

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΡΟΛΟΓΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ	7
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	11
1. ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΣΤΟΝ ΣΗΜΑΣΙΟΛΟΓΙΚΟ ΙΣΤΟ	15
1.1 Από το Web 1.0 στο Web 2.0	16
1.2 Από το Web 2.0 στο Web 3.0	18
1.3 Από το Web 3.0 στο Web 4.0	26
1.4 Άλλες αναδυόμενες τεχνολογίες	34
1.5 Οι Τεχνολογίες στην ξενόγλωσση τάξη	36
2. ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	43
2.1 Εικονική Πραγματικότητα	43
2.2 Περιβάλλοντα Εικονικής Πραγματικότητας	48
2.2.1 <i>Ιστορικές καταβολές</i>	48
2.2.2 <i>Περιβάλλοντα Εικονικής Πραγματικότητας στην Εκπαίδευση</i>	55
2.2.3 <i>Εφαρμογές στη γλωσσική εκπαίδευση και κατάρτιση</i>	58
2.3 Εικονικοί κόσμοι	62
2.3.1 <i>Εφαρμογές εικονικών κόσμων</i>	63
2.3.2 <i>Σύγχρονοι εικονικοί κόσμοι</i>	64
2.3.3 <i>Βασικές έννοιες εικονικών κόσμων</i>	66
2.3.4 <i>Η τρισδιάστατη απεικόνιση</i>	72
2.3.5 <i>Ο χαρακτήρας στους εικονικούς κόσμους</i>	75
3. ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	79
3.1 Η Επαυξημένη Πραγματικότητα	79
3.2 Βασικές έννοιες Επαυξημένης Πραγματικότητας	81
3.3 Εφαρμογές στη γλωσσική εκπαίδευση και κατάρτιση	86
4. ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΓΙΑ ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	89
4.1 Προαπαιτούμενες ενέργειες	89
4.2 Εγκατάσταση και διαμόρφωση εικονικού κόσμου	93
4.3 Ανάπτυξη εκπαιδευτικών σεναρίων	103
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	109
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	111

Ξενόγλωση βιβλιογραφία	111
Ελληνόγλωση βιβλιογραφία	121
Ηλεκτρονικές πηγές	123
ΠΙΝΑΚΕΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΩΝ.....	127
Πίνακας Σχημάτων	127
Πίνακας Εικόνων	128
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α΄	129
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β΄	137