



**ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ**

**ΧΡΗΣΤΗ**

MENTA50+

---

Μαθαίνοντας να λαμβάνουμε δράσεις για πνευματική ικανότητα και ευεξία  
σε μεγαλύτερη ηλικία

Εγχειρίδιο χρήστη  
διαδραστικού  
MENTA

TREBAG LTD

# Εγχειρίδιο χρήσης του Διαδικτυακού Menta

---

© Έκδοση 2014 από την Κοινοπραξία MENTA50+

Learning to take actions for mental fitness and wellbeing in older age

[www.menta50plus.eu](http://www.menta50plus.eu)

Επιμέλεια & Σχεδιασμός:

Trebag Ltd./Anna Linda Orosz

---

## Πίνακας Περιεχομένων

Εισαγωγή.....	1
Σκοπός .....	2
Επισκόπηση .....	3
Logo.....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
Λειτουργική Περιγραφή .....	4
Σχετικά με το Εικονίδιο “Γλώσσα” .....	4
5 Δωμάτια .....	5
Εικονίδιο Αρχικής Σελίδας.....	5
ΚΥΡΙΕΣ Κατηγορίες .....	6
Σχετικά με την “Εγγραφή” .....	6
Προφίλ .....	7
Προφίλ του εκπαιδευτή και εκπαιδευτικές λειτουργίες .....	8
Παιχνίδια .....	9
Γενικά εικονίδια: .....	9
Η πρόοδος σε σχέση με τον ανταγωνισμό .....	9
Τύποι παιχνιδιών .....	9

---

## Εισαγωγή

*Το Διαδικτυακό Menta είναι ένα σοβαρό παιχνίδι, ένα συμπληρωματικό υλικό του Εγχειριδίου του Menta με στόχο να προάγει τη πνευματική ικανότητα και ευεξία σε ανθρώπους μεγαλύτερης ηλικίας.*

**ΤΑ** Σοβαρά Παιχνίδια στοχεύουν στο να βοηθήσουν τους μαθητές με ένα παιχνιδιάρικο, δημιουργικό τρόπο να εξοικειωθούν με νέες δεξιότητες ή να γίνουν καλύτεροι σε πράγματα που ήδη γνωρίζουν. Έχουν πολλά κοινά με εκπαιδευτικά παιχνίδια, ενώ ταυτόχρονα εξυπηρετούν μια ευρύτερη κλίμακα κοινού- εκπαιδευομένων, ανεξαρτήτως ηλικίας.



**Ας οικοδομήσουμε ένα Κοινοτικό Κέντρο.** Για να δημιουργήσουμε ένα σοβαρό παιχνίδι, πρώτα απ' όλα θα χρειαστούμε μία φανταστική τοποθεσία για το Διαδικτυακό Menta. Το Ηνωμένο Βασίλειο έχει πληθώρα κοινοτικών κέντρων, όπου η ηλικία δεν αποτελεί εμπόδιο, όταν πρόκειται να μάθουν νέα πράγματα ή να θερμάνουν την κοινωνική ζωή ενός ατόμου. Αυτό μας έδωσε την ιδέα να φιλοξενήσουμε το παιχνίδι μας σε ένα τέτοιο κοινοτικό κέντρο:

Το μοντέλο του Κοινοτικού μας Σπιτιού εμπνεύστηκε το Κολλέγιο Higham στην Αγγλία, που χρησιμοποιείται ως κέντρο εκπαίδευσης ενηλίκων.



Η διαδικτυακή επιφάνεια αποτελεί τον καρπό του Προγράμματος Δια Βίου Μάθησης “Menta 50+ Μαθαίνοντας να λαμβάνουμε δράσεις για την πνευματική ικανότητα και ευεξία σε μεγαλύτερη ηλικία ” που χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή.

## Σκοπός

**Το διαδικτυακό υλικό** έχει σχεδιαστεί κυρίως για τους συντονιστές, τους εκπαιδευτές, τους δασκάλους και φροντιστές ενηλίκων για να δώσει λίγο χρώμα στην καθημερινή τους ενασχόληση με τους ηλικιωμένους εκπαιδευομένους, αλλά μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί από μεμονωμένους χρήστες ή ομάδες.

MENTA 50+

*This website brings you new teaching and training methods for maintaining mental fitness of people 50 plus based on online games.*



### **Το Διαδικτυακό Menta ποιον αφορά;**

- Η διαδικτυακή επιφάνεια συμπληρώνει το Εγχειρίδιο του Menta – που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του παραπάνω έργου -. Μαζί αποτελούν ένα πλήρες υλικό για την εκπαίδευση των βασικών λειτουργιών του εγκεφάλου σε άτομα μεγαλύτερης ηλικίας.
- Οι συντονιστές μπορούν να το χρησιμοποιήσουν ως μία εναλλακτική εργαλειοθήκη που τους δίνει τη δυνατότητα να εισάγουν νέες προοπτικές στην εργασία τους με τους ανθρώπους 50+.
- Οι ηλικιωμένοι μπορούν να εκπαιδύσουν τις γνωστικές λειτουργίες του εγκεφάλου τους με νέους τρόπους αποκτώντας έτσι διορατικότητα σε τεχνικά θέματα και βελτιώνοντας τις βασικές τους δεξιότητες στην πληροφορική.

## Επισκόπηση

Με την είσοδό τους στην ιστοσελίδα, οι Επισκέπτες φτάνουν στην “πόρτα του Κοινοτικού Σπιτιού”, στην κύρια σελίδα. Έχει πέντε κύριους κοινοτικούς χώρους: Αίθουσα Συνεδριάσεων, Γυμναστήριο, Βιβλιοθήκη, Κήπος και Κουζίνα. Τα πέντε δωμάτια αντιπροσωπεύουν τους διάφορους τομείς της ζωής, αλλά όλα έχουν σημαντική επίδραση στην ψυχική υγεία. Τα δωμάτια προσφέρουν μία ή περισσότερες ασκήσεις κατάρτισης για τους Εκπαιδευμένους (προσβάσιμες μόνο μετά από εγγραφή και σύνδεση).

Οι συντονιστές και οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν το παιχνίδι με βάση την υπόδειξη (έπειτα από το Ψυχολογικό υπόβαθρο, διευκρινίζοντας τα οφέλη του συγκεκριμένου παιχνιδιού) ή απλά με επιλογή βάσει ενδιαφέροντος. Μέσω της άσκησης με αυτά τα παιχνίδια, οι παίκτες μπορούν να αναπτύξουν ενδεικνυόμενες γνωστικές λειτουργίες.

Οι παίκτες θα βρουν, επίσης, Συμβουλές για την καλύτερη χρήση του Διαδικτυακού Menta, τονίζοντας τις συνδέσεις μεταξύ των διαδικτυακών Παιχνιδιών και του Εγχειριδίου του Menta, καθώς και μία Στοά Σύνδεσης προς ενδιαφέρουσες σχετικές ιστοσελίδες.



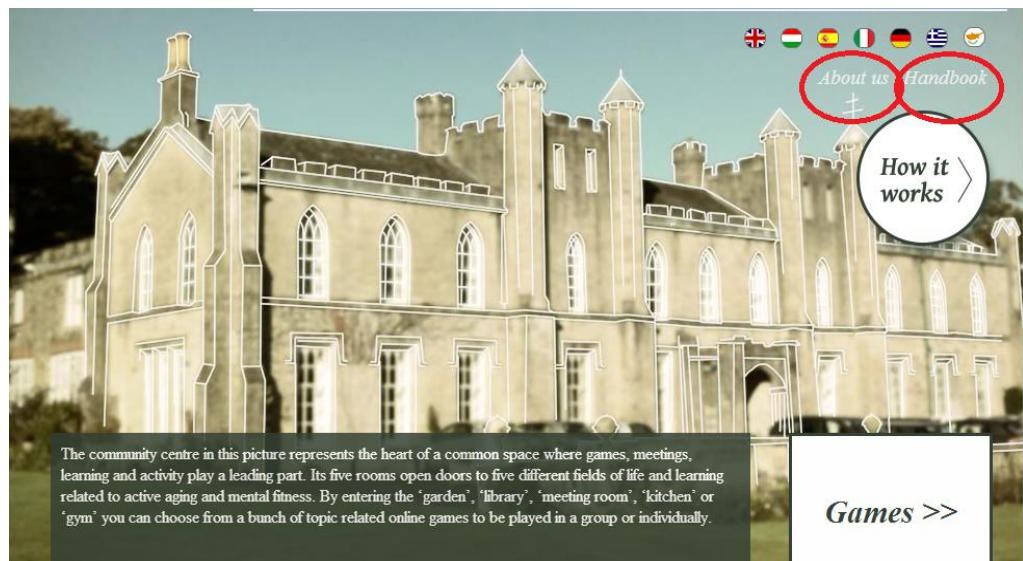
### Λογότυπα

Το αριστερό είναι το λογότυπο του Menta 50+ Διαδικτυακά Σοβαρά Παιχνίδια, που προέρχεται από το λογότυπο του έργου Menta 50+, στα δεξιά.



## Λειτουργική Περιγραφή

Παρακάτω βλέπετε την κύρια σελίδα του Διαδικτυακού Menta. Παρέχει βασικές πληροφορίες αναφορικά με τους κύριους στόχους της επιφάνειας του διαδικτυακού παιχνιδιού (για **κουτάκι πληροφοριών**), παρέχει περαιτέρω πληροφορίες σχετικά με την Κοινοπραξία του έργου (**Σχετικά με εμάς**), και καθιστά προσιτό το Εγχειρίδιο του Menta (**Εγχειρίδιο**) και τον τρέχοντα Οδηγό Χρήσης (**Πώς δουλεύει**) σε μορφή pdf για εύκολη λήψη.



### Σχετικά με το Εικονίδιο “Γλώσσα”

Οι Παικτες μπορούν να επιλέξουν από την επιλογή στην κορυφή της γραμμής την γλώσσα. Αναφορικά με τις δύο πρώτες σελίδες, μπορείτε να τις επισκεφτείτε σε όλες τις γλώσσες.

## LANGUAGE

### ICON KEY



## Σημείωση

Κατά την εγγραφή, οι χρήστες μπορεί να επιλέξουν μόνο μία γλώσσα.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ >> Σας φέρνει στη δεύτερη σελίδα, στην κάτοψη του Κοινοτικού Κέντρου.

### Κάτοψη Κοινοτικού Κέντρου

**5 Δωμάτια** Εδώ μπορείτε να δείτε τα 5 δωμάτια του Κοινοτικού Κέντρου, καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει κάτι διαφορετικό. Κάνοντας κλικ στο όνομα ενός δωματίου πάνω στο ίδιο το δωμάτιο μπορείτε να πάτε εκεί.

- Αίθουσα συνεδριάσεων – Κοινωνικά δίκτυα και πνευματική ευεξία
- Γυμναστήριο – Σωματική και πνευματική ευεξία
- Κήπος – Διαχείριση άγχους και πνευματική ευεξία
- Βιβλιοθήκη – Πνευματική ευεξία
- Κουζίνα – Διατροφή και πνευματική ευεξία



### Εικονίδιο Αρχικής Σελίδας

Αυτό το εικονίδιο αντιπροσωπεύει την αρχική σελίδα του Σοβαρού Παιχνιδιού του Menta. Κάνοντας κλικ σε αυτό, σας



πηγαίνει αυτόματα πίσω στην πρώτη σελίδα που εκπροσωπεί το Κοινοτικό Σπίτι.

#### **ΚΥΡΙΕΣ Κατηγορίες**

Η επάνω γραμμή σας προσφέρει πολλές επιλογές για να μάθετε περισσότερα σχετικά με τη πνευματική ικανότητα.

##### *Handbook*

Η πρώτη κατηγορία από τα αριστερά αντανακλά τις συνδέσεις μεταξύ του Εγχειριδίου του Menta και του Διαδικτυακού Menta.

##### *Psychological background*

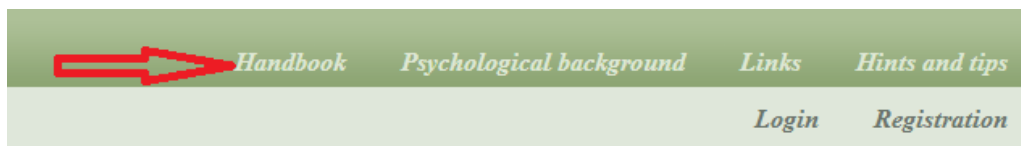
Η δεύτερη κατηγορία στην επάνω γραμμή σας εξοικειώνει με τη γενική επίδραση του παιχνιδιού στις γνωστικές λειτουργίες ενώ ψυχολόγοι εξηγούν τη σημασία της κατάρτισης του εγκεφάλου σε μεγαλύτερη ηλικία.

##### *Links*

Εδώ θα βρείτε μία λίστα από συνδέσμους, που όλοι συνδέονται με την πνευματική υγεία και ευεξία, αλλά από διαφορετική οπτική. Η γκαλερί είναι ο καρπός της έρευνας των Εταιριών του έργου Menta. Μπορείτε να το λάβετε αυτό ως σύσταση ή ως μία πηγή δημιουργικότητας, για να μάθετε περισσότερα σχετικά με το θέμα.

##### *Hints and tips*

Σε αυτή την κατηγορία θα βρείτε ιδέες σχετικά με τη χρήση του Διαδικτυακού Menta στην καθημερινή σας εργασία.



#### **2η Γραμμή Επικεφαλίδων**

**Για να παίξετε τα παιχνίδια**, πρώτα κάντε κλικ στις επικεφαλίδες Εγγραφή ή Είσοδος, ανάλογα με το αν είναι η πρώτη φορά που επισκέπτεστε το παιχνίδι ή εάν έχετε ήδη εγγραφεί.

##### *Login*

Τα παιχνίδια είναι προσβάσιμα στους παίκτες μόνο εφόσον έχουν εγγραφεί στη λειτουργία.

##### *Registration*

Καθώς οι παίκτες πρέπει να εγγραφούν για να προχωρήσουν στα παιχνίδια, η εγγραφή είναι απαραίτητη. Μπορείτε να κάνετε την εγγραφή κάνοντας κλικ σε αυτή την επικεφαλίδα. Προσοχή στο ποια γλώσσα και ποια κατάσταση θα επιλέξετε!

#### **Σχετικά με την “Εγγραφή”**

Για να εγγραφείτε τα παρακάτω τετραγωνίδια πληροφοριών θα πρέπει να συμπληρωθούν. Σας προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε ένα αποδεκτό **ψευδώνυμο ως Όνομα Χρήστη**, καθώς θα εμφανιστεί αργότερα, στο εισαγωγικό Παιχνίδι (Γαμπλό/ στην Αίθουσα Συνελεύσεων).

Surname	<input type="text"/>
First name	<input type="text"/>
Username	<input type="text"/>
E-mail	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
Confirm password	<input type="text"/>

Εδώ μπορείτε να επιλέξετε εάν θέλετε να εγγραφείτε ως Καθηγητής ή Μαθητής. Μόνο οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ομάδες και να αρχίσουν το κοινωνικό παιχνίδι.

User category	<input type="text" value="User"/> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="text" value="User"/></li> <li style="background-color: #0070C0; color: white;"><input type="text" value="Teacher"/></li> </ul>
---------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Η επιλογή της γλώσσας θα καθορίσει τη γλώσσα του παιχνιδιού στα εξής. Π.χ. εάν εγγραφείτε ως “Αυστριακός”, στις επόμενες Συνδέσεις σας θα κατευθύνεστε αυτόματα στη γερμανική γλώσσα του Διαδικτυακού Menta.

**Για την προσοχή του εκπαιδευτικού** Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ομάδες από χρήστες που είναι εγγεγραμμένοι στην ίδια χώρα και δεν ανήκουν σε άλλη ομάδα μέχρι στιγμής.

Country	<input type="text" value="Hungary"/> <ul style="list-style-type: none"> <li style="background-color: #0070C0; color: white;"><input type="text" value="Hungary"/></li> <li><input type="text" value="United Kingdom"/></li> <li><input type="text" value="Austria"/></li> <li><input type="text" value="Spain"/></li> <li><input type="text" value="Italy"/></li> <li><input type="text" value="Greece"/></li> <li><input type="text" value="Cyprus"/></li> </ul>
---------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Σημείωση

Οι ομάδες μπορούν να σχηματιστούν μόνο από Χρήστες που είναι εγγεγραμμένοι στην ίδια χώρα.

### Προφίλ

Μετά την εγγραφή, κάθε χρήστης λαμβάνει αυτόματα ένα προφίλ. Το προφίλ είναι επεξεργάσιμο ( όνομα, κωδικός πρόσβασης). Σε αρκετά παιχνίδια, οι παίχτες έχουν τη δυνατότητα να σώσουν τον καρπό της εργασίας τους (π.χ. ‘Αποτυπώματα Φρούτων’ στην κουζίνα ή ‘Ο Καλλιτεχνικός μου Εαυτός ’ στον Κήπο). Αυτές οι εικόνες αποθηκεύονται στο προφίλ του χρήστη.

### **Προφίλ του εκπαιδευτή και εκπαιδευτικές λειτουργίες**

Στο προφίλ τους, οι εκπαιδευτές θα βρουν μία ειδική επιφάνεια που ονομάζεται “Λειτουργία Εκπαιδευτή” (το βέλος εδώ στα αριστερά) από όπου μπορούν να διαχειρίζονται τις ομάδες μέσω των ακόλουθων λειτουργιών:



- Δημιουργία ομάδας
- Έλεγχος των υφιστάμενων ομάδων στο “Οι ομάδες μου”
- Παιχνίδι εκκίνησης (Αίθουσα Συνεδριάσεων, «Κοινωνική Πτήση»)

## Παιχνίδια

### Γενικά εικονίδια:

Το εικονίδιο “εικόνα σπιτιού” (αριστερά) σας πηγαίνει πίσω στην κύρια σελίδα με τα 5 δωμάτια.



Το “εικονίδιο πληροφοριών” (δεξιά) θα παρέχει γενικές πληροφορίες σχετικά με τα δοσμένα παιχνίδια του δωματίου.

### Η πρόοδος σε σχέση με τον ανταγωνισμό

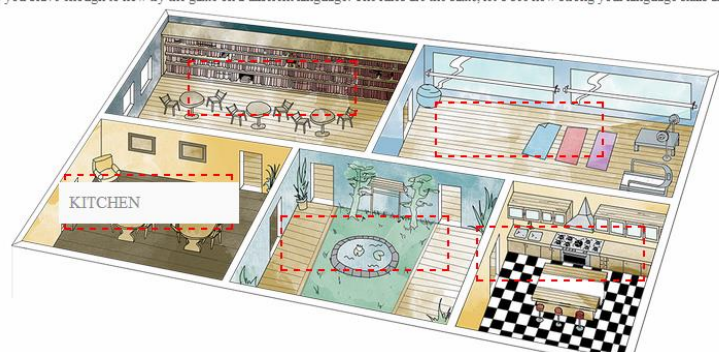
Το Διαδικτυακό Menta δεν αποτελείται από ανταγωνιστικά παιχνίδια. Τα παιχνίδια καλλιεργούν την αυτό-ανάπτυξη και την αυτό-αξιολόγηση. Ένα μέρος των παιχνιδιών θέτει χρονικά όρια, ενώ άλλοι τύποι παιχνιδιών παρέχουν εποικοδομητική κριτική βάσει του αριθμού των σωστών απαντήσεων (παιχνίδια κουίζ).

### Τύποι παιχνιδιών

#### Σύρετε και ρίχτε λέξεις και εικόνες

Οι λέξεις και οι εικόνες θα πρέπει να συνδυαστούν με βάση την σημασία. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν από τις διαφορετικές πηγές γλώσσας (κάνοντας κλικ στις εθνικές σημαίες στο κάτω μέρος) σε αυτό το Παιχνίδι. Τα αποτελέσματα μπορεί να ελεγχθούν κάνοντας κλικ στο ‘Αξιολογήστε’.

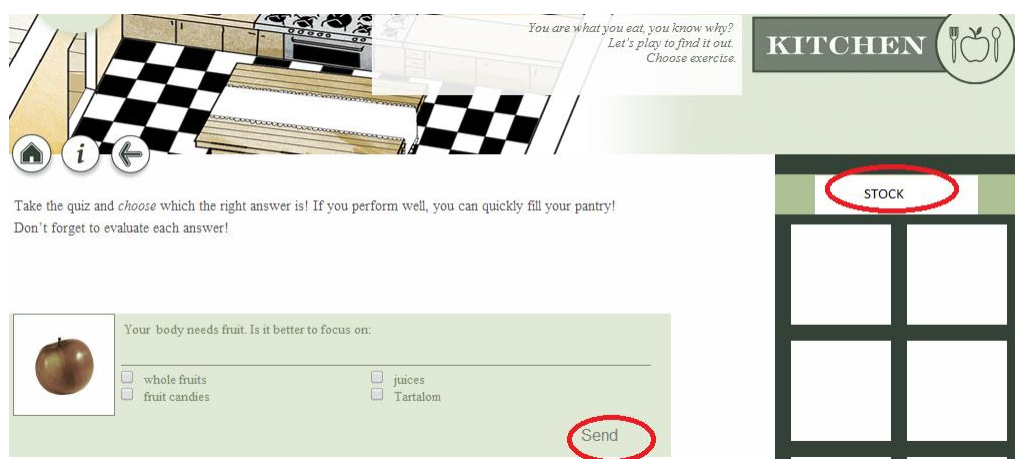
Drag and drop the names of the rooms to the right place on the picture! After you have placed all of them, evaluate your trial! Are you brave enough to now try the game on a different language! The rules are the same, let's see how strong your language skills are!



## Κουίζ

Μία συλλογή από ενημερωτικές, σχετικές ερωτήσεις με το θέμα βοηθούν τον παίκτη να δοκιμάσει τις γνώσεις του/ της σχετικά με την υγιεινή διατροφή (Κουζίνα, Παιχνίδι για τη Γνώση του Κήπου) και τις κοινωνικές δεξιότητες και τη δυναμική επικοινωνία (Αίθουσα Συνεδριάσεων, Παιχνίδι Κοινωνική Πτήση). Ο Παίκτης πρέπει να βρει τη σωστή απάντηση ή την περιεργή απάντηση, ακολουθώντας τις οδηγίες του Παιχνιδιού.

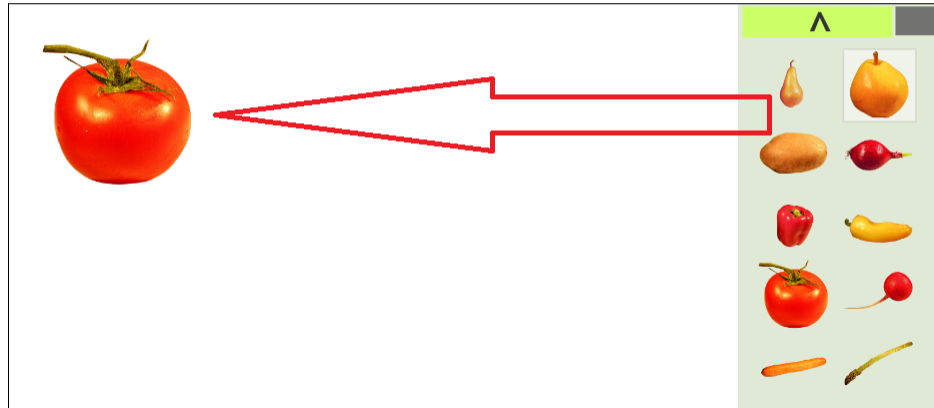
Π.χ. Επιλέγοντας μία απάντηση (σημειώστε και αποστείλατε), το Παιχνίδι αξιολογεί την ορθότητά του δείχνοντας ότι είναι πράσινο (σωστό) ή όλο κόκκινο (όχι σωστό). Σε περίπτωση που η απάντηση είναι σωστή, ο Παίκτης θα λάβει το μήλο στο Χρηματιστήριο. Τα φρούτα θα εμφανιστούν στο Χρηματιστήριο, ύστερα από την απάντηση της τελευταίας ερώτησης.



**Επιπρόσθετα κουίζ:** Το Παιχνίδι Γνώση του Κήπου συσχετίζεται με το Παιχνίδι 'Αποτυπώματα Φρούτων'. Όσες περισσότερες σωστές απαντήσεις δοθούν, τόσο περισσότερα φρούτα συλλέγονται στο Απόθεμα. Τα φρούτα από το Απόθεμα θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν ώστε να δημιουργήσουν καλλιτεχνικά γλυπτά φρούτων & λαχανικών στο Παιχνίδι 'Αποτυπώματα Φρούτων'.

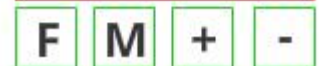


Choose a template and create your own montage *chosen* from your stock elements! Drag and drop the fruits and vegetables from your stock to the painting palette! When you are ready with your work, save it and find it in your own gallery!



**Δημιουργήστε με μεταφορά και απόθεση**

Οι παίκτες μπορούν να δημιουργήσουν εικόνες από κομμάτια μάνταλα(Κήπος, ‘Ο Καλλιτεχνικός Εαυτός Μου) ή φρούτα και λαχανικά (Κουζίνα, ‘Αποτυπώματα Φρούτων’). Κάνοντας κλικ σε ένα επιλεγμένο αντικείμενο στα δεξιά (επάνω εικόνα), εμφανίζεται στο χώρο σχεδίασης. Το αντικείμενο μπορεί να μετακινηθεί από τα σημάδια (F M+- ) όπως περιγράφονται στο πλαίσιο πληροφοριών του παιχνιδιού.

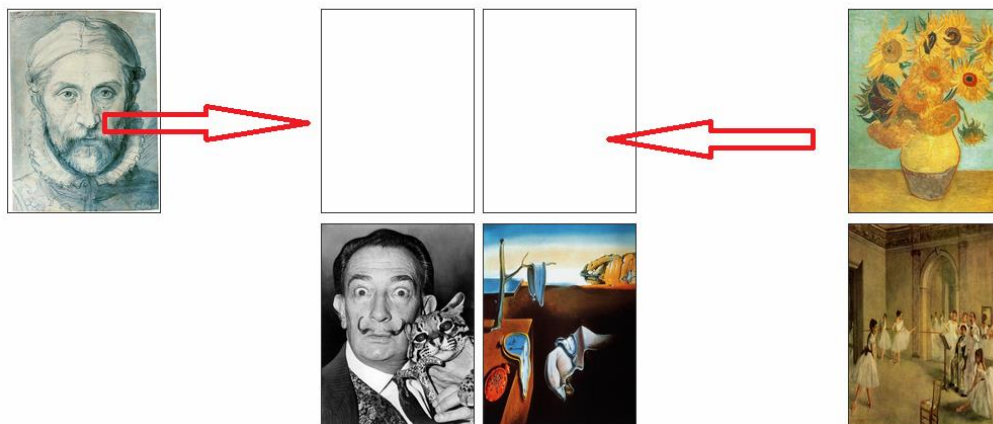


Στο ‘Ο Καλλιτεχνικός Εαυτός Μου’ οι Παίκτες πολλές εμπνεύσεις (μουσική, μάνταλα, ωραίες εικόνες και τις δικές τους προσωπικές εικόνες).

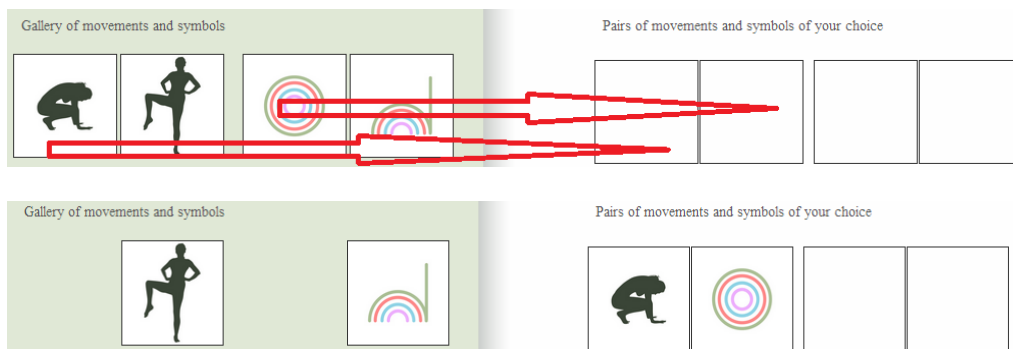
**Βρείτε το ζευγάρι**

Οι Παίκτες θα πρέπει να βρουν τις κάρτες που ταιριάζουν από την αριστερή και δεξιά στήλη, τραβώντας τις στη μέση με μεταφορά και απόθεση . (Κουζίνα, ‘Artmix’ και Γυμναστήριο, ‘Gymba’). Όταν θα έχετε καθορίσει τις επιλογές σας, κάντε κλικ στο ‘Αξιολόγηση’ στο κάτω μέρος της οθόνης για να ελέγξετε εάν οι απαντήσεις σας ήταν σωστές. Το ποσοστό των σωστών απαντήσεων θα εμφανιστεί.

Pair the paintings with their painters!



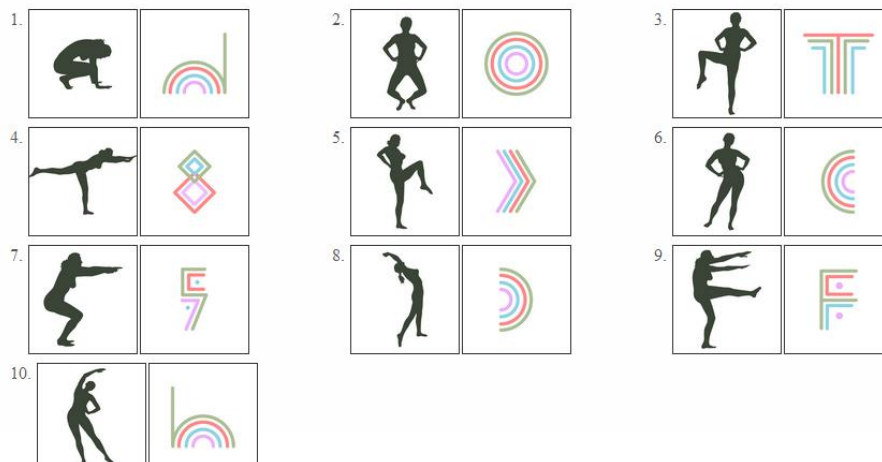
Στο 'Gymbol' οι Παίκτες πρέπει να συνδυάσουν τα σύμβολα και τις κινήσεις (χρησιμοποιώντας όλα αυτά), σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους, αλλά αργότερα τα ζευγάρια θα πρέπει να τα απομνημονεύσουν εντός καθορισμένου χρονικού ορίου.



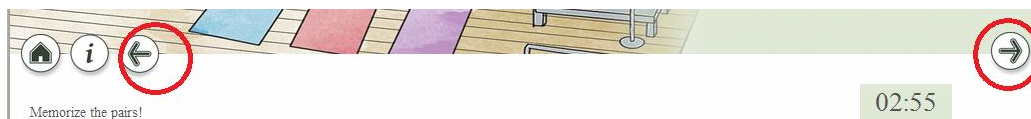
Ακολουθώντας το αυτό, οι Παίκτες θα έχουν 3 λεπτά για να απομνημονεύσουν όλα τα ζεύγη.

Memorize the pairs!

02:55



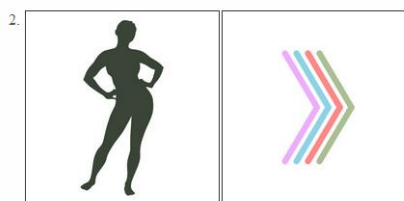
Σε περίπτωση που οι παίκτες χρειάζονται λιγότερο από 3 λεπτά για να απομνημονεύσουν τα ζεύγη, το δεξί βέλος (κάτω γραμμή), θα τους πάει στο επόμενο βήμα αυτού του παιχνιδιού. Σε περίπτωση που θα ήθελαν να επανασυνδέσουν τα σύμβολα με τις κινήσεις, το αριστερό βέλος (κάτω γραμμή), τους πηγαίνει πίσω στην προηγούμενη σελίδα.



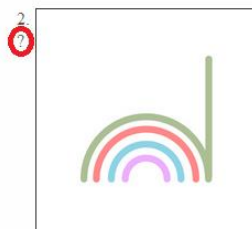
Στο επόμενο βήμα, οι Παίκτες θα έχουν 5 δευτερόλεπτα για να δοκιμάσουν κάθε κίνηση, ενώ εξακολουθούν να βλέπουν το αντίστοιχο σύμβολο δίπλα στην εικόνα της κίνησης.

Try out the movement represented by the symbol!

:05



Το τελευταίο βήμα είναι να συνειδητοποιήσουν τις κινήσεις που βασίζονται αποκλειστικά σε σύμβολα, οι οποίες εμφανίζονται με τυχαία σειρά στην οθόνη. Έχουν 8 δευτερόλεπτα για κάθε μία.



Το ερωτηματικό παρέχει ένα σημάδι στους Παίκτες στην περίπτωση που δεν μπορούν να θυμηθούν το ταιριασμα της κίνησης, κάνοντας κλικ σε αυτό θα λάβουν το ζευγάρι κίνησης του συμβόλου.

**Ανασυγκρότηση από τη μνήμη με μεταφορά και απόθεση**

Στη βιβλιοθήκη, οι Παίκτες του 'Memorypoly' θα χρησιμοποιήσουν τη μεταφορά και απόθεση για να ανοικοδομήσουν ένα δωμάτιο. Ύστερα από μία περίοδο αποστήθισης 60 δευτερολέπτων (από το εσωτερικό και τα στοιχεία του) η παρακάτω εικόνα εξαφανίζεται από τη μέση. Οι παίκτες θα πρέπει να το ανακατασκευάσουν σε ένα άδειο δωμάτιο, κάνοντας κλικ στα στοιχεία (στο στοικ επίπλων στην αριστερή στήλη) πρώτα, αντί να το τοποθετήσουν στην αρχική του θέση με μεταφορά και απόθεση.



Μπορείτε να μετακινηθείτε προς τα κάτω στο στοικ για να δείτε όλα τα στοιχεία.



Στη βιβλιοθήκη του Παιχνιδιού 'Όργανισμός Σχεδίου', οι Παίκτης μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον ανασχεδιασμό του επάνω εσωτερικού όπως επιθυμούν, ακολουθώντας τη δική τους έμπνευση. Δεν υπάρχει χρονικό όριο ή κρίση αναφορικά με καλό ή κακό σχεδιασμό, τα πάντα είναι στο χέρι του παίκτη.



### **Επιτραπέζιο Παιχνίδι**

Στην Αίθουσα Συνεδριάσεων, η 'Κοινωνική Πτήση' προσφέρει μία ευκαιρία για ομαδική εργασία. Αυτό το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει μόνο από τους Συντονιστές (εγγεγραμμένος ως Εκπαιδευτικός). (Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε την Εγγραφή.) Οι εγγεγραμμένοι Εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ομάδες, εισερχόμενοι στην επιφάνεια 'Λειτουργίες Εκπαιδευτικών'.

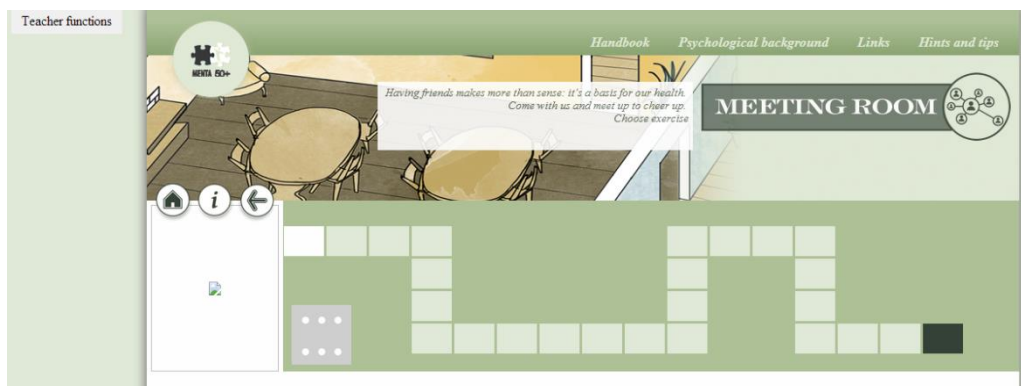


[Main page](#) - [Create a group](#) - [My groups](#) - [Start game](#)

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αρχίσουν το Παιχνίδι ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:

- Σύμφωνα με τις ομάδες μου, ο Εκπαιδευτικός μπορεί να δει τις υπάρχουσες ομάδες του/της και τα μέλη της ομάδας. Τα μέλη μπορούν επίσης εδώ να φύγουν από μία ομάδα.
- Ο Εκπαιδευτικός αρχίζει το επιτραπέζιο παιχνίδι με το Έναρξη Παιχνιδιού.

Το παιχνίδι θα εμφανιστεί στην ατομική οθόνη του μέλους της ομάδας.



Οι Παίκτες εκπροσωπούνται από χρωματιστά σχήματα. Στην αρχική θέση, όλοι τους είναι παρόντες, και ως εκ τούτου τα στοιχεία τους δεν θα είναι όλα ορατά, αλλά μόνο ένα. Το ίδιο πράγμα συμβαίνει και στην περίπτωση που περισσότερες από μία εικόνες βρίσκονται στο πεδίο του πίνακα.

Στάδια του παιχνιδιού:

> Ρίζετε το ζάρι > Το ζάρι δείχνει ένα αριθμό και ο Παίκτης καλείται να απαντήσει σε ένα ερώτημα (κουίζ). Εάν ο παίκτης δώσει τη σωστή απάντηση, μπορεί να προχωρήσει όσα βήματα δείχνει το ζάρι. > Το ζάρι αλλάζει χρώμα, αυτό δείχνει ποιανού είναι η σειρά να παίξει (το χρώμα του ζαριού θα είναι ακριβώς όπως το χρώμα του σχήματος των παικτών).

### Ταμπλό

Οι παίκτες μπορούν να παίξουν αυτό το παιχνίδι μόνο στην περίπτωση που ανήκουν σε μία ομάδα (που διοικείται από τον Εκπαιδευτή).



Εδώ θα δουν τους συμμαθητές τους (μέλη της ίδιας ομάδας) 'Ονομαστικές Κάρτες'. Με μεταφορά και απόθεση, θα πρέπει να τοποθετήσουν στην κάρτα το όνομα κάθε συμμαθητή τους. Π.χ. Όνομα: Δοκιμή 2, Όνομα χρήστη: Δοκιμή 2

Πάνω στην ονομαστική κάρτα του ίδιου του παίκτη, ένας σύνδεσμος μπορεί να τοποθετηθεί (που συμβολίζεται

από το εικονίδιο Globe) που αντιπροσωπεύει τους τομείς ενδιαφέροντός του/της. Τα άλλα μέλη της ομάδας μπορούν να επισκεφτούν ενδιαφέροντες συνδέσμους, κάνοντας κλικ στο εικονίδιο Globe των άλλων χρηστών.



[profile\_print] >

[form\_edit] >

(Μπορούνε να δούνε τη διεύθυνση του συνδέσμου κάνοντας κλικ στο «Επεξεργασία» (στα δεξιά).

Επίσης, είναι δυνατή η εκτύπωση του ταμπλό, κάνοντας κλικ στο «Εκτύπωση».