



<https://ctl.unit.uoi.gr>

Διαδραστικό εργαλείο παρουσιάσεων Mentimeter

Γεώργιος Γούτας

Εξωτερικός Συνεργάτης στο ΚΕΔΙΜΑ του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων



Το έργο με τίτλο "Γραφείο Υποστήριξης Διδασκαλίας και Μάθησης Πανεπιστημίου Ιωαννίνων"
με κωδικό MIS 5162379, συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ένωση.





Οι πληροφορίες που περιέχονται στην παρουσίαση μπορεί να περιλαμβάνουν απόψεις οι οποίες δεν απηχούν κατ' ανάγκη τις απόψεις του ΚΕΔΙΜΑ του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων. Οι σύνδεσμοι προς άλλους ιστότοπους παρέχονται για τη διευκόλυνση των χρηστών και δεν συνεπάγονται την έγκριση του περιεχομένου τους ή την προτροπή χρήσης προϊόντος ή υπηρεσίας συνδεδεμένου φορέα/οργανισμού. Οι εν λόγω εξωτερικές πηγές πληροφόρησης πρέπει να θεωρείται ότι δεν ελέγχονται από το ΚΕΔΙΜΑ του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων. Ο/Η συντάκτης της παρουσίασης βεβαιώνει ότι η παρουσίαση είναι αποτέλεσμα προσωπικής ενασχόλησης και έχει γίνει η απαραίτητη αναφορά στην εργασία (και τα δικαιώματα) τρίτων, όπου κάτι τέτοιο ήταν απαραίτητο, σύμφωνα με τους κανόνες της ακαδημαϊκής δεοντολογίας και επιστημονικής τεχνογραφίας.



<https://ctl.unit.uoi.gr>

Web 2.0

- Τα ψηφιακά μέσα λόγω των δυνατοτήτων τους σε πολυμεσικότητα, προσαρμοστικότητα, μη γραμμικότητα και διαδραστικότητα, ενεργοποιούν και ενισχύουν τους μαθητές μέσω της πραγματοποίησης γνωστικά ενεργών ασκήσεων (Prasse et. al., 2008).
- Η εκπαιδευτική δυνατότητα του Web 2.0, ενισχύεται ιδιαίτερα λόγω της έντονης και πολύπλευρης ενίσχυσης των δυνατοτήτων επικοινωνίας και διάδρασης μεταξύ των χρηστών του Διαδικτύου (Anderson, 2007) σε σχέση με τις δυνατότητες του Web 1.0, όπου αντίθετα υπήρχε στατική παρουσίαση πληροφοριών.



Web 2.0

- Το Web 2.0 δεν αποτελεί βέβαια κάποιο νέο τεχνολογικό πρότυπο αφού βασίζεται στο υπάρχον παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών, εφαρμόζει όμως νέες δυναμικές τεχνολογίες οι οποίες ανοίγουν προοπτικές για προηγμένες μορφές διάδρασης (Σοφός κ.συν., 2023).
- Οι χρήστες εκτός από το να τοποθετήσουν περιεχόμενα στο διαδίκτυο, έχουν την δυνατότητα να εργαστούν από κοινού πάνω στα περιεχόμενα, να αλληλεπιδρούν με αυτά και να επικοινωνούν μεταξύ τους διαμέσου αυτών (Σοφός & Κρον, 2010).
- Ο ενήλικας μαθαίνει καλύτερα όταν είναι ενεργό μέλος της εκπαιδευτικής διαδικασίας και ανήκει στην ομάδα (Γιαννούλας, 2023).



Παιχνιδοποίηση

- Ο όρος «παιχνιδοποίηση» αναφέρεται στη χρήση χαρακτηριστικών παιχνιδιού σε δραστηριότητες που δεν σχετίζονται με το παιχνίδι, με στόχο την εξεύρεση λύσεων μέσω της αλλαγής της συμπεριφοράς των χρηστών, καθώς και την αύξηση της συμμετοχικότητας (Σοφός κ. συν., 2023).
- Η παιχνιδοποίηση οδηγεί σε μεταφορά γνώσης έως και τέσσερις φορές περισσότερο και η συγκράτηση της γνώσης έως και δέκα φορές περισσότερο σε σχέση με παραδοσιακές μεθόδους (Wankel et al., 2010).
- Η παιχνιδοποίηση οδηγεί τους χρήστες σε καταστάσεις κοινωνικής απόκρισης (π.χ. αισθήματα συμπάθειας, θυμού) μέσω της διάδρασης που υλοποιείται (Fogg, 2002).
- Η χρήση παιχνιδιών δημιουργεί έναν πιο αποτελεσματικό τρόπο παρακίνησης των εκπαιδευομένων και στοχεύει στο να συνδυάσει το εγγενές με το εξωγενές κίνητρο, προκειμένου να ενισχύσει την αφοσίωση και τη συμμετοχή του εκπαιδευομένου καθώς βάσει των εγγενών κινήτρων το υποκείμενο αποφασίζει εάν θα εκτελέσει μια ενέργεια ενώ βάσει των εξωγενών κινήτρων το υποκείμενο καθοδηγείται να εκτελέσει μια ενέργεια (Σοφός κ.συν, 2023)



Παιχνιδοποίηση στο mentimeter

- Το mentimeter χρησιμοποιεί εργαλεία παιχνιδοποίησης της μάθησης:
 - Χρονόμετρο
 - Κουίζ
 - πόντοι κ.α.




Παρουσίαση του mentimeter

Το mentimeter είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο δημιουργίας διαδραστικών παρουσιάσεων και μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη δια ζώσης ή την εξ αποστάσεως διδασκαλία. Ενδεικτικές χρήσεις είναι οι εξής:


- για την καταγραφή των προϋπαρχουσών αντιλήψεων/γνώσεων των φοιτητών/τριων
- αφορμή για τη διενέργεια εισαγωγικής συζήτησης
- για την αξιολόγηση των γνώσεων
- για ανατροφοδότηση και πιθανή τροποποίηση της διδασκαλίας
- για την ενεργοποίηση των φοιτητών/τριων
- για την αύξηση της συμμετοχής (ανωνυμία)





Εγγραφή στο mentimeter

 **Mentimeter**

Create a free account

 Sign up with Google

 Sign up with Facebook

 Sign up with Microsoft

or using email

First and last name

Please fill in this field!
Your email address

Choose a password

At least 8 characters

By signing up you accept our [terms of use](#) and [policies](#).

Already have an account? [Log in](#)
[Sign up with SSO](#)



Δημιουργία νέας παρουσίασης

The screenshot shows the Menti presentation creation interface. On the left is a sidebar with navigation options: Home, WORKSPACE, GEORGIOS's team's presentations (marked with a star), Shared templates (marked with a star), PRIVATE, and My presentations (highlighted in blue). Below the sidebar, there is a 'Free monthly limit' section showing 0/50 participants, a 'Resets November 21st' note, and an 'Upgrade' button. At the bottom of the sidebar are 'Integrations NEW', 'Templates', 'Menti Academy' (with an external link icon), and 'Trash'. The main content area features a light blue header 'Get started with a template', followed by 'My presentations' with '+ New presentation' and '+ New folder' buttons. Below this is a 'Presentations' section containing a preview of a slide with the text 'What are you hoping to get out of this session?' and 'Waiting for responses...'. Under the preview, the title 'Εκπαίδευση ενηλίκων' and 'Edited 1 minute ago' are visible.



Δυνατότητες διαφανειών

The screenshot displays a presentation software interface with the following elements:

- Top Bar:** Includes a back arrow, the text "Untitled Presentation", and buttons for "Share" and "Present".
- Left Panel:** Contains a "New slide" button and an "Import" button.
- Central Panel:** A large white area with the text "Click New slide to add your first slide." and a small question mark icon in the bottom right corner.
- Right Panel:** A vertical sidebar with icons for "Content", "Design", "Interactivity", and "Templates".
- Pop-up Menu:** A menu titled "Popular question types" and "Content slides" is open on the left side of the central panel. It lists various options such as "Multiple Choice", "Word Cloud", "Open Ended", "Scales", "Ranking", "Q&A", "Select Answer", "Type Answer", "Heading", "Paragraph", "Bullets", "Image", "Video", "BIG", "Quote", "Number", and "Instructions".



Περίπτωση διαφάνειας πολλαπλής επιλογής

Untitled Presentation

Join at menti.com use code 13 64 56 8

Multiple Choice

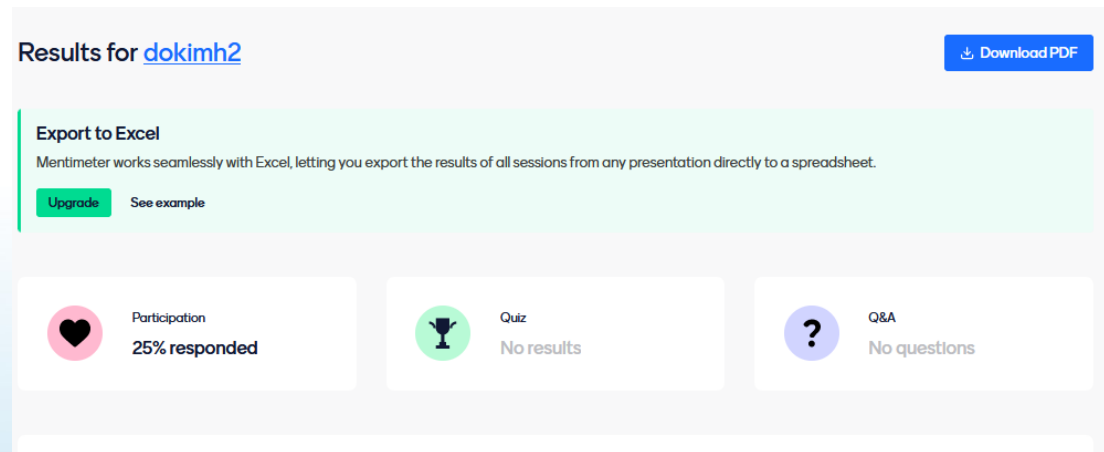
0 0 0

Option 1 Option 2 Option 3

Presenter notes



Εξαγωγή απαντήσεων



Συμμετοχή φοιτητών/τριων

Share

Participants

Editors

Results

Enable participation

Anyone with the link, voting code, or QR code can join and interact with your Menti.



Invite link

<https://www.menti.com/alyhwnsz9zov>

Copy

QR code

Add participants to your Menti via QR code

Download

Access code expiration

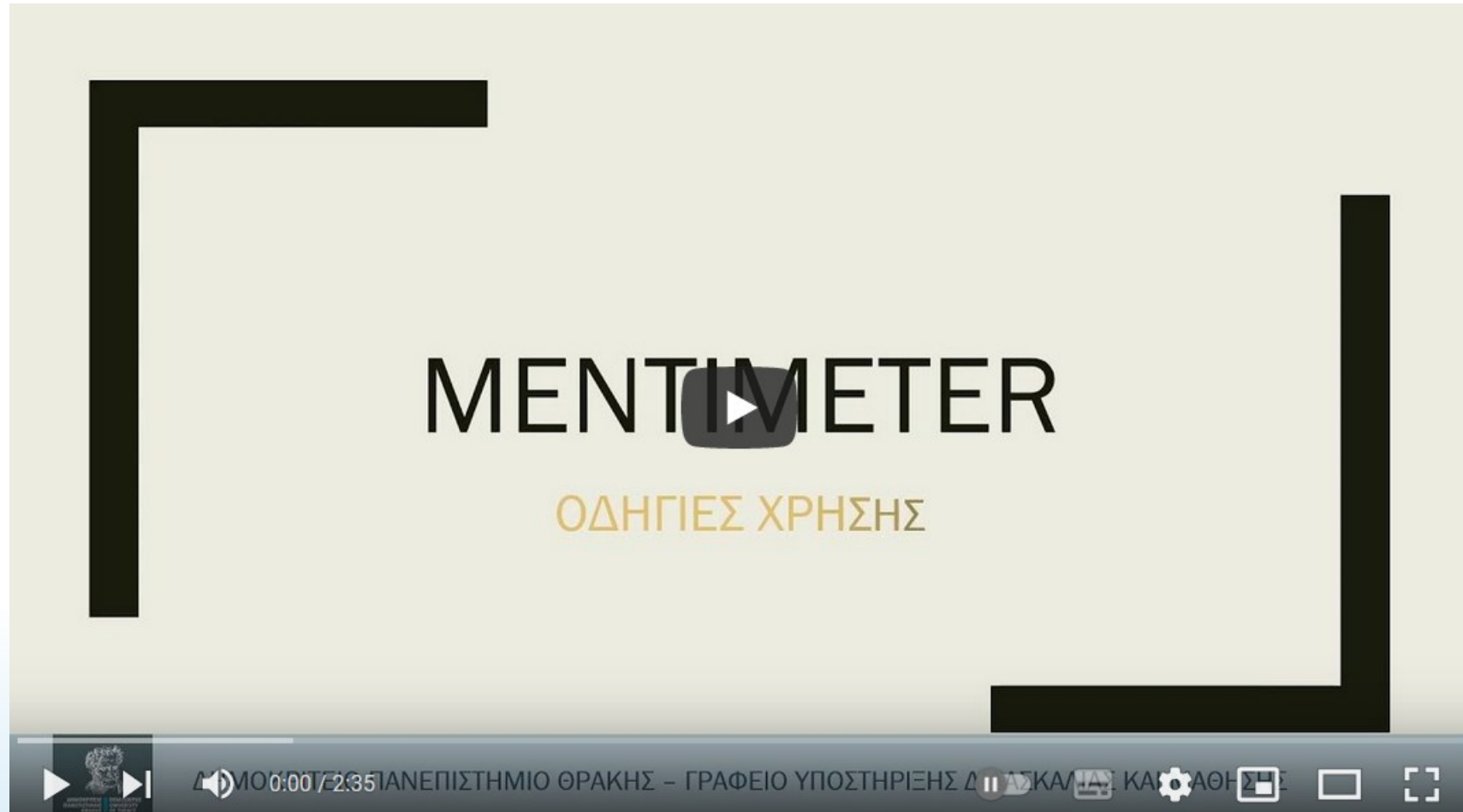
Choose how long the code for your Menti is active.
The code 3792 8501 expires in 2 days.

2 days



<https://ctl.unit.uoi.gr>

Βίντεο για το Mentimeter (ΓΡΑΔΙΜ ΔΠΘ)



Βιβλιογραφία

- Γιαννούλας, Α. (2023). *Από τη διά ζώσης εκπαίδευση με ψηφιακά εργαλεία στην εξ αποστάσεως: Από τη θεωρία στην πράξη* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-126>
- Σοφός, Α., & Kron, F. (2010). *Αποδοτική Διδασκαλία με τη Χρήση Μέσων. Από τα προσωπικά και πρωτογενή στα τεταρτογενή και ψηφιακά Μέσα*. Γρηγόρης.
- Σοφός, Α., Κώστας, Α., Παράσχου, Β., Σπανός, Δ., Γιασιράνης, Σ., Τζόρτζογλου, Φ., & Βρατσάλη, Ν. (2023). *Σχεδιασμοί Εκπαιδευτικού Υλικού και Τεχνολογίες για την Ψηφιακή Εκπαίδευση* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-170>
- Anderson, P. (2007). What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education. *JISC Technology and Standards Watch report, Feb. 2007*. <http://www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b.pdf>
- Fogg, B., J. (2002). *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers
- Prasse, D., Schaumburg, H., Müller, C. & Blömeke S. (2008). Medienintegration in Unterricht und Schule. Bedingungen und Prozesse. In J. Buer & C. Wagner, *Qualität von Schule. Ein kritisches Handbuch* (pp. 47-449). Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.
- Wankel, C., Marovich, M. & Stanaityte, J. (2010). *Cutting-edge Social media Approaches to business Education: Teaching with LinkedIn, Facebook, Twitter, Second Life and Blogs*. North Carolina: Information Age Publishing
- Weidenmann, B. (2001). Veränderungen des Lernens durch neue Medien. In J. Oelkers (Hrsg), *Zukunftsfragen der Bildung* (pp. 167-179). Weinheim und Basel: Beltz.





<https://ctl.unit.uoi.gr>

Το έργο με τίτλο "Γραφείο Υποστήριξης Διδασκαλίας και Μάθησης Πανεπιστημίου Ιωαννίνων" με κωδικό MIS 5162379, συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) μέσω του Επιχειρησιακού Προγράμματος "Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση".



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

