

Εκπαιδευτικό υλικό της ενότητας Παιχνιδοποίησης (Gamification)

Περιεχόμενα

1. Σχολιασμός	4
1.1. Εκπαιδευτικό υλικό Kahoot	4
1.1.1. Σχετικά	4
1.1.2. Χαρακτηριστικά	4
1.1.3. Ενσωματώσεις	4
1.1.4. Άσκηση αριθ. 1. Εγγραφή	4
1.1.5. Άσκηση αριθ. 2. Σύνδεση	5
1.1.6. Άσκηση αριθ. 3. Δημιουργήστε ένα κουίζ Kahoot	5
1.1.7. Άσκηση αριθ. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας	6
1.1.8. Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα	7
1.1.9. Προσβασιμότητα	7
1.1.1. Τεστ	8
1.1.2. Χρήσιμοι πόροι	8
1.2. Mentimeter	8
1.2.1. Σχετικά	8
1.2.2. Χαρακτηριστικά	8
1.2.3. Ενσωματώσεις	8
1.2.4. Άσκηση αριθ. 1. Εγγραφή	8
1.2.5. Άσκηση αριθ. 2. Σύνδεση	8
1.2.6. Άσκηση αριθ. 3. Δημιουργία παρουσίασης	8
1.2.7. Άσκηση αριθ. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας	11
1.2.8. Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα	12
1.2.9. Προσβασιμότητα	12
1.2.10. Τεστ	14
1.2.11. Χρήσιμοι πόροι	14
1.3. Quizlet	14
1.3.1. Σχετικά	15
1.3.2. Χαρακτηριστικά	15
1.3.3. Ενσωματώσεις	15
1.3.4. Άσκηση αριθ. 1. Εγγραφή	15
1.3.5. Άσκηση αριθ. 2. Σύνδεση	16
1.3.6. Άσκηση αριθ. 3. Δημιουργία τάξης	16
1.3.7. Άσκηση αριθ. 4. Δημιουργία περιεχομένου μελέτης	17
1.3.8. Άσκηση αριθ. 5. Δοκιμάστε το περιεχόμενο της μελέτης σας	18
1.3.9. Άσκηση αριθ. 6. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας	19
1.3.10. Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα	20
1.3.11. Προσβασιμότητα	21

1.3.12. Τεστ	21
1.3.13. Χρήσιμοι πόροι	21
1.4. Mindmap Canva	21
1.4.1. Σχετικά	21
1.4.2. Χαρακτηριστικά	21
1.4.3. Ενσωματώσεις	21
1.4.4. Άσκηση αριθ. 1. Εγγραφή	21
1.4.5. Άσκηση αριθ. 2. Σύνδεση	24
1.4.6. Άσκηση αριθ. 3. Δημιουργία σχεδίου	24
1.4.7. Άσκηση αριθ. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας	26
1.4.8. Πλεονεκτήματα, μειονεκτήματα	28
1.4.9. Προσβασιμότητα	28
1.4.10. Τεστ	29
1.4.11. Χρήσιμοι πόροι	29
1.5. Crosswordlabs	29
1.5.1. Σχετικά	29
1.5.2. Χαρακτηριστικά	29
1.5.3. Ενσωματώσεις	29
1.5.4. Άσκηση αριθ. 1. Δημιουργία σταυρόλεξου	29
1.5.5. Άσκηση αριθ. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας	31
1.5.6. Άσκηση αριθ. 2. Λύστε ένα σταυρόλεξο	32
1.5.7. Παρατηρήσεις σχετικά με την εγγραφή/ σύνδεση	33
1.5.8. Πλεονεκτήματα, μειονεκτήματα	34
1.5.9. Προσβασιμότητα	34
1.5.10. Τεστ	34
1.5.11. Χρήσιμοι πόροι	34

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: τεστ 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. Σχετικά με την εφαρμογή

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 στοχεύει 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: Slider importer, Διαφάνειες, Βιβλιοθήκη εικόνων Premium.

Οι δάσκαλοι Kahoot μπορούν να μοιράζονται και να κατεβάζουν αναφορές.

1.1.3. Ενσωματώσεις

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

1.1.4. Άσκηση Νο. 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.

1.1.5. Άσκηση Νο. 2. Σύνδεση

Μόλις εγγραφείτε, συνδεθείτε στο Kahoot.

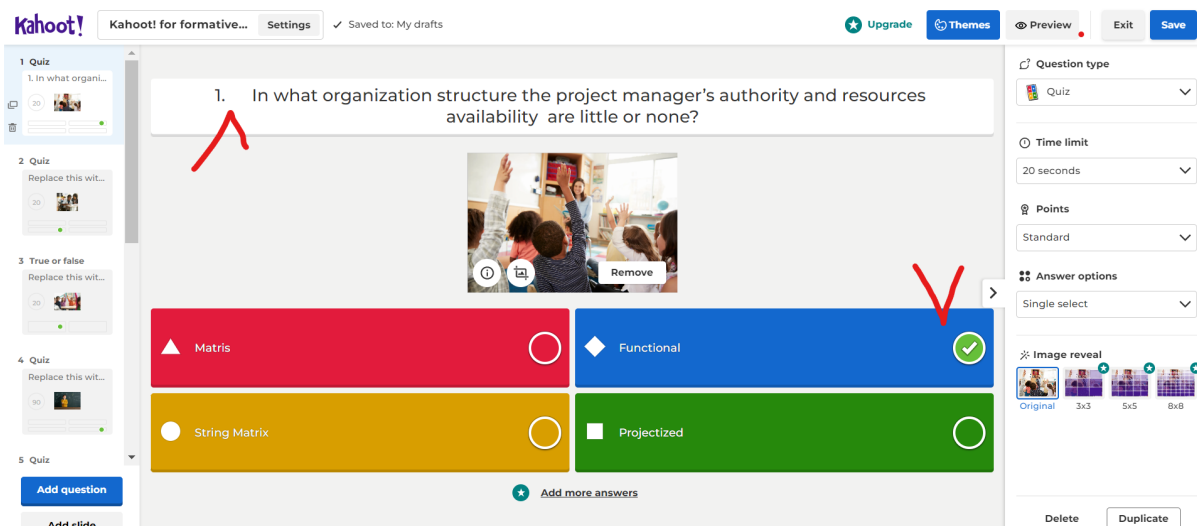
1.1.6. Άσκηση Νο. 3. Δημιουργήστε ένα κουίζ Kahoot

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



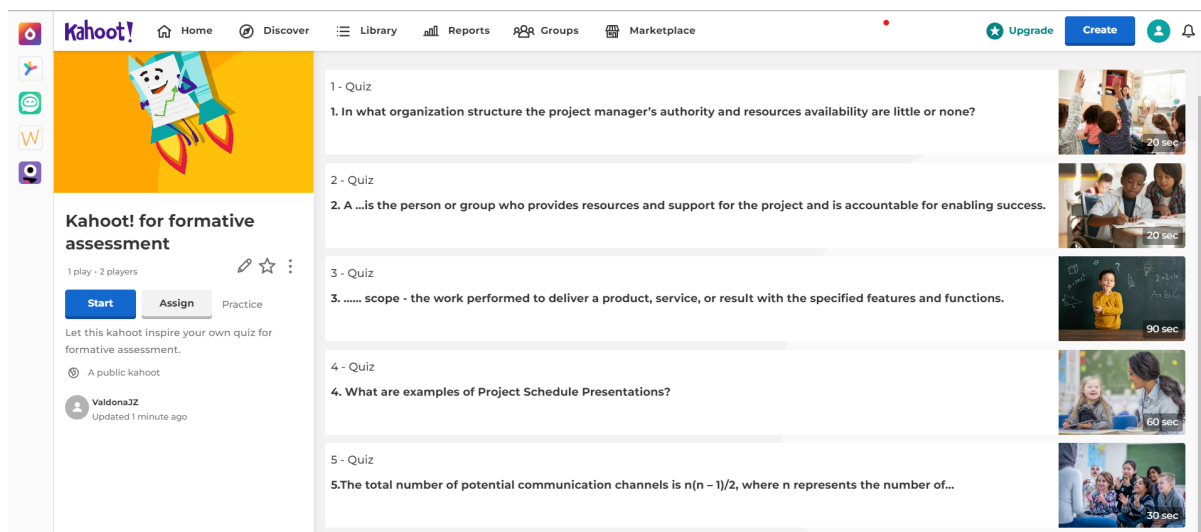
Ας επιλέξουμε το Kahoot! Για διαμορφωτική αξιολόγηση». Στη συνέχεια, προσθέστε μια ερώτηση και 4 πιθανές απαντήσεις. Η απάντηση που σημειώνεται με πράσινη κουκκίδα είναι η σωστή απάντηση. Ας υποθέσουμε ότι δημιουργούμε ένα τεστ για μελέτες διαχείρισης. Το πρώτο ερώτημα θα ήταν: "1. Σε ποια οργανωτική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

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



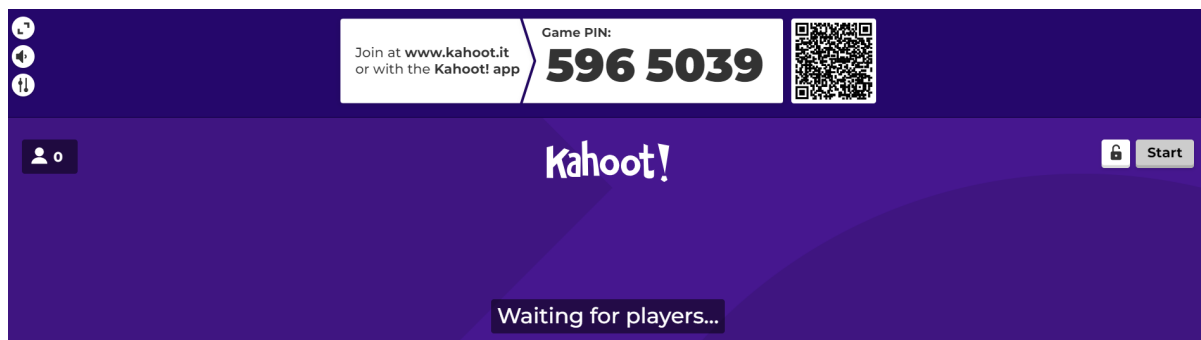
Μπορείτε να προσθέσετε όσες ερωτήσεις χρειάζεστε. Και πατήστε "Προεπισκόπηση". Εάν όλα είναι εντάξει, πατήστε "Αποθήκευση".

Ακολουθεί παράδειγμα δοκιμής Kahoot 5 ερωτήσεων:



1.1.7. Άσκηση Νο. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας

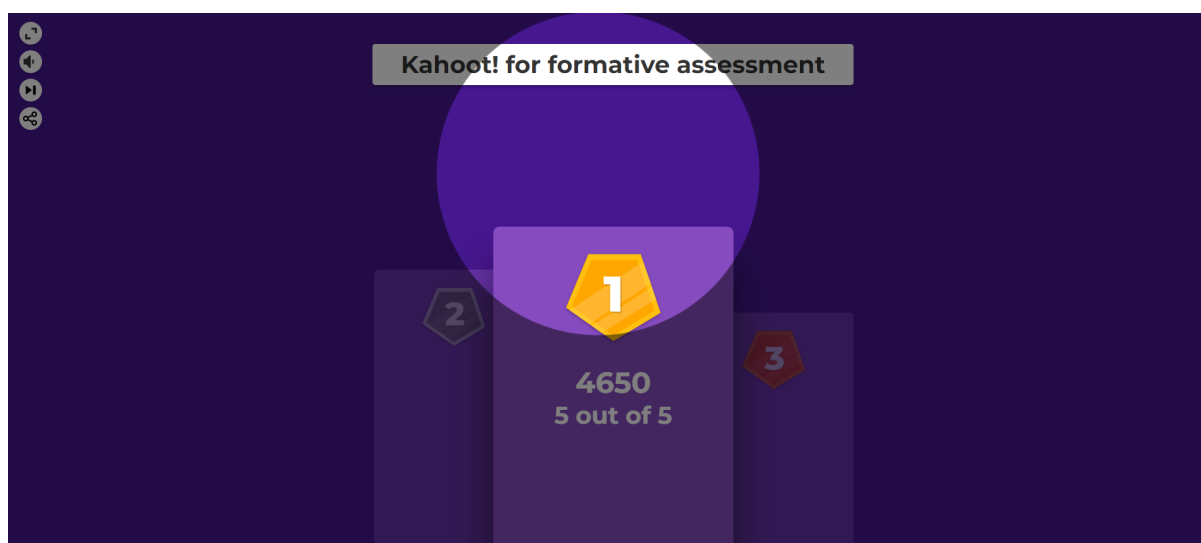
Μόλις αποθηκεύσετε το Kahoot σας, μπορείτε να το δοκιμάσετε, να παίξετε με τους μαθητές σας και να το μοιραστείτε με άλλους. Πατήστε "Αναπαραγωγή τώρα". Στη συνέχεια, επιλέξτε "Εναρξη". Ας επιλέξουμε "Κλασική λειτουργία". Στη συνέχεια, θα δημιουργηθεί ένας κωδικός παιχνιδιού. Μοιραστείτε τον κωδικό με 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 σύνδεσμο. Εναλλακτικά, χρησιμοποιήστε την εφαρμογή ανάγνωσης κωδικών QR για να δημιουργήσετε έναν σύνδεσμο προς τη δοκιμή του τεστ Kahoot.

Ο μαθητής πρέπει να εισάγει το "Ψευδώνυμο" του στον ιστότοπο 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.



1.1.8. Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα

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 μαθητών, 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.

1.1.9. Προσβασιμότητα

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

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

1.1.1. Τεστ

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

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

1.1.2. Χρήσιμοι πόροι

[Καχούτ! Πρότυπα, οδηγοί και άλλοι πόροι](#)

[Καχούτ! Γλωσσάριο | Καχούτ! Κέντρο αξιοπιστίας](#)

[Kahoot Τι είναι: χαρακτηριστικά, πλεονεκτήματα, μειονεκτήματα και συχνές ερωτήσεις \(techprevue.com\)](#)

[Μήπως Kahoot! πληρούν τα πρότυπα προσβασιμότητας; – Κέντρο βοήθειας και υποστήριξης](#)

1.2. Mentimeter

1.2.1. Σχετικά με το Mentimeter

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

1.2.2. 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!

1.2.3. Ολοκληρώσεις

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

1.2.4. Άσκηση Νο. 1. Εγγραφή

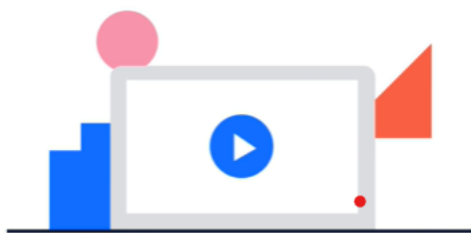
Μεταβείτε στο λογισμικό [διαδραστικής παρουσίασης Mentimeter - Mentimeter](#). Για να χρησιμοποιήσετε το Mentimeter, πρέπει να εγγραφείτε. Μπορείτε να επιλέξετε μία από τις τέσσερις επιλογές: εγγραφείτε στο Facebook / Google / SSO ή συμπληρώστε τη φόρμα εγγραφής .

1.2.5. Άσκηση Νο. 2. Σύνδεση

Μόλις εγγραφείτε, συνδεθείτε στο Mentimeter.

1.2.6. Άσκηση Νο. 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.



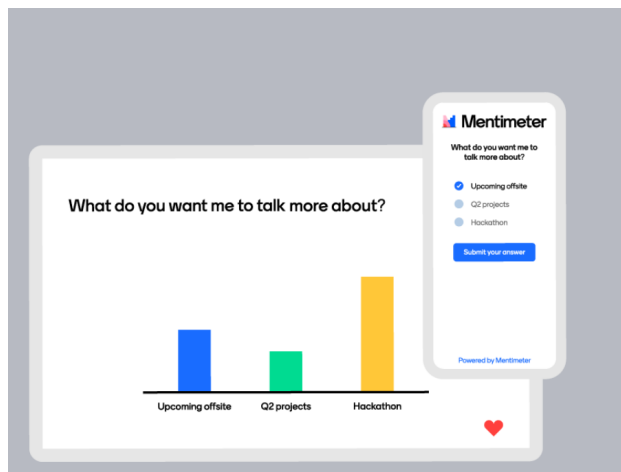
No presentations here yet!

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

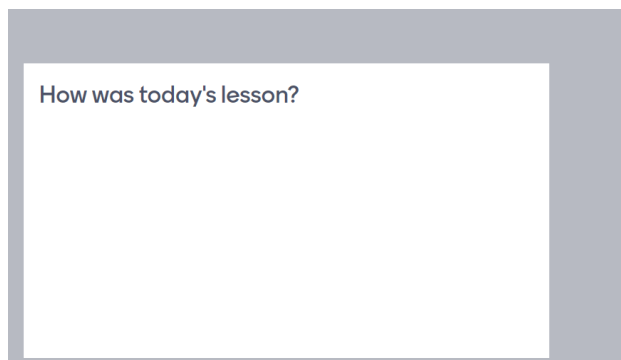
Use the simple presentation builder to get started with your first presentation!

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!

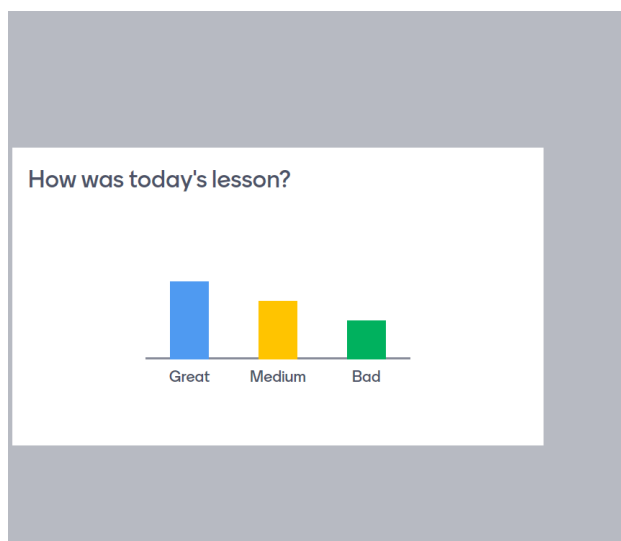
Your question:

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

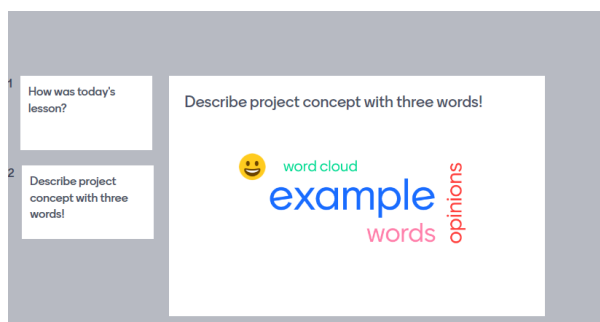
Medium

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 word cloud.



Add a Word Cloud

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

Your question:

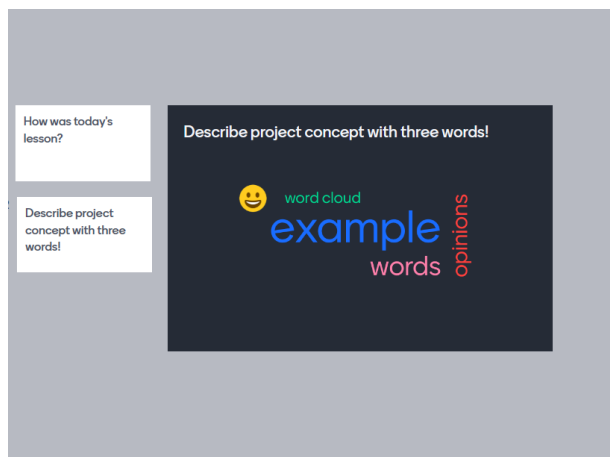
Describe project concept with three words!

 We added some example words to show how it looks!

Continue

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

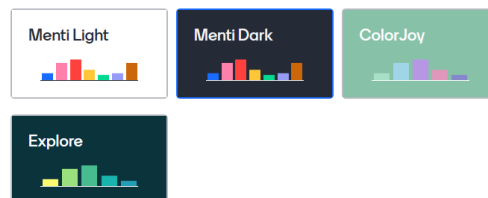
Πατήστε "Συνέχεια" και επιλέξτε ένα θέμα από τις παραλλαγές που παρουσιάζονται:



Choose a theme

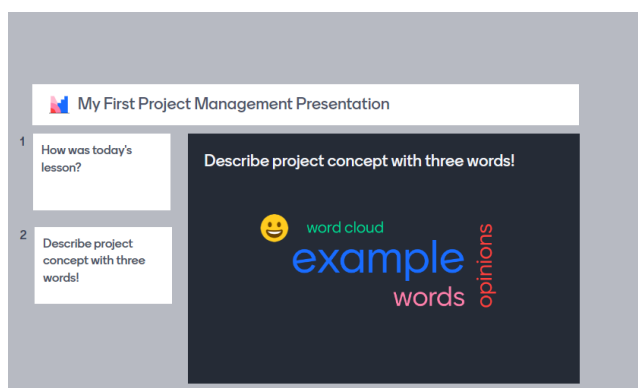
Different events call for different looks - what suits your presentation better?

Choose theme:



Continue

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



Name your presentation

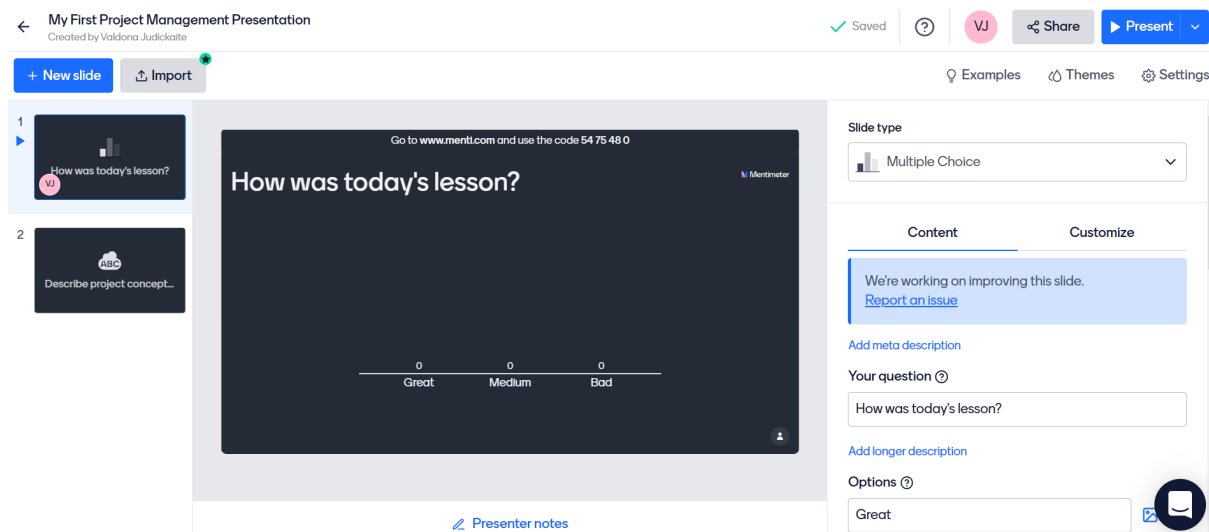
Let's give your presentation a name so that you can find it in your list of presentations.

Enter name:

My First Project Management Presentation

Finish

Τέλος, έχετε την πρώτη σας παρουσίαση Mentimeter.

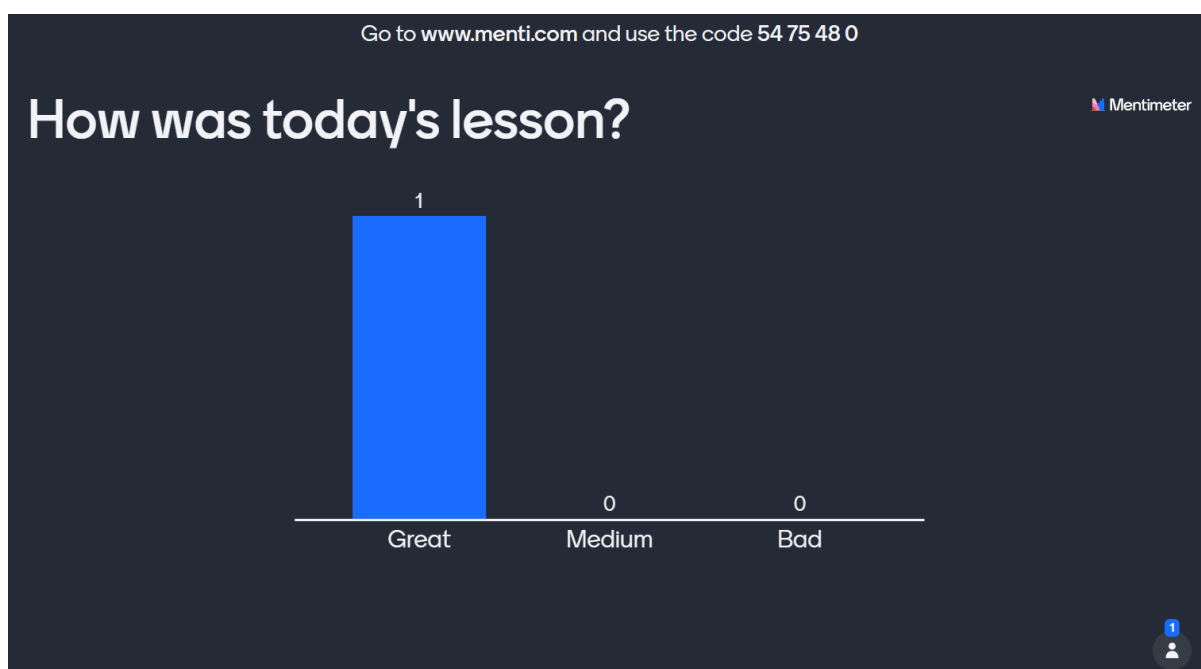


Μπορείτε να το επεξεργαστείτε, να το δοκιμάσετε κάνοντας κλικ στο "Παρουσιάστε το" ή να το μοιραστείτε με τους μαθητές σας κάνοντας κλικ στο "Μοιραστείτε το".

1.2.7. Άσκηση Νο. 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 κωδικός. 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 για την παρουσίαση Mentimeter. Οι μαθητές θα συμμετέχουν 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.



1.2.8. Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα

Πλεονεκτήματα:

Το Mentimeter δίνει σε κάθε μαθητή τη δυνατότητα να ακουστεί και εμποδίζει από το να ακουστούν μόνο οι πιο δυνατοί μαθητές στην τάξη. 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 απρογραμματίστα τεστ, 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.

1.2.9. 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, ώστε 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 μπάρας/γραμμής. 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 "alt text", που περιγράφει το σκοπό της

- εικόνας, έτσι ώστε τα άτομα με προβλήματα όρασης να γνωρίζουν τι προβάλλουν 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 μηνύματός 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 μπορούν να συμμετάσχουν στην παρουσίαση. Είναι ένα πλεονέκτημα να περιγράψετε τις διάφορες επιλογές, όπως το να ακολουθήσουν τη διεύθυνση URL, να σαρώσουν τον κωδικό QR ή να εισάγουν 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 αποσπάται η 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 aria-labels και εναλλακτικό κείμενο alt-text (εάν ο παρουσιαστής έχει παράσχει αυτές τις πληροφορίες) για να κατανοήσει ο χρήστης τη διεπαφή.

1.2.10. Τεστ

- α) Πρέπει οι μαθητές να συνδεθούν για να εισέλθουν στην παρουσίαση του Mentimeter; (Απάντηση: 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; (Απάντηση: τα στατιστικά στοιχεία των απαντήσεων παρουσιάζονται αμέσως στη διαφάνεια ερωτήσεων.).

1.2.11. Χρήσιμοι πόροι

[Δημοσκοπήσεις, Έρευνες & Κουίζ για Σχολείο & Πανεπιστήμιο - Mentimeter](#)

[Κάντε διασκεδαστικές και διαδραστικές παρουσιάσεις \(thebusinessblocks.com\)](https://thebusinessblocks.com)

[Παρουσιάστε με γνώμονα την προσβασιμότητα και την ένταξη | Κέντρο βοήθειας Mentimeter](#)

[12 συμβουλές για να κάνετε την παρουσίασή σας Mentimeter προσβάσιμη σε όλους τους μαθητές - LX στο UTS](#)

1.3. Κουίζλετ (Quizlet)

1.3.1. Σχετικά

Κουίζλετ: Κάντε τα μεγάλα θέματα πιο εύπεπτα με κάρτες flash και τεστ πρακτικής. Η έρευνα δείχνει ότι το τεστ στον εαυτό σας με κάρτες flash είναι πιο αποτελεσματικό από την επανάληψη των σημειώσεών σας. Βρείτε υπάρχουσες κάρτες flash που δημιουργήθηκαν από συνομηλίκους και δασκάλους ή δημιουργήστε τις δικές σας σε μια στιγμή.

1.3.2. Χαρακτηριστικά

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

1.3.3. Ενσωματώσεις

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

1.3.4. 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 τη φόρμα εγγραφής. Για ενήλικες είναι δυνατό να επιλέξετε έναν λογαριασμό εκπαιδευτικού. Μετά την εγγραφή, ελέγξτε τα εισερχόμενα μηνύματά σας, θα πρέπει να επιβεβαιώσετε το email.

Sign up **Log in**

 Continue with Google

 Continue with Facebook

OR EMAIL

DATE OF BIRTH

4

September

1970



EMAIL

user@quizlet.com

USERNAME

andrew123

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](#)

Sign up

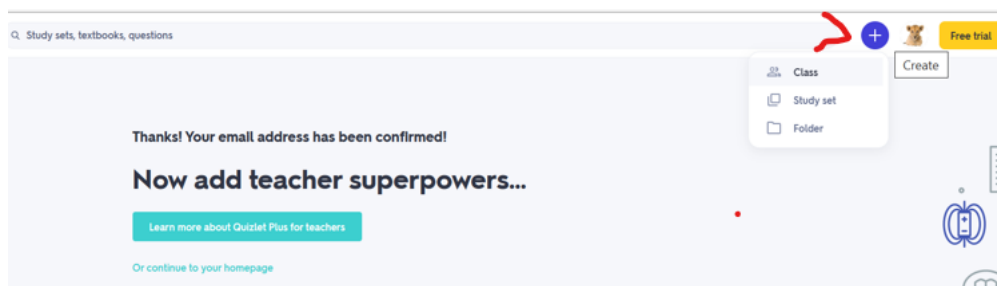
Already have an account? [Log in](#)

1.3.5. Άσκηση Νο. 2. Σύνδεση

Μόλις εγγραφείτε, συνδεθείτε στο Quizlet.

1.3.6. Άσκηση Νο. 3. Δημιουργία τάξης

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



Γράψτε 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

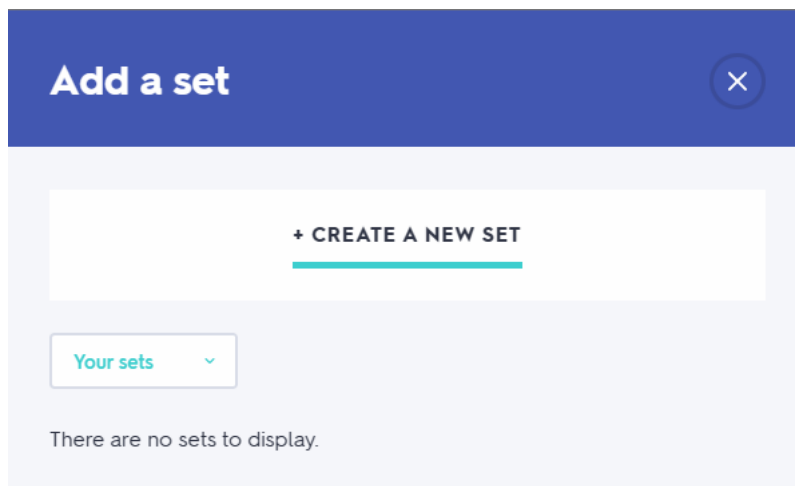
 0 sets

 1 member

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

1.3.7. Άσκηση Νο. 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 κάποιο.



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".

Create a new study set
Saved 2 terms just now > Create

Project management main concepts ✓
TITLE

Project management main concepts ✓
DESCRIPTION

[+ Import from Word, Excel, Google Docs, etc.](#) Visible to everyone [Change](#) Only editable by me [Change](#)

Add an annotated diagram
Drag and drop any image or [choose an image](#).

1	
Project scope	Project scope - the work performed to deliver a product, service, or result with the specified features and functions.
TERM	DEFINITION
ENGLISH	ENGLISH

[Add multiple choice options](#)

1.3.8. Άσκηση Νο. 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

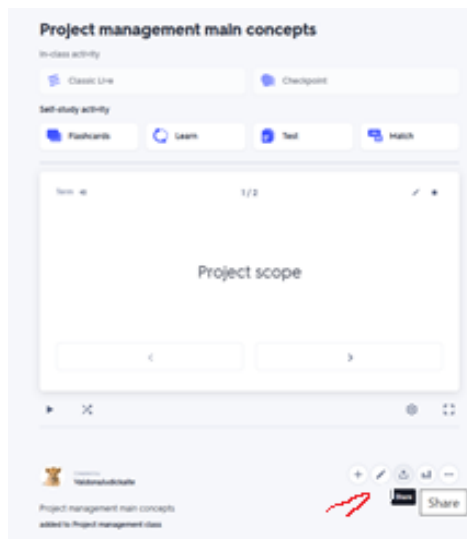


Project scope



1.3.9. Άσκηση Νο. 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".



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/_cq1t7g?x=1jqt&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 πρόδό 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 



1.3.10. 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 διαφημίσεις στο Quizlet μπορεί να αποσπάσουν την προσοχή των μαθητών. Οι μαθητές θα μπορούσαν να μάθουν λανθασμένες πληροφορίες. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Quizlet για να αντιγράψουν/κλέψουν.

1.3.11. 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 διαφύγουν από τη σελίδα. Η εφαρμογή υποστηρίζει επίσης δυναμικό κείμενο. Το Quizlet 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.

1.3.12. Τεστ

α) Ποιες είναι οι τέσσερις κύριες δραστηριότητες περιεχομένου μελέτης στο Quizlet; (Απάντηση: "Flashcards", "Learn", "Test", "Match".).

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

1.3.13. Χρήσιμοι πόροι

[Τα σείτ σας | Κουίζλετ](#)

[Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της χρήσης κουίζλετ στην τάξη σας \(aeseducation.com\)](#)

[Ενσωματώσεις κουίζλετ | GetApp](#)

[Κουίζλετ και χαμηλή όραση - Perkins School for the Blind](#)

1.4. Mindmap Canva

1.4.1. Σχετικά

Δημιουργήστε και εξατομικεύστε σχέδια μαθημάτων, γραφήματα, αφίσες, βίντεο και πολλά άλλα. 100% δωρεάν για εκπαιδευτικούς και μαθητές σε επιλέξιμα σχολεία.

1.4.2. Χαρακτηριστικά

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

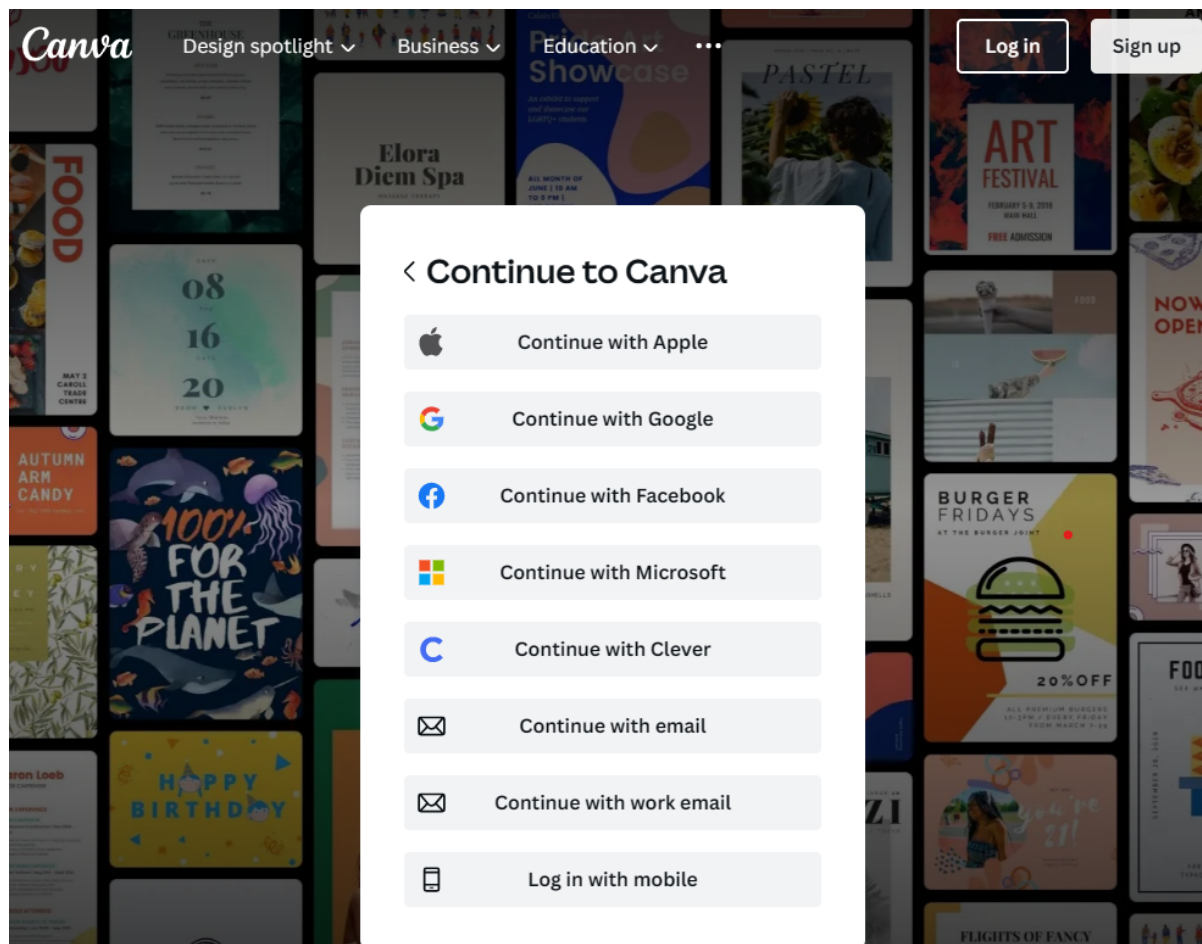
Για μαθητές: επίτευξη προσωπικών και ακαδημαϊκών στόχων χρησιμοποιώντας δημιουργικά, ελκυστικά εργαλεία. Η ανάπτυξη κριτικών δεξιοτήτων σχεδιασμού, δεδομένων και επικοινωνίας δεν ήταν ποτέ ευκολότερη.

1.4.3. Ενσωματώσεις

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

1.4.4. Άσκηση No. 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 εισερχόμενα μηνύματά 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



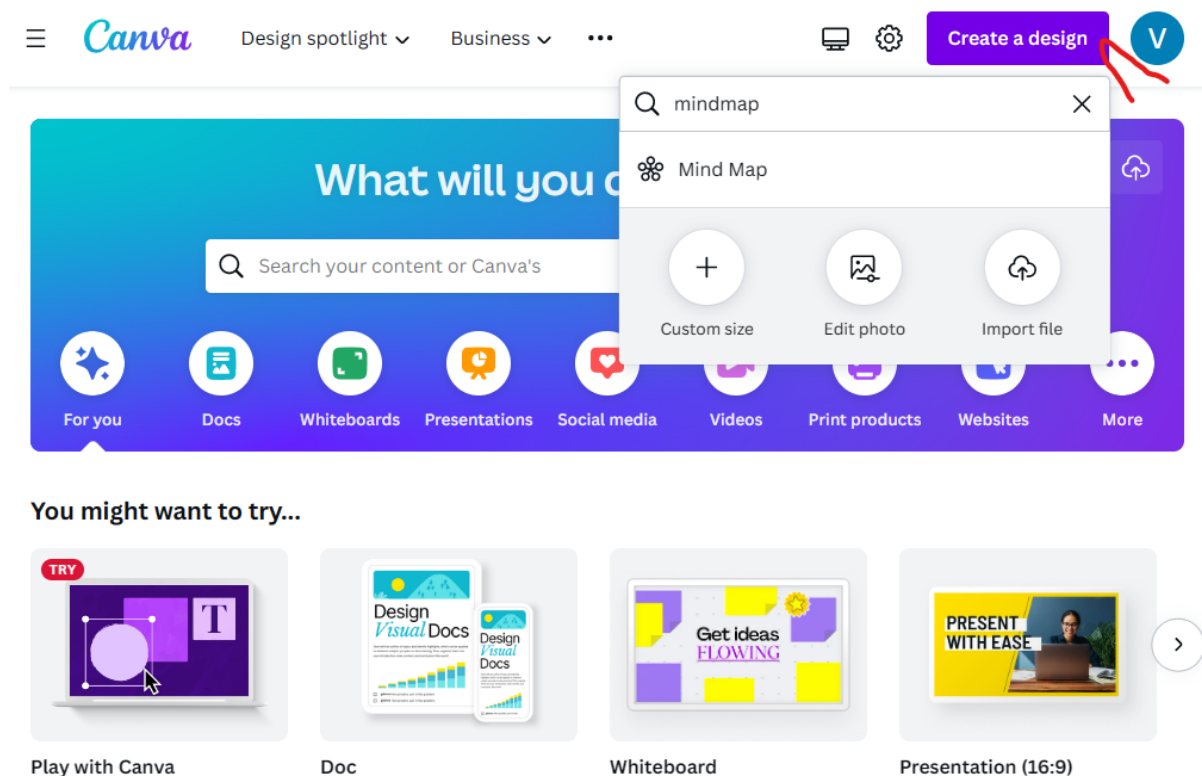
- ✓ Access your team's shared designs from one place, whenever needed
- ✓ Keep your branding consistent with shared colour combinations and fonts
- ✓ Provide feedback on designs directly—no more emailing back and forth

1.4.5. Άσκηση Νο. 2. Σύνδεση

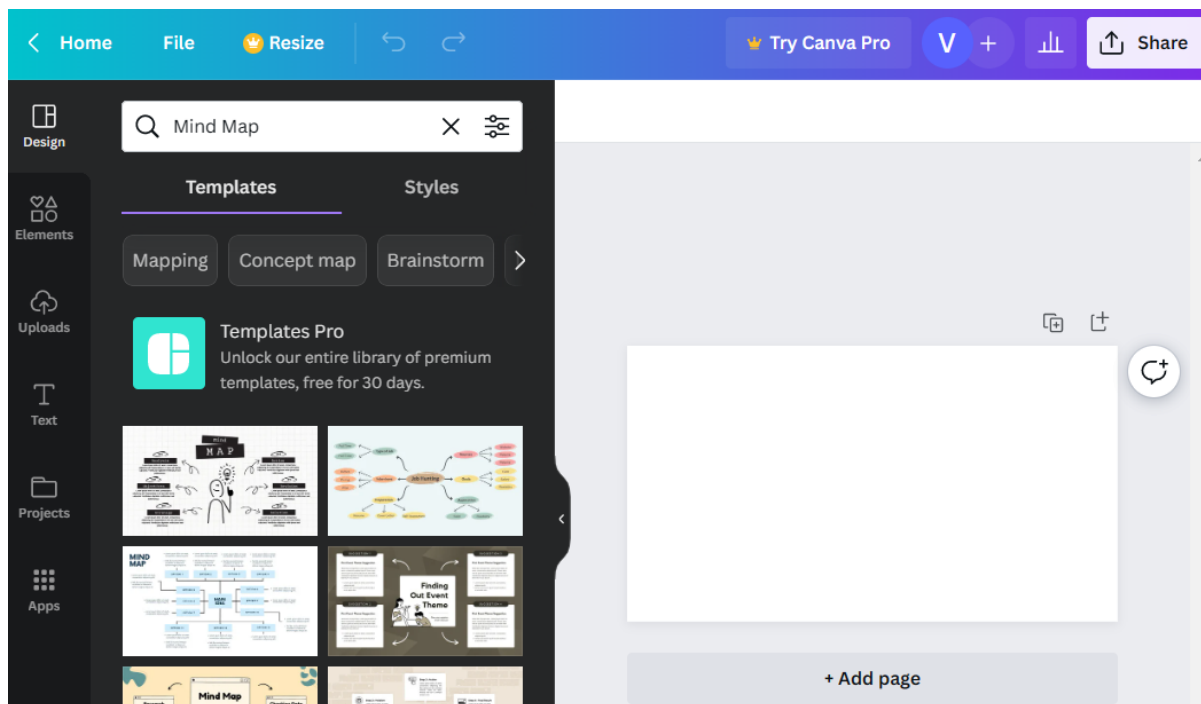
Μόλις εγγραφείτε, είστε ήδη συνδεδεμένοι στο Canva. Εάν έχετε λογαριασμό, μπορείτε να συνδεθείτε χωρίς εγγραφή.

1.4.6. Άσκηση Νο. 3. Δημιουργία σχεδίου

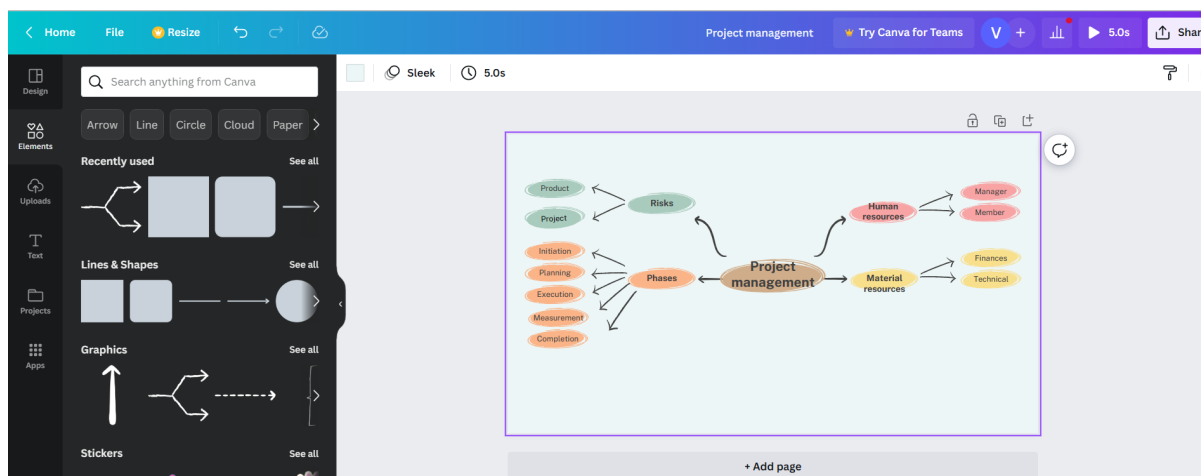
Μπορείτε να δημιουργήσετε διάφορα σχέδια με το Canva. Εάν θέλετε να δημιουργήσετε έναν νοητικό χάρτη (mindmap), κάντε κλικ στην επιλογή "Δημιουργία σχεδίου" και πληκτρολογήστε "mind map".



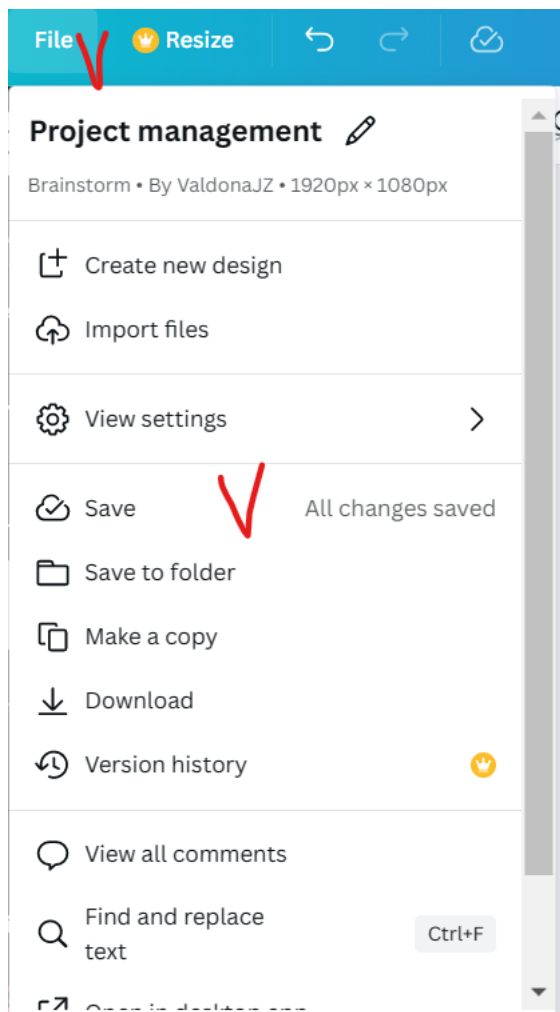
Δημιουργήστε έναν πρώτο mind map με ένα πρότυπο. Μπορείτε να το επιλέξετε από τα αριστερά.



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

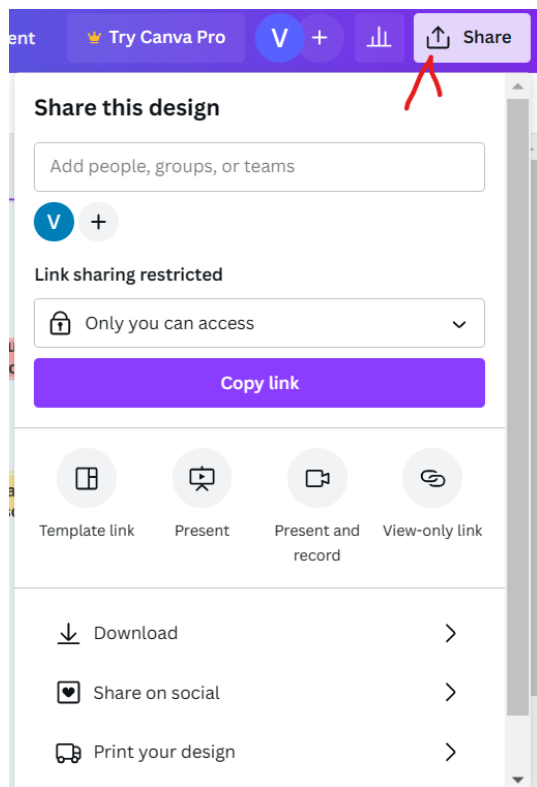


Μπορείτε να αποθηκεύσετε το mind map έγγραφό σας



1.4.7. Άσκηση Νο. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας

Αφού αποθηκεύσετε το mindmap, μπορείτε να τον μοιραστείτε αντιγράφοντας έναν σύνδεσμο ή και με άλλους τρόπους.



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

Share this design

steikiene.irma@gmail.com

✕

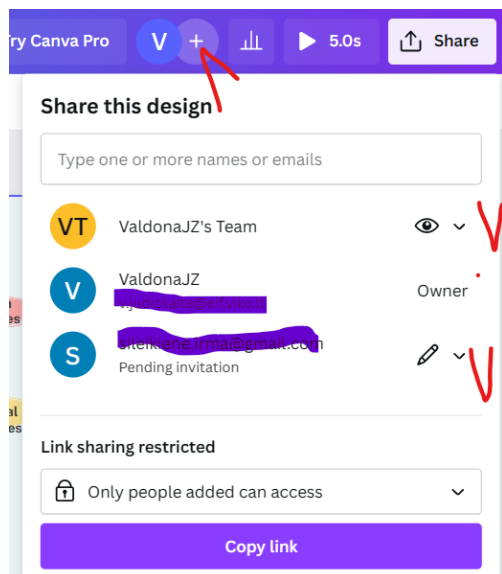
Edit ▾

Add message (optional)

0/1000

Send

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



1.4.8. Πλεονεκτήματα, 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 αισθητική στα σχέδιά σας χωρίς να πρέπει να πάρετε σχεδιαστή. Χρήση φωτογραφίας αποθεμάτων. Πρόσβαση ομάδας.

Μειονεκτήματα: γενικό στυλ Canva. Περιορισμός του αριθμού των προτύπων (templates). 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 στο Canva.

1.4.9. 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.

1. Συντομεύσεις πληκτρολογίου. Δείτε [τις συντομεύσεις πληκτρολογίου](#) που θα σας βοηθήσουν να σχεδιάσετε στη συσκευή σας.
2. 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.

3. 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 (που υπάρχει προφορική ομιλία) και ήχου στο Canva.
4. 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.
5. Χρησιμοποιήστε εναλλακτικό κείμενο. Περιγράψτε τις εικόνες και τα στοιχεία σας [χρησιμοποιώντας εναλλακτικό κείμενο](#). Αυτό επιτρέπει σε άτομα με οπτικές ή γνωστικές διαταραχές/δυσκολίες να βιώσουν/καταλάβουν τα σχέδιά σας.
6. 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.
7. 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.

1.4.10. Τεστ

- 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).

1.4.11.Χρήσιμοι πόροι

[Αρχική - Canva](#)

[10 Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του Canva \(linkedin.com\)](#)

[Λειτουργίες προσβασιμότητας Canva - Κέντρο βοήθειας Canva](#)

1.5. Crosswordlabs

1.5.1. Σχετικά

Το Crossword Labs φτιάχτηκε 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.

1.5.2. Χαρακτηριστικά

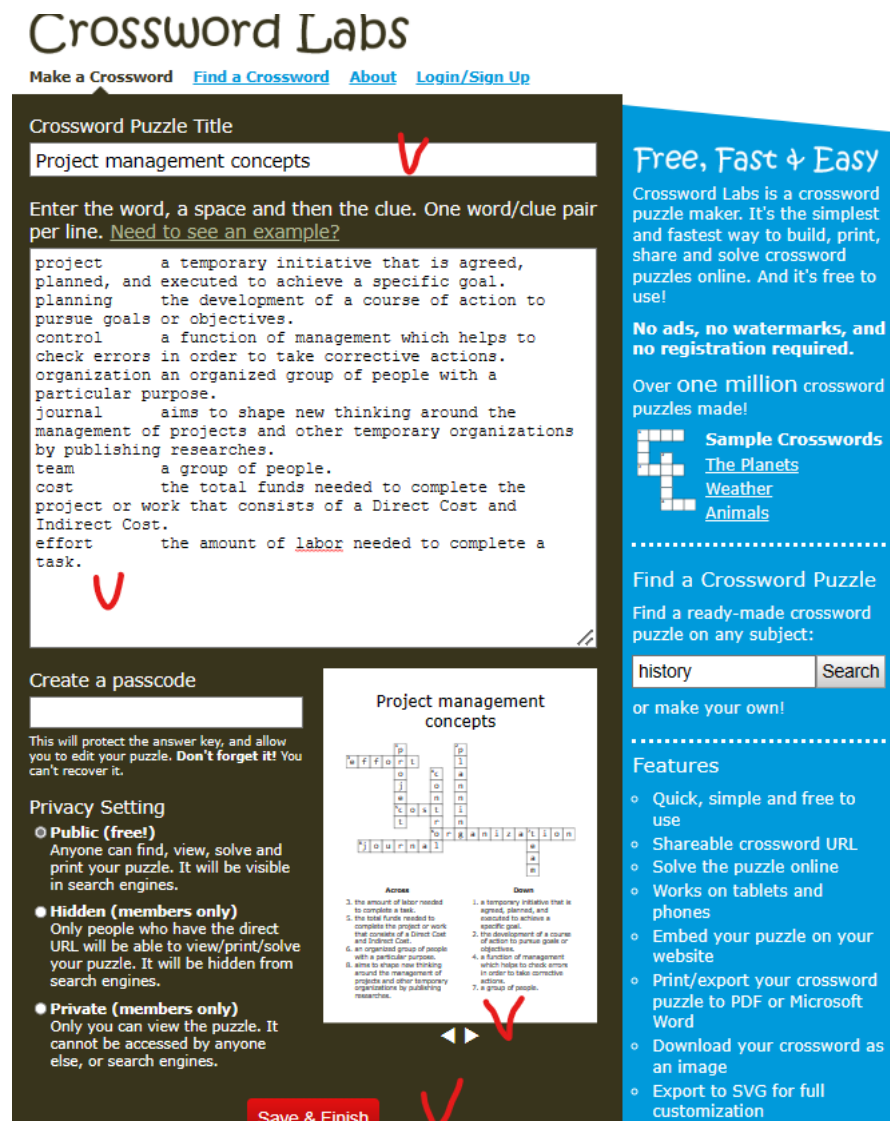
Με τα Εργαστήρια Σταυρόλεξων μπορείτε να δημιουργήσετε και να εκτυπώσετε ένα πλήρες σταυρόλεξο στα Εργαστήρια Σταυρόλεξων δωρεάν (ένας λογαριασμός επί πληρωμή είναι προαιρετικός). Το Crossword Labs δεν έχει διαφημίσεις, watermarks και δεν απαιτείται εγγραφή.

1.5.3. Ενσωματώσεις

URL σταυρόλεξου με δυνατότητα κοινής χρήσης

1.5.4. 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 <u>labor</u> 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. ✓

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.

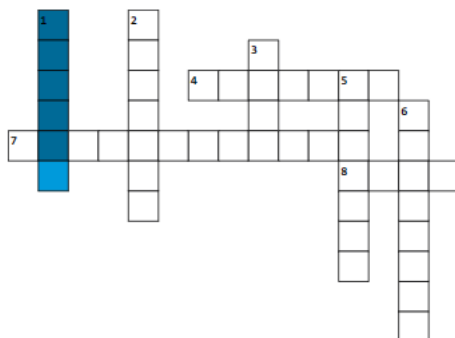
Crossword Labs

[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.

1.5.5. Άσκηση Νο. 4. Μοιραστείτε με τους μαθητές σας

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

Close

Share This Crossword Puzzle

URL

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

Focus Mode URL

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

Embed Code

`<iframe width="500" height="500" style="background-color: #f0f0f0;" src="https://crosswordlabs.com/embed/project-management-concepts" ></iframe>` [Copy](#)

Ο σύνδεσμος παζλ είναι
<https://crosswordlabs.com/view/project-management-concepts>

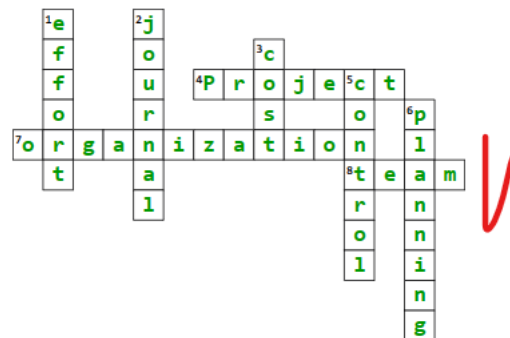
1.5.6. Άσκηση Νο. 2. Λύστε ένα σταυρόλεξο

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

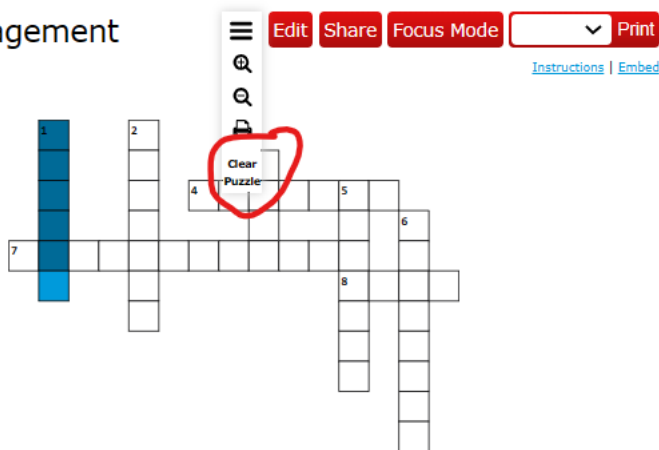


Funded by
the European Union

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.

1.5.7. Παρατηρήσεις σχετικά με την εγγραφή / σύνδεση

Δεν χρειάζεται να εγγραφείτε για να χρησιμοποιήσετε το Crossword Labs. Εάν θέλετε να εγγραφείτε, είναι μια μόνο πληρωμή για μια συνδρομή που έχει διάρκεια για ολόκληρη την ζωή σας.



Funded by
the European Union

Crossword Labs

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

Login

Username or Email:

Password:

Login

[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

Sign Up

1.5.8. Πλεονεκτήματα, μειονεκτήματα

Πλεονεκτήματα: Τα σταυρόλεξα υπερνικούν 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 μόνο μερικά από αυτά.

Μειονεκτήματα: ένα σταυρόλεξο μπορεί εύκολα να γίνει εμμονή.

1.5.9. Προσβασιμότητα

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

1.5.10. Τεστ

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

1.5.11. Χρήσιμοι πόροι

[Δωρεάν, Online Crossword Puzzle Maker - Εργαστήρια σταυρόλεξων](#)

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

[Τα σταυρόλεξα νικούν τα βιντεοπαιχνίδια στον υπολογιστή επιβραδύνοντας την απώλεια μνήμης: Μελέτη διαπιστώνει ότι οι ενήλικες με ήπια γνωστική εξασθένηση παρουσίασαν λιγότερη συρρίκνωση του εγκεφάλου, καλύτερη καθημερινή λειτουργία - ScienceDaily](#)

[Ποια είναι τα μειονεκτήματα του να παίζεις σταυρόλεξο; - Quora](#)

[Σχετικά με το Crossword Labs](#)