

Εκπαιδευτικό υλικό της ενότητας Gamification

1.Εισαγωγή	4
2.Σχολιασμός	5
1.1.Εκπαιδευτικό υλικό	Kahoot
5	
1.1.1.Σχετικά	5
1.1.2.Χαρακτηριστικά	5
1.1.3.Ενσωματώσεις	5
1.1.4.Άσκηση αριθ. 1. Εγγραφή	5
1.1.5.Άσκηση αριθ. 2.	Σύνδεση
5	
1.1.6.Άσκηση αριθ. 3. Δημιουργήστε ένα κουίζ	Kahoot
6	
1.1.7.Άσκηση αριθ. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας	
7	
1.1.8.Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα	8
1.1.9.Προσβασιμότητα	8
2.1.1.Δοκιμές	8
2.1.2.Χρήσιμοι πόροι	
9	
2.2.Χρονόμετρο	9
2.2.1.Σχετικά	
9	
2.2.2.Χαρακτηριστικά	9
2.2.3.Ενσωματώσεις	9
2.2.4.Άσκηση αριθ. 1.	Εγγραφή
9	
2.2.5.Άσκηση αριθ. 2.	Σύνδεση
9	
2.2.6.Άσκηση αριθ. 3. Δημιουργία παρουσίασης	9
2.2.7.Άσκηση αριθ. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας	
12	
2.2.8.Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα	
13	
2.2.9.Προσβασιμότητα	13
2.2.10.Δοκιμές	15
2.2.11.Χρήσιμοι πόροι	
15	

2.3.Κουίζλετ	15
2.3.1.Περίπου	15
2.3.2.Χαρακτηριστικά	15
2.3.3.Ενσωματώσεις	16
2.3.4.Άσκηση αριθ. 1. Εγγραφή	16
2.3.5.Άσκηση αριθ. 2.	Σύνδεση 16
2.3.6.Άσκηση αριθ. 3. Δημιουργία κλάσης	16
2.3.7.Άσκηση αριθ. 4. Δημιουργία περιεχομένου μελέτης	17
2.3.8.Άσκηση αριθ. 5. Δοκιμάστε το περιεχόμενο της μελέτης σας	18
2.3.9.Άσκηση αριθ. 6. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας	19
2.3.10.Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα	20
2.3.11.Προσβασιμότητα	21
2.3.12.Δοκιμές	21
2.3.13.Χρήσιμοι	πόροι 21
2.4.Mindmap Canva	21
2.4.1.Περίπου	21
2.4.2.Χαρακτηριστικά	21
2.4.3.Ενσωματώσεις	21
2.4.4.Άσκηση αριθ. 1. Εγγραφή	21
2.4.5.Άσκηση αριθ. 2.	Σύνδεση 24
2.4.6.Άσκηση αριθ. 3. Δημιουργία σχεδίου ή υποδείγματος	24
2.4.7.Άσκηση αριθ. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας	26
2.4.8.Πλεονεκτήματα, μειονεκτήματα	28
2.4.9.Προσβασιμότητα	28
2.4.10.Δοκιμές	28
2.4.11.Χρήσιμοι πόροι	28
2.5.Σταυρόλεξα	28
2.5.1.Περίπου	29
2.5.2.Χαρακτηριστικά	29

2.5.3.Ενσωματώσεις	29
2.5.4.Άσκηση αριθ. 1. Δημιουργία σταυρόλεξου	29
2.5.5.Άσκηση αριθ. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας	30
2.5.6.Άσκηση αριθ. 2. Λύστε ένα σταυρόλεξο	31
2.5.7.Παρατηρήσεις κατά την Εγγραφή/ Σύνδεση	32
2.5.8.Πλεονεκτήματα, μειονεκτήματα	33
2.5.9.Προσβασιμότητα	33
2.5.10.Δοκιμές	33
2.5.11.Χρήσιμοι πόροι	33

Εισαγωγή

Ενότητα: Παιχνιδοποίηση

Εισαγωγή

Αυτό το εκπαιδευτικό υλικό επικεντρώνεται στην ένταξη της παιχνιδοποίησης στη διαδικασία ηλεκτρονικής μάθησης για την τριτοβάθμια εκπαίδευση.

Οι παιχνιδοποιημένες εφαρμογές έχουν συνήθως μια κύρια λειτουργία: δοκιμή ή/και δημοσκόπηση (μπορεί να περιλαμβάνουν στοιχεία παιχνιδιού).

Πρόσθετες λειτουργίες μπορεί να περιλαμβάνουν έννοιες και ιδέες (συνεργατικές ή ατομικές), πίνακα, δημιουργία οπτικού περιεχομένου / infographics, παρουσίαση / κοινή χρήση πληροφοριών, εγγραφή βίντεο κ.λπ.

Διάρκεια

1. Συνολική διάρκεια (για ολόκληρη την ενότητα) - 7,5 ακαδημαϊκές ώρες (για 5 εργαλεία, 1,5 ώρα για κάθε εργαλείο)

2. Στη συνέχεια, αναλύστε λεπτομερώς την εκτίμηση των διαφόρων υποενοτήτων: μάθημα / μελέτες περιπτώσεων / χρήσιμοι πόροι για το μάθημα / πρακτικές ασκήσεις

- μαθήματα / μάθηση / ανά εργαλείο - 0,5 ακαδημαϊκή ώρα (δηλ. 20 λεπτά)

- μελέτες περίπτωσης (ανά εργαλείο) 0,5 ακαδημαϊκή ώρα (δηλ. 20 λεπτά)

- χρήσιμοι πόροι / πρακτικές ασκήσεις - 0,5 ακαδημαϊκή ώρα (δηλ. 20 λεπτά)

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Με την επιτυχή ολοκλήρωση της ενότητας οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να...

Γνώση

1. Εξηγήστε τι είναι η παιχνιδοποίηση.
2. Λίστα των δυνατοτήτων των gamification.

Τεχνικές δεξιότητες

1. Δημιουργήστε παιχνιδοποιημένο μαθησιακό περιεχόμενο χρησιμοποιώντας διαφορετικά εργαλεία.

Κοινωνικές δεξιότητες

1. Αλλάξτε δημιουργικά το παραδοσιακό μαθησιακό περιεχόμενο.

Προϋποθέσεις και προσωπικές απαιτήσεις των συμμετεχόντων

	1. Υπολογιστής ή smartphone με πρόσβαση στο Internet. 2. Απαιτούνται δεξιότητες ΤΠΕ, όπως χρήση επεξεργασίας κειμένου, περιήγησης στο Διαδίκτυο, οπτικών μέσων. 3. Αγγλική γλώσσα.
--	--

1. Σχόλιο

Αυτό το εκπαιδευτικό υλικό επικεντρώνεται στην ένταξη της παιχνιδοποίησης στη διαδικασία ηλεκτρονικής μάθησης για την τριτοβάθμια εκπαίδευση.

Οι παιχνιδοποιημένες εφαρμογές έχουν συνήθως μία κύρια λειτουργία: δοκιμή ή / και δημοσκόπηση (μπορεί να περιλαμβάνουν στοιχεία παιχνιδιού), Πρόσθετες λειτουργίες μπορεί να περιλαμβάνουν: έννοιες και ιδέες (συνεργατικές ή ατομικές), πίνακα, δημιουργία οπτικού περιεχομένου / infographics, παρουσίαση / κοινή χρήση πληροφοριών, εγγραφή βίντεο κ.λπ.

Στις παιχνιδοποιημένες εφαρμογές, είναι δύσκολο να εντοπιστούν οι συμμετέχοντες που είναι συνδεδεμένοι, καθώς οι μαθητές συνήθως συνδέονται χωρίς εγγραφή, εισάγοντας το όνομά τους και μπορούν να συνδεθούν απεριόριστες φορές.

Η δωρεάν έκδοση των εφαρμογών περιορίζει τη λειτουργικότητά τους. Μπορείτε να αγοράσετε πρόσθετες ή εκτεταμένες υπηρεσίες.

Οι εφαρμογές που είναι διαθέσιμες χωρίς εγγραφή ενδέχεται να μην είναι διαθέσιμες κάποια στιγμή χωρίς προειδοποίηση (π.χ. λόγω συντήρησης του συστήματος) ή να καταργηθούν εντελώς.

1.1. Εκπαιδευτικό υλικό Kahoot

1.1.1. Περίπου

Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για διαμορφωτική αξιολόγηση, προσφέρει παιχνιδοποιημένη πρόσβαση, τη δυνατότητα δημιουργίας έρευνας μέσα σε λίγα λεπτά και ένα ευρύ φάσμα προκατασκευασμένων παιχνιδιών αξιολόγησης. Υπάρχει μια δωρεάν έκδοση και μια πληρωμένη έκδοση που προσφέρει περισσότερες επιλογές.

1.1.2. Χαρακτηριστικά

Είναι η πρώτη τέτοια πλατφόρμα ή μέσο που στόχευε στη δημιουργία μιας θετικής προοπτικής δημιουργώντας: συνεργασία, συναισθήματα, συνδέσεις, δεσμούς. Δυνατότητα παρουσίασης τεστ Kahoot με σύγχρονους ή ασύγχρονους τρόπους.

Τύποι ερωτήσεων αξιολόγησης: Κουίζ, Σωστό / Λάθος, Παζλ, Πληκτρολογήστε Απάντηση.

Τύποι ερωτήσεων δημοσκόπησης και συζήτησης: Δημοσκόπηση, Σύννεφο λέξεων, Ανοιχτή ερώτηση, Καταιγισμός ιδεών.

Διαδραστικές λειτουργίες παρουσίασης: Εισαγωγή ρυθμιστικών, Διαφάνειες, Βιβλιοθήκη εικόνων Premium.

Οι δάσκαλοι Kahoot μπορούν να μοιράζονται και να κατεβάζουν αναφορές.

Ολοκληρώσεις

Το Kahoot μπορεί να ενσωματωθεί με MS Teams, Zoom, MS PowerPoint, Hopin.

Άσκηση No. 1. Εγγραφή

Πηγαίνετε στο [Kahoot! | Εκπαιδευτικά παιχνίδια | Κάντε τη μάθηση φοβερή!](#). Για να χρησιμοποιήσετε το Kahoot, πρέπει να εγγραφείτε. Πρώτα πρέπει να επιλέξετε έναν τύπο λογαριασμού, στην περίπτωση μας θα είναι "Δάσκαλος". Στη συνέχεια, πρέπει να περιγράψετε τον τόπο εργασίας σας, στην περίπτωση αυτή θα είναι "Τριτοβάθμια Εκπαίδευση".

Μετά από αυτό, πρέπει να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό. Επιλέξτε τη μέθοδο δημιουργίας λογαριασμού που σας ταιριάζει. Σύνδεσμος εγγραφής: [Εγγραφή - Kahoot!](#).

1.1.3. Άσκηση No. 2. Σύνδεση

Μόλις εγγραφείτε, συνδεθείτε στο Kahoot. Σύνδεσμος σύνδεσης: [Kahoot!](#).

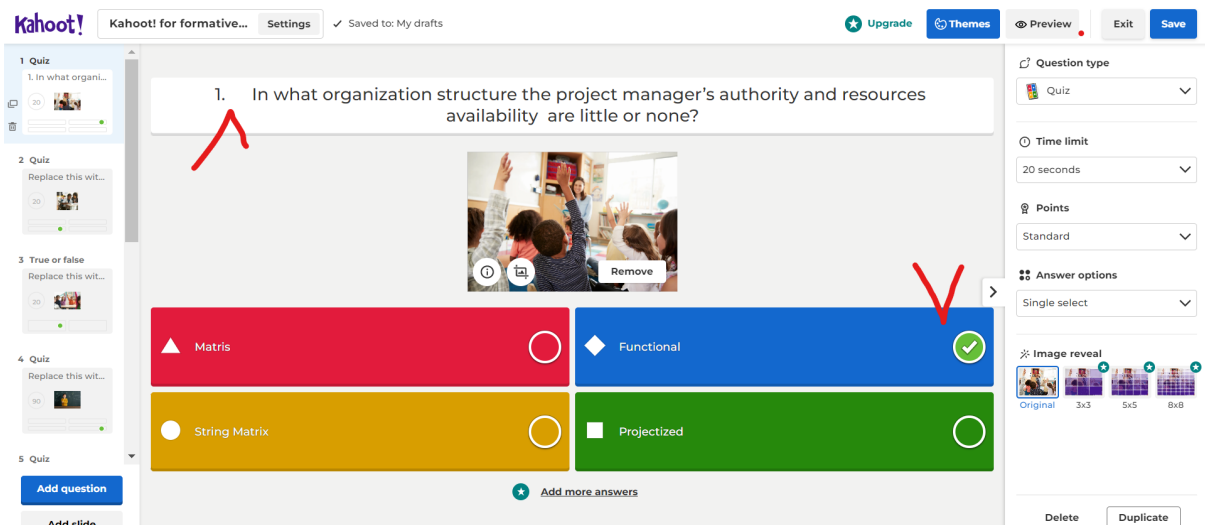
1.1.4. Άσκηση No. 3. Δημιουργήστε ένα κουίζ Kahoot

Μόλις συνδεθείτε, κάντε κλικ στο "Δημιουργία" και επιλέξτε "Kahoot". Μπορείτε να επιλέξετε από μια ποικιλία επιλογών. Σας συνιστούμε να επιλέξετε από τα διαθέσιμα πρότυπα.



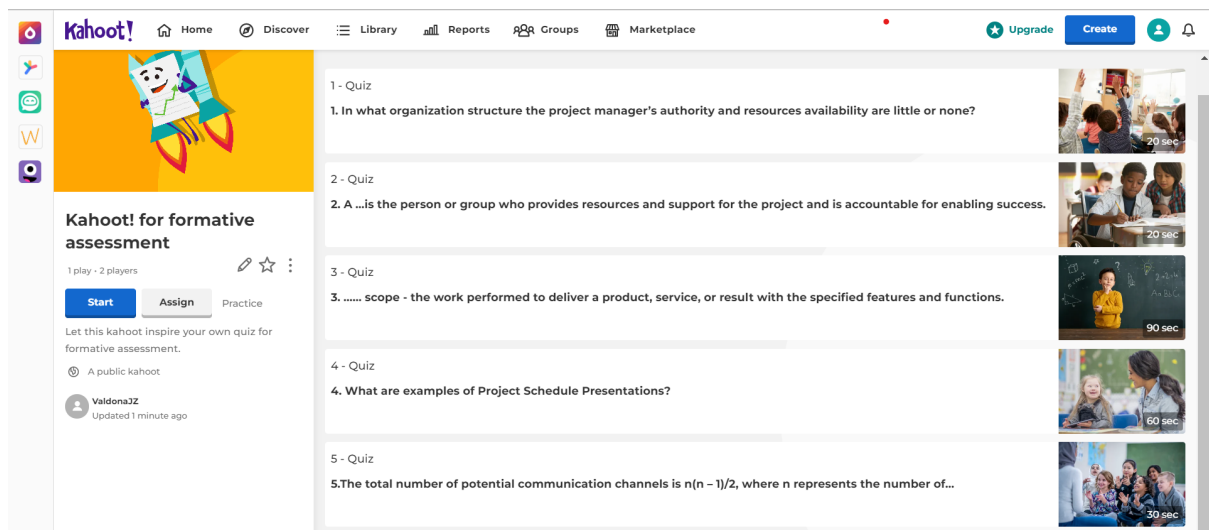
Ας επιλέξουμε το Kahoot! Για διαμορφωτική αξιολόγηση». Στη συνέχεια, προσθέστε μια ερώτηση και 4 πιθανές απαντήσεις. Η απάντηση που σημειώνεται με πράσινη κουκκίδα είναι η σωστή απάντηση. Ας υποθέσουμε ότι δημιουργούμε ένα τεστ για μελέτες διαχείρισης. Το πρώτο ερώτημα θα ήταν: "1. Σε ποια οργανωτική δομή η

εξουσία του διαχειριστή έργου και οι διαθέσιμοι πόροι είναι ελάχιστοι ή καθόλου;". Η σωστή απάντηση είναι "Λειτουργική".



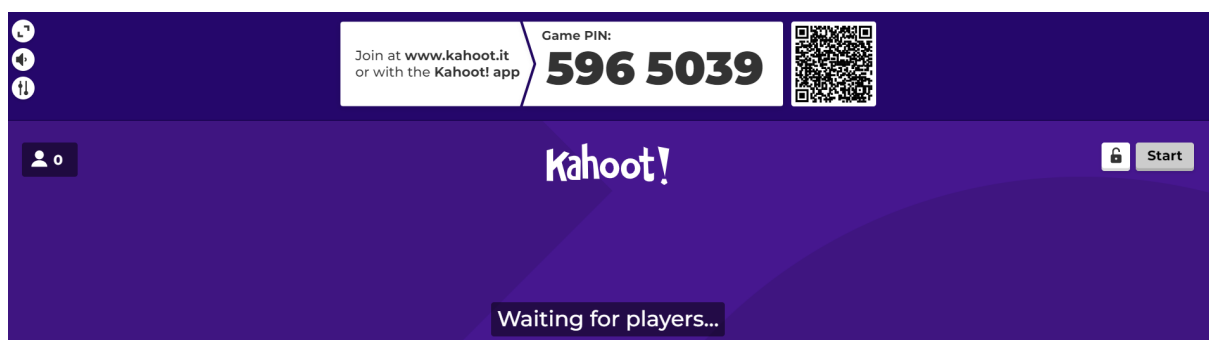
Μπορείτε να προσθέσετε όσες ερωτήσεις χρειάζεστε. Και πατήστε "Προεπισκόπηση". Εάν όλα είναι εντάξει, πατήστε "Αποθήκευση".

Ακολουθεί παράδειγμα δοκιμής Kahoot 5 ερωτήσεων:



Σύνδεσμος δημιουργίας Kahoot: [Create Kahoot - Kahoot!](https://kahoot.it)

Άσκηση No. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας



Μόλις αποθηκεύσετε το Kahoot, μπορείτε να το δοκιμάσετε, να το παίξετε με τους μαθητές σας και να το μοιραστείτε με άλλους. Κάντε κλικ στο "Αναπαραγωγή τώρα". Στη συνέχεια, επιλέξτε "Εναρξη". Επιλέξτε "Κλασική λειτουργία". Στη συνέχεια, θα δημιουργηθεί ένα PIN παιχνιδιού. Μοιραστείτε τον κωδικό QR ή το PIN με τους μαθητές σας. Οι μαθητές μπορούν να συνδεθούν με το PIN τους χρησιμοποιώντας τον [Kahoot.it/join](https://kahoot.it/join) σύνδεσμο. Εναλλακτικά, χρησιμοποιήστε την εφαρμογή ανάγνωσης κωδικών QR για να δημιουργήσετε έναν σύνδεσμο προς τη δοκιμή Kahoot.

Ο μαθητής πρέπει να εισάγει το "Ψευδώνυμο" του στον ιστότοπο [Kahoot.it/join](https://kahoot.it/join) και να κάνει κλικ στο "ΟΚ, προχωρήστε!". Ο μαθητής θα πρέπει να δει το ψευδώνυμό του στην οθόνη του δασκάλου. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει κλικ στο "Εναρξη" για να ξεκινήσει το τεστ.

Οι μαθητές πρέπει να επιλέξουν τη σωστή απάντηση στις συσκευές τους. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να κάνει κλικ στο "Επόμενο" μετά από κάθε ερώτηση μέχρι το τέλος του τεστ. Το βάθρο του νικητή παρουσιάζεται μετά από όλες τις ερωτήσεις της δοκιμής.



1.1.5. Advantages and disadvantages

Οφέλη για τους μαθητές: καλύτερη συμμετοχή· λιγότερη μονοτονία και πλήξη. ένα θετικό περιβάλλον μεταξύ των μαθητών που δημιουργεί κίνητρα. καλύτερα αποτελέσματα των σπουδαστών λόγω της αυξημένης συμμετοχής των φοιτητών· χαμηλότερο επίπεδο απογοήτευσης και άγχους των μαθητών λόγω της διαμορφωτικής αξιολόγησης σε σύγκριση με την παραδοσιακή μέθοδο.

Πλεονεκτήματα για τους εκπαιδευτικούς: είναι ευκολότερο να αξιολογηθεί το επίπεδο κατανόησης των μαθητών μέσω δοκιμών Kahoot. εργαλείο για την αξιολόγηση των μαθητών.

Μειονεκτήματα για τους εκπαιδευτικούς: η πολύπλοκη διαδικασία παρακολούθησης της προόδου των μαθητών.

Μειονεκτήματα για τους μαθητές: απαιτείται ισχυρό WIFI. αποσπασματική μουσική υπόκρουση. Καθώς πολλοί παίκτες συνδέονται, το επίπεδο ανταγωνισμού μπορεί να

αυξηθεί, οδηγώντας έτσι σε άγχος και θυμό μεταξύ των μαθητών. Μερικές φορές, η διαθεσιμότητα των gadget μπορεί επίσης να είναι ένα ζήτημα.

Προσβασιμότητα

Ακολουθούν ορισμένοι τρόποι με τους οποίους οι υπηρεσίες Kahoot είναι προσβάσιμες:

3. Το κείμενο είναι επεκτάσιμο χρησιμοποιώντας τη λειτουργία μεγέθυνσης/σμίκρυνσης του προγράμματος περιήγησής σας τουλάχιστον στο 200%.
4. Το πεδίο ερώτησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πεδίο εναλλακτικού κειμένου εάν χρησιμοποιείτε πολυμέσα.
5. Έχετε την ελευθερία να ενσωματώσετε μέσα Youtube που ανταποκρίνονται στις ανάγκες σας για υπότιτλους και ηχητικές περιγραφές.
6. Ο ήχος/μουσική είναι μεταβλητός χρησιμοποιώντας τη λειτουργία "σίγαση καρτέλας" του προγράμματος περιήγησής σας.
7. Οι υπηρεσίες μας είναι πλοηγήσιμες χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα alt, enter και spacebar.
8. Τα κοινά προγράμματα ανάγνωσης οθόνης στις συσκευές διδασκαλίας θα διαβάζουν δυνατά ερωτήσεις και απαντήσεις.
9. Τα κοινά προγράμματα ανάγνωσης οθόνης στις συσκευές των μαθητών θα διαβάζουν δυνατά τους αντίστοιχους αριθμούς απαντήσεων.
10. [Οι εφαρμογές για κινητά iOS και Android](#) διαθέτουν ενσωματωμένη [λειτουργία ανάγνωσης δυνατά](#).

10.1.1. Tests

α) Τι είδους ερωτήσεις αξιολόγησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο Kahoot Quiz; (answ: κουίζ, σωστό / λάθος, παζλ, πληκτρολογήστε απάντηση).

β) Υπάρχει δυνατότητα να κάνετε τεστ Kahoot συγχρονισμένα ή ασύγχρονα; (Answ: Ναι.)

10.1.2. Χρήσιμοι πόροι

[Kahoot! templates, guides and other resources](#)

[Kahoot! Glossary | Kahoot! Trust Center](#)

[Kahoot What Is It: Features, Advantages, Disadvantages, and FAQs \(techprevue.com\)](#)

[Does Kahoot! meet accessibility standards? – Help and Support Center](#)

10.2. Mentimeter

10.2.1. About

Κρατήστε τους μαθητές σας αφοσιωμένους στο Mentimeter. Δοκιμάστε τις γνώσεις, ξεκινήστε συζητήσεις και διασκεδάστε με τη μοναδική διαδραστική πλατφόρμα παρουσίασης που χρειάζεστε!

10.2.2. Χαρακτηριστικά

Τύποι ερωτήσεων δημοσκόπησης και συζήτησης: σύννεφα λέξεων, ανοιχτές ερωτήσεις, κουίζ και παρουσιάσεις για να ξεκινήσετε συνομιλίες και να πυροδοτήσετε ιδέες στην τάξη. Οι μαθητές μπορούν να απαντήσουν χρησιμοποιώντας τα smartphones τους.

Κύρια λειτουργικότητα: Δημιουργήστε μια διαδραστική ερώτηση: Σχεδιάστε την ερώτησή σας στο εύχρηστο πρόγραμμα επεξεργασίας μας ή χρησιμοποιήστε ένα από τα προκατασκευασμένα πρότυπά μας. Ζητήστε από το κοινό σας να συμμετάσχει μέσω του τηλεφώνου του: Αφήστε το κοινό σας να συμμετάσχει, είτε μέσω κωδικού, συνδέσμου ψηφοφορίας είτε σαρώνοντας τον κωδικό QR. Δείτε τα αποτελέσματα να εμφανίζονται στην οθόνη: Συγκεντρώστε πληροφορίες από το κοινό σας και παρακολουθήστε το να εμφανίζεται σε πραγματικό χρόνο. Και θυμηθείτε - είναι πλήρως ανώνυμο!

10.2.3. Ολοκληρώσεις

Το Mentimeter μπορεί να ενσωματωθεί με MS Teams, Zoom, MS PowerPoint, Hopin.

10.2.4. Άσκηση No. 1. Εγγραφή

Πηγαίνετε στο Mentimeter [Interactive presentation software - Mentimeter](#). Για να χρησιμοποιήσετε το Mentimeter, πρέπει να εγγραφείτε. Μπορείτε να επιλέξετε μία από τις τέσσερις επιλογές: εγγραφείτε στο Facebook / Google / SSO ή συμπληρώστε χειροκίνητα τη φόρμα εγγραφής .

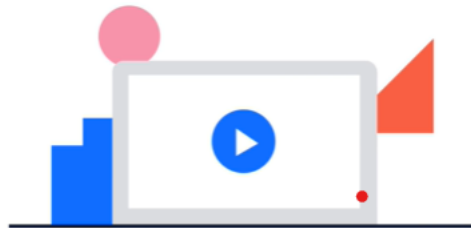
Σύνδεσμος εγγραφής Mentimeter: [Create a Mentimeter account | Mentimeter Help Center](#)

10.2.5. Άσκηση No. 2. Σύνδεση

Μόλις εγγραφείτε, συνδεθείτε στο Mentimeter. Σύνδεσμος σύνδεσης Mentimeter [Συνδεθείτε στο λογαριασμό σας - Mentimeter](#).

10.2.6. Άσκηση No. 3. Δημιουργία παρουσίασης

Μόλις συνδεθείτε, εάν δεν έχετε δημιουργήσει ακόμα παρουσιάσεις, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις δύο επιλογές: "Νέα παρουσίαση" ή "Απλή δημιουργία παρουσιάσεων". Μπορείτε να επιλέξετε από μια ποικιλία προτύπων.



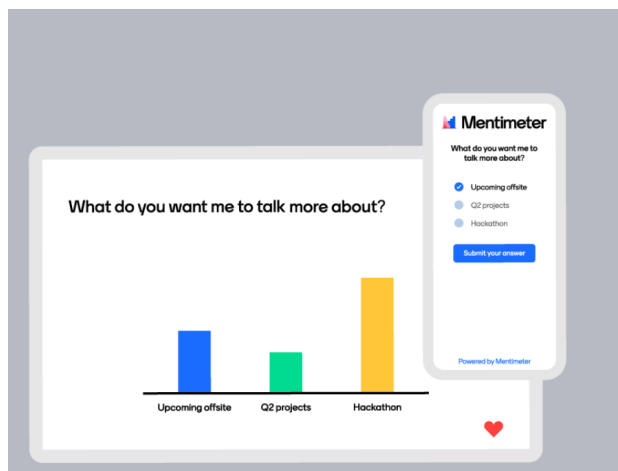
No presentations here yet!

Start creating interactive and engaging presentations to include your audience.

+ New presentation

Simple presentation builder

Συνιστούμε να επιλέξετε ένα "Simple Presentation Builder".



Your first presentation

Use the simple presentation builder to get started with your first presentation!

How Mentimeter works:

1. Create your questions and slides
2. The audience connects to the presentation and answers the questions you've prepared
3. Results are shown in real time

Start creating!

Ας ξεκινήσουμε τη δημιουργία, κάντε κλικ στο "Έναρξη δημιουργίας". Η πρώτη επιλογή είναι η ερώτηση. Μπορείτε να αλλάξετε την προτεινόμενη ερώτηση ή μπορείτε να παραμείνετε σε αυτήν.

Create your first question

Multiple choice questions, with options for the audience to choose from, are a great way to get started!

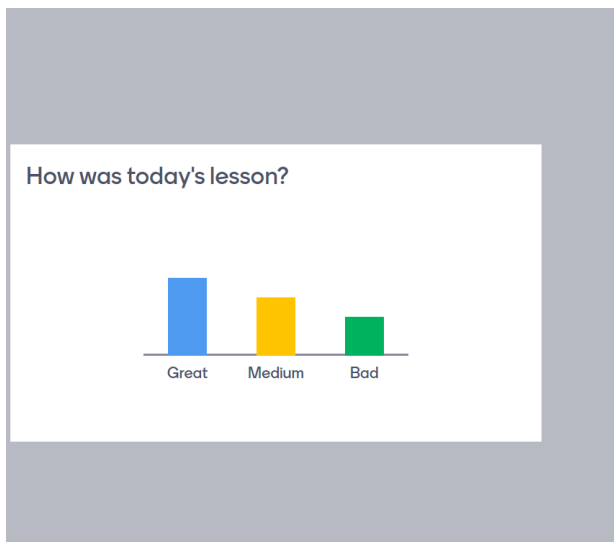
Your question:

How was today's lesson?

Edit the question if you want to!

Add options

Μπορείτε να προσθέσετε πολλές επιλογές, να κάνετε κλικ στην επιλογή "Προσθήκη επιλογών" και στη νέα οθόνη να προσθέσετε αρκετές επιλογές πιθανών απαντήσεων:



Create your first question

Multiple choice questions, with options for the audience to choose from, are a great way to get started!

Your question:

How was today's lesson?

Options:

Great

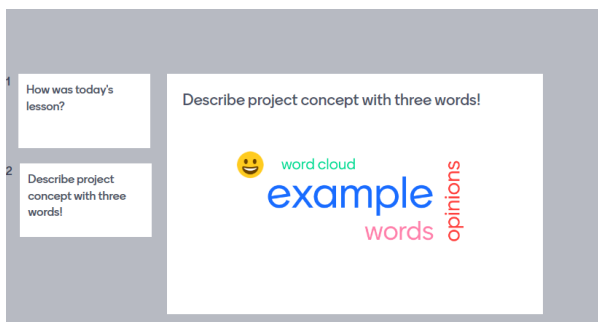
Medium

Bad

⚠ You can add more and longer options to this question once you've finished the Simple builder!

Continue

Στη συνέχεια, πατήστε "Συνέχεια". Δεύτερη επιλογή στο πρόγραμμα δημιουργίας είναι το Word Cloud. Μπορείτε να προσθέσετε μια ερώτηση, στην οποία οι απαντήσεις θα παρουσιαστούν σε μορφή σύννεφου λέξεων.



Add a Word Cloud

Collaborative word clouds get people to open up and reflect. Popular words will grow bigger!

Your question:

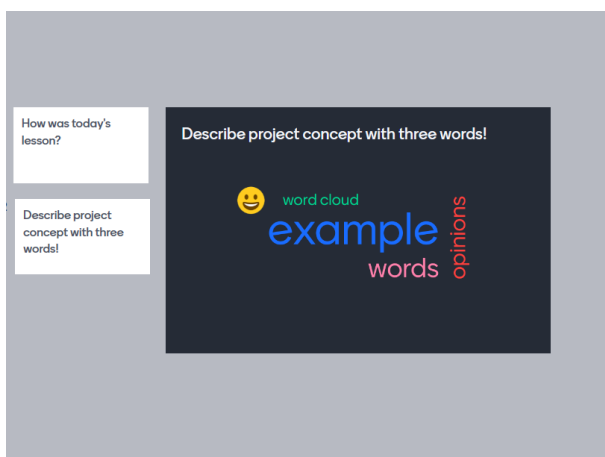
Describe project concept with three words!

👉 We added some example words to show how it looks!

Continue

There are no options to choose from. The audience submits their own words!

Πατήστε "Συνέχεια" και επιλέξτε ένα θέμα από τις παραλλαγές που παρουσιάζονται:



Choose a theme

Different events call for different looks - what suits your presentation better?

Choose theme:

Menti Light



Menti Dark



ColorJoy

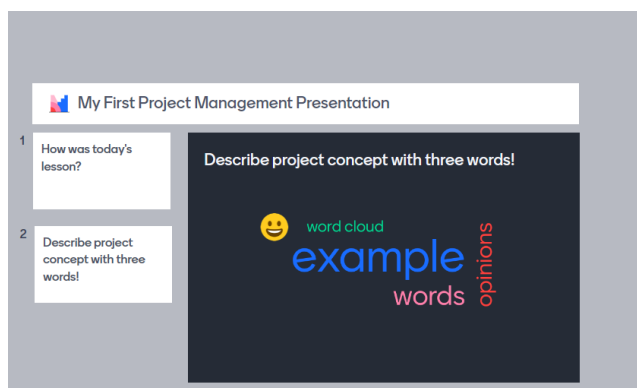


Explore



Continue

Πατήστε "Συνέχεια". Τέλος, ονομάστε την παρουσίασή σας και κάντε κλικ στο "Τέλος".



Name your presentation

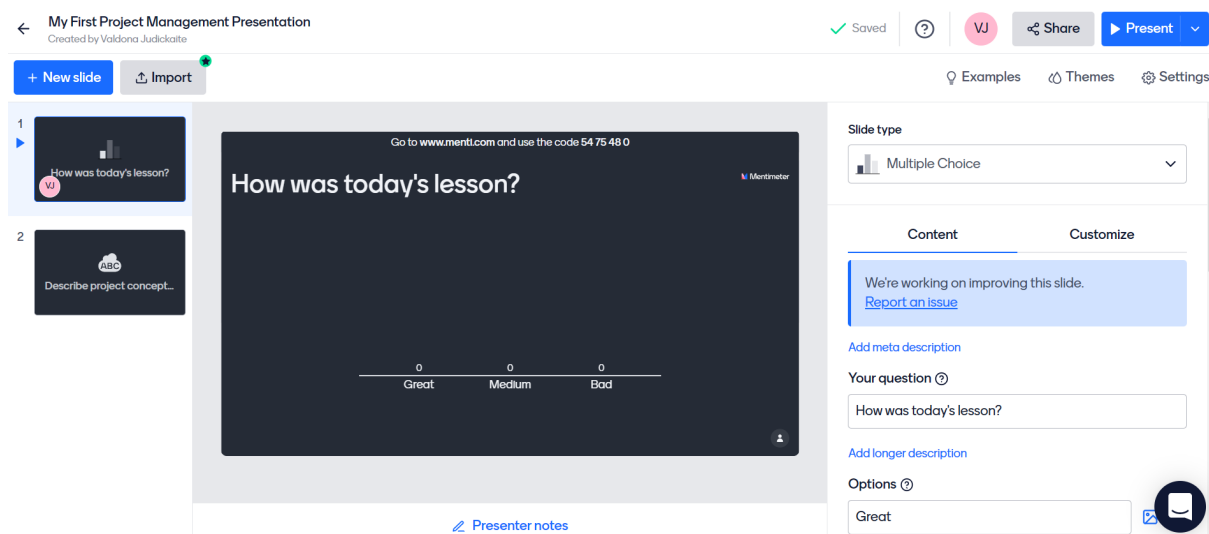
Let's give your presentation a name so that you can find it in your list of presentations.

Enter name:

My First Project Management Presentation

Finish

Τέλος, έχετε την πρώτη σας παρουσίαση Mentimeter.



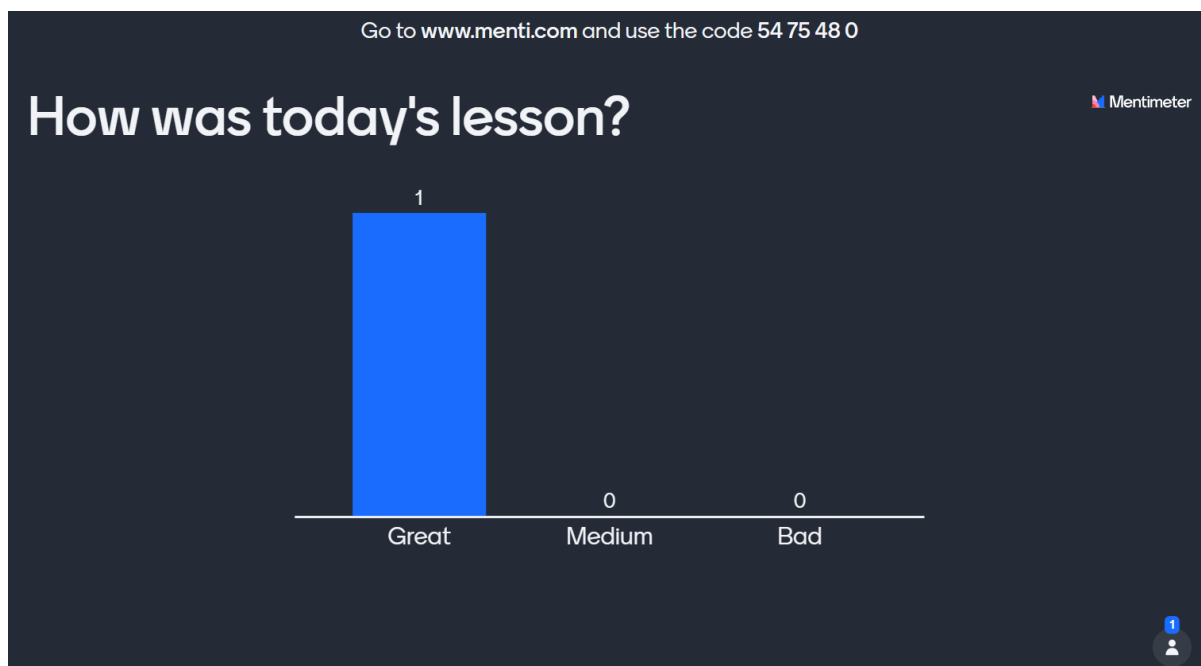
Μπορείτε να το επεξεργαστείτε, να το δοκιμάσετε κάνοντας κλικ στο "Παρουσιάστε το" ή να το μοιραστείτε με τους μαθητές σας κάνοντας κλικ στο "Μοιραστείτε το".

Σύνδεσμος προτύπων Mentimeter: [Free Presentation Templates, Ideas & Examples - Mentimeter](#)

10.2.7. Άσκηση No. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας

Αφού αποθηκεύσετε την παρουσίαση, μπορείτε να τη δοκιμάσετε, να την παρουσιάσετε στους μαθητές σας ή να τη μοιραστείτε με άλλους. Κάντε κλικ στο "Παρουσίαση". Στη συνέχεια, θα δημιουργηθεί ο κώδικας. Οι μαθητές μπορούν να συμμετάσχουν στην παρουσίαση με τον κωδικό χρησιμοποιώντας τον σύνδεσμο www.menti.com. σε ερωτήσεις. Εναλλακτικά, χρησιμοποιήστε το "Share" για να μοιραστείτε έναν σύνδεσμο προς την παρουσίαση Mentimeter. Οι μαθητές θα συμμετάσχουν ανώνυμα.

Οι μαθητές πρέπει να επιλέξουν τη σωστή απάντηση στις συσκευές τους. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να κάνει κλικ στο "Επόμενο" μετά από κάθε ερώτηση μέχρι το τέλος του τεστ. Τα αποτελέσματα κάθε απάντησης παρουσιάζονται αμέσως στην ίδια οθόνη ερωτήσεων. Όπως μπορείτε να δείτε, οι απαντήσεις του μαθητή είναι ανώνυμες.



10.2.8. Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα

Πλεονεκτήματα:

Το Mentimeter δίνει σε κάθε μαθητή μια φωνή και εμποδίζει μόνο τους πιο δυνατούς στην τάξη να ακουστούν. Δοκιμάστε τις γνώσεις των μαθητών σας, συγκεντρώστε σχόλια και ζητήστε τους να προβληματιστούν με τις λειτουργίες ζωντανής δημοσκόπησης και έρευνας .

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους κουίζ ή να χρησιμοποιήσουν ένα από τα πρότυπά μας για να προσθέσουν ενέργεια στην τάξη, διατηρώντας παράλληλα την εστίαση στη μάθηση. Με πολύχρωμα κινούμενα σχέδια και έναν βαθμολογικό πίνακα που δημιουργεί σασπένς, οι διαγωνισμοί κουίζ είναι ιδανικοί για ποπ κουίζ, διαμορφωτικές αξιολογήσεις ή όταν απλά θέλετε οι μαθητές σας να ενθουσιαστούν με τη μάθηση. Μέθοδος προτεραιότητας 100 πόντων για τους συμμετέχοντες που απαντούν στις ερωτήσεις. Εξαγωγές δεδομένων και δυνατότητα των χρηστών να εμφανίζουν ή να αποκρύπτουν τα αποτελέσματα των ερευνών.

Μειονεκτήματα: περιορίζεται σημαντικά στη δωρεάν έκδοση. Ορισμένες από τις δυνατότητες μπορεί να είναι λίγο περίπλοκες στην πλοήγηση. Απαιτείται ισχυρό WIFI για να συνδεθούν οι μαθητές.

10.2.9. Προσβασιμότητα

Ακολουθούν ορισμένοι τρόποι με τους οποίους οι υπηρεσίες Mentimeter είναι προσβάσιμες:

1. Δημιουργία παρουσίασης. Είναι καλό εάν η παρουσίαση είναι πιο αυτονόητη για τον χρήστη να κατανοήσει το σύνολο της παρουσίασης.
2. Επιλογή θέματος. Συνιστάται να χρησιμοποιείτε τα πιο συνηθισμένα θέματά μας, όπως το Menti Dark ή το Menti Light. Σε αυτά τα θέματα, δημιουργήσαμε

μια εμπειρία που είναι εύκολη στη χρήση λόγω της σαφούς τυπογραφίας και της καλής αντίθεσης για κείμενο και διαδραστικά αντικείμενα. Όταν [δημιουργείτε το δικό σας θέμα](#), βεβαιωθείτε ότι έχετε αρκετή αντίθεση (4,5:1) μεταξύ του χρώματος φόντου και κειμένου, καθώς και του χρώματος φόντου και ράβδου. Το χρώμα της γραμμής χρησιμοποιείται για τα περισσότερα κουμπιά στο menti.com και το χρώμα κειμένου στα κουμπιά θα είναι είτε μαύρο είτε άσπρο, ανάλογα με το ποιο από αυτά έρχεται σε καλύτερη αντίθεση με το χρώμα του κουμπιού.

3. Περιεχόμενο κειμένου. Χρησιμοποιήστε σαφή και συνοπτική γλώσσα και μειώστε την ποσότητα του κειμένου εστιάζοντας στις βασικές πληροφορίες. Τα μεγάλα τμήματα κειμένου μπορεί να είναι περίπλοκα για να τα διαβάσει και να τα κατανοήσει το κοινό, ειδικά εάν το περιεχόμενο του κειμένου έχει μικρό μέγεθος γραμματοσειράς. Οι τίτλοι και οι λίστες με κουκκίδες είναι καλές επιλογές για τη δομή του περιεχομένου και την αύξηση της αναγνωσιμότητας. Κάντε το κείμενο αρκετά μεγάλο ώστε να είναι αναγνώσιμο ακόμη και από απόσταση, όπως το πίσω μέρος μιας αίθουσας συσκέψεων. Αποφύγετε τη χρήση συντομογραφιών, επειδή ορισμένοι χρήστες μπορεί να χρειαστούν βοήθεια για την κατανόηση της συντομογραφίας ή να δυσκολευτούν να την ερμηνεύσουν σωστά. Συνιστάται να γράψετε όλα τα ακρωνύμια πλήρως την πρώτη φορά που χρησιμοποιούνται στην παρουσίασή σας.
4. Εικόνες και γραφικά. Περιορίστε τον αριθμό των εικόνων και των γραφικών, ώστε να μην κατακλύζετε το κοινό με πληροφορίες. Οι εικόνες θα πρέπει να έχουν ένα εναλλακτικό κείμενο, ή "εναλλακτικό κείμενο", που περιγράφει το σκοπό της εικόνας, έτσι ώστε τα άτομα με προβλήματα όρασης να γνωρίζουν τι μεταφέρουν οι εικόνες.
5. Τα γραφήματα και τα διαγράμματα θα πρέπει επίσης να περιγράφονται και να συνοψίζονται.
6. Κινούμενες εικόνες ή GIF. Τα κινούμενα GIF μπορούν να θεωρηθούν ενοχλητικά από συγκεκριμένες ομάδες χρηστών και μπορούν επίσης να αποσπάσουν την προσοχή των χρηστών από την παρουσίαση. Επιπλέον, ορισμένα άτομα με επιληπτικές διαταραχές μπορεί να έχουν μια κρίση που προκαλείται εάν το κινούμενο περιεχόμενο στροβοσκοπεί ή αναβοσβήνει γρήγορα. Επιλέξτε GIF που έχουν χαλαρό ρυθμό και δεν έχουν υπερβολική κίνηση. Χρησιμοποιήστε τα σε τμήματα της παρουσίασης όπου δεν αφαιρούν την εστίαση από άλλο περιεχόμενο.
7. Χρωματική αντίθεση. Η επαρκής χρωματική αντίθεση μεταξύ κειμένου και φόντου είναι απαραίτητη για το αναγνωστικό κοινό και ιδιαίτερα η αναγνωσιμότητα για άτομα με προβλήματα όρασης. Είναι σημαντικό να το λάβετε υπόψη όταν χρησιμοποιείτε εικόνες που έχουν κείμενο σε αυτές. Τα προεπιλεγμένα θέματα Menti (Menti Light και Menti Dark) έχουν εξαιρετική χρωματική αντίθεση από προεπιλογή.
8. Μην βασίζεστε στα χρώματα. Μην χρησιμοποιείτε το χρώμα ως τη μόνη μέθοδο για τη διάκριση των πληροφοριών. Αντ' αυτού, χρησιμοποιήστε

χρωματικές διακρίσεις μαζί με κείμενο και εικονίδια, έτσι ώστε οι χρήστες με αχρωματοψία ή μειωμένη όραση να μπορούν εύκολα να κατανοήσουν το περιεχόμενο.

9. Βίντεο. Βεβαιωθείτε ότι τα βίντεο έχουν υπότιτλους και προσπαθήστε επίσης να έχετε ηχητικές περιγραφές. Μια καλή χειρονομία είναι να περιγράψετε εν συντομία το περιεχόμενο στο βίντεο πριν από την αναπαραγωγή του. Θα βοηθήσει τους χρήστες με σοβαρά προβλήματα να κατανοήσουν το πλαίσιο στο βίντεο.
10. Κατά την παρουσίαση. Ως παρουσιαστής, είστε υπεύθυνοι για τη μετάδοση του μηνυματός σας, έτσι ώστε όλοι στο κοινό να μπορούν να κατανοήσουν και να συμμετάσχουν στο περιεχόμενο. Εδώ, υπάρχει μια πράξη εξισορρόπησης μεταξύ σαφήνειας, ρυθμού και περιγραφής του περιεχομένου στην παρουσίαση.
11. Συμμετοχή σε παρουσίαση. Διαβάστε και μοιραστείτε τις οδηγίες σχετικά με το πώς μπορείτε να συμμετάσχετε στην παρουσίαση. Είναι ένα πλεονέκτημα να περιγράψετε τις διάφορες επιλογές, όπως ακολουθώντας τη διεύθυνση URL, σαρώνοντας τον κωδικό QR ή εισάγοντας τον κωδικό ψηφοφορίας στο menti.com, έτσι ώστε οι χρήστες να μπορούν να επιλέξουν τις εναλλακτικές λύσεις που τους ταιριάζουν καλύτερα.
12. Επαναλάβετε αυτό που εμφανίζεται στην οθόνη. Οι περισσότεροι άνθρωποι έχουν βρεθεί κάποια στιγμή στο πίσω μέρος ενός κοινού και αντιμετώπισαν προβλήματα μετά από αυτό που εμφανίζεται στην οθόνη. Φροντίστε να επαναλάβετε αυτό που πραγματικά έχει γραφτεί δυνατά πριν το σχολιάσετε. Αυτό θα βοηθήσει επίσης εκείνους που μπορεί να αποσπούν την προσοχή τους να επιστρέψουν στη συζήτηση. Αυτό ισχύει επίσης για γραφικά στοιχεία όπως εικόνες, διαγράμματα και εικονίδια που περιλαμβάνονται στην παρουσίαση. Όταν πρόκειται για γραφικά αντικείμενα, είναι σημαντικό να εξετάσετε εάν το αντικείμενο είναι σημαντικό για το περιεχόμενο ή απλώς διακοσμητικό. Εάν το αντικείμενο θεωρείται διακοσμητικό, δεν χρειάζεται να μεταφέρετε το νόημα στο κοινό.
13. Δώστε στους χρήστες αρκετό χρόνο για να απαντήσουν. Διαφορετικοί άνθρωποι μπορεί να χρειάζονται περισσότερο χρόνο από άλλους για να απαντήσουν σε ερωτήσεις, οπότε είναι μια δύσκολη πράξη εξισορρόπησης για να καταλάβουμε το ρυθμό και το χρόνο που απαιτείται για κάθε ερώτηση. Στους διαγωνισμούς κουίζ, οι οποίοι βασίζονται στο χρόνο, μπορείτε να αφήσετε περισσότερο χρόνο για να απαντήσετε σε ερωτήσεις όταν υπάρχει, για παράδειγμα, πολύ κείμενο για ανάγνωση ή εάν θέλετε το κοινό να πληκτρολογήσει τις απαντήσεις του.
14. Ερωτήσεις και απαντήσεις. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αρκετός χρόνος για ερωτήσεις και απαντήσεις. Είναι σημαντικό να επαναλάβετε τις ερωτήσεις για το κοινό, ώστε όλοι να μπορούν να τις ακούσουν.

15. Βίντεο. Μια καλή πρακτική είναι να περιγράψετε εν συντομία το περιεχόμενο στο βίντεο πριν από την αναπαραγωγή του. Θα βοηθήσει τους χρήστες με σοβαρά προβλήματα να κατανοήσουν το πλαίσιο του βίντεο.
16. Χρήση menti.com με πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης. Menti.com λειτουργεί με πληκτρολόγιο και περιλαμβάνει πρόσθετες ετικέτες άριας και εναλλακτικό κείμενο (εάν ο παρουσιαστής έχει παράσχει αυτές τις πληροφορίες) για να κατανοήσει ο ψηφοφόρος τη διεπαφή.

10.2.10. Tests

- α) Πρέπει οι μαθητές να συνδεθούν για να εισέλθουν στην παρουσίαση του Mentimeter; (Answ: Όχι, οι μαθητές παίζουν ανώνυμα).
- β) Πότε εμφανίζονται τα αποτελέσματα των απαντήσεων: μετά από ολόκληρη την παρουσίαση ή αμέσως μετά την απάντηση στην ερώτηση στη διαφάνεια; (Answ: τα στατιστικά στοιχεία των απαντήσεων παρουσιάζονται αμέσως στη διαφάνεια ερωτήσεων.).

10.2.11. Χρήσιμοι πόροι

[Polls, Surveys & Quizzes for School & University - Mentimeter](#)

[Make Fun and Interactive Presentations \(thebusinessblocks.com\)](#)

[Present with accessibility and inclusion in mind | Mentimeter Help Center](#)

[12 tips to make your Mentimeter presentation accessible to all students - LX at UTS](#)

10.3. Quizlet

10.3.1. Περίπου

Κουίζλετ Κάντε τα μεγάλα θέματα πιο εύπεπτα με κάρτες flash και δοκιμές πρακτικής. Η έρευνα δείχνει ότι η δοκιμή του εαυτού σας με κάρτες flash είναι πιο αποτελεσματική από την επανάληψη των σημειώσεών σας. Βρείτε υπάρχουσες κάρτες flash που δημιουργήθηκαν από συνομηλίκους και δασκάλους ή δημιουργήστε τις δικές σας στη στιγμή.

10.3.2. Χαρακτηριστικά

Υπάρχουν τρεις κύριοι τομείς όπως τα Μαθηματικά και οι Επιστήμες, οι Ανθρωπιστικές Επιστήμες, οι Γλώσσες.

10.3.3. Ολοκληρώσεις

Το κουίζλετ μπορεί να ενσωματωθεί με MS Teams, Google Classroom, Incident IQ, Flexudy.

10.3.4. Άσκηση No. 1. Εγγραφή

Πηγαίνετε στο Quizlet [Your Sets | Κουίζλετ](#). Για να χρησιμοποιήσετε το Quizlet, πρέπει να εγγραφείτε. Μπορείτε να επιλέξετε μία από τις τέσσερις επιλογές: εγγραφείτε στο Facebook / Google ή συμπληρώστε χειροκίνητα τη φόρμα εγγραφής .

Για ενήλικες είναι δυνατό να επιλέξετε έναν λογαριασμό εκπαιδευτικού . Μετά την εγγραφή, ελέγξτε τα εισερχόμενά σας, θα πρέπει να επιβεβαιώσετε το email.

Σύνδεσμος εγγραφής κουίζ: [Sign up | Quizlet](#).

Sign up **Log in**

 Continue with Google

 Continue with Facebook

OR EMAIL

DATE OF BIRTH



EMAIL

USERNAME

PASSWORD

☐ I am a teacher

☐ I am a parent

☐ I want to receive news, promotional emails, updates and tips on how to use Quizlet

☐ I accept Quizlet's [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#)

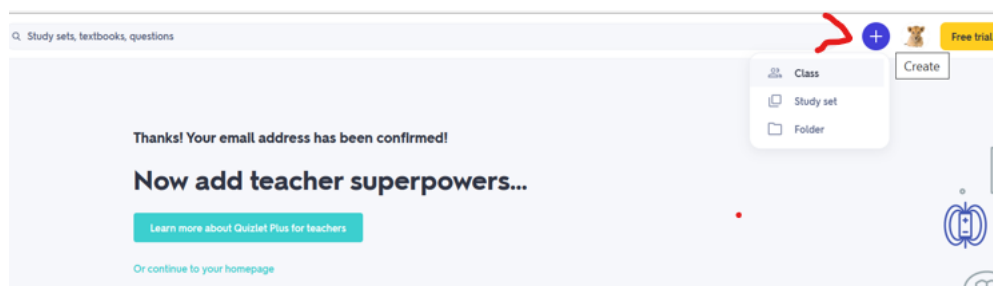
Already have an account? [Log in](#)

10.3.5. Exercise No. 2. Login

Μόλις εγγραφείτε, συνδεθείτε στο Quizlet. Quizlet login link: [Log in to Quizlet | Quizlet](#).

10.3.6. Άσκηση No. 3. Δημιουργία τάξης

Μόλις συνδεθείτε, εάν δεν έχετε δημιουργήσει ακόμα κλάση, μπορείτε να ξεκινήσετε από τη δημιουργία της.



Δώστε το όνομα της τάξης, την περιγραφή και το όνομα του σχολείου και κάντε κλικ στο "Δημιουργία τάξης".

✕

Create a new class

Give class members access to the best of Quizlet's study activities like Learn and Test modes for all content in your class. It's free!

Class name

Project management class

Description (optional)

Project management class for 3 course students

☒

 Allow class members to add and remove sets

☒

 Allow class members to invite new members

School

VIKO · Vilnius, Lithuania

✕

Create class

Μπορείτε να δείτε ότι η τάξη σας έχει δημιουργηθεί.

 **Project management class**

+







Sets

Members

Progress 

Add sets to make it easy for class members to review content using study modes like Test and Learn.

Add a study set

[Browse study sets](#)

INVITATION LINK

https://quizlet.com/join/

Copy

CLASS DETAILS

 VIKO, Vilnius

 0 sets

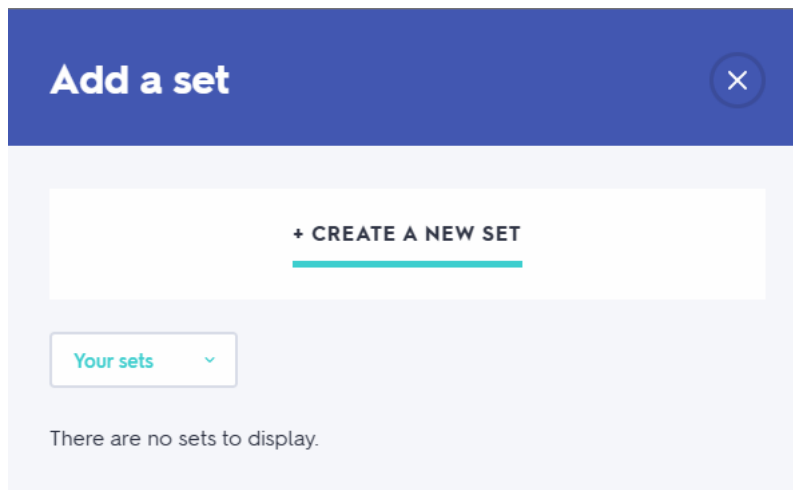
 1 member

 Project management class for 3 cours... [more](#)

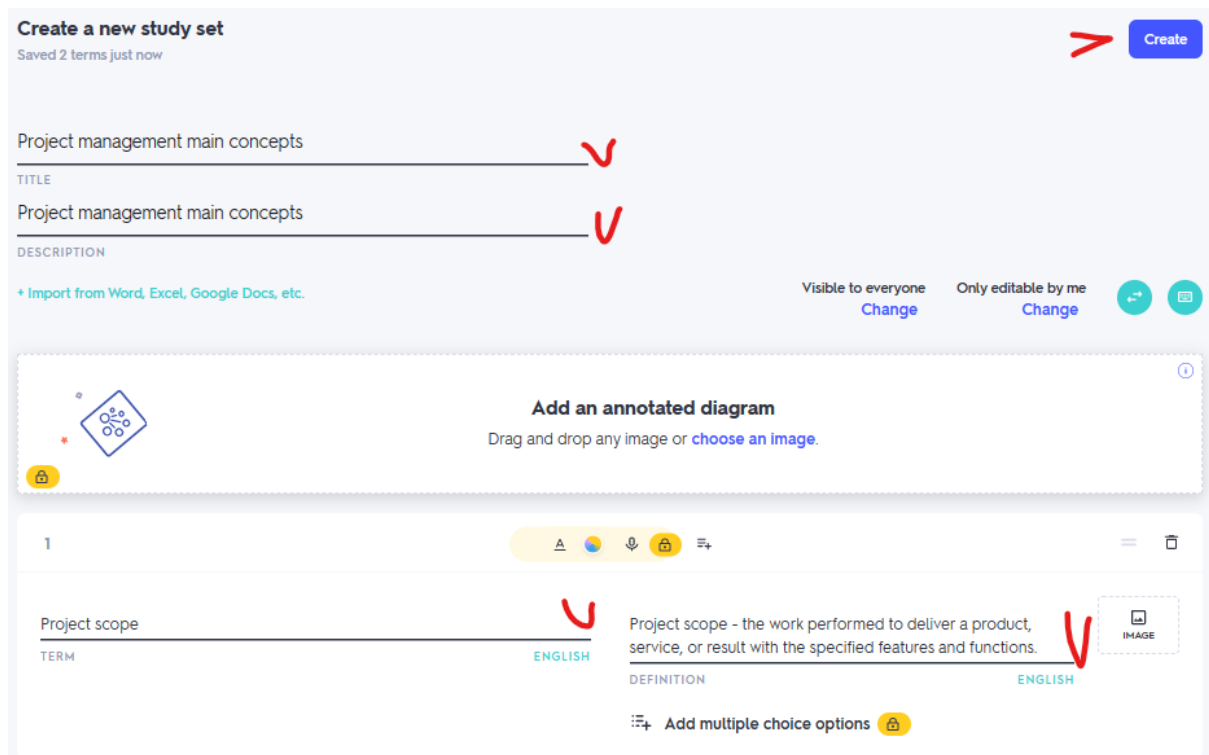
10.3.7. Άσκηση No. 4. Δημιουργία περιεχομένου μελέτης

Μετά τη δημιουργία της τάξης, κάντε κλικ στην επιλογή "Προσθήκη περιεχομένου μελέτης". Επιλέξτε "Δημιουργία νέου σετ" εάν δεν έχετε ακόμη ορίσει.

20



Στο νέο παράθυρο δημιουργίας συνόλου μελέτης συμπληρώστε "Τίτλος", "Περιγραφή", "Όρος" και "Ορισμός" παρακάτω. Μπορείτε να προσθέσετε όσους όρους / ορισμούς χρειάζονται. Στη συνέχεια, κάντε κλικ στο "Δημιουργία".



10.3.8. Άσκηση No. 5. Δοκιμάστε το περιεχόμενο της μελέτης σας

Αφού δημιουργήσετε περιεχόμενο μελέτης, μπορείτε να το δοκιμάσετε κάνοντας κλικ στο κουμπί αναπαραγωγής παρακάτω. Επίσης, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σε 4 δραστηριότητες: "Flashcards", "Learn", "Test", "Match".

Project management main concepts

In-class activity

Classic Live Checkpoint

Self-study activity

Flashcards ✓ Learn ✓ Test ✓ Match ✓

Term 1 / 2

Project scope

< >

▶ ✕ ⚙️ 🖼️

10.3.9. Άσκηση No. 6. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας

Μόλις αποθηκεύσετε το περιεχόμενο της μελέτης, μπορείτε να το δοκιμάσετε, να το παρουσιάσετε στους μαθητές σας ή να το μοιραστείτε με άλλους. Στο παράθυρο περιεχομένου μελέτης, κάντε κύλιση προς τα κάτω και κάντε κλικ στο "Κοινή χρήση".

The screenshot shows the same interface as above, but with a red arrow pointing to the 'Share' button at the bottom right. The 'Share' button is located in the bottom right corner of the interface, next to a red arrow icon.

Στη συνέχεια, θα δημιουργηθεί ένας σύνδεσμος. Μπορείτε επίσης να μοιραστείτε περιεχόμενο μελέτης με άλλες επιλογές.

Share this set

Share link via email

Send email

https://quizlet.com/_cqlt7g?x=ijqt&i=4xs34u

Copy link



Share on Google Classroom



Share using Remind



Share on Microsoft Teams

Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το περιεχόμενο της μελέτης κάνοντας κλικ στον ληφθέντα σύνδεσμο. Οι μαθητές μαθαίνουν περιεχόμενο μελέτης σε 4 διαφορετικές δραστηριότητες: "Flashcards", "Learn", "Test" και "Match". Οι μαθητές μπορούν να συνδεθούν ή να εγγραφούν για να αποθηκεύσουν την πρόοδό τους.

Project management main concepts



Flashcards



Learn



Test



Match

Definition

1 / 2



the work performed to deliver a product, service, or result with the specified features and functions.

Click the card to flip 🖱️



10.3.10. Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα

Πλεονεκτήματα για τους εκπαιδευτικούς: Το κουίζλετ βοηθά τους εκπαιδευτικούς να διαφοροποιήσουν την κριτική για τους μαθητές.

Πλεονεκτήματα για τους μαθητές: Το κουίζλετ βοηθά τους μαθητές να προετοιμαστούν για τις εξετάσεις.

Μειονεκτήματα για τους μαθητές: οι μαθητές μπορούν να αποσπάσουν την προσοχή τους από διαφημίσεις στο Quizlet. Οι μαθητές θα μπορούσαν να μάθουν λανθασμένες πληροφορίες. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Quizlet για να εξαπατήσουν.

10.3.11. Προσβασιμότητα

Το μεγάλο κείμενο είναι άφθονο στο Quizlet και είναι επίσης εύκολο στην πρόσβαση. Οι χρήστες μπορούν να μεγεθύνουν το πρόγραμμα περιήγησης ιστού και οι πληροφορίες θα μεγεθυνθούν χωρίς να τρέξουν από τη σελίδα. Η εφαρμογή υποστηρίζει επίσης δυναμικό κείμενο. Το κουίζλετ είναι επίσης συμβατό με προγράμματα ανάγνωσης οθόνης και διαθέτει ενσωματωμένες δυνατότητες ήχου σε περισσότερες από δώδεκα γλώσσες που μπορούν να διαβάσουν κάρτες. Επιπλέον, οι χρήστες μπορούν να εγγράψουν τον δικό τους ήχο εάν χρειαστεί.

10.3.12. Tests

α) Ποιες είναι οι τέσσερις κύριες δραστηριότητες περιεχομένου μελέτης στο Quizlet; (Answ: Flashcards, Μάθετε, Δοκιμή, Ταιριάξτε).

β) Με ποια μορφή δημιουργείται το περιεχόμενο της μελέτης; (Answ: κάρτες flash με τον όρο και τον ορισμό του).

10.3.13. Χρήσιμοι πόροι

[Your Sets | Quizlet](#)

[Pros & Cons of Using Quizlet in Your Classroom \(aeseducation.com\)](#)

[Quizlet Integrations | GetApp](#)

[Quizlet and Low Vision - Perkins School for the Blind](#)

10.4. Mindmap Canva

10.4.1. Περίπου

Create and personalise lesson plans, infographics, posters, video, and more. 100% free for teachers and students at eligible schools.

10.4.2. Χαρακτηριστικά

Για εκπαιδευτικούς: προσαρμόστε το περιεχόμενο για να κάνετε κάθε διάλεξη, τάξη και έργο ελκυστικό. Μετατρέψτε έγγραφα σε τράπουλες, ανταλλάξτε ιδέες πάνω σε πίνακες και αφηγηθείτε ιστορίες με δεδομένα.

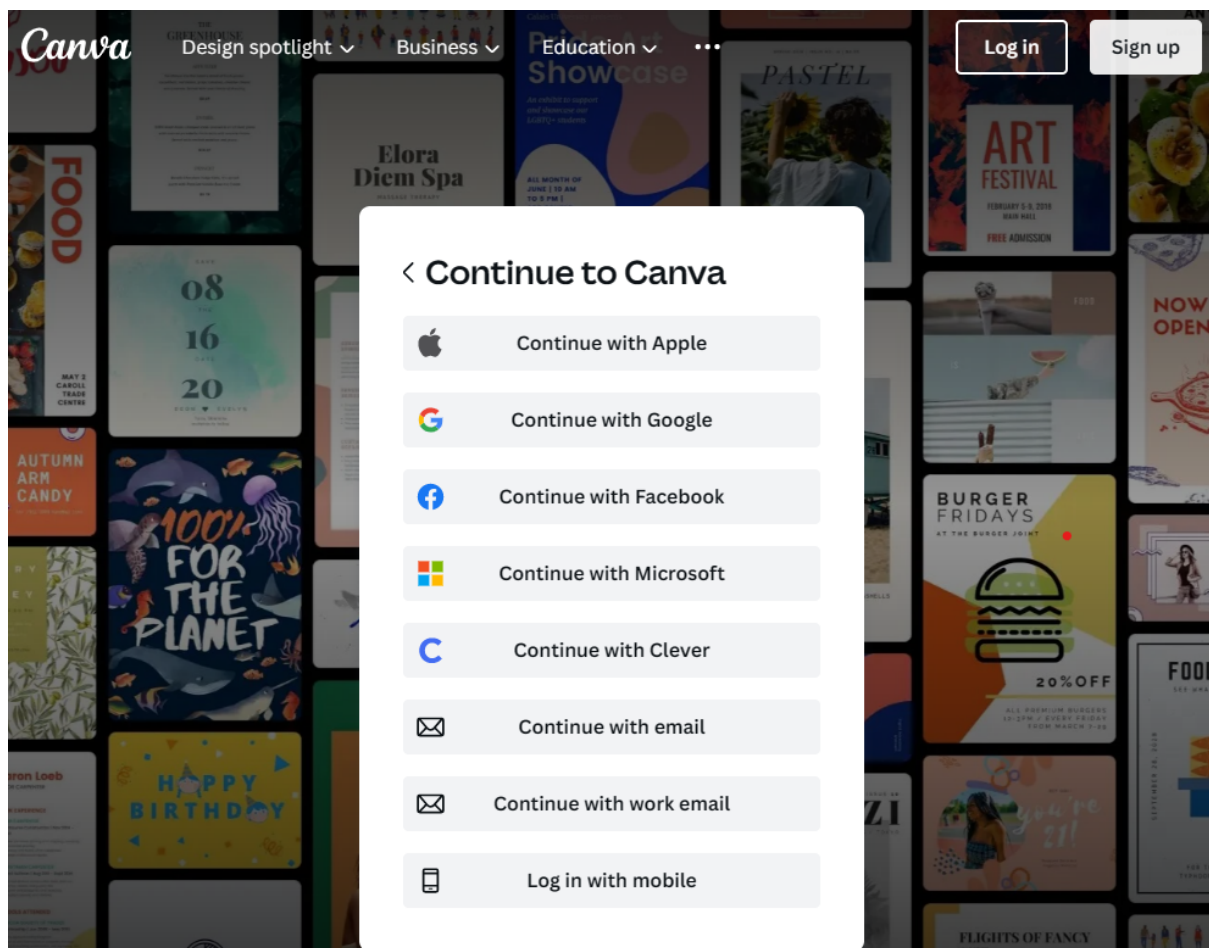
Για μαθητές: επίτευξη προσωπικών και ακαδημαϊκών στόχων χρησιμοποιώντας δημιουργικά, ελκυστικά εργαλεία. Η ανάπτυξη κριτικών δεξιοτήτων σχεδιασμού, δεδομένων και επικοινωνίας δεν ήταν ποτέ ευκολότερη.

10.4.3. Ολοκληρώσεις

Το Mindmap μπορεί να ενσωματωθεί με LMS: MS Teams, Google Classroom, Moodle, Canvas, Blackboard, D2, Canvas, Sociology.

10.4.4. Άσκηση Νο. 1. Εγγραφή

Πηγαίνετε στο [Canva Home - Canva](#). Για να χρησιμοποιήσετε το Canva, πρέπει να εγγραφείτε. Μπορείτε να επιλέξετε μία από τις οκτώ επιλογές: εγγραφείτε με Apple / Facebook / Google / Microsoft / Clever/ Mobile / εργασία ή προσωπικό email.



Εάν δεν έχετε ακόμα λογαριασμό, δημιουργήστε έναν.

< Create your account

You're creating a Canva account using v.judic
kaite@eif.viko.lt

Name

Julie Smith

Create account

Αφού εισαγάγετε το όνομα, ελέγξτε τα εισερχόμενά σας για έναν κωδικό που θα εισαγάγετε στην επόμενη οθόνη.

< You're almost signed up

Enter the code we sent to
v.judickaite@eif.viko.lt to finish signing up.

Code

Continue

Didn't get the code? [Resend code](#)

Αφού εισαγάγετε τον κωδικό, μπορείτε να επιλέξετε "Δάσκαλος" εάν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το Canva για διδασκαλία.

What will you be using Canva for?

We'll use this to recommend designs and templates especially for you.



Personal

You're here to make anything and everything



Non-profit or Charity

You're here to design for the greater good



Teacher

You're here to empower your students



Small Business

You're here to design your brand from the ground up



Large company

You're here to scale your brand and keep it consistent



Student

You're here to impress your teachers and classmates

Στη συνέχεια, επιλέξτε τον τύπο σχολείου όπου εργάζεστε και κάντε κλικ στο "Συνέχεια".

< Where do you work?

Our mission is to support educators and students at every level.

Choose where you do most of your educating:

- ☐ At a primary or secondary school (K-12)
- ☒ In higher education (at a university, trade school, college etc.)
- ☐ Somewhere else

Continue

Στο επόμενο παράθυρο μπορείτε να μοιραστείτε το Canva με την ομάδα σας ή να παραλείψετε αυτό το βήμα. Εάν θέλετε να μοιραστείτε, αντιγράψτε τον σύνδεσμο Canva ή στείλτε τον μέσω email απευθείας από το Canva.

< Who's on your team?

Bring your whole team to collaborate and unlock the full power of Canva together.

Get invite link

Enter email address...

Enter email address...

Enter email address...

Enter email address...

Enter email address...

+ Add another

Send invitations

Skip



- ✓ Access your team's shared designs from one place, whenever needed
- ✓ Keep your branding consistent with shared colour combinations and fonts
- ✓ Provide feedback on designs directly—no more emailing back and forth

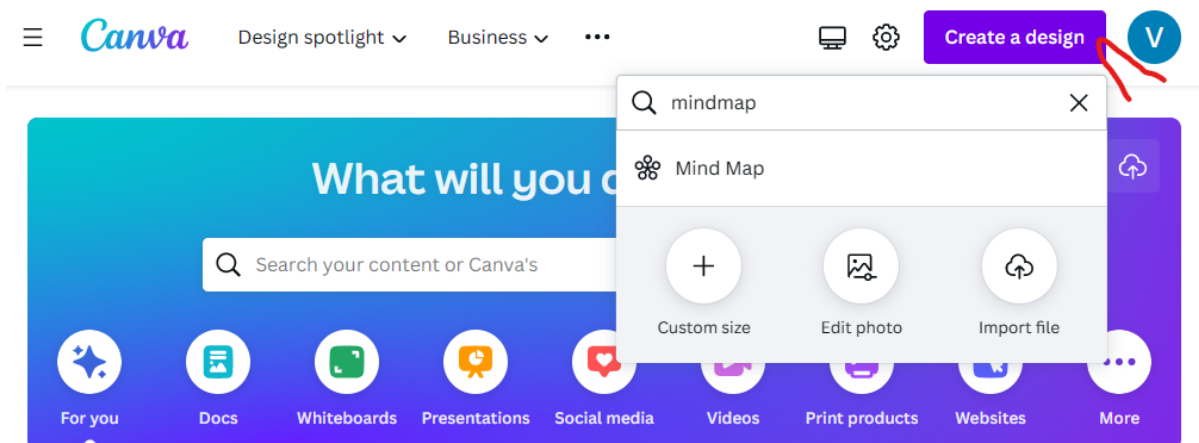
Σύνδεσμος εγγραφής/σύνδεσης Canva: [Home - Canva](#).

10.4.5. Άσκηση Νο. 2. Σύνδεση

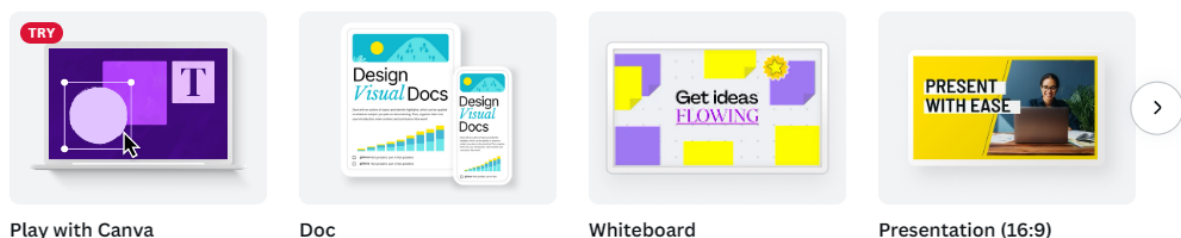
Μόλις εγγραφείτε, είστε ήδη συνδεδεμένοι στο Canva. Εάν έχετε λογαριασμό, μπορείτε να συνδεθείτε χωρίς εγγραφή.

10.4.6. Άσκηση Νο. 3. Δημιουργία σχεδίου

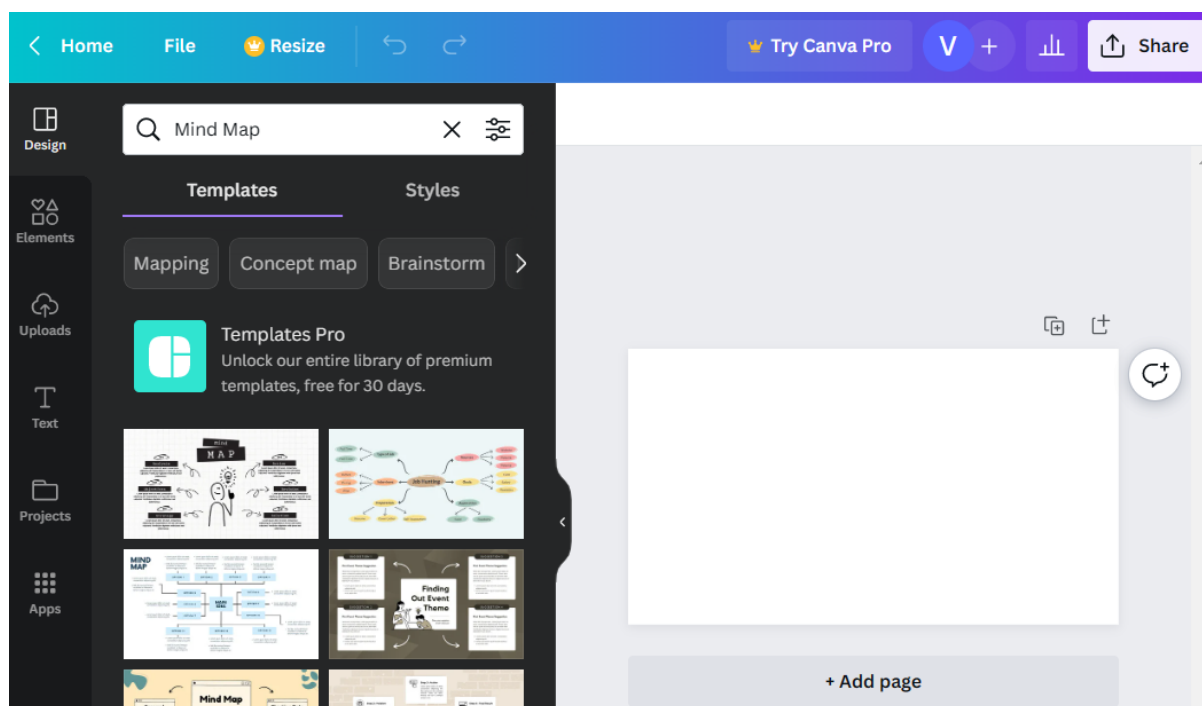
Μπορείτε να δημιουργήσετε διάφορα σχέδια με το Canva. Εάν θέλετε να δημιουργήσετε έναν νοητικό χάρτη, κάντε κλικ στην επιλογή "Δημιουργία σχεδίου" και πληκτρολογήστε "νοητικός χάρτης".



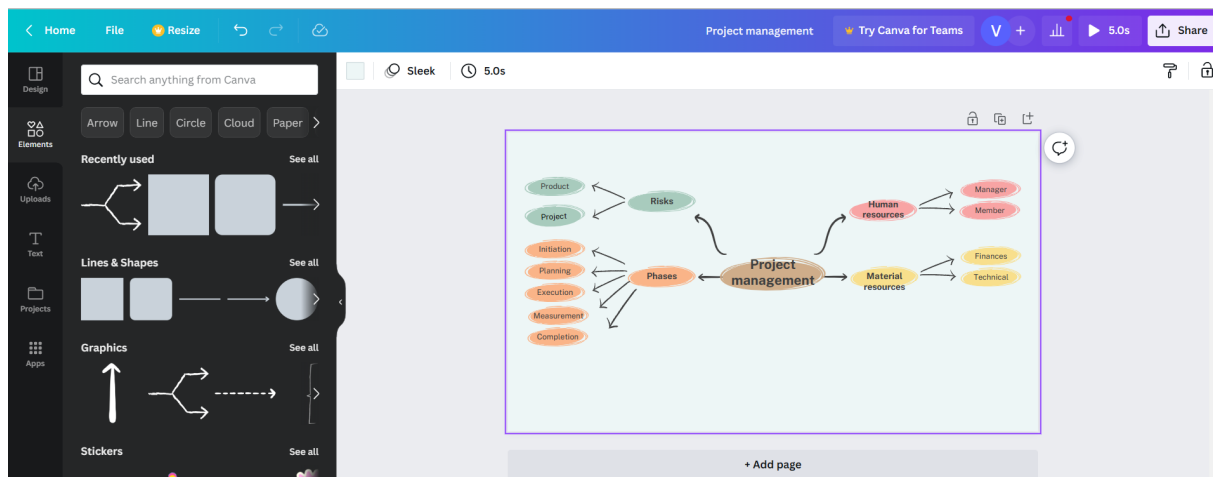
You might want to try...



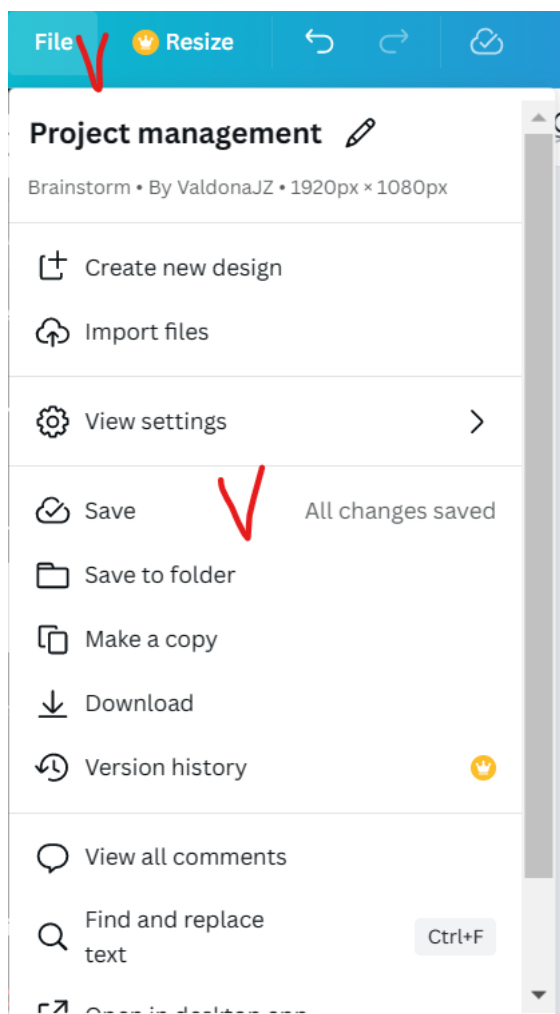
Δημιουργήστε έναν πρώτο νοητικό χάρτη με ένα πρότυπο. Μπορείτε να το επιλέξετε από τα αριστερά.



Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε διάφορα στοιχεία από το μενού στα αριστερά.

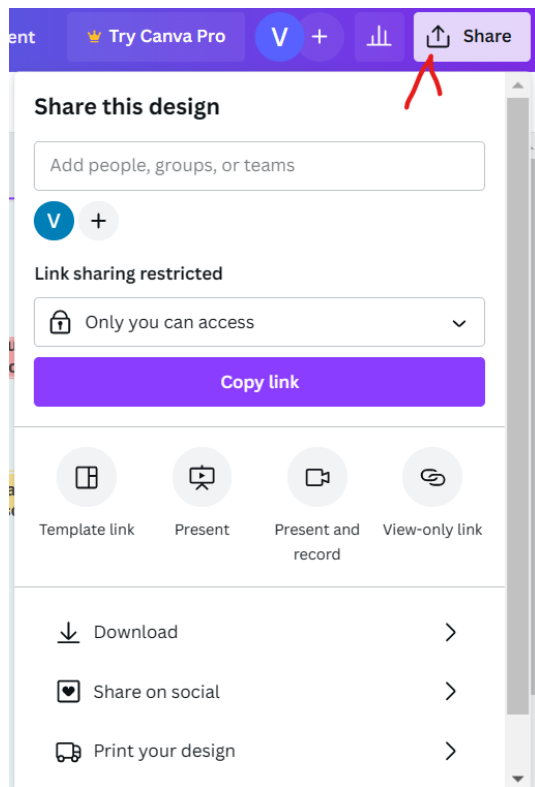


Μπορείτε να αποθηκεύσετε τον νοητικό σας χάρτη



10.4.7. Άσκηση No. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας

Αφού αποθηκεύσετε τον νοητικό χάρτη, μπορείτε να τον μοιραστείτε αντιγράφοντας έναν σύνδεσμο ή με άλλους τρόπους.



Όταν ένα νέο μέλος θέλει να συμμετάσχει στο Canva σας, κάντε κλικ στο εικονίδιο "+" και προσθέστε μέλος.

Share this design

sitekiene.irma@gmail.com

×

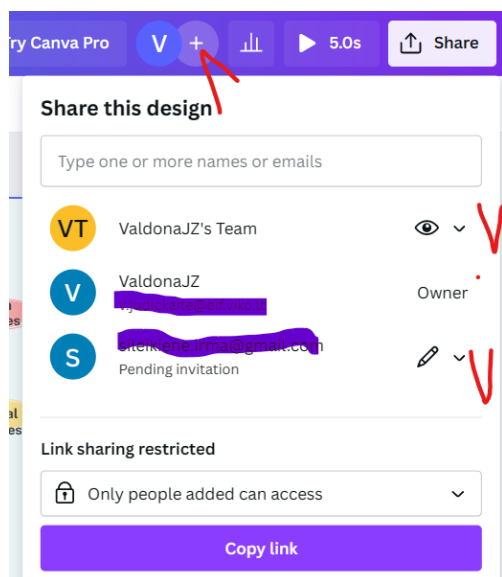
Edit ▾

Add message (optional)

0/1000

Send

Επίσης, κάντε κλικ σε ένα εικονίδιο ματιού για να δουν τα μέλη το σχέδιό σας.



10.4.8. Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα

Πλεονεκτήματα: ο καθένας μπορεί να είναι σχεδιαστής με το Canva. Το Canva είναι πολύ απλό στη χρήση και φιλικό προς το χρήστη. Το Canva παρέχει πρότυπα σωστού μεγέθους για άλλες διαδικτυακές πλατφόρμες. Ο ιστότοπος προσφέρει μια ποικιλία προτύπων. Το Canva προσφέρει μια επαγγελματική εμφάνιση και αίσθηση στα σχέδιά σας χωρίς να πάρει σχεδιαστή. Χρήση φωτογραφίας αποθεμάτων. Πρόσβαση ομάδας.

Μειονεκτήματα: γενικό στυλ Canva. Περιορισμός του αριθμού των προτύπων. Ανησυχίες ευθυγράμμισης. Οι ρυθμίσεις εξαγωγής είναι περιορισμένες και δεν είναι δυνατή η εξαγωγή σε αρχεία όπως το PowerPoint, το Canva δεν διαθέτει την επιλογή εκτύπωσης σε pdf. Δεν είναι δυνατή η λήψη του αρχείου "raw" στον υπολογιστή σας. Η δωρεάν έκδοση είναι περιορισμένη. Δεν μπορείτε να μετακινήσετε ένα σχέδιο σε ένα άλλο σχέδιο. Η πνευματική ιδιοκτησία ανήκει στην Canva.

10.4.9. Προσβασιμότητα

Προσαρμόστε τη σχεδιαστική εμπειρία σας με πλοήγηση μέσω πληκτρολογίου, φωτεινές και σκοτεινές λειτουργίες και επιλογές χρωματικής αντίθεσης. Τώρα μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε προσβάσιμα σχέδια προσθέτοντας εναλλακτικό κείμενο και ενεργοποιώντας τους υπότιτλους που δημιουργούνται αυτόματα για βίντεο.

Συντομεύσεις πληκτρολογίου. Δείτε [συντομεύσεις πληκτρολογίου](#) που θα σας βοηθήσουν να σχεδιάσετε στη συσκευή σας.

Φωτεινές και σκοτεινές λειτουργίες. Κάντε εναλλαγή μεταξύ φωτεινού, σκοτεινού ή ακόμα και συγχρονίστε με τις ρυθμίσεις του συστήματός σας. Ανατρέξτε στην ενότητα [Ρυθμίσεις φωτεινής και σκουρόχρωμης λειτουργίας](#) για λεπτομέρειες. Διατίθεται επίσης δυνατότητα υψηλής χρωματικής αντίθεσης.

Ενεργοποιήστε τους υπότιτλους βίντεο. [Ενεργοποιήστε τους υπότιτλους](#) για να επιτρέψετε σε περισσότερα άτομα να παρακολουθούν και να αλληλεπιδρούν

με τα βίντεό σας. Αυτά είναι διαθέσιμα για όλο το περιεχόμενο βίντεο και ήχου προφορικής λέξης στο Canva.

Αυτόματη αναπαραγωγή βίντεο. Αποφύγετε τις εκπλήξεις με βίντεο και ήχο επιλέγοντας τον τρόπο αναπαραγωγής των βίντεο στα σχέδια Canva. Ορίστε το από τις ρυθμίσεις λογαριασμού > καρτέλα Ο λογαριασμός σας > Προσβασιμότητα.

Χρησιμοποιήστε εναλλακτικό κείμενο. Περιγράψτε τις εικόνες και τα στοιχεία σας [χρησιμοποιώντας εναλλακτικό κείμενο](#). Αυτό επιτρέπει σε άτομα με οπτικές ή γνωστικές διαταραχές να βιώσουν τα σχέδιά σας.

Μεταφράστε τα σχέδιά σας. Μεταφράστε αυτόματα [σελίδες των σχεδίων σας](#) για να τις κάνετε προσβάσιμες σε όλο τον κόσμο. Αυτή τη στιγμή υποστηρίζουμε πάνω από 100+ γλώσσες.

Αυξήστε το χρόνο εμφάνισης μηνυμάτων στην οθόνη. Μπορείτε να επιτρέψετε στα μηνύματα στην οθόνη να παραμένουν περισσότερο ενεργοποιώντας αυτήν τη ρύθμιση. Από την αρχική σελίδα, μεταβείτε στις Ρυθμίσεις λογαριασμού > καρτέλα Ο λογαριασμός σας > Προσβασιμότητα.

10.4.10. Tests

- a) Είναι δυνατή η δημιουργία ενός σχεδίου χρησιμοποιώντας ένα πρότυπο στο Canva; (Απάντηση: Ναι).
- b) Είναι δυνατή η κοινή χρήση ενός σχεδίου με το LMS; (Απάντηση: Ναι).

10.4.11. Χρήσιμοι πόροι

[Home - Canva](#)

[10 Advantages and Disadvantages of Canva \(linkedin.com\)](#)

[Canva accessibility features - Canva Help Center](#)

1.5 Σταυρόλεξα

10.4.12. Περίπου

Το Crossword Labs χτίστηκε το 2011 από τον Matt Johnson ενώ ήταν προπτυχιακός φοιτητής στο Washington State University του Βανκούβερ. Τώρα, είναι ένα από τα μεγαλύτερα αποθετήρια σταυρόλεξων στο διαδίκτυο - με πάνω από 1 εκατομμύριο παζλ.

10.4.13. Χαρακτηριστικά

Με τα Εργαστήρια Σταυρόλεξων μπορείτε να δημιουργήσετε και να εκτυπώσετε ένα πλήρες σταυρόλεξο στα Εργαστήρια Σταυρόλεξων δωρεάν (ένας λογαριασμός επί πληρωμή είναι προαιρετικός). Το Crossword Labs δεν έχει διαφημίσεις, υδατογραφήματα και δεν απαιτείται εγγραφή.

10.4.14. Ολοκληρώσεις

URL σταυρόλεξου με δυνατότητα κοινής χρήσης .

10.4.15. Άσκηση Νο. 1. Δημιουργία σταυρόλεξου

Πηγαίνετε στο [Free, Online Crossword Puzzle Maker - Crossword Labs](https://www.crosswordlabs.com/) και επιλέξτε "Make a Crossword". Συμπληρώστε "Τίτλος σταυρόλεξου", εισαγάγετε τις παρακάτω λέξεις και ενδείξεις. Μπορείτε να επιλέξετε μια διάταξη σταυρόλεξου και, στη συνέχεια, να κάνετε κλικ στο "Αποθήκευση και τέλος".

Crossword Labs

Make a Crossword Find a Crossword About Login/Sign Up

Crossword Puzzle Title

Project management concepts

Enter the word, a space and then the clue. One word/clue pair per line. [Need to see an example?](#)

project a temporary initiative that is agreed, planned, and executed to achieve a specific goal.
planning the development of a course of action to pursue goals or objectives.
control a function of management which helps to check errors in order to take corrective actions.
organization an organized group of people with a particular purpose.
journal aims to shape new thinking around the management of projects and other temporary organizations by publishing researches.
team a group of people.
cost the total funds needed to complete the project or work that consists of a Direct Cost and Indirect Cost.
effort the amount of labor needed to complete a task.

Create a passcode

This will protect the answer key, and allow you to edit your puzzle. **Don't forget it!** You can't recover it.

Privacy Setting

● **Public (free!)**

Anyone can find, view, solve and print your puzzle. It will be visible in search engines.

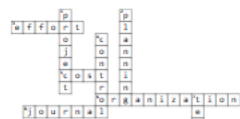
● **Hidden (members only)**

Only people who have the direct URL will be able to view/print/solve your puzzle. It will be hidden from search engines.

● **Private (members only)**

Only you can view the puzzle. It cannot be accessed by anyone else, or search engines.

Project management concepts



Across
3. the amount of labor needed to complete a task.
5. the total funds needed to complete the project or work that consists of a Direct Cost and Indirect Cost.
6. an organized group of people with a particular purpose.
8. aims to shape new thinking around the management of projects and other temporary organizations by publishing researches.

Down
1. a temporary initiative that is agreed, planned, and executed to achieve a specific goal.
2. the development of a course of action to pursue goals or objectives.
4. a function of management which helps to check errors in order to take corrective actions.
7. a group of people.

Save & Finish

Free, Fast & Easy

Crossword Labs is a crossword puzzle maker. It's the simplest and fastest way to build, print, share and solve crossword puzzles online. And it's free to use!

No ads, no watermarks, and no registration required.

Over one million crossword puzzles made!



Sample Crosswords

[The Planets](#)

[Weather](#)

[Animals](#)

Find a Crossword Puzzle

Find a ready-made crossword puzzle on any subject:

history

Search

or make your own!

Features

- Quick, simple and free to use
- Shareable crossword URL
- Solve the puzzle online
- Works on tablets and phones
- Embed your puzzle on your website
- Print/export your crossword puzzle to PDF or Microsoft Word
- Download your crossword as an image
- Export to SVG for full customization

Στη συνέχεια θα δημιουργηθεί το σταυρόλεξο.

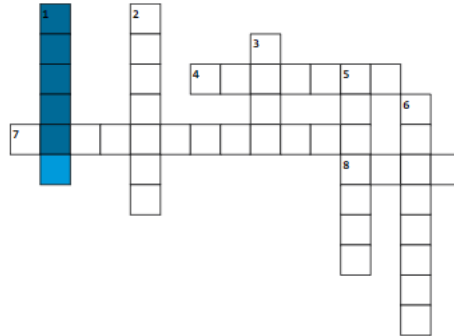
Crossword Labs

[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Project Management Concepts

≡ [Edit](#) [Share](#) [Focus Mode](#) [Print](#)

[Instructions](#) | [Embed](#)



Across

- 4. a temporary initiative that is agreed, planned, and executed to achieve a specific goal.
- 7. an organized group of people with a particular purpose.
- 8. a group of people.

Down

- 1. the amount of labor needed to complete a task.
- 2. aims to shape new thinking around the management of projects and other temporary organizations by publishing researches.
- 3. the total funds needed to complete the project or work that consists of a Direct Cost and Indirect Cost.
- 5. a function of management which helps to check errors in order to take corrective actions.
- 6. the development of a course of action to pursue goals or objectives.

10.4.16. Άσκηση No. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας

Αφού δημιουργήσετε ένα σταυρόλεξο, μπορείτε να το μοιραστείτε αντιγράφοντας τον σύνδεσμο, κάντε κλικ στο "Κοινή χρήση" στο παράθυρο σταυρόλεξο και θα λάβετε τον δημιουργημένο σύνδεσμο στο επόμενο παράθυρο.

[Close](#)

Share This Crossword Puzzle

URL

<https://crosswordlabs.com/view/project-management> [Copy](#) [Share](#)

Focus Mode URL

<https://crosswordlabs.com/embed/project-management> [Copy](#) [Share](#)

Embed Code

`<iframe width="500" height="500" style="background-color: #f0f0f0;">` [Copy](#)

Ο

σύνδεσμος

παζλ

είναι

<https://crosswordlabs.com/view/project-management-concepts>

10.4.17. Άσκηση Νο. 2. Λύστε ένα σταυρόλεξο

Μετά από μια δημιουργία σταυρόλεξου, μπορείτε να το λύσετε εισάγοντας γράμματα στα κελιά. Εάν χρειάζεστε, μπορείτε να διαβάσετε μια οδηγία.

Crossword Labs

[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Project Management
Concepts



Edit

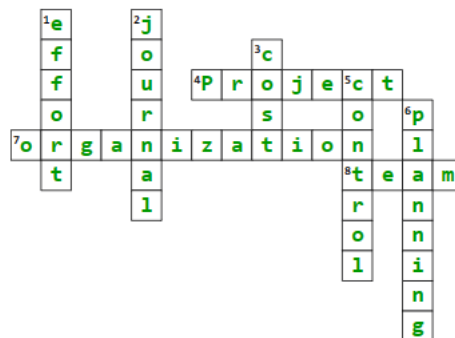
Share

Focus Mode



Print

[Instructions](#) | [Embed](#)



Across

- ✓4. a temporary initiative that is agreed, planned, and executed to achieve a specific goal.
- ✓7. an organized group of people with a particular purpose.
- ✓8. a group of people.

Down

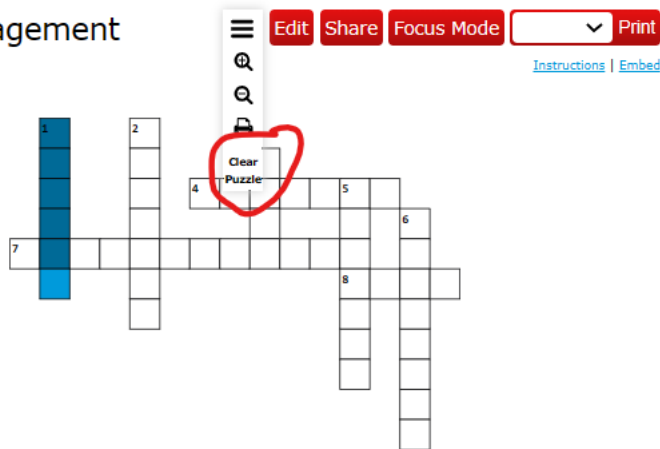
- ✓1. the amount of labor needed to complete a task.
- ✓2. aims to shape new thinking around the management of projects and other temporary organizations by publishing researches.
- ✓3. the total funds needed to complete the project or work that consists of a Direct Cost and Indirect Cost.
- ✓5. a function of management which helps to check errors in order to take corrective actions.
- ✓6. the development of a course of action to pursue goals or objectives.

Μπορείτε να ξεκινήσετε από την αρχή επιλέγοντας "Εκκαθάριση παζλ".

Crossword Labs

[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Project Management Concepts



Across

1. a temporary initiative that is agreed, planned, and executed to achieve a specific goal.
7. an organized group of people with a particular purpose.
8. a group of people.

Down

1. the amount of labor needed to complete a task.
2. aims to shape new thinking around the management of projects and other temporary organizations by publishing researches.
3. the total funds needed to complete the project or work that consists of a Direct Cost and Indirect Cost.
5. a function of management which helps to check errors in order to take corrective actions.
6. the development of a course of action to pursue goals or objectives.

10.4.18. Παρατηρήσεις σχετικά με την εγγραφή / σύνδεση

Δεν χρειάζεται να εγγραφείτε για να χρησιμοποιήσετε τα Εργαστήρια Σταυρόλεξων. Εάν θέλετε να εγγραφείτε, είναι μια εφάπαξ πληρωμή για μια ισόβια συνδρομή. Σύνδεσμος εγγραφής/σύνδεσης στο Crossword Labs: [Login to Crossword Labs](#).

Crossword Labs

[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Login

Username or Email:

Password:

[Trouble logging in?](#)

Become a Crossword Labs Member

It's \$9.95 for a **lifetime** membership, and you get:

- A dashboard to keep track of all your crossword puzzles
- The answer key to any crossword
- Privacy control [\[?\]](#)
- A public list of all your public crosswords (ex: [crosswordlabs.com/1](#))
- A complimentary lifetime membership to WordsearchLabs.com
- The satisfaction of knowing you helped keep Crossword Labs free (and without ads) for everyone else

10.4.19. Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα

Πλεονεκτήματα: Τα σταυρόλεξα νικούν τα βιντεοπαιχνίδια στον υπολογιστή επιβραδύνοντας την απώλεια μνήμης. Τα πλεονεκτήματα, ωστόσο, είναι πολλά: αυξημένο λεξιλόγιο, μεγαλύτερη γνώση, βελτίωση της συγκέντρωσης και της πνευματικής οξύτητας, για να αναφέρουμε μερικά.

Μειονεκτήματα: ένα σταυρόλεξο μπορεί εύκολα να γίνει εμμονή.

10.4.20. Προσβασιμότητα

Το CrosswordsLabs θα πρέπει να λειτουργεί καλά με προγράμματα ανάγνωσης οθόνης. Εάν αντιμετωπίσετε προβλήματα ή θέλετε να προτείνετε βελτιώσεις, στείλτε email.

10.4.21. Tests

- a) Είναι δυνατή η δημιουργία διαφορετικών διατάξεων ενός σταυρόλεξου; (Answ: Ναι).
- b) Είναι δυνατόν να ξεκινήσετε από την αρχή ένα παζλ; (Answ: Ναι).

10.4.22. Χρήσιμοι πόροι

[Free, Online Crossword Puzzle Maker - Crossword Labs](#)

<https://crosswordlabs.com/view/project-management-concepts>

[Crossword puzzles beat computer video games in slowing memory loss: Study finds adults with mild cognitive decline assigned puzzles showed less brain shrinkage, better daily functioning -- ScienceDaily](#)

[What are the disadvantages of playing crossword? - Quora](#)

[About Crossword Labs](#)