεται από Pham The Bao και αυτή η εφαρμογή θα βοηθήσει τους γονείς να παρακολουθήσουν την ανάπτυξη των παιδιών τους μέσα από γραφήματα, τους δίνεται η ευκαιρία να παρακολουθήσουν το ύψος, βάρος και τους μήνες των παιδιών τους .

5.3.11 Visual Schedule



Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store , είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone απευθύνεται σε γονείς . Η εφαρμογή προσφέρεται από την Wizard Solutions Inc. Το Visual Schedule επιτρέπει τη δημιουργία ενός οπτικού χρονοδιαγράμματος για να υποστηρίξετε τους χρόνους μετάβασης κατά τη διάρκεια της ημέρας, όπως μια πρώτη λίστα με χρονοδιαγράμματα που υποστηρίζονται με φωτογραφίες των καθημερινών δραστηριοτήτων (π.χ. ξυπνήστε, κάντε το κρεβάτι σας, βουρτσίστε τα δόντια σας, πάρτε σακίδιο, πηγαίνετε στο σχολείο). Θα μπορούσε επίσης να χρησιμοποιηθεί για την απεικόνιση μιας ακολουθίας βημάτων που απαιτούνται για την ολοκλήρωση ενός πιο περίπλοκου έργου (για παράδειγμα, οι εικόνες που επισημαίνονται με μια σύντομη λέξη ή φράση μπορούν να χρησιμοποιηθούν διαδοχικά για να διδάξουν στο παιδί πώς να βουρτσίσει τα δόντια του, απλές δουλειές γύρω από το σπίτι ή δραστηριότητες στο σχολείο ή ακόμα πιο πολύπλοκες εργασίες, όπως πρόσβαση σε υπολογιστή, χρήση τηλεχειριστηρίου για παρακολούθηση τηλεόρασης, χρήση οικιακών συσκευών ή εργασίες που σχετίζονται με την εργασία). Ένα οπτικό πρόγραμμα αποτελεί σημαντικό μέρος της υποστήριξης της μάθησης των παιδιών και των ενηλίκων με μαθησιακές δυσκολίες. Υποστηρίζει τον ορισμό και τον καθορισμό των προσδοκιών των εργασιών, βοηθά στην αποσαφήνιση για το παιδί ή τον ενήλικα της πρόθεσης και της ποσότητας της προσπάθειας που απαιτείται για την ολοκλήρωση της εργασίας, καθώς και μια συνεχής υπενθύμιση των υπο-βημάτων που πρέπει να γίνουν για την επιτυχή ολοκλήρωση των εργασιών .

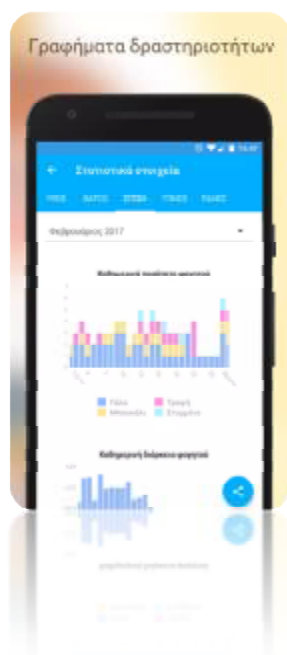
5.3.12 Parentune Parenting Community



Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store, είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone απευθύνεται σε γονείς. Η εφαρμογή προσφέρεται από την Proparent Solutions, σκοπός της εφαρμογής είναι να βοηθήσει τους γονείς να δοκιμάσουν συμβουλές και υποστήριξη με θέματα που αφορούν εκείνους και τα παιδιά τους. Δίνεται η δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν με τους ειδικούς οι γονείς και να παίρνουν έγκαιρα συμβουλές για τα ερωτήματά σχετικά με την υγεία και την ευεξία, τη διατροφή, την καταλληλότητα, την εκπαίδευση και άλλα συναφή θέματα για το παιδί .

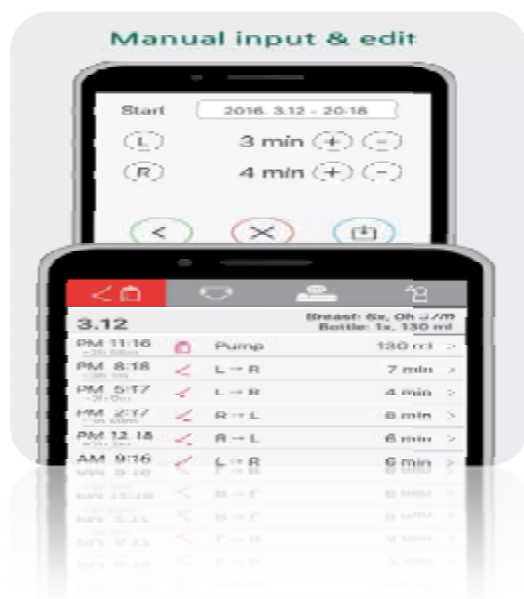


5.3.13 Bebbapp Baby tracker



Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store, είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone. Προσφέρεται από wachanga. Εύκολα οι γονείς μπορούν να παρακολουθήσουν και να καταγράψουν τις δραστηριότητες του νεογέννητου, συμπεριλαμβανομένων των μορφών ύπνου, του θηλασμού, της αλλαγής της πάνας, του χρόνου μπάιου, των ρυθμών ανάπτυξης και πολλών άλλων. Η εφαρμογή παρακολούθησης μωρών Bebbapp επιτρέπει να δημιουργείτε ιατρικά αρχεία προσθέτοντας εμβολιασμούς, φάρμακα, πρόληψη και θερμοκρασία.

5.3.14 Nursing Timer Tracker



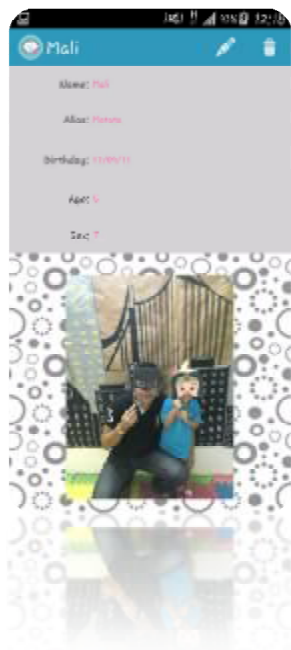
Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store, είναι συμβατό με λογισμικό android, χρησιμοποιείται σε smartphone και απευθύνεται σε γονείς . Η εφαρμογή προσφέρεται από την Creaplay, σκοπός της εφαρμογής είναι να βοηθήσει τους νέους γονείς και ιδιαίτερα την μητέρα στο καθημερινό πρόγραμμα του παιδιού, από την ώρα του φαγητού μέχρι και τον ύπνο. Διαθέτει χρονομετρητή για όλες τις δραστηριότητες που πρόκειται να επαναληφθούν για να διευκολύνει τους νέους γονείς σε θέματα ύπνου και φαγητού. Επίσης περιέχει ήχους που βοηθούν το παιδί να χαλαρώσει και να κοιμηθεί.

5.3.15 Baby Monitor / Baby Alarm



Η εγκατάσταση γίνεται από το play store, διατίθεται δωρεάν απο το play store, είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone. Προσφέρεται από Knirk Applications και δίνει τη δυνατότητα στους γονείς να χρησιμοποιήσουν το κινητό τους τηλέφωνο ως συναγερμό παρακολούθησης μωρού. Μπορεί να επιλέξει ο γονέας με ποιον τρόπο θέλει να ειδοποιείται με μία κλήση, με ένα μήνυμα ή με ένα email.

5.3.16 My Baby Prescription

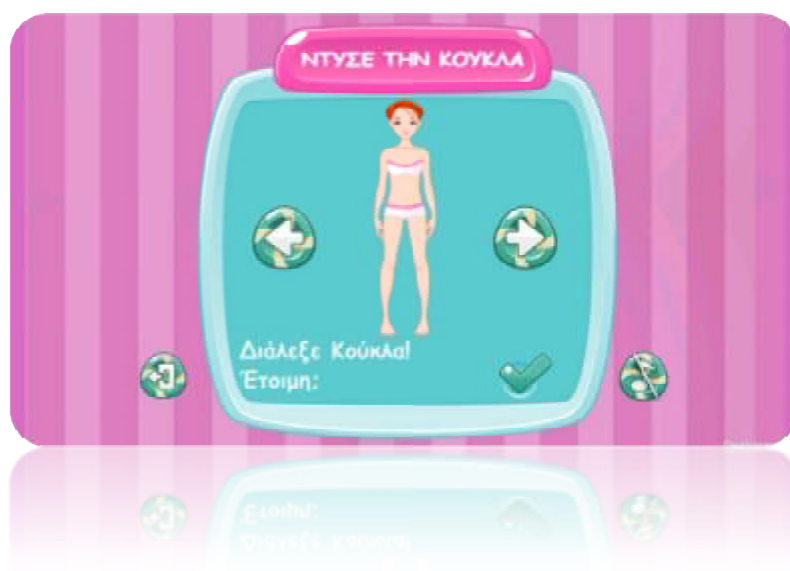


Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store, είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone. Προσφέρεται από την Swivel Enterprise. Η εφαρμογή αναπτύχθηκε σαν ιδέα για όλους εκείνους τους γονείς που πρέπει να έχουν τον έλεγχο των φαρμάκων που θα πρέπει να πάρουν τα παιδιά τους. Δημιουργήθηκε με την απλότητα καταγραφής του φαρμάκου, της πρώτης δόσης και της συνταγής που δόθηκε από το γιατρό, και το σύστημα δημιουργεί αυτόματα κάθε μία από τις ειδοποιήσεις την καθορισμένη ημερομηνία και ώρα. Οι πληροφορίες του μωρού, οι πληροφορίες του γιατρού, η σχέση μεταξύ τους, τα φάρμακα που συνταγογραφούνται από το γιατρό και η εύκολη απεικόνιση των ειδοποιήσεων που δημιουργήθηκαν στο σύστημα είναι σημαντικά εργαλεία στα χέρια των γονέων.

5.4 Ψυχαγωγικές εφαρμογές

Ένα μεγάλο μέρος, αν όχι το μεγαλύτερο, των εφαρμογών που είναι διαθέσιμες σε smartphones και tablets για παιδιά είναι αυτό που στοχεύει στην ψυχαγωγία και την διασκέδαση. Ίσως αποτελούν το βασικότερο κίνητρο ενός παιδιού να ασχοληθεί με τις συσκευές αυτές καθώς του παρέχεται μια πληθώρα εφαρμογών που μπορεί να παίξει για να περάσει η ώρα του και να διασκεδάσει. Οι πολλές επιλογές, τα διαφορετικά είδη παιχνιδιών, οι δυνατότητες διαδραστικότητας και τα θελκτικά και ευχάριστα περιβάλλοντα είναι οι βασικοί λόγοι που οι εφαρμογές αυτές ανήκουν στην κορυφή των επιλογών των νεαρότερων χρηστών.

5.4.1 Ντύνω την κούκλα μου



Πρόκειται για ένα παιχνίδι για smartphones και tablets που απευθύνεται σε μικρά κορίτσια, κυρίως από 6 έως 8 ετών. Με αυτό το παιχνίδι τα παιδιά μπορούν να επιλέξουν το όνομα της κούκλας, την κούκλα που θέλουν να ντύσουν αλλά και το δωμάτιο που θα είναι η κούκλα. Έπειτα μπορούν να τη ντύσουν με διάφορες επιλογές όπως παπούτσια, παντελόνι, μπουφάν κ.τ.λ. σε όποιον συνδυασμό επιλέξουν. Πρόκειται για μία εφαρμογή με ευχάριστα χρώματα, διασκεδαστική εμφάνιση, φτιαγμένη για να να να διασκεδάζουν τα παιδιά, να εξασκούν τη φαντασία τους και να περνούν δημιουργικά τον χρόνο τους.

Η εφαρμογή, την οποία κάποιος μπορεί να βρει στο AppStore της Apple, έχει μηδενικό κόστος, ενώ ευχάριστο είναι ότι δεν περιέχει αγορές εντός αυτής. Το παιχνίδι αυτό είναι

μέρος της Ψηφιακής Αλάνας του Cyberkid, μιας υπηρεσίας υπό την αιγίδα του κράτους μέσω της οποίας τα παιδιά μπορούν να παίζουν τα αγαπημένα τους ηλεκτρονικά παιχνίδια με απόλυτη προστασία από τους κινδύνους που παραμονεύουν στο διαδίκτυο.

5.4.2 LEGO City Game



Πρόκειται για μία εφαρμογή που βασίζεται σε αποστολές, σχεδιασμένη για παιδιά από 6 έως 8 ετών. Τα παιδιά μπορούν να χτίσουν κτίρια, να χρησιμοποιήσουν οχήματα για να σβήσουν φωτιές, να σώσουν κάποιο άτομο που κινδυνεύει στη θάλασσα, να εξερευνήσουν τα μυστήρια της ζούγκλας ή κάποιο επικίνδυνο ηφαίστειο. Μέσω αυτής, μπορούν να πειραματιστούν με τις βασικές αρχές της φυσικής και να εξασκήσουν τα αντανακλαστικά τους αποφεύγοντας εμπόδια και πετυχαίνοντας στόχους. Όλα αυτά είναι προσαρμοσμένα σε ένα ασφαλές περιβάλλον με χιούμορ, προστατευμένο από παραπομπές σε εξωτερικούς συνδέσμους προσφέροντας δημιουργική και διασκεδαστική ενασχόληση και ψυχαγωγία. Δυστυχώς, δεν περιλαμβάνει τη χρήση ελληνικής γλώσσας, παρόλαυτά δεν πρόκειται για ένα σημαντικό εμπόδιο, καθώς τα παιχνίδια και οι αποστολές στοχεύουν στα οπτικά ερεθίσματα και στα εφέ των ήχων έτσι ώστε κάθε παιδί να μπορεί να ανταποκριθεί σε αυτές χωρίς να απαιτείται η γνώση της αγγλικής. Η εφαρμογή διατίθεται δωρεάν χωρίς άλλες εσωτερικές χρεώσεις και ενημερώνεται συχνά με νέο περιεχόμενο ώστε να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών.

5.4.3 Φιδάκι επιτραπέζιο

Πρόκειται για το παλιό κλασικό επιτραπέζιο παιχνίδι που απευθύνεται κυρίως σε νεαρές ηλικίες, όπως παιδιά 5 έως 10 ετών. Είναι μία ευπαρουσίαστη εφαρμογή, τα έντονα χρώματα της οποίας μπορούν να δελεάσουν το παιδί, ώστε να παίξει και να εξασκήσει τα αντανακλαστικά του, την προσοχή του και την παρατηρητικότητα του. Διατίθεται δωρεάν για Smartphones και Tablets και είναι υπό την αιγίδα του κράτους, εξασφαλίζοντας ότι τα παιδιά μπορούν να παίζουν το αγαπημένο τους ηλεκτρονικό παιχνίδι με απόλυτη προστασία από τους κινδύνους που παραμονεύουν στο διαδίκτυο.

5.4.4 Κρεμάλα

Πρόκειται για μεταφορά και ψηφιοποίηση του κλασικού παιχνιδιού κρεμάλα. Δίνει τη δυνατότητα τα παιδιά από 6 και πάνω να μαντέψουν τη λέξη, να εξασκήσουν την παρατηρητικότητά τους και την ταχύτητα της σκέψης τους. Με χιλιάδες προσεκτικά επιλεγμένες ελληνικές λέξεις, με ηχητικά εφέ, με ελληνικό πληκτρολόγιο, μπορεί να προσφέρει στα παιδιά διασκέδαση και την ευκαιρία να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους. Είναι ένα εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από τους γονείς ώστε να περάσουν δημιουργικό και διασκεδαστικό χρόνο με τα παιδιά τους και να τους δώσουν την ευκαιρία να γνωρίσουν νέες λέξεις. Η τιμή της στο AppStore έχει οριστεί στο 1,09€ χωρίς πρόσθετες χρεώσεις. Μία επιφύλαξη διατηρείται σχετικά με το ότι το τελευταίο διάστημα δεν έχει γίνει κάποια ενημέρωση της εφαρμογής. Το πλήθος, όμως, των λέξεων που ήδη υπάρχουν σε συνδυασμό με την εκτίμηση που χαίρει από σχετικά μεγάλο κοινό, υπόσχονται μία απολαυστική διασκέδαση για παιδιά και γονείς .

5.4.5 My Om Nom

Η συγκεκριμένη εφαρμογή προσφέρει σε παιδιά 6 – 8 ετών τη δυνατότητα να «υιοθετήσουν» ένα πλάσμα. Αναλαμβάνουν να τον φροντίσουν, να παίζουν μαζί του, να το κάνουν μπάνιο και να το ταΐσουν τακτικά με γλυκά. Πέρα από το ότι αποτελεί μία διασκεδαστική ενασχόληση, όπου τα παιδιά μπορούν να παίξουν παιχνίδια, να διακοσμήσουν το σπίτι του Om Nom, να λύσουν κάποια παζλ τα οποία εξασκούν την παρατηρητικότητα και τα αντανακλαστικά τους, τους προσφέρεται η δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με το αίσθημα της ευθύνης. Προκειμένου να διατηρήσουν τη στάθμη ικανοποίησης του σε υψηλό σημείο, θα πρέπει να θυμούνται να συνδέονται όταν χρειάζεται για να το ταΐσουν, να του διαμορφώνουν μία ευχάριστη ατμόσφαιρα διακοσμώντας το χώρο του και να παίζουν μαζί του τακτικά χωρίς να παραλείπουν αυτές τις διαδικασίες. Έτσι διασκεδάζοντας, θα διδαχτούν την ευθύνη και την συνέπεια μέσα σε ένα ευχάριστο περιβαλλον. Τα ελληνικά δεν συμπεριλαμβάνονται στην λίστα των γλωσσών της εφαρμογής, παρόλα αυτά, η εφαρμογή έχει δημιουργηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε να κατευθύνεται ο χρήστης κυρίως με οπτικοακουστικά ερεθίσματα και όχι με γλωσσικά. Συνεπώς, δεν παρουσιάζεται δυσκολία στην χρήση της από το ελληνικό κοινό. Πρόκειται για μία εφαρμογή από ένα δημιουργό σεβαστό στο χώρο του AppStore που φροντίζει να ενημερώνει συχνά το πρόγραμμα προσθέτοντας τακτικά και νέο περιεχόμενο. Διατίθεται στην τιμή των 5,49€

5.4.6 Τουβλάκια

Τα τουβλάκια είναι ένα παιχνίδι σκέψης όπου ο χρήστης προσπαθεί να βρει το σωστό τρόπο διάταξης που θα μπουν τα τουβλάκια προκειμένου να συρθεί το πράσινο τουβλάκι στο σημείο που περνάει στην επόμενη πίστα. Τα παιδιά στα οποία απευθύνεται εφαρμογή, κυρίως 8 έως 11 ετών, έχουν τη δυνατότητα με διασκεδαστικό τρόπο να αναπτύξουν την παρατηρητικότητα τους, την σύνθετη σκέψη τους, τη λογική τους και την στρατηγική τους. Πρόκειται για μία εφαρμογή που διατίθεται δωρεάν στο App Store, ενώ δεν περιέχει καμιά εσωτερική αγορά.

5.4.7 Τρίλιζα (online)

Το πασίγνωστο αυτό κλασσικό παιχνίδι μεταφέρεται στην ψηφιακή εποχή προσφέροντας διασκέδαση, γέλιο, καλλιέργεια του ανταγωνισμού και της ευγενούς άμιλλας. Παρέχει λειτουργία για έναν παίκτη, δηλαδή το παιδί να παίζει με αντίπαλο την συσκευή, λειτουργία με δύο παίκτες, δηλαδή να παίζει στην ίδια συσκευή μαζί με τους φίλους του, τους γονείς και την οικογένειά του, αλλά και λειτουργία online που του δίνει τη δυνατότητα να παίζει εναντίον τυχαίων αντιπάλων μέσω του διαδικτύου.

Η εφαρμογή διατίθεται δωρεάν στο AppStore, αλλά προϋποθέτει σύνδεση στο διαδίκτυο εάν ο χρήστης επιλέξει να παίζει online .

5.4.8 Fruits and vegetables for kids



Η συγκεκριμένη εφαρμογή απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας κάτω των πέντε ετών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε smartphone με λειτουργικό σύστημα android. Η εγκατάσταση γίνεται από το play store. Βοηθάει τους γονείς μέσα απο το παιχνίδι να δείξουν στα παιδιά αυτής της ηλικίας τα φρούτα, τα λαχανικά, τις εποχές, τα είδη των λουλουδιών, τα δάση, τη διαφορά ποταμού, λίμνης και τη θάλασσα. Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά διασκεδάζουν και είναι πιο εύκολο να τα δοκιμάσουν. Η εγκατάσταση της εφαρμογής διατίθεται δωρεάν από το play store .

5.4.9 Δως μου το χέρι σου

Πρόκειται για μία εφαρμογή που συνδυάζει το παιδικό παιχνίδι, το βιβλίο και την ψηφιακή εποχή. Είναι ένα εγχείρημα του γνωστού εκδοτικού οίκου Σαββάλας που έχει δημιουργήσει ένα παιδικό παιχνίδι που προάγει την συναισθηματική νοημοσύνη των παιδιών. Είναι εμπνευσμένο από το ομώνυμο παιδικό βιβλίο με ενδιαφέρουσα και ελκυστική για τα παιδιά εικονογράφηση. Το συγκεκριμένο ψηφιακό βιβλίο μπορεί κανείς να το βρει δωρεάν στο App Store.

5.4.10 6 Εικόνες

Οι «6 Εικόνες» είναι ένα παιχνίδι παζλ, που απαιτεί φαντασία και παρατηρητικότητα. Δίνονται έξι εικόνες και τα παιδιά ψάχνουν τις αντίστοιχες λέξεις. Απευθύνεται σε παιδιά τεσσάρων έως οκτώ ετών και θα βοηθά να αναπτύξουν τη λογική τους με ένα διασκεδαστικό και ευχάριστο τρόπο. Εφαρμογή αυτή έχει μεγάλο αριθμό θετικών βαθμολογιών από γονείς οι οποίοι την χρησιμοποίησαν μαζί με τα παιδιά τους. Διατίθεται δωρεάν στο App Store χωρίς καμία άλλη εσωτερική πληρωμή.

5.4.11 7 Λέξεις

Πρόκειται για άλλη μία εφαρμογή από τον δημιουργό της εφαρμογής «6 Εικόνες». Πρόκειται για ένα παιχνίδι στο οποίο μπορούν να παίξουν παιδιά από τεσσάρων ετών και πάνω αλλά και ενήλικες, δηλαδή οι γονείς τους. Στο παιχνίδι αυτό δίνονται επτά στοιχεία και οι παίκτες ψάχνουν επτά λέξεις, σπασμένες σε 20 κουτάκια και οι χρήστες καλούνται να τις βρουν. Η εφαρμογή βοηθά στην εξάσκηση της παρατηρητικότητας, της λογικής, στην εκμάθηση λέξεων ή φράσεων και κυρίως στην διασκέδαση και στον ευχάριστο χρόνο που μπορούν να περάσουν τα παιδιά μαζί με τους γονείς τους. Διατίθεται δωρεάν στο App Store χωρίς εσωτερικές πληρωμές, ενώ θετικό είναι το ότι συνεχώς ενημερώνεται με νέο περιεχόμενο ώστε να διατηρήσει αμείωτο το ενδιαφέρον των παικτών

5.4.12 Μεντέλια

Η Μεντέλια είναι ένα παιχνίδι εξερεύνησης και αινιγμάτων για παιδιά 7-11 ετών. Το παιδί ψάχνοντας στα μυστήρια της ιστορίας μέσα από έξι μυθικές πόλεις, έρχεται αντιμέτωπο με δράση, σκέψη και αίσθηση παρατηρητικότητας, ικανότητες οι οποίες είναι απαραίτητες για να λύσουν τα αινίγματα του παιχνιδιού. Μέσα από θεματικά παιχνίδια κλιμακούμενης δυσκολίας, τα παιδιά χρησιμοποιούν τα αντανακλαστικά και την μνήμη τους. Σε αυτή την διαδραστική ιστορία για παιδιά, μπορεί κανείς να ανακαλύψει τις πόλεις της Μεσογείου όπως ήταν στο μεσαίωνα, να κάνει βόλτα στις πόλεις και την ιστορία τους, να παρατηρήσει την διακόσμηση, να επισκεφθεί μεγάλα μνημεία και να ανακαλύψει την ιστορία με ενδιαφέροντα και συναρπαστικό τρόπο. Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη για iPad στα 5,48€ ενώ περιέχει εσωτερικές χρεώσεις 2,50€ με τις οποίες μπορούν να ξεκλειδωθούν κι άλλες περιοχές πέρα από αυτές που είναι αρχικά διαθέσιμες.

5.4.13 Ταιριάζω και μαθαίνω: οι Θεοί του Ολύμπου

Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι, για παιδιά ηλικίας 2-6 ετών, με τους 12 θεούς του Ολύμπου. Είναι εξολοκλήρου σχεδιασμένο στο χέρι, με μεγάλη λεπτομέρεια και αίσθηση του χιούμορ. Βοηθά τα παιδιά να αναπτύξουν τις κινητικές δεξιότητες και την συγκέντρωσή τους ενώ ταυτόχρονα παρατηρούν, θυμούνται, επιλέγουν και αντιστοιχίζουν γρήγορα και αποτελεσματικά. Περιέχει τέσσερα παιχνίδια, σχεδιασμένα με πολλή προσοχή σε διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας ώστε να είναι κατάλληλα για μεγαλύτερα παιδιά αλλά και για νήπια. Με τη μέθοδο του βοηθά τα παιδιά να αναπτύξουν την δεξιότητα επίλυσης προβλημάτων αλλά και τις κινητικές τους δεξιότητες. Η χαρούμενη, ευχάριστη μουσική και τα διασκεδαστικά ηχητικά εφέ σε όλα τα παιχνίδια ανάλογα με το θεό που εμφανίζεται στην οθόνη είναι κάτι που μπορεί να τραβήξει την προσοχή των παιδιών. Τα διασκεδαστικά και ευχάριστα ποιήματα με την ιστορία κάθε θεού, συνδυασμένα με μία πολύ ξεχωριστή απαγγελία σίγουρα θα κάνει τα παιδιά να χαμογελάσουν. Οι συνδυασμοί των χρωμάτων είναι προσεκτικά επιλεγμένοι σε συνεργασία με ειδικούς. Η εφαρμογή διατίθεται στο AppStore για 2,29€ χωρίς άλλες χρεώσεις.

5.4.14 Dr. Panda Εστιατόριο 2

Πρόκειται για το δεύτερο μέρος μιας επιτυχημένης σειράς παιχνιδιών που επιτρέπει στα παιδιά 6-8 να αλλάζουν μόνα τους την διαχείριση της δικής τους κουζίνας. Μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα σε περισσότερα από 20 συστατικά, να τεμαχίσουν, να ψήσουν, να βράσουν, να τηγανίσουν και να φτιάξουν το πιάτο που θέλουν. Τους δίνει τη δυνατότητα να πειραματιστούν και να διασκεδάσουν χωρίς χρονικούς περιορισμούς ή βαθμολογίες. Είναι μία εφαρμογή που έχει χιούμορ, παρουσία θελκτική για τα παιδιά, με υψηλές εκπαιδευτικές αξίες όπως το να μάθουν τα βασικά βήματα για να φτιάχνουν όλα τα είδη φαγητών και να μάθουν πώς λειτουργούν οι διάφορες συνταγές και τα εργαλεία της κουζίνας. Η εφαρμογή υπόσχεται πως είναι ασφαλής για τα παιδιά, χωρίς καμιά διαφήμιση από τρίτα μέρη. Διατίθεται στο App Store έναντι 3,49€εφάπαξ.

5.4.15 PS VITA pets puppy parlour

Η εφαρμογή pets puppy parlour απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6-8 ετών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε smartphone με λειτουργικό σύστημα android. Η εγκατάσταση γίνεται από το play store και παρέχεται από τη SONY. Η συγκεκριμένη εφαρμογή ασχολείται με κατοικίδια και αποτελεί μία καλή πρόταση τόσο για τα παιδιά όσο και για τους γονείς. Ο λόγος αυτού είναι η ευαισθητοποίηση και η εικονική φροντίδα που παρέχεται στα κατοικίδια μέσω της εφαρμογής.

5.4.16 Μου το Tinybop

Η εφαρμογή αυτή δίνει στα παιδιά 6 έως 8 ετών τη δυνατότητα να πουν την ιστορία τους. Μπορούν να δημιουργήσουν πορτρέτα για τα ίδια και τους φίλους τους, την οικογένειά τους ακόμα και τα κατοικίδια τους. Μπορεί να μοιραστούν αυτά που τους αρέσουν, αυτά που δεν τους αρέσουν αλλά και τα συναισθήματά τους. Μπορούν να ζωγραφίσουν, να γράψουν ανέκδοτα, τραγούδια ή και ποιήματα. Η εφαρμογή είναι ένας ασφαλής χώρος για τα παιδιά. Μία σειρά διασκεδαστικών και συναρπαστικών μηνυμάτων καθοδηγούν τα παιδιά στη διαμόρφωση ενός δυναμικού πορτραίτου για τον εαυτό τους. Τα παιδιά μπορούν να επιλέξουν να κατεβάσουν και να μοιραστούν τις δημιουργίες τους, καθώς και τα άτομα με τα οποία τις μοιράζονται. Αποτελεί έναν ασφαλή χώρο για προσωπική έκφραση, δραστηριότητες χωρίς περιορισμούς και κανόνες, όπου η περιέργεια και η δημιουργικότητα ανταμείβονται στα μάτια του παιδιού. Παράλληλα αποτελεί ένα πολύ καλό εργαλείο στα χέρια των γονιών με το οποίο μπορούν να προτρέψουν τα παιδιά τους να σκεφτούν την εικόνα του εαυτού τους, την αντίληψη τους για τους γύρω τους αλλά και για τη ζωή τους. Διατίθεται στο App Store για 3,99€ χωρίς άλλες χρεώσεις.

5.4.17 Monopoly for iPad

Πρόκειται για το κλασικό επιτραπέζιο παιχνίδι Μονόπολη, το οποίο μεταφέρεται σε φορητές συσκευές. Απευθύνεται σε όλη την οικογένεια, καθώς δίνει τη δυνατότητα στους

γονείς να κάτσουν μαζί με τα παιδιά τους και να απολαύσουν ένα παιχνίδι. Μέσα από αυτό παρέχεται διασκέδαση, ψυχαγωγία, ευχάριστες στιγμές, καλλιεργείται η διαδραστικότητα, η διαπραγμάτευση, η λογική και η διορατικότητα. Η εφαρμογή είναι στα αγγλικά, χωρίς υποστήριξη της ελληνικής γλώσσας. Παρόλα αυτά, η σχετικά απλή δομή του, επιτρέπει στους γονείς να βοηθήσουν τα παιδιά τους ώστε να απολαύσουν αυτό το απλό, κλασικό παιχνίδι. Είναι διαθέσιμη στο App Store έναντι 5,49€ και είναι συμβατή μόνο με το iPad.

5.4.18 Σαφάρι, άγρια ζωή και άγρια ζώα

Πρόκειται για ένα διασκεδαστικό εκπαιδευτικό παιχνίδι για παιδιά ηλικίας 3 – 6 χρονών. Μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα σε 64 επίπεδα με πολλή διασκέδαση στην άγρια ζωή. Το παιδί θα μάθει μέσα από το παιχνίδι τι ήχους κάνουν τα ζώα. Το παιχνίδι μπορεί να βελτιώσει τον συντονισμό ματιού και χεριού του παιδιού, προσφέρει διασκέδαση, μαθαίνει το παιδί όλα όσα χρειάζεται να ξέρει για τα ζώα της άγριας ζωής.

Είναι μία διαδραστική και ειδικά σχεδιασμένη για μικρά παιδιά εφαρμογή η οποία τα εξοικειώνει με τα ζώα και τη ζωή τους, ενώ παράλληλα εκπαιδεύει την παρατηρητικότητα και τη μνήμη του παιδιού. Η εφαρμογή είναι δωρεάν στο App Store και περιλαμβάνει εσωτερικές χρεώσεις των 2,55€ με τις οποίες ξεκλειδώνονται κι άλλα ζώα.

5.4.19 Minion Rush

Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο βασικός σκοπός είναι το παιδί με γρήγορες και αποφασιστικές κινήσεις των δακτύλων του να βοηθήσει τον δρομέα να αποφύγει όλα τα εμπόδια που εμφανίζονται μπροστά του σε έναν δρόμο στον οποίον τρέχει χωρίς να σταμάτα. Το παιχνίδι αυτό είναι ελκυστικό για το παιδί καθώς περιλαμβάνει ενδιαφέρουσα σχεδίαση, εντυπωσιακά ηχητικά εφέ και διασκεδαστική μουσική. Εφαρμογή αυτή βοηθά το παιδί, πέρα απ' το να διασκεδάσει και να ψυχαγωγηθεί, να

αναπτύξει τα αντανακλαστικά του, την παρατηρητικότητα του και την ταχύτητα της σκέψης του. Η απόκτηση της εφαρμογής είναι δωρεάν ενώ περιλαμβάνει εσωτερικές χρεώσεις από 1,09€ έως 54,99€ οι οποίες ξεκλειδώνουν διαφορετικό περιεχόμενο κάθε φορά μέσα στην εφαρμογή.

5.4.20 Builder game



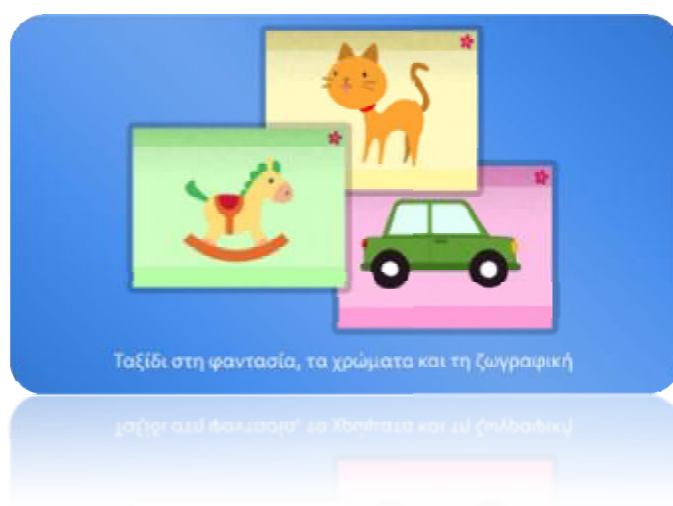
Η εφαρμογή builder game απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6-8 ετών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε smartphone με λειτουργικό σύστημα android. Προσφέρεται από την bubadu. Η εγκατάσταση γίνεται από το play store. Η εφαρμογή επιτρέπει στα παιδιά να αναπτύξουν την λογική τους μέσα από μία διαδικασία κατασκευής αντικειμένων, οι δεξιότητες που προσφέρονται στα παιδιά είναι αυτή της παρατήρησης μέσα από την επιλογή διαφόρων εργαλείων για τη δημιουργία κτιρίων για παραδειγμα, της αντίληψης, της παρατήρησης. Η εγκατάσταση της εφαρμογής διατίθεται δωρεάν από το play store.

5.4.21 Christmas Walks! Παιχνίδια με ντύσιμο, μακιγιάζ και κομμωτική

Πρόκειται για ένα παιχνίδι με χριστουγεννιάτικη θεματολογία. Προορίζεται για παιδιά από 4 έως 8 ετών. Με αυτή την εφαρμογή τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν ενδιαφέρουσες εμφανίσεις συνδυάζοντας ρούχα με χριστουγεννιάτικα αξεσουάρ και μακιγιάζ, να διακοσμήσουν το δωμάτιο τους και το χριστουγεννιάτικο δέντρο τους ή

απλά να έχουν μία ευχάριστη βόλτα σε μία πόλη που γιορτάζει τα Χριστούγεννα και την Πρωτοχρονιά. Είναι μία εφαρμογή με πολλές επιλογές με τις οποίες το παιδί μπορεί να πειραματιστεί, να διασκεδάσει και να καλλιεργήσει την αισθητική του. Η εφαρμογή για την απόκτηση της έχει μηδενικό κόστος αλλά περιλαμβάνει εσωτερικές χρεώσεις από 2,55€έως 8,55€προκειμένου να ξεκλειδωθούν περισσότερες επιλογές .

5.4.22 Το μαγικό μολύβι της Χαράς



Το μαγικό μολύβι της Χαράς είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι το οποίο απευθύνεται σε παιδιά τριών έως έξι ετών καθώς και σε όλα τα παιδιά που απολαμβάνουν ή θέλουν να μάθουν να ζωγραφίζουν. Με την εφαρμογή αυτή, τα παιδιά μαθαίνουν να σχεδιάζουν απλές γραμμές, ζιγκ-ζαγκ ή καμπύλες, σχήματα όπως τετράγωνα, κύκλοι και τρίγωνα καθώς και πιο σύνθετα σχέδια και ζωγραφιές. Συγχρόνως, μέσα από το παιχνίδι γίνεται και μία πρώτη επαφή με τα γράμματα, τη γραφή και την ορθή φορά των γραμμάτων όπως αυτή διδάσκεται στα σχολεία. Η ζωγραφική για ένα παιδί αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της διασκέδασής του αλλά και της εκπαίδευσής του στο σπίτι ή στο σχολείο. Η ζωγραφική είναι ένα απαραίτητο εργαλείο για την σωστή ανάπτυξη των δεξιοτήτων των παιδιών. Παίζει σημαντικό ρόλο στην συνολική ανάπτυξή τους καθώς ενεργοποιεί την φαντασία τους, τα μαθαίνει να παράγουν ιδέες και να εκφράζουν τα συναισθήματά τους χτίζοντας έτσι την αυτοπεποίθησή τους. Αποτελεί δε, τη βάση για την σωστή εκμάθηση

της γραφής. Όλα αυτά τα πλεονεκτήματα εξασφαλίζει συγκεκριμένη εφαρμογή με κόστος 2,29€ στο App Store .

5.4.23 Το σκαντζοχοιράκι

Το σκαντζοχοιράκι είναι ένα ηλεκτρονικό βιβλίο με απλή, παιδική εικονογράφηση του παραμυθιού που δημιουργεί μία αίσθηση οικειότητας και ασφάλειας στα παιδιά και τους επιτρέπει να επικεντρωθούν και να αφεθούν στην αφήγηση. Προορίζεται για παιδιά 4 έως 6 ετών. Το βιβλίο αυτό κεντρίζει με τα ερωτήματα που θέτει την περιέργεια του παιδιού, κρατάει το ενδιαφέρον του μέσα από τις δυσκολίες που συναντά ο πρωταγωνιστής, εμπλέκεται στην διαδικασία της ανάπτυξης της φωνολογικής ενημερότητας του μέσα από τη χαριτωμένη ομοιοκαταληξία και αποτυπώνει φράσεις του παραμυθιού στη μνήμη του παιδιού μέσω της επανάληψης εξασκώντας με αυτό τον τρόπο την μακρόχρονη μνήμη του. Είναι ένα εργαλείο στα χέρια των γονέων οι οποίοι μπορούν να κάτσουν μαζί με το παιδί τους, να τους διαβάσουν το παραμύθι, να το ακούσουν μαζί, ακόμα και να βοηθήσουν τα παιδιά να διαβάσουν τα ίδια σιγά-σιγά τα κείμενα της αφήγησης. Το ηλεκτρονικό αυτό βιβλίο είναι διαθέσιμο για iPhone και iPad δωρεάν.

5.4.24 Παιδικά τραγούδια

Η εφαρμογή «Παιδικά Τραγούδια» απευθύνεται σε παιδιά από τεσσάρων ετών και πάνω που τους αρέσουν τα παιδικά τραγούδια. Στην εφαρμογή συμμετέχουν επαγγελματίες τραγουδιστές οι οποίοι ερμηνεύουν τα τραγούδια, αλλά δίνεται η δυνατότητα να απενεργοποιηθεί η φωνή τους ώστε τα παιδιά να τραγουδήσουν μόνα τους με τη μουσική που παίζει. Επίσης διαθέτει πρωτότυπα και ευχάριστα γραφικά. Το περιβάλλον της εφαρμογής είναι φιλικό για τα παιδιά, ενώ έχει δημιουργηθεί από ειδικούς λαμβάνοντας υπόψη την ανάγκη γονικού ελέγχου, και αποτελεί ένα παιχνίδι το οποίο συνιστούν πολύ εκπαιδευτικοί. Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη στο AppStore δωρεάν και περιλαμβάνει ένα

βασικό τραγούδι. Μέσα σε αυτή υπάρχει δυνατότητα αγοράς κι άλλων τραγουδιών έναντι 1,09€το καθένα.

5.4.25 Βιβλίο ζωγραφικής για Μένα

Το «Βιβλίο ζωγραφικής για Μένα» είναι ένα παιχνίδι που απευθύνεται σε άτομα ηλικίας μεγαλύτερης των τεσσάρων ετών και είναι κατάλληλη για όλα τα παιδιά. Προσφέρει μία μεγάλη ποικιλία σε είδη ζωγραφικής και τα παιδιά μπορούν να απολαύσουν την πλούσια συλλογή από ειδικά σχεδιασμένες εικόνες για να τις γεμίσουν με χρώμα, οργανωμένες σε πάνω από 15 κατηγορίες. Έχει μεγάλο περιεχόμενο για να εξερευνήσουν καθώς η συλλογή ενημερώνεται συχνά με νέες δωρεάν εικόνες ώστε να έχουν πάντα κάτι νέο να χρωματίσουν.

Μέσα από ένα ευχάριστο περιβάλλον με ήρεμη, χαλαρωτική μουσική και ζωντανά χρώματα δίνει την ευκαιρία στο παιδί να διασκεδάσει, να χαλαρώσει και να περάσει δημιουργικά κάποιο χρόνο. Η εφαρμογή διατίθεται δωρεάν στο App Store και περιέχει εσωτερικές χρεώσεις από 2,99€ έως 41,99€ που δίνουν τη δυνατότητα να αγοραστούν διάφορες νέες συλλογές με εικόνες που μπορούν να ζωγραφίσουν τα παιδιά .

5.4.26 Little Firestation



Η συγκεκριμένη εφαρμογή απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας κάτω των πέντε ετών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε smartphone με λειτουργικό σύστημα android. Η εγκατάσταση γίνεται από το play store. Προσφέρεται από την Fox & Sheep. Περιλαμβάνει συγκεκριμένες δραστηριότητες οι οποίες προσφέρουν στο παιδί τη δυνατότητα να παρατηρεί , να ``σβήνει φωτιές `` , να συγκεντρώνεται σε μία δραστηριότητα-παιχνίδι κάθε φορά .

5.4.27 Παιδικό πιάνο για παιδιά

Πρόκειται για ένα μουσικό παιχνίδι για παιδιά 4 – 6 ετών το οποίο παρέχει μεγάλο υλικό για την ανάπτυξη μιας καλής αίσθησης της μουσικής σε αυτά. Καθοδηγεί το παιδί σε μία περιπέτεια που μπορεί να συνθέσει μία ολοκαίνουργια μελωδία καθώς και να συμμετάσχει σε μικρά παιχνίδια με τα αγαπημένα του τραγούδια. Πέρα από την διασκέδαση που προσφέρει στο παιδί με τα γνωστά τραγούδια που περιέχει, βοηθά στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων ακοής του, εξασκεί την λεπτή κινητική δεξιότητα και μαθαίνει στους μικρούς μουσικούς να πλένονται και να πηγαίνουν για ύπνο την ώρα που πρέπει μέσα από ειδικά παιχνίδια που περιλαμβάνει. Όλ' αυτά είναι πολύ σημαντικές δεξιότητες και αυτό του είδους η εκπαίδευση αποτελεί στόχο γονέων και εκπαιδευτικών. Η εφαρμογή διατίθεται για iPhone και iPad δωρεάν, ενώ δίνεται εσωτερικά η δυνατότητα για αγορά της πλήρους έκδοσης έναντι 3,99€

5.4.28 Παιχνίδια για 2- Match fast

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που απευθύνεται σε παιδιά 6 – 10 ετών. Έχει απλούς κανόνες και σκοπός είναι πέρα από την διασκέδαση των παιδιών, να εξασκήσει τα αντανακλαστικά τους, την οπτική τους αντίληψη, τη συγκέντρωση και την παρατηρητικότητα τους. Η βασική γραμμή του παιχνιδιού είναι πως η οθόνη χωρίζεται σε 2 έως 4 μέρη και κάθε μέρος αποτελεί την έδρα του κάθε παίκτη. Κάθε μέρος

περιλαμβάνει διαφορετικά αντικείμενα και σκοπός των παικτών είναι να εντοπίσουν όσο πιο γρήγορα γίνεται στη δική τους περιοχή τα αντικείμενα που είναι κοινά με τις περιοχές των άλλων παικτών. Είναι ένα παιχνίδι το οποίο μπορεί να απολαύσει ένα παιδί που θα αγωνιστεί ενάντια στην τεχνητή νοημοσύνη της εφαρμογής, αλλά μπορεί να παίξει με έως και άλλους τρεις φίλους του αλλά και με τους γονείς του. Με πλούσιο περιεχόμενο, ζωηρά χρώματα και υψηλής ανάλυσης γραφικά είναι θελκτικό για τα παιδιά και προωθεί τον ανταγωνισμό, την διαδραστικότητα, αλλά και την κοινωνικότητα καθώς είναι ένα παιχνίδι που μπορεί να φέρει σε επαφή έως και τέσσερα άτομα. Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη στο App Store αρχικά δωρεάν και περιλαμβάνει κάποιο βασικό περιεχόμενο. Περιέχει εσωτερική αγορά έναντι 2,29€ προκειμένου να ξεκλειδωθεί η δυνατότητα για πολλαπλό παιχνίδι με έως και τέσσερα άτομα αλλά και να αποκλειστούν διαφημίσεις που εμφανίζονται μέσα στην βασική έκδοση.

5.4.29 Smurfs' Village

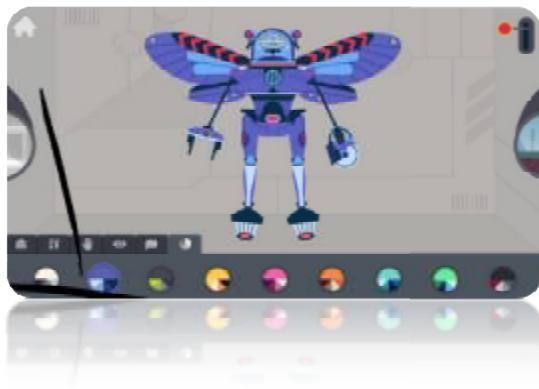


Πρόκειται για ένα παιχνίδι προσομοίωσης που απευθύνεται σε παιδιά μεγαλύτερα των τεσσάρων ετών. Δίνεται στα παιδιά η δυνατότητα να δημιουργήσουν ένα χωριό στο οποίο ζουν τα Στρουμφάκια, οι ήρωες που μπορεί να έχουν μάθει μέσω των κινουμένων σχεδίων. Μπορούν να κτίσουν σπίτια, δρόμους, πάρκα, μαγαζιά, να δουλέψουν σε αγροτικές εργασίες, να αλληλεπιδράσουν με τους πρωταγωνιστές του παιχνιδιού και να διασκεδάσουν. Το περιβάλλον είναι όμορφο, καλοσχεδιασμένο, με ευχάριστα χρώματα και ωραία μουσική, με ένα τρόπο παιχνιδιού που θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών. Το παιδί θα διασκεδάσει παίζοντας διάφορα παιχνίδια με τους πρωταγωνιστές, θα αναπτύξει την παρατηρητικότητα του, την αναλυτική του σκέψη και την δομική του αντίληψη καθώς θα πρέπει να σκεφτεί την χωροταξική δομή του χωριού ώστε να τοποθετήσει σωστά όλα τα κτίρια μέσα στο πλαίσιο που είναι διαθέσιμο. Η εφαρμογή διατίθεται στο AppStore δωρεάν, ενώ με εσωτερικές αγορές από 3,49€ έως 54,99€ μπορούν να ξεκλειδωθούν διάφορες επεκτάσεις περιεχομένου.

5.4.30 Παραμύθια Συλλογή

Η συλλογή των παραμυθιών αυτών απευθύνεται σε παιδιά 4 έως 8 ετών. Περιέχει παραμύθια με εικόνες τα οποία διαβάζει ένας αφηγητής στα παιδιά. Είναι ένα εργαλείο το οποίο μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να πάνε για ύπνο και να τους δώσει νέο υλικό σε περίπτωση που έχουν βαρεθεί τα βιβλία που έχουν ήδη στο σπίτι. Μπορεί επίσης να βοηθήσει τους γονείς να δημιουργήσουν έναν ισχυρό δεσμό με τα παιδιά τους καθώς μπορούν να επιλέξουν να αφηγηθούν οι ίδιοι το παραμύθι σε αυτά, μπορούν ακόμα να απενεργοποιήσουν τους υπότιτλους και να περιγράψουν μία δική τους ιστορία στα παιδιά βασισμένη στις εικόνες του βιβλίου. Τα ηθικά διδάγματα των παραμυθιών ενθαρρύνουν την σκέψη των παιδιών καθώς μαθαίνουν για την δικαιοσύνη, την φιλία και την κοινωνική συμπεριφορά. Η βασική έκδοση του βιβλίου περιλαμβάνει δύο βασικές ιστορίες και είναι δωρεάν στο App Store, ενώ δίνεται η δυνατότητα να αγοραστούν κι άλλα παραμύθια έναντι 1,09€ το κάθε ένα.

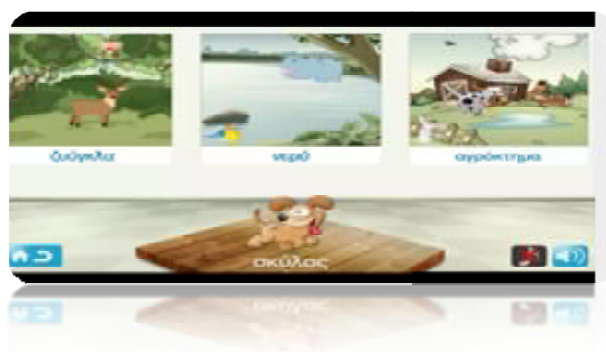
5.4.31 Εργοστάσιο Παραγωγής Ρομπότ



Πρόκειται για ένα ψηφιακό παιχνίδι που δίνει σε παιδιά ηλικίας άνω των έξι ετών τα εργαλεία για να δημιουργήσουν, να παίξουν, να δοκιμάσουν και να συλλέξουν ότι μπορούν να φανταστούν σε σχέση με κάποια ρομπότ. Μπορούν να κατασκευάσουν χιλιάδες μοναδικά ρομπότ, να τα δοκιμάσουν για να δούν αν περπατάνε, τρέχουν, πηδούν, πετάνε ή συντρίβονται και καίγονται. Μπορούν να δοκιμάσουν τα ρομπότ μέσα σε καταστάσεις του αληθινού κόσμου, να καταγράψουν τους δικούς τους ήχους για τα

ρομπότ και να δουν την ρεαλιστική κίνηση τους με φυσική οδήγηση των συσκευών αυτών. Η εφαρμογή διαθέτει έναν έξυπνο, ασφαλή και φιλικό προς το παιδί σχεδιασμό, περιλαμβάνει σύστημα πολλαπλών χρηστών ώστε κάθε παιδί της οικογένειας να μπορεί να δημιουργήσει και να αποθηκεύσει τα δικά του ρομπότ και προσφέρει ψυχαγωγία τόσο για τα παιδιά όσο και για τους ενήλικες. Είναι διαθέσιμη για iPhone και iPad στο App Store έναντι 3,49€

5.4.32 Διαλογή και μάθηση για παιδιά



Η συγκεκριμένη εφαρμογή διατίθεται δωρεάν απο το play store , είναι συμβατό με λογισμικό android και χρησιμοποιείται σε smartphone . Προσφέρεται από την Abuzz. Η ταξινόμηση και το παιχνίδι- μάθηση είναι μία εφαρμογή η οποία απευθύνεται ε παιδιά του νηπιαγωγείου, που αντιπροσωπεύουν μια ισορροπία μεταξύ αναπαραγωγής και της μάθησης. Προσφέρει μέσα από τις δραστηριότητες βελτίωση δεξιοτήτων, δίνει έμφαση στην οπτική αντίληψη και τη συγκέντρωση καθώς και στην ανάπτυξη της γνωστικής λειτουργίας και των λεπτών κινητικών ικανοτήτων .

5.5 Εφαρμογές για μαθητές

Η τεχνολογία έδωσε στους χρήστες της πολλές δυνατότητες να εμπλουτίσουν πολλούς τομείς της ζωής τους με μέσα και εργαλεία που διευκολύνουν και διευρύνουν την καθημερινότητα τους. Αναλόγως, δημιουργήθηκαν εφαρμογές που επεμβαίνουν επικουρικά στην μαθησιακή διαδικασία των παιδιών. Με τροπο ευφάνταστο, διασκεδαστικό, με τη μορφή παιχνιδιών, τα βοηθούν να μάθουν σχολικά αντικείμενα, να διατηρήσουν την γνώση τους μέσα απο παιχνίδια- τεστ και επαναλήψεις ενώ ορισμένες εφαρμογές προσπαθούν να αντιμετωπίσουν μαθησιακές δυσκολίες και συνθήκες που χρειάζονται ειδικού μεταχείριση. Μια παρατήρηση που μπορεί να διατυπωθεί είναι ο σχετικά περιορισμένος αριθμός μαθητικών εφαρμογών που είναι διαθέσιμες και το σχετικά μικρό ποσοστό αυτών που είναι πραγματικά καλοσχεδιασμένες .

5.5.1 Μάθε την προπαίδεια με τον Άγιο Βασίλη

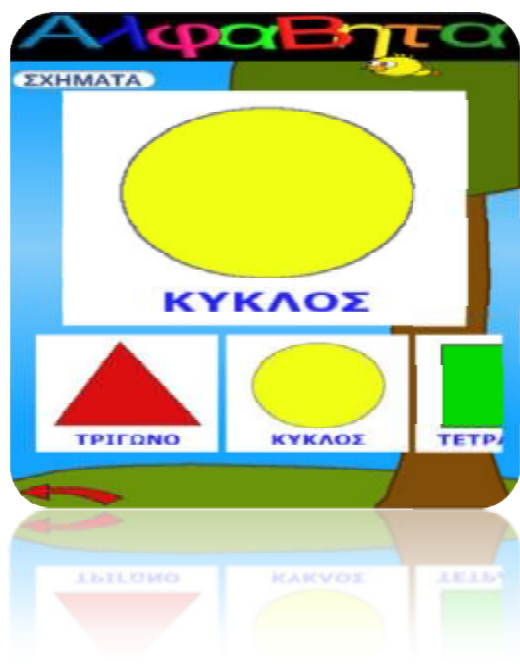
Η συγκεκριμένη εφαρμογή υπόσχεται ότι η μάθηση γίνεται διασκέδαση. Τα παιδιά μπορούν να γείρουν την συσκευή αριστερά – δεξιά για να μετακινήσουν τα δώρα στην καμινάδα. Με αυτό το διασκεδαστικό τρόπο σε ένα χρωματιστό περιβάλλον, μπορούν να μάθουν την προπαίδεια από τον πίνακα του δύο μέχρι τον πίνακα του 12. Η τιμή της ανέρχεται στα 2,29€και μπορεί κανείς να την κατεβάσει σε smartphone και tablet.

5.5.2 Fun English | Μάθε Αγγλικά



Το Fun English Συνδυάζει μία σειρά μαθημάτων αγγλικών με ενδιαφέροντα και ψυχαγωγικά παιχνίδια που απευθύνεται σε παιδιά κυρίως 6 έως 8 ετών. Η σειρά εκμάθησης αγγλικών χωρίζεται σε μαθήματα με βασικό λεξιλόγιο και παρουσιάζει λέξεις σε πολλές διαφορετικές καταστάσεις, βοηθώντας στη μάθηση και στη συγκράτηση τους. Κάθε παιχνίδι είναι μοναδικό που σημαίνει ότι το παιδί διασκεδάζει ενώ μαθαίνει την αγγλική γλώσσα. Η εφαρμογή περιέχει μουσική, τραγούδια, ηχητικά εφέ και κινούμενα σχέδια. Έτσι, το παιδί εκτός από το να μαθαίνει αγγλικά, μπορεί να αναπτύξει τις κινητικές του δεξιότητες και την ικανότητα συγκέντρωσης του μέσα από τις διαφορετικές μορφές των παιχνιδιών. Η εφαρμογή διατίθεται για iPhone και iPad μέσω του AppStore και είναι δωρεάν για κάποιο αρχικό περιεχόμενο. Περιέχει εσωτερικές αγορές οι οποίες ανάλογα το αντικείμενο ανέρχονται από 3,49€ σε 17,99€

5.5.3 Άλφα Βήτα



Πρόκειται για μία εφαρμογή που προσφέρει έναν εύκολο και διασκεδαστικό τρόπο για να μάθει το παιδί, από 4-6 χρόνων, την αλφαβήτα, τους αριθμούς, τα χρώματα, τα σχήματα, τις ημέρες και τους μήνες. Τα παιδιά μαθαίνουν με αυτή την εκπαιδευτική εφαρμογή τους ήχους των γραμμάτων, τα ονόματα των γραμμάτων και την ορθογραφία τους μέσα από έξι διαφορετικές κατηγορίες. Περιέχει ένα απλό, φωτεινό και ελκυστικό για το παιδί περιβάλλον και δίνει τη δυνατότητα στους γονείς να κάτσουν μαζί με αυτά, να παίξουν και να τα βοηθήσουν να μάθουν ό,τι βλέπουν στην οθόνη. Η εφαρμογή αυτή κοστίζει 1,09€ στο App Store, και αποτελεί εφάπαξ πληρωμή καθώς δεν περιέχει καμία άλλη αγορά εντός αυτής .

5.5.4 Παιδιά μαθαίνουν ξένες γλώσσες



Πρόκειται για μία εκπαιδευτική εφαρμογή που μπορεί να βοηθήσει το παιδί να μάθει μία καινούργια γλώσσα. Απευθύνεται σε παιδιά 5 έως 8 ετών και μπορεί να τους εισάγει σε 33 διαφορετικές ξένες γλώσσες. Τα παιδιά μπορούν να παίξουν, να εξερευνήσουν και να ανακαλύψουν μια νέα γλώσσα. Περιλαμβάνει ευχάριστες και διαισθητικές γραπτές, ακουστικές, προφορικές ασκήσεις και ασκήσεις ανάγνωσης, χρησιμοποιώντας κάρτες για παιδιά που ενεργοποιούν τη φαντασία και ξυπνούν τη δημιουργικότητα στο παιδί. Με γραφικά φιλικά για παιδιά ώστε να τα κρατούν συγκεντρωμένα, μοναδικά ηχητικά εφέ για να ελκύουν την προσοχή τους, όμορφα κινούμενα σχέδια που κάνουν τη διαδικασία εκμάθησης της γλώσσας πιο ευχάριστη και καινοτόμο κλίση ρημάτων που κάνει την εκμάθηση γραμματικής να φαίνεται σαν παιχνίδι, αποτελεί μία ολοκληρωμένη εισαγωγή σε ξένες γλώσσες. Παράλληλα δίνει στους γονείς την δυνατότητα να συμμετέχουν μαζί με τα παιδιά τους ώστε να μπορούν να παρακολουθήσουν την πρόοδο των παιδιών τους, να διασκεδάσουν με αυτά αλλά να μάθουν ίσως και ίδιοι κάτι καινούργιο. Η εφαρμογή διατίθεται δωρεάν περιλαμβάνοντας την βασική έκδοση της. Μέσα σε αυτή δίνεται η δυνατότητα να αγοραστεί με συνδρομή μηνιαία στα 9,99€ ή ετήσια στα 47,99€ η πλήρης έκδοση του προγράμματος με απεριόριστη πρόσβαση σε όλο το περιεχόμενο

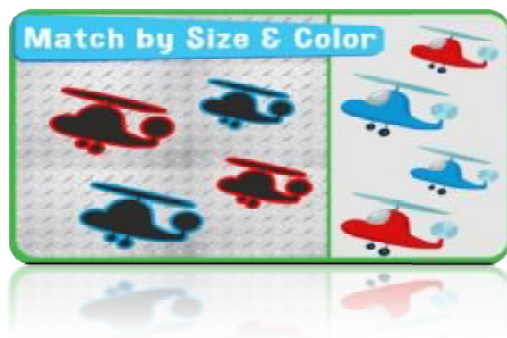
Κεφάλαιο 6 Εφαρμογές για «ειδικές» κατηγορίες

6.1 Αναπτυξιακές διαταραχές

Ορισμός

Ο όρος «αυτισμός» προέρχεται ετυμολογικά από την ελληνική λέξη «εαυτός» και υποδηλώνει την απομόνωση ενός ατόμου στον εαυτό του. Αρχικά, ο όρος αυτός χρησιμοποιήθηκε από τον Ελβετό ψυχίατρο Eugen Bleuler το 1911, για να χαρακτηρίσει κάποια άτομα με σχιζοφρένεια που είχαν χάσει την επαφή με την πραγματικότητα. Στην συνέχεια, στις αρχές της δεκαετίας του '40, δύο άλλοι ψυχίατροι, ο Leo Kanner και ο Hans Asperger περιέγραψαν περιπτώσεις παιδιών που παρουσίαζαν ελλείμματα στην κοινωνική ανάπτυξη, ιδιόμορφη γλωσσική ανάπτυξη και περιορισμένα στερεότυπα ενδιαφέροντα (Κάκουρος, Μανιαδάκη, 2005). Άλλες διάχυτες αναπτυξιακές διαταραχές είναι η αυτιστική ψυχοπάθεια της οποίας δόθηκε η ονομασία από τον Hans Asperger 1944 , η διαταραχή Asperger , η διαταραχή Rett , η παιδική αποδιοργανωτική διαταραχή και η διάχυτη αναπτυξιακή διαταραχή μη προσδιοριζόμενη αλλιώς.

6.1.1 Autism Therapy with MITA



Η Mental Imagery Therapy Autism (MITA) είναι μια μοναδική εφαρμογή πρώιμης παρέμβασης για παιδιά με διαταραχή του φάσματος του αυτισμού (ΔΑΠ). Το MITA περιλαμβάνει φωτεινά, διαδραστικά παζλ που έχουν σχεδιαστεί για να βοηθήσουν τα παιδιά να μάθουν πώς να ενσωματώνουν διανοητικά πολλαπλά χαρακτηριστικά ενός αντικειμένου, μια ικανότητα που αποδεδειγμένα οδηγεί σε τεράστιες βελτιώσεις στη γενική μάθηση. Η επιτυχία με το MITA θα μπορούσε να οδηγήσει σε παράλληλες βελτιώσεις στη γενική εξέλιξη του παιδιού, συγκεκριμένα στις γλώσσες, την προσοχή και τις οπτικές δεξιότητες. Η εφαρμογή στηρίζεται στην τεχνική της γλωσσικής θεραπείας καθώς και με τη συμβολή του οπτικο-ακουστικού υλικού στοχεύει στην ανάπτυξη της ανταπόκρισης υπό όρους διακριτικής μεταχείρισης. . (Mental Imagery Therapy for Autism (MITA) - an early intervention computerized brain training program for children with ASD Rita Dunn¹ and Andrey Vyshedskiy^{1,2} 1 ImagiRation, Boston, Massachusetts 2 Boston University, Boston, Massachusetts).

6.1.2 Visual schedules and social stories



Πρόκειται για μία εφαρμογή οπτικής υποστήριξης που εστιάζει στη χρήση κοινωνικών ιστοριών και οπτικών ωραρίων για τη βελτίωση των κοινωνικά κατάλληλων συμπεριφορών σε παιδιά με αυτισμό. Πρόκειται για μια εικονική εφαρμογή οπτικής υποστήριξης που βοηθά τα παιδιά με προβλήματα αυτισμού και επικοινωνίας στο σπίτι, στο σχολείο και στην κοινότητα. Η εφαρμογή αντικαθιστά τις παραδοσιακές οπτικές υποστηρίξεις που μπορούν να είναι περίπλοκες, χρονοβόρες, δαπανηρές για τη δημιουργία και περιορισμένη λειτουργία. Τα παιδιά με διαταραχή του φάσματος του αυτισμού μπορεί να έχουν δυσκολία με εκφραστική γλώσσα ή κοινωνικές δεξιότητες. Οι κοινωνικές ιστορίες είναι ένα εργαλείο που οι δάσκαλοι και οι γονείς χρησιμοποιούν για να διδάξουν στα παιδιά με αυτισμό τον κατάλληλο τρόπο δράσης σε μια κοινωνική κατάσταση. Ενώ τα Visual Schedules βοηθούν τα παιδιά με αυτισμό να έχουν καθημερινή ρουτίνα και χρονοδιάγραμμα για διαφορετικές εργασίες. Θέλουν επίσης να μάθουν τι να περιμένουν κατά τη διάρκεια της ημέρας. Τα οπτικά προγράμματα χρησιμοποιούν εικόνες για να δείξουν στους μαθητές ποιες δραστηριότητες θα κάνουν εκείνη την ημέρα.

6.1.3 ABA DrOmnibus HOME



Η συγκεκριμένη εφαρμογή στρίζεται σε έρευνα « Αποτελεσματικότητα ενός προγράμματος πολυμέσων και κατάρτιση με οδηγίες για θεραπευτές για παιδιά με αυτισμό». Η παρούσα μελέτη στοχεύει στην αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας ενός διαδραστικού προγράμματος εκπαίδευσης διαδραστικών μέσων και μιας συμβατικής κατάρτισης εκπαιδευόμενης με θεράποντα για τη βελτίωση των μαθησιακών συμπεριφορών των παιδιών με αυτισμό. Σε αυτή τη μελέτη υιοθετήθηκε ένας σχεδιασμός έρευνας πολλαπλών θεμάτων, μεμονωμένων περιπτώσεων μελέτης χρόνου. Έξι παιδιά με αυτισμό, ηλικίας 2 ετών 4 μηνών έως 2 ετών 10 μηνών, προσλήφθηκαν με δειγματοληψία ευκολίας. Παρακολούθησαν πρόγραμμα κατάρτισης 12 συνεδριών βασικών εννοιών (π.χ. χρώματα, σχήματα) που παρουσιάστηκαν ως διαδραστικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα πολυμέσων και επίσης ως ένα συμβατικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα που βασίστηκε σε θεραπευτές. Διατίθεται από το playstore google και itunes app store , εγκαθίσταται δωρεάν. Η εφαρμογή υποστηρίζει κοινωνικές δεξιότητες και αυξάνει τις σημαντικές δεξιότητες στη γλώσσα, την προσοχή και την κατανόηση. (Wong, S.K.F. & Tam, S. 2001, International Journal of Rehabilitation Research, 24(4), 269-278.

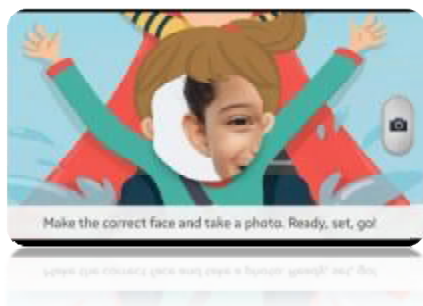
<https://www.autismspeaks.org/research/effectiveness-multimedia-programme-and-therapist-instructed-training-children-autism> έρευνα !

6.1.4 Autism -How to help your child

Η συγκεκριμένη εφαρμογή δημιουργήθηκε από γονείς , των οποίων το παιδί διαγνώστηκε με αυτισμό. Με την πάροδο του χρόνου διαμόρφωσαν αυτή την εφαρμογή με σκοπό να βοηθήσουν και να ενημερώσουν όσους χρειάζονται πληροφορίες για τον αυτισμό. Η εφαρμογή περιέχει σημαντικές πληροφορίες που μπορούν να θεωρηθούν βήματα τα οποία μπορεί να ακολουθήσει ο γονέας. Κάποια από αυτά είναι τα εξής: η διάγνωση και σε ποιον ειδικό μπορεί να απευθυνθεί ο ενδιαφερόμενος , τους τύπους αναπτυξιακών διαταραχών(π.χ Asperger) , θεραπεία και λογοθεραπεία για τον αυτισμό καθώς και την ηλικία που χρειάζεται να ξεκινήσει το παιδί συνεδρίες, την ABA(Applied behavior analysis) .Η Εφαρμοσμένη Ανάλυση της Συμπεριφοράς βασίζεται στις αρχές του συμπεριφορισμού, στις βασικές θεωρίες συμπεριφοράς που διατυπώθηκαν από τους Watson (1913), Thorndike (1921), Skinner (1938) και άλλους. ABA είναι η επιστήμη της Εφαρμοσμένης Ανάλυσης της Συμπεριφοράς. Η ανθρώπινη συμπεριφορά παρατηρείται, εντοπίζεται η αιτία που προκαλεί την συμπεριφορά και ανάλογα ενισχύεται ή εξαλείφεται. Τέλος διατίθεται δωρεάν απο το playstore google και προσφέρεται από την Google Commerce Ltd.

http://www.dikepsy.gr/index.php?view=view_article&option=kentro&lang=el

6.1.5 Samsung look at me



Το Samsung look at me έχει δημιουργηθεί για παιδιά με αυτισμό , προσαθώντας να τα βοηθήσει στη βλεμματική επαφή αλλά και στη αναγνώριση προσώπων. Προσφέρεται από τη google Commerce Ltd ,χρησιμοποιώντας επιβραβεύσεις για να διατηρεί το ενδιαφέρον του παιδιού. Τα αποτελέσματα βασίζονται στην έρευνα των γονέων.

6.1.6 AAC Autism Talk Now



Η εφαρμογή είναι επί πληρωμή διατίθεται από το playstore και προσφέρεται από την Google Commerce Ltd. Τα χαρακτηριστικά της εφαρμογής περιέχουν εικόνες με φαγητό και δραστηριότητες , ο σχεδιασμός της εφαρμογής διαθέτει βοήθεια για μη λεκτική επικοινωνία .

6.2 Μαθησιακές διαταραχές

Κατά τη διάρκεια της εξέλιξης των Μαθησιακών Δυσκολιών και μέχρι σήμερα, έχουν αναπτυχθεί πολλοί ορισμοί σε μία προσπάθεια να αναδειχθεί η φύση των Μαθησιακών Δυσκολιών. Οι αναζητήσεις των επιστημόνων, έχουν οδηγήσει σε σημαντικό αριθμό ορισμών, οι οποίοι βρίσκονται σε συνεχή κριτική ανάλυση και προσαρμογή (Ysseldyke, 2005). Ενδεικτική τάση της αναπροσαρμογής των ορισμών αποτελούσε ο συνδυασμός των δύο κυρίαρχων όρων, δηλαδή Ειδικές Μαθησιακές Δυσκολίες και Δυσλεξία. (Pumfrey & Reason, 1995) Ο ορισμός που προτάθηκε από την Εθνική Συλλογική Επιτροπή για τις Μαθησιακές Δυσκολίες είναι ο εξής: «Οι Μαθησιακές Δυσκολίες είναι ένας γενικός όρος ο οποίος αναφέρεται σε μια ανομοιογενή ομάδα διαταραχών οι οποίες εκδηλώνονται με σημαντικές δυσκολίες στην πρόσκτηση και χρήση ικανοτήτων ακρόασης, ομιλίας, ανάγνωσης, γραφής συλλογισμού ή μαθηματικών ικανοτήτων. Οι διαταραχές αυτές είναι εγγενείς στο άτομο και αποδίδονται σε δυσλειτουργία του κεντρικού νευρικού συστήματος. Αν και μία μαθησιακή δυσκολία μπορεί να εμφανίζεται μαζί με άλλες μειονεξίες (π.χ αισθητηριακή βλάβη, νοητική καθυστέρηση, κοινωνικές και συναισθηματικές διαταραχές) ή περιβαλλοντικές επιδράσεις (όπως, για παράδειγμα, πολιτισμικές διαφορές, ανεπαρκείς ή ακατάλληλη διδασκαλία, ψυχογενείς παράγοντες), δεν είναι το άμεσο αποτέλεσμα αυτών των καταστάσεων ή επιδράσεων (Hammill, 1993. Hamill et al., 1981).

Οι μαθησιακές δυσκολίες σύμφωνα με το DSM-IV κατατάσσονται στις εξής κατηγορίες:

Ειδική Μαθησιακή Δυσκολία Γραπτής Έκφρασης ή Δυσορθογραφία. Οι μαθητές με Μαθησιακές Δυσκολίες συχνά εμφανίζουν προβλήματα στην παραγωγή γραπτού λόγου, με τη μορφή αδυναμίας κατά τη γραφή παρά την ηλικία και το νοητικό τους δυναμικό. (Παντελιάδου, 2000)

Εφαρμογές για Ειδική Μαθησιακή Δυσκολία Ανάγνωσης ή Δυσλεξία

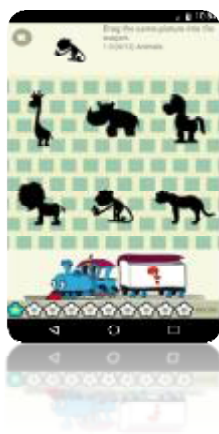
Το βασικότερο πρόβλημα που αντιμετωπίζουν οι μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες στην επεξεργασία του γραπτού λόγου είναι η δυσκολία στην ανάγνωση (Siegel, 2003., Lyon, 1998).

Ειδική Μαθησιακή Δυσκολία Αρίθμησης ή Δυσαριθμησία

Αφορά στη δυσκολία ή στην αδυναμία εκτέλεσης αριθμητικών πράξεων, καθώς και της ανάπτυξης ικανοτήτων για επίλυση αριθμητικών προβλημάτων με δεδομένη τη χρονολογική ηλικία του παιδιού, τη φυσιολογική νοημοσύνη και την επαρκή εκπαίδευση. (Αναγνωστάκη, χ.χ.ε.), (Αναγνωστόπουλος & Σίνη, 2003). Οι εφαρμογές οι οποίες αφορούν μαθησιακές Δυσκολίες αναφέρονται παρακάτω.

Μαθησιακή διαταραχή μη προσδιοριζόμενη αλλιώς

6.2.1 Eye games, Dyslexia



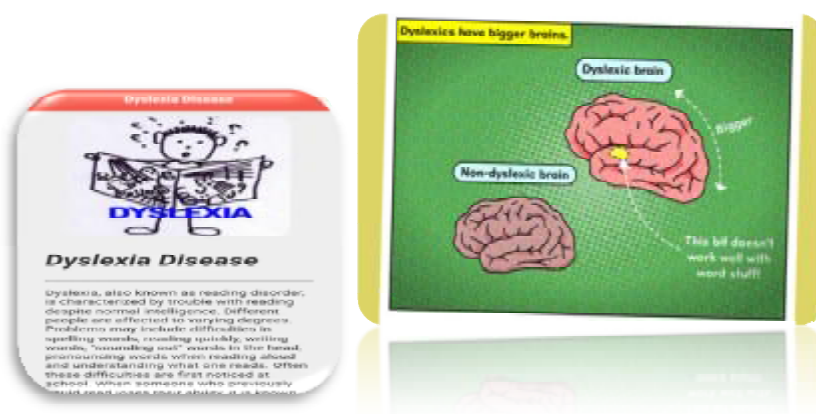
Η θετική ενίσχυση δίνεται καθώς δίνονται οι σωστές απαντήσεις και χρησιμοποιούνται διασκεδαστικά κινούμενα σχέδια αλλά και ήχοι για να κρατήσουν τα παιδιά το ενδιαφέρον τους. Τα παιδιά που έχουν διαγνωστεί με δυσλεξία μπορούν να επωφεληθούν από την εφαρμογή λόγω του προσανατολισμού και της περιστροφής που χρησιμοποιούνται στα σχήματα και γράμματα. Η εφαρμογή διατίθεται από το play store google και προσφέρεται από Google Commerce Ltd .

6.2.2 Dyslexia Disease

Προσφέρεται απο την Google Commerce Ltd και διατίθεται από το google play store δωρεάν. Η εφαρμογή χρησιμοποιείται για ενημέρωση και περιέχει συμπτώματα , εξηγεί

τη δυσλεξία σαν μαθησιακή δυσκολία , την ηλικία η οποία παρατηρείται από γονείς και δασκάλους, τα είδη δυσλεξίας αλλά και τρόπους αντιμετώπισης – θεραπείας, τον ορισμό , τα αίτια .

6.2.3 What is Dyslexia?



Η εφαρμογή περιλαμβάνει βίντεο με τη καθημερινότητα ενός παιδιού με δυσλεξία. Περιέχει ένα τεστ για συμπτώματα δυσλεξίας και είναι βοηθητικό για τους γονείς προς τα παιδιά. Επίσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί και δασκάλους και εκπαιδευτικούς. Παρέχεται από το app store .

6.2.4 Story Place



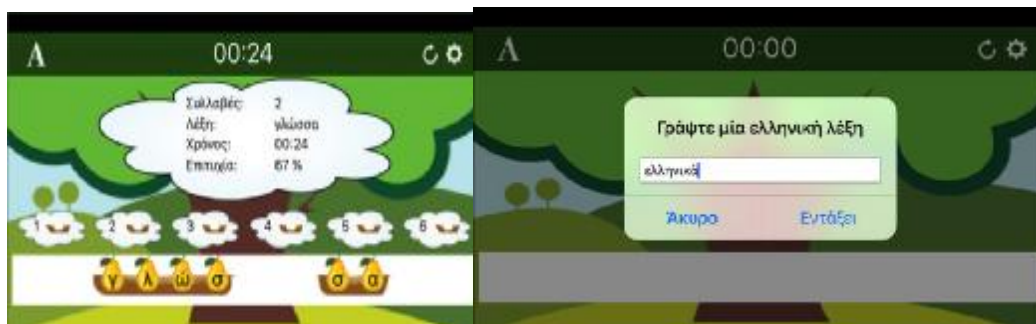
Το StoryPlace είναι ένας διαδραστικός ιστορικός ιστότοπος σχεδιασμένος για παιδιά μεταξύ των ηλικιών προσχολικής και δημοτικής εκπαίδευσης. Κάθε ιστορία λέγεται μέσω κειμενογραφικού περιεχομένου σε συνδυασμό με απλοϊκά κινούμενα σχέδια. Πολλά αποσπάσματα από τις ιστορίες χρησιμοποιούν φωνητική δράση, ωστόσο, ορισμένα αποσπάσματα αφήνονται εξ ολοκλήρου για να διαβάσουν οι χρήστες. Περιλαμβάνεται με κάθε θεματική ιστορία είναι ένα κουίζ αναζήτησης που ζητά από τους χρήστες να αναγνωρίσουν ένα μύθο που είναι παρόμοιο με την ιστορία, καθώς και μια εκτυπώσιμη δραστηριότητα. Οι ιστορίες είναι μικρού μήκους, δεν περιέχουν ακατάλληλα υλικά και προσανατολίζονται προς τους νεότερους αναγνώστες ηλικίας 3 έως 9 ετών.

6.2.5 Dyscalculator



Είναι μια εφαρμογή αριθμομηχανής σχεδιασμένη ειδικά για να καλύψει τις ανάγκες των χρηστών με δυσαριθμησία. Η εφαρμογή ουσιαστικά λειτουργεί ως τυπική αριθμομηχανή, αλλά περιλαμβάνει μερικές επιλογές για να βοηθήσει τους χρήστες που έχουν πρόβλημα στην αναγνώριση αριθμών, στον προσδιορισμό της διαφοράς μεταξύ αριθμών, στη σειρά μεμονωμένων ψηφίων ή στον προσδιορισμό των μαθηματικών πράξεων που πρέπει να χρησιμοποιηθούν για να λάβουν τις απαντήσεις που χρειάζονται. Οι αριθμοί εμφανίζονται σε αριθμητική μορφή (15), σε μορφή αρχείου (Δεκαπέντε), σε μορφή ήχου όπου η εφαρμογή διαβάξει δυνατά τους αριθμούς και σε μορφή γραφήματος, ώστε οι χρήστες να μπορούν να συγκρίνουν οπτικά το μέγεθος δύο αριθμών. Αυτή η εφαρμογή είναι δωρεάν για λήψη, εύκολη στη χρήση και κατάλληλη για όλους τους χρήστες ηλικίας 6 ετών και άνω.

6.2.6 Συλλαβίζω Ελληνικά



Η Συλλαβίζω Ελληνικά είναι μία εφαρμογή που μετατρέπει το συλλαβισμό των γραπτών λέξεων της Ελληνικής γλώσσας σε ένα διασκεδαστικό και ευχάριστο παιχνίδι. Πρόκειται για ένα εργαλείο (με την επιστημονική τεκμηρίωση του κ. Βενιέρη Νικόλαο Λογοθεραπευτή, MSc στην Ιατρική Πληροφορική) τόσο για παιδιά που θέλουν να μάθουν να συλλαβίζουν σωστά, όσο και για παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες, δυσλεξία και διαταραχές του γραπτού λόγου. Η εφαρμογή μέσα από απλά βήματα διευκολύνει την εκμάθηση και εμπέδωση των κανόνων του συλλαβισμού της Νέας Ελληνικής γλώσσας, βοηθά την κατανόηση των δομών της, την διάκριση μεταξύ φωνητικού συλλαβισμού και γραπτού συλλαβισμού των λέξεων, τη βελτίωση της γνωστικής επεξεργασίας του γραπτού λόγου και την ανάπτυξη της ορθογραφικής ικανότητας. Η τιμή του στο AppStore διαμορφώνεται στα 10,99€

6.3 Διαταραχές διάθεσης

Οι διαταραχές της διάθεσης ταξινομούνται σε δύο κατηγορίες, τις καταθλιπτικές και τις διπολικές διαταραχές. Οι καταθλιπτικές διαταραχές είναι η μείζων καταθλιπτική διαταραχή και η δυσθυμική διαταραχή. Οι διπολικές διαταραχές είναι τριεπιμε διαφοροποιό στοιχείο την πιθανή υπεροχή των μανιακών (Διπολική I διαταραχή) , των καταθλιπτικών (διπολική II διαταραχή) και κυκλοθυμική διαταραχή ή των υπομανιακών. Οι διπολικές διαταραχές έχουν μελετηθεί ελάχιστα στα παιδιά .(Rapoport & Ismond, 1996). Μία άποψη ήταν ότι η κατάθλιψη εκδηλώνεται στα παιδιά με έμμεσο τρόπο και ότι τα παιδιά δεν εμφανίζουν αρνητικό συναίσθημα ή τα γνωστικά και σωματικά συμπτώματα της κατάθλιψης αλλά καταθλιπτικά ισοδύναμα τα οποία μπορούν να πάρουν τη μορφή επιθετικής συμπεριφοράς, υπερκινητικότητας, μαθησιακών δυσκολιών νυχτερινής ενούρησης (Cytryn & McKnew , 1974).

Σύμφωνα με το DSM -IV υπάρχουν τέσσερα είδη επεισοδίων της διάθεσης , το μείζων καταθλιπτικό επεισόδιο , το μικτό , το μανιακό και το υπομανιακό επεισόδιο.

Ορισμός : Μείζονα καταθλιπτική διαταραχή (επίσης γνωστή ως κλινική κατάθλιψη ή μονοπολική διαταραχή) είναι μια ψυχική διαταραχή που χαρακτηρίζεται από διάχυτη και επίμονη χαμηλή διάθεση που συνοδεύεται από χαμηλή αυτοεκτίμηση και από την απώλεια του ενδιαφέροντος ή της ευχαρίστησης σε κανονικά ευχάριστες δραστηριότητες. Ο όρος « κατάθλιψη » χρησιμοποιείται με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Συνήθως αναφέρεται στο σύνδρομο αλλά μπορεί και να αναφέρεται σε άλλες διαταραχές της διάθεσης ή απλά σε μια χαμηλή διάθεση. Η μείζονα καταθλιπτική διαταραχή είναι μια εξουθενωτική κατάσταση που επηρεάζει αρνητικά την οικογένεια, την εργασία ενός ατόμου ή στη σχολική ζωή, τον ύπνο και τις διατροφικές συνήθειες, και τη γενική υγεία. (Kaplan & Sadock's, 2007)

6.3.1 Happier



Happier είναι μια εφαρμογή κοινωνικής δικτύωσης που παρέχει μια πλατφόρμα για τους χρήστες να μοιράζονται εμπειρίες από την καθημερινότητά τους. Η εφαρμογή έχει τη δυνατότητα της ανταλλαγής και της αντανάκλασης τουλάχιστον τριών θετικών συμβάντων από την καθημερινή ζωή που μπορεί να προχωρήσει σε μεγάλο βαθμό στη βελτίωση των διαθέσεων με την πάροδο του χρόνου. Οι χρήστες ενθαρρύνονται να μοιράζονται όλες τις αναζωογονητικές, και ευχάριστες στιγμές από την ημέρα τους. Αντανακλώντας τις δικές τους μικρές νίκες, καθώς και περιήγηση στις αναζωογονητικές στιγμές των φίλων και της οικογένειας καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας μπορούν να προχωρήσουν πολύ στο να βοηθήσουν τα παιδιά να αντιμετωπίσουν την κατάθλιψη. Προσφέρεται από την LearningWorks for Kids .

6.3.2 Cheers



Είναι μια αναζωογονητική κοινωνική δικτύωση εναλλακτική λύση του Happier. Αυτή η εφαρμογή ακολουθεί την ίδια βασική προϋπόθεση, επιτρέποντας στους χρήστες να δημοσιεύουν αγαπημένες, αναζωογονητικές και ευχάριστες στιγμές από όλη την ημέρα τους. Οι χρήστες μπορούν επίσης να δημιουργήσουν "Γιορτές" που επιτρέπουν σε φίλους, οικογένειες και άλλα μέλη της κοινότητας Cheers να προσθέσουν δικές τους εκδηλώσεις που σχετίζονται με συγκεκριμένη κατηγορία. Οι δημοσιεύσεις μπορούν να σχολιαστούν με τοποθεσίες, λεζάντες, εικόνες και βίντεο. Αυτό μπορεί να είναι μια εξαιρετική εφαρμογή που βοηθά το παιδί να ασκεί την Αυτογνωσία και να αναγνωρίζει ενεργά ευχάριστες στιγμές όλη την ημέρα. Προσφέρεται από την LearningWorks for Kids .

6.3.3 Rdio



Το Rdio είναι μια εφαρμογή ροής μουσικής για οικιακούς υπολογιστές και κινητές συσκευές. Η εφαρμογή επιτρέπει στους χρήστες να προβάλλουν τα αγαπημένα τους τραγούδια, άλμπουμ και καλλιτέχνες χρησιμοποιώντας μια σύνδεση στο διαδίκτυο. Οι θεραπευτικές ιδιότητες της μουσικής είναι καλά τεκμηριωμένες και με τη χρήση τραγουδιών αναζωογονητικών, αισιόδοξων ήχων μπορούν να βοηθήσουν το παιδί να βελτιώσει τα συμπτώματα της κατάθλιψης. Το παιδί μπορεί να χρησιμοποιήσει το Rdio για τη ροή μουσικής σαν κίνητρο ενώ ασκείται ή να ακούσει ένα άλμπουμ κωμωδίας μετά από μια ιδιαίτερα μεγάλη μέρα στο σχολείο. Η εφαρμογή μπορεί να χρησιμοποιηθεί

και σε συσκευές με λογισμικό android καθώς και ios , δαιτίθεται δωρεάν. Προσφέρεται από την LearningWorks for Kids .

6.4 Διαταραχές συναισθήματος

Οι διαταραχές άγχους αποτελούν μία ομάδα διαταραχών οι οποίες χαρακτηρίζονται από έντονο άγχος και χρόνιο άγχος. Το άγχος προσδιορίζεται ως ένα μοτίβο κινητικών, υποκειμενικών και φυσιολογικών αντιδράσεων απέναντι σε μία υποτιθέμενη ή αληθινή απειλή. Οι αγχώδεις διαταραχές παρουσιάζονται με τη μεγαλύτερη συχνότητα κατά την παιδική και εφηβική ηλικία. Ορισμένοι ερευνητές εκτιμούν τη συχνότητα εμφάνισης των διαταραχών άγχους στο σύνολο του πληθυσμού πως κυμαίνεται στο 8-9% (Bernstein & Borchardt, 1991). Επίσης έχει διαπιστωθεί ότι τα κορίτσια εμφανίζουν συμπτώματα άγχους με μεγαλύτερη συχνότητα σε σύγκριση με τα αγόρια (Kashani & Orvaschel, 1990). Παρακάτω θα αναφερθούμε στις αγχώδεις διαταραχές.

Διαταραχή άγχους αποχωρισμού : Σύμφωνα με το DSM-IV το άγχος θα πρέπει να είναι δυσανάλογο της χρονολογικής ηλικίας και του προσδοκώμενου αναπτυξιακού πειπέδου του παιδιού, να εκδηλώνεται με ασυνήθη βαρύτητα και να σχετίζεται με προβλήματα κοινωνικής λειτουργικότητας. Το άγχος αποχωρισμού θεωρείται ένα φυσιολογικό αναπτυξιακό φαινόμενο στις ηλικίες εφτά μηνών έως έξι ετών (Bernstein & Borchardt, 1991).

Κοινωνική φοβία: Σύμφωνα με το DSM-IV και Kaplan & Sadock (1994) η κοινωνική φοβία είναι ο φόβος ταπείνωσης ή αμηχανίας σε κοινωνικές καταστάσεις ή σε καταστάσεις όπου το άτομο πρέπει να επιτελέσει μία δραστηριότητα μπροστά σε κόσμο. Η κοινωνική φοβία περιλαμβάνει την αποφευκτική διαταραχή η οποία σύμφωνα με το DSM-III-R ήταν μία από τις τρεί αγχώδεις διαταραχές.

Γενικευμένη αγχώδης διαταραχή : Σύμφωνα με το DSM-IV η γενικευμένη αγχώδης διαταραχή συμπεριλαμβάνει την υπεραγχώδη διαταραχή. Τα άτομα με γενικευμένη αγχώδης διαταραχή εμφανίζουν έντονο και υπερβολικό άγχος το οποίο προκαλείται από μία σειρά γεγονότων για διάστημα τουλάχιστον έξι μηνών. Τα παιδιά με αυτή τη διαταραχή νιώθουν έντονο άγχος για τις επιδόσεις τους στο σχολείο και για τις σχέσεις τους με τα άλλα παιδιά και δίνουν την εντύπωση του τελειομανή. Σε πολλές περιπτώσεις δικατεύονται από την αγωνία μήπως οι επιδόσεις τους πέσουν κάτω από τα όρια τα οποία αυτά θέτουν για τον εαυτό τους (Strauss, 1990). Σύμφωνα με ερευνητικά δεδομένα η διαταραχή πρωτοεμφανίζεται σε ηλικίες 10-12 ετών (Last, Strauss et al., 1987) και η

συχνότητα εμφάνισης στον παιδικό πληθυσμό κυμαίνεται στο 3%(Bell-Dolan&Brazeal,1993).

Ειδική φοβία : Σύμφωνα με το DSM-IV και τους Kaplan &Sadock (1994)η Ειδική Φοβία είναι ένας έντονος και επίμονος φόβος για συγκεκριμένα αντικείμενα και καταστάσεις.Οι τύποι της ειδικής φοβίας σύμφωνα με το DSM-IV κατατάσσονται στις εξής κατηγορίες ,φοβία για τα ζώα , φοβία για αεροπλάνα τούνελ κ.α. ,φοβία για το φυσικό περιβάλλον, φοβία για το αίμα, φοβία για τις ενέσεις και τα τραύματα και φοβία για καταστάσεις που μπορούν να προκαλέσουν πνιγμονή, εμετό. Σύμφωνα με τους Silverman και Rabian (1993) τα παιδιά είναι πιθανό να μην αντιλαμβάνονται ότι οι φόβοι τους είναι υπερβολικοίή αδικαιολόγητοι. Οι πιο συνηθισμένες φοβίες των παιδιών αφορούν τα ύψη , το σκοτάδι ,τους δυνατούς θορύβους ,τα ζώα.

Ιδεοψυχαναγκαστική διαταραχή :Σύμφωνα με ο DSM-IV (APA ,1994), τα βασικά χαρακτηριστικά της διαταραχής είναι οι επαναλαμβανόμενες ιδεοληψίες και ψυχαναγκασμοί με τους οποίους το άτομο ασχολείται μία ώρα την ημέρα τουλάχιστον και οι οποίοι του δημιουργούν προβλήματα στη λειτουργικότητά του.Οι ιδεοληψίες είναι επαναλαμβανόμενες και αθέλητες σκέψεις , εικόνες ,ιδέες ,παρορμήσειςτις οποίες το άτομο βιώνει ως ιδιαίτερα αγχογόνες. Οι ψυχαναγκασμοί αφορούν κυρίως σε θέματα καθαριότητας,τον έλεγχο και την τακτοποίηση πραγμάτων(Riddle et al., 1990).

Διαταραχή μετά από τραυματικό στρες :Τα παιδιά εμφανίζουν αυτή τη διαταραχή αφού βιώσουν ένα τραυματικό γεγονός όπως μία φυσική καταστροφή ,για παράδειγμα ένα σεισμό ή το παιδί να γίνει αυτόπτης μάρτυρας κάποιου εγκλήματος ή άλλης βίαιης ενέργειας .Το παιδί παρουσιάζει επίμονο άγχος . Το τραυματικό γεγονός μπορεί να αναβιώνεται μέσα από όνειρα ,επαναλαμβανόμενες και ενοχλητικές ανακλήσεις του παρελθόντος, συναισθήματα αναβίωσης και έντονες νύξεις και ενοχλήσεις οι οποίες του θυμίζουν το τραυματικό γεγονός.

Διαταραχή πανικού :Τα συμπτώματα της διαταραχής είναι εφίδρωση ,έντονος τρόμος , αίσθημα πνιγμονής , ναυτία , αίσθημα ζάλης φόβος απώλειας ελέγχου ,φόβος θανάτου ρίγη ή αίσθημα ζέστης. Σύμφωνα με το DSM-IV η προσβολή πανικού εκδηλώνεται με έντονο φόβο ή δυσφορία .Η διαταραχή εμφανίζεται και σε ενήλικες κι εφήβους , με μεγαλύτερη συχνότητα εμφάνισης στον πληθυσμό των κοριτσιών(Ollendick et al ., 1994). Όσον αφορά τον παιδικό πληθυσμό η διαταραχή είναι εξαιρετικά σπάνια και αναφέρεται ότι η διαταραχή άγχους αποχωρισμού είναι πιθανό να αποτελεί μία πρώιμη μορφή

προσβολής η οποία στην εφηβεία ή και αργότερα εξελίσσεται σε διαταραχή πανικού(King et al ., 1994 Mattis & Ollendick,1997).

6.4.1 Anxiety Free



Το Anxiety Free είναι μια εφαρμογή ήχου που έχει σχεδιαστεί για να βοηθά τους χρήστες να χαλαρώνουν μέσω διαλογισμένου διαλογισμού. Η εφαρμογή αποτελείται κυρίως από καταγραφές του υπνοθεραπευτή Donald MacKinnon, ο οποίος ενθουσιάζει τους χρήστες να ασκούν τις τεχνικές χαλάρωσης, ξεκινώντας από μια καθοδηγούμενη ιστορία. Οι χρήστες δίδονται τεχνικές αυτο-χαλάρωσης και ενθαρρύνονται να χρησιμοποιούν την εφαρμογή μερικές φορές την εβδομάδα για να ανακουφίσουν και το άγχος. Αυτή η εφαρμογή δεν περιέχει ακατάλληλο περιεχόμενο, αλλά απαιτεί περίπου τριάντα λεπτά ελεύθερου χρόνου για χρήση. Λόγω της απλότητας και της ευκολίας χρήσης των εφαρμογών, συνιστάται στους χρήστες ηλικίας 6 ετών και άνω.

6.4.2 Breathe2Relax



Breathe2Relax είναι μια εφαρμογή που έχει σχεδιαστεί για να διδάσκει στους χρήστες να εξασκούν τεχνικές χαλαρωτικής αναπνοής. Η εφαρμογή παρέχει μια επίδειξη βίντεο με τις κατάλληλες μεθόδους αναπνοής καθώς και χρονομετρημένους κύκλους εισπνοής και εκπνοής, οι οποίοι μπορούν να προσαρμοστούν ώστε να ανταποκρίνονται στα μοναδικά μοντέλα αναπνοής των χρηστών. Επιπλέον, η εφαρμογή διαθέτει μια επιλογή από χαλαρωτική μουσική και υπόβαθρο που συνοδεύει τους κύκλους αναπνοής. Οι χρήστες καλούνται να καταγράψουν το επίπεδο πίεσης πριν και μετά την ολοκλήρωση ενός κύκλου αναπνοής και οι απαντήσεις τους παρακολουθούνται σε ένα γράφημα για σύγκριση και ανάλυση με την πάροδο του χρόνου. Αυτή η εφαρμογή παρέχει μια απλή, εύκολη στη χρήση μέθοδο εξάσκησης τεχνικών χαλάρωσης και συνιστάται σε όλους τους χρήστες ηλικίας 6+ ετών .

B ΜΕΡΟΣ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ

Κεφάλαιο 7 Έρευνα

7.1 Σκοπός της Έρευνας

Στην παρούσα εργασία αναζητήθηκαν και αξιολογήθηκαν βιβλιογραφικά ηλεκτρονικές εφαρμογές για κινητά, ταμπλέτες, ηλεκτρονικούς υπολογιστές, που κυκλοφορούν στην αγορά και οι οποίες υποβοηθούν τους γονείς στον ρόλο τους.

Συμπληρωματικά με την βιβλιογραφική έρευνα και προς υποστήριξη του θεωρητικού μέρους, κρίθηκε σκόπιμο να διερευνηθεί το κατά πόσο γονείς και παιδιά γνωρίζουν και χρησιμοποιούν στην καθημερινότητά τους τέτοιου είδους εφαρμογές αλλά και πως τις αξιολογούν.

7.2 Ερευνητικοί Άξονες και Ερωτήματα

Τα ερευνητικά ερωτήματα της έρευνας είναι:

- 1) Ποια είναι η σχέση των γονέων και των παιδιών με την τεχνολογία, τα παράγωγά της και τις εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο;
- 2) Πως αξιολογούν οι γονείς ορισμένες από τις εφαρμογές που δοκίμασαν;
- 3) Πως αξιολογούν οι γονείς τις εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό τους ρόλο;

Για τη συλλογή πληροφοριών σχετικά με τα ερωτήματα αυτά, τέθηκαν διάφορες ερωτήσεις στους συμμετέχοντες. Πιο αναλυτικά, ο οδηγός συνέντευξης βρίσκεται στο Παράρτημα Ι.

7.3 Μεθοδολογία Έρευνας

Η μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε στην παρούσα μελέτη είναι η διερευνητική έρευνα. Τα δεδομένα της έρευνας συλλέχθηκαν ποιοτικά ενώ η ημι-δομημένη συνέντευξη αποτέλεσε το ερευνητικό εργαλείο. Η μέθοδος δειγματοληψίας που χρησιμοποιήθηκε ανήκει στην κατηγορία της μη πιθανοτικής δειγματοληψίας και είναι η δειγματοληψία βασισμένη σε διαθέσιμα υποκείμενα.

Το δείγμα που επιλέχθηκε είναι δεκατέσσερις γονείς και των δύο φύλων που έχουν παιδιά ηλικίας από τέσσερα έως δέκα έτη και οι οποίοι διαμένουν στην Αθήνα και στη Σπάρτη. Όλη η ερευνητική διαδικασία διήρκησε περίπου από τον Ιούνιο έως τον Οκτώβριο του 2018. Οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν στο χώρο των συμμετεχόντων.

Στην αρχή της συνάντησης συλλέχθηκαν τα δημογραφικά στοιχεία και απαντήθηκε το πρώτο ερευνητικό ερώτημα «Ποια είναι η σχέση των γονέων και των παιδιών με την τεχνολογία, τα παράγωγά της και τις εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο;». Στη συνέχεια παρουσιάστηκαν σε μορφή Microsoft Power Point (βλ. Παράρτημα II) κινητές εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο, με σκοπό να κατατοπιστούν οι γονείς ως προς το θέμα. Συμπληρωματικά, δοκιμάστηκαν στην πράξη ορισμένες από τις εφαρμογές, βάση και των ενδιαφερόντων των συμμετεχόντων. Τέλος, απαντήθηκαν τα άλλα δύο ερευνητικά ερωτήματα, «Πως αξιολογούν οι γονείς ορισμένες από τις εφαρμογές που δοκίμασαν;» και «Πως αξιολογούν οι γονείς τις εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό τους ρόλο;»

7.4 Κωδικοποίηση και Ανάλυση των Ποιοτικών Δεδομένων

Η κωδικοποίηση και η ανάλυση των ποιοτικών δεδομένων που συλλέχθηκαν από τις συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκε με τη χρήση του προγράμματος Microsoft Excel. Στην παρούσα έρευνα, έγινε θεματική κωδικοποίηση των δεδομένων. Πιο συγκεκριμένα δημιουργήθηκαν τέσσερις θεματικοί άξονες:

- 1) Δημογραφικά στοιχεία
- 2) Χρήση της τεχνολογίας και γνώση των εφαρμογών από τους γονείς και τα παιδιά
- 3) Αξιολόγηση των εφαρμογών που υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο γενικά
- 4) Αξιολόγηση συγκεκριμένων εφαρμογών που παρουσιάστηκαν

Κάθε μεταβλητή κωδικοποιήθηκε ανάλογα το θέμα και το περιεχόμενο της με έναν συγκεκριμένο αριθμό ή/και γράμμα της Αλφαβήτου, αποσκοπώντας στην διεκπεραίωση της έρευνας. Η κωδικοποίηση που δημιουργήθηκε για τα ερευνητικά ερωτήματα παρατίθεται στους Πίνακες 1α και 1β.

Πίνακας 1α: Κωδικοποίηση Ποιοτικών Δεδομένων Έρευνας

Περιγραφή κωδικού		Κωδικός
Επίπεδο 1	Επίπεδο 2	
Χρήση τεχνολογίας από γονείς		1
Χρήση τεχνολογίας από παιδιά		2
Γνώση για εφαρμογές		3
	Ναι	3,1
	Όχι	3,2
Χρήση εφαρμογών από γονείς		4
	Ναι	4,1
	Όχι	4,2
Χρήση εφαρμογών από παιδιά		5
	Ναι	5,1
	Όχι	5,2
Γνώριζαν κάποιες από τις εφαρμογές;		6
Χρησιμοποιούν κάποιες οι γονείς;		7
Τις θεωρούν θετικές ή βλαπτικές;		8
	Θετικές	8,1
	Βλαπτικές	8,2
	Και τα δύο	8,3
Χρησιμοποιούν κάποιες τα παιδιά;		9
Τις θεωρούν θετικές ή βλαπτικές;		10
	Θετικές	10,1
	Βλαπτικές	10,2
	Και τα δύο	10,3
Πλεονεκτήματα		11
Μειονεκτήματα		12
Θα τις χρησιμοποιούσαν οι γονείς;		13
Θα τις χρησιμοποιούσαν τα παιδιά;		14

Πίνακας 1β: Κωδικοποίηση Ποιοτικών Δεδομένων Έρευνας

Περιγραφή κωδικού	Κωδικός
Επίπεδο 1	
Lullaby for baby	A
Βρεφική φροντίδα και ανάπτυξη	B
Ερυθρός Σταυρός	Γ
Child Safety Say No To Bad Touch, Learn Good Touch	Δ
Child Psychology	E
Kids Place	Z
Little Firestation	H
Baby Puzzle	Θ
Άλφα Βήτα	I

7.5 Παρουσίαση Αποτελεσμάτων Έρευνας

Για τη διασφάλιση του απορρήτου, δεν χρησιμοποιούνται τα πραγματικά ονόματα των υποκειμένων της έρευνας, αλλά συμβολίζονται με τους αριθμούς 1 έως 14. Ο πρώτος άξονας της έρευνας, τα δημογραφικά στοιχεία, παρατίθενται στον Πίνακα 2.

Πίνακας 2: Δημογραφικά Στοιχεία Υποκειμένων Έρευνας

ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΣ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΩΝ	ΓΟΝΕΑΣ	ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ	ΠΕΡΙΟΧΗ
1	ΜΗΤΕΡΑ	5	ΑΘΗΝΑ
2	ΠΑΤΕΡΑΣ	7	ΑΘΗΝΑ
3	ΜΗΤΕΡΑ	4	ΑΘΗΝΑ
4	ΜΗΤΕΡΑ	5	ΑΘΗΝΑ
5	ΠΑΤΕΡΑΣ	8	ΣΠΑΡΤΗ
6	ΜΗΤΕΡΑ	7	ΣΠΑΡΤΗ
7	ΜΗΤΕΡΑ	8	ΣΠΑΡΤΗ
8	ΜΗΤΕΡΑ	10	ΣΠΑΡΤΗ
9	ΜΗΤΕΡΑ	9	ΣΠΑΡΤΗ
10	ΜΗΤΕΡΑ	6	ΣΠΑΡΤΗ
11	ΜΗΤΕΡΑ	6	ΣΠΑΡΤΗ
12	ΜΗΤΕΡΑ	8	ΣΠΑΡΤΗ
13	ΜΗΤΕΡΑ	9	ΣΠΑΡΤΗ
14	ΜΗΤΕΡΑ	8	ΣΠΑΡΤΗ

Όπως φαίνεται και από τον πίνακα, στην έρευνα συμμετείχαν δώδεκα μητέρες και δύο πατέρες, εκ των οποίων οι τέσσερις διαμένουν στην Αθήνα και οι υπόλοιποι δέκα στην Σπάρτη. Οι ηλικίες των παιδιών που συμμετείχαν στην έρευνα κυμαίνονται από 4 έως 10, με πολυπληθέστερη την ηλικιακή ομάδα 6 με 9 ετών.

Στον δεύτερο άξονα, και οι δεκατέσσερις γονείς που συμμετείχαν στην έρευνα χρησιμοποιούν στην καθημερινότητά τους τεχνολογικά μέσα όπως κινητά τηλέφωνα, ηλεκτρονικούς υπολογιστές και ταμπλέτες και επίσης όλοι χρησιμοποιούν κινητές εφαρμογές με σκοπό την ενημέρωσή τους, την επικοινωνία τους, την διασκέδασή τους αλλά και ως βοηθητικό εργαλείο στην εργασία τους.

Αναφορικά με τα παιδιά τους, έξι γονείς απάντησαν πως τους επιτρέπουν να χρησιμοποιούν τεχνολογικά μέσα και κινητές εφαρμογές, τρεις πως δεν τους επιτρέπουν, τέσσερις πως τους επιτρέπουν με περιορισμούς όπως το χρόνο που αφιερώνουν αλλά και την επίβλεψη των γονέων ενώ ένας δεν απάντησε.

Τέλος, η πλειονότητα των γονέων και συγκεκριμένα εννέα στους δεκατέσσερις, δεν γνώριζε ότι υπάρχουν κινητές εφαρμογές που υποβοηθούν με διάφορους τρόπους τον γονεϊκό τους ρόλο και μόνο οι πέντε γνώριζαν την ύπαρξη τέτοιου είδους εφαρμογών.

Στον τρίτο θεματικό άξονα, οι οκτώ από τους δεκατέσσερις γονείς γνώριζαν τουλάχιστον μία από τις εφαρμογές που τους παρουσιάστηκαν ενώ οι έξι από αυτούς χρησιμοποιούσαν ήδη κάποιες από τις εφαρμογές, το ίδιο και τα παιδιά τους.

Όλοι οι συμμετέχοντες στην έρευνα θεωρούν τις εφαρμογές αυτές ως επί το πλείστον θετικές για τους ίδιους και τα παιδιά τους, κυρίως γιατί όπως αναφέρουν τους διευκολύνουν στην καθημερινότητά τους και δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να μάθουν με ψυχαγωγικό τρόπο και να απασχοληθούν δημιουργικά και ευχάριστα με την τεχνολογία.

Κανείς από τους γονείς δεν σχολίασε τις εφαρμογές ως βλαπτικές, εκφράστηκαν όμως ορισμένες ανησυχίες σχετικά με τον εθισμό που ενδέχεται να προκαλέσει η ενασχόληση με τα τεχνολογικά μέσα αλλά και το γεγονός ότι θα μπορούσε κανείς να επαναπαυθεί με την χρήση της τεχνολογίας και των εφαρμογών και να μην τις χρησιμοποιεί μόνο συμπληρωματικά

Επιπρόσθετα, όλοι οι γονείς υποστήριξαν ότι θα χρησιμοποιούσαν στην καθημερινότητά τους τέτοιου είδους εφαρμογές, ενώ επίσης θα επέτρεπαν και στα παιδιά τους να τις χρησιμοποιήσουν αρκεί να υπάρχει έλεγχος και επίβλεψη από τους ίδιους αλλά και περιορισμό στο χρόνο χρήσης.

Κλείνοντας, και όσον αφορά τον τέταρτο άξονα, η αξιολόγηση των εφαρμογών για τις οποίες ενημερώθηκαν ή/και δοκίμασαν πρακτικά οι γονείς υπήρξε ιδιαίτερα θετική. Οι εφαρμογές με τη μεγαλύτερη απήχηση φαίνεται να ήταν οι εκπαιδευτικού τύπου αλλά και οι εφαρμογές για γονείς.

Ειδικότερα, η εφαρμογή «Kids Place- Parental control» ήταν αυτή που κέντρισε περισσότερο το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων. Τουλάχιστον έξι από τους γονείς ανέφεραν ότι είναι αποτελεσματική και θα τη χρησιμοποιούσαν στην καθημερινότητά τους ενώ αξιολόγησαν θετικά το γεγονός ότι τους διευκολύνει στον έλεγχο, την επίβλεψη και την οριοθέτηση στο πόσο χρόνο αφιερώνουν και στο τι επισκέπτονται τα παιδιά τους στα τεχνολογικά μέσα όπως επίσης και το ότι τα προστατεύει από κακόβουλες ιστοσελίδες.

Θετική απήχηση είχαν επίσης οι εφαρμογές «Lullaby for baby», «Βρεφική φροντίδα και ανάπτυξη» και «Child Psychology» καθώς θεωρήθηκαν βοηθητικές για την διευκόλυνση και την ενημέρωση που παρέχουν στους γονείς στον καθημερινό τους ρόλο.

Αναφορικά με τις εκπαιδευτικές εφαρμογές, όπως την εφαρμογή «Ερυθρός Σταυρός» και την εφαρμογή «Child Safety Say No To Bad Touch, Learn Good Touch», μόνο δύο από τους γονείς ανέφεραν ότι δεν είναι σίγουροι ή ότι δεν θα τις χρησιμοποιούσαν. Οι υπόλοιποι συμμετέχοντες τις έκριναν θετικά για την ικανότητα τους να δίνουν στα παιδιά σωστή αντίληψη για το ασφαλές περιβάλλον, των ιδιωτικών μερών του σώματος και τα όρια που πρέπει κάποιος να θέτει, το γεγονός ότι είναι σχεδιασμένες με τρόπο που βοηθάει τα παιδιά να ταυτιστούν και καθώς παρέχουν βασική ενημέρωση για την κακοποίηση και προσφέρουν προστασία. Στα αρνητικά και σε αυτά που οι ίδιοι θα άλλαζαν, ανέφεραν ότι περιλαμβάνουν πολλές λεπτομέρειες που ενδέχεται να μπερδέψουν τα παιδιά, ότι λείπει υποστήριξη ως προς την επεξήγηση που χρειάζεται να δώσουν οι γονείς και ότι δεν παρέχουν πολλά σενάρια.

Δημοφιλής κατηγορία φάνηκε να είναι και αυτή των εφαρμογών μνήμης και λογικής, όπως η «Baby puzzle», αφού χαρακτηρίστηκαν ως εφαρμογές που βελτιώνουν τη μνήμη και την παρατηρητικότητα του παιδιού, βοηθούν στην μάθηση και την καλύτερη ανάπτυξή του. Παρομοίως και οι εφαρμογές για μαθητές, όπως η «Άλφα Βήτα», που κάνουν ευκολότερη την μάθηση και βοηθούν στο διάβασμα, τόσο τα παιδιά λόγω του οπτικοακουστικού υλικού που προσφέρουν όσο και τους γονείς που δεν μπορούν να διαθέσουν πολύ από το χρόνο τους. Για διάφορους τύπους εφαρμογών, ένα αρνητικό στο οποίο εστίασαν οι συμμετέχοντες είναι η γλώσσα της εφαρμογής η οποία σε πολλές περιπτώσεις είναι η αγγλική, γεγονός που δυσκολεύει τη χρήση τους από μικρής ηλικίας παιδιά.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Οδηγός Συνέντευξης

Δημογραφικά στοιχεία:

Γονέας

A) Μητέρα:

B) Πατέρας:

Γ) Και οι δύο:

Ηλικία παιδιού: 5 ετών

Περιοχή:

A) Αθήνα

B) Σπάρτη

Ερευνητικό ερώτημα 1: Ποια είναι η σχέση των γονέων και των παιδιών με την τεχνολογία, τα παράγωγά της και τις εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο;

Ερωτήσεις:

Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητά σας τεχνολογικά μέσα (π.χ. ηλεκτρονικό υπολογιστή, κινητό τηλέφωνο, ταμπλέτα κ.α.);

Αν ναι, χρησιμοποιείτε κινητές (mobile) εφαρμογές στην καθημερινότητά σας, προς διευκόλυνσή σας;

Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας στην καθημερινότητά τους τεχνολογικά μέσα;

Αν ναι, χρησιμοποιούν κινητές (mobile) εφαρμογές;

Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο;

Χρησιμοποιείτε εσείς τέτοιες εφαρμογές;

Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας τέτοιες εφαρμογές;

Ερευνητικό ερώτημα 2: *Πως αξιολογούν οι γονείς τις κάθε μία από τις εφαρμογές που δοκίμασαν;*

Ερωτήσεις:

Θεωρείτε εύχρηστη τη συγκεκριμένη εφαρμογή;

Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρει;

Τι αρνητικά θεωρείτε ότι έχει;

Τι θα αλλάζατε/διαμορφώνατε;

Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική στην επίτευξη του σκοπού για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;

Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε το σκοπό για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;

Ερευνητικό ερώτημα 3: *Πως αξιολογούν οι γονείς τις εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό τους ρόλο;*

Ερωτήσεις:

Γνωρίζατε κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;

Χρησιμοποιείτε ήδη κάποια/κάποιες από αυτές;

Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για εσάς;

Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας κάποια/κάποιες από αυτές;

Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για τα παιδιά σας;

Πλεονεκτήματα;

Μειονεκτήματα;

Θα χρησιμοποιούσατε σε σταθερή βάση κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές αυτές;

Θα επιτρέπατε στα παιδιά σας να χρησιμοποιούν σε σταθερή βάση κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές αυτές;

Συμπεράσματα

Στη καθημερινότητα μας η χρήση του διαδικτύου έχει εισέλθει στη ζωή μας σε βαθμό που θεωρείται απαραίτητη. Το διαδίκτυο είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο το οποίο έχει αναβαθμίσει την ποιότητα ενημέρωσης ψυχαγωγίας και διευκόλυνσης στην εποχή μας.

Η χρήση έξυπνων κινητών τηλεφώνων, ηλεκτρονικού υπολογιστή και ταμπλετών λόγω της ραγδαίας εξέλιξης της τεχνολογίας έχει καταστεί αναγκαία. Λόγω των γρήγορων ρυθμών και των αυξημένων αναγκών της καθημερινής ζωής η δημιουργία διαδικτυακών εφαρμογών έχει συμβάλλει στη βελτίωση του τρόπου ζωής και στη διευκόλυνση αυτής. Λόγω της ευκολίας που προσφέρεται από την ανάπτυξη των τεχνολογικών μέσων και του διαδικτύου παρέχεται η δυνατότητα πρόσβασης σε ένα μεγάλο και ποικίλο εύρος διαδικτυακών εφαρμογών.

Η χρήση της τεχνολογίας και του διαδικτύου έχει ενταχθεί και στη καθημερινότητα των γονέων, της οποίας σκοπός είναι να διευκολύνει το ρόλο του. Μέσω της ποικιλίας των εφαρμογών που διατίθενται ο γονέας έχει τη δυνατότητα εύρεσης διαφόρων τρόπων προσέγγισης των παιδιών ανάλογα με τις ανάγκες του και το σκοπό που θέλει να επιτύχει.

Είναι σημαντικό να αναφερθούν τα πλεονεκτήματα καθώς και τα μειονεκτήματα της χρήσης της τεχνολογίας σε ηλικίες τριών έως εννιά. Ορισμένα πλεονεκτήματα αφορούν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως αυτών των κινητικών, αντίληψης, παρατηρικότητας, εκμάθησης ξένων γλωσσών. Άλλα πλεονεκτήματα που αφορούν τους γονείς αλλά και τα παιδιά είναι αυτά της πρόληψης ατυχημάτων ή την κατάλληλη αντιμετώπιση σε καταστάσεις κινδύνου για τον ανήλικο.

Θα αναφερθούμε στα μειονεκτήματα χρήσης ηλεκτρονικών εφαρμογών τα οποία μπορούν να σταθούν εμπόδιο στη σχέση εξυπηρετούμενου και κοινωνικού λειτουργού. Κάποια από τα μειονεκτήματα που υπάρχουν είναι η έλλειψη αλληλεπίδρασης του θεραπευτή και θεραπευόμενου, η έλλειψη βλεμματικής επαφής η οποία μπορεί να καταταχθεί και στα υπέρ αλλά και κατά. Άλλο μειονέκτημα είναι η πρόσβαση σε προσωπικά στοιχεία, το κόστος της ηλεκτρονικής εφαρμογής.

Στη συνέχεια η ανατροφοδότηση που λήφθηκε από τους γονείς όσον αφορά τις συνεντεύξεις αξίζει να σημειωθεί ότι υπήρχαν πέρα από διαφορετικές αντιμετώπισεις στη χρήση αλλά και στη διάρκεια αυτής, παρατηρήθηκαν και διαφορές στις περιοχές που έλαβαν χώρα οι συνεντεύξεις. Στην Αθήνα ο πληθυσμός που χρησιμοποιήθηκε για να έρθει εις πέρας η διαδικασία γνώριζαν τις εφαρμογές που τους παρουσιάστηκαν και

πολλοί από τους γονείς και τα παιδιά χρησιμοποιούσαν ήδη κάποιες από αυτές. Ενώ στη περιοχή της Σπάρτης συνέβη το αντίθετο. Η ανταπόκριση της παρουσίασης στους γονείς υπήρξε θετική. Επιπρόσθετα, όλοι οι γονείς υποστήριξαν ότι θα χρησιμοποιούσαν στην καθημερινότητά τους τέτοιου είδους εφαρμογές, ενώ επίσης θα επέτρεπαν και στα παιδιά τους να τις χρησιμοποιήσουν αρκεί να υπάρχει έλεγχος και επίβλεψη από τους ίδιους αλλά και περιορισμό στο χρόνο χρήσης. Σαν αρνητικό μπορεί να θεωρηθεί για τους γονείς ότι πολλές από τις εφαρμογές είναι στην αγγλική, αυτό δημιουργεί δυσκολία για τα παιδιά μικρότερης ηλικίας.

Εν κατακλείδι, θα θέλαμε να αναφέρουμε ότι η υλοποίηση της πτυχιακής πραγματοποιήθηκε κάτω από πολλές δυσκολίες. Μια εκ των οποίων ήταν και η ελάχιστη βιβλιογραφία που βρήκαμε καθώς δεν έχουν πραγματοποιηθεί αρκετές έρευνες πάνω στο θέμα. Ελπίζουμε μελλοντικά να πραγματοποιηθούν έρευνες σχετικά με το θέμα καθώς η τεχνολογία πλέον έχει κατακλείσει την καθημερινότητα μας.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Μαννιαδάκη, Κ. & Κάκουρος, Ε.(2006). Ψυχοπαθολογία Παιδιών Και Εφήβων Αναπτυξιακή Προσέγγιση. Αθήνα : Γιώργος Δαρδάνος.

Babbie, E. (2011). Εισαγωγή στην κοινωνική έρευνα . Αθήνα : ΚΡΙΤΙΚΗ

Διαδικτυακές Βιβλιογραφικές Αναφορές

Rouse, M (2018). Fine-tune your virtualization performance management skills

Ανακτήθηκε 2 Μαΐου, 2018 από

<http://searchsoftwarequality.techtarget.com/definition/application-program>

Christensson, P. (2016, May 16). *Android Definition*. Ανακτήθηκε 2018, Μαΐου 15, από <https://techterms.com> <https://techterms.com/definition/android>

Christensson, P. (2011, October 22). *iOS Definition*. Ανακτήθηκε 2018, Μαΐου 15, από <https://techterms.com> <https://techterms.com/definition/ios>

Christensson, P. (2010, July 30). *Smartphone Definition*. Ανακτήθηκε 2018, Μαΐου 16, από <https://techterms.com>
<http://searchmobilecomputing.techtarget.com/definition/smartphone>

Christensson, P. (2015, August 13). *Mobile Definition*. Ανακτήθηκε 2018, Μαΐου 17, από <https://techterms.com> <https://techterms.com/definition/mobile>

Christensson, P. (2016, July 23). *Operating System Definition*. Ανακτήθηκε 2018, Μαΐου 18 από <https://techterms.com>

Christensson, P. (2006). *iTunes Definition*. Ανακτήθηκε 2018, Μαΐου 25 από <https://techterms.com/definition/itunes>

Getz, L. (2012). «Mobile App Technology for Social Workers». *Social Work Today*, May/June 2012 Issue, Vol. 12 No. 3 P. 8 Ανακτήθηκε 28 Μαρτίου, 2018, από <https://www.socialworktoday.com/archive/051412p8.shtml>

MacKenzie, S.(2016). 9 Mobile Apps for Social Workers. *Mental Health*, Ανακτήθηκε 3 Απριλίου, 2018, από <https://www.socialworkhelper.com/2016/02/09/9-mobile-apps-social-workers/>

Knight , Susan A. (2018) . Technology Trends: On-Demand Online Parent Support Resources. *Social Work Today*, Vol. 17 No. 6 P. 8 Ανακτήθηκε 4 Απριλίου 2018 από <https://www.socialworktoday.com/archive/ND17p8.shtml>

Γιαννούλη, Η.(2013).« Τα Mobile Apps Και Η Νέα Διαδικτυακή Πραγματικότητα». *Mediaanalysis*. Ανακτήθηκε 1 Απριλίου ,2018 από https://medianalysis.net/2013/08/01/mobile_apps/

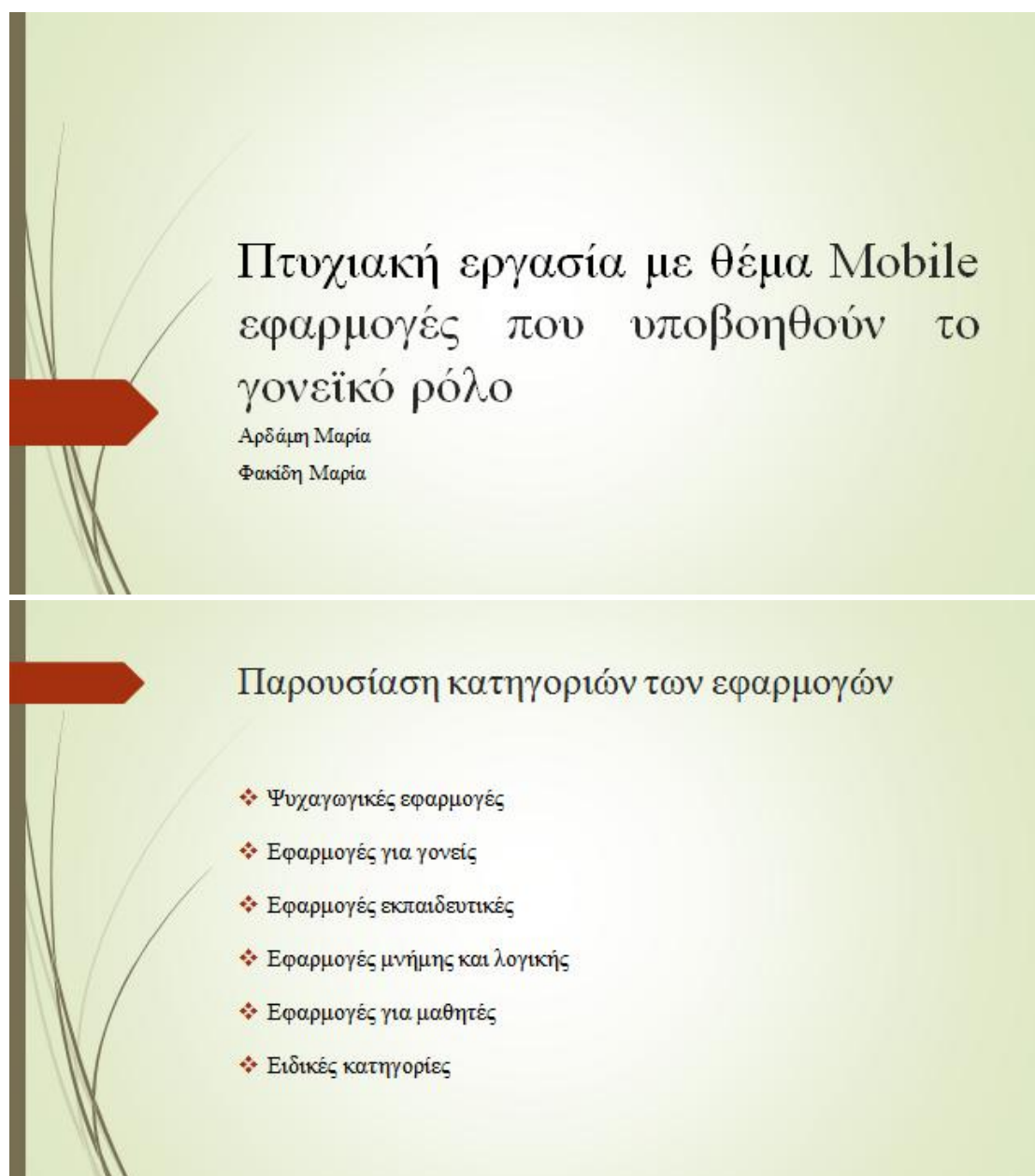
National Association of Social Workers, & Association of Social Work Boards. (2005). *Technology and social work practice*. Ανακτήθηκε Μαΐου 20 2018, από <http://www.socialworkers.org/practice/standards/naswtechnologystandards.pdf>.

National Association of Social Workers. (2015). Code of ethics of the National Association of Social Workers. Ανακτήθηκε Μαΐου 25 2018, από www.naswdc.org/pubs/code/code.asp

Παραρτήματα

Παράρτημα II: Παρουσίαση Θέματος

Η παρακάτω παρουσίαση που έγινε με το Microsoft Power Point αποτελεί μέρος της διαδικασίας της συνέντευξης, με σκοπό την διεξαγωγή της έρευνας.



Fruits and vegetables for kids

- Επιλογή κατηγοριών μέσω εικόνων
- Εκμάθηση φρούτων μέσω οπτικοακουστικού υλικού
- Είδη λουλουδιών
- Εποχών
- Διαφορά ποταμού λίμνης και τη θάλασσα
- Συμβατό με λογισμικό Android
- Διατίθεται δωρεάν



Little Firestation

- Διαθέτει μενού με διάφορες αποστολές
- Κάθε πλαίσιο αντιστοιχεί και μία δραστηριότητα-αποστολή
- Σβήσιμο φωτιάς
- Μέσω του εικονικού τηλεφώνου ειδοποιεί τον χρήστη για την αποστολή που έχει να εκτελέσει
- Συμπλήρωση παζλ με αντικείμενα (τα οποία είναι διασκορπισμένα στο χώρο)
- Αγορές εντός εφαρμογής



Εφαρμογές για γονείς

- ❖ Σχεδιασμένες να διευκολύνουν την καθημερινότητα γονέων
- ❖ Πορεία ανάπτυξης των παιδιών
- ❖ Ιατρικό ιστορικό των παιδιών
- ❖ Έλεγχος κινήσεων
- ❖ Ενημέρωση ανατροφής και ψυχολογία παιδιών
- ❖ Παρακολούθηση βρεφών κ.α

Lullaby for baby

- ❑ Χρησιμοποιεί ήχους-νανουρίσματα (λευκούς θορύβους)
- ❑ Είναι συμβατό με λογισμικό Android
- ❑ Επιλογή διάρκειας χρήσης
- ❑ Διατίθεται δωρεάν



Εφαρμογές για γονείς

- ❖ Σχεδιασμένες να διευκολύνουν την καθημερινότητα γονέων
- ❖ Πορεία ανάπτυξης των παιδιών
- ❖ Ιατρικό ιστορικό των παιδιών
- ❖ Έλεγχος κινήσεων
- ❖ Ενημέρωση ανατροφής και ψυχολογία παιδιών
- ❖ Παρακολούθηση βρεφών κ.α

Kids Place- Parental control

- ❑ Συμβατό με λογισμικό Android
- ❑ Διατίθεται δωρεάν
- ❑ Αποφυγή κακόβουλου λογισμικού
- ❑ Οριοθέτηση χρόνου του παιδιού με το κινητό
- ❑ Κλείδωμα ορισμένων εφαρμογών με κωδικό ασφαλείας



Βρεφική φροντίδα και ανάπτυξη

- ❑ Δυνατότητα παρακολούθησης καθημερινών αναγκών των παιδιών
- ❑ Δυνατότητα οργάνωσης προγράμματος καθημερινών αναγκών φροντίδας
- ❑ Ημερολόγιο παιδιού με φωτογραφίες και ηχητικό αρχείο
- ❑ Αρχαιοθέτηση πληροφοριών σχετικών με την πορεία του παιδιού
- ❑ Δυνατότητα για ένταξη σε μια παγκόσμια κοινότητα γονέων μέσω Διαδικτύου η επικοινωνία με άλλους γονείς



Child Psychology

- ❑ Βάση δεδομένων με όλες τις πιθανές συμπεριφορές των παιδιών
- ❑ Συμβουλές και πληροφορίες για καλύτερη προσέγγιση του παιδιού από τον γονέα
- ❑ Οπτικοακουστικό υλικό και τεχνικές εύληπτες και χρήσιμες για τους γονείς
- ❑ Είναι συμβατή με λογισμικό IOS Android
- ❑ Διατίθεται δωρεάν



Βρεφική φροντίδα και ανάπτυξη

- ❑ Δυνατότητα παρακολούθησης καθημερινών αναγκών των παιδιών
- ❑ Δυνατότητα οργάνωσης προγράμματος καθημερινών αναγκών φροντίδας
- ❑ Ημερολόγιο παιδιού με φωτογραφίες και ηχητικό αρχείο
- ❑ Αρχειοθέτηση πληροφοριών σχετικών με την πορεία του παιδιού
- ❑ Δυνατότητα για ένταξη σε μια παγκόσμια κοινότητα γονέων μέσω Διαδικτύου η επικοινωνία με άλλους γονείς



Εκπαιδευτικές εφαρμογές

- ❖ Απευθύνονται σε παιδιά μεταξύ προσχολικής και εφηβικής ηλικίας
- ❖ Προσφέρουν πληροφορίες και υλικό συμπληρωματικό η επιπλέον του σχολικού προγράμματος
- ❖ Μετάδοση γνώσεων και ενημέρωση για διάφορα αντικείμενα της καθημερινότητας
- ❖ Οπτικοακουστικό υλικό

Ερυθρός Σταυρός

- ❑ Ενημέρωση των παιδιών για καθημερινούς κινδύνους και τρόπους πρόληψης και αποφυγής
- ❑ Διασκεδαστικές προσομοιώσεις μέσα από 11 σενάρια χωρίς κείμενα
- ❑ Προσομοίωση τηλεφώνου για κλήση έκτακτης ανάγκης στον αντίστοιχο αριθμό
- ❑ Συμβατό με λογισμικό Android
- ❑ Διατίθεται δωρεάν



Cyberkid

- ❑ Ευαισθητοποίηση παιδιών και γονέων σχετικά με την ασφάλεια στο διαδίκτυο
- ❑ Εξοικείωση του κοινού με τις νέες τεχνολογίες και ειδικότερα με το internet
- ❑ Περιλαμβάνει κατηγορίες για γονείς και παιδιά
- ❑ Περιέχει συμβουλές για την αντιμετώπιση καταστάσεων
- ❑ Παραπομπή σε κατηγορία για κατέβασμα άλλων εφαρμογών
- ❑ Διατίθεται δωρεάν
- ❑ Γραμμή SOS στην αρχική σελίδα
- ❑ Δυνατότητα κλήσης Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος



Children Basic Rules of Safety

- ❑ Διαθέτει μενού με διαφορετικά σενάρια ατυχημάτων
- ❑ 1° Σενάριο ατύχημα στη κουζίνα με βραστό νερό
- ❑ 2° Σενάριο στη παιδική χαρά
- ❑ 3° Σενάριο στο μπάνιο
- ❑ 4° Σενάριο Δρόμο
- ❑ 5° Σενάριο Αυτοκίνητο
- ❑ 6° Σενάριο Πισίνα
- ❑ 7° Σενάριο Κήπο



Child Safety Say No To Bad Touch, Learn Good Touch (διορθ.)

- ❑ Αποτελείται από πέντε σενάρια – δραστηριότητες
- ❑ Στο πρώτο σενάριο γίνεται η επιλογή χαρακτήρα (κορίτσι αγόρι)
- ❑ Στο δεύτερο σκέλος γίνεται αναγνώριση των σημείων σώματος
- ❑ Στο τρίτο επισημαίνονται τα μέρη που είναι ιδιωτικά και δεν αγγίζονται
- ❑ Στο τέταρτο σενάριο εξηγείται το άγγιγμα του γιατρού υπό την επίβλεψη του γονέα
- ❑ Στο πέμπτο σενάριο τοποθετείται ο ασφαλής κύκλος του παιδιού και ποιοι περιλαμβάνονται
- ❑ Μέσα οπτικοακουστικού υλικού δίνονται οδηγίες πως μπορεί το παιδί να αντιμετωπίσει καταστάσεις μη ασφαλείς



Εφαρμογές μνήμης και λογικής

- ❖ Εφαρμογές με τη μορφή παιχνιδιών
- ❖ Δοκιμασίες για την λογική
- ❖ Την κριτική σκέψη την μνήμη
- ❖ Μαθηματικές πράξεις και ορθογραφία

Baby puzzle

- ❑ Μενού με εννιά διαφορετικές κατηγορίες
- ❑ Συμπλήρωση διαφορετικών παζλ με «σύρσιμο»
- ❑ Συμπλήρωση αριθμών
- ❑ Κατηγορία σχημάτων
- ❑ Εκφράσεις προσώπου
- ❑ Κατηγορία με μουσικά όργανα
- ❑ Κατηγορία με επαγγέλματα



Thinkrolls

- ❑ Δημιουργία χαρακτήρα
- ❑ Καθοδήγηση μέσα από μία σειρά λαβυρίνθων
- ❑ Εξοικείωση με φυσικές έννοιες όπως ταχύτητα βαρύτητα
- ❑ Διαβαθμισμένη δυσκολία με σκοπό μέσω της επανάληψης την ανάπτυξη ικανοτήτων όπως η λογική σκέψη, παρατηρητικότητα
- ❑ Αντίληψη του χώρου και ικανότητα να επιλύει προβλήματα με δημιουργικό τρόπο
- ❑ Διατίθεται στο AppStore με 4,49€



Game Kids

- ❑ Περιλαμβάνει δώδεκα δραστηριότητες με βάση τις οποίες βελτιώνεται η μνήμη, η παρατήρηση, η συγκέντρωση
- ❑ Δραστηριότητες-παιχνίδια, παζλ
- ❑ Εκμάθηση ώρας
- ❑ Συναισθήματα όπως θλίψη, χαρά, εκνευρισμός, αγωνία
- ❑ Συμβατό με λογισμικό Android
- ❑ Διατίθεται δωρεάν



Εφαρμογές για μαθητές

- ❖ Γνωριμία με τα σχολικά αντικείμενα
- ❖ Παιχνίδια-τεστ και επαναλήψεις
- ❖ Μια παρατήρηση που μπορεί να διατυπωθεί είναι ο σχετικά περιορισμένος αριθμός μαθητικών εφαρμογών που είναι διαθέσιμες και το σχετικά μικρό ποσοστό αυτών που είναι πραγματικά καλοσχεδιασμένες .

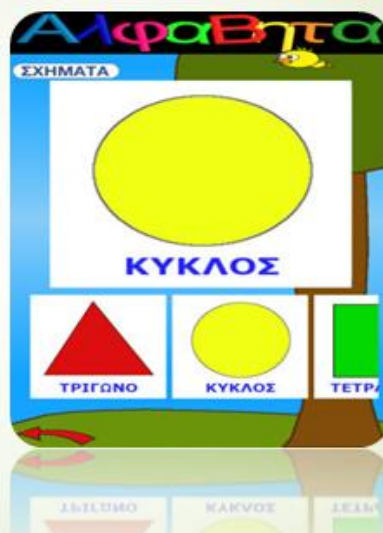
Fun English | Μάθε Αγγλικά

- ❑ Περιβάλλον όπου πρωταγωνιστές είναι τα ζώα
- ❑ Επιλογή σωστής εικόνας με βάση μια δοσμένη λέξη
- ❑ Επιλογή σωστής λέξης για την εικόνα
- ❑ Περιγραφή αριθμών, χρωμάτων, φαγητού, φρούτων, ρούχων, σχημάτων, ζώων και δραστηριοτήτων για εμπλουτισμό του λεξιλογίου
- ❑ Επιλογή βρετανικής ή αμερικάνικης προφοράς κατά την εκφώνηση των λέξεων



Αλφα Βήτα

- ❑ Διαθέτει αλφαβήτα
- ❑ Τους αριθμούς
- ❑ Τα χρώματα
- ❑ Τα σχήματα
- ❑ Τις ημέρες και τους μήνες



Μαθηματικά Γ'-Δ' δημοτικού- η Σπίθα και ο Κεραυνός στον πλανήτη Ανδρομέδα

- ❑ Το περιβάλλον της εφαρμογής έχει θέμα το διάστημα εξωγήινους πλανήτες και διαστημόπλοια
- ❑ Παιχνίδια πολλαπλής επιλογής
- ❑ Συμπλήρωση κενών με αριθμούς
- ❑ Καλύπτει τις ενότητες προπαίδια
- ❑ Διαίρεση
- ❑ Πολλαπλασιασμό με μονοψήφιο πολλαπλασιαστή
- ❑ Διάλογοι από επαγγελματίες ηθοποιούς
- ❑ Πιστοποιημένο από το παιδαγωγικό ινστιτούτο και το υπουργείο παιδείας



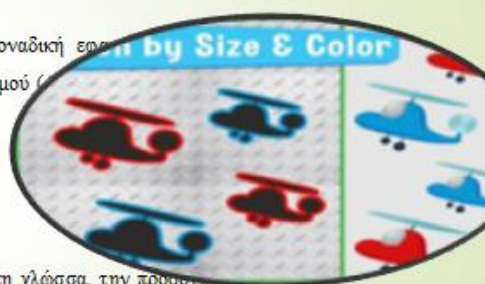
Ειδικές κατηγορίες

- ❖ Αυτισμός
- ❖ Αναπτυξιακή διαταραχή
- ❖ Ποιοτικές δυσκολίες στην κοινωνική κατανόηση
- ❖ Δυσκολίες στον τρόπο επικοινωνίας και στη γλώσσα
- ❖ Στερεότυπα επαναλαμβανόμενο ρεπερτόριο δραστηριοτήτων και ενδιαφερόντων
- ❖ Ανομοιογενή ανάπτυξη γνωσιακών λειτουργιών
- ❖ Ανακόλουθη επεξεργασία αισθητηριακών προσλήψεων



Autism Therapy with MITA

- ❑ Η Mental Imagery Therapy Autism (MITA) είναι μια μοναδική εφαρμογή παρέμβασης για παιδιά με διαταραχή του φάσματος του αυτισμού (ASD).
- ❑ Περιλαμβάνει φωτεινά, διαδραστικά παζλ.
- ❑ Βελτιώσεις στη γενική μάθηση.
- ❑ Διατίθεται δωρεάν και είναι συμβατή με λογισμικό Android.
- ❑ Βελτιώσεις στη γενική εξέλιξη του παιδιού συγκεκριμένα στη γλώσσα, την προσοχή και τις οπτικές δεξιότητες.



AAC Autism Talk Now

- ❑ AAC autism talk now
- ❑ Κείμενο σε ομιλία
- ❑ Ανάλυση εικόνων
- ❑ Κατανόηση του τρόπου ομιλίας
- ❑ Αναπαραγωγή με συναισθήματα
- ❑ Είναι μια εφαρμογή επικοινωνίας



Διαταραχές Διάθεσης (κατάθλιψη)

- ❖ Καταθλιπτικές και διπολικές διαταραχές
- ❖ Καταθλιπτικές διαταραχές είναι η μείζων καταθλιπτική διαταραχή και η δυσθυμική διαταραχή
- ❖ Διπολικές διαταραχές είναι τρεις με διαφορετικό στοιχείο την πιθανή υπεραγία των μανιακών (διπολική I διαταραχή), των καταθλιπτικών (διπολική II διαταραχή) και κυκλοθυμική διαταραχή
- ❖ Διάχυτη και επίμονη χαμηλή διάθεση
- ❖ Χαμηλή αυτοεκτίμηση
- ❖ Απώλεια ενδιαφέροντος ή της ευχαρίστησης σε κανονικά ευχάριστες δραστηριότητες

Happier



- ❑ Ευχάριστο περιβάλλον, απλό με απαλά χρώματα
- ❑ Απλές συμβουλές, αποφθέγματα για αυτοβελτίωση
- ❑ Ενθάρρυνση και επίτευξη καθημερινών στόχων
- ❑ Διαδραστικότητα με άτομα από όλο τον κόσμο με κοινές συζητήσεις
- ❑ Κατάθεση απόψεων, προβληματισμών και συμβουλών για καλλιέργεια ψυχραιμίας
- ❑ Αποφυγή του αισθήματος μοναξιάς στην κατάθλιψη
- ❑ Αίσθημα επιτυχίας και αποδοχής με μικρά, σταθερά βήματα

Rdio



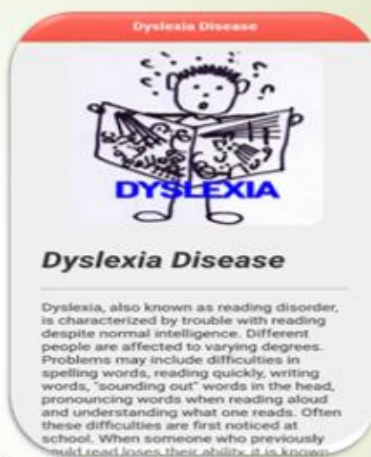
- ❑ Διαδικτυακό ραδιόφωνο
- ❑ Μεγάλη ποικιλία ραδιοφωνικών σταθμών
- ❑ Σταθμοί εξειδικευμένοι σε προγράμματα με μουσική για χαλάρωση
- ❑ Ομιλίες από ειδικούς σχετικές με το άγχος, την κατάθλιψη και άλλες διαταραχές
- ❑ Ενημέρωση-ευαισθητοποίηση κοινού

Μαθησιακές διαταραχές

- ❖ Ειδική Μαθησιακή Δυσκολία Γραπτής Έκφρασης ή Δυσορθογραφία
- ❖ Εφαρμογές για Ειδική Μαθησιακή Δυσκολία Ανάγνωσης ή Δυσλεξία
- ❖ Ειδική Μαθησιακή Δυσκολία Αρίθμησης ή Δυσαριθμεία
- ❖ Μαθησιακή διαταραχή μη προσδιοριζόμενη αλλιώς

Dyslexia Disease

- ❑ Ορισμό και αίτια
- ❑ Εξηγεί τη δυσλεξία σαν μαθησιακή δυσκολία
- ❑ Είδη δυσλεξίας
- ❑ Τρόποι αντιμετώπισης – θεραπείας
- ❑ Διατίθεται δωρεάν
- ❑ Συμβατή με λογισμικό Android
- ❑ Περιλαμβάνει την ηλικία η οποία παρατηρείται από γονείς και δασκάλους



Συλλαβίζω ελληνικά



- ❑ Εύκολα παιχνίδια με ερωτήσεις και συμπλήρωση γραμμάτων
- ❑ Εικόνες που τα παιδιά θα πρέπει να διαλέξουν το γράμμα που ξεκινά η λέξη
- ❑ Παιχνίδια με σωστή προφορά γραμμάτων και συλλαβών
- ❑ Το περιβάλλον θυμίζει φύση- δάσος και οι ερωταπαντήσεις που μπορούν να επιλέξουν τα παιδιά είναι πάνω σε ξύλα
- ❑ Βοηθά στην κατανόηση της τμηματικής φύσης των λέξεων, των φωνημάτων και των συλλαβών

Dyscalculator

- ❑ Αντιμετωπίζει και ελαχιστοποιεί, μέσα από την απλοποίηση και την σωστή κωδικοποίηση, τα προβλήματα που μπορεί κανείς να αντιμετωπίσει κάνοντας υπολογισμούς
- ❑ Έχει την εμφάνιση μιας κανονικής αριθμομηχανής
- ❑ Περιγραφή αριθμών και με λέξεις ολογράφως
- ❑ Ηχητική περιγραφή των αριθμών
- ❑ Χρωματική κωδικοποίηση αριθμών και πράξεων



Διαταραχή Συναισθήματος: Αγχώδεις διαταραχές

- ❖ Διαταραχές άγχους αποτελούν μία ομάδα διαταραχών οι οποίες χαρακτηρίζονται από
- ❖ Έντονο άγχος και χρόνιο άγχος
- ❖ Μοτίβο κινητικών, υποκειμενικών και φυσιολογικών αντιδράσεων απέναντι σε μία υποτιθέμενη ή αληθινή απειλή
- ❖ Παιδική και εφηβική

Breathe2Relax

- ❑ Οδηγίες και ασκήσεις αναπνοής και στάσης σώματος για εκτόνωση της έντασης και της πίεσης
- ❑ Περιβάλλον με χαλαρωτική μουσική και φωτογραφίες της φύσης για οπτικοακουστική ηρεμία και γαλήνη
- ❑ Περιλαμβάνει «σαρωτή σώματος» ώστε να εντοπιστούν τα κέντρα πίεσης στον οργανισμό



Anxiety free

- ❑ Απλό περιβάλλον
- ❑ Ηχητικά μαθήματα για εσωτερική ηρεμία
- ❑ Ομιλίες και διαδικασίες υπνωτισμού για αποφυγή του άγχους, των εξαρτήσεων κ.α
- ❑ Δεν περιλαμβάνει καθόλου μουσική ώστε να συγκεντρωθεί κανείς πιο εύκολα στις ασκήσεις και στις ομιλίες



Παράρτημα III: Καταγραφή Συνεντεύξεων

1^Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

ΓΟΝΕΑΣ: Πατέρας

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 8

ΠΕΡΙΟΧΗ: Σπάρτη

- Ø **Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητα σας τεχνολογικά μέσα;**
- Ø Ναι καθημερινά.
- Ø **Χρησιμοποιείτε κινητές εφαρμογές;**
- Ø Βεβαίως και χρησιμοποιώ για να διευκολύνω την καθημερινότητα μου και για την καθημερινή μου ενημέρωση.
- Ø **Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας στην καθημερινότητα τους τεχνολογικά μέσα;**
- Ø Ο μεγαλύτερος ο Γιώργος χρησιμοποιεί κινητό και υπολογιστή.
- Ø **Χρησιμοποιούν κινητές εφαρμογές;**
- Ø Ναι χρησιμοποιεί το κινητό για να παίζει παιχνίδια και να βλέπει βίντεο στο youtube από ότι παρακολουθώ.
- Ø **Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν το γονικό σας ρόλο;**
- Ø Όχι δεν το γνωρίζω
- Ø **Θα θέλατε να μου αφιερώσετε λίγο χρόνο να σας παρουσιάσω κάποιες από αυτές;**
- Ø Βεβαίως να μου δείξετε.
- Ø **Χρησιμοποιείτε εσείς κάποιες από της εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Ø Δεν χρησιμοποιώ καμία από τις εφαρμογές που μου δείξατε η αλήθεια είναι ότι δεν γνώριζα καμία αλλά μου φάνηκαν ενδιαφέρον και εύχρηστες αρκετές και θα ήθελα να χρησιμοποιήσω αυτή που μπορείς να οριοθετήσεις το χρόνο που το παιδί θα είναι στο κινητό.
- Ø **Θεωρείτε εύχρηστη την συγκεκριμένη εφαρμογή θα σας διευκόλυνε στο ρόλο σας;**
- Ø Θα με διευκόλυνε στην καθημερινότητα μου πάρα πολύ διότι δεν μπορούμε να ελέγχουμε συνεχώς τα παιδιά στο τι κάνουν όποτε θεωρώ πως ναι θα με διευκόλυνε.
- Ø **Τι θετικά ή αρνητικά θεωρείτε ότι προσφέρει η συγκεκριμένη εφαρμογή;**
- Ø Θεωρώ ότι προσφέρει πολλά θετικά από την στιγμή που σαν γονέας μπορώ να ελέγχω το χρόνο αλλά και τις ιστοσελίδες που μπορεί να επισκέπτεται το παιδί μου.

- Θα αλλάζατε κάτι στην εφαρμογή;**
- Δεν νομίζω πως θα άλλαζα κάτι μου φάνηκε αρκετά εύχρηστη.
- Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική για την επίτευξη του σκοπού για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Βεβαίως και θα την χρησιμοποιήσω δεν την γνώριζα σαν εφαρμογή αλλά όπως ανέφερα και πριν πιστεύω ότι θα με διευκολύνει πολύ.
- Θα χρησιμοποιούσατε σε σταθερή βάση κάποιες από τις εφαρμογές θα επιτρέπατε να τις χρησιμοποιήσουν τα παιδιά σας;**
- Ναι θα επέτρεπα να χρησιμοποιήσουν τα παιδιά μου κάποιες από αυτές όπως είναι αυτή με τα μαθηματικά και τις ξένες γλώσσες όπως και άλλες που μου παρουσιάστηκαν και εγώ θα χρησιμοποιήσω σίγουρα αυτή με τον έλεγχο στο χρόνο που θα είναι στο κινητό.

2^η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

ΓΟΝΕΑΣ: Μητέρα

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 7

ΠΕΡΙΟΧΗ: Σπάρτη

- Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητα σας τεχνολογικά μέσα;**
- Ναι χρησιμοποιώ το κινητό μου τηλέφωνο.
- Χρησιμοποιείτε κινητές εφαρμογές;**
- Ναι κυρίως χρησιμοποιώ τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να επικοινωνώ και να ενημερώνομαι.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας τεχνολογικά μέσα στην καθημερινότητα τους;**
- Ναι χρησιμοποιούν κινητό και υπολογιστή.
- Χρησιμοποιούν κινητές εφαρμογές;**
- Ναι χρησιμοποιούν εννοείται τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης τα μεγαλύτερα και ο μικρότερος χρησιμοποιεί το κινητό μου για να παίζει παιχνίδια και το youtube για να βλέπει βίντεο.
- Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν το γονικό σας ρόλο;**
- Όπως τι εφαρμογές όχι δεν γνωρίζω;
- Υπάρχουν διάφορες εφαρμογές και για εσάς ώστε να διευκολύνεται την καθημερινότητα σας αλλά και για τα παιδιά εφαρμογές εκπαιδευτικές ψυχαγωγικές θα θέλατε να σας παρουσιάσω κάποιες από αυτές;**
- Βεβαίως να μου δείξετε.
- Γνωρίζατε κάποιες από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Όχι δεν γνώριζα καμία.
- Θεωρείτε ότι θα ήταν θετικές ή βλαπτικές για εσάς ή το παιδί σας;**
- Θεωρώ ότι θα ήταν θετικές θα μπορούσαν να βοηθήσουν και το παιδί στην ανάπτυξη του μέσα από τις εκπαιδευτικές εφαρμογές αλλά και το γονέα.

- Θα χρησιμοποιούσατε σε σταθερή βάση στην καθημερινότητα σας κάποιες από τις εφαρμογές;
- Δεν ξέρω εάν θα τις χρησιμοποιούσα σε καθημερινή βάση σίγουρα θα τις δοκίμαζα εάν με βοηθούν.
- Θα επιτρέπατε στο παιδί σας να τις χρησιμοποιεί σε καθημερινή βάση;
- Θα του επέτρεπα να χρησιμοποιεί κυρίως τις εκπαιδευτικές γιατί πιστεύω ότι θα το βοηθούσαν.
- Θεωρείτε εύχρηστη κάποια από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;
- Ναι θεωρώ εύχρηστη την εφαρμογή όπου μπορώ να ελέγχω το χρόνο αλλά και το τι επισκέπτεται το παιδί.
- Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρει;
- Μπορώ να οριοθετήσω το χρόνο που θα ασχοληθεί το παιδί με το κινητό.
- Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική στην επίτευξη για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;
- Ναι νομίζω πως ναι.
- Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε το σκοπό για τον οποί έχει δημιουργηθεί; Ναι θα την χρησιμοποιούσα.

3^η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

ΓΟΝΕΑΣ: Μητέρα

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 8

ΠΕΡΙΟΧΗ: Σπάρτη

- Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητα σας τεχνολογικά μέσα;
- Ναι χρησιμοποιώ κινητό και ελάχιστα τον υπολογιστή.
- Χρησιμοποιείτε κινητές εφαρμογές;
- Ναι χρησιμοποιώ το facebook.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας στην καθημερινότητα τους τεχνολογικά μέσα;
- Όχι δεν χρησιμοποιεί κινητό γιατί θεωρώ ότι είναι πολύ μικρός ακόμα αλλά το αφήνω να παίζει με το δικό μου κινητό για λίγο.
- Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν το γονικό σας ρόλο;
- Όχι δεν γνωρίζω
- Θα θέλατε να μου αφιερώστε λίγο χρόνο να σας παρουσιάσω κάποιες από αυτές;
- Ναι
- Θεωρείτε εύχρηστη κάποια από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;
- Ναι γενικά όλες μου φάνηκαν εύχρηστες αλλά μου έκαναν εντύπωση οι εφαρμογές μνήμης και λογικής.
- Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρει η συγκεκριμένη εφαρμογή;
- Θεωρώ πως σίγουρα βοηθάει για την καλύτερη ανάπτυξη του.

- Τι αρνητικά θεωρείτε ότι έχει η συγκεκριμένη εφαρμογή;
- Δεν νομίζω ότι έχει κάτι αρνητικό σαν εφαρμογή βέβαια δεν την έχω χρησιμοποιήσει για να καταλάβω.
- Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική στην επίτευξη για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;
- Ναι
- Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε το σκοπό για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;
- Ναι θα την χρησιμοποιούσα.
- Γνωρίζετε κάποιες από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;
- Όχι δεν τις γνώριζα
- Θεωρείτε ότι θα ήταν θετικές ή βλαπτικές για εσάς και το παιδί σας;
- Πιστεύω πως θα ήταν θετικές για το παιδί μου αλλά και για εμένα στην καθημερινότητα μου
- Θα επιτρέπατε στα παιδιά σας να χρησιμοποιούν σε καθημερινή βάση κάποιες από τις εφαρμογές;
- Ναι θα του επέτρεπα να χρησιμοποιήσει αυτές τις εφαρμογές βέβαια όχι όλη μέρα.

4^η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

ΓΟΝΕΑΣ: Μητέρα

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 10

ΠΕΡΙΟΧΗ: Σπάρτη

- Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητα σας τεχνολογικά μέσα;
- Ναι κινητό και ταμπλέτα.
- Χρησιμοποιείτε κινητές εφαρμογές;
- Ναι χρησιμοποιώ το facebook και άλλες εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας στην καθημερινότητά τους τεχνολογικά μέσα;
- Όχι
- Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν το γονικό σας ρόλο;
- Όχι
- Θα μπορούσατε να μου αφιερώσετε λίγο χρόνο να σας παρουσιάσω κάποιες από αυτές;
- Βεβαίως.
- Θεωρείτε εύχρηστη κάποια από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;
- Ναι το (kids place control)
- Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρει η συγκεκριμένη εφαρμογή;
- Ότι μπορώ να ελέγχω τις κινήσεις των παιδιών μου.
- Τι αρνητικά θεωρείτε ότι έχει;

- Δεν την έχω χρησιμοποιήσει διότι δεν την γνώριζα όποτε δεν ξέρω εάν έχει αρνητικά.
- Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική για την επίτευξη του σκοπού για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Ναι
- Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε το σκοπό για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Ναι θα την χρησιμοποιούσα.
- Γνωρίζετε κάποιες από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Όχι
- Θεωρείτε ότι θα ήταν θετικές ή βλαπτικές για εσάς και τα παιδιά σας;**
- Δεν ξέρω από την στιγμή που δεν τις έχω χρησιμοποιήσει στην καθημερινότητα σας εάν ήταν θετικές ή βλαπτικές.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας κάποιες από αυτές τι εφαρμογές;**
- Όχι
- Θα χρησιμοποιούσατε σε σταθερή βάση στην καθημερινότητα σας κάποιες από αυτές;**
- Νομίζω πως θα χρησιμοποιούσα την εφαρμογή που ανέφερα γιατί πιστεύω ότι θα με διευκόλυνε.
- Θα επιτρέπατε στα παιδιά σας να χρησιμοποιήσουν κάποιες από τις εφαρμογές σε σταθερή βάση;**
- Αφού θα τις δοκιμάζαμε πρώτα μαζί ίσως τους επέτρεπα να χρησιμοποιούν τις εκπαιδευτικές εφαρμογές.

5^η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

ΓΟΝΕΑΣ: Μητέρα

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 9

ΠΕΡΙΟΧΗ: Σπάρτη

- Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητα σας τεχνολογικά μέσα;**
- Ναι χρησιμοποιώ κινητό και υπολογιστή.
- Χρησιμοποιείτε κινητές εφαρμογές;**
- Ναι
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας τεχνολογικά μέσα;**
- Όχι δεν του επιτρέπω ακόμα να έχουν κινητό γιατί δεν το θεωρώ απαραίτητο.
- Χρησιμοποιούν κινητές εφαρμογές;**
- Όχι το μόνο που τους επιτρέπω είναι να παίζουν με το κινητό μου για να κοιτάζουν βίντεο στο youtube.
- Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν το γονικό σας ρόλο;**
- Όχι δεν γνωρίζω.
- Θα θέλατε να σας δείξω κάποιες από αυτές τις εφαρμογές;**

- Ναι θα το ήθελα.
- Θεωρείτε εύχρηστη κάποιες από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Θεωρώ ότι όλες οι εφαρμογές από τις οποίες μου δείξατε μπορούν να προσφέρουν στα παιδιά κυρίως οι εκπαιδευτικές παρόλα αυτά εντύπωση μου έκανε η εφαρμογή με την οριοθέτηση του χρόνου που το παιδί μου θα χρησιμοποιεί τον υπολογιστή.
- Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική στη επίτευξη του σκοπού για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Ναι γιατί είναι ένας τρόπος με τον οποίο μπορώ να ελέγξω το πόσο χρόνο θα περνά το παιδί μου στον υπολογιστή αλλά και να το προστατέψω από το να μπει σε κακόβουλες ιστοσελίδες.
- Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε το σκοπό για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Ναι φυσικά γιατί πιστεύω ότι θα με βοηθούσε να διαχειριστώ μια κατάσταση.
- Γνωρίζατε κάποιες από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Γνώριζα ότι υπήρχαν τέτοιες εφαρμογές απλά εγώ δεν είχα ασχοληθεί.
- Θεωρείτε ότι θα ήταν θετικές ή βλαπτικές για εσάς;**
- Θεωρώ ότι θα ήταν θετικές για εμένα και θα με βοηθούσαν πολύ στο να αντιμετωπίσω κάποιες περιπτώσεις.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας κάποιες από τις εφαρμογές αυτές;**
- Όχι δεν τις χρησιμοποιούν δεν τις γνώριζα αλλά θα προσπαθήσω να τις βάλω στην καθημερινότητα τους γιατί μου φάνηκαν χρήσιμες
- Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για τα παιδιά σας;**
- Από την στιγμή που δεν τις έχω χρησιμοποιήσει δεν μπορώ να ξέρω εάν είναι θετικές ή βλαπτικές.
- Θα χρησιμοποιούσατε σε σταθερή βάση κάποιες από αυτές τις εφαρμογές;**
- Ναι.
- Θα επιτρέπατε στα παιδιά σας να χρησιμοποιήσουν κάποιες από αυτές σε σταθερή βάση;**
- Ναι από την στιγμή που μπορεί να τους προσφέρει εκπαιδευτικό υλικό πιστεύω ότι θα τα βοηθούσε στην ανάπτυξη του.

6^η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

ΓΟΝΕΑΣ: Μητέρα

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 6

ΠΕΡΙΟΧΗ: Σπάρτη

- Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητα σας τεχνολογικά μέσα;**
- Ναι κινητό
- Χρησιμοποιείτε κινητές εφαρμογές;**

- Ναι χρησιμοποιώ facebook και άλλες εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας τεχνολογικά μέσα;**
- Όχι γιατί είναι μικρά ακόμα.
- Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν το γονικό σας ρόλο;**
- Όχι
- Θα θέλατε να σας παρουσιάσω κάποιες από αυτές;**
- Ναι να μου δείξετε
- Θεωρείτε εύχρηστη κάποια από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Ναι θεωρώ ότι όλες οι εφαρμογές είναι εύχρηστες κυρίως οι εκπαιδευτικές.
- Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική για την επίτευξη του σκοπού για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Ναι γιατί μέσα από αυτές τις εφαρμογές μπορεί να μάθει διάφορα πράγματα όπως τα σχήματα ή το πώς να προστατέψει τον εαυτό του.
- Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε το σκοπό για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Πιστεύω πως ναι.
- Γνωρίζετε κάποια από τις εφαρμογές τις οποίες σας παρουσιάστηκαν;**
- Όχι
- Θα χρησιμοποιούσατε κάποια από αυτές σε σταθερή βάση;**
- Ναι θα χρησιμοποιούσα για το μικρότερο παιδί μου αυτή με τα νανουρίσματα και για το μεγαλύτερο τις εκπαιδευτικές.
- Θα επιτρέπατε στα παιδιά σας να χρησιμοποιήσουν κάποιες από αυτές τις εφαρμογές σε σταθερή βάση;**
- Ναι βέβαια με όριο γιατί δεν θέλω να απασχολούνται συνέχεια με το κινητό.

7^η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

ΓΟΝΕΑΣ: Μητέρα

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 6

ΠΕΡΙΟΧΗ: Σπάρτη

- Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητα σας τεχνολογικά μέσα;**
- Ναι
- Χρησιμοποιείτε κινητές εφαρμογές;**
- Ναι facebook
- Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν το γονικό σας ρόλο;**
- Όχι
- Θα θέλατε να μου αφιερώσετε λίγο χρόνο να σας παρουσιάσω κάποιες από αυτές;**
- Ναι φυσικά
- Θεωρείτε εύχρηστη κάποια από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Ναι θεωρώ εύχρηστη την εφαρμογή με το νανούρισμα.

- Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρει;
- Να ηρεμεί το παιδί όταν θέλει να κοιμηθεί.
- Τι αρνητικά θεωρείτε ότι έχει;
- Δεν βρίσκω κάτι αρνητικό
- Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική για την επίτευξη του σκοπού για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;
- Πιστεύω πως ναι
- Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε το σκοπό για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;
- Ναι θα την χρησιμοποιούσα
- Γνωρίζετε κάποιες από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;
- Όχι
- Θεωρείτε ότι θα ήταν θετικές ή βλαπτικές για εσάς;
- Θεωρώ ότι θα ήταν θετικές αν και δεν τις έχω χρησιμοποιήσει.
- Θα χρησιμοποιούσατε κάποιες από αυτές σε σταθερή βάση;
- Ναι θα χρησιμοποιούσα όπως είπα και πριν αυτή με το νανούρισμα για να με διευκολύνει στο να κοιμηθεί το παιδί μου.

8^η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

ΓΟΝΕΑΣ: Μητέρα

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 8

ΠΕΡΙΟΧΗ: Σπάρτη

- Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητα σας τεχνολογικά μέσα;
- Ναι χρησιμοποιώ κινητό και υπολογιστή
- Χρησιμοποιείτε κινητές εφαρμογές;
- Ναι χρησιμοποιώ facebook, instagram γενικά μέσα κοινωνικής δικτύωσης και στην δουλειά μου χρησιμοποιώ κυρίως word, excel και υπηρεσίες διαδικτύου.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας στην καθημερινότητα τους τεχνολογικά μέσα;
- Ναι κυρίως κινητό
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας στην καθημερινότητα τους κινητές εφαρμογές;
- Ναι ότι αφορά κυρίως παιχνίδια ψυχαγωγικές εφαρμογές τις οποίες έχω κατεβάσει εγώ για να απασχολείται κάποιες ώρες της ημέρας.
- Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν το γονικό σας ρόλο;
- Όχι δεν το γνωρίζω αυτό.
- Θα θέλατε να σας παρουσιάσω κάποιες από αυτές τις εφαρμογές;
- Βεβαίως.
- Χρησιμοποιείτε εσείς τέτοιες εφαρμογές;
- Όχι πέρα από τις ψυχαγωγικές που αφορούν τα παιχνίδια δεν χρησιμοποιώ άλλες.
- Θεωρείτε εύχρηστη κάποια από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;

- Ø Ναι βρήκα αρκετά ενδιαφέρουσες και θα τις χρησιμοποιούσα τις εκπαιδευτικές εφαρμογές..
- Ø **Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρει η συγκεκριμένη εφαρμογή;**
- Ø Πιστεύω ότι θα με βοηθούν στο καθημερινό διάβασμα του παιδιού μου.
- Ø **Τι αρνητικά θεωρείτε ότι έχει;**
- Ø Δεν βρίσκω κάτι αρνητικό.
- Ø **Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική για την επίτευξη του σκοπού για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Ø Ναι θεωρώ ότι κάθε γονέας χρειάζεται βοήθεια στο καθημερινό διάβασμα του παιδιού και κυρίως όταν εργάζεται και δεν έχει πολύ χρόνο.
- Ø **Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε το σκοπό για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Ø Εννοείται πως θα την χρησιμοποιούσα.
- Ø **Γνωρίζετε κάποιες από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Ø Ε, ναι γνώριζα κάποιες από τις ψυχαγωγικές εφαρμογές.
- Ø **Χρησιμοποιείτε ήδη κάποιες από αυτές;**
- Ø Πέρα από τις ψυχαγωγικές που αφορούν κυρίως παιχνίδια τις υπόλοιπες δεν τις ήξερα και δεν τις χρησιμοποιούσα.
- Ø **Θεωρείτε ότι θα ήταν θετικές ή βλαπτικές για εσάς;**
- Ø Θεωρώ ότι είναι θετικές από την στιγμή που έχω βρει ένα τρόπο να απασχολείται το παιδί μου ευχάριστα βέβαια ελεγχόμενο και με περιορισμένο χρόνο.
- Ø **Θα χρησιμοποιούσατε σε σταθερή βάση κάποιες από τις εφαρμογές αυτές;**
- Ø Όπως είπα και πριν λίγο είναι ένας τρόπος να περνάει κάπως ευχάριστα το παιδί μου αλλά δεν ξέρω εάν θα τις χρησιμοποιούσα σε σταθερή βάση.
- Ø **Θα επιτρέπατε στο παιδί σας να χρησιμοποιεί σε σταθερή βάση κάποιες από αυτές τις εφαρμογές;**
- Ø Θα του επέτρεπα εφόσον έβλεπα ότι το βοηθά να χρησιμοποιεί τις εφαρμογές που αφορούν τα μαθήματα αλλά με όριο.

9^η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

ΓΟΝΕΑΣ: Μητέρα

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 9

ΠΕΡΙΟΧΗ: Σπάρτη

- Ø **Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητα σας τεχνολογικά μέσα;**
- Ø Ναι χρησιμοποιώ κινητό και υπολογιστή.
- Ø **Χρησιμοποιείτε κινητές εφαρμογές;**
- Ø Χρησιμοποιώ μόνο τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπως το facebook και το messenger για να επικοινωνώ.
- Ø **Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας στην καθημερινότητα τους τεχνολογικά μέσα;**
- Ø Προσπαθώ η αλήθεια είναι τα μικρότερα να μην τα αφήνω στον υπολογιστή ή στο κινητό μου για πολύ αλλά το μεγαλύτερο αναπόφευκτα έχει.

- Ø **Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας κινητές εφαρμογές;**
- Ø Ο μεγαλύτερος μου γιός έχει φτιάξει facebook βέβαια δεν το έχω τελείως ελεύθερο. Και χρησιμοποιεί και κάποιες εφαρμογές με παιχνίδια.
- Ø **Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν το γονικό σας ρόλο;**
- Ø Όχι δεν ξέρω τι εφαρμογές εννοείται;
- Ø **Θα μπορούσατε να μου αφιερώστε λίγο χρόνο να σας δείξω κάποιες εφαρμογές;**
- Ø Βεβαίως και μπορώ και θέλω να μου δείξεις.
- Ø **Θεωρείτε εύχρηστη κάποια από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Ø Ναι θεωρώ ότι είναι πολύ εύχρηστη εφαρμογή και με έχει βοηθήσει πολύ αυτή που μπορώ να ελέγχω το χρόνο που το παιδί μου είναι στο κινητό γιατί νιώθω ήσυχη διότι πιστεύω ότι η χρήση διαδικτύου είναι επικίνδυνη και πόσο μάλλον για ένα μικρό παιδί και οι εκπαιδευτικές.
- Ø **Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρουν οι εφαρμογές αυτές;**
- Ø Ότι το απομακρύνει από την είσοδο σε κακόβουλα υλικά και ότι ελέγχω εγώ το χρόνο που το παιδί μου είναι μπροστά στον υπολογιστή και το κινητό.
- Ø **Τι αρνητικά θεωρείτε ότι έχει σαν εφαρμογή;**
- Ø Δεν βρίσκω κάτι αρνητικό.
- Ø **Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική για την επίτευξη του σκοπού για τον οποίο έχει δημιουργηθεί ;**
- Ø Ναι πιστεύω ότι είναι πολύ καλή εφαρμογή εγώ τουλάχιστον νιώθω πιο ασφαλής όσον αφορά τι χρήση του παιδιού μου με το διαδίκτυο.
- Ø **Γνωρίζατε κάποια εφαρμογή από τις οποίες σας παρουσιάστηκαν;**
- Ø Ναι χρησιμοποιώ όπως σας είπα αυτή με τον έλεγχο στο διαδίκτυο και κάποιες από τις εκπαιδευτικές και στα μικρότερα παιδιά χρησιμοποιώ αυτή με το νανούρισμα.
- Ø **Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για εσάς;**
- Ø Θεωρώ ότι με έχουν διευκολύνει πάρα πολύ στην καθημερινότητα μου, οπότε θετικές.
- Ø **Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας κάποιες από αυτές τι εφαρμογές;**
- Ø Ναι χρησιμοποιεί ο μεγαλύτερος κάποιες εφαρμογές από τις εκπαιδευτικές που μου δείξατε.
- Ø **Θεωρείτε οι είναι βλαπτικές ή θετικές για τα παιδιά σας;**
- Ø Θεωρώ ότι είναι θετικές γιατί κάθεται μπροστά από το κινητό το παιδί αλλά τουλάχιστον μαθαίνει και κάποια πράγματα.
- Ø **Θα χρησιμοποιούσατε κάποια από τις εφαρμογές σε σταθερή βάση;**
- Ø Ναι χρησιμοποιώ ήδη αυτή με τον έλεγχο και αυτή με τα μαθηματικά. Δεν ξέρω εάν θα χρησιμοποιούσα κάποια άλλη εφαρμογή σε σταθερή βάση αλλά θα τις δοκίμαζα.
- Ø **Θα επιτρέπατε να χρησιμοποιούν τα παιδιά σας κάποια από τα εφαρμογές σε σταθερή βάση;**
- Ø Ναι όπως σας είπα και πριν του επιτρέπω ήδη να έχει πρόσβαση σε κάποιες από τις εφαρμογές απλά ελεγχόμενα και με όριο.

10^η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ**ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:**

ΓΟΝΕΑΣ: Μητέρα

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 8

ΠΕΡΙΟΧΗ: Σπάρτη

- Ø **Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητα σας τεχνολογικά μέσα;**
- Ø Ναι χρησιμοποιώ κινητό και υπολογιστή.
- Ø **Χρησιμοποιείτε κινητές εφαρμογές στην καθημερινότητα σας , προς διευκόλυνση σας;**
- Ø Ναι χρησιμοποιώ τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ημερολόγιο για την καταγραφή του καθημερινού μου προγράμματος και άλλες υπηρεσίες διαδικτύου.
- Ø **Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας στην καθημερινότητα τους τεχνολογικά μέσα;**
- Ø Ναι κάνουν χρήση κινητού τηλέφωνα, υπολογιστή και ταμπλέτα.
- Ø **Χρησιμοποιούν κινητές εφαρμογές;**
- Ø Ναι χρησιμοποιούν κυρίως ψυχαγωγικού περιεχομένου και εκπαιδευτικές εφαρμογές τις οποίες έχω κατεβάσει.
- Ø **Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν το γονικό σας ρόλο;**
- Ø Τι εννοείται τι εφαρμογές;
- Ø **Είναι εφαρμογές είναι εκπαιδευτικές ψυχαγωγικές με τις οποίες το παιδί μπορεί να απασχολείται δημιουργικά με το κινητό και το βοηθάει στην ανάπτυξη του. Χρησιμοποιείτε εσείς τέτοιες εφαρμογές**
- Ø Ναι χρησιμοποιώ εκπαιδευτικές εφαρμογές αλλά και ψυχαγωγικές.
- Ø **Θα θέλατε να σας δείξω κάποιες από τις συγκεκριμένες εφαρμογές;**
- Ø Ναι να μου δείξετε.
- Ø **Θεωρείτε εύχρηστη την συγκεκριμένη εφαρμογή;**
- Ø Ναι την θεωρώ πολύ εύχρηστη εφαρμογή χρησιμοποιώ μια παρόμοια όσον αφορά την οριοθέτηση του χρόνου.
- Ø **Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρει η συγκεκριμένη εφαρμογή;**
- Ø Θεωρώ ότι προσφέρει πολλά θετικά από την στιγμή που μπορείς να ελέγξεις το χρόνο που το παιδί θα απασχοληθεί με το κινητό ή τον υπολογιστή και να αποφύγεις την είσοδο του σε κακόβουλα λογισμικά και ακατάλληλες διαφημίσεις. Επίσης η εγκατάσταση είναι εύκολη και δωρεάν.
- Ø **Τι αρνητικά θεωρείτε ότι έχει;**
- Ø Δεν μπορώ να ξέρω τι αρνητικά έχει η συγκεκριμένη εφαρμογή από την στιγμή που δεν την έχω χρησιμοποιήσει.
- Ø **Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική για την επίτευξη του σκοπού τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Ø Ναι θεωρώ πως θεωρώ πως θα ήταν αποτελεσματική.
- Ø **Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε αυτό το σκοπό;**

- Όπως προανέφερα χρησιμοποιώ ήδη μια παρόμοια και με έχει διευκολύνει πολύ.
- Γνωρίζετε κάποια από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Ναι γνώριζα κάποιες από τις ψυχαγωγικές και τις εκπαιδευτικές όπως το baby puzzle, αυτή που μαθαίνει την αλφάβητο και αυτή με τα σχήματα.
- Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για εσάς;**
- Θεωρώ ότι είναι θετικές από την στιγμή που μου δίνεται βοήθεια να μάθω στο παιδί μου με ένα ψυχαγωγικό τρόπο πράγματα για την καλύτερη ανάπτυξη του.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας τέτοιες εφαρμογές;**
- Ναι χρησιμοποιούν την εφαρμογή baby puzzle και με την αλφάβητο.
- Θεωρείτε ότι θα ήταν θετικές ή βλαπτικές για τα παιδιά σας;**
- Επειδή χρησιμοποιώ κάποιες από αυτές στα παιδιά μου θεωρώ ότι το βοηθάνε αρκετά.
- Θα μπορούσατε να μου αναφέρεται κάποιο πλεονέκτημα ή μειονέκτημα που έχετε εντοπίσει στην εφαρμογή;**
- Όσον αφορά τα πλεονεκτήματα θεωρώ ότι μέσα από την εφαρμογή το παιδί μπορεί να διδαχτεί και παράλληλα να ψυχαγωγείται. Τώρα το μόνο μειονέκτημα που μπορώ να αναφέρω είναι ότι οι εφαρμογές είναι στα αγγλικά και λόγω του ότι το παιδί είναι μικρό δεν γνωρίζει αλλά δεν αντιμετωπίζει ιδιαίτερο πρόβλημα.
- Θα χρησιμοποιούσατε σε σταθερή βάση κάποιες από τις εφαρμογές;**
- Ναι χρησιμοποιώ κάποιες καθημερινά.
- Θα επιτρέπατε στο παιδί σας να τις χρησιμοποιήσει σε καθημερινή βάση;**
- Ναι χρησιμοποιεί όπως προανέφερα κυρίως εκπαιδευτικές εφαρμογές.

11^H ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

ΓΟΝΕΑΣ: Μητέρα

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 5

ΠΕΡΙΟΧΗ: Αθήνα

- Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητά σας τεχνολογικά μέσα;
- Ναι.
- Αν ναι, χρησιμοποιείτε κινητές (mobile) εφαρμογές στην καθημερινότητά σας, προς διευκόλυνσή σας;**
- Ναι.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας στην καθημερινότητά τους τεχνολογικά μέσα;**
- Ναι.
- Αν ναι, χρησιμοποιούν κινητές (mobile) εφαρμογές;**
- Ναι.
- Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο;**
- Ναι.
- Χρησιμοποιείτε εσείς τέτοιες εφαρμογές;**

- Ναι.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας τέτοιες εφαρμογές;**
- Ναι.
- 1) **Θεωρείτε εύχρηστη τη συγκεκριμένη εφαρμογή;**
- 2) Από τις κατηγορίες και εφαρμογές που μου έδειξες θεωρώ εύχρηστες την lullaby for babies , βρεφική φροντίδα και ανάπτυξη.
- 3) **Από τις εκπαιδευτικές σας φάνηκε κάποια πιο εύχρηστη;**
- 4) Θα προτιμούσα την εφαρμογή Ερυθρό Σταυρός και την Child Safety Say No To Bad Touch, Learn Good Touch.
- 5) **Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρει η βρεφική φροντίδα και ανάπτυξη;**
- 6) Η συγκεκριμένη εφαρμογή λόγω του ιστορικού που σου επιτρέπει να έχεις για το παιδί καθώς και συμβουλές νομίζω ότι με καλύπτει, όχι εκατό τοις εκατό αλλά με διευκολύνει στη καθημερινότητα μου.
- 7) **Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρει η Ερυθρό Σταυρός και η Child Safety Say No To Bad Touch, Learn Good Touch;**
- 8) Προσφέρει στο παιδί την ικανότητα αντίληψης ενός ασφαλούς περιβάλλοντος κα όπως δείχνει και η εφαρμογή τα ιδιωτικά μέρη του σώματος.
- 9) **Τι αρνητικά θεωρείτε ότι έχει;**
- 10) Τα αρνητικά της εφαρμογής Child Safety Say No To Bad Touch, Learn Good Touch είναι ότι έχει πολλές λεπτομέρειες για το σώμα.
- 11) **Τι θα αλλάζατε/διαμορφώνατε;**
- 12) Στην Child Safety Say No To Bad Touch, Learn Good Touch θα μείωνα τα μέρη του σώματος, θα έμενα πιο πολύ στη ουσία.
- 13) **Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική στην επίτευξη του σκοπού για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- 14) Ναι, εξάλλου για αυτό έχει δημιουργηθεί. Ναι βέβαια είναι εξειδικευμένη για αυτό το σκοπό και για όλες τις εφαρμογές αυτό έχω να πω εκτός από αυτές που δεν ήξερα τη cyberkid που δεν μου χρειάστηκε.
- 15) **Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε το σκοπό για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- 16) Ναι βεβαία.
- 1) **Γνωρίζατε κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- 2) Από όλες αυτές ναι ήξερα κάποιες, για παράδειγμα την baby puzzle , Άλφα βήτα.
- 3) **Χρησιμοποιείτε ήδη κάποια/κάποιες από αυτές;**
- 4) Ναι αυτές τις δύο
- 5) **Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για εσάς;**
- 6) Θετικές τις θεωρώ.
- 7) **Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας κάποια/κάποιες από αυτές;**
- 8) Ναι αυτές τις δύο.
- 9) **Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για τα παιδιά σας;**
- 10) Θετικές.
- 11) **Πλεονεκτήματα;**
- 12) Η baby puzzle βοηθάει το παιδί να καταλάβει τα χρώματα τα σχήματα. Τα αναφέρουμε και εμείς φυσικά αλλά και η εφαρμογή βοηθάει με την επανάληψη.

13) Μειονεκτήματα;

14) Ότι δεν υπάρχει περιορισμένος χρόνος.

15) Θα χρησιμοποιούσατε σε σταθερή βάση κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές αυτές;

16) Ναι, τις εφαρμογές για τους γονείς σίγουρα και την εφαρμογή με την πρόληψη για την κακοποίηση.

17) Θα επιτρέπατε στα παιδιά σας να χρησιμοποιούν σε σταθερή βάση κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές αυτές;

18) Ναι γιατί είναι καλοσχεδιασμένες και θα μπορούσε το παιδί να απασχολείται.

12^H ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ**ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:**

ΓΟΝΕΑΣ: Πατέρας

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 7

ΠΕΡΙΟΧΗ: Αθήνα

- Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητά σας τεχνολογικά μέσα (π.χ. ηλεκτρονικό υπολογιστή, κινητό τηλέφωνο, ταμπλέτα κ.α.);
- Ναι η αλήθεια είναι πως χρησιμοποιώ τάμπλετ, το κινητό μου, χρησιμοποιούμε γενικά την τεχνολογία.
- Αν ναι, χρησιμοποιείτε κινητές (mobile) εφαρμογές στην καθημερινότητά σας, προς διευκόλυνσή σας;
- Ναι.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας στην καθημερινότητά τους τεχνολογικά μέσα;
- Ναι, δεν θα έλεγα πολύ αλλά ναι.
- Αν ναι, χρησιμοποιούν κινητές (mobile) εφαρμογές;
- Ναι χρησιμοποιούν.
- Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο;
- Έχω ακούσει ότι υπάρχουν αλλά δεν ξέρω κάποια συγκεκριμένη.
- Χρησιμοποιείτε εσείς τέτοιες εφαρμογές;
- Όχι
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας τέτοιες εφαρμογές;
- Όχι
- Θεωρείτε εύχρηστη τη συγκεκριμένη εφαρμογή;
- Την Child psychology ναι, θα τη θεωρούσα αρκετά εύχρηστη. Την Child Safety Say No To Bad Touch, Learn Good Touch θα έλεγα όχι πολύ.
- Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρει;
- Νομίζω δείχνει κάποιες εικόνες οι οποίες μας προϊδεάζουν. Είναι κάποιες εικόνες που δεν τις έχουμε στο μυαλό μας. Μπορεί για κάποιον ο οποίος είναι ανίδεος για το τι είναι κακοποίηση παιδιού να του δώσει μία ιδέα για το τι συμβαίνει.
- Τι αρνητικά θεωρείτε ότι έχει;

- Ø Αν και είναι σίγουρα περισσότερα τα υπέρ , μπορεί να μας δημιουργήσει ανησυχίες υπέρμετρες, μπορεί να μην υπάρχουν. Για την κακοποίηση, στα αρνητικά, νομίζω είναι μία εφαρμογή η οποία μπορεί να μπερδέψει το παιδί. Αυτό που εννοώ είναι ότι αν μάθουμε στο παιδί να ανοίγεται και να μιλάει για το τι του συμβαίνει να υπάρχει επικοινωνία. Μην τρομάζουμε το παιδί είναι ένας άλλος σοβαρός λόγος και να μην θίξουμε και την υπόληψη κάποιου. Για παράδειγμα αν ο παππούς κάνει μία κίνηση στο παιδί και να έχουμε δει εμείς την εφαρμογή και να συμπεράνουμε ότι ήταν ακατάλληλη για το παιδί. Είναι ένα λεπτό ζήτημα και επειδή λόγω ηλικίας το παιδί βλέπει μία εικόνα δεν καταλαβαίνει εκατό τοις εκατό την αίσθηση της εικόνας.
- Ø **Τι θα αλλάζατε/διαμορφώνατε;**
- Ø Ίσως έβαζα λιγότερα βιντεάκια.
- Ø **Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική στην επίτευξη του σκοπού για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Ø Απόλυτα.
- Ø **Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε το σκοπό για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Ø Βέβαια.
- Ø **Γνωρίζατε κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Ø Έχω ακούσει κάποιες αλλά δεν τις ήξερα στην πρακτική τους εφαρμογή όπως μας της έδειξες εσύ.
- Ø **Χρησιμοποιείτε ήδη κάποια/κάποιες από αυτές;**
- Ø Όχι.
- Ø **Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για εσάς;**
- Ø Κάποιες θετικές κάποιες βλαπτικές.
- Ø **Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας κάποια/κάποιες από αυτές;**
- Ø Όχι.
- Ø **Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για τα παιδιά σας;**
- Ø Κάποιες θετικές κάποιες βλαπτικές . Ανάλογα με την ηλικία του παιδιού.
- Ø **Πλεονεκτήματα;**
- Ø Σε κάποιες ναι γιατί μπορεί να βοηθήσει για την προστασία του παιδιού και μπορεί να βοηθήσει και τους γονείς σε αντίστοιχες καταστάσεις.
- Ø **Μειονεκτήματα;**
- Ø Στην εφαρμογή για την ενημέρωση της κακοποίησης βρίσκω μειονεκτήματα.
- Ø **Θα χρησιμοποιούσατε σε σταθερή βάση κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές αυτές;**
- Ø Ναι σε σταθερή βάση.
- Ø **Θα επιτρέπατε στα παιδιά σας να χρησιμοποιούν σε σταθερή βάση κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές αυτές;**
- Ø Υπό την επίβλεψη μου ναι.

13^H ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

ΓΟΝΕΑΣ: Μητέρα

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 4

ΠΕΡΙΟΧΗ: Αθήνα

- Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητά σας τεχνολογικά μέσα (π.χ. ηλεκτρονικό υπολογιστή, κινητό τηλέφωνο, ταμπλέτα κ.α.);**
- Ναι, ηλεκτρονικό υπολογιστή, κινητό τηλέφωνο, ταμπλέτα.
- Αν ναι, χρησιμοποιείτε κινητές (mobile) εφαρμογές στην καθημερινότητά σας, προς διευκόλυνσή σας;**
- Ναι.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας στην καθημερινότητά τους τεχνολογικά μέσα;**
- Ναι με τη βοήθεια μου, κάποια παιχνίδια.
- Αν ναι, χρησιμοποιούν κινητές (mobile) εφαρμογές;**
- Ναι.
- Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο;**
- Ναι.
- Χρησιμοποιείτε εσείς τέτοιες εφαρμογές;**
- Ναι.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας τέτοιες εφαρμογές;**
- Ναι με τη βοήθεια μου.
- Θεωρείτε εύχρηστη τη συγκεκριμένη εφαρμογή;**
- Την Kids place ναι τη θεωρώ χρήσιμη γιατί το διαδίκτυο μπορεί εύκολα να ξεφύγει και να εμφανίσει για παράδειγμα ακατάλληλες διαφημίσεις. Την Ερυθρός ναι πολύ εύχρηστη. Η Κακοποίηση δεν ξέρω πόσο εύχρηστη θεωρείτε γιατί πρέπει να μπορώ κατάλληλα να εξηγήσω στο παιδί.
- Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρει;**
- Η Kids place την επίβλεψη. Με την Ερυθρός Σταυρός επειδή είναι σε μορφή καρτούν μπορεί το παιδί να ταυτιστεί εύκολα και να καταλάβει αυτά που θέλω να του δείξω. Η Child safety σου δείχνει κάποια βασικά όρια που μπορεί κάποιος να σε ακουμπάει.
- Τι αρνητικά θεωρείτε ότι έχει;**
- Για την Kids place ότι μπορεί να είναι χρονοβόρο. Η Ερυθρός Σταυρός ότι έχει λίγα σενάρια. Για την Child safety σαν αρνητικό θα έλεγα ότι θα έπρεπε να έχει κάποιο άρθρο ή κάποιες συμβουλές για τον τρόπο που πρέπει να το εξηγήσουν οι γονείς.
- Τι θα αλλάζατε/διαμορφώνατε;**
- Στην Kids place δεν θα άλλαζα κάτι. Στις άλλες δύο αυτά που είπα στα αρνητικά.
- Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική στην επίτευξη του σκοπού για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Η Kids place ίσως. Η Ερυθρός Σταυρός ναι για τους λόγους που προανέφερα. Η Child safety ναι με τη σωστή προσέγγιση των γονέων.
- Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε το σκοπό για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**

- Ø Την Kids place ίσως, την Ερυθρό Σταυρό ναι ενώ την Child safety όχι.
- Ø **Γνωρίζατε κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Ø Ναι, την cyberkid και την baby puzzle γιατί το χρησιμοποιεί το μικρότερο παιδί μου.
- Ø **Χρησιμοποιείτε ήδη κάποια/κάποιες από αυτές;**
- Ø Ναι αυτές που προανέφερα.
- Ø **Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για εσάς;**
- Ø Βλαπτικές όχι, μόνο σε περίπτωση που οι γονείς επαναπαυτούν στην τεχνολογία και ίσως μένουν σε αυτά που δείχνει η εφαρμογή ενώ οι εφαρμογές θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν συμπληρωματικά.
- Ø **Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας κάποια/κάποιες από αυτές;**
- Ø Ναι, πάντα με επίβλεψη.
- Ø **Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για τα παιδιά σας;**
- Ø Θετικές.
- Ø **Πλεονεκτήματα;**
- Ø Ότι είναι βοηθητικές για τα παιδιά και για εμάς.
- Ø **Μειονεκτήματα;**
- Ø Ίσως ότι είναι βλαπτικές για εμάς.
- Ø **Θα χρησιμοποιούσατε σε σταθερή βάση κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές αυτές;**
- Ø Ναι γιατί είναι χρήσιμες.
- Ø **Θα επιτρέπατε στα παιδιά σας να χρησιμοποιούν σε σταθερή βάση κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές αυτές;**
- Ø Ναι πέρα από κάποια μειονεκτήματα θεωρώ ότι μπορούν να λειτουργήσουν θετικά και στην ανάπτυξη του παιδιού και στη διασκέδαση που του προσφέρουν.

14^H ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

ΓΟΝΕΑΣ: Μητέρα

ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ: 5

ΠΕΡΙΟΧΗ: Αθήνα

- Ø **Χρησιμοποιείτε στην καθημερινότητά σας τεχνολογικά μέσα (π.χ. ηλεκτρονικό υπολογιστή, κινητό τηλέφωνο, ταμπλέτα κ.α.);**
- Ø Ναι κάθε μέρα χρησιμοποιούμε.
- Ø **Αν ναι, χρησιμοποιείτε κινητές (mobile) εφαρμογές στην καθημερινότητά σας, προς διευκόλυνσή σας;**
- Ø Ναι.
- Ø **Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας στην καθημερινότητά τους τεχνολογικά μέσα;**
- Ø Πάρα πολύ όπως διαδίκτυο, κινητό τηλέφωνο και εφαρμογές όπως viber.
- Ø **Αν ναι, χρησιμοποιούν κινητές (mobile) εφαρμογές;**

- Ναι.
- Γνωρίζετε ότι υπάρχουν εφαρμογές που υποβοηθούν τον γονεϊκό ρόλο;**
- Ναι το γνώριζα.
- Χρησιμοποιείτε εσείς τέτοιες εφαρμογές;**
- Χρησιμοποιούμε σχεδόν καθημερινά όπως με την Άλφα βήτα ή παρόμοιες που διδάσκουν στο παιδί τα χρώματα, τους αριθμούς.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας τέτοιες εφαρμογές;**
- Ναι.
- Θεωρείτε εύχρηστη τη συγκεκριμένη εφαρμογή;**
- Η Little firestation , η baby puzzle και η Άλφα βήτα ναι είναι εύχρηστες.
- Τι θετικά θεωρείτε ότι προσφέρει;**
- Η Little firestation βοηθάει το παιδί να αντιδράει. Η baby puzzle βελτιώνει τη μνήμη και παρατηρητικότητα του παιδιού. Η Άλφα βήτα προετοιμάζει το παιδί και του μαθαίνει κάτι το οποίο εμένα θα με δυσκόλευε γιατί καλώς ή κακώς τα παιδιά οπτικά και ακουστικά μαθαίνουν πιο εύκολα.
- Τι αρνητικά θεωρείτε ότι έχει;**
- Η Little firestation ότι είναι στα αγγλικά. Η baby puzzle και η Άλφα Βήτα δεν θεωρώ ότι έχουν αρνητικά.
- Τι θα αλλάζατε/διαμορφώνατε;**
- Στην Little firestation θα άλλαζα τη γλώσσα και θα έδινα περισσότερες οδηγίες. Στην baby puzzle και στην Άλφα βήτα δεν θα άλλαζα κάτι.
- Θεωρείτε ότι θα ήταν αποτελεσματική στην επίτευξη του σκοπού για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Ναι.
- Θα την χρησιμοποιούσατε προκειμένου να πετύχετε το σκοπό για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;**
- Ναι.
- Γνωρίζατε κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές που σας παρουσιάστηκαν;**
- Ναι αυτές που είπα.
- Χρησιμοποιείτε ήδη κάποια/κάποιες από αυτές;**
- Ναι.
- Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για εσάς;**
- Θετικές γιατί με έναν τρόπο αν μπορώ να χρησιμοποιήσω τη λέξη αντικαθιστούν εμένα και του μαθαίνουν ότι εγώ δυσκολεύομαι, και εμένα μου προσφέρουν περισσότερο ελεύθερο χρόνο.
- Χρησιμοποιούν τα παιδιά σας κάποια/κάποιες από αυτές;**
- Ναι.
- Θεωρείτε ότι είναι θετικές ή βλαπτικές για τα παιδιά σας;**
- Νομίζω και τα δύο είναι θετικές για τον λόγο που είπα παραπάνω. Αρνητικές μπορεί να είναι λόγω του εθισμού που μπορεί να δημιουργήσουν.
- Πλεονεκτήματα;**
- Είναι βοηθητικές και προσφέρουν διασκέδαση.
- Μειονεκτήματα;**

- Ø Μειονεκτήματα δεν νομίζω ότι έχουν αρκεί οι εφαρμογές να χρησιμοποιηθούν συνδυαστικά και με τον γονέα.
- Ø **Θα χρησιμοποιούσατε σε σταθερή βάση κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές αυτές;**
- Ø Ναι.
- Ø **Θα επιτρέπατε στα παιδιά σας να χρησιμοποιούν σε σταθερή βάση κάποια/κάποιες από τις εφαρμογές αυτές;**
- Ø Ναι αλλά με ένα όριο στο χρόνο.