

Χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στη Δευτεροβάθμια Οικονομική Εκπαίδευση

Γεώργιος Καμαρινός

geeconomy@yahoo.com

Παπακαραλάμπειο Εκπαιδευτήριο (Γυμνάσιο και Λύκειο)

Περίληψη

Μετά από μια σύντομη αναφορά στην χρησιμότητα των τεχνολογιών και πληροφορίας επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην εκπαιδευτική διαδικασία, η παρούσα εργασία επιχειρεί να καταγράψει τις δημοσιευμένες και ελεύθερα προσβάσιμες διαδικτυακές εργασίες εκπαιδευτικών πάνω στη διδασκαλία οικονομολογικών μαθημάτων Λυκείου και Γυμνασίου, την επανάληψη εννοιών και την αξιολόγηση της επίδοσης των μαθητών. Σκοπός της καταγραφής είναι αφενός, να αποτελέσει το έναυσμα για τη δημιουργία μιας βάσης εργασιών για τη διδασκαλία μαθημάτων οικονομικών και κοινωνικών επιστημών στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση και αφετέρου να αποτελέσει ένα καταγισμό ιδεών για τους εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να δημιουργήσουν το προσωπικό τους έργο. Προς αυτήν την κατεύθυνση, στην τελευταία ενότητα, προτείνονται κι άλλες αξιολογικές και εύχρηστες εφαρμογές που διατίθενται στο διαδίκτυο για αξιοποίηση στην εκπαίδευση.

Λέξεις κλειδιά: Οικονομική εκπαίδευση, ΤΠΕ, Εκπαιδευτικό λογισμικό, Αξιολόγηση, Παρουσιάσεις

Εισαγωγή

Στον χώρο του διαδικτύου, αρκετοί αξιολογοί εκπαιδευτικοί, διδάσκοντες μαθημάτων οικονομικών, πολιτικών και κοινωνικών επιστημών, προσφέρουν και προτείνουν ένα πλήθος εργασιών που δημιουργήθηκαν και αξιοποιούνται με τη χρήση των ΤΠΕ. Οι εργασίες χρησιμοποιούν ποικιλία διαθέσιμων εφαρμογών και εργαλείων και είναι διαφορετικών τύπων και επιδιωκόμενων στόχων. Καλύπτουν, δε, την πλειονότητα των μαθησιακών αντικειμένων που διδάσκονται στη Γενική και Επαγγελματική Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους διδάσκοντες είτε ως έχουσες, είτε ως πρότυπα για δημιουργία νέων. Τα αναφερόμενα εργαλεία ΤΠΕ που παρουσιάζονται στην εργασία προέκυψαν από την εκτεταμένη έρευνα με λέξεις «κλειδιά» σε μηχανές αναζήτησης καθώς και από την προβολή τους από τους δημιουργούς ή χρήστες αυτών. Σε ορισμένες, δε, κατηγορίες όπως οι εφαρμογές για κινητές συσκευές, είναι τα μοναδικά διαθέσιμα εργαλεία.

Χρησιμότητα των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία

Είναι κοινά αποδεκτό ότι η εξέλιξη των ΤΠΕ έχει συμβάλει στη διαμόρφωση νέων εκπαιδευτικών μεθόδων και πρακτικών, οι οποίες επιτρέπουν τη χρήση νέων μέσων αναπαράστασης της γνώσης και συμμετοχής του εκπαιδευόμενου στη μαθησιακή διαδικασία (Μότσια κ.ά., 2014). Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να συνδυάσει τις μοντέρνες διδακτικές μεθοδολογίες με την τεχνολογία των πολυμέσων για να διευκολυνθεί στη μετάδοση και παροχή γνώσης στους μαθητές του και να διεγείρει την κριτική τους σκέψη (Γκιμπερίτης, 1998; Πριβατιτσάνης & Λιάμπα, 2014).

Στον τομέα των οικονομικών μαθημάτων, έρευνες που έχουν γίνει σε σχολικές μονάδες διαπιστώνουν ότι η χρήση των ΤΠΕ στη διδασκαλία τους καθιστά αποτελεσματικότερη τη μάθηση και βοηθά τους μαθητές να βελτιώσουν την επίδοσή τους. Οι καθηγητές θα πρέπει να

κάνουν χρήση όλου του φάσματος των διαθέσιμων μέσων και διδακτικών στρατηγικών με σκοπό την προαγωγή της ενεργητικής μάθησης, ειδικά μάλιστα αν διδάσκουν εργαστηριακά μαθήματα (Μυλωνάς, 2014). Η χρήση αυτών των μέσων οδηγεί στην αποτελεσματική μετάδοση των σύγχρονων επιστημονικών δεδομένων με τρόπο σαφή, στοχευμένο, πρακτικό, χρηστικό, ενώ μετασχηματίζει το ρόλο του οικονομολόγου εκπαιδευτικού από απλό μεταδότη γνώσεων σε συνεργάτη και οργανωτή της μάθησης (Μυλωνάς, 2010).

Χρήση των ΤΠΕ στην διδασκαλία των οικονομολογικών μαθημάτων

Ηλεκτρονικές παρουσιάσεις - προβολές

Υπάρχει διαθέσιμο πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό για τη διδασκαλία των οικονομολογικών μαθημάτων, το οποίο οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν είτε αυτούσιο, είτε ως έναυσμα και πρότυπο για να δημιουργήσουν το δικό τους.

Εφόσον δίνεται η δυνατότητα αξιοποίησης τεχνικών μέσων (ηλεκτρονικός υπολογιστής, διαδίκτυο, προβολέας, διαδραστικός πίνακας, εφαρμογές λογισμικού) στη σχολική αίθουσα, οι διδάσκοντες μπορούν να προβάλλουν διαφάνειες που έχουν δημιουργηθεί με προγράμματα όπως το PowerPoint. Στο διαδίκτυο υπάρχει πληθώρα τέτοιων αρχείων όπου η διδασκόμενη ύλη οπτικοποιείται με σχήματα, εικόνες και επεξηγηματικά διαγράμματα. Ενδεικτικά, για τα διάφορα μαθησιακά αντικείμενα Γυμνασίου και Λυκείου, υπάρχουν διαθέσιμα τα ακόλουθα:

- από την κ. Γεωργία Καζάκου για το μάθημα «Πολιτική Παιδεία» (Α' Λυκείου),
- από την κ. Μαρίνα Καζάκου για το μάθημα «Βασικές Αρχές Κοινωνικών Επιστημών» (Β' Λυκείου),
- από τον κ. Ιωάννη Νησιώτη Συναχίρη για το μάθημα «Αρχές Οικονομικής Θεωρίας» (Γ' Λυκείου),
- από την κ. Χριστίνα Δρόσου για το μάθημα «Αρχές Οργάνωσης και Διοίκησης Επιχειρήσεων» (Γ' Λυκείου),
- από τον κ. Μαργαρέτα Σταύρο για το μάθημα «Οικιακή Οικονομία» (Α' Γυμνασίου).

Επίσης, υπάρχει διαθέσιμο οπτικοακουστικό υλικό (βίντεο) σε ιστοχώρους όπως το YouTube, με πλούσια θεματολογία στις οικονομικές επιστήμες. Πολλά από τα βίντεο είναι δημιούργημα Ελλήνων εκπαιδευτικών. Περιγράφουν τη θεωρία με παραστατικό και εύληπτο τρόπο, ενώ επισημαίνουν και επεξηγούν με παραδείγματα τα δυσνόητα σημεία. Ενδεικτικά, αναφέρονται τα ακόλουθα κανάλια:

- [Manolis Anastopoulos](#)
- [Giorgos Kamarinos](#)
- [Sofutator by Xristina Drosou](#)
- [Μαθαίνοντας Οικονομικά](#)

Μία ακόμη πολύ χρήσιμη πηγή ταινιών αποτελεί η Κυπριακή Εκπαιδευτική Τηλεόραση. Ορισμένα διαθέσιμα εκπαιδευτικά βίντεο που επικεντρώνονται κυρίως σε θέματα καταναλωτικής συμπεριφοράς είναι συγκεντρωμένα στη σελίδα του κ. [Γ. Καμαρινού](#). Είναι απλά και κατανοητά, ακόμη και στις μικρές ηλικίες και κατά συνέπεια μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην οικονομική εκπαίδευση των μαθητών του Δημοτικού.

Προγράμματα λογιστικών φύλλων

Τα προγράμματα επεξεργασίας λογιστικών φύλλων, όπως το Excel, επιτρέπουν την οργάνωση, την ανάλυση αλλά και την παρουσίαση αριθμητικών δεδομένων με γραφήματα, επιτυγχάνοντας την αποτύπωση και τη σύγκριση μεγεθών (Chen, 2005).

Σε μαθήματα λογιστικής που διδάσκονται στον τομέα Οικονομίας και Διοίκησης των ΕΠΑΛ, μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα λογιστικά φύλλα, και γι' αυτόν τον σκοπό υπάρχουν διαθέσιμες οι ακόλουθες παρουσιάσεις του κ. Ιωάννη Μαυρογένη:

- [Άσκηση Γενικής Λογιστικής](#)
- [Ανάλυση Ισολογισμού με αριθμοδείκτες](#)
- [Λογιστικό σχέδιο: Παρουσίαση και Λογαριασμοί](#)

Επίσης, υπάρχει πλούσιο υλικό με εφαρμογές του προγράμματος Excel για το μάθημα «Αρχές Οικονομικής Θεωρίας» στην ιστοσελίδα του κ. [Κωνσταντίνου Καμπάνταη](#).

Εννοιολογικοί χάρτες

Ο εννοιολογικός χάρτης αποτελεί εργαλείο οργάνωσης και γραφικής απεικόνισης διαφόρων εννοιών και των μεταξύ τους συσχετίσεων (Novak & Canas, 2008). Είναι χρήσιμο, επειδή προσφέρει μια οπτική αναπαράσταση της ύλης ενός μαθησιακού αντικειμένου, βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα και να απομνημονεύσουν αποτελεσματικότερα σημαντικές έννοιες.

Στο πλαίσιο αυτό, ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει η εργασία του οικονομολόγου κ. Γιώργου Παπαβασιλείου για το μάθημα Αρχές Οργάνωσης και Διοίκησης της Γ τάξης ΓΕΛ και ΕΠΑΛ, όπου χρησιμοποιεί διάφορους τύπους εννοιολογικών χαρτών.

Ενδεικτικά, αναφέρονται οι ακόλουθοι σύνδεσμοι:

- [Ιστορία Μάνατζμεντ](#)
- [Ηγεσία](#)
- [Λειτουργίες Μάνατζμεντ](#)

Σύμφωνα με διεξαχθείσα έρευνα, προκύπτει πως η χρήση των εννοιολογικών χαρτών είχε θετική επίδραση στους μαθητές καθώς τόσο η προφορική τους επίδοση και τα γραπτά διαγωνίσματα όσο και οι σχετικές αναφορές τους επιβεβαιώνουν την σημαντική βελτίωση τους στην εκμάθηση, οργάνωση και ταξινόμηση, κατανόηση, απομνημόνευση και ανάκληση από τη μνήμη εννοιών, προτάσεων, παραγράφων και εννοιών του μαθήματος (Παπαβασιλείου, 2014).

Λογισμικά προγράμματα

Η χρήση λογισμικού εξυπηρετεί πολλές από τις παραμέτρους της διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας (Σολομωνίδου, 2001). Σκοπός του πρέπει να είναι η διεύρυνση του γνωστικού οριζόντα του μαθητή, η κατανόηση της διδακτέας ύλης από μια διαφορετική οπτική και η υποβοήθηση της ενεργητικής προσέγγισης της μάθησης.

Στην εκπαίδευση μπορούν να χρησιμοποιηθούν λογισμικά είτε επαγγελματικά (στο βαθμό που αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς), είτε εκπαιδευτικά που είναι σχεδιασμένα έτσι ώστε να διευκολύνουν τη μάθηση, να εκπληρώνουν συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους και να χρησιμοποιούνται ως συμπληρωματικά μέσα διδασκαλίας από τον εκπαιδευτικό ή ως υποστηρικτικά μέσα αυτοδιδασκαλίας από τον μαθητή (Μυλωνάς, 2010; Τσιατούχας, 2007).

Για τα οικονομικά μαθήματα του Γενικού Λυκείου αλλά και για πολλά εργαστηριακά μαθήματα του ΕΠΑΛ, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να κάνουν χρήση ειδικών λογισμικών προγραμμάτων, ορισμένα από τα οποία παρουσιάζονται και διατίθενται στην ιστοσελίδα του κ. Κωνσταντίνου Καμπάνταη:

- [Μικροοικονομία](#) και [Μακροοικονομία \(Key-book\)](#): αφορούν το γνωστικό αντικείμενο των Αρχών Οικονομικής Θεωρίας και αποτελούν ένα εξελιγμένο e-book, με

διαδραστικές δυνατότητες και ικανότητα παρέμβασης τόσο των εκπαιδευτικών, όσο και των μαθητών (Μυλωνάς, 2010).

- **Εργαστηριακά μαθήματα:** περιλαμβάνονται προγράμματα για μαθήματα που έχουν, κυρίως, ως αντικείμενο τη Λογιστική, τη Φορολογία και τις Τουριστικές υπηρεσίες.

Για τα μαθήματα που περιλαμβάνουν σχεδιασμό γραφικών παραστάσεων, μπορεί να χρησιμοποιηθεί το διαδραστικό λογισμικό γεωμετρίας GeoGebra. Διαθέσιμα αρχεία με τη χρήση αυτού του προγράμματος για το μάθημα των Αρχών Οικονομικής Θεωρίας υπάρχουν στον ιστότοπο του κ. Άγγελου Νότη:

- [GeoGebra - economics](#)

Σενάρια διδασκαλίας

Στις πλατφόρμες «Φωτόδεντρο» και «Αίσωπος», υπάρχουν αρκετά σενάρια για όλα, σχεδόν, τα μαθήματα τα οποία αποτελούν ολοκληρωμένες παρουσιάσεις ενοτήτων που συνδυάζουν τα περισσότερα εργαλεία από αυτά που περιγράφονται στην παρούσα εργασία. Ενδεικτικά, αναφέρονται τα ακόλουθα:

- [Η Κοινωνική Ευθύνη των Επιχειρήσεων](#) της κ. Γεωργίας Καζάκου
- [Μορφές Επιχειρήσεων](#) της κ. Κυριακής Μανουσαρίδου
- [Κρατική παρέμβαση στην αγορά](#) της κ. Άννας Ματσιώρη
- [Ανεργία](#) του κ. Δημητρίου Ταμπαχανιώτη
- [Ψηφιακό Λεξικό Οικονομικών Όρων](#) της κ. Γεωργίας Καζάκου

Εκπαιδευτικό υλικό οργανισμών

Αρκετοί οργανισμοί προσφέρουν σχετικό εκπαιδευτικό υλικό. Ενδεικτικά παραδείγματα αποτελούν η [Ευρωπαϊκή Ένωση](#) και η [Ευρωπαϊκή Κεντρική Τράπεζα](#) που προσφέρουν στις ιστοσελίδες τους άφθονο μαθησιακό υλικό και παιχνίδια στην ελληνική γλώσσα, που σχετίζονται με τη λειτουργία και τα όργανα της Ε.Ε. καθώς και διάφορες οικονομικές έννοιες.

Χρήση των ΤΠΕ στην επανάληψη και την αξιολόγηση

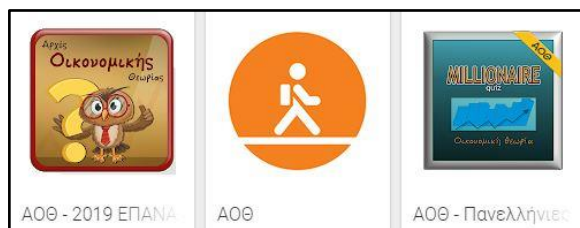
Εφαρμογές (Apps) για κινητές συσκευές

Οι κινητές συσκευές γίνονται αποδεκτές ως ένα εργαλείο χρήσιμο από τους εκπαιδευτικούς και ταυτόχρονα διασκεδαστικό από τους μαθητές (Montrieux et al., 2014). Δεδομένης, λοιπόν, της ευρείας και συνεχούς χρήσης των κινητών συσκευών από τους νέους ανθρώπους, η αξιοποίηση διαθέσιμων εφαρμογών που «τρέχουν» στα λειτουργικά προγράμματα αυτών των συσκευών, μπορεί να συνεισφέρει αποτελεσματικά και ευχάριστα στον έλεγχο και την κατανόηση των διδασκόμενων εννοιών.

Υπάρχουν τρεις διαθέσιμες εφαρμογές για το μάθημα «Αρχές Οικονομικής Θεωρίας» (Εικόνα 1):

- [ΑΟΘ](#) (Asterios M.)
- [ΑΟΘ - 2019 ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ](#) (Β. Κρανιάς - Γ. Καμαρινός)
- [ΑΟΘ - Πανελλήνιες](#) (Β. Κρανιάς - Γ. Καμαρινός)

Στις συγκεκριμένες εφαρμογές εξετάζεται η ύλη του μαθήματος με ερωτήσεις κλειστού τύπου και υπό χρονικό περιορισμό. Στη δεύτερη εφαρμογή, επιπροσθέτως, γίνεται χρήση διαγραμμάτων, πινάκων και εικόνων, ενώ σε λανθασμένη απάντηση δίνεται αιτιολογημένα η σωστή. Η τρίτη βασίζεται στο πρότυπο του γνωστού τηλεπαιχνιδιού «Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος».



Εικόνα 1. Εφαρμογές για κινητές συσκευές

Χρήση του διαδικτύου από όλες τις συσκευές

Τόσο από σταθερές όσο και από κινητές συσκευές, η επανάληψη και ο έλεγχος των γνώσεων μπορούν να πραγματοποιηθούν με την απάντηση σε online διαγωνίσματα, όπου με την ολοκλήρωσή τους οι συμμετέχοντες δύνανται να πληροφορηθούν την ορθότητα των απαντήσεων και το αποτέλεσμα της αξιολόγησης.

Για το μάθημα «Αρχές Οικονομικής Θεωρίας», υπάρχουν ενδεικτικά τα ακόλουθα:

- www.quizpedia.com του κ. Νικόλαου Περουλάκη (Εικόνα 2)
- www.sofatutor.gr της κ. Χριστίνας Δρόσου
- www.economics.edu.gr του κ. Γεώργιου Καμαρινού



Εικόνα 2. Quizpedia

Ακόμη, στην ιστοσελίδα του κ. Καμαρινού μπορείτε να βρείτε online διαγωνίσματα στα μαθήματα «Αρχές Οργάνωσης και Διοίκησης» και «Βασικές Αρχές Κοινωνικών Επιστημών» καθώς και online σταυρόλεξα.

Ψηφιακά παιχνίδια

Οι νέες γνώσεις μεταδίδονται μέσω των ψηφιακών παιχνιδιών καθώς επιδιώκεται και επιτυγχάνεται η ενεργός συμμετοχή του συμμετέχοντος (μαθητή) στη διαδικασία μάθησης (Shute, Rieber, & Van Eck, 2011). Πολλά παιχνίδια καλλιεργούν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, καθώς εμπλέκουν στη λήψη αποφάσεων και οπτικοποιούν τις επιπτώσεις αυτών των περιπτώσεων (Sampson, 2000).

Δεδομένου ότι οι μαθητές αφιερώνουν σημαντικό μέρος του ελεύθερου χρόνου τους στη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η αξιοποίηση τέτοιων εφαρμογών θα μπορούσε να συμβάλει στην πληρέστερη παροχή γνώσεων σε μαθήματα με οικονομικό περιεχόμενο (Μπούσιου & Τυροβούζης, 2002).

Διασκεδάζοντας και μαθαίνοντας, λοιπόν, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν διαθέσιμα παιχνίδια στο πλαίσιο των μαθημάτων «Οικιακή Οικονομία» και «Τεχνολογία»

(Γυμνάσιο) αλλά και άλλων οικονομικών μαθημάτων του Λυκείου. Ενδεικτικά αναφέρονται τα ακόλουθα:

- **Οικονομία και πάλι Οικονομία** του κ. Βασιλείου Εφόπουλου κ.ά. (Εικόνα 3)
- **Επίδραση των συντελεστών στην παραγωγή**,
- **Η έννοια του Κέρδους στην παραγωγή** και
- **Ο τρόπος λειτουργίας ενός απλού μοντέλου συστήματος παραγωγής** του κ. Ιωάννη Τζωρτζάκη
- **Great Economists** του κ. Γεώργιου Καμαρινού



Εικόνα 3. Οικονομία και πάλι Οικονομία

Μαθητικά προγράμματα προσομοίωσης

Υπάρχουν αρκετά εκπαιδευτικά προγράμματα στα οποία οι μαθητές όλων των βαθμίδων μπορούν με την ενεργό συμμετοχή τους να αποκτήσουν γνώσεις και πολύτιμες εμπειρίες.

Πρόκειται για τα προγράμματα του **Σωματείου Επιχειρηματικότητας Νέων** όπως Εικονική επιχείρηση, Ξοδεύοντας έξυπνα, Τράπεζες σε δράση, Κοινωνική Καινοτομία, Η οικονομία κι εγώ, κ.ά. Επίσης, υπάρχει ο διαγωνισμός με επιχειρηματικό προσομοιωτή Young Business Talents και το **European Money Quiz** της Ελληνικής Ένωσης Τραπεζών.

Δημιουργώντας με άλλες εφαρμογές

Μεγάλο πλήθος διαθέσιμων web 2.0 εργαλείων, εύχρηστων και σε δωρεάν εκδόσεις διατίθενται στο διαδίκτυο και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Στον τομέα της online αξιολόγησης υπάρχουν οι εφαρμογές Kahoot και Quizizz, που συμβάλλουν στην αξιολόγηση των μαθητών σε πραγματικό χρόνο τάξης. Τα κοιζ προβάλλονται στην τάξη και κάθε μαθητής απαντάει σε αυτά μέσα από τη δική του συσκευή (υπολογιστή, κινητό, τάμπλετ). Εναλλακτικά, με το Hot Potatoes, ένα λογισμικό που επιτρέπει την κατασκευή και ανάπτυξη αλληλεπιδραστικών τεστ και ερωτήσεων, μπορούν να δημιουργηθούν αρχεία τα οποία δύνανται να αποθηκευτούν σε μορφή html και να αναρτηθούν σε ιστοσελίδες.

Με τα εύχρηστα και εντυπωσιακά εργαλεία Prezi και Emaze, ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει δυναμικές παρουσιάσεις που να προσελκούν το ενδιαφέρον των μαθητών του, ενώ δίνεται και η δυνατότητα ενσωμάτωσης βίντεο σε αυτές. Για τη δημιουργία βίντεο, ταινιών και παρουσιάσεων ή την επεξεργασία αυτών, ένα καλό εργαλείο των Windows είναι το Movie Maker. Ακόμη, το PowToon παρέχει όλα τα εργαλεία animation που χρειάζονται για τη δημιουργία κινούμενου βίντεο ή παρουσίασης. Για παρόμοια χρήση, εναλλακτικά, υπάρχει η online εφαρμογή Animoto (Σπυρόπουλος, 2018).

Αντί επιλόγου

Για τη διδασκαλία των οικονομολογικών μαθημάτων, ίσως να μην υπάρχει το πλήθος και η ποικιλία του διαθέσιμου εκπαιδευτικού υλικού που διατίθεται σε άλλα μαθησιακά αντικείμενα της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Ωστόσο, είναι ένας τομέας στον οποίον παρατηρείται μία συνεχώς αυξανόμενη παραγωγή έργου από τους εκπαιδευτικούς τα τελευταία χρόνια.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν και ταυτόχρονα να εμπνευστούν από τις ενδεικτικές εφαρμογές που παρουσιάστηκαν στο παρόν κείμενο ή και άλλες ακόμη που υπάρχουν στο διαδίκτυο, με σκοπό τον εμπλουτισμό του παραγόμενου έργου και την αποτελεσματική άσκηση του διδακτικού τους έργου.

Αναφορές

- Chen, H. (2005). *Selecting computer mindtools: usability of a web tool for constructivist learning – a qualitative perspective*. Unpublished Ph.D. Thesis. Texas Tech University.
- Montrieux, H., Courtois, C., Grove, F. D., Raes, A., Schellens, T., & Marez, L. D. (2014). Mobile learning in secondary education: Teachers' and students' perceptions and acceptance of tablet computers. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 6(2), 26–40.
- Novak, D. J., & Canas, J. A. (2008). *The Theory Underlying Concept Maps and How to Construct and Use Them*, Technical Report IHMC CmapTools 2006-01 Rev 01-2008, Florida, Institute for Human and Machine Cognition. Retrieved April 30, 2019, from <http://cmap.ihmc.us/Publications/ResearchPapers/TheoryUnderlyingConceptMaps.pdf>
- Sampson, J. (2000). History and ICT. In M. Leask & J. Meadows (Eds.), *Teaching and Learning with ICT in the primary School* (pp. 112–123). London: Routledge Falmer.
- Shute, V. J., Rieber, L., & Van Eck, R. (2011). Games ... and ... learning. In R. Reiser & J. Dempsey (Eds.), *Trends and issues in instructional design and technology* (3rd ed., pp. 321–332). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Γκιμπερίτης, Β. (1998). Η Εκπαίδευση του 2000: Σύγχρονη διδασκαλία - Δίκτυα - Πολυμέσα - Internet. *Δημερίδα Ελληνικής Εταιρείας Επιστημόνων Η/Υ και Πληροφορικής*. Αθήνα: ΑΣΟΕΕ.
- Μότσα, Ε., Σάλτα, Μ., & Πάγκου, Α. (2014). Διδασκαλία της Φυσικής μέσω ψηφιακού παιχνιδιού στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. *Περιοδικό i-teacher*, 7, 73–81.
- Μπούσιου, Δ., & Τυροβούζης, Π. (2002). Τεχνολογικές Δεξιότητες των Οικονομολόγων Καθηγητών της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης για την Ενσωμάτωση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πρακτική. Πρακτικά 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ, *Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, Τόμος Β' (σσ. 584–593).
- Μυλωνάς, Δ. (2010). Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις στη διδασκαλία του μαθήματος Αρχές Οικονομικής Θεωρίας ΙΙ (πανελλαδικώς εξεταζόμενο) στο Επαγγελματικό Λύκειο με τη χρήση των νέων τεχνολογιών (επαγγελματικό-εκπαιδευτικό λογισμικό). *Πρακτικά 2^{ου} Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας* (σσ. 1523–1534).
- Μυλωνάς, Δ. (2014). Σύγχρονες εκπαιδευτικές τεχνικές διδασκαλίας - Μελέτη περίπτωσης: Οι τεχνικές διδασκαλίας των Οικονομικών Μαθημάτων στο Επαγγελματικό Λύκειο. *Πρακτικά 3^{ου} Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας* (σσ. 478–491).
- Παπαβασιλείου, Γ. (2014). *Διδασκαλία του μαθήματος «Οργάνωση και Διοίκηση Επιχειρήσεων και Υπηρεσιών» με τη χρήση ψηφιακών εννοιολογικών χαρτών*. Πρακτικά 3^{ου} Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας (σσ. 401–411).
- Πριβατιτσάνης, Π., & Λιάμπα, Ε. (2014). Χρήση των ΤΠΕ για τη διδασκαλία της δημιουργίας χρήματος από τις εμπορικές τράπεζες. Πρακτικά 3^{ου} Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας (σσ. 350–359).
- Σολομωνίδου, Χ. (2001). *Σύγχρονη Εκπαιδευτική Τεχνολογία. Υπολογιστές και μάθηση στην Κοινωνία της Γνώσης*. Θεσσαλονίκη: Κώδικας.
- Σπυρόπουλος, Γ. (2018). *Νέες Τεχνολογίες και Εκπαίδευση*. Αθήνα: Ανοικτό Ίδρυμα Εκπαίδευσης.
- Τσιατούχας Α. (2007). *Επαγγελματικά Λογισμικά Στην Τεχνική Επαγγελματική Εκπαίδευση*. Αθήνα.

Διαδικτυογραφία (προσπελάστηκε 30/4/2019)

Δρόσου Χριστίνα: www.sofatutor.gr

Ελληνική Ένωση Τραπεζών: www.hba.gr/info/emq

Ένωση Οικονομολόγων Εκπαιδευτικών Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης: www.eoede.gr/

Ευρωπαϊκή Ένωση – Γωνιά μάθησης: europa.eu/learning-corner/home_el

Ευρωπαϊκή Κεντρική Τράπεζα: www.ecb.europa.eu/ecb/educational/html/index.el.html

Εφαρμογές Android στο Google Play: play.google.com/store/apps

Καζάκου Γεωργία & Μαρίνα: www.socialstudies.edu.gr

Καμαρινός Γεώργιος: www.economics.edu.gr

Καμπάντας Κωνσταντίνος: www.kampantais.mysch.gr

Μαγγαβέλας Σταύρος: stavrosmangavelas.blogspot.com

Νότης Άγγελος: agelosnotis.blogspot.com/

Παπαβασιλείου Γεώργιος: users.sch.gr/geopapava/joomla/index.php

Περούλακης Νικόλαος: www.quizpedia.com

Πλατφόρμα «Αίσωπος»: aesop.iep.edu.gr/

Σωματείο Επιχειρηματικότητας Νέων: senja.gr/

Φωτόδεντρο: photodentro.edu.gr/ugc/

YouTube: www.youtube.com