

# Ενίσχυση θετικών συμπεριφορών στη διαχείριση Σχολικής Τάξης με την αξιοποίηση της εφαρμογής Class Dojo

Τ. Θεοφανέλλης, Μ. Χατζέλλη

Σχολικός Σύμβουλος Πληροφορικής Β. Αιγαίου & Δωδεκανήσου

Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Β. Αιγαίου

[timtheo@sch.gr](mailto:timtheo@sch.gr)

Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

[ct14123@ct.aegean.gr](mailto:ct14123@ct.aegean.gr)

## Περίληψη

Στην εργασία αυτή εξετάζονται μελέτες σχετικά με την εφαρμογή Class Dojo για τη διαχείριση τάξης στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Σκοπός αυτής της μελέτης είναι να ενημερώσει εκπαιδευτικούς, γονείς και μαθητές για τα οφέλη της χρήσης της εφαρμογής στο πλαίσιο της κάθε τάξης. Αρχικά, γίνεται αναφορά στην εφαρμογή και στις χρήσιμες λειτουργίες της. Παρουσιάζονται τα πλεονεκτήματα που αναδεικνύουν οι μελέτες αυτές σε εκπαιδευτικούς, γονείς και μαθητές με έμφαση στην αξιοπιστία και την αποτελεσματικότητα της, μέσα από τρεις έρευνες που διεξήχθησαν σε σχολεία. Η εργασία αυτή θέλει να αποτελέσει προτροπή για την εφαρμογή της σε σχολεία κατά την επόμενη σχολική χρονιά.

**Λέξεις κλειδιά:** Class dojo, διαχείριση σχολικής τάξης, ενίσχυση θετικών συμπεριφορών, μείωση αρνητικών συμπεριφορών

## Εισαγωγή

Σε έναν κόσμο που συνεχώς μεταβάλλεται με ταχείς ρυθμούς χάριν της Τεχνολογικής εξέλιξης και της Πληροφορικής ο τομέας της εκπαίδευσης δε θα μπορούσε να μην ακολουθεί αυτή την εξελικτική πορεία. Η σωστή χρήση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) έχει να προσφέρει πολλά οφέλη, στους μαθητές, τους γονείς, τους εκπαιδευτικούς και στην εκπαίδευση γενικότερα.

Η παρουσία των ΤΠΕ αλλάζει τα δεδομένα, ο νέος ρόλος που πρέπει να αναλάβει ο εκπαιδευτικός για να προστατέψει τους μαθητές από τον καταγισμό των πληροφοριών που δέχονται, είναι αυτός του συντονιστή και του συμβούλου. Ο ρόλος του δεν είναι να προσφέρει έτοιμη την λύση, αλλά να οργανώσει το μάθημα με τέτοιο τρόπο ώστε να την ανακαλύπτουν οι ίδιοι οι μαθητές. Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί, ελέγχει, σημειώνει και συζητά τα προβλήματα έχοντας ως απώτερο στόχο τη δημιουργία συμμετοχικού, υποστηρικτικού και στοργικού μαθησιακού περιβάλλοντος (Rienties et al. 2013). Παρόλα αυτά σκοπός του εκπαιδευτικού δεν

πρέπει να είναι μόνο η ανάπτυξη του γνωστικού πεδίου των μαθητών, αλλά μεγάλη σημασία πρέπει να δοθεί και στη βελτίωση της συμπεριφοράς τους, γεγονός που συμβάλλει θετικά στη διαδικασία της παιδαγωγικής πράξης (Wetzel et al. 1982).

Όπως διαπίστωσαν οι Cohen, Manion και Morrison (1996), οι συνηθέστεροι λόγοι που οι μαθητές εμφανίζουν ανεπιθύμητη συμπεριφορά στην τάξη είναι:

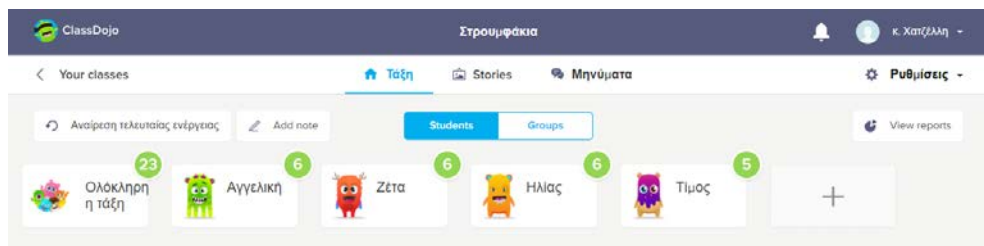
- 1) Η αντιπάθεια προς το σχολείο.
- 2) Η κοινωνική κυριαρχία που αισθάνονται κάποιοι σωματικά και κοινωνικά «ώριμοι» μαθητές, με αποτέλεσμα να υπονομεύουν την εξουσία του δασκάλου.
- 3) Η κοινωνική απομόνωση που οδηγεί στην αποξένωση του μαθητή.
- 4) Η άγνοια των κανονισμών για τη συμπεριφορά στην τάξη.
- 5) Οι αντιφατικοί κανονισμοί του σχολείου με αυτούς της οικογένειας (κάτι που επιτρέπεται στο σπίτι μπορεί να απαγορεύεται στο σχολείο και το αντίθετο).
- 6) Πολλές φορές η κακή συμπεριφορά οφείλεται στο άγχος που χαρακτηρίζει μερικούς μαθητές για την απόδοση τους στα μαθήματα, τις εξετάσεις, τις απαιτήσεις των γονέων κ.ά.
- 7) Και τέλος το διδακτικό στυλ του εκπαιδευτικού που μπορεί να επιφέρει αρνητικά αποτελέσματα στη συμπεριφορά των μαθητών του. Συνήθως οι παιδαγωγοί διακρίνονται, ανάλογα με το στυλ διδασκαλίας, σε τρεις κατηγορίες του αυταρχικού, του δημοκρατικού και του ελευθεριάζοντος. Από αυτές τις τρεις κατηγορίες, το δημοκρατικό θεωρείται ότι συμβάλλει καλύτερα στη διαμόρφωση θετικού κλίματος στην τάξη μετριάζοντας ή μηδενίζοντας τις ανεπιθύμητες μορφές συμπεριφοράς.

Το κλειδί για την αποφυγή των ανεπιθύμητων συμπεριφορών είναι η διαχείριση της σχολικής τάξης. Κάθε εκπαιδευτικός καθορίζει το κατάλληλο σχέδιο διαχείρισης της τάξης που μπορεί να είναι αρκετά διαφορετικό από τάξη σε τάξη αφού οι ανάγκες και τα προβλήματα που εμφανίζονται διαφέρουν (Edwards & Watts, 2010). Παρόμοιες πρακτικές χρησιμοποιούν οι εκπαιδευτικοί κυρίως στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση χρησιμοποιώντας πίνακες με τα ονόματα των μαθητών στους οποίους προσθέτουν ή αφαιρούν αυτοκόλλητα. Αυτή η πρακτική εφαρμογή υλοποιείται μέσω της διαδικτυακής πλατφόρμας που θα παρουσιαστεί. Η Class Dojo [www.classdojo.gr](http://www.classdojo.gr) που παρουσιάζεται σε αυτή την εργασία ανήκει στα σύγχρονα εργαλεία διαχείρισης της σχολικής τάξης και αξιοποιείται για την τροποποίηση της συμπεριφοράς.

## Λειτουργίες του Class Dojo

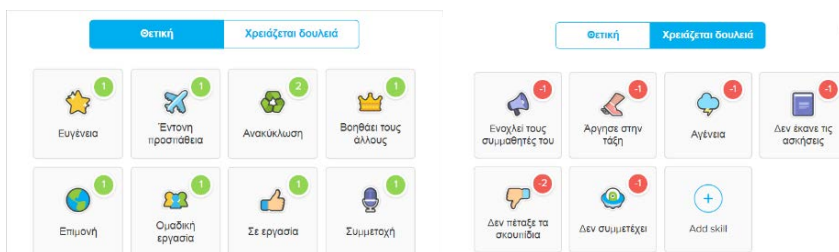
Το Class Dojo είναι μια διαδραστική Διαδικτυακή (online interactive) πλατφόρμα διαχείρισης της τάξης σε πραγματικό χρόνο που έχει ως στόχο να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να βελτιώσουν τις επιδόσεις και τη συμπεριφορά των μαθητών. Είναι εύχρηστη, διασκεδαστική, χαρούμενη και προσαρμόζεται εύκολα στις επιθυμίες και τις ιδέες του διαχειριστή της. Ο εκπαιδευτικός, ο γονέας και ο μαθητής έχουν πρόσβαση στην εφαρμογή πληκτρολογώντας πολύ απλά την διεύθυνση του ιστοτόπου από υπολογιστή, ταμπλέτα ή κινητό (Android ή iOS).

Αρχικά, ο εκπαιδευτικός πρέπει να κάνει εγγραφή με τα στοιχεία του στην εφαρμογή και να δημιουργήσει μία τάξη με τα ονόματα των μαθητών. Σε κάθε μαθητή αντιστοιχεί ένας εικονικός χαρακτήρας *avatar*, στοιχείο που την κάνει ιδιαίτερα ελκυστική. (Εικόνα 1).



Εικόνα 1 : Η τάξη

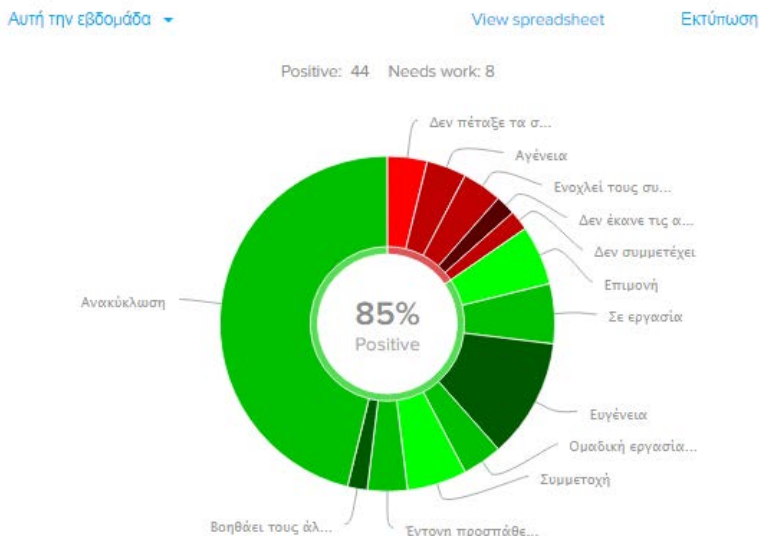
Στην συνέχεια, ανάλογα με το τι θέλει ο εκπαιδευτικός να επιτύχει, διαμορφώνει ανάλογα τους κανόνες, τις επιβραβεύσεις και τις τιμωρίες, επιλέγει ποιες συμπεριφορές (skills) θα αξιολογούνται θετικά και ποιες αρνητικά. Κάθε φορά που κάποιος μαθητής επιδεικνύει κάποια θετική συμπεριφορά, παίρνει ένα βαθμό και αυξάνει το ποσοστό της θετικής του συμπεριφοράς και το αντίθετο (Εικόνα 2).



Εικόνα 2 : Θετικές και Αρνητικές συμπεριφορές

Σημαντικό εργαλείο είναι η αναφορά της προόδου σε μορφή διαγράμματος (Εικόνα 3). Με αυτόν τον τρόπο ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρακολουθήσει την

εξέλιξη των συνηθειών ολόκληρης της τάξης ή ξεχωριστά του κάθε μαθητή για κάθε ημέρα, εβδομάδα ή μήνα και να ενημερώνει τους γονείς.



**Εικόνα 3 :** Διάγραμμα συμπεριφοράς

Στην εφαρμογή εκτός από τους εκπαιδευτικούς πρόσβαση έχουν και οι γονείς και οι μαθητές. Αφού ο εκπαιδευτικός συμπληρώσει τα στοιχεία της τάξης του, το Class Dojo φτιάχνει προσκλήσεις με ειδικούς κωδικούς για τον γονέα και τον μαθητή. Με αυτούς κάνουν εγγραφή στην εφαρμογή Class Dojo, αν έχουν smartphone ή tablet. Οι μαθητές παρακολουθούν την πρόοδο τους και μπορούν να αλλάξουν τα avatar τους και οι γονείς να έχουν καθημερινή πρόσβαση στην πρόοδο του παιδιού τους και να μπορούν να επικοινωνούν με τον εκπαιδευτικό μέσω μηνυμάτων.

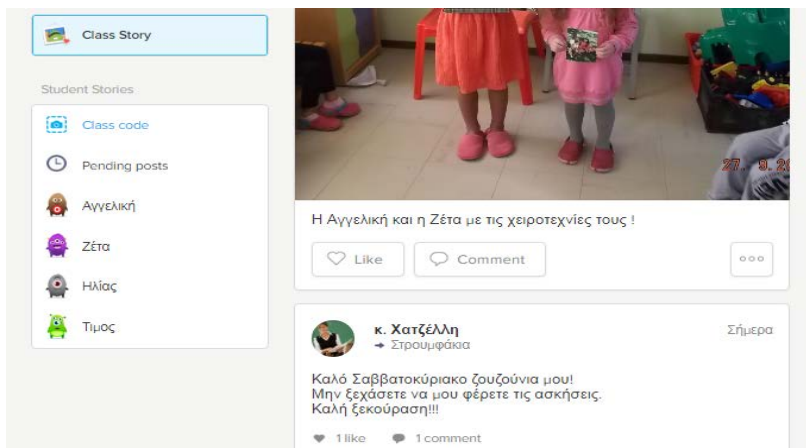
Η εφαρμογή επίσης διαθέτει ακόμα μερικά διασκεδαστικά και χρήσιμα εργαλεία, όπως το παρουσιολόγιο, κατά το οποίο όταν ένας μαθητής λείπει δεν παίρνει πόντους, η ομαδική επιλογή μαθητών για την καταγραφή πόντων, η τυχαία επιλογή και το χρονόμετρο με αντίστροφη μέτρηση (Εικόνα 4).



**Εικόνα 4 :** Χρήσιμα εργαλεία

Μία ακόμα σημαντική δυνατότητα που προσφέρει η εφαρμογή είναι η καταχώριση στο ιστορικό της τάξης (class story), μέσω της οποίας μπορούν να κοινοποιούνται με ασφάλεια ενημερώσεις, φωτογραφίες από εργασίες, εκδρομές, εκδη-

λώσεις και πολλά άλλα (Εικόνα 5). Με αυτό τον τρόπο οι γονείς μπορούν να βλέπουν μέσα στην μέρα τι συμβαίνει μέσα στην τάξη και οι μαθητές μέσω των προφίλ τους να ανακαλούν παλιές τους δραστηριότητες.



**Εικόνα 5 :** Στιγμιότυπο από το Class Story

Τέλος, ο εκπαιδευτικός για να κινήσει περισσότερο το ενδιαφέρον του μαθητή προς την εφαρμογή θα πρέπει να επιβραβεύσει την προσδοκώμενη συμπεριφορά του θέτοντας κάποιους στόχους. Ο επιθυμητός στόχος καθώς και ο τύπος της επιβράβευσης, ορίζεται από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό. Ο καθορισμός του τύπου της επιβράβευσης, θα πρέπει να γίνει με ιδιαίτερη προσοχή ώστε να μη προωθούνται πρότυπα συμπεριφορών που βασίζονται μόνο στην ανταμοιβή αλλά στην ουσία που υπάρχει πίσω από αυτή (Kramer et al. 2005). Σκοπός του μαθητή είναι να μαζέψει τους πόντους που πρέπει για να κατακτήσει το τρόπαιο. Για καλύτερα αποτελέσματα είναι σημαντικό να καθορίζονται και προσωπικοί αλλά και ομαδικοί στόχοι.

## **Πλεονεκτήματα της εφαρμογής**

Το Class Dojo είναι ανάμεσα στις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες ανάπτυξης θετικών συμπεριφορών καθώς, σύμφωνα με την εταιρεία διαχείρισης του, εκτιμάται πως περισσότεροι από 40 εκατομμύρια εκπαιδευτικοί σε όλο τον κόσμο την χρησιμοποιούν στην τάξη τους.

Αρχικά, για τους εκπαιδευτικούς είναι ένας εύκολος τρόπος να σημειώνουν και να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών τους αλλά και να διαχειρίζονται τις συμπεριφορές τους. Με την βοήθεια των ποσοστών εντοπίζουν τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία που διαθέτει ο κάθε μαθητής και ενδυναμώνουν την επιθυμητή συμπεριφορά μέσω της επιβράβευσης σε πραγματικό χρόνο. Έτσι δημιουργούνται

ενθαρρυντικά κίνητρα για τους μαθητές, κάτι που αποτελεί τη βάση της εκπαίδευσης και όχι αποθαρρυντικά κίνητρα μέσω της τιμωρίας. Όπως υποστηρίζουν πολλοί παιδαγωγοί κάθε άτομο διαθέτει κίνητρο για επιτυχία (π.χ. Reeve et al. 1999) κάτι το οποίο το αναδεικνύει και αξιοποιεί η συγκεκριμένη εφαρμογή.

Για τους μαθητές, το βασικό προτέρημα της εφαρμογής είναι ότι μπορούν να συμμετέχουν σε ένα ελκυστικό, διαδραστικό και διαδικτυακό παιχνίδι, με σύγχρονα γραφικά και αναπαραστάσεις. Οι σημερινοί μαθητές ανήκουν σε μια γενιά «οπτικοποιημένου πολιτισμού» με την ψηφιακή τεχνολογία να καθορίζει πολύ την καθημερινότητά τους (Santo, 2001). Για αυτό τον λόγο, η εκπαιδευτική τεχνολογία τα τελευταία χρόνια αξιοποιεί και εξελίσσει την έννοια της παιχνιδοποίησης (gamification). Η παιχνιδοποίηση της γνώσης δεν είναι ούτε παιχνίδι, ούτε η μάθηση μέσω παιχνιδιού. Για να αποφευχθούν οι παρανοήσεις αλλά και οι αρνητικές συνδηλώσεις που μπορεί να προκύπτουν από τον όρο “παιχνιδοποίηση”, η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών και των ψηφιακών μέσων χρησιμοποιεί διαφορετικούς όρους για τις πρακτικές της, όπως για παράδειγμα τον «σχεδιασμό με στοιχεία παιχνιδιού» (gameful design). Το περιβάλλον που δημιουργείται μέσω της παιχνιδοποίησης αυξάνει το ενδιαφέρον των μαθητών για συμμετοχή, επηρεάζει θετικά την συμπεριφορά τους μέσω των στόχων που θέτει ο εκπαιδευτικός και συγχρόνως διευκολύνει την επικοινωνία μέσω μηνυμάτων (Dichev et al. 2014). Επίσης οι μαθητές μέσω των πόντων και της επιβράβευσης διακρίνουν τις επιτυχημένες από τις αποτυχημένες ενέργειες και έτσι υιοθετούν θετικές συμπεριφορές. Η ενίσχυση της συμπεριφοράς αυξάνει τη συχνότητα εμφάνισης της με αποτέλεσμα οι μαθητές να αποκτούν θετικές συνήθειες.

Η εφαρμογή δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να εμπλέξει και τους γονείς όταν και όσο εκείνος θεωρεί ότι χρειάζεται. Οι γονείς μπορούν να έχουν συνεχή ενημέρωση για την πρόοδο των παιδιών τους είτε μέσω των διαγραμμάτων είτε μέσω μηνυμάτων από και προς τον εκπαιδευτικό.

Τέλος, το Class Dojo συνδυάζει μερικά ακόμα πλεονεκτήματα. Η πλοήγηση στην εφαρμογή είναι ιδιαίτερα απλή στην χρήση της και γρήγορη στην εκμάθησή της. Το περιβάλλον είναι σχεδιασμένο να λειτουργεί σε πολλαπλές πλατφόρμες (Android, iOS), χωρίς να απαιτείται εγκατάσταση επιπλέον λογισμικού, πέρα από τη σύνδεση στο διαδίκτυο. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε κατά την διάρκεια του μαθήματος στην τάξη είτε αργότερα από το σπίτι. Σημαντικό πλεονέκτημα επίσης αποτελεί το γεγονός ότι η εφαρμογή έχει μεταφραστεί σε πολλές γλώσσες, μία εκ των οποίων είναι και τα ελληνικά. Προς το παρόν δεν φαίνεται να υπάρχουν εφαρμογές που να συγκεντρώνουν όλα τα παραπάνω προτερήματα, τουλάχιστον όχι σε ανοιχτή ή εμπορική διάθεση.

## Μελέτες αξιολόγησης

Το Class Dojo έχει χρησιμοποιηθεί σε πειράματα και έχει αποδειχθεί ότι ενισχύει την προσπάθεια των εκπαιδευτικών να επιφέρουν θετικά αποτελέσματα. Ενδεικτικά παρουσιάζονται τρία πειράματα εφαρμογής στην σχολική τάξη.

Αρχικά σε δημοσίευση των Robacker *et al.* (2016) περιγράφεται η δοκιμή του λογισμικού που προσαρμόσε τις θετικές συμπεριφορές με βάση τις παρατηρούμενες προβληματικές συμπεριφορές. Η καταχώρηση των πόντων γινόταν στον διαδραστικό πίνακα κατά τη διάρκεια του μαθήματος, ώστε να υπάρχει ακουστικό και οπτικό ερέθισμα. Μετά το μάθημα ακολουθούσε συζήτηση με τους μαθητές και στο τέλος της κάθε μέρας εκτυπωνόταν το διάγραμμα συμπεριφοράς του κάθε μαθητή για να έχουν εικόνα. Ακολουθούσε ενημέρωση των γονιών. Σε μια περίοδο δύο εβδομάδων παρατηρήθηκε μείωση των ανεπιθύμητων συμπεριφορών κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας.

Οι Maclean-Blevis & Muilenburg (2013) είχαν ως στόχο την απόδειξη ότι με τη χρήση του Class Dojo ενισχύονται θετικές συμπεριφορές. Πιο συγκεκριμένα, εξετάστηκε μπορεί να ενισχυθεί ο αυτοέλεγχος. Η μελέτη επικεντρώθηκε μόνο στις θετικές συμπεριφορές των μαθητών που χωρίστηκαν σε έξι κατηγορίες:

- α. «Κάνω ερωτήσεις»
- β. «Ελέγχω διπλά την εργασία»
- γ. «Είμαι συγκεντρωμένος»
- δ. «Διαβάζω σωστά τις οδηγίες»
- ε. «Χρησιμοποιώ πηγές» και
- στ. «Λειτουργώ αθόρυβα»

Η μελέτη αυτή πραγματοποιήθηκε, σε δημόσιο δημοτικό σχολείο των ΗΠΑ με την τάξη να αποτελείται από 24 μαθητές ηλικίας 9-10 ετών, εκ των οποίων συμμετείχαν οι 23. Το Class Dojo χρησιμοποιήθηκε για να καταγράψει μόνο τις θετικές συμπεριφορές που έπρεπε να ενισχυθούν, οι οποίες αποφασίστηκαν μέσα από συλλογική συζήτηση. Εβδομαδιαία, για 10 λεπτά, γινόταν συζήτηση για το συνολικό σκορ κάθε κατηγορίας για όλη την εβδομάδα. Ο εκπαιδευτικός προέτρεπε τους μαθητές να εντοπίσουν σε ποια κατηγορία ήταν ικανοποιημένοι και σε ποια χρειάζονταν βελτίωση. Σε εβδομαδιαίες ατομικές συναντήσεις με τον εκπαιδευτικό, κάθε μαθητής σχολίαζε τις βαθμολογίες που πέτυχε την εβδομάδα που πέρασε και τους στόχους του για την επόμενη. Η ανάλυση των δεδομένων έδειξε συνολική αύξηση στη συχνότητα των θετικών και αυτο-οριοθετούμενων συμπεριφορών, ενώ ταυτόχρονα υπήρξε μείωση σε αρνητικές συμπεριφορές. Οι μαθητές απάντησαν σε ανοιχτού τύπου ερωτηματολόγιο για το τί τους άρεσε και τί όχι, με πολύ θετικά αποτελέσματα. Επιπλέον, ρωτήθηκαν αν και γιατί θα ήθελαν να το χρησιμοποιήσουν ξανά και η απόκριση ήταν θετική. Συνολικά τα αποτελέσματα αυτής της μελέτης έδειξαν αύξηση των συμπεριφορών αυτό-οριοθέτησης και τη μείωση της συχνότητας των αρνητικών συμπεριφορών.

Οι Zich & Lacher (2014) θέτουν ως στόχο την αποτύπωση της ανάπτυξης της θετικής συμπεριφοράς των μαθητών και της ομαδικότητας τους στην διαδικασία της αξιολόγησης των συμπεριφορών. Οι πηγές δεδομένων που χρησιμοποιήθηκαν για τη συλλογή πληροφοριών, συμπεριλάμβαναν την παρατήρηση των θετικών και αρνητικών συμπεριφορών, σχέδια επίλυσης προβλημάτων («Fix-It Plans»), αναφορές πειθαρχίας («Office Discipline Referrals»), κατάταξη συμπεριφορών («behavior tiers»). Κατά τη διάρκεια της πρώτης εβδομάδας της έρευνας καταγράφηκε στο νηπιαγωγείο και στην πρώτη τάξη αντίστοιχα η συμπεριφορά 3 τυχαίων μαθητών κατά τη διάρκεια 30 λεπτών προγραμματισμένης ώρας ανάγνωσης. Μετά τη συλλογή δεδομένων, χρησιμοποιήθηκε το Class Dojo και στις δύο τάξεις. Για τις επόμενες εβδομάδες, κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης, οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούσαν την εφαρμογή προσθέτοντας θετικούς ή αρνητικούς πόντους στους μαθητές, οι οποίοι είχαν καθοριστεί εξ αρχής. Οι μαθητές γνώριζαν μόνο το πότε έμπαινε κάποιος πόντος μέσω του ακουστικού ερεθίσματος, χωρίς να γνωρίζουν ποιος πήρε πόντο αφού δεν είχαν οπτική επαφή με την εφαρμογή. Ενημερωνόταν για αυτό το μεσημέρι και είχαν τη δυνατότητα να δουν αν πέτυχαν τον στόχο τους ή να προβληματιστούν σχετικά με τις αλλαγές που έπρεπε να κάνουν για να επιτύχουν καλύτερες επιδόσεις. Η διαδικασία αυτή συνεχίστηκε για 6 εβδομάδες, με συνεχή ενημέρωση των γονέων μέσω του προγράμματος. Συνολικά, τα αποτελέσματα και στις δύο τάξεις ήταν θετικά. Η παρατήρηση που έγινε πριν την έναρξη της έρευνας, έδειξε ότι οι μαθητές ήταν συγκεντρωμένοι το 57% του χρόνου ενώ την έκτη εβδομάδα οι ίδιοι μαθητές ήταν συγκεντρωμένοι το 93% του χρόνου. Από τη συλλογή δεδομένων μέσω ερωτηματολογίων προς τους γονείς και τα παιδιά, τα αποτελέσματα ήταν ιδιαίτερα θετικά σε πολύ μεγάλα ποσοστά και στις δύο κατηγορίες. Οι μελετητές θεωρούν ότι τα αποτελέσματα είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά, λαμβάνοντας υπόψη ότι το τέλος της μελέτης συνέπεσε με το τέλος της σχολικής χρονιάς, μια εποχή του έτους που παρατηρείται «μείωση συγκέντρωσης».

### **Συμπεράσματα**

Όλοι οι εμπλεκόμενοι με την εκπαίδευση (μαθητές, εκπαιδευτικοί, γονείς) έχουν ανάγκη το σχολείο να είναι ευχάριστο, ελκυστικό, ευέλικτο και δημιουργικό. Η πλατφόρμα Class Dojo είναι από τις εφαρμογές που βοηθούν τους εκπαιδευτικούς να διαχειρίζονται την τάξη, εύκολα, ενισχύοντας τις θετικές συμπεριφορές των μαθητών. Οι έρευνες που παρουσιάστηκαν, δείχνουν ότι η χρήση της εφαρμογής πέρα από την ενίσχυση της θετικής συμπεριφοράς, βοηθάει τον εκπαιδευτικό στη συλλογή χρήσιμων δεδομένων σχετικά με την πρόοδο της συμπεριφοράς των μαθητών. Αυτό που κάνει την εφαρμογή ελκυστική είναι η δυνατότητα επικοινωνίας και ανταλλαγής δεδομένων με γονείς. Εμπλέκοντας και τις οικογένειες στην τροποποίηση προβληματικών συμπεριφορών από νωρίς στη ζωή ενός παιδιού, μπορεί να μειωθεί η πιθανότητα μελλοντικών προβληματικών. Ήδη σε πανεπιστήμια του εξωτερικού δίνεται η δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς μέσω της αρχικής



εκπαίδευσης του εκπαιδευτικού π.χ. για το Ηνωμένο Βασίλειο (U.K.) το PGCE (Postgraduate Certificate of Education) μεταπτυχιακού, με την βοήθεια εξειδικευμένων καθηγητών και ψυχολόγων να αποκτήσουν εμπειρία για το πώς πρέπει να φέρονται στα πλαίσια μιας τάξης. Στόχοι της εκπαίδευσης αυτής είναι οι εκπαιδευόμενοι εκπαιδευτικοί να μάθουν τρόπους εκμάθησης και διδασκαλίας με την βοήθεια καινοτομιών, να διαχειρίζονται αποτελεσματικά τη συμπεριφορά των μαθητών, να εξασφαλίζουν ένα αποτελεσματικό και ασφαλές μαθησιακό περιβάλλον, να παρακολουθούν την πρόοδο, να ορίζουν στόχους και να σχεδιάζουν τα επόμενα βήματα.

### ***Αναφορές***

- Cohen, L., Mannion, L. and Morisson, K. (1996). A guide to teaching practice. [eBook version], διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο:  
[https://books.google.gr/books?hl=el&lr=&id=gUMedotvvSoC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Cohen,+Manion+%CE%BA%CE%B1%CE%B9+Morrison+\(1996\)&ots=JIP3cgwsbG&sig=faQIPkGj7On3dOP5BS4AvkI88xo&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.gr/books?hl=el&lr=&id=gUMedotvvSoC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Cohen,+Manion+%CE%BA%CE%B1%CE%B9+Morrison+(1996)&ots=JIP3cgwsbG&sig=faQIPkGj7On3dOP5BS4AvkI88xo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false), (27/7/2017).
- Daniel, G. (2016). Class Dojo Points, Amplify Class Dojo Points incentives with a classroom economy, διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο:  
<https://betterlesson.com/blended-learning/strategy/4575/>, (23/7/2017).
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. and Nacke, L. E. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. In: Mindtrek 2011 Proceedings, Tampere, ACM Press, 9-15.
- Dichev, C., Dicheva, D., Angelova, G. & Agre, G. (2015). From Gamification to Gameful Design and Gameful Experience in Learning. *Cybernetics and information technology*, 14(4): 80-100.
- Edwards, C. H., & Watts, V. J. (2010). Classroom discipline & management (2nd ed.). Milton, Qld.: Wiley.
- Hammonds, L., Matherson, L. H., Wilson, E. K. & Wright, V.H. (2013). Gateway tools: five tools to allow teachers to overcome barriers to technology integration. *The Delta Kappa Gamma Bulletin*: 80-1, 36-40, διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο:  
<https://www.worcester.ac.uk/courses/postgraduate-certificate-in-education-pgce-primary.html#section-3>, (20/7/2017).
- Kremer, M., Edward M. & Thornton, R. (2005). Incentives to Learn. *Education Next: a Journal of Opinion and Research* 5(2): 57-64.

- Lacher, A. & Zich, M. (2014). High student achievement through Classroom Management. *Masters of Arts in Education Action Research Papers*, 6, διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://sophia.stkate.edu/maed/61>, (20/6/2017).
- Macleon-Blevins, A. & Muilenburg, L. (2013). Using Class Dojo to Support Student Self-regulation. In J. Herrington, A. Couros & V. Irvine (Eds.), *Proceedings of EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology 2013* (1684-1689).
- Reeve, J., Bolt, E., & Cai, Y. (1999). Autonomy-supportive teachers: How they teach and motivate students. *Journal of Educational Psychology*, 91(3), 537-548.
- Rienties, B., Brouwer, N. & Lygo-Baker, S. (2013). The effects of online professional development on higher education teachers' beliefs and intentions towards learning facilitation and technology. *Teaching and Teacher Education*, 29: 122-131.
- Robacker, C. M., Rivera, C. J. & Warren, S. H. (2016). A Token Economy Made Easy Through ClassDojo. *Intervention in School and Clinic*, 52(1): 39-43.
- Santo, S. A. (2001). Virtual learning, personality, and learning styles. *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences*, 62(1-A), 137.
- Wetzel, J. N., Potter, W. J. & O'Toole, D. M. (1982). The Influence of Learning and Teaching Styles on Student Attitudes and Achievement in the Introductory Economics Course: A Case Study. *The Journal of Economic Education* 13(1): 33-39.
- Μαυροσκούφης, Δ. (2007). Στρατηγικές για τη διαχείριση συγκρουσιακών καταστάσεων και προβληματικών συμπεριφορών στη σχολική τάξη, διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: [http://www.ekadeve.gr/old/gr/articles\\_edu.php\\_2](http://www.ekadeve.gr/old/gr/articles_edu.php_2) (26/6/2017).
- Μπαζιάκου, Ε. (2016). Χρηστοκεντρική Αξιολόγηση Λογισμικού Διαχείρισης Τάξης στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (Δημοσιευμένη Διπλωματική εργασία) Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Σύρος, διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://www.syros.aegean.gr/de/dpsdm14007.pdf>, (26/6/2017).
- Οικονόμου, Β.(2007). Νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση, διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <https://economu.wordpress.com>, (22/6/2017).
- Πουρσανίδου, Ε.(2016). Έρευνα στην Εκπαίδευση: Προβλήματα συμπεριφοράς στην τάξη και παρέμβαση του δασκάλου, διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/hjre/article/viewFile/9380/10247>, (20/7/2017).

Σούδιας, Γ. & Ζερβός, Γ. (2016). Gamification ή παιχνιδοποίηση, διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://eclass101.weebly.com/blog/gamification>, (26/7/2017).

### **Abstract**

In this paper we will analyze the study of classroom management software in Primary and Secondary Education. The application that we have selected to review is called Class Dojo. First, a complete description of the application and of its useful services is presented. Then we display the benefits offered to teachers, students and parents through the application. In conclusion, the credibility and effectiveness of the Class Dojo application are demonstrated through three experiments applied in schools used. This first review will indicate the material on which the application will be tested on at schools in our region during the next school year.

**Keywords:** Class dojo, classroom management, reinforcing positive behaviors, minimizing negative behaviors