

## Στυλ Μάθησης και PowerPoint Μία νέα και συναρπαστική προσέγγιση

Της Ole Lauridsen, Aarhus School of Business, Πανεπιστήμιο Aarhus, Δανία

Στυλ Μάθησης και PowerPoint: Μία νέα και συναρπαστική προσέγγιση.

Για τους λόγους για τους οποίους το PowerPoint είναι καλύτερο – βασικά, πολύ καλύτερο – από τον μαυροπίνακα και την κιμωλία ή τις διαφάνειες. Και για το πώς μπορείτε να σχεδιάσετε και να χρησιμοποιήσετε μια παρουσίαση PowerPoint με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Ole Lauridsen, Aarhus School of Business, Πανεπιστήμιο Aarhus, Δανία

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Το Power Point στην πράξη	1
Στυλ Μάθησης	5
Ποια στοιχεία;	7
Σύγκριση αναλυτικής και σφαιρικής επεξεργασίας πληροφοριών	7
Αισθητηριακοί τρόποι και δομή	8
Η παρουσίαση στο PowerPoint	10
Αναλυτική και σφαιρική επεξεργασία πληροφοριών	11
Συμβουλές και κόλπα	13
Αισθητηριακοί τρόποι	13
Σχεδιασμός παρουσίασης και σελίδων	14
Γραμματοσειρές (γραμματοσειρά και μέγεθος γραμματοσειράς)	15
Χρώματα	15
Χρώματα και προσοχή	16
Περισσότερες συμβουλές και κόλπα για τα χρώματα	18
Το PowerPoint σαν υλικό για ασκήσεις	20

# Το PowerPoint στην πράξη

Το PowerPoint είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας παρουσιάσεων που προσφέρει πάμπολλες δυνατότητες.

Ωστόσο, μία παρουσίαση δεν είναι ποτέ καλύτερη από το άτομο που τη σχεδίασε. Και οι περισσότεροι έχουν δει αρκετά αξιοσημείωτα παραδείγματα του πώς ΔΕΝ πρέπει να είναι μια παρουσίαση.

Τα καλά νέα είναι ότι δεν είναι δύσκολο να δημιουργήσουμε μία παρουσίαση που να έχει αποτέλεσμα, δηλαδή που να βοηθά αυτούς που τη βλέπουν να μάθουν πραγματικά κάτι.

Υπάρχουν κάποιοι απλοί κανόνες που πρέπει να ακολουθούμε. Αυτοί οι κανόνες βασίζονται στα Στυλ Μάθησης.

Στις επόμενες σελίδες θα βρείτε τις βασικές αρχές του Μοντέλου των Στυλ Μάθησης που ανέπτυξαν δύο Αμερικανοί ερευνητές, η Δρ. Rita Dunn και ο Δρ. Kenneth Dunn. Στη συνέχεια ακολουθούν οι βασικοί κανόνες για το σχεδιασμό μιας επιτυχημένης παρουσίασης στο PowerPoint.

# Στυλ Μάθησης

Το Στυλ Μάθησης (LS) μπορεί να οριστεί ως ο τρόπος με τον οποίο κάθε άνθρωπος αρχίζει

- Να συγκεντρώνεται σε νέες και δύσκολες πληροφορίες
- Να επεξεργάζεται αυτές τις πληροφορίες
- Να εσωτερικεύει και να συγκρατεί αυτές τις πληροφορίες και
- Να χρησιμοποιεί αυτές τις πληροφορίες.

Όλα αυτά είναι κάτι που θα θέλαμε να επιτύχουμε με τις παρουσιάσεις μας στο PowerPoint.

Με άλλα λόγια, μπορούμε να επωφεληθούμε αν λάβουμε υπόψη τα Στυλ Μάθησης όταν σχεδιάζουμε παρουσιάσεις. Όμως, τι ακριβώς εννοούμε όταν λέμε Στυλ Μάθησης;

Το Μοντέλο Στυλ Μάθησης Dunn & Dunn λειτουργεί με 20 στοιχεία που είναι θεμελιώδη για τη μαθησιακή διαδικασία. Το μοντέλο ακολουθεί τα συστήματα μάθησης του εγκεφάλου και περιλαμβάνει όλες τις ηλικιακές ομάδες. Έχουν γίνει πάρα πολλές σχετικές έρευνες και έχει αποδειχτεί η δύναμή του.

Στη σελίδα [www.learningstyles.net](http://www.learningstyles.net) μπορείτε να μάθετε περισσότερα και να βρείτε συνδέσμους για τεστ LS για όλες τις ηλικιακές ομάδες.

# Learning Style Model

DESIGNED BY  
DR. RITA DUNN  
DR. KENNETH DUNN

Graphic Design by Susan M. Ruedle

## STIMULI

## ELEMENTS

Environmental

Sound



Light



Temperature



Seating



Emotional

Motivation



Responsibility/  
Conformity



Task  
Persistence



Structure



Sociological



Self



Pair



Peers



Team



Adult



Variety

Physiological

Perceptual



Intake



Time of Day



Mobility



Psychological

Analytic



Global



Reflective



Impulsive



## ΠΟΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ;

Εδώ δεν μπορούμε να μπούμε σε πολλές λεπτομέρειες σχετικά με το Μοντέλο των Στυλ Μάθησης Dunn & Dunn. Αντ' αυτού, θα εσιτάσουμε στα στοιχεία εκείνα που είναι ιδιαίτερα σημαντικά όταν πρόκειται να σχεδιάσουμε παρουσιάσεις στο PowerPoint, δηλαδή στα στοιχεία τα οποία μπορούμε να συμπεριλάβουμε άμεσα στο σχεδιασμό και στην ίδια την παρουσίαση.

Προφανώς δεν είναι εφικτό να δημιουργήσουμε παρουσιάσεις που να ανταποκρίνονται σε πολύ μεγάλο βαθμό στο στυλ μάθησης κάθε ατόμου. Ωστόσο, ακολουθώντας τις κατευθυντήριες γραμμές που δίδονται στη συνέχεια, μπορούμε να καλύψουμε ένα ιδιαίτερα ευρύ κοινό.

Στο πλαίσιο αυτό, τα σημαντικότερα στοιχεία είναι:

- Η σύγκριση αναλυτικής και σφαιρικής επεξεργασίας πληροφοριών
- Αισθητηριακοί τρόποι
- Η ανάγκη για δομή

## ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΑΝΑΛΥΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΣΦΑΙΡΙΚΗΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

Κάποιοι άνθρωποι μαθαίνουν καλύτερα όταν οι καινούργιες και δύσκολες πληροφορίες τους παρουσιάζονται βήμα προς βήμα, με μία λογική ακολουθία. Αυτοί οι άνθρωποι αποκαλούνται «αναλυτικοί τύποι».

Άλλοι (οι περισσότεροι άνθρωποι) μαθαίνουν καλύτερα όταν οι καινούργιες και δύσκολες πληροφορίες τους παρουσιάζονται σε μεγάλα κομμάτια, τα οποία μπορούν να διερευνήσουν περαιτέρω μόνοι τους. Αυτοί οι άνθρωποι αποκαλούνται «σφαιρικοί ή ολιστικοί τύποι».

Τέλος, υπάρχει μία μικρή ομάδα ανθρώπων, οι οποίοι δεν δείχνουν κάποια προτίμηση στον έναν ή στον άλλο τρόπο. Αυτοί οι άνθρωποι μπορούν να κατανοήσουν τις νέες και δύσκολες πληροφορίες τόσο με αναλυτικό όσο και με σφαιρικό τρόπο.

## **ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ**

Το μοντέλο Dunn & Dunn περιλαμβάνει τέσσερις αισθητηριακούς τρόπους:

- Τον ακουστικό: Μαθαίνεις ακούγοντας.
- Τον οπτικό: Μαθαίνεις βλέποντας κείμενο (διαβάζοντας) ή βλέποντας πραγματικές ή νοητές εικόνες.
- Της Αφής: Μαθαίνεις χρησιμοποιώντας τα χέρια και τα πόδια.
- Τον κιναισθητικό: Μαθαίνεις χρησιμοποιώντας ολόκληρο το σώμα ή/και συμμετέχοντας ο ίδιος ως άτομο.

## **ΔΟΜΗ**

Αναφορικά με τη δομή των νέων και δύσκολων πληροφοριών, κάποιοι άνθρωποι χρειάζονται υποστήριξη, προτιμούν να τους δοθεί μία σταθερή δομή.

Άλλοι προτιμούν να δημιουργήσουν μόνοι τους αυτήν τη δομή, καθώς δεν θέλουν να έχουν μια προκατασκευασμένη από άλλους δομή.

# Η παρουσίαση στο PowerPoint

Με ποιον τρόπο μπορείτε να ενσωματώσετε τα Στυλ Μάθησης στην παρουσίαση σε PowerPoint

Είναι σημαντικό να θυμάστε ότι όλες οι παρουσιάσεις σε PowerPoint αποτελούνται από τρία στοιχεία και ότι αυτά τα στοιχεία θα πρέπει να θεωρούνται αδιαίρετο σύνολο:

- Τις σελίδες της παρουσίασης στην οθόνη
- Το έντυπο, δηλαδή η εκτυπωμένη έκδοση της παρουσίασης (Επιλέξτε: Αρχείο > Εκτύπωση. Επιλέξτε «Σημειώσεις για το Ακροατήριο» (Handouts) στο πλαίσιο του διαλόγου εκτύπωσης).
- Τη ζωντανή παρουσίαση

Για τις σελίδες της παρουσίασης και την εκτυπωμένη έκδοση θα πρέπει να προσέχουμε τη διαμόρφωση και για τη ζωντανή παρουσίαση θα πρέπει να προσέχουμε τον τρόπο με τον οποίο την κάνουμε.

Όμως, πρωτίστως, και ανεξάρτητα από Στυλ Μάθησης:

- **Μην διαβάζετε ποτέ απλώς το κείμενο της σελίδας. Εάν το κάνετε αυτό, η παρουσίαση θα είναι βαρετή.**
- **Θα πρέπει να χρησιμοποιείτε το κείμενο κάθε σελίδας σαν εφελτήριο για ό,τι λέτε.**



## ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΚΑΙ ΣΦΑΙΡΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

Και οι δύο τρόποι επεξεργασίας πληροφοριών καλύπτονται από την εναλλαγή μεταξύ των σελίδων στην οθόνη και εκτυπωμένης έκδοσης:

Ο μαθητής που έχει αναλυτική αντίληψη

- Μια παρουσίαση στην οποία οι πληροφορίες παρουσιάζονται βήμα προς βήμα βοηθά τον αναλυτικό μαθητή.
- Επομένως, πρέπει να χρησιμοποιείτε κουκκίδες και εφέ κίνησης, για παράδειγμα «είσοδο» με κατεύθυνση «από αριστερά». Ένας γενικός κανόνας είναι να μη χρησιμοποιείτε διαφορετικά κινούμενα εφέ στην ίδια σελίδα.
- Μάθετε στον αναλυτικό μαθητή πώς να χρησιμοποιήσει την εκτυπωμένη έκδοση για να δημιουργήσει μία γενική εικόνα των πληροφοριών που παρουσιάστηκαν στο τέλος της ζωντανής παρουσίασης.
- Κάντε μερικά δευτερόλεπτα παύση προτού συνεχίσετε στην επόμενη σελίδα της παρουσίασής σας. Έτσι, τα αναλυτικά άτομα θα έχουν το χρόνο να συγκεντρώσουν τη σκέψη τους.

Ο μαθητής που έχει σφαιρική αντίληψη

- Ο σφαιρικός μαθητής πρέπει να μάθει πώς να αποκτά μια γενική εικόνα των πληροφοριών που θα παρουσιαστούν, ρίχνοντας μια ματιά στην εκτυπωμένη έκδοση πριν από την έναρξη της παρουσίασης. Στη συνέχεια, θα μπορεί να συγκεντρωθεί στις εικόνες της παρουσίασης στην οθόνη.
- Στα άτομα που διαθέτουν σφαιρική αντίληψη αρέσουν τα χρώματα και οι εικόνες που υποστηρίζουν τη μάθησή τους. Αυτό θα πρέπει να το εκμεταλλευτείτε, βλ. σελίδα 16 και εξής.

## ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΚΑΙ ΚΟΛΠΑ – ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

Συχνά πρέπει να χρησιμοποιήσουμε κείμενο, το οποίο επεξηγεί ή συμπληρώνει εικόνες και γραφήματα, προσθέτοντας ετικέτες, επίπεδα, κινούμενα εφέ κλπ. σε μια παρουσίαση.

Τα άτομα που διαθέτουν σφαιρική αντίληψη δεν κουράζονται ποτέ από τις διασκεδαστικές μορφές και τα πολλά χρώματα, αλλά όλα αυτά μπερδεύουν τα αναλυτικά άτομα.

Όταν σχεδιάζουμε παρουσιάσεις με στόχο να αρέσουν και στους δύο τύπους μαθητών, πρέπει αυτό να αποτελεί βασική παράμετρο και να προσπαθούμε να επιτύχουμε τη σωστή ισορροπία μεταξύ υπερβολικής και ελλιπούς χρήσης αυτών των εφέ.

Ούτε οι σφαιρικοί τύποι ούτε οι αναλυτικοί μπορούν να απορροφήσουν μία αδιάκοπη ροή πληροφοριών. Επομένως, θα πρέπει να κάνετε παύση 10-20 δευτερολέπτων κάθε επτά σελίδες. Να θυμάστε να ενημερώνετε το κοινό σας ότι θα υπάρξουν τέτοιες παύσεις ή «διαλείμματα» στην παρουσίασή σας.

### ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ

Ο **ακουστικός τρόπος** λαμβάνεται υπόψη σε αυτά που λέει ο παρουσιαστής και στον τόνο της φωνής του. Ο ρυθμός και ο τόνος της φωνής είναι πολύ βασικά στοιχεία. Να ελέγχετε πάντα τις αντιδράσεις του κοινού σας.

Ο **οπτικός τρόπος** λαμβάνεται υπόψη στην παρουσίαση στην οθόνη, καθώς στην εκτυπωμένη έκδοση. Τόσο στην παρουσίαση όσο και στην εκτυπωμένη έκδοση θα πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή στη διαμόρφωση, βλ. σελίδα 14 και εξής.

Ο **τρόπος της αφήs** και ο κιναισθητικός τρόπος λαμβάνονται υπόψη στην εκτυπωμένη έκδοση. Είναι σημαντικό, και για τους δύο τύπους μαθητών, να μπορούν να αγγίξουν την εκτυπωμένη έκδοση, ίσως ακόμη και να την εκτυπώσουν οι ίδιοι, και σίγουρα να τη μετακινούν γύρω από το τραπέζι, να την ξεφυλλίζουν, να γράφουν πάνω της κλπ. Τα παραπάνω θα ωφελήσουν ακόμη περισσότερο τα άτομα που μαθαίνουν με κιναισθητικό τρόπο, σε σύγκριση με τα άτομα που μαθαίνουν με την αφή, παρότι δεν συμμετέχει ολόκληρο το σώμα.

# Σχεδιασμός παρουσίασης και σελίδων

Ποσότητα πληροφοριών σε κάθε σελίδα της παρουσίασης

Είναι σημαντικό να διατηρήσετε την ποσότητα των πληροφοριών σε κάθε σελίδα στο ελάχιστο δυνατό. Είναι πολύ καλύτερο να έχετε περισσότερες σελίδες, παρά λιγότερες και δυσανάγνωστες. Όλοι έχουμε δει παραγεμισμένες σελίδες παρουσιάσεων και ξέρουμε ότι είναι σχεδόν αδύνατο να διαβαστούν και να περάσουν από επεξεργασία, όπως συμβαίνει και με τις παραγεμισμένες διαφάνειες.

Ακολουθήστε τον κανόνα του  $7 \pm 2$

Η μνήμη εργασίας μας επεξεργάζεται τις πληροφορίες βήμα προς βήμα και δεν μπορεί να διαχειριστεί περισσότερες από 5 έως 9 μονάδες πληροφορίας κάθε φορά. Με άλλα λόγια, το 7 είναι ο μέσος όρος που πρέπει να χρησιμοποιούμε ως κατευθυντήρια γραμμή. Εάν παρέχουμε λιγότερες από 5 μονάδες πληροφορίας, δεν εκμεταλλευόμαστε σε επαρκή βαθμό όλες τις δυνατότητες της μνήμης, ενώ εάν υπερβούμε τις 9 μονάδες, οι πληροφορίες θα είναι υπερβολικά πολλές για να τις επεξεργαστεί η μνήμη - έτσι προκύπτει ο κανόνας  $7 \pm 2$ .

Η «μονάδα πληροφορίας» είναι προφανώς μια ασαφής έννοια. Συνδέεται με τις υφιστάμενες γνώσεις ενός ατόμου και με τον τρόπο παρουσίασης του υλικού. Για τα άτομα που δεν έχουν δει ποτέ ξανά υπολογιστή, η έννοια του ποντικού είναι ιδιαίτερα πολύπλοκη και θα πρέπει να επεξεργαστούν διάφορα στοιχεία πληροφοριών προκειμένου να την κατανοήσουν. Για τα άτομα που χρησιμοποιούν καθημερινά έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, η έννοια του ποντικού αποτελεί μία μόνο μονάδα πληροφορίας.

Τα χρώματα και οι εικόνες είναι επίσης πληροφορίες. Επομένως, κάθε εικόνα πρέπει να σχετίζεται με λεκτικό περιεχόμενο, ώστε να μην αποτελεί μια άσκοπη πρόκληση για τη μνήμη εργασίας, ενώ είναι σημαντικό ο αριθμός των χρωμάτων να είναι περιορισμένος σε κάθε σελίδα της παρουσίασης, βλ. σελίδα 21 και εξής.

## ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ ΚΑΙ ΜΕΓΕΘΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΑΣ

24 • Χρησιμοποιήστε τουλάχιστον **μέγεθος γραμματοσειράς**  
(όπως σε αυτό το παράδειγμα).

Όταν χρησιμοποιούμε αυτό το μέγεθος γραμματοσειράς, είναι εύκολο να ακολουθήσουμε τον κανόνα  $7 \pm 2$ . Πολύ απλά δεν υπάρχει χώρος για περισσότερες από 5 κουκκίδες και αυτό είναι ιδανικό.

Χρησιμοποιήστε γραμματοσειρές sans serif, όπως

- Verdana
- Arial
- Franklin Gothic Book

ή άλλες παρόμοιες γραμματοσειρές.

Αποφύγετε γραμματοσειρές όπως οι

- TIMES NEW ROMAN
- Bernard Condensed

Οι γραμματοσειρές sans serif είναι οι πιο κατάλληλες για παρουσιάσεις, επειδή η ανάλυση της οθόνης είναι πολύ μικρότερη από του χαρτιού. Επομένως, οι γραμματοσειρές με «ουρές» ή «πόδια» είναι περισσότερο δυσανάγνωστες στην οθόνη.

## ΧΡΩΜΑΤΑ

Τα χρώματα είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο για τις παρουσιάσεις σε PowerPoint, ωστόσο δεν μπορείτε να επιλέγετε στην τύχη τα χρώματα που θα χρησιμοποιήσετε. Τα χρώματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να επηρεάσουν το κοινό και για να προσελκύσουν την προσοχή του.



Τα χρώματα διακρίνονται σε ψυχρά, χλιαρά και θερμά.

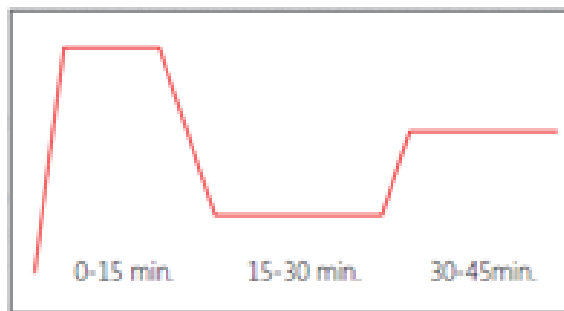
- Τα ψυχρά χρώματα (μπλε, βιολετί) ρίχνουν την πίεση του αίματος, τη συχνότητα της αναπνοής και τους παλμούς.
- Δημιουργούν και ενισχύουν την ηρεμία.
- Τα θερμά χρώματα (κίτρινο, κόκκινο - πορτοκαλί) αυξάνουν την πίεση του αίματος, τη συχνότητα της αναπνοής και τους παλμούς.
- Δημιουργούν ένα συγκεκριμένο επίπεδο έντασης.
- Με την ένταση, αυξάνεται το επίπεδο της ορμόνης νοραδρεναλίνης στον εγκέφαλο και η νοραδρεναλίνη αυξάνει την προσοχή και τη μαθησιακή δυνατότητα.
- Τα χλιαρά χρώματα (πράσινο, ροζ) είναι κάπου στη μέση.
- Δημιουργούν μια σχετική ηρεμία, αλλά ταυτόχρονα αυξάνουν την προσοχή.

## ΧΡΩΜΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΟΧΗ

Μέσα σε 40-45 λεπτά (μια τυπική διάρκεια μαθήματος), η προσοχή του κοινού μπορεί να περιγραφεί σε τρεις φάσεις:

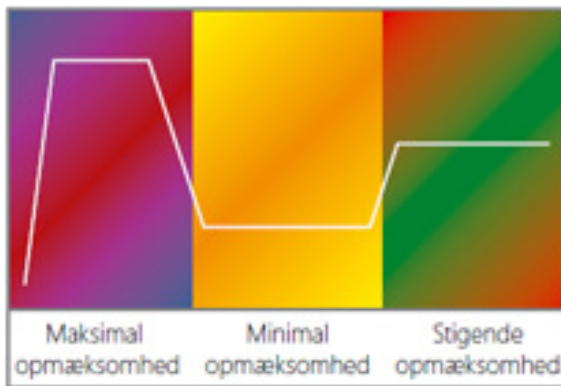
- Στα πρώτα λίγα λεπτά, η προσοχή αυξάνεται σημαντικά και παραμένει σε υψηλά επίπεδα για 10-12 λεπτά.
- Μετά από τα πρώτα 15 λεπτά, η προσοχή πέφτει απότομα και παραμένει σε πολύ χαμηλό επίπεδο.
- Αφού περάσουν 15 ακόμα λεπτά, η προσοχή αυξάνεται ξανά, αλλά δεν φτάνει στο ίδιο υψηλό επίπεδο όπως κατά την πρώτη φάση.

Αυτές οι φάσεις απεικονίζονται ως εξής:



## Οι τρεις τύποι χρωμάτων και οι τρεις φάσεις της προσοχής

Είναι καλή ιδέα να χρησιμοποιήσετε ψυχρά, θερμά και χλιαρά χρώματα στο φόντο της οθόνης: Ξεκινήστε από μπλε ή/και βιολετί, συνεχίστε με κίτρινο ή/και πορτοκαλί και καταλήξτε σε κόκκινο ή/και πράσινο. Στη συνέχεια, μπορείτε να αλλάζετε το χρώμα του φόντου ανάλογα με τις τρεις φάσεις της προσοχής.



Εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα ουδέτερο (λευκό ή γκρι) φόντο και να χρησιμοποιήσετε γραφικά, όπως εικόνες, σύμβολα, WordArt κλπ. στα κατάλληλα χρώματα.

Προφανώς, τα γραφικά συχνά έχουν πολλά χρώματα, καθώς και χρώματα που δεν περιλαμβάνονται στην παραπάνω λίστα. Ωστόσο, εάν τα χρώματα χρησιμοποιούνται σταθερά, μπορείτε να επιτύχετε πολλά.

## ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΚΑΙ ΚΟΛΠΑ ΓΙΑ ΤΑ ΧΡΩΜΑΤΑ

Η σειρά της αντίληψης

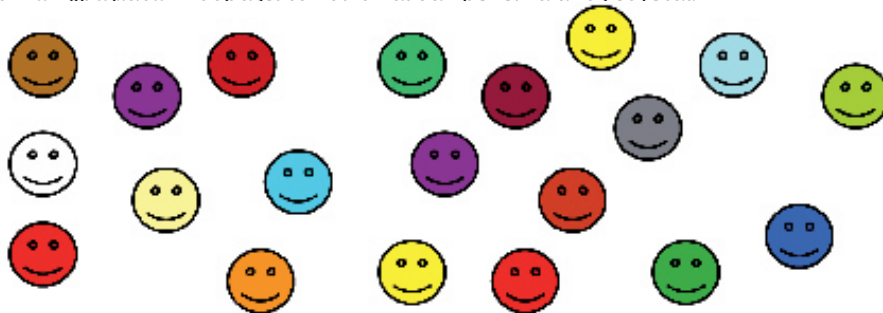
- Το κόκκινο βρίσκεται στο προσκήνιο.
- Το κίτρινο, όπως και το πράσινο, βρίσκεται στο ενδιάμεσο.
- Το μπλε βρίσκεται στο φόντο.





Περισσότερες συμβουλές και κόλπα – περισσότερα χρώματα

Τα πολλά χρώματα προκαλούν σύγχυση και κάνουν το μάτι να μετακινείται σε διάφορα σημεία. Η χρήση πολλών χρωμάτων κουράζει το κοινό και θα πρέπει να αποφεύγεται.



Να θυμάστε ότι τα χρώματα είναι επίσης μονάδες πληροφορίας και εάν χρησιμοποιούμε πολλά χρώματα, θα καταλήξουμε να υπερβούμε το όριο του κανόνα  $7 \pm 2$ .

Επίσης, να θυμάστε ότι το μπλε χρώμα είναι δύσκολο να διακριθεί σε λευκό φόντο.

Εδώ βλέπετε πόσο δύσκολο είναι να δείτε το κείμενο και τη γραμμή που υπάρχει από κάτω

---

# Το PowerPoint σαν υλικό για ασκήσεις

Μέχρι στιγμής έχουμε αναφερθεί σε παρουσιάσεις τις οποίες κάνει ο παρουσιαστής. Ωστόσο, οι παρουσιάσεις του PowerPoint μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν και για τη δημιουργία υλικού που μπορεί κάθε μαθητής να χρησιμοποιήσει ανεξάρτητα. Εδώ θα πρέπει επίσης να ακολουθήσουμε μία σειρά από κατευθυντήριες οδηγίες που βασίζονται σε όσα έχουμε ήδη παρουσιάσει. Ωστόσο, όταν χρησιμοποιείται για δημιουργία υλικού ασκήσεων, το PowerPoint λειτουργεί διαφορετικά καθώς δεν υπάρχει παρουσιαστής και εκτυπωμένη έκδοση.

Υλικό για τον μαθητή με αναλυτική αντίληψη

- Βασικές αρχές
  - P2W (Part to Whole - Τμήμα προς σύνολο)
  - KISS (Keep It Simple, Stupid! - Κράτα το απλό, ανόητε!).
- Αποφύγετε τη χρήση πολύχρωμου κειμένου, χρησιμοποιήστε μαύρο κείμενο.
- Εάν θέλετε μια αλλαγή, χρησιμοποιήστε γκρι απόχρωση για το κείμενο.
- 

Χρησιμοποιήστε κουκκίδες και κινούμενα εφέ για μεμονωμένες κουκκίδες ή τμήματα κειμένου.

Χρησιμοποιήστε το εφέ «εισόδου» με κατεύθυνση «από αριστερά».

- Όταν οι πληροφορίες βρίσκονται σε πίνακες, ίσως είναι καλή ιδέα να αφήσετε τις πληροφορίες στη δεξιά πλευρά να εισέρχονται από τα δεξιά.
- Οι άλλοι τύποι κινούμενων εφέ θα πρέπει να αποφεύγονται.

## Υλικά για τον μαθητή με σφαιρική αντίληψη

- Βασικές αρχές
  - FUC (Fun and Colour - Διασκέδαση και χρώμα)
  - Πολλά άτομα με σφαιρική αντίληψη προτιμούν γραμματοσειρές όπως η Comic Sans MS.
- Χρησιμοποιήστε κουκκίδες, αλλά αποφύγετε τη χρήση κινούμενων εφέ. Τα άτομα με «καθολική λογική» θέλουν να βλέπουν μεγάλα τμήματα πληροφοριών κάθε φορά.
- Εάν χρησιμοποιήσετε κινούμενα εφέ, μπορείτε να επιλέξετε τη χρήση διαφορετικών ειδών κινούμενων εφέ (επιλέξτε «Τυχαίο εφέ»).

Παραδείγματα ασκήσεων για άτομα με αναλυτική και σφαιρική αντίληψη θα βρείτε στη σελίδα

<http://www.sprog.asb.dk/OL/STARTPAKKE/Hjaelpemidler%20tysk.htm>

κάτω από την ενότητα Øvelser i saetningsanalyse.

Microsoft



 Microsoft Office