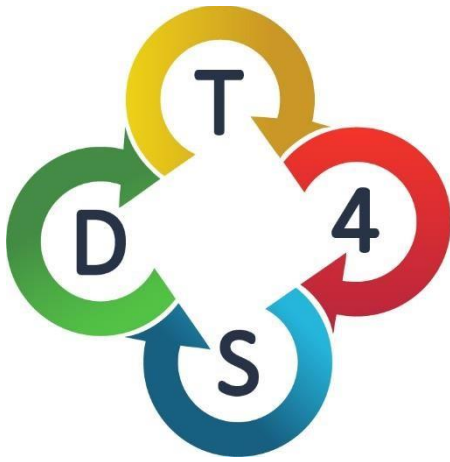




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY

Design Thinking for Sustainability Education

2019-1-TR01-KA201-076710

4. DT4S Platform User Manual

Olivier Heidmann

Sotiris Evangelou

Hariklia Tsalapatas

Kostas Katsimedes





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DESIGN THINKING
FOR SUSTAINABILITY



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	2
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	3
Σχετικές πληροφορίες	8
Τα πρώτα βήματα στην πλατφόρμα	9
Δραστηριότητες	15
Μαθήματα	21
Προφίλ Χρήστη	33
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1: Παρουσίαση του συστήματος ανταλλαγής μηνυμάτων Whiteboard	35
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2: Παρουσίαση των εργαλείων προσβασιμότητας	41
Πίνακας εικόνων	43



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



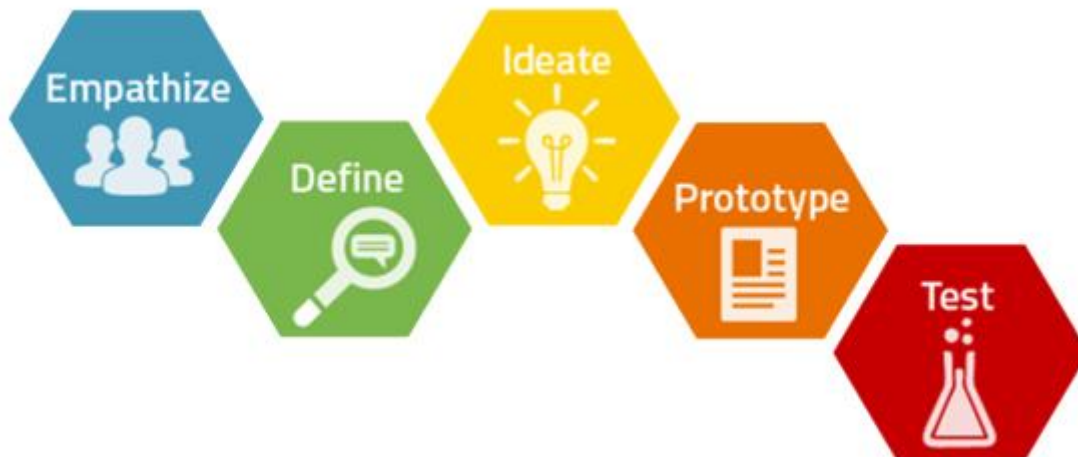
ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το έργο DT4S στοχεύει στην οικοδόμηση δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων, ικανότητας συνεργασίας και ικανότητας ενσωμάτωσης γνώσεων μεταξύ των μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, ηλικίας 12-16 ετών για την προετοιμασία τους να συμμετάσχουν ενεργά στη βιώσιμη ανάπτυξη και τις επιχειρηματικές πρακτικές στο μέλλον ως νέοι επαγγελματίες.

Η πλατφόρμα DT4S έχει σχεδιαστεί για να αναπαράγει όσο το δυνατόν πιστότερα τη διαδικασία και τις μεθόδους Σχεδιαστικής Σκέψης και να βοηθά τους χρήστες να αλληλεπιδρούν και να ανταλλάσσουν πληροφορίες υπό την επίβλεψη ενός δασκάλου που θα τους καθοδηγήσει. Το DT4S στοχεύει στη μείωση του σημαντικού γενικού κόστους που συνεπάγεται η προετοιμασία και η χρήση μιας μεθοδολογίας Σχεδιαστικής Σκέψης, τοποθετώντας όσο το δυνατόν περισσότερο τη διαδικασία στο διαδίκτυο και προσφέροντας ένα μέρος για εύκολη ανταλλαγή και επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο ή ασύγχρονα σχετικά με το πρόβλημα που αντιμετωπίζει, χωρίς φόβος μήπως χαθεί κάτι.

Στη Σχεδιαστική Σκέψη, και ως εκ τούτου στο DT4S, οι μαθητές οργανώνονται σε ομάδες και ο δάσκαλος παίζει το ρόλο του διευκολυντή/ενεργοποιητή στη διαδικασία. Στο εξής, οι δάσκαλοι μπορεί να αναφέρονται και ως δάσκαλοι και ως δημιουργοί περιεχομένου και οι μαθητές ως μαθητές ή μέλη της ομάδας. Ο όρος χρήστες μπορεί να αναφέρεται τόσο σε μαθητές όσο και σε εκπαιδευτικούς, ανάλογα με το πλαίσιο.

Η πλατφόρμα DT4S έχει χρησιμοποιηθεί για να δώσει όσο το δυνατόν περισσότερη ελευθερία στον χρήστη και μπορεί να προσπελαστεί από ένα πρόγραμμα περιήγησης ιστού (συνιστάται το Chrome ή οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα περιήγησης που βασίζεται σε αυτό) είτε σε **επιτραπέζιο υπολογιστή** είτε σε **φορητές συσκευές**. Οι χρήστες κινητών έχουν μικρότερη οθόνη και θα μπορούν να εμφανίζουν ελαφρώς λιγότερες πληροφορίες κάθε φορά, αλλά το DT4S είναι απόλυτα συμβατό με φορητές συσκευές.



Εικόνα 1: Η διαδικασία της Σχεδιαστικής Μάθησης

Ο πιο συνηθισμένος τρόπος για να περιγράψετε τη διαδικασία Σχεδιαστικής Σκέψης είναι να χωρίσετε στα πέντε παρακάτω βήματα:

- Ενσυναίσθηση, όπου η ομάδα που εργάζεται για το πρόβλημα προσπαθεί να βρει όσο το δυνατόν περισσότερα για το θέμα που αντιμετωπίζει από τα άτομα που το αντιμετωπίζουν
- Ορισμός, όπου επεξεργάζεται ο πραγματικός ορισμός του προβλήματος. Η φάση του ορισμού μπορεί να δώσει πολύ διαφορετικά αποτελέσματα για το ίδιο ζήτημα που αντιμετωπίζεται από διαφορετικές ομάδες
- Ιδεασμός, όπου η ομάδα αρχίζει να βρίσκει ιδέες για την επίλυση του προβλήματος. Οι ιδέες συζητούνται εκτενώς και τελειοποιούνται
- Δημιουργία πρωτοτύπου, όπου η ομάδα έρχεται με ένα πρωτότυπο της λύσης. Μπορεί να είναι ένα πραγματικό πρωτότυπο ή στο χαρτί
- Δοκιμή, όπου η ομάδα δοκιμάζει το πρωτότυπο στο προβληματικό περιβάλλον και παρακολουθεί τα αποτελέσματά του

Στο πλαίσιο του DT4S, τα προβλήματα με τα οποία εργάζονται οι μαθητές ονομάζονται δραστηριότητες και βρίσκονται στο επίκεντρο του σχεδιασμού της πλατφόρμας.



Εικόνα 2: Δραστηριότητες στο DT4S

Οι δραστηριότητες χωρίζονται σε επίπεδα, τα οποία μπορεί να ταιριάζουν ακριβώς με τον συνηθισμένο ορισμό των 5 βημάτων της Σχεδιαστικής Σκέψης (Ενσυναίσθηση, Ορισμός, Ιδεασμός, Δημιουργία πρωτοτύπου, Δοκιμή) που δίνεται παραπάνω ή μπορεί να ποικίλλουν



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



σε μέγεθος, από 1 έως 15 στοιχεία. Ο δάσκαλος που δημιουργεί τη δραστηριότητα θα ορίσει αυτόν ακριβώς τον αριθμό.

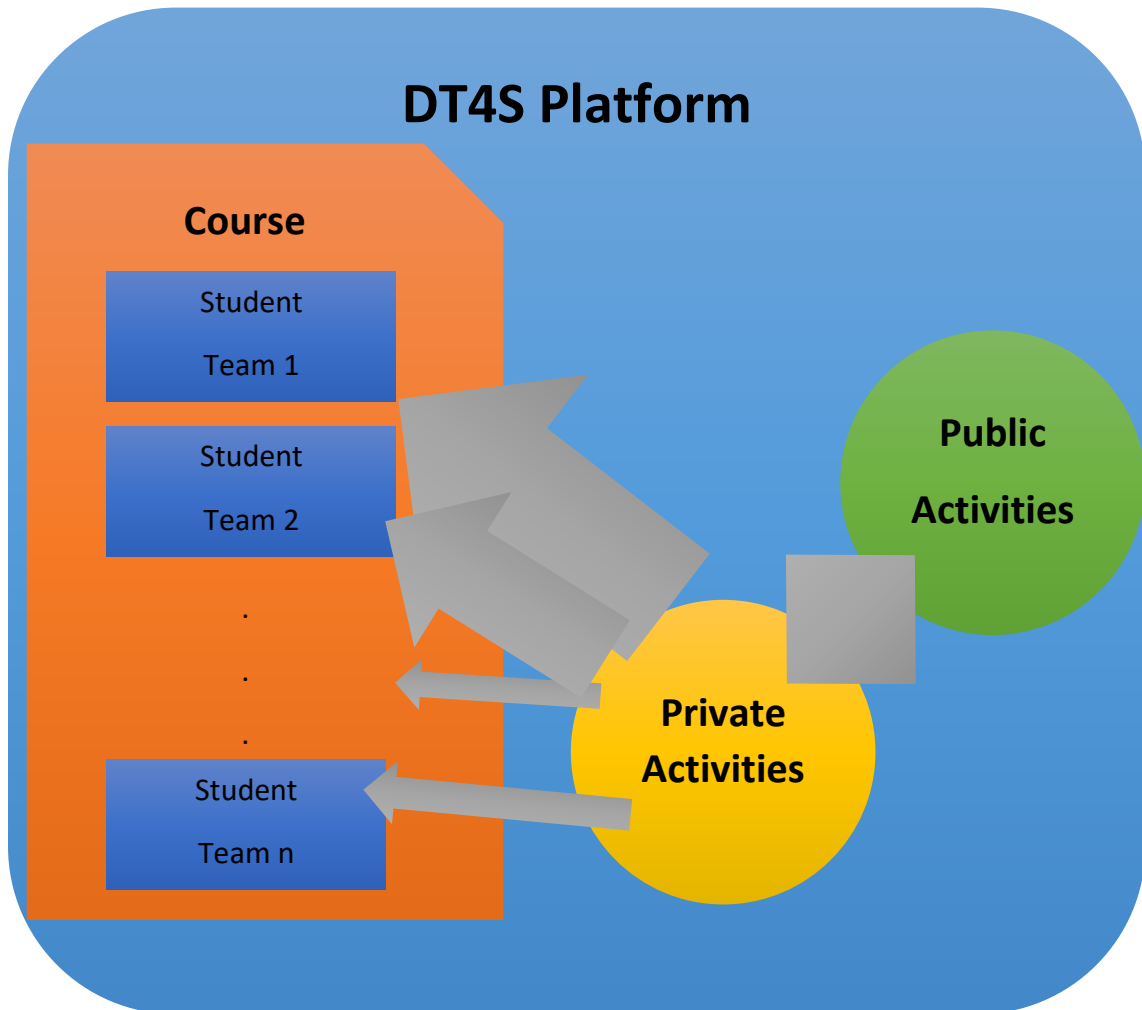
Οι δραστηριότητες αποθηκεύονται σε μια βιβλιοθήκη δραστηριοτήτων που δημιουργείται από τον χρήστη, προσβάσιμη μόνο από αυτόν. Οι δημιουργοί περιεχομένου μπορούν να αποφασίσουν να δημοσιοποιήσουν τις δικές τους δραστηριότητες, πράγμα που σημαίνει ότι θα είναι προσβάσιμες σε οποιονδήποτε έχει λογαριασμό δασκάλου στην πλατφόρμα. Οι δημόσιες δραστηριότητες που θεωρούνται ενδιαφέρουσες από έναν χρήστη μπορούν να αντιγραφούν και να τοποθετηθούν στη δική τους ιδιωτική βιβλιοθήκη, έτοιμη για χρήση.

Οι δραστηριότητες αναπτύσσονται στους μαθητές με την εισαγωγή τους στα **μαθήματα**. Τα μαθήματα είναι λειτουργικά πανομοιότυπα με τις τάξεις και οι δραστηριότητες είναι πανομοιότυπες με ομάδες μαθητών. Ένα μάθημα μπορεί να περιέχει όσες δραστηριότητες χρειάζεται, οι οποίες μπορεί να βασίζονται στις ίδιες ή σε πολύ διαφορετικές δραστηριότητες. Κατά τη δημιουργία ενός μαθήματος, οι δάσκαλοι μπορούν να συμπεριλάβουν όσες ιδιωτικές δραστηριότητες θέλουν στο μάθημά τους, καθεμία από τις οποίες προορίζεται για μια ομάδα μαθητών.

Τα στατιστικά σχετικά με τη δραστηριότητα των μαθητών είναι διαθέσιμες στους καθηγητές για κάθε μάθημά τους.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Στο πλαίσιο μιας τάξης, οι μαθητές εργάζονται ομαδικά σε μια συγκεκριμένη δραστηριότητα. Η δραστηριότητα εμφανίζεται ως μια ξύλινη σανίδα εργασίας από φελλό πάνω στην οποία οι χρήστες μπορούν να γράψουν μια ποικιλία σημειώσεων για επικοινωνία, αρχειοθέτηση ιδεών ή οποιονδήποτε άλλο σκοπό. Αυτές οι σημειώσεις μπορούν να περιέχουν περιεχόμενο πολυμέσων, όπως εμπλουτισμένο κείμενο, βίντεο και φωτογραφίες. Για να επικοινωνήσουν με τον δάσκαλο, οι μαθητές μπορούν να ζητήσουν απευθείας τη βοήθειά τους ή να τους ζητήσουν να επανεξετάσουν το επίπεδο στο οποίο εργάζονται αυτήν τη στιγμή. Οι μαθητές μπορούν επίσης να ζητήσουν τη συμβολή των συμμαθητών τους ζητώντας καταιγισμό ιδεών, ο οποίος επιτρέπει στους άλλους να δουν τη δουλειά τους και να ανταλλάξουν μαζί τους σε μια ειδική ζώνη καταιγισμού ιδεών. Οι μαθητές μπορούν επίσης να επικοινωνούν μεταξύ τους ανά πάσα στιγμή μέσω ενός συστήματος συνομιλίας.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DESIGN THINKING
FOR SUSTAINABILITY



Προκειμένου να διευκολυνθεί η διαχείριση των τάξεων, είναι οι ίδιοι οι μαθητές που εγγράφονται στις τάξεις εισάγοντας έναν μοναδικό κωδικό που τους έχουν δώσει οι δάσκαλοί τους αντί να ζητούν από τον καθηγητή να τους εγγράψει.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Σχετικές πληροφορίες

Το λογισμικό DT4S είναι ένα έργο σε συνεχή εξέλιξη. Αυτό σημαίνει ότι η ηλεκτρονική έκδοση του εργαλείου ενημερώνεται συχνά για να προσθέτει νέες δυνατότητες και να διορθώνει σφάλματα, έως και πολλές φορές την ημέρα. Έτσι, μέχρι να φτάσει το λογισμικό στην πολύ τελική του έκδοση, αυτό το εγχειρίδιο είναι επίσης ένα έργο σε εξέλιξη.

Μπορεί να διαπιστώσετε, για παράδειγμα, ότι υπάρχουν κάποιες αποκλίσεις μεταξύ ορισμένων στιγμιότυπων οθόνης και των πραγματικών εικόνων που περιλαμβάνονται στο εγχειρίδιο ή ίσως ορισμένες δυνατότητες του λογισμικού δεν αναφέρονται λεπτομερώς στο εγχειρίδιο. Μην ανησυχείτε, σημαίνει απλώς ότι πρόκειται να δημοσιευτεί μια νέα έκδοση του εγχειριδίου.

Εάν έχετε οποιαδήποτε ερώτηση, μη διστάσετε να στείλετε ένα email στον κύριο προγραμματιστή σε αυτήν τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ο οποίος θα σας απαντήσει αμέσως: olivier.heidmann@gmail.com.



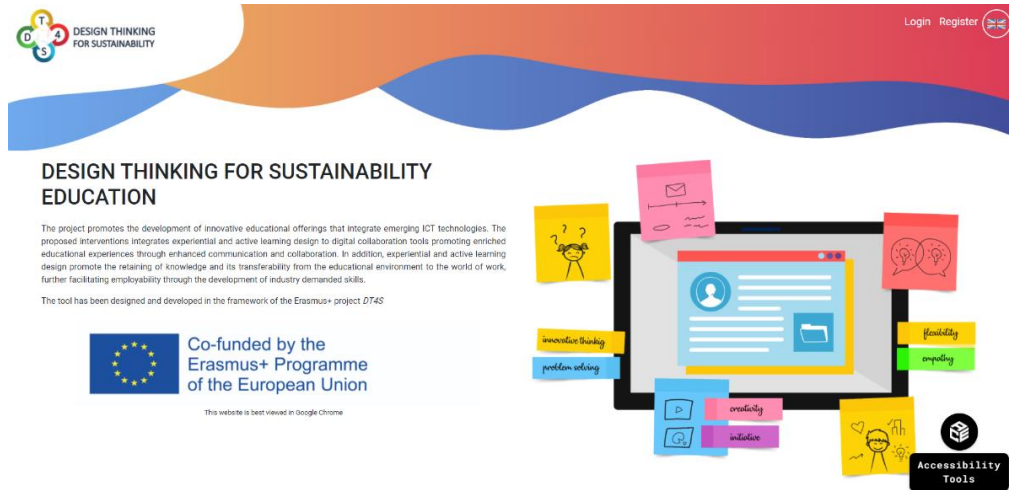
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Τα πρώτα βήματα στην πλατφόρμα

Η πλατφόρμα DT4S είναι διαθέσιμη στην URL: <https://dt4s.e-ce.uth.gr/>

Κατά τη σύνδεση για πρώτη φορά, ο χρήστης καλωσορίζεται με το κύριο μενού.



Εικόνα 4: Κεντρικό μενού

Το εικονίδιο Εργαλεία προσβασιμότητας που μπορείτε να δείτε κάτω δεξιά παρουσιάζεται στο παράρτημα. Στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης, δύο κουμπιά επιτρέπουν στον χρήστη είτε να δημιουργήσει έναν νέο λογαριασμό είτε να συνδεθεί με τα στοιχεία του.

Εικόνα 5: Δημιουργία νέου λογαριασμού



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Κατά τη δημιουργία ενός νέου λογαριασμού, ο χρήστης καλείται να εισαγάγει το Όνομα χρήστη (υποχρεωτικό), έναν κωδικό πρόσβασης (υποχρεωτικό), το Όνομα και το Επώνυμό του (προαιρετικό αλλά συνιστάται ανεπιφύλακτα) και έναν ειδικό κωδικό εάν έχει. Αυτός ο κωδικός τους επιτρέπει να αποκτήσουν πρόσβαση σε έναν τύπο λογαριασμού δασκάλου/δημιουργού περιεχομένου. Για να λάβετε αυτόν τον κωδικό, επικοινωνήστε με τον συγγραφέα του εγχειριδίου στη διεύθυνση olivier.heidmann@gmail.com ή με τον συνεργάτη του έργου που βρίσκεται στη χώρα σας.

Καμία διεύθυνση email δεν θα απαιτείται ούτε θα αποθηκευτεί στους διακομιστές μας. Προσπαθούμε να κάνουμε το αποτύπωμα των χρηστών όσο το δυνατόν μικρότερο, ακολουθώντας τις γενικές οδηγίες GDPR. Όταν δημιουργείται ένας νέος λογαριασμός, ο χρήστης πρέπει επίσης να συμφωνήσει έχοντας διαβάσει την πολιτική απορρήτου της πλατφόρμας.

Privacy Policy

One of our main priorities is the privacy of our visitors. This Privacy Policy document contains types of information that is collected and recorded by DT4S platform and how we use it.

If you have additional questions or require more information about our Privacy Policy, do not hesitate to contact us through email at olivier.heidmann@gmail.com

General Data Protection Regulation (GDPR)

We are a Data Controller of your information.

DT4S legal basis for collecting and using the personal information described in this Privacy Policy depends on the Personal Information we collect and the specific context in which we collect the information:

- DT4S needs to perform a contract with you
- You have given DT4S permission to do so
- Processing your personal information is in DT4S legitimate interests
- DT4S needs to comply with the law

DT4S will retain your personal information only for as long as is necessary for the purposes set out in this Privacy Policy. We will retain and use your information to the extent necessary to comply with our legal obligations, resolve disputes, and enforce our policies.

If you are a resident of the European Economic Area (EEA), you have certain data protection rights. If you wish to be informed what Personal Information we hold about you and if you want it to be removed from our systems, please contact us.

In certain circumstances, you have the following data protection rights:

- The right to access, update or to delete the information we have on you.
- The right of rectification.
- The right to object.
- The right of restriction.
- The right to data portability
- The right to withdraw consent

Log Files

DT4S platform follows a standard procedure of using log files. These files log visitors when they visit websites. All hosting companies do this and a part of hosting services' analytics. The information collected by log files include internet protocol (IP) addresses, browser type, Internet Service Provider (ISP), date and time stamp, referring/exit pages, and possibly the number of clicks. These are not linked to any information that is personally identifiable. The purpose of the information is for analyzing trends, administering the site, tracking users' movement on the website, and gathering detailed user interaction activity with the platform.

Εικόνα 6: Πολιτική απορρήτου DT4S

Αφού δημιουργήσει έναν νέο λογαριασμό ή όταν ο χρήστης έχει ήδη τα στοιχεία του, μεταβαίνει στην οθόνη σύνδεσης.

Μόλις ένας χρήστης δημιουργήσει τον νέο του λογαριασμό, θα λάβει για μοναδική φορά το OTP (Κωδικός πρόσβασης μίας χρήσης). Επειδή δεν αποθηκεύουμε κανένα email στην πλατφόρμα, χρειαζόμαστε έναν τρόπο ώστε οι χρήστες να επαναφέρουν τους κωδικούς πρόσβασης τους εάν τους χάσουν ή τους ξεχάσουν. Το OTP προσφέρει μια εύκολη λύση για αυτό το ζήτημα. **Είναι πολύ σημαντικό να σημειώσετε το OTP**, καθώς αυτός ο κωδικός θα χρειαστεί για την αλλαγή του κωδικού πρόσβασης.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Εικόνα 7: Επιτυχής εγγραφή

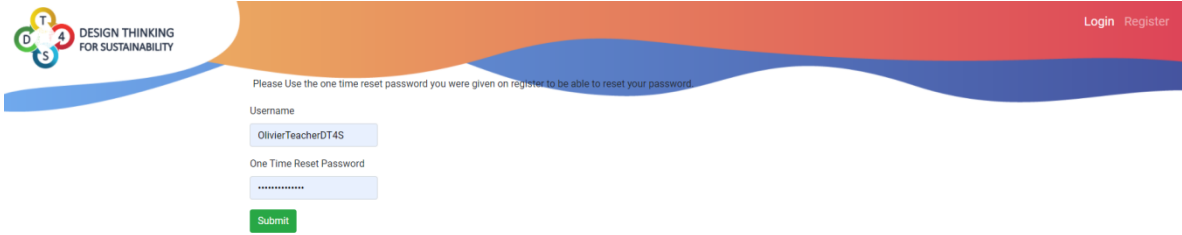
Όταν πραγματοποιείτε είσοδο στην πλατφόρμα, το κουμπί [Login](#) αμέσως ελέγχει τα στοιχεία του χρήστη, ενώ το κουμπί [I forgot my password](#) επιτρέπει στο χρήστη να δημιουργήσει ένα νέο κωδικό πρόσβασης για το λογαριασμό του.

Εικόνα 8: Σύνδεση στο DT4S

Αν ο χρήστης θέλει να αλλάξει τον κωδικό του, τότε θα πρέπει να εισάγει τον κωδικό OTP.

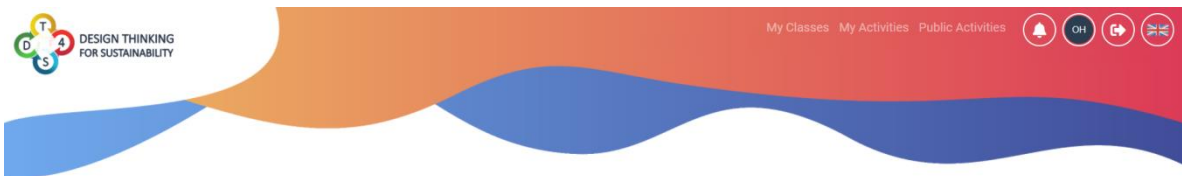


Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Εικόνα 9: Διαδικασία αλλαγής κωδικού πρόσβασης

Μόλις ο χρήστης συνδεθεί στην πλατφόρμα, η επάνω γραμμή μενού αλλάζει για να εμφανίσει πολύ περισσότερες επιλογές.



DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY EDUCATION

The project promotes the development of innovative educational offerings that integrate emerging ICT technologies. The proposed interventions integrate experiential and active learning design to digital collaboration tools promoting enriched educational experiences through enhanced communication and collaboration. In addition, experiential and active learning design promote the retaining of knowledge and its transferability from the educational environment to the world of work, further facilitating employability through the development of industry demanded skills.

The tool has been designed and developed in the framework of the Erasmus+ project DT4S



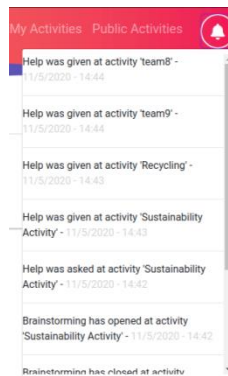
This website is best viewed in Google Chrome



Εικόνα 10: Σύνδεση στην πλατφόρμα

Ας δούμε αναλυτικά όλες τις νέες διαθέσιμες λειτουργίες:

- επιτρέπει τη μετάβαση στην οθόνη που εμφανίζει όλες τις τάξεις. Δείτε παραπάνω για την έννοια των τάξεων και παρακάτω για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με αυτήν την οθόνη.
- επιτρέπει τη μετάβαση στην οθόνη που παραθέτει όλες τις ιδιωτικές δραστηριότητες του χρήστη. Δείτε παραπάνω για την έννοια των ιδιωτικών δραστηριοτήτων και παρακάτω για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με αυτήν την οθόνη. ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΥΣ ΔΑΣΚΑΛΩΝ.
- επιτρέπει τη μετάβαση στην οθόνη που παραθέτει όλες τις δημόσιες δραστηριότητες του χρήστη. Δείτε παραπάνω για την έννοια των δημόσιων δραστηριοτήτων και παρακάτω για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με αυτήν την οθόνη. ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΥΣ ΔΑΣΚΑΛΩΝ.
- επιτρέπει την εμφάνιση όλων των πρόσφατων ειδοποιήσεων από το σύστημα (νέα μαθήματα, συμβάντα στο μάθημα κ.λπ....)



Εικόνα 11: Παράδειγμα συστήματος ειδοποιήσεων

- επιτρέπει την πρόσβαση στην οθόνη προφίλ χρήστη. Δείτε παρακάτω για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με αυτήν την οθόνη. Τα δύο γράμματα στο εικονίδιο (το λογότυπο χρήστη) προέρχονται απευθείας από το πρώτο γράμμα του Ονόματος και του Επωνύμου του χρήστη, επομένως είναι καλό να συμπληρώνετε πάντα αυτά που σημείωσαν κατά την εγγραφή. Το χρώμα του λογότυπου χρήστη υπολογίζεται δυναμικά σύμφωνα με τα γράμματα των αρχικών του ονόματος.
- επιτρέπει στο χρήστη να πραγματοποιήσει αποσύνδεση.
- επιτρέπει στους χρήστες να αλλάξουν τη γλώσσα της πλατφόρμας. Όλες οι γλώσσες από την κοινοπραξία DT4S είναι διαθέσιμες (βλ. Εικόνα 11).



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



My Classes My Activities Public Activities



DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY EDUCATION

The project promotes the development of innovative educational offerings that integrate emerging ICT technologies. The proposed interventions integrate experiential and active learning design to digital collaboration tools promoting enriched educational experiences through enhanced communication and collaboration. In addition, experiential and active learning design promote the retaining of knowledge and its transferability from the educational environment to the world of work, further facilitating employability through the development of industry demanded skills.

The tool has been designed and developed in the framework of the Erasmus+ project DT4S



This website is best viewed in Google Chrome



Εικόνα 12: Αλλαγή γλώσσας στην πλατφόρμα



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Δραστηριότητες

Η οθόνη Δραστηριότητες και Δημόσιες Δραστηριότητες εμφανίζουν όλες τις δραστηριότητες διαφόρων κατηγοριών που είναι διαθέσιμες στον χρήστη. Η μόνη διαφορά μεταξύ των δύο οθονών είναι το επίπεδο πρόσβασης των εν λόγω δραστηριοτήτων, όπου αυτές στις δραστηριότητες μου είναι ορατές μόνο από τον ιδιοκτήτη και αυτές στις Δημόσιες δραστηριότητες είναι ορατές από όλους.

The screenshot shows a user interface titled "My Activities" with a search bar and a "Add New Activity" button. Below the search bar are several flags representing different countries. There are three activity cards listed:

- activity**: 1 Levels. Includes tags for "activity" and "Διάλογος".
- Recycling**: 3 Levels. Description: "A design thinking activity on recycling". Includes a tag for "recycling".
- Sustainability Activity**: 3 Levels. Description: "An activity based on the sustainability of resources. The students can talk about renewable energy sources, ...".

Each activity card has buttons for "Duplicate", "Publish", "Edit", and "Delete".

Εικόνα 13: Ιδιωτικές δραστηριότητες



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DESIGN THINKING
FOR SUSTAINABILITY



Public Activities





1,2,3... Recycle!

The modern way of life has the huge problem of waste management. The proper use of waste, starting from the individual level is considered imperative. This activity can help us realize that the issues of the planet are also our issues.

4 Levels

Public

Duplicate

1,2,3... Ανακύκλωσε!

Ο σύγχρονος τρόπος ζωής μας έχει φέρει αντιμέτωπους με το τεράστιο πρόβλημα της διαχείρισης των απορριμμάτων. Η σωστή χρήση τους αρχίζοντας από το ατομικό επίπεδο κρίνεται επιτακτική. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα αποτελεί την αφορμή ώστε να συνειδητοποιήσουμε ότι τα θέματα του πλανήτη είναι και δικά μας ζητήματα.

4 Levels

Public

Duplicate

Εικόνα 14: Δημόσιες δραστηριότητες

Οι δραστηριότητες παρουσιάζονται ως κουτιά στοιβαγμένα στην οθόνη. Κάθε πλαίσιο αντιστοιχεί σε μία δραστηριότητα. Το όνομα της δραστηριότητας και μια σύντομη περιγραφή είναι ορατά με μια ματιά. Ο χρήστης μπορεί επίσης να δει στα δεξιά πόσα επίπεδα περιέχει η δραστηριότητα, τη γλώσσα στην οποία γράφτηκε και ένα σύνολο από μετα-ετικέτες που σχετίζονται με το περιεχόμενο της δραστηριότητας.

Introduction - Test Public Activity-copy

This is just a first sample public activity.

1 Levels

Τέσσερα κουμπιά λειτουργιών είναι διαθέσιμα κάτω από το πλαίσιο δραστηριότητας:

- Duplicate δημιουργεί ένα αντίγραφο της παρούσας δραστηριότητας μέσα στο παράθυρο Οι δραστηριότητές μου, δηλαδή κλωνοποιεί την τρέχουσα δραστηριότητα, με τον κλώνο να βρίσκεται στη λίστα ιδιωτικών δραστηριοτήτων
- Edit επιτρέπει στον χρήστη να επεξεργαστεί και να τροποποιήσει τη δραστηριότητα. ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΙΔΙΩΤΙΚΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ Ή ΣΕ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΑΝ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
- Delete επιτρέπει στον χρήστη να διαγράψει τη δραστηριότητα. ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΙΔΙΩΤΙΚΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ Ή ΣΕ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΑΝ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
- Publish επιτρέπει στον χρήστη να δημιουργήσει ένα αντίγραφο της δραστηριότητας και να τη δημοσιοποιήσει. Το δημόσιο αντίγραφο αποσυνδέεται από το ιδιωτικό



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



πρωτότυπο και οποιεσδήποτε αλλαγές γίνονται στο ένα δεν θα αντικατοπτρίζονται στο άλλο.


Ένα πλαίσιο αναζήτησης είναι διαθέσιμο στο επάνω μέρος της οθόνης για να ταξινομήσετε εύκολα τις εμφανιζόμενες δραστηριότητες.

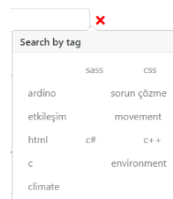


Εικόνα 15: Μπάρα αναζήτησης

Η εισαγωγή ενός ονόματος στο πλαίσιο θα εμφανίσει μόνο τις δραστηριότητες που περιέχουν το εν λόγω όνομα.


Κάνοντας κλικ σε μια σημαία θα εμφανιστούν μόνο οι δραστηριότητες που είναι γραμμένες στη γλώσσα της σημαίας. Μπορούν να επιλεγούν πολλές σημαίες ταυτόχρονα.

Κάνοντας κλικ στο κουμπί  θα εμφανιστεί η αναζήτηση ανά ετικέτα, όπου ο χρήστης μπορεί να επιλέξει οποιαδήποτε από τις υπάρχουσες μετα-ετικέτες για να εμφανίσει μόνο τη δραστηριότητα που τις περιέχει.



Εικόνα 16: Αναζήτηση ανά ετικέτα

Οι τρεις τύποι αναζητήσεων μπορούν να συνδυαστούν και να χρησιμοποιηθούν ταυτόχρονα.

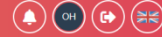
Κάνοντας κλικ στο  ξεκινάει τη δημιουργία μιας νέας δραστηριότητας.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



My Classes My Activities Public Activities



Name field is required.

Name

Description

Tags

Number of Levels



Εικόνα 17: Προσθήκη νέας δραστηριότητας

Κατά τη δημιουργία μιας δραστηριότητας, ο δάσκαλος πρέπει να παρέχει τα ακόλουθα:

- Ένα όνομα
- Μία περιγραφή
- Μετα-ετικέτες χρησιμοποιώντας το κουμπί . Αυτό είναι προαιρετικό
- Μια γλώσσα επιλέγοντας αυτή που επιθυμούν από το πλαίσιο
- Επίπεδο ορατότητας ενεργοποιώντας ή απενεργοποιώντας το κουμπί

Μόλις ικανοποιηθούν με τα δεδομένα που έχουν εισαχθεί, οι δημιουργοί περιεχομένου μπορούν είτε να αποθηκεύσουν τη νέα τους δραστηριότητα είτε να την απορρίψουν χρησιμοποιώντας τα κουμπιά .

Επεξεργασία δραστηριοτήτων


Κάνοντας κλικ στο κουμπί , ο δημιουργός περιεχομένου μπορεί να επεξεργαστεί τις δραστηριότητές του.

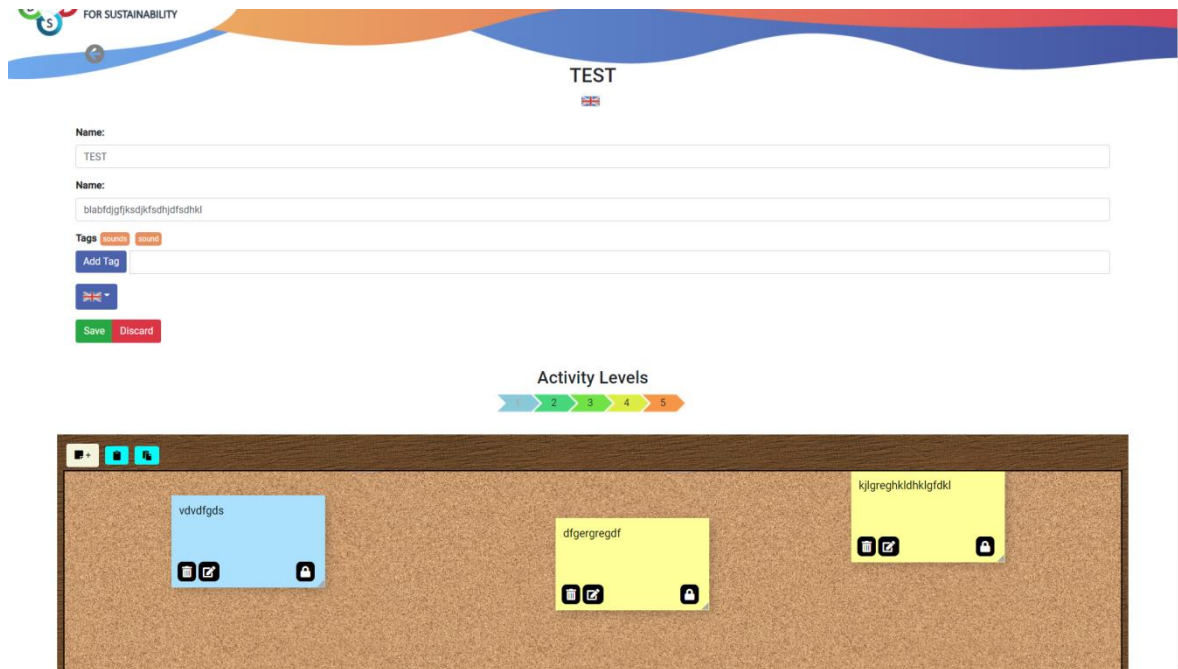
Η οθόνη εμφανίζει όλες τις πληροφορίες (περιγραφή ονόματος, μετα-ετικέτες, γλώσσα) που έχουν εισαχθεί στην οθόνη δημιουργίας δραστηριότητας, καθώς και το περιεχόμενο της ίδιας της δραστηριότητας, επίπεδο προς επίπεδο.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

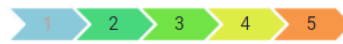


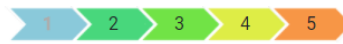
Το κουμπί , πανταχού παρόν στην πλατφόρμα, επιτρέπει στον χρήστη να επιστρέψει στην προηγούμενη οθόνη.



Εικόνα 18: Επεξεργασία δραστηριότητας

Activity Levels



Τα επίπεδα είναι ορατά στο πολύχρωμο βέλος . Κάθε μικρότερο βέλος υποδεικνύει ένα επίπεδο και κάνοντας κλικ σε αυτό εμφανίζεται το αντίστοιχο επίπεδο.


Κάθε επίπεδο παρουσιάζεται ως ένας ψηφιακός πίνακας φελλού στον οποίο μπορούν να εισαχθούν ψηφιακά σημειώματα. Αυτά τα σημειώματα μπορεί να περιέχουν απλό κείμενο, εμπλουτισμένο κείμενο, εικόνες ή βίντεο. Δείτε το παράρτημα για περισσότερες εξηγήσεις σχετικά με το σύστημα post-it. Οι δημιουργοί περιεχομένου μπορούν να περιγράψουν στους μαθητές το τρέχον επίπεδο βάζοντας μια σειρά από επεξηγηματικές σημειώσεις στον πίνακα, που περιέχουν πληροφορίες σχετικά με το θέμα και ερωτήσεις για να διευκολύνουν το έργο των ομάδων.


Οποιαδήποτε σημείωση που προστίθεται από έναν δάσκαλο κατά τη δημιουργία ενός επιπέδου, κλειδώνεται αυτόματα και ως εκ τούτου δεν μπορεί να διαγραφεί ή να τροποποιηθεί από τους μαθητές.



Εικόνα 19: Επίπεδο δραστηριότητας

Κάνοντας κλικ στο , δημιουργείται μια νέα σημείωση στον πίνακα.

Κάνοντας κλικ στο , δημιουργείται ένα αντίγραφο του τρέχοντος επιπέδου στο πρόχειρο του συστήματος.

Κάνοντας κλικ στο , επικολλάται το επίπεδο που είναι αποθηκευμένο στο πρόχειρο του συστήματος στο επίπεδο που εμφανίζεται.

Ας φανταστούμε την παρακάτω κατάσταση ως πρακτικό παράδειγμα αντιγραφής/επικόλλησης επιπέδων. Εάν θέλω να αντιγράψω το τρίτο επίπεδο από τη δραστηριότητα Β στο τέταρτο επίπεδο της δραστηριότητας Α, πρέπει να επεξεργαστώ τη δραστηριότητα Α, να πάω στο τέταρτο επίπεδο, να κάνω κλικ στο κουμπί αντιγραφής, να επιστρέψω στην οθόνη «Η δραστηριότητά μου», να επεξεργαστώ τη δραστηριότητα Β, μεταβείτε στο τρίτο επίπεδο και μετά κάντε κλικ στο κουμπί επικόλλησης.

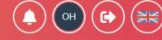
Εάν κάνετε κλικ σε ένα πλαίσιο δραστηριότητας στο παράθυρο «Οι δραστηριότητές μου», τότε η δραστηριότητα εμφανίζεται σε λειτουργία προβολής, που σημαίνει ότι δεν είναι δυνατή καμία τροποποίηση, όπως φαίνεται στην εικόνα 20. Παρατηρήστε τη διαφορά με την εικόνα 18, τα κουμπιά για την προσθήκη σημειώσεων και την αντιγραφή/επικόλληση του τα επίπεδα έχουν εξαφανιστεί.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



My Classes My Activities Public Activities



TEST

blabfdgfrkcsdjkfrsfhdfsdhkl
scoreds scoreds

Activity Levels



Εικόνα 20: Εμφάνιση δραστηριότητας



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DESIGN THINKING
FOR SUSTAINABILITY



Μαθήματα


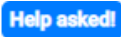

Όλα τα μαθήματα μπορούν να προβληθούν στο παράθυρο Οι τάξεις μου.




Εικόνα 21: Εμφάνιση τάξεων

Οι τάξεις εμφανίζονται με τον ίδιο τρόπο από τις δραστηριότητες, χρησιμοποιώντας το σύστημα πλαισίων με μερικές σημαντικές διαφορές.

Η διαγραφή οποιασδήποτε τάξης μπορεί να επιτευχθεί μέσω του κουμπιού .

Οι ετικέτες    επισημαίνουν εάν μία από τις ομάδες εντός του μαθήματος έχει ζητήσει επανεξέταση, κάποια βοήθεια ή έχει ξεκινήσει μια συνεδρία καταιγισμού ιδεών. Όλοι αυτοί οι μηχανισμοί περιγράφονται στην εισαγωγή.

Κάνοντας κλικ στο κουμπί  δημιουργείται μια νέα τάξη.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



My Classes My Activities Public Activities



Name

Code

Description

Learning Objectives and Expected Learning Outcomes

Tags

Maximum size of team Minimum size of team



Εικόνα 22: Δημιουργία νέας τάξης

Κατά τη δημιουργία μιας νέας τάξης, ο δημιουργός περιεχομένου καλείται να δώσει ένα όνομα, μια περιγραφή και τους αναμενόμενους μαθησιακούς στόχους και αποτελέσματα. Ο μοναδικός κωδικός της τάξης δημιουργείται αυτόματα από την πλατφόρμα. Μπορούν να προστεθούν ετικέτες και να οριστεί η γλώσσα. Τα μεγέθη των ομάδων των μαθητών πρέπει να καθοριστούν, με μια ελάχιστη και μια μέγιστη τιμή. Η τάξη δημιουργείται όταν κάνετε κλικ στο Αποθήκευση.

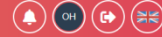
Η πρόσβαση στο περιεχόμενο της τάξης γίνεται κάνοντας κλικ στο πλαίσιο της τάξης στην οθόνη Τάξη.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



My Classes My Activities Public Activities



TEST COURSE

dfdsfdfs

Knowledge concerning sustainability

The screenshot shows a course page titled 'TEST COURSE' with the ID 'dfdsfdfs' and the subject 'Knowledge concerning sustainability'. The main content area is titled 'Activities' and contains five activity cards: 'Testing the refresh3', 'Testing the refresh2', 'Testing again', 'Testing activity-copy', and 'Introduction - Test Public Activity-copy'. Each card has a 'Comments' section with a 'View' button. The sidebar on the left shows the teacher's name 'OlivierTeacherDT4S', the course ID 'ttestcourseoh', and a 'View Members' button. The top right of the sidebar has 'Class Settings', 'Add an Activity', and 'Analytics' buttons. At the bottom of the page, there are several small flags representing different countries.

Εικόνα 23: Περιεχόμενο τάξης

Η επικεφαλίδα της οθόνης δείχνει το όνομα της τάξης, μια σύντομη περιγραφή και τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα.

TEST COURSE

dfdsfdfs

Knowledge concerning sustainability

Figure 24: Επικεφαλίδα τάξης

The sidebar shows the teacher's name 'OlivierTeacherDT4S', the course ID 'ttestcourseoh', and a 'View Members' button. Below the 'View Members' button, there is a list of members with their names and a small 'I' icon next to each name.

Το πλαίσιο στα αριστερά εμφανίζει τη γλώσσα του μαθήματος και τις σχετικές μετα-ετικέτες.

Το όνομα του δημιουργού του μαθήματος αναγράφεται από κάτω, μαζί με τον μοναδικό κωδικό του.

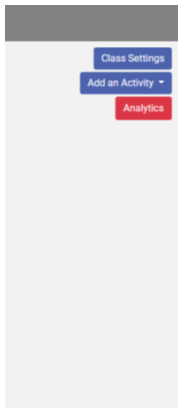
Μια λίστα μελών, δηλαδή όλοι οι φοιτητές που έχουν εγγραφεί στο μάθημα μπορεί να εμφανιστεί κάνοντας κλικ στο κουμπί Προβολή μελών από κάτω.

Κάθε μέλος της λίστας εγγεγραμμένων μαθητών έχει ένα μικρό κουμπί I εκτός από το όνομά του. Κάνοντας κλικ στο I, εμφανίζεται ένα κόκκινο σύμβολο -. Κάνοντας κλικ σε αυτό το κόκκινο σύμβολο - θα απομακρυνθεί ο μαθητής από το μάθημα.

The 'View Members' button is located at the top right of the sidebar. Below it, there is a list of members with their names and a small 'I' icon next to each name. The names listed are 'sevangelou_student' and 'olivierstudent'.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Το πλαίσιο στα δεξιά εμφανίζει μια σειρά ενεργειών που είναι διαθέσιμες στον δάσκαλο.

Το **Class Settings** εμφανίζει τη ρύθμιση που χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία της τάξης (εικ. 26).

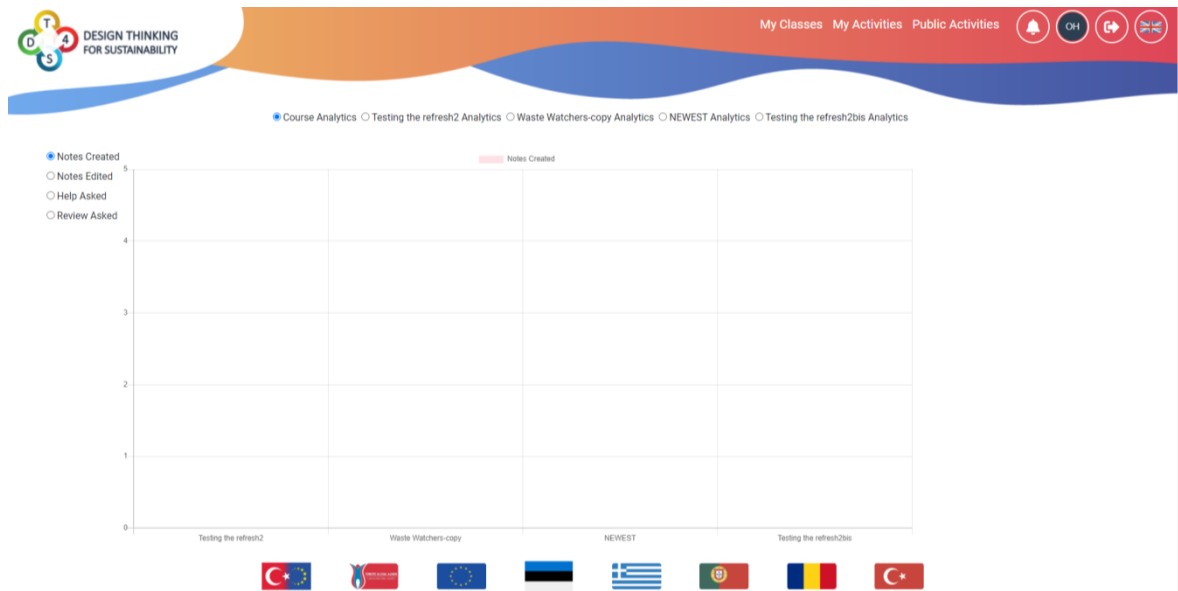
Το **Add an Activity** προσθέτει μια δραστηριότητα. Μια ομάδα μαθητών στο μάθημα θα ανατεθεί να λύσει το επιλεγμένο πρόβλημα. Πρώτα ο δάσκαλος πρέπει να επιλέξει ποια δραστηριότητα θα λύσει η ομάδα και στη συνέχεια θα πρέπει να επιλέξει ημερομηνίες έναρξης και λήξης για κάθε ένα από τα επίπεδα της δραστηριότητας.

Το **Analytics** εμφανίζει όλα τα στατιστικά στοιχεία που σχετίζονται με το μάθημα.

Στα στατιστικά, εμφανίζονται 4 διαφορετικά διακριτά σημεία μέτρησης:

- Ο αριθμός των σημειώσεων που δημιουργήθηκαν
- Ο αριθμός των σημειώσεων που επεξεργάστηκαν
- Πόσες φορές ζητήθηκε η βοήθεια του δασκάλου
- Ο αριθμός των φορών που ζητήθηκε μια αναθεώρηση

Στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται όλα τα μαθήματα που δημιουργήθηκαν και ο δάσκαλος ή ο δημιουργός περιεχομένου μπορεί να δει τα αναλυτικά στοιχεία για όλα τα μαθήματά του κάνοντας απλώς εναλλαγή μεταξύ των μαθημάτων.



Εικόνα 25: Οθόνη στατιστικών



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Όταν ο δάσκαλος θέλει να εισαγάγει μια δραστηριότητα σε ένα μάθημα, εμφανίζεται μια λίστα (με μια σημαία γλώσσας κοντά στο όνομα) με όλες τις ιδιωτικές δραστηριότητες που έχουν αυτήν τη στιγμή διαθέσιμες. Κάνοντας κλικ σε ένα από αυτά θα εισαχθεί η δραστηριότητα στο μάθημα.

Εικόνα 26: Προσθήκη δραστηριότητας σε μια τάξη (1)

Αφού δημιουργηθεί η δραστηριότητα, πρέπει να συμπληρωθεί ένας συγκεκριμένος αριθμός παραμέτρων που αφορούν το χρονοδιάγραμμα της δραστηριότητας. Πρέπει να επιλεγεί μια ημερομηνία έναρξης και για κάθε επίπεδο της δραστηριότητας μπορεί να επιλεγεί μια ξεχωριστή και ανεξάρτητη ημερομηνία λήξης. Με αυτόν τον τρόπο ο δάσκαλος έχει απόλυτη ελευθερία στο πώς να εφαρμόσει τη δραστηριότητα στο μάθημά του, όπου μπορεί όλα τα επίπεδα να είναι ανοιχτά και να παραμένουν ανοιχτά μέχρι το τέλος της δραστηριότητας ή να ακολουθήσει μια πιο ελεγχόμενη προσέγγιση με ανεξάρτητες ημερομηνίες λήξης για κάθε ένα από τα επίπεδα. Ο δημιουργός περιεχομένου μπορεί επίσης να επιλέξει να δημιουργήσει απευθείας πολλές δραστηριότητες αντί για μία μόνο, προκειμένου να διευκολύνει τη δημιουργία μιας τάξης όπου πολλές ομάδες εργάζονται για την ίδια δραστηριότητα.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DESIGN THINKING
FOR SUSTAINABILITY



Recycling



A design thinking activity on recycling
recycling

Activity Starting Date

11/3/2021, 11:10 AM

Level 1

11/11/2021, 11:10 AM

Level 2

11/19/2021, 11:10 AM

Level 3

11/21/2021, 11:10 AM

Duplicate Activities

3

Save

Εικόνα 27: Προσθήκη δραστηριότητας σε μια τάξη (2)

Κάνοντας κλικ στο κουμπί ρύθμισης της τάξης, εμφανίζεται μια ολόκληρη σειρά παραμέτρων που μπορεί να ορίσει ο δάσκαλος ή ο εκπαιδευτής σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους. Η μόνη πληροφορία που δεν μπορεί να τροποποιηθεί ελεύθερα είναι ο κωδικός του μαθήματος, καθώς αποφασίζεται αυτόματα από το σύστημα.

My Classes My Activities Public Activities

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY

Name: TEST COURSE

Code: ttestcourseoh

Description: ddfsfdfs

Learning Objectives and Expected Learning Outcomes: Knowledge concerning sustainability

Tags: Sources, Add Tag

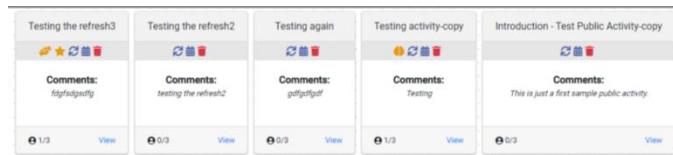
Maximum size of team: 3 Minimum size of team: 1

Save Discard



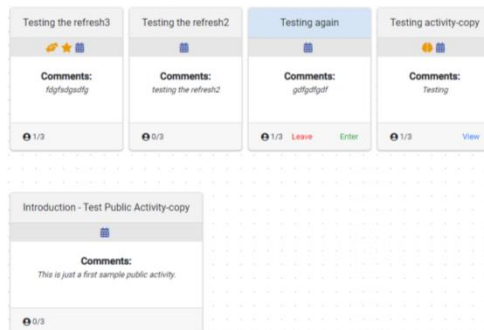
Εικόνα 28: Ρυθμίσεις τάξης

Στο κέντρο της οθόνης του μαθήματος, εμφανίζονται σε κουτιά όλες οι ομάδες.



Εικόνα 29: Ομάδες σε μια τάξη


Κάθε κουτί ομάδας περιέχει το όνομα της δραστηριότητας που έχει ανατεθεί στην ομάδα, μια γραμμή εικονιδίων, σχόλια σχετικά με τη δραστηριότητα ή την ομάδα, τον αριθμό των μελών των ομάδων και ένα κουμπί για τον δάσκαλο για πρόσβαση στο περιεχόμενο της δραστηριότητας και έλεγχο της ομάδας εργαστείτε σε αυτό.



Εικόνα 30: Ομάδες σε μια τάξη από τη σκοπιά του μαθητή

Από τη σκοπιά του μαθητή, το κουτί της ομάδας περιέχει ένα κουμπί Συμμετοχή εάν δεν έχει γίνει μέλος της ομάδας ακόμη ή ένα κουμπί Αποχώρηση/Εισαγωγή στο πλαίσιο της ομάδας του μαθητή. Εάν ένας καταγισμός ιδεών είναι σε εξέλιξη, ο μαθητής μπορεί επίσης να έχει πρόσβαση στο περιεχόμενο της δραστηριότητας της ομάδας που δημιούργησε τον καταγισμό ιδεών.

Τα κουμπιά στη γραμμή εικονιδίων της ομάδας είναι τα εξής:


- Το κουμπί ενημέρωσης  επιτρέπει στον δάσκαλο να ενημερώσει τη δραστηριότητα της ομάδας στην πιο πρόσφατη έκδοσή της. Ας πούμε για παράδειγμα ότι ένας δάσκαλος δημιουργεί μια δραστηριότητα την Τετάρτη και μετά την εισάγει απευθείας σε ένα μάθημα. Την Πέμπτη ο δάσκαλος κάνει κάποιες αλλαγές στη δραστηριότητα για να τη βελτιώσει. Εάν η δραστηριότητα εντός του μαθήματος δεν ενημερωθεί, θα εξακολουθεί να είναι η ίδια δραστηριότητα με αυτήν που δημιουργήθηκε την Τετάρτη. Εάν όμως ο δάσκαλος χρησιμοποιήσει το κουμπί ενημέρωσης, τότε οι μαθητές θα μπορούν να εργαστούν με τη δραστηριότητα που τροποποιήθηκε την Πέμπτη. Θα εμφανιστεί μια οθόνη επιβεβαίωσης όταν οι δάσκαλοι ζητήσουν

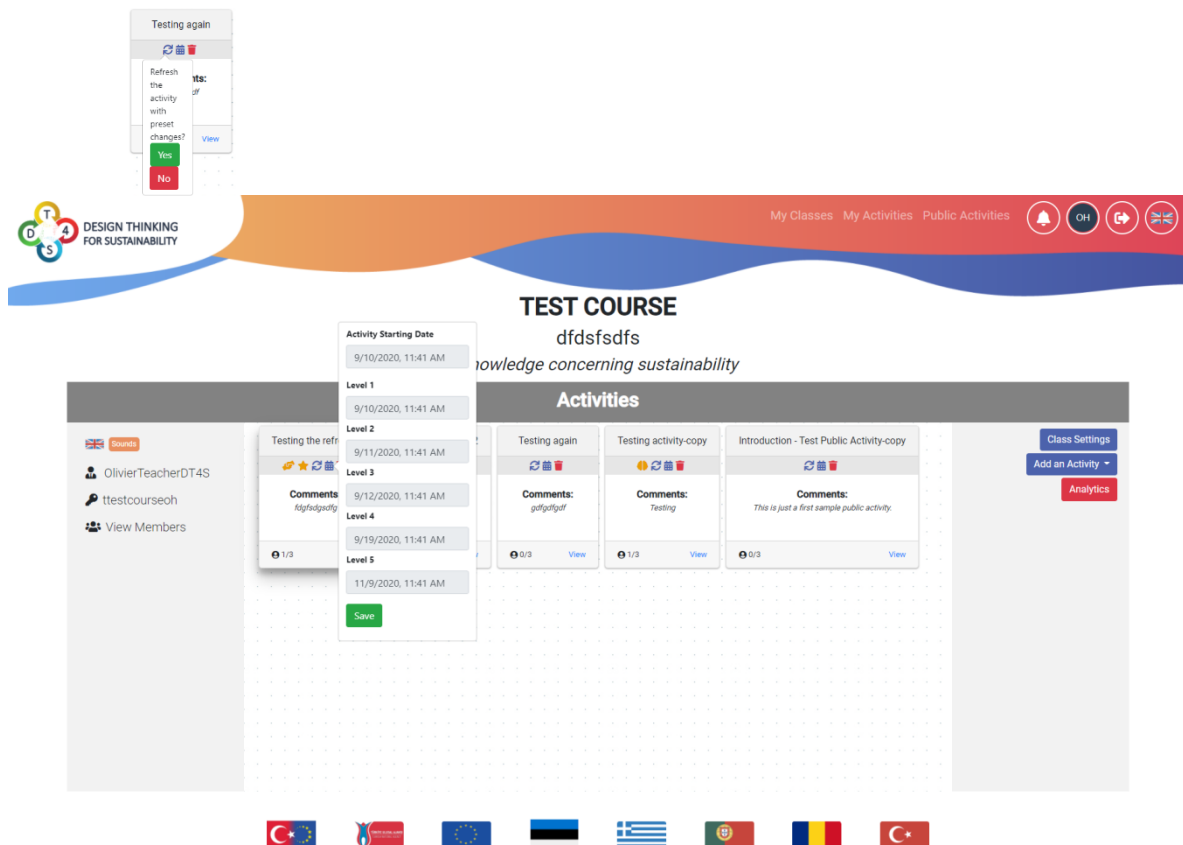


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union







ενημέρωση. Δεν θα καταστραφούν σημειώσεις μαθητών κατά την ενημέρωση, μόνο οι σημειώσεις των δασκάλων θα επηρεαστούν.

- Το κουμπί ημερολογίου  εμφανίζει τις τρέχουσες ημερομηνίες που έχουν εκχωρηθεί στην ομάδα



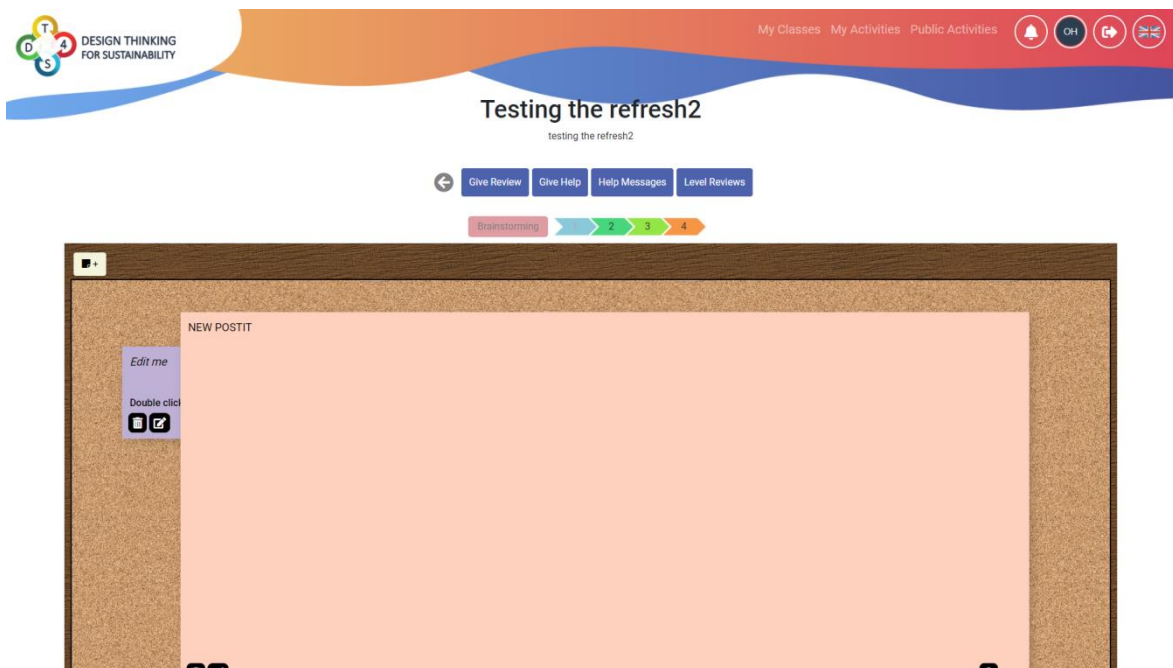
Εικόνα 31: Ημερολόγιο ομάδας

- Το κουμπί κάδος απορριμμάτων  επιτρέπει στον δάσκαλο να καταστρέψει την τρέχουσα ομάδα
- Το εικονίδιο  υποδεικνύει ότι αυτή η ομάδα ζήτησε μια καταιγίδα ιδεών
- Το εικονίδιο  υποδεικνύει ότι αυτή η ομάδα έχει ζητήσει έλεγχο επιπέδου
- Το εικονίδιο  υποδεικνύει ότι αυτή η ομάδα ζήτησε τη βοήθεια του δασκάλου

Κάνοντας κλικ σε ένα κουμπί πρόσβασης στο κουτί μιας ομάδας (Προβολή ή Εισαγωγή) επιτρέπει στον χρήστη να δει την τρέχουσα εξέλιξη της ομάδας στη δραστηριότητα.

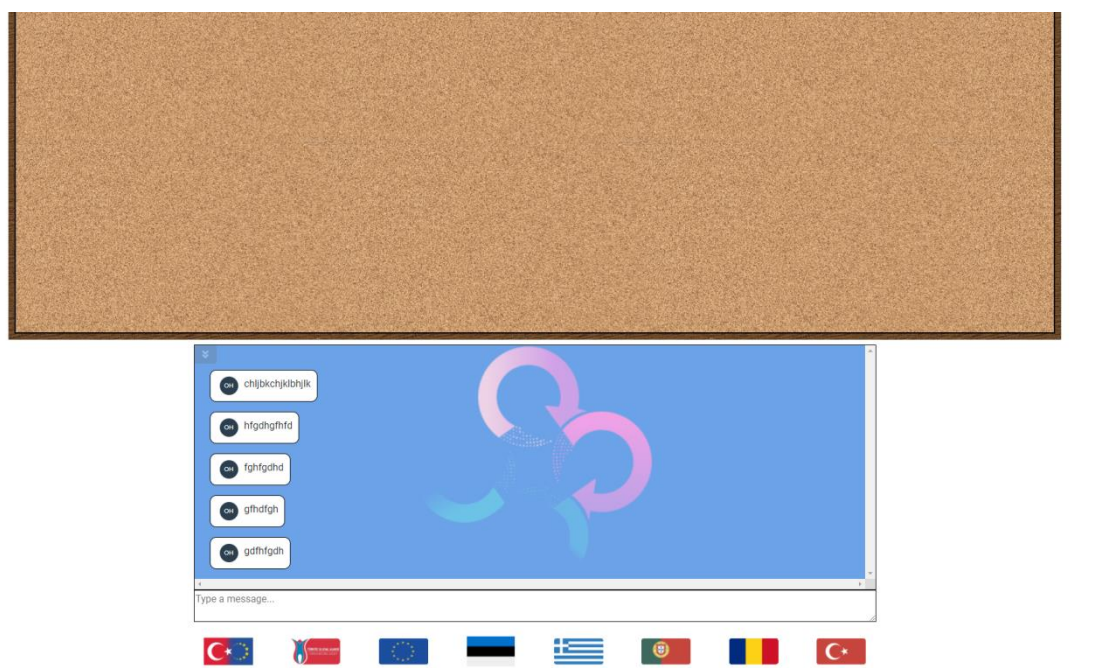


Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Εικόνα 32: Πλαίσιο συνομιλίας της ομάδας

Το πλαίσιο συνομιλίας της ομάδας είναι διαθέσιμο στο κάτω μέρος της οθόνης.



Εικόνα 33: Συνομιλία τάξης

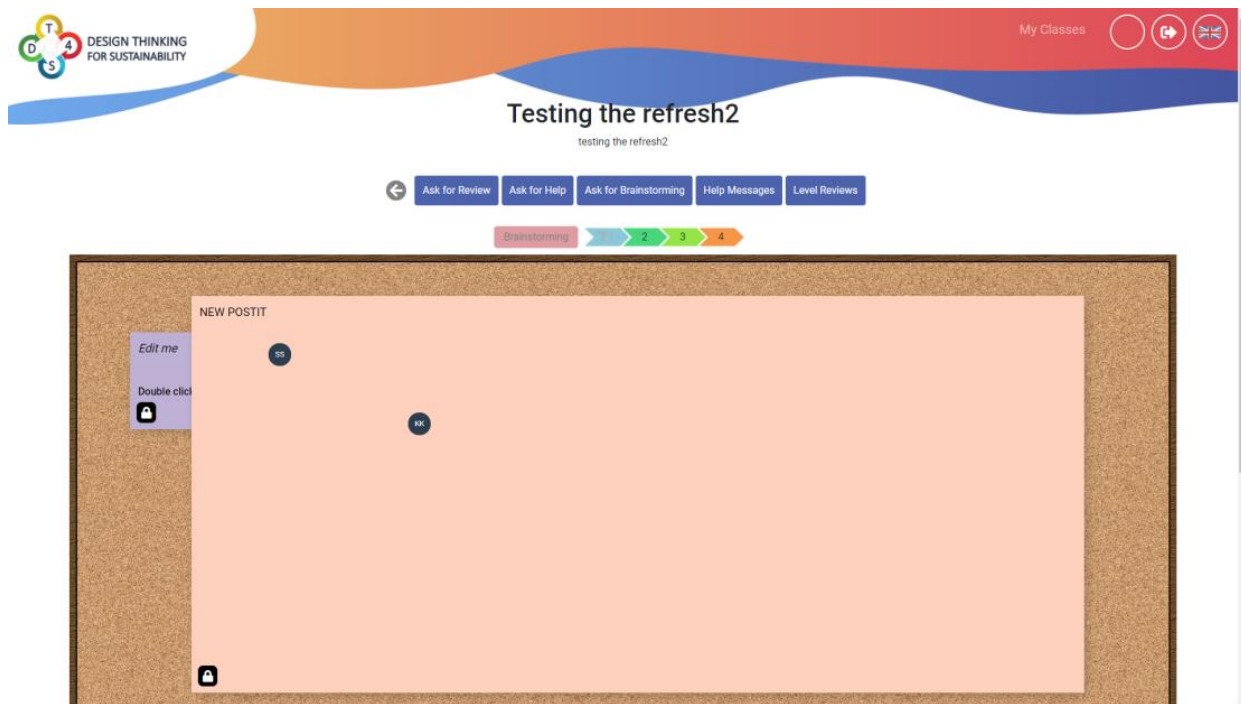
Όλα τα μηνύματα περιέχουν το αρχικό του κατόχου τους στο λογότυπο χρήστη για εύκολη αναγνώριση.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



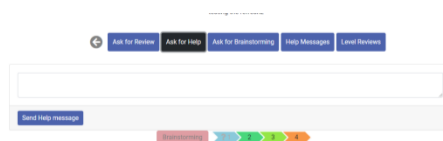
Όταν όλοι οι μαθητές μιας ομάδας είναι παρόντες στο κουτί της ομάδας, μπορούν να δουν ο ένας τη δραστηριότητα του άλλου ζωντανά, ελέγχοντας πού βρίσκεται το ποντίκι του άλλου και τι κάνουν. Η θέση του κέρσορα του ποντικιού των άλλων μελών της ομάδας εμφανίζονται μέσω του λογότυπου χρήστη τους.



Εικόνα 34: Ο χρήστης βλέπει τα λογότυπα των άλλων 2 παικτών της ομάδας του

Για έναν μαθητή, είναι διαθέσιμα τα ακόλουθα κουμπιά:

- Κάνοντας κλικ στο **Ask for Review** θα ζητηθεί από τον καθηγητή να ελέγξει το τρέχον επίπεδο. Το ερωτηματικό **Brainstorming** 1 2 3 4 5 στο πρώτο επίπεδο εδώ υποδηλώνει ότι έχει ζητηθεί αξιολόγηση αλλά δεν έχει πραγματοποιηθεί ακόμη. Το σημάδι στο επίπεδο 2 εδώ **Brainstorming** 1 2 υποδεικνύει ότι αυτό το επίπεδο έχει ελεγχθεί με επιτυχία.
- Κάνοντας κλικ στο **Ask for Help** θα ζητηθεί βοήθεια από τον δάσκαλο. Η απαίτηση μπορεί να διαμορφωθεί με ένα μήνυμα.



Εικόνα 35: Ερώτηση για βοήθεια

- Κάνοντας κλικ στο **Ask for Brainstorming** θα ξεκλειδώσετε ένα νέο επίπεδο, το Brainstorming, το οποίο διαφορετικά είναι κλειδωμένο. Στα δεξιά του βέλους των επιπέδων, ένα γκρι **Brainstorming** κουμπί δείχνει ένα μη διαθέσιμο επίπεδο και ένα φωτεινό **Brainstorming** κουμπί υποδεικνύει ένα διαθέσιμο.

- Κάνοντας κλικ στο **Help Messages** εμφανίζονται τα μηνύματα που έστειλε ο δάσκαλος ως απάντηση σε αίτημα βοήθειας ή εμφανίζει αυτό το αναδυόμενο παράθυρο

dt4s-e-ce.uth.gr says
No help messages yet.

OK

- Κάνοντας κλικ στο **Level Reviews** εμφανίζει τις αξιολογήσεις επιπέδου που αποστέλλονται από τον δάσκαλο ως απόκριση σε αίτημα ελέγχου επιπέδου ή εμφανίζεται αυτό το αναδυόμενο παράθυρο

dt4s-e-ce.uth.gr says
No reviews in this level.

OK

Για έναν δάσκαλο, είναι διαθέσιμα τα ακόλουθα κουμπιά:

- Κάνοντας κλικ στο **Give Review** επιτρέπει στον καθηγητή να αφήσει μια ανασκόπηση στο επίπεδο. Η ανασκόπηση μπορεί να γραφτεί στο πλαίσιο μηνύματος και το επίπεδο μπορεί να γίνει εναλλαγή ως επιτυχία ή αποτυχία.

Εικόνα 36: Ανασκόπηση επιπέδου

- Κάνοντας κλικ στο **Give Help** επιτρέπει στον καθηγητή να στείλει ένα μήνυμα βοήθειας. Το κείμενο μπορεί να γραφτεί στο πλαίσιο μηνύματος.

Εικόνα 37: Μήνυμα βοήθειας



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DESIGN THINKING
FOR SUSTAINABILITY



- Όπως συμβαίνει με την προβολή μαθητή, το **Help Messages** εμφανίζει τα μηνύματα βοήθειας που αποστέλλονται.
- Όπως συμβαίνει με την προβολή μαθητή, το **Level Reviews** εμφανίζει την κριτική επιπέδου που δημοσιεύτηκε.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY



Προφίλ Χρήστη

Το προφίλ χρήστη συγκεντρώνει όλες τις πληροφορίες σχετικά με τον χρήστη και την αλληλεπίδρασή του με την πλατφόρμα.

Εικόνα 38: Παράθυρο προφίλ χρήστη

Περιέχει ένα μικρό πλαίσιο προφίλ (πάνω αριστερά), ένα ημερολόγιο (πάνω στη μέση) με σημαντικά γεγονότα όπως η έναρξη και το τέλος των μαθημάτων, μια ανακεφαλαίωση όλων των ειδοποιήσεων συστήματος (πάνω δεξιά), μια ζώνη βοήθειας (κάτω αριστερά), μια λίστα με μαθήματα (κάτω μέση) και τα διαθέσιμα αναλυτικά στοιχεία (κάτω δεξιά).

Ο πίνακας στατιστικών στοιχείων θα εμφανίζει αναλυτικά στοιχεία για κάθε μάθημα που έχει δημιουργήσει ο χρήστης.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Ο πίνακας βοήθειας περιέχει σύνδεσμο προς το εγχειρίδιο DT4S, την ιστοσελίδα του DT4S και ενσωματώνει ένα εκπαιδευτικό βίντεο που ο χρήστης μπορεί να παρακολουθήσει αμέσως για να κατανοήσει καλύτερα πώς να χρησιμοποιεί την πλατφόρμα.

Κάνοντας κλικ στο [View Profile](#) ανοίγει το παράθυρο προφίλ, όπου οι χρήστες μπορούν να τροποποιήσουν το όνομα χρήστη, το όνομα και το επίθετό τους. Υποδεικνύει επίσης το ρόλο του χρήστη (δάσκαλος ή μαθητής).

The screenshot shows the 'User Information - View/Edit Profile' page. On the left, there is a profile card for Olivier Heidmann (OliverTeacherDT4S), a teacher, with 2 classes created and a 'My Activities' link. On the right, there is a form to edit the profile with the following fields and values:

Username	OliverTeacherDT4S
First Name	Olivier
Last Name	Heidmann
Role	teacher

Below the form are three buttons: 'Submit' (green), 'Change Password' (blue), and 'Delete Account' (red).



Εικόνα 39: Οθόνη προφίλ

Ο κωδικός πρόσβασης μπορεί επίσης να αλλάξει κάνοντας κλικ στο [Change Password](#). Ολόκληρος ο λογαριασμός μπορεί επίσης να διαγραφεί κάνοντας κλικ στο [Delete Account](#).



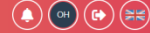
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DESIGN THINKING
FOR SUSTAINABILITY



My Classes My Activities Public Activities



User Information - View/Edit Profile

OH

Olivier Heidmann
(OlivierTeacherDT4S)
teacher

2

Classes Created My Activities

Old Password

New Password

Verify password

Submit

Change Password

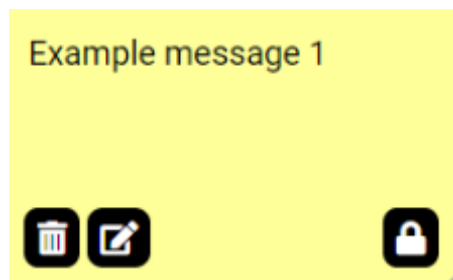
Delete Account



Εικόνα 40: Αλλαγή κωδικού πρόσβασης

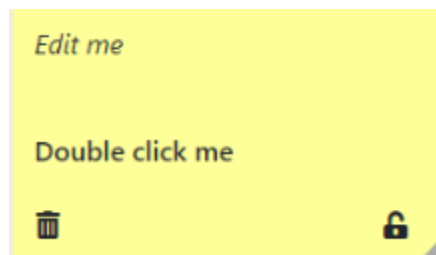
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1: Παρουσίαση του συστήματος ανταλλαγής μηνυμάτων Whiteboard

Το κείμενο που ακολουθεί θα εξηγήσει λεπτομερώς πώς εφαρμόζεται το σύστημα ανταλλαγής μηνυμάτων, ειδικά η χρήση σημειώσεων τύπου "post-it", στην πλατφόρμα DT4S. Πολλές εικόνες θα χρησιμοποιούν την παλιά μορφή του post it, αλλά έχει επανασχεδιαστεί για DT4S και τώρα θα μοιάζει περισσότερο με το παρακάτω σχήμα.



Εικόνα 41: Επανασχεδιασμός post-it

Από προεπιλογή, η προεπιλεγμένη σημείωση ανάρτησης είναι μόνο κείμενο, με το μήνυμα "Edit me Double Click me" εμφανίζεται. Το "Edit me" είναι με πλάγια γραφή και το "Double click me" με έντονη γραφή, εμφανίζοντας από την αρχή τις δυνατότητες μορφοποίησης του κειμένου των post-it.




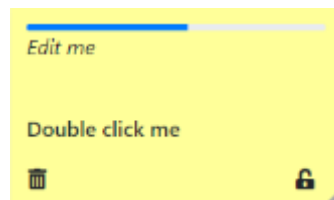
Εικόνα 42: Προεπιλεγμένο post-it

Προκειμένου να αποφευχθούν προβλήματα με τους χρήστες που εργάζονται ταυτόχρονα στον ίδιο καμβά, όταν ένας χρήστης προσθέτει μια νέα σημείωση, η σημείωση δεν θα εμφανίζεται απευθείας στον καμβά, αλλά θα ανοίξει ένα αναδυόμενο παράθυρο. Εκεί, το post-it μπορεί να τροποποιηθεί όπως ήταν απευθείας στον καμβά και κάνοντας κλικ στην αποθήκευση θα εμφανιστεί και σε όλους τους άλλους χρήστες.






Εικόνα 43: Παράθυρο pop-up νέας σημείωσης

Για να αλλάξει αυτό το κείμενο, ο χρήστης πρέπει να κάνει διπλό κλικ στο post-it (διπλό πάτημα στο κινητό) στο εικονίδιο με το στυλό κάτω αριστερά και για να καταστρέψει το post-it, ο χρήστης πρέπει να κάνει κλικ στο εικονίδιο του κάδου απορριμμάτων  κάτω δεξιά. Για να επιβεβαιώσετε τη διαγραφή, το κουμπί πρέπει να παραμείνει πατημένο για ορισμένο χρονικό διάστημα πριν διαγραφεί η σημείωση. Μόλις γεμίσει η μπλε γραμμή στο πάνω μέρος της οθόνης, το post-it διαγράφεται. Αυτός ο μηχανισμός έχει εισαχθεί για την αποφυγή πιθανής τυχαίας διαγραφής.



Εικόνα 44: Διαγραφή post-it

Όταν κάνετε κλικ στο κουμπί επεξεργασίας κειμένου, εμφανίζονται νέα εικονίδια στο κάτω μέρος του κειμένου, ένα  για την προσθήκη φωτογραφίας και ένα  για την προσθήκη βίντεο. Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο της δισκέτας , ο χρήστης θα αλλάξει τυχόν τροποποιήσεις που έχουν γίνει. Κάνοντας κλικ στον έγχρωμο δίσκο στο κάτω μέρος θα αλλάξει ανάλογα το χρώμα post-it.




Εικόνα 45: Επεξεργασία κειμένου

Όλες οι αλλαγές που γίνονται σε ένα post-it εμφανίζονται αμέσως σε όλα τα άλλα μέλη της ομάδας εάν συμβουλευονται τον καμβά του καταιγισμού ιδεών ταυτόχρονα.

Όταν ο χρήστης θέλει να προσθέσει μια φωτογραφία, του ζητείται με ένα κουμπί να επιλέξει ένα αρχείο από τον σκληρό δίσκο του. Το εν λόγω αρχείο θα εμφανίζεται αυτόματα και με διαφάνεια στην οθόνη και θα ανέβει στους διακομιστές μας για να το χειριστούν.



Εικόνα 46: Εισαγωγή φωτογραφίας

Το εικονίδιο στα δεξιά του εικονιδίου της κάμερας είναι ένα εικονίδιο κειμένου , περίπτωση που ο χρήστης θέλει να επιστρέψει σε μια ανάρτηση μόνο κειμένου.



Εικόνα 47: Ενσωματωμένη φωτογραφία σε post-it



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union




Εάν ο χρήστης θέλει να εισαγάγει ένα βίντεο, του ζητείται ένα μήνυμα που του ζητά να αντιγράψει εδώ τη διεύθυνση URL του βίντεο. Το Youtube, το Vimeo και το Dailymotion υποστηρίζονται αυτήν τη στιγμή.




Εικόνα 48: Εισαγωγή βίντεο



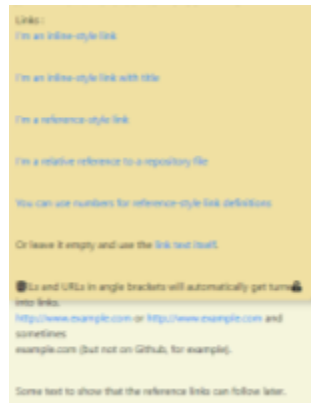
Εικόνα 49: Ενσωματωμένο βίντεο σε post-it

Κάτω δεξιά στο post-it μπορούμε να δούμε ένα εικονίδιο με λουκέτο. Είναι ανοιχτό όταν το post-it είναι επεξεργάσιμο ή κλειδωμένο  όταν το post-it δεν μπορεί να επεξεργαστεί. Μόνο οι δάσκαλοι έχουν τη δυνατότητα να κλειδώνουν και να ξεκλειδώνουν τα post-it, οι μαθητές μπορούν μόνο να γνωρίζουν εάν μια ανάρτηση είναι κλειδωμένη ή όχι χωρίς να μπορούν να ενεργήσουν σε αυτήν.

Πιέζοντας το σύμβολο του μικρού τριγώνου στο κάτω αριστερό μέρος ενός post-it , μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος του post-it στο επιθυμητό μέγεθος. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο εάν το post-it περιέχει μια τεράστια φωτογραφία ή ένα μεγάλο κείμενο, καθώς διαφορετικά το περιεχόμενο θα ξεχειλίσει απλώς το post-it.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Εικόνα 50: Παράδειγμα υπερχειλίσης

Για να αποφύγετε μια τέτοια υπερχειλίση, παρακαλούμε να αλλάξετε τις διαστάσεις του post-it ανάλογα.

POST-ITS Κανόνες εμπλουτισμένου κειμένου

Η πλήρης αναφορά για τον κανόνα εμπλουτισμένου κειμένου είναι διαθέσιμη σε αυτήν τη διεύθυνση URL: <https://github.com/adam-p/markdown-here/wiki/Markdown-Cheatsheet>.

Σημείωση: δεν έχουν εφαρμοστεί όλες οι λειτουργίες που περιγράφονται σε αυτήν την ιστοσελίδα στην πλατφόρμα Dt4S.

Οι κεφαλίδες μπορούν να οριστούν χρησιμοποιώντας # σύμβολα (όσο περισσότερα # υπάρχουν, τόσο μικρότερο είναι το κείμενο της κεφαλίδας) ή εναλλακτικά υπογραμμίζοντας το κείμενο με το σύμβολο =.



Εικόνα 51: Post-it με διαφορετικές κεφαλίδες

Η έμφαση (πλάγια, έντονη, έντονη και πλάγια γραφή ή διακριτική διαγραφή) μπορεί να επιτευχθεί τοποθετώντας το κείμενο μεταξύ * και _. Αν γράψουμε *πλάγια γράμματα* ή _πλάγια_ το post-it θα εμφανίσει *πλάγια γράμματα*, τα ****έντονα**** ή έντονα εμφανίζονται ως **έντονα** και τα ****_έντονα πλάγια γράμματα_**** εμφανίζονται ως **έντονα πλάγια**. Τέλος, το ~~διακριτική διαγραφή~~ εμφανίζεται ως ~~διακριτική διαγραφή~~.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

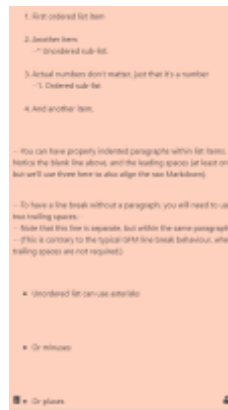


DESIGN THINKING
FOR SUSTAINABILITY



Εικόνα 52: Post-it με έμφαση

Το σύστημα υποστηρίζει επίσης λίστες κουκκίδων, αριθμημένες λίστες και συνδέσμους υπερκειμένου (δείτε τη συνδεδεμένη διεύθυνση URL παραπάνω για περισσότερες λεπτομέρειες).



Εικόνα 53: Post-it με λίστες

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2: Παρουσίαση των εργαλείων προσβασιμότητας

Κάνοντας κλικ στο κουμπί εργαλείου προσβασιμότητας, οι χρήστες μπορούν να ανακαλύψουν μια σειρά λειτουργιών που στοχεύουν στην αύξηση της συνολικής προσβασιμότητας της πλατφόρμας DT4S για άτομα με δυσκολίες.



Εικόνα 54: Κουμπί εργαλείου προσβασιμότητας

Clicking on the button triggers the apparition of the accessible bar.

Κάνοντας κλικ στο κουμπί ενεργοποιείται η εμφάνιση της γραμμής προσβασιμότητας.



Εικόνα 55: Γραμμή προσβασιμότητας



Κείμενο σε ομιλία. Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις λειτουργίες κειμένου σε ομιλία. Η επισήμανση ή η τοποθέτηση του δείκτη πάνω από κάποιο κείμενο θα ζητήσει από μια τεχνητή φωνή να διαβάσει δυνατά το περιεχόμενο του κειμένου. Λειτουργεί καλύτερα στα αγγλικά.



Αυξήστε το μέγεθος γραμματοσειράς. Επιτρέπει στο χρήστη να αυξήσει το μέγεθος της γραμματοσειράς όλου του κειμένου στην οθόνη.



Μειώστε το μέγεθος γραμματοσειράς. Επιτρέπει στο χρήστη να μειώσει το μέγεθος της γραμματοσειράς όλου του κειμένου στην οθόνη.













Επιλογές κειμένου. Ανοίγει ένα νέο παράθυρο όπου ο χρήστης μπορεί να επιλέξει τον τύπο της γραμματοσειράς, το χρώμα του κειμένου, την απόσταση γραμμών και την απόσταση γραμμάτων όλου του κειμένου που εμφανίζεται στην οθόνη.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



-  **Μεγεθυντικός φακός.** Ανοίγει ένα νέο παράθυρο που εμφανίζει επιλογές μεγέθυνσης, όπως μεγέθυνση επιπέδου ζουμ, πλάτους και ύψους.
-  **Απόκρυψη οθόνης.** Επιτρέπει στο χρήστη να καλύψει την οθόνη με ένα φίλτρο χρώματος.
-  **Χάρακας ανάγνωσης.** Εμφανίζει έναν χάρακα ανάγνωσης (μια ημιδιαφανή γραμμή που κινείται κάθετα στην οθόνη) για να βοηθήσει στην ανάγνωση του κειμένου της πλατφόρμας με ευκολότερο τρόπο.
-  **Αναγνώρισης ομιλίας.** Ενεργοποιεί τις λειτουργίες αναγνώρισης ομιλίας.
-  **Μετάφραση σελίδας.** Επιτρέπει την αυτόματη μετάφραση του κειμένου της σελίδας.
-  **Speak** Αυτή η εναλλαγή σας επιτρέπει να ενεργοποιείτε και να απενεργοποιείτε τη λειτουργία μετατροπής κειμένου σε ομιλία.
-  **Επαναφορά όλων.** Καταργεί όλες τις επιλογές προσβασιμότητας που έχουν ενεργοποιηθεί μέχρι τώρα.
-  **Ρυθμίσεις.** Εμφανίζει τις ρυθμίσεις προσαρμογής για τη γραμμή προσβασιμότητας.
-  **Σχετικά με.** Εμφανίζει πληροφορίες σχετικά με το εργαλείο προσβασιμότητας.
-  **Κλείσιμο.** Κάνοντας κλικ σε αυτό το κουμπί κλείνει το εργαλείο.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Πίνακας εικόνων

Εικόνα 1: Η διαδικασία της Σχεδιαστικής Μάθησης	4
Εικόνα 2: Δραστηριότητες στο DT4S	4
Εικόνα 3: Σχεδιάγραμμα της πλατφόρμας DT4S	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
Εικόνα 4: Κεντρικό μενού	9
Εικόνα 5: Δημιουργία νέου λογαριασμού	9
Εικόνα 6: Πολιτική απορρήτου DT4S	10
Εικόνα 7: Επιτυχής εγγραφή	11
Εικόνα 8: Σύνδεση στο DT4S	11
Εικόνα 9: Διαδικασία αλλαγής κωδικού πρόσβασης	12
Εικόνα 10: Σύνδεση στην πλατφόρμα	12
Εικόνα 11: Παράδειγμα συστήματος ειδοποιήσεων	13
Εικόνα 12: Αλλαγή γλώσσας στην πλατφόρμα	14
Εικόνα 13: Ιδιωτικές δραστηριότητες	15
Εικόνα 14: Δημόσιες δραστηριότητες	15
Εικόνα 15: Μπάρα αναζήτησης	16
Εικόνα 16: Αναζήτηση ανά ετικέτα	17
Εικόνα 17: Προσθήκη νέας δραστηριότητας	17
Εικόνα 18: Επεξεργασία δραστηριότητας	18
Εικόνα 19: Επίπεδο δραστηριότητας	19
Εικόνα 20: Εμφάνιση δραστηριότητας	20
Εικόνα 21: Εμφάνιση τάξεων	21
Εικόνα 22: Δημιουργία νέας τάξης	22
Εικόνα 23: Περιεχόμενο τάξης	23
Figure 24: Επικεφαλίδα τάξης	23
Εικόνα 25: Οθόνη στατιστικών	24
Εικόνα 26: Προσθήκη δραστηριότητας σε μια τάξη (1)	25
Εικόνα 27: Προσθήκη δραστηριότητας σε μια τάξη (2)	26
Εικόνα 28: Ρυθμίσεις τάξης	26
Εικόνα 29: Ομάδες σε μια τάξη	27
Εικόνα 30: Ομάδες σε μια τάξη από τη σκοπιά του μαθητή	27
Εικόνα 31: Ημερολόγιο ομάδας	28
Εικόνα 32: Πλαίσιο συνομιλίας της ομάδας	29
Εικόνα 33: Συνομιλία τάξης	29
Εικόνα 34: Ο χρήστης βλέπει τα λογότυπα των άλλων 2 παικτών της ομάδας του	30
Εικόνα 35: Ερώτηση για βοήθεια	30
Εικόνα 36: Ανασκόπηση επιπέδου	31
Εικόνα 37: Μήνυμα βοήθειας	31
Εικόνα 38: Παράθυρο προφίλ χρήστη	33
Εικόνα 39: Οθόνη προφίλ	34



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DESIGN THINKING
FOR SUSTAINABILITY



Εικόνα 40: Αλλαγή κωδικού πρόσβασης	34
Εικόνα 41: Επανασχεδιασμός post-it	35
Εικόνα 42: Προεπιλεγμένο post-it	35
Εικόνα 43: Παράθυρο pop-up νέας σημείωσης	36
Εικόνα 44: Διαγραφή post-it	36
Εικόνα 45: Επεξεργασία κειμένου	37
Εικόνα 46: Εισαγωγή φωτογραφίας	37
Εικόνα 47: Ενσωματωμένη φωτογραφία σε post-it	37
Εικόνα 48: Εισαγωγή βίντεο	38
Εικόνα 49: Ενσωματωμένο βίντεο σε post-it	38
Εικόνα 50: Παράδειγμα υπερχείλισης	38
Εικόνα 51: Post-it με διαφορετικές κεφαλίδες	39
Εικόνα 52: Post-it με έμφαση	39
Εικόνα 53: Post-it με λίστες	40
Εικόνα 54: Κουμπί εργαλείου προσβασιμότητας	41
Εικόνα 55: Γραμμή προσβασιμότητας	41