



Π5.4 Ιστότοπος Έργου

DATE: 15/2/20201

ΔΡΑΣΗ ΕΘΝΙΚΗΣ ΕΜΒΕΛΕΙΑΣ «ΕΡΕΥΝΩ-ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ- ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ»

T1ΕΔΚ-05094 - Λεξιπαίγνιο

Ανάπτυξη προηγμένου, καινοτόμου και state-of-the-art υπολογιστικού περιβάλλοντος, για τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών που απευθύνονται σε μαθητές με στόχο: α) τη βελτίωση του γλωσσικού και γενικότερα μαθησιακού τους επιπέδου και β) την ανάπτυξη ποικίλων δεξιοτήτων τους σχετικά με το λεξιλόγιο και τη γλώσσα γενικότερα, αλλά και το περιεχόμενο ειδικών γνωστικών αντικειμένων (π.χ. γεωλογία-γεωγραφία, βιολογία κ.ά.).



ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΕΝΑΡΞΗΣ ΕΡΓΟΥ	09/07/2018
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΡΓΟΥ	40 Μήνες



ΕΠΑνεΚ 2014-2020
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Π5.4 Ιστότοπος Έργου

ΑΡΧΙΚΗ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ:	12/2021
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ:	12/2021
ΕΙΔΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ:	Αναφορά (ιστότοπος)
ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:	Δρ. Χρήστος Τσαλίδης (Neurocom)
ΕΚΔΟΣΗ ΕΓΓΡΑΦΟΥ:	v. 1.3

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ

Όνομα	Φορέας
Αριστείδης Βαγγελάτος	ITYE
Μόνικα Γαβριηλίδου	ITYE
Μαρία Φουντάνα	ITYE
Νίκος Αλεξόπουλος	ITYE
Χρήστος Τσαλίδης	NEUROCOM
Βασίλης Σπιταδάκης	NEUROCOM
Ιωάννης Σταματόπουλος	NEUROCOM
Γιώργος Παναγιωτάκης	NEUROCOM
Μαρία Φωστιέρη	NEUROCOM
Γιάννης Καφούσης	NEUROCOM
Αναστάσιος Καλαενζτής	NEUROCOM
Κωνσταντίνος Αλεξάκης	NEUROCOM

«Το παραδοτέο υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της Δράσης ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ - ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ και συγχρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση και εθνικούς πόρους μέσω του Ε.Π. Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα & Καινοτομία (ΕΠΑνΕΚ) (κωδικός έργου:Τ1ΕΔΚ-05194)»

Πίνακας Περιεχομένων

Εισαγωγή	3
1. Αναφορά.....	4
2. Σύντομη Περιγραφή	5
2.1.Βασικά χαρακτηριστικά.....	5
2.2.Βασικές προδιαγραφές ιστοχώρου	6
2.3.Δείγματα σελίδων του ιστοχώρου	8
2.4.Στατιστικά επισκεψιμότητας	16

Εισαγωγή

Το έργο ΛΕΞΙΠΑΙΓΝΙΟ, είναι ένα ερευνητικό έργο, ενταγμένο στη Δράση ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ - ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση και εθνικούς πόρους μέσω του Ε.Π. «Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα & Καινοτομία» (ΕΠΑνΕΚ) (κωδικός έργου:Τ1ΕΔΚ-05094). Για την υλοποίησή του συνεργάζονται δύο φορείς: το ερευνητικό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων (ΙΤΥΕ) και η εταιρεία Neurocom Α.Ε.

Στόχος του έργου είναι η Ανάπτυξη προηγμένου, καινοτόμου και state-of-the-art υπολογιστικού περιβάλλοντος, για τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών που απευθύνονται σε μαθητές με σκοπό: α) τη βελτίωση του γλωσσικού και γενικότερα μαθησιακού τους επιπέδου και β) την ανάπτυξη ποικίλων δεξιοτήτων τους σχετικά με το λεξιλόγιο και τη γλώσσα γενικότερα, αλλά και το περιεχόμενο ειδικών γνωστικών αντικειμένων (π.χ. γεωλογία-γεωγραφία, βιολογία, κ.α.).

Το παρόν παραδοτέο, Π5.4: *Ιστοτόπος έργου*, αναφέρεται στην ανάπτυξη του ιστοχώρου του έργου, και στο περιεχόμενό του, όπως αυτό έχει προκύψει, στα 3 χρόνια υλοποίησης του έργου <http://lexipaignio.cti.gr/>.

Στην παρούσα αναφορά, περιλαμβάνεται μια σύντομη περιγραφή του ιστοτόπου.

1. Αναφορά

Με βάση τόσο τον «τεχνικό σχεδιασμό» του έργου, όσο και τις πραγματικές ανάγκες του, στο πλαίσιο της ΕΕ5, δημιουργήθηκε ο ιστότοπος του έργου.

Για το σύνολο του έργου η δράση αυτή ήταν από τις πλέον σημαντικές, μιας και εκεί, αναρτούσε η ομάδα έργου, το σύνολο των αποτελεσμάτων του: παραδοτέα, λογισμικό, παιχνίδια, ερευνητικά αποτελέσματα, νέα, κ.α.

Και όλα, με ελεύθερη/ανοιχτή άδεια χρήση για όποιον/όποια το επιθυμεί (με αναφορά φυσικά στον δημιουργό).

Το παρόν παραδοτέο αναφέρεται στον ιστοχώρο του έργου <http://lexipaignio.cti.gr/>.

2.Σύντομη Περιγραφή

2.1. Βασικά χαρακτηριστικά

Ο ιστοχώρος του έργου αναπτύχθηκε σε Joomla CMS, με χρήση PHP σε server Apache.

Το [Joomla!](#) είναι λογισμικό ανοικτού κώδικα (open source) το οποίο υλοποιεί τη λειτουργικότητα συστήματος διαχείρισης περιεχομένου (Content Management System – CMS). Οι λέξεις-κλειδιά είναι “διαχείριση” και “περιεχόμενο” και αναφέρονται σε ένα σύστημα λογισμικού το οποίο χρησιμοποιείται για την οργάνωση, ταξινόμηση και αρχειοθέτηση πληροφορίας.

Παρακάτω παρουσιάζονται μερικά από τα κυριότερα χαρακτηριστικά του Joomla!

- Δωρεάν ανοικτός κώδικας
- Απλό σύστημα συντήρησης
- Μηχανισμός caching για ταχύτατη προβολή σελίδων σε δικτυακούς τόπους υψηλής επισκεψιμότητας
- Διαχείριση διαφημιστικών ή άλλων banners
- Διαχείριση multimedia αρχείων
- WYSIWYG editor όμοιος με το Word για την εισαγωγή πληροφορίας
- Φιλικά προς τις μηχανές αναζήτησης URL
- Υποστήριξη πολυγλωσσικότητας
- Προγραμματιστική διεπαφή για την ανάπτυξη εφαρμογών
- Αναζήτηση πλήρους κειμένου στη διεπαφή χρήστη
- Απλό και επεκτάσιμο σύστημα προτύπων το οποίο ακολουθεί τα πρότυπα του W3C περί προσβασιμότητας
- Στατιστικά επισκεψιμότητας σελίδων
- Ιεραρχικά οργανωμένες ομάδες χρηστών
- Σύστημα δημοσκοπήσεων
- Σύστημα επικοινωνίας με χρήστες και διαχειριστές
- Δυνατότητα αξιολόγησης και βαθμολόγησης των άρθρων από τους χρήστες
- Απλό σύστημα εγκατάστασης
- Ασφάλεια δεδομένων και ιστότοπου με συνεχείς ενημερώσεις ασφαλείας
- Τεράστια βάση επεκτάσεων στον ιστότοπο: <http://www.joomla.org>

2.2. Βασικές προδιαγραφές ιστοχώρου

Η υλοποίηση του ιστοχώρου του έργου, ξεκίνησε από τις παρακάτω βασικές απαιτήσεις:

Όσον αφορά στην παρουσίαση:

A) Απλή και εύκολη παρουσίαση του περιεχομένου.

B) Μόνο η απαραίτητη πληροφορία χωρίς υπερβολές.

Γ) Μενού που θα φτάνουν μέχρι το τρίτο επίπεδο, ώστε να είναι εύκολη η πλοήγηση.

Όσον αφορά στο περιεχόμενο, μια βασική απαίτηση ήταν η ανάρτηση όλων των αποτελεσμάτων του έργου στον ιστοχώρο, ώστε να είναι ελεύθερα προσβάσιμα από το ευρύ κοινό (τόσο τον απλό ενδιαφερόμενο, όσο και από τον ερευνητή, τον εκπαιδευτικό, τον μαθητή, τον γονέα).

Έτσι, όπως φαίνεται στις παρακάτω εικόνες, κάτω από το μενού «Αποτελέσματα» του έργου, υπάρχουν:

- Τα παιχνίδια (βασικό παραδοτέο του έργου).
- Τα παραδοτέα (τυπικά αποτελέσματα του έργου). Εδώ περιλαμβάνεται και ό,τι λογισμικό έχει υλοποιηθεί στο πλαίσιο του έργου.
- Οι υποδομές (εφαρμογές ιστού για τα αποτελέσματα του έργου).
- Οι δημοσιεύσεις και οι ενέργειες δημοσιότητας που υλοποιήθηκαν.
- Ένα ερωτηματολόγιο που χρησιμοποιήθηκε για αξιολόγηση.
- Λογισμικό του έργου, πέρα των τυπικών παραδοτέων, που μπορεί να αξιοποιήσει όποιος ενδιαφέρεται.

Να σημειωθεί εδώ, ότι το περιεχόμενο του ιστοχώρου, δίνεται με άδεια [Creative Commons Αναφορά](#)

[Δημιουργού-Μη Εμπορική Χρήση 4.0 Διεθνές](#).



Πολιτική χρήσης

Ο παρών ιστότοπος αποτελεί σημείο ενημέρωσης για το έργο με τίτλο:

«Λεξιπαίγνιο: Ανάπτυξη προηγμένου, καινοτόμου και state-of-the-art υπολογιστικού περιβάλλοντος, για τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών που απευθύνονται σε μαθητές με στόχο: α) τη βελτίωση του γλωσσικού και γενικότερα μαθησιακού τους επιπέδου και β) την ανάπτυξη ποικίλων δεξιοτήτων τους σχετικά με το λεξιλόγιο και τη γλώσσα γενικότερα, αλλά και το περιεχόμενο ειδικών γνωστικών αντικειμένων (π.χ. γεωλογία-γεωγραφία, βιολογία, κ.α.).».

Το έργο χρηματοδοτείται από τη Δράση «Ερευνών - Δημιουργών - Καινοτομών» αρμοδιότητας της Ειδικής Υπηρεσίας Διαχείρισης Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία» (ΕΥΔ ΕΠΑΝΕΚ), (ΕΣΠΑ 2014-2020) και υλοποιείται σε συνεργασία του Ινστιτούτου Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων – «Διόφαντος» (Ι.Τ.Υ.Ε.) με την εταιρεία «Neurocom A.E.».

Ο ιστότοπος απευθύνεται σε όλους τους ενδιαφερόμενους: εκπαιδευτικούς, μαθητές, γονείς, επιμορφωτές, ερευνητές κ.α. προκειμένου να τους παράσχει:

- Ενημέρωση σχετικά με την εξέλιξη και τις διαδικασίες υλοποίησης των δράσεων του έργου.
- Υποστήριξη σε θέματα του έργου μέσω της "Φόρμας Επικοινωνίας".
- Πρόσβαση στα αποτελέσματα του έργου (Παραδοτέα, Δημοσιεύσεις, Υποδομές, Λογισμικά) για τη διευκόλυνση του έργου των εκπαιδευτικών, των χρηστών των λογισμικών αλλά και του ευρύτερου κοινού.

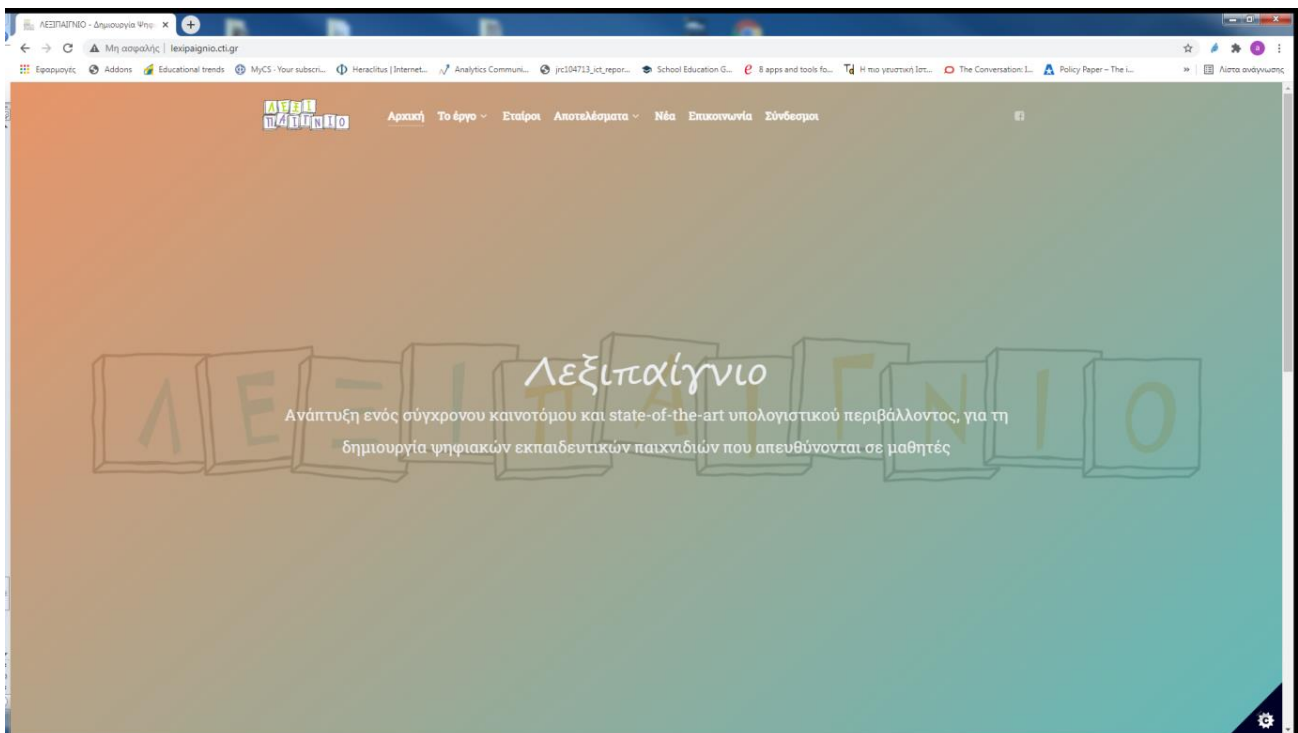
Διευκρινίζεται ότι:

- ο Πα την πρόσβαση στο εν λόγω υλικό δεν απαιτούνται προσωπικοί κωδικοί πρόσβασης.
- ο Ο ιστότοπος δεν περιλαμβάνει forum συζητήσεων και δεν παρέχει δυνατότητα δημοσίευσης οποιουδήποτε υλικού απευθείας από μέρους των χρηστών.
- ο Λογισμικά, άρθρα, παραδοτέα και άλλο υλικό που διατίθεται ελεύθερα μέσω της ιστοσελίδας καλύπτονται από την ισχύουσα νομοθεσία για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών και μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τρίτους μόνο για εκπαιδευτικούς, μη εμπορικούς σκοπούς (π.χ. εφαρμογή στο πλαίσιο μαθημάτων σε σχολικές τάξεις, στην περίπτωση των λογισμικών). Πιο συγκεκριμένα το περιεχόμενο του ιστότοπου, διατίθεται με άδεια Creative Commons Αναφορά Δημιουργού-Μη Εμπορική Χρήση 4.0 Διεθνές . Για οποιαδήποτε άλλη χρήση, οι ενδιαφερόμενοι θα πρέπει να επικοινωνήσουν με τους συγγραφείς/συντελεστές του αντίστοιχου υλικού.

Τυχόν ερωτήματα σχετικά με το περιεχόμενο και τη λειτουργία της παρούσας ιστοσελίδας μπορούν να υποβάλλονται μέσω της φόρμας επικοινωνίας, στη διεύθυνση <http://lexipaignio.cti.gr/epikoiononia>.

2.3. Δείγματα σελίδων του ιστοχώρου

Αρχική σελίδα



Δράση ΕΣΠΑ 2014-2020: «ΕΡΕΥΝΩ-ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ-ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ»

«ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ, ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ & ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ» (ΕΠΑνΕΚ)

Ειδική Υπηρεσία Διαχείρισης Επιχειρησιακού Προγράμματος Ανταγωνιστικότητα Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία (ΕΥΔ ΕΠΑνΕΚ)

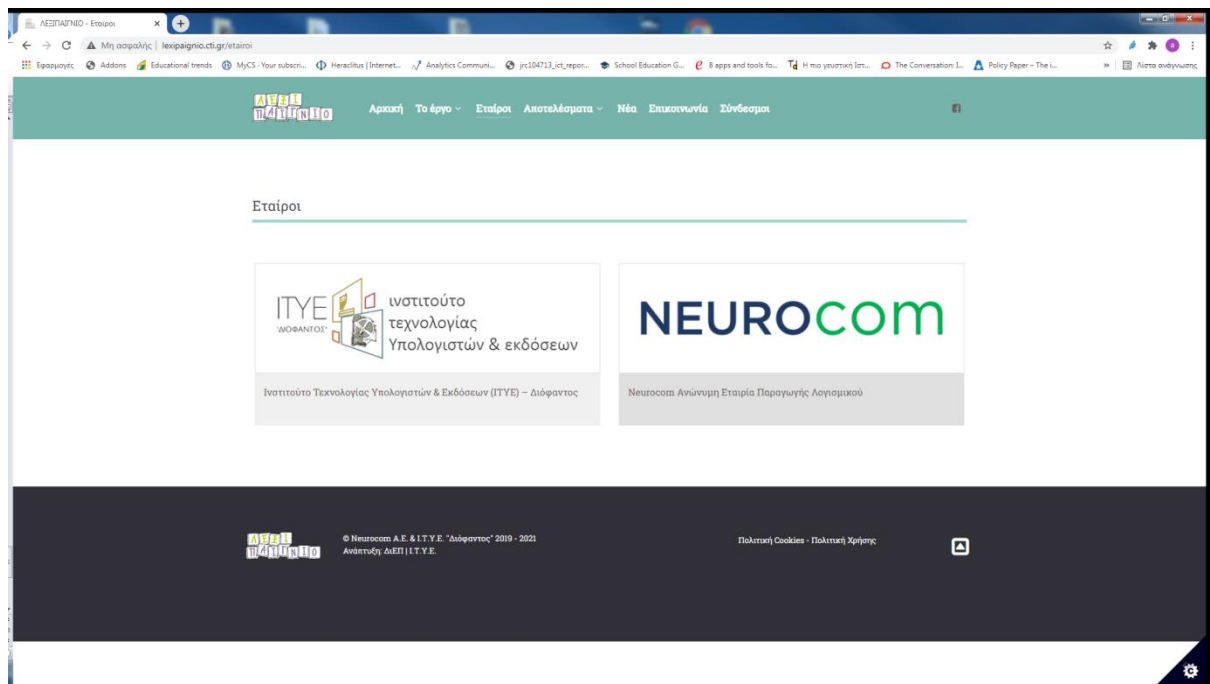
Ειδική Υπηρεσία Διαχείρισης και Εφαρμογής Δράσεων στους τομείς Έρευνας, Τεχνολογικής Ανάπτυξης και Καινοτομίας (ΕΥΔΕ ΕΤΑΚ)

Κωδικός Έργου	ΤΠΕΔΚ-05094 - Λεξιπαίγνιο
Δικαιούχος Φορέας	Neurocom Α.Ε.
Ερευνητικός Οργανισμός:	ΠΤΥΕ «Διόφαντος»
Τομέας Προτεραιότητας:	8- ΤΠΕ: Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών
Περιοχή	8.1 Τεχνολογίες διαχείρισης περιεχομένου και πληροφοριών
Προτεραιότητα:	8.1.4 Ανάπτυξη προηγμένου ψυχαγωγικού λογισμικού και καινοτόμων τεχνολογιών παιγνίων και τεχνικών gamification

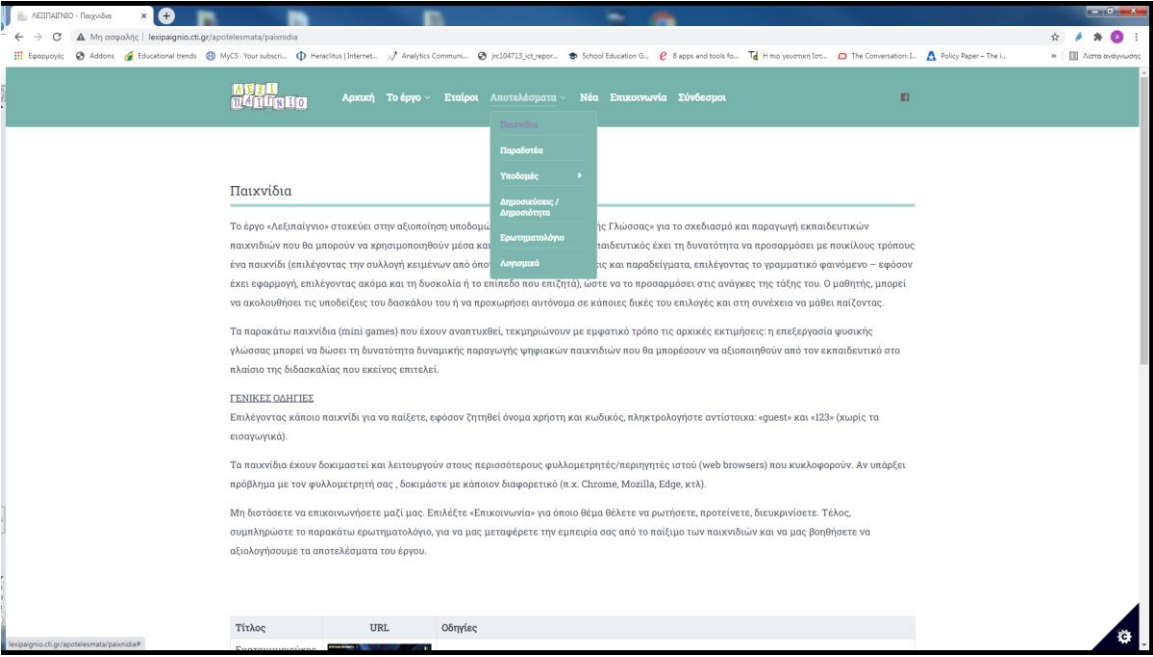


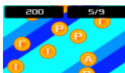
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Εταίροι



Αποτελέσματα



Τίτλος	URL	Οδηγίες
Εκατομυριούχος		Παραλλαγή του ομώνυμου γνωστού τηλεοπτικού παιχνιδιού, με εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Ξεκινήστε το παιχνίδι επιλέγοντας ένα από τα προτεινόμενα γλωσσικά φαινόμενα. Απαντήστε σε 11 ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών. Έχετε στη διάθεσή σας τη βοήθεια του κοινού, τη γνώμη του ειδικού και το 50-50. Από τις ρυθμίσεις, μπορείτε να ορίσετε τη διάρκεια που δίνεται για κάθε απάντηση (Χρόνος) και να απενεργοποιήσετε τον ήχο.
Βρείτε τη λέξη		Παιχνίδι δημιουργίας σύνθετων λέξεων. Αρχικά θα πρέπει να επιλέξετε την εκπαιδευτική βαθμίδα, το επίπεδο δυσκολίας, το «πρώτο συνθετικό» των σύνθετων λέξεων τις οποίες θα αναζητήσετε (μπορείτε να αφήσετε και την προεπιλογή: «τυχαία επιλογή»). Επιπλέον, μπορείτε να επιλέξετε τον αριθμό των «πρώτων συστατικών» και τις λέξεις ανά «πρώτο συστατικό». Από τις ρυθμίσεις, μπορείτε να ορίσετε τη διάρκεια του παιχνιδιού (Χρόνος) και την ταχύτητα. Όταν ξεκινήσει το παιχνίδι, στην προσπάθεια να «βρείτε τη σύνθετη λέξη» θα πρέπει να συνδυάσετε το/τα πρώτο/α συνθετικό/ά (φαίνονται στο πάνω δεξιά μέρος της οθόνης) με τις λέξεις που πέφτουν και να πληκτρολογήσετε το αποτέλεσμα. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ! Οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να πατήσετε «παύση», ενώ, πατώντας πάνω στα πρώτα συνθετικά, εμφανίζονται ετυμολογικές πληροφορίες γι αυτά.
Πέφτουν γράμματα		Μαντέψτε και συνθέστε λέξεις. Ξεκινήστε το παιχνίδι επιλέγοντας το γλωσσικό φαινόμενο στο οποίο θέλετε να εστιάσει το παιχνίδι. Στη συνέχεια, με βάση την πρόταση (συμπλήρωση όρου, ερώτηση, συμπλήρωση φράσης, κ.α.), θα πρέπει να «πετύχετε» τα σωστά από τα γράμματα που πέφτουν και σχηματίζουν τη σωστή απάντηση. Από τις ρυθμίσεις, μπορείτε να ορίσετε τον αριθμό των λέξεων, την ταχύτητα που «πέφτουν» τα γράμματα, τη διάρκεια του παιχνιδιού (Χρόνος) και να απενεργοποιήσετε τον ήχο.
Κρεμάλα		Ξεκινήστε το παιχνίδι επιλέγοντας το γλωσσικό φαινόμενο στο οποίο θέλετε να εστιάσετε. Διαβάστε την πρόταση στο πάνω μέρος της οθόνης και βρείτε τη λέξη που λείπει ή ζητείται. Από τις ρυθμίσεις, μπορείτε να ορίσετε τον αριθμό των λέξεων και τη διάρκεια του παιχνιδιού (Χρόνος) για κάθε λέξη.
Χωρίς 2η ευκαιρία		Παιχνίδι πολλαπλών επιλογών. Επιλέξτε τη σωστή απάντηση με προσοχή! Έχετε μία μόνο ευκαιρία! Ξεκινήστε το παιχνίδι επιλέγοντας το γλωσσικό φαινόμενο στο οποίο θέλετε να εστιάσει το παιχνίδι. Από τις ρυθμίσεις, μπορείτε να ορίσετε τον αριθμό των ερωτήσεων και τη διάρκεια του παιχνιδιού (Χρόνος) για κάθε λέξη.

Δημοσιεύσεις

Δημοσιεύσεις				
Ημερομηνία	Τίτλος	Συγγραφείς	Συνέδριο	Υλικό
4-5 Νοεμβρίου 2021	Natural Language Processing Environment to Support Language Education Games for the Greek Language	Βαγγελάτος, Α., Σταματόπουλος, Ι., Φουντάνα, Μ., Γαβριηλίδου, Μ., Τσαλίδης, Χρ.	IMCL2021 International Conference on Interactive Mobile Communication, Technologies and Learning, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα	IMCL-2021.pdf
29-31 Οκτωβρίου 2021	Υπάρχει χώρος για μικρά, ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, στην σύγχρονη εκπαίδευση; Το παράδειγμα του παιχνιδιού «Βρείτε τη λέξη» για το μάθημα της γλώσσας	Φουντάνα, Μ., Γαβριηλίδου, Μ., Βαγγελάτος, Α.	2ο Πανελλήνιο Συνέδριο: «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό, Αθήνα, Ελλάδα	
9-10 Οκτωβρίου 2021	Επεξεργασία φυσικής γλώσσας και Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια στη διάθεση του εκπαιδευτικού	Βαγγελάτος, Α., Γαβριηλίδου, Μ., Φουντάνα, Μ., Σταματόπουλος, Ι., Τσαλίδης, Χρ.	CIE 2021 13th Conference on Informatics in Education - Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Ελλάδα	CIE2021_Vake-final.pdf
8 Οκτωβρίου 2021	Λέξεις, γρίφοι και εκπαιδευτικά παιχνίδια	Βαγγελάτος, Α.	Ημερίδα «Η ΟΜΕΣ ΚΙΝΕΙΤΑΙ: Επαινεμένες Αφηγήσεις», Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Ελλάδα	Lexi-KOK-2021-3.pdf
23-25 Απριλίου 2021	Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια τεχνολογιών επεξεργασίας φυσικής γλώσσας στη διάθεση του εκπαιδευτικού: το παράδειγμα του «εκατομμυριούχου» στο μάθημα της γλώσσας	Γαβριηλίδου, Μ., Βαγγελάτος, Α., Φουντάνα, Μ.	6ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΣΤΟΝ 21ο ΑΙΩΝΑ, Αθήνα, Ελλάδα	gavrielidou-EKEDISY.pdf
23 Μαρτίου 2021	Gamification in Teaching &	M. Fountana	MaMLISE seminar/info day:	MaMLISE seminar info day

Δημοσιότητα

Ημερομηνία	Εκδήλωση / Ορόσημο
15 Δεκεμβρίου 2021	Ανάρτηση στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο (https://blogs.sch.gr/arisvangelatos/), και δημοσιοποίηση σε σχετικές κοινότητες (Serious games, Δημοιουργικοί Εκπαιδευτικοί, κ.α.)
4-6 Δεκεμβρίου 2021	Συμμετοχή στην έκθεση Patras IQ με σχετική παρουσίαση και αφίσα.
10 Νοεμβρίου 2021	Ανάρτηση στη σελίδα του ΙΤΥΕ (https://www.cti.gr/el/activities-el/research-projects/item/268-leksipaignio)
11-19 Σεπτεμβρίου 2021	Συμμετοχή (μέσω του ΙΤΥΕ) στο περίπτερο του Υπ. Παιδείας και Θρησκευμάτων, στην 85η Διεθνή Έκθεση της Θεσσαλονίκης.
10 Σεπτεμβρίου 2021	Δημιουργία της σελίδας του έργου στο Facebook (https://www.facebook.com/lexipaignio/).
30 Αυγούστου 2021	Δημιουργία σελίδας του έργου στο LinkedIn.
30 Ιουλίου 2021	Δημιουργία σχετικής αναφοράς για το έργο στο ResearchGate (https://www.researchgate.net/project/Lexipaignio).
15 Ιανουαρίου 2019	Δημοσίευση της ιστοσελίδας του έργου (http://lexipaignio.cti.gr/)

Θεματική Ταξινόμια Λεξιλογίου «Γεωλογίας – Γεωγραφίας»

Παρακάτω μπορείτε να πλοηγηθείτε στην ταξινόμια που συγκροτήθηκε για την Γεωλογία και τη Γεωγραφία. Για την περίπτωση της αναζήτησης, παρακαλούμε χρησιμοποιείτε ΚΕΦΑΛΑΙΟΥΣ Ελληνικούς χαρακτήρες. Η επιλογή για την αναζήτηση είναι: contains (περιέχει), startswith (αρχίζει από) και equals (ισούται).

Επιλογές αναζήτησης

contains

▼ Εισαγωγικές έννοιες

▶ Χάρτες

▼ **η Γη ως ουράνιο σώμα**

▶ Το σχήμα και οι κινήσεις της Γης

▶ Οι πόλοι, ο Ισημερινός, οι παράλληλοι κύκλοι και οι μεσημβρινοί της Γης

▶ Οι γεωγραφικές συντεταγμένες της Γης

▶ Ο άξονας και η περιστροφή της Γης – Ημέρα και Νύχτα

▶ Η περιφορά της Γης – Οι εποχές

▶ Το ηλιακό μας σύστημα

▶ Γεωγραφία ΣΤ' Δημοτικού - Βιβλίο Μαθητή

▶ Γεωλογία - Γεωγραφία (Α Γυμνασίου) - Βιβλίο Μαθητή

▶ Φυσικό περιβάλλον

▶ Ανθρωπογενές περιβάλλον

▶ Ήπειροι

▶ Η Γη ως χώρος ζωής του ανθρώπου



[Αρχική](#) [Το έργο](#) ▼ [Εταίροι](#) [Αποτελέσματα](#) ▼ [Νέα](#) [Επικοινωνία](#) [Σύνδεσμοι](#)



Ερωτηματολόγιο

Το "Λεξιπαίγνιο" είναι ένα έργο δυναμικής παραγωγής περιεχομένου εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών που βασίζεται στις τεχνολογίες επεξεργασίας φυσικής γλώσσας.

Τα παιχνίδια που αναπτύσσει διατίθενται ελεύθερα σε κάθε ενδιαφερόμενο.

Αν είστε εκπαιδευτικός και δοκιμάσατε κάποιο παιχνίδι του Λεξιπαίγνιου, συμπληρώστε το σύντομο ερωτηματολόγιο που ακολουθεί.

Θα μας βοηθήσετε να σας προσφέρουμε παιχνίδια που καλύπτουν με τον καλύτερο τρόπο τις ανάγκες των μαθητών σας.

Ευχαριστούμε.

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Ομάδα έργου



[Αρχική](#) [Το έργο](#) [Εταίροι](#) [Αποτελέσματα](#) [Νέα](#) [Επικοινωνία](#) [Σύνδεσμοι](#)



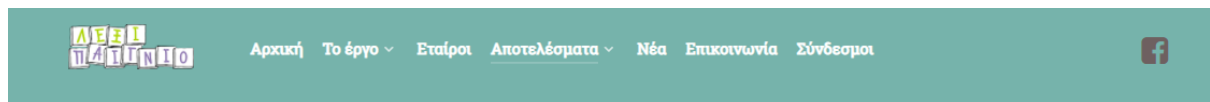
Ομάδα έργου

Ο βασικός κορμός της ομάδας έργου του «Λεξιπαίγνιο» είναι (ανά ειδικότητα) οι:

Γλωσσολόγοι / Φιλολόγοι	
Άννα Ιορδανίδου	Υπεύθυνη ομάδας, Καθ. Πανεπιστημίου Πατρών
Θοδωρής Κόκκινος	Φιλολόγος, MA, PhD
Παναγιώτης Γάκης	Φιλολόγος, MA, PhD
Μόνικα Γαβριηλίδου	Φιλολόγος, MA, Υπ. Διδάκτωρ
Μαρία Φουντάνα	Φιλολόγος, MA

Πληροφορικοί	
Αριστείδης Βαγγελάτος	Ερευνητικός Υπεύθυνος Έργου, Μηχανικός Η/Υ και Πληροφορικής, PhD
Χρήστος Τσαλίδης	Υπεύθυνος έργου, Μηχανικός Η/Υ και Πληροφορικής, PhD
Νίκος Αλεξόπουλος	Μηχανικός Η/Υ και Πληροφορικής
Πάννης Σταματοπούλος	Μηχανικός Η/Υ και Πληροφορικής, MSc
Πάννης Καφούσης	Πληροφορικός

Λεξιθήρας



Λεξιθήρας

Λεξιθήρας: Βρες τη Λέξη

Πηγή:

Συχνότητα Χρήσης:

Επιλεγμένη πηγή: Μορφολογικό Λεξικό (Μ.Λ.)

Συχνότητα Χρήσης: κανονική

Ε Π Τ Υ Θ Ι Ο Π

Α Σ Δ Φ Γ Η Ξ Κ Λ

ENTER Ζ Χ Ψ Ω Β Ν Μ <X>

Επικοινωνία

Επικοινωνία

Θέμα [*]

Ονοματεπώνυμο [*]

Email [*]

Τηλέφωνο

Μήνυμα [*]

Εικόνα Ασφαλείας [*]

Σύνδεσμοι

ΑΕΙΠΑΓΓΛΙΟ - Σύνδεσμοι

Μη ασφαλές | lespaignio.cti.gr/syndesmoi

Εργαλεία Addons Educational trends MyCS - Your subscri... Peracchia | Internet... Analytics Commu... jsc104713_4Lnegor... School Education G... 8 apps and tools fo... H mia yiasmeti Iem... The Conversation L... Policy Paper - The L... Αποτα ανάγνωση

Αρχική Το έργο Έταίροι Αποτελέσματα Νέα Επικοινωνία Σύνδεσμοι

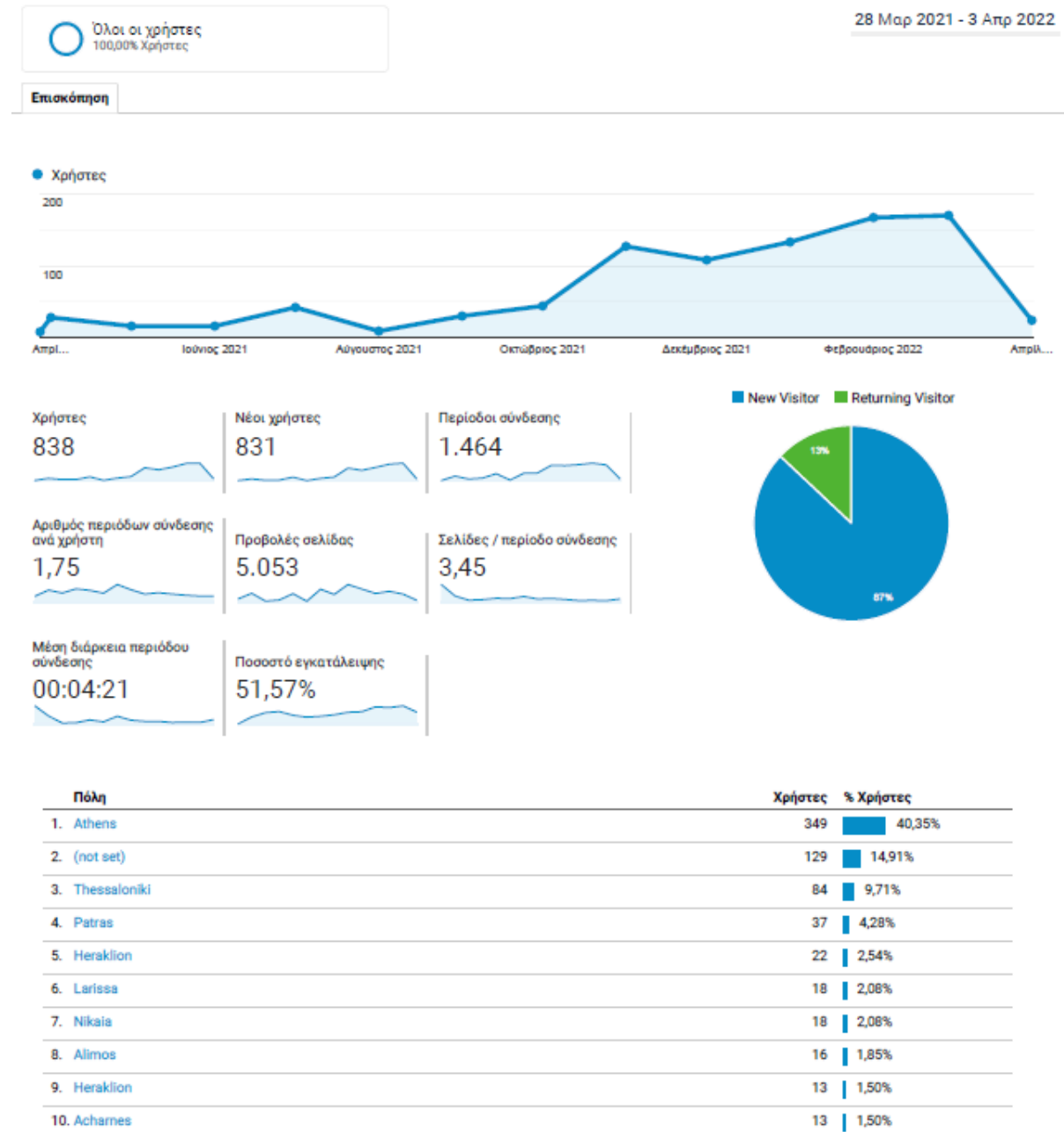
Σύνδεσμοι

Συνέδρια

Ημερομηνία	Τίτλος	Τοποθεσία
6-7 Οκτωβρίου 2022	6th European Conference on Games Based Learning	Lisbon, Portugal
16-18 Σεπτεμβρίου 2022	7ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία	Ελλάδα
16-17 Ιουνίου 2022	International Conference on Advances in Mobile Gaming, Learning Models and Games-Based Learning	Riga, Latvia
16-17 Μαΐου 2022	International Conference on Educational Games and Game-Based Learning	Paris, France
19-21 Μαρτίου 2022	9th IEEE International Conference (SETIT)	Genoa-Italy & Hammamet-Tunisia
12-14 Μαρτίου 2022	18th International Conference Mobile Learning 2022	Porto, Portugal
19-21 Νοεμβρίου 2021	12ο Πανελλήνιο Συνέδριο Διδακτικής Φυσικών Επιστημών και Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση	Αθήνα
11-13 Νοεμβρίου 2021	13ο Συνέδριο «Ελληνική Γλώσσα και Ορολογία»	Διοδκτυακό
7-11 Νοεμβρίου 2021	8th International Conference on AI in Computational Linguistics	Virtual Conference
27-29 Σεπτεμβρίου 2021	CLARIN Annual Conference 2021	Olomouce, Czechia
22-24 Σεπτεμβρίου 2021	24th International Conference on Interactive Collaborative Learning	Dresden, Germany
6-9 Σεπτεμβρίου 2021	24th International Conference: Text, Speech and Dialogue	Olomouce, Czechia
1-3 Σεπτεμβρίου 2021	3rd Conference on Language, Data and Knowledge	Zaragoza, Spain
2-4 Αυγούστου 2021	The Joint Conference of the 59th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics and the 11th International Joint Conference on Natural Language Processing (ACL-IJCNLP 2021)	Bangkok, Thailand
4-5 Ιουνίου 2021	4-5 Ιουνίου 2021 9th International Conference on AI in Computational Linguistics Virtual Conference	Virtual Conference
16-18 Οκτωβρίου 2020	12th Conference on Informatics in Education - Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση	Πειραιάς, Ελλάδα

2.4. Στατιστικά επισκεψιμότητας

Με βάση τα google analytics με τα οποία έχει συνδεθεί η ιστοσελίδα του έργου, έχουμε τα παρακάτω στατιστικά επισκεψιμότητας για το τελευταίο έτος λειτουργίας του.



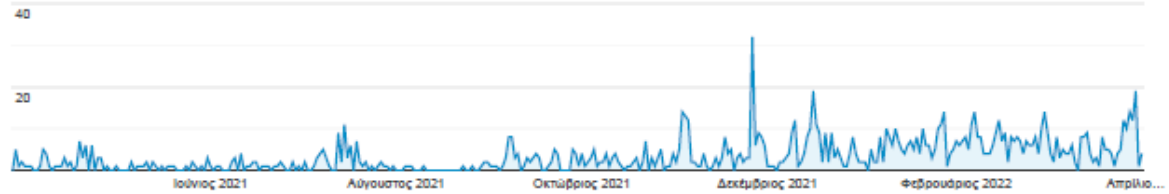


Όλοι οι χρήστες
100,00% Χρήστες

28 Μαρ 2021 - 3 Απρ 2022

Επισκόπηση

Χρήστες



Χρήστες
838



Νέοι χρήστες
831



Περίοδοι σύνδεσης
1.464



Αριθμός περιόδων σύνδεσης
ανά χρήστη
1,75



Προβολές σελίδας
5.053



Σελίδες / περίοδο σύνδεσης
3,45



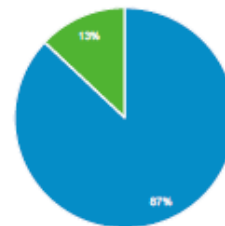
Μέση διάρκεια περιόδου
σύνδεσης
00:04:21



Ποσοστό εγκατάλειψης
51,57%



New Visitor Returning Visitor



Πόλη	Χρήστες	% Χρήστες
1. Athens	349	40,35%
2. (not set)	129	14,91%
3. Thessaloniki	84	9,71%
4. Patras	37	4,28%
5. Heraklion	22	2,54%
6. Larissa	18	2,08%
7. Nikaia	18	2,08%
8. Alimos	16	1,85%
9. Heraklion	13	1,50%
10. Acharnes	13	1,50%