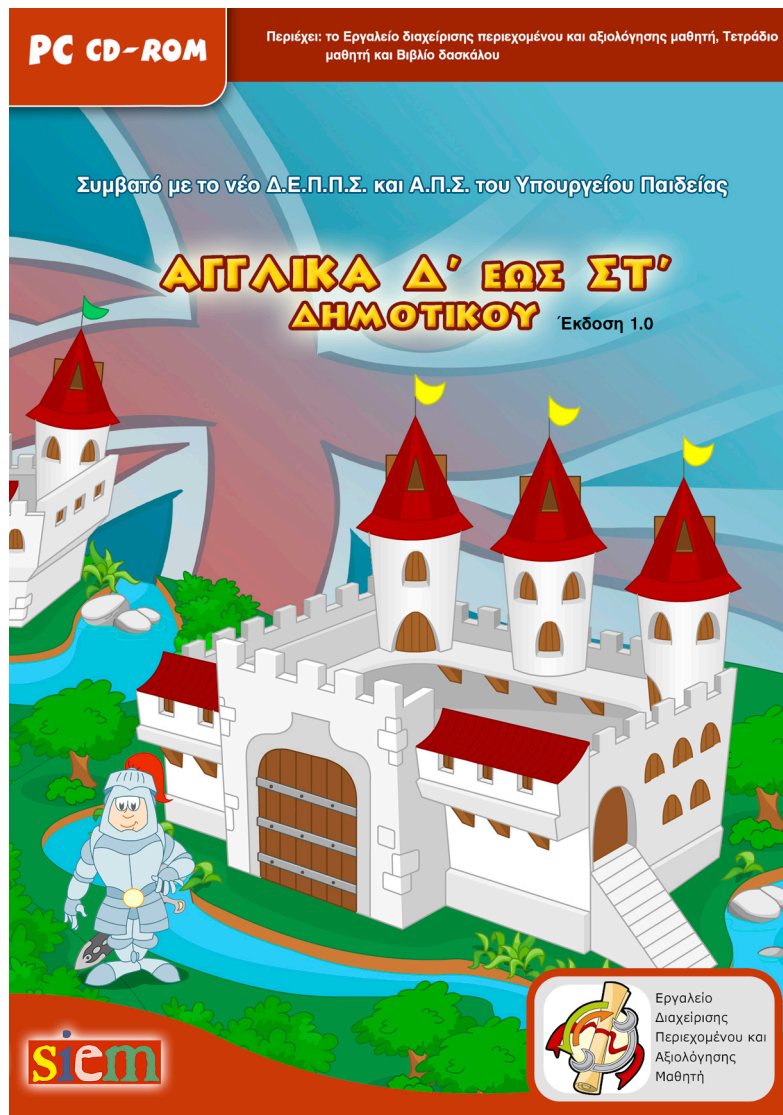


ΟΔΗΓΟΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΚΑΙ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

ΑΓΓΛΙΚΑ
Δ' έως ΣΤ' Δημοτικού

Έκδοση 1.0



Δημιουργός – Εκδότης, © 2008 SIEM
Τηλ. 210-7299571, Φάξ: 210-7299572
email: siem@siem.gr

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1	ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ.....	3
2	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ.....	3
3	ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ / ΑΠΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ.....	3
	3.1 ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ.....	3
	3.2 ΟΔΗΓΙΕΣ ΑΠΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ.....	7
	3.3 ΟΘΟΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ.....	8
	3.4 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΜΕΣΩ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ (WEB) ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ.....	9
4	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΑΓΓΛΙΚΑ Δ' ΕΩΣ ΣΤ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ (1.0)».....	10
	4.1 ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ.....	10
	4.2 ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΟΘΟΝΗ.....	10
	4.3 ΠΑΙΚΤΕΣ (PLAYERS).....	11
	4.4 ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ (SETTINGS).....	12
	4.5 ΑΣΚΗΣΕΙΣ.....	13
	4.5.1 CASTLE (1st level).....	14
	4.5.2 CASTLE (2nd level).....	19
	4.5.3 CASTLE (3rd level).....	26
	4.6 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ (ACTIVITIES 1st, 2nd, 3rd LEVEL).....	32
	4.6.1 ΜΠΑΡΑ.....	38
	4.7 ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ (WEB SITES).....	38
	4.8 ΕΞΟΔΟΣ.....	39
5	ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ.....	40
6	ΕΡΓΑΔΕΙΟ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΗ.....	41
	6.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	41
	6.2 ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ.....	41
	6.3 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ.....	42
	6.4 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΑΞΕΩΝ / ΜΑΘΗΤΩΝ.....	42
	6.5 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΜΑΔΩΝ ΑΣΚΗΣΕΩΝ.....	45
	6.5.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΟΜΑΔΑΣ ΑΣΚΗΣΕΩΝ.....	46
	6.5.2 ΔΙΟΡΘΩΣΗ.....	50
	6.5.3 ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ.....	50
	6.5.4 ΔΙΑΓΡΑΦΗ.....	50
	6.5.5 ΠΡΟΣΘΗΚΗ.....	50
	6.6 ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ.....	52
	6.7 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ.....	53
7	ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΙΘΑΝΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ.....	56

1 ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

- Microsoft ® Windows 98/ME/2000/XP/VISTA
- Ανάλυση οθόνης 800X600 και 65536 χρώματα
- Οδηγός CD ROM
- Κάρτα ήχου
- Συμβατότητα με Adobe® Flash® Player 8

Να σημειωθεί ότι όσο περισσότερη μνήμη RAM και ταχύτερο επεξεργαστή έχετε στο σύστημά σας, τόσο καλύτερα θα ανταποκρίνεται το πρόγραμμα.

2 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Καλό θα ήταν κατά τη διάρκεια εκτέλεσης του προγράμματος «Αγγλικά Δ΄ έως ΣΤ΄ Δημοτικού (1.0)» να μην τρέχουν παράλληλα άλλες εφαρμογές, ιδιαίτερα αν το σύστημά σας ικανοποιεί μόνο τις ελάχιστες απαιτήσεις.

3 ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ / ΑΠΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

3.1 ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Μόλις τοποθετήσετε το CD-ROM στον οδηγό του, εμφανίζεται το παράθυρο με την «**ΑΔΕΙΑ ΧΡΗΣΗΣ**» του λογισμικού προϊόντος. Διαβάστε προσεκτικά το κείμενο και πατήστε **ΝΑΙ**, αν αποδέχεστε τους όρους που περιέχει (αν πατήσετε **ΟΧΙ** το πρόγραμμα εγκατάστασης τερματίζεται). Αφού αποδεχτείτε τους όρους της άδειας χρήσης θα εμφανιστεί η «**Οθόνη διαχείρισης προγραμμάτων**».



Οθόνη διαχείρισης προγραμμάτων


Από αυτήν, επιλέγοντας **Εγκατάσταση** και ακολουθώντας τις οδηγίες που σας δίνονται, εγκαθιστάτε στον υπολογιστή σας τον εκπαιδευτικό τίτλο «Αγγλικά Δ΄ έως ΣΤ΄ Δημοτικού (1.0)», το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή καθώς και όλο το συνοδευτικό έντυπο υλικό του εκπαιδευτικού λογισμικού, σε ηλεκτρονική μορφή (Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, Βιβλίο δασκάλου και Τετράδιο μαθητή).

Συγκεκριμένα, από το κουμπί **Εγκατάσταση**, μεταβαίνετε στο παράθυρο που σας ενημερώνει πόσο χώρο θα καταλάβει στο δίσκο του υπολογιστή σας η συγκεκριμένη εγκατάσταση.



Παράθυρο που ενημερώνει για το χώρο στο δίσκο που θα καταλάβει το λογισμικό

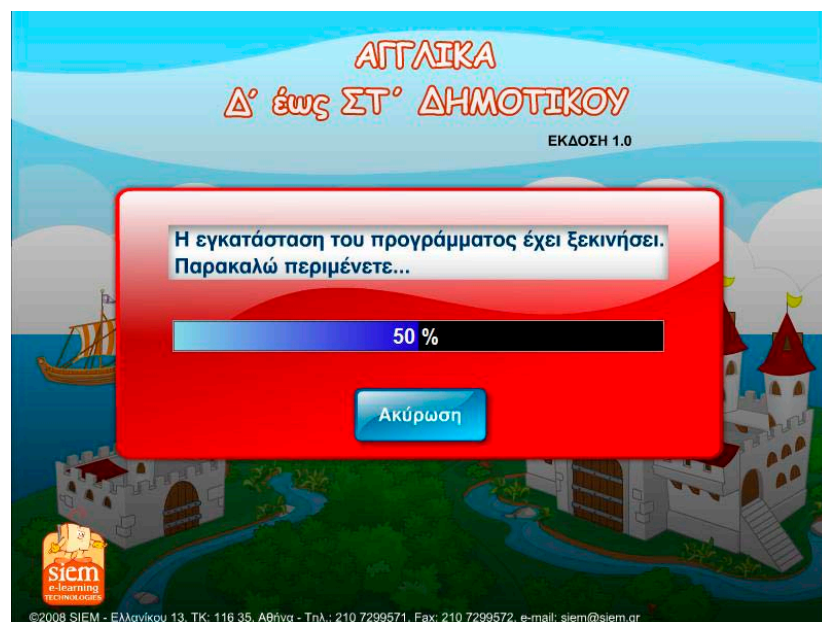
Επιλέγοντας **Εντάξει**, εμφανίζεται το παράθυρο «Υποκατάλογος εγκατάστασης» όπου ορίζετε τον υποκατάλογο του δίσκου στον οποίον θα αντιγραφούν τα δεδομένα του προγράμματος. Πατώντας **Εντάξει** αποδέχεστε τον υποκατάλογο εγκατάστασης που προτείνει

η εφαρμογή, ενώ επιλέγοντας το κουμπί  στο πάνω δεξιά μέρος του παραθύρου, μπορείτε να εγκαταστήσετε το πρόγραμμα σε άλλη περιοχή του υπολογιστή σας. Ταυτόχρονα το παράθυρο αυτό σας ενημερώνει για το διαθέσιμο χώρο σε κάθε δίσκο του υπολογιστή σας και σας προσφέρει την επιλογή για εγκατάσταση σε όλους τους χρήστες του συγκεκριμένου υπολογιστή («**Εγκατάσταση για όλους τους χρήστες**») ή μόνο στο συγκεκριμένο χρήστη («**Εγκατάσταση μόνο για τον τρέχοντα χρήστη**»).



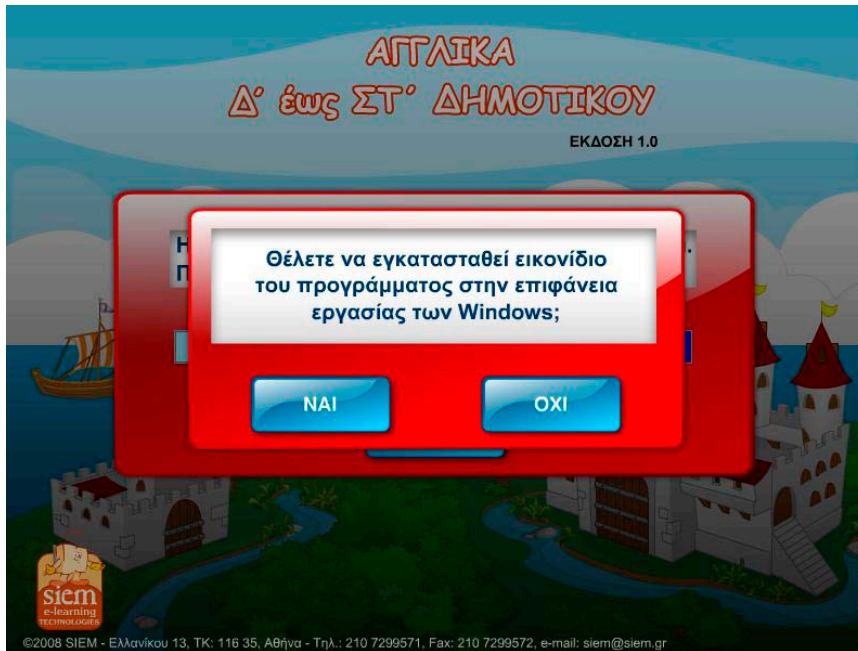
Παράθυρο Υποκαταλόγου Εγκατάστασης

Πατώντας **Εντάξει**, ακολουθεί το παράθυρο στο οποίο φαίνεται η σταδιακή εγκατάσταση του λογισμικού.




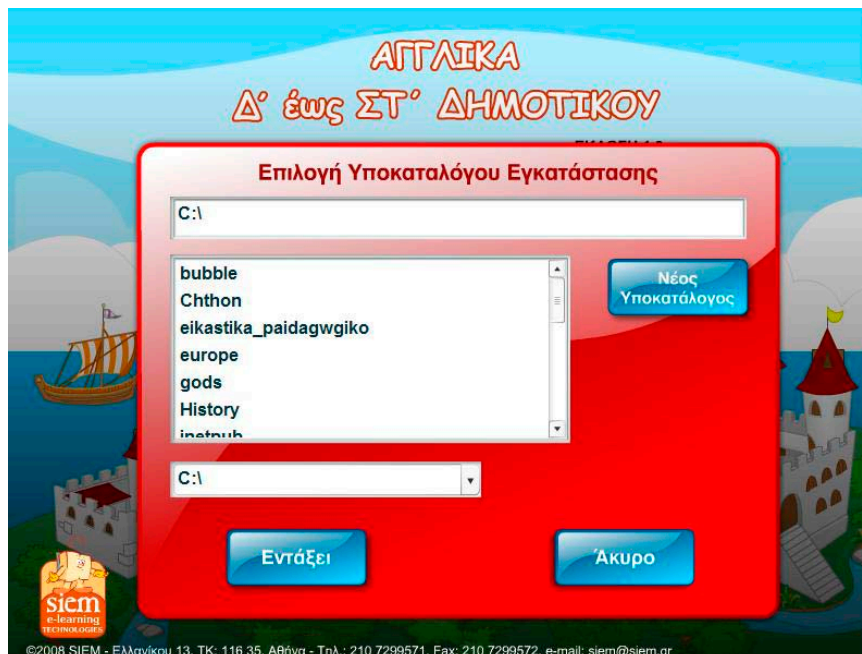
Παράθυρο εγκατάστασης

Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, ένα άλλο παράθυρο σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε αν θέλει να δημιουργηθεί εικονίδιο συντόμευσης του εκπαιδευτικού τίτλου στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας.



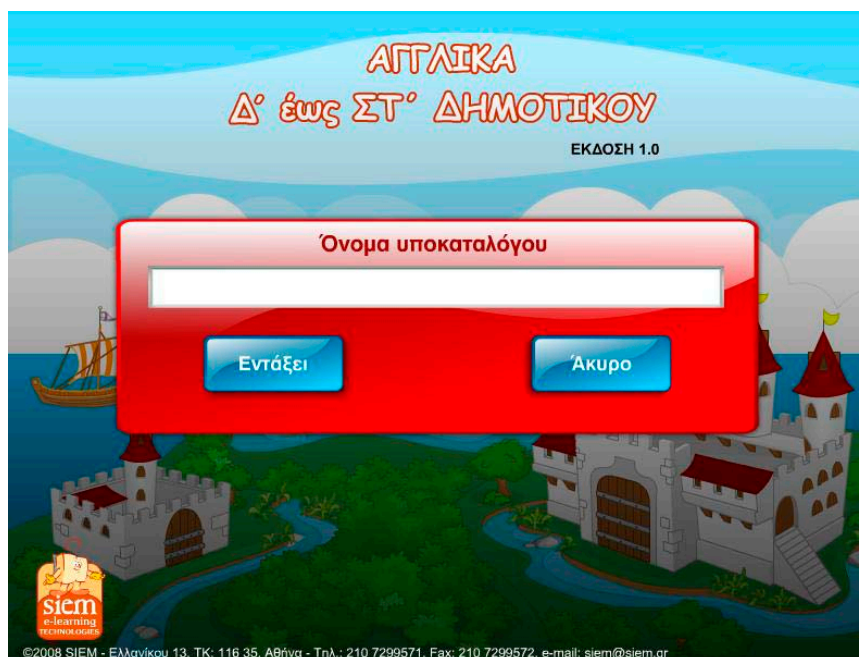
Παράθυρο για το εικονίδιο του προγράμματος

Από το παράθυρο «**Υποκατάλογος εγκατάστασης**», εάν από το κουμπί  επιλέξετε να εγκαταστήσετε το πρόγραμμα σε άλλη περιοχή του υπολογιστή σας, διαφορετική από την προτεινόμενη, τότε εμφανίζεται το παράθυρο «**Επιλογή Υποκαταλόγου εγκατάστασης**» από το οποίο μπορείτε να ορίσετε το δίσκο και τον υποκατάλογο στον οποίο θέλετε να γίνει η εγκατάσταση του προγράμματος, είτε από τους υπάρχοντες, είτε δημιουργώντας νέο από το κουμπί **Νέος Υποκατάλογος**.



Παράθυρο Επιλογής Υποκαταλόγου Εγκατάστασης

Επιλέγοντας **Νέος Υποκατάλογος** εμφανίζεται το παράθυρο «**Όνομα Υποκαταλόγου**» στο οποίο πρέπει να γράψετε το όνομα που θέλετε να έχει ο υποκατάλογός σας.



Παράθυρο για εισαγωγή ονόματος υποκαταλόγου

Στη συνέχεια, πατώντας διαδοχικά **Εντάξει**, ακολουθεί η εγκατάσταση του λογισμικού (Παράθυρο εγκατάστασης).

Αν η εγκατάσταση είναι επιτυχής, θα προστεθεί στο *Προγράμματα (Programs)* → *SIEM* η ομάδα *Εκπαιδευτικό (Educational)* που περιέχει την υποομάδα *Αγγλικά Δ' έως ΣΤ' Δημοτικού (1.0)*, στην οποία μπορείτε να βρείτε τα προγράμματα **Απεγκατάσταση του «Αγγλικά Δ' έως ΣΤ' Δημοτικού (1.0)»**, και **Αγγλικά Δ' έως ΣΤ' Δημοτικού (1.0)**.

Σημείωση: Πριν την εγκατάσταση του λογισμικού, εάν τοποθετώντας το CD-ROM στον οδηγό του, η **«ΑΔΕΙΑ ΧΡΗΣΗΣ»** του δεν εμφανιστεί (πιθανόν η δυνατότητα AUTORUN του συστήματός σας να έχει απενεργοποιηθεί), τότε κάντε διπλό κλικ, αρχικά στο εικονίδιο «Ο υπολογιστής μου» (*My computer*), που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας, στη συνέχεια στον οδηγό δίσκου στον οποίο έχετε τοποθετήσει το CD-ROM του λογισμικού και τέλος στο αρχείο **setup.exe**, για να εμφανιστεί η **«ΑΔΕΙΑ ΧΡΗΣΗΣ»** λογισμικού.

Αφού αποδεχτείτε τους όρους της άδειας χρήσης, και πριν την εμφάνιση της **«Οθόνης διαχείρισης προγραμμάτων»**, το πρόγραμμα εγκατάστασης αναζητά αυτόματα τον *Macromedia Flash Player* (απαραίτητος για τη λειτουργία του λογισμικού) και τον *Acrobat Reader* (απαραίτητος για να μπορείτε να δείτε τον Οδηγό εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, το Βιβλίο εκπαιδευτικού και το Τετράδιο μαθητή). Σε περίπτωση που δεν βρει εγκατεστημένο στον υπολογιστή σας κάποιο από τα προγράμματα αυτά, εμφανίζεται ένα σχετικό μήνυμα για το εάν θέλετε να τα εγκαταστήσετε.

3.2 ΟΔΗΓΙΕΣ ΑΠΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Από την **«Οθόνη διαχείρισης προγραμμάτων»** επιλέγοντας **Απεγκατάσταση** και αφού απαντήσετε θετικά στο σχετικό μήνυμα επιβεβαίωσης, σβήνετε όλα τα αρχεία που

μεταφέρθηκαν στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας κατά την εγκατάσταση των προγραμμάτων.



Οθόνη διαχείρισης προγραμμάτων για την επιλογή της απεγκατάστασης

Σημείωση: Ο εκπαιδευτικός τίτλος μπορεί επίσης να απεγκατασταθεί κάνοντας κλικ στην επιλογή **Απεγκατάσταση του «Αγγλικά Δ΄ έως ΣΤ΄ Δημοτικού (1.0)»**, που αναφέρθηκε στην παραπάνω παράγραφο.

Προσοχή: Συνιστάται να γίνει επανεκκίνηση των Windows μόλις τελειώσει η απεγκατάσταση, για να αφαιρεθούν αυτόματα από το δίσκο σας τα προσωρινά αρχεία που έχει δημιουργήσει το πρόγραμμα.

3.3 ΟΘΟΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Η «**Οθόνη διαχείρισης προγραμμάτων**» εμφανίζεται μετά το παράθυρο της Άδειας Χρήσης του λογισμικού όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Σε περίπτωση όμως που έχετε ήδη εγκαταστήσει στον υπολογιστή σας το λογισμικό «**Αγγλικά Δ΄ έως ΣΤ΄ Δημοτικού (1.0)**», η οθόνη αυτή εμφανίζεται αυτόματα είτε με διπλό κλικ στο εικονίδιο συντόμευσης του λογισμικού που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας (αν κατά την εγκατάσταση έχετε επιλέξει να δημιουργηθεί), είτε επιλέγοντας: *Έναρξη* → *Προγράμματα* → *SIEM* → *Εκπαιδευτικό* → «**Αγγλικά Δ΄ έως ΣΤ΄ Δημοτικού (1.0)**» → «**Αγγλικά Δ΄ έως ΣΤ΄ Δημοτικού (1.0)**».

Στην οθόνη αυτή, έχετε τις εξής επιλογές:

Εκτέλεση: Εκτελείτε τον εκπαιδευτικό τίτλο.

Προσοχή: Για να εκτελέσετε τον εκπαιδευτικό τίτλο θα πρέπει πρώτα να τον έχετε εγκαταστήσει στον υπολογιστή σας.

Εγκατάσταση: Εγκαθιστάτε στον υπολογιστή σας τον εκπαιδευτικό τίτλο «Αγγλικά Δ' - ΣΤ' Δημοτικού (1.0)», το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, καθώς και όλο το συνοδευτικό έντυπο υλικό του εκπαιδευτικού λογισμικού, σε ηλεκτρονική μορφή.

Απεγκατάσταση: Σβήνονται όλα τα αρχεία που μεταφέρθηκαν στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας κατά την εγκατάσταση του εκπαιδευτικού τίτλου και αφαιρείται η υποομάδα *Αγγλικά Δ' έως ΣΤ' Δημοτικού (1.0)* από την ομάδα *Εκπαιδευτικό*.

Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης: Περιλαμβάνει το παρόν εγχειρίδιο χρήσης/εγκατάστασης του προγράμματος το οποίο μπορείτε να εκτυπώσετε.

Βιβλίο δασκάλου: Ένα εγχειρίδιο χρήσης, για το δάσκαλο, με προτάσεις για την εκπαιδευτική αξιοποίηση του τίτλου.

Τετράδιο μαθητή: Φύλλα εργασιών βασισμένα στο υλικό του λογισμικού τα οποία μπορείτε να εκτυπώσετε.

Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή: Εργαλείο που δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να επιλέγει ποιες και πόσες ασκήσεις θα εμφανιστούν στο λογισμικό και να αξιολογεί την πρόοδο των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου.

Έξοδος: Εγκαταλείπετε την «**Οθόνη διαχείρισης προγραμμάτων**».

3.4 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΜΕΣΩ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ (WEB) ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Το λογισμικό «Αγγλικά Δ' έως ΣΤ' Δημοτικού (1.0)» έχει τη δυνατότητα να είναι προσπελάσιμο και μέσω διαδικτυακής (WEB) εφαρμογής. Ενεργοποιώντας το λογισμικό από το αρχείο **Agglika.html**, που βρίσκεται στο φάκελο του υπολογιστή σας στον οποίον έχετε κάνει την εγκατάσταση, η λειτουργία του λογισμικού πραγματοποιείται μέσα από περιβάλλον διαδικτυακής εφαρμογής (όπως Internet Explorer, Mozilla Firefox, κ.λ.π).

4 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΑΓΓΛΙΚΑ Δ' ΕΩΣ ΣΤ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ (1.0)»

4.1 ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Για να γίνει εκκίνηση του προγράμματος πρέπει πρώτα να εμφανιστεί η «**Οθόνη διαχείρισης προγραμμάτων**», με τον τρόπο που περιγράφηκε παραπάνω. Από αυτήν πατώντας **Εκτέλεση**, αρχικά ενεργοποιείται το «**Πρόγραμμα ενημέρωσης για το «Αγγλικά Δ' έως ΣΤ' Δημοτικού (1.0)»**». Έτσι εμφανίζεται ένα παράθυρο το οποίο σας ρωτάει εάν θέλετε να γίνει έλεγχος μέσω διαδικτύου για διαθέσιμες ενημερώσεις του λογισμικού. Πατώντας «**Ναι**» η εφαρμογή ελέγχει για διαθέσιμες ενημερώσεις του λογισμικού και εφόσον υπάρχουν το ενημερώνει / αναβαθμίζει με αυτές. Πατώντας «**Όχι**» δεν προχωράει η διαδικασία της ενημέρωσης. Το Πρόγραμμα ενημέρωσης, σας δίνει επιπλέον τη δυνατότητα να επιλέξετε εάν θέλετε να μη γίνεται έλεγχος για ενημερώσεις της εφαρμογής κάθε φορά που «εκτελείτε» το λογισμικό, δηλαδή να μην εμφανίζεται το σχετικό παράθυρο. Μπορείτε όμως οποιαδήποτε στιγμή θελήσετε να το ενεργοποιήσετε ξανά, επιλέγοντας το «**Πρόγραμμα ενημέρωσης για το «Αγγλικά Δ' έως ΣΤ' Δημοτικού (1.0)»**», από το μενού Έναρξη.

Στη συνέχεια, μετά τις παραπάνω ενέργειες, μεταβαίνετε στην «**Κεντρική οθόνη**» του προγράμματος.

4.2 ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΟΘΟΝΗ

Στην «**Κεντρική οθόνη**» του προγράμματος έχετε τις εξής επιλογές:



Κεντρική οθόνη προγράμματος

PLAYERS: Επιλογή, Εισαγωγή ή Διαγραφή παίκτη.

SETTINGS: Ρύθμιση της έντασης του ήχου και της μουσικής καθώς και του μεγέθους της οθόνης.

CASTLE (1st level): Ασκήσεις που καλύπτουν τις βασικές ενότητες της Δ΄ τάξης Δημοτικού.

CASTLE (2nd level): Ασκήσεις που καλύπτουν τις βασικές ενότητες της Ε΄ τάξης Δημοτικού.

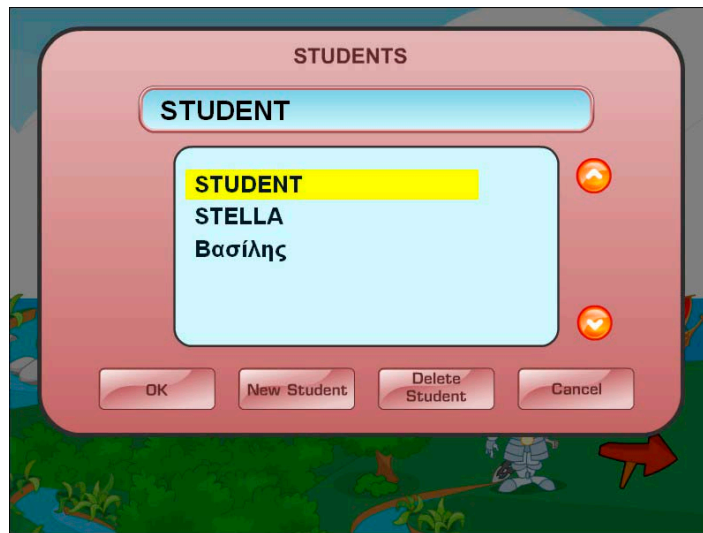
CASTLE (3rd level): Ασκήσεις που καλύπτουν τις βασικές ενότητες της ΣΤ΄ τάξης Δημοτικού.

WEB SITES: Σχετικοί δικτυακοί τόποι.

EXIT: Έξοδος από το πρόγραμμα.

4.3 ΠΑΙΚΤΕΣ (PLAYERS)

Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί από πολλούς παίκτες. Για να προσθέσετε έναν νέο παίκτη ή να επιλέξετε κάποιον από αυτούς που υπάρχουν ήδη, επιλέξτε **PLAYERS** από την «Κεντρική οθόνη».



Οθόνη επιλογής παίκτη

Στο επάνω μέρος της οθόνης που εμφανίζεται, φαίνεται το όνομα του τρέχοντος παίκτη και στη μέση η λίστα με τα ονόματα όλων των παικτών.

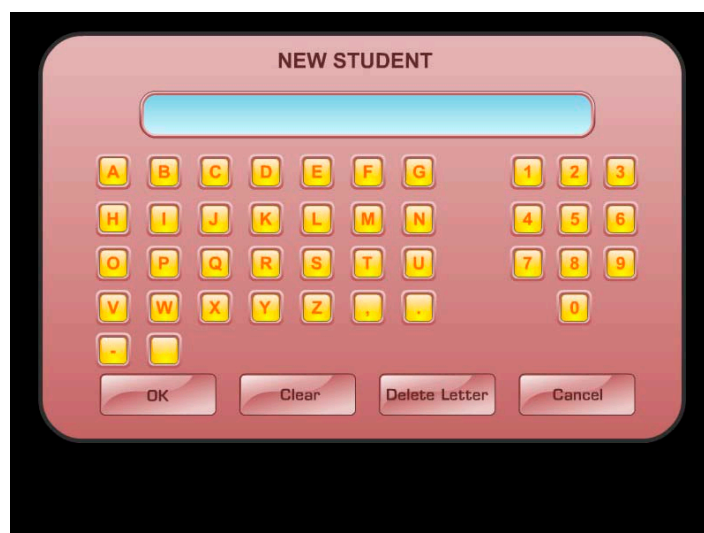
Αν η λίστα περιλαμβάνει πολλά ονόματα μπορείτε να τη διατρέξετε χρησιμοποιώντας τα βελάκια που υπάρχουν στα δεξιά.

DELETE STUDENT: Διαγράφετε τον επιλεγμένο από τη λίστα παίκτη.

OK: Επιστρέφετε στην «Κεντρική οθόνη» με τρέχοντα παίκτη αυτόν που έχετε επιλέξει από τη λίστα με τα ονόματα όλων των παικτών.

CANCEL: Επιστρέφετε στην «Κεντρική οθόνη» χωρίς να αλλάξει ο τρέχων παίκτης.

NEW STUDENT: Με αυτή την επιλογή μεταβαίνετε στην αντίστοιχη οθόνη. Εδώ μπορείτε να γράψετε το όνομα ενός νέου παίκτη επιλέγοντας τα αντίστοιχα γράμματα. Για να κάνετε κάποια διόρθωση, επιλέξτε **CLEAR** και για να σβήσετε ένα γράμμα επιλέξτε **DELETE LETTER**.



Οθόνη νέου παίκτη

Τέλος, αν πατήσετε **OK** το νέο όνομα προστίθεται στη λίστα των ονομάτων των παικτών, ενώ αν επιλέξετε **CANCEL** η εισαγωγή νέου παίκτη ακυρώνεται.

4.4 ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ (SETTINGS)

Από εδώ έχετε τη δυνατότητα να αλλάζετε την ένταση της μουσικής και του ήχου και το μέγεθος της οθόνης του παιχνιδιού. Οι ρυθμίσεις αυτές αποθηκεύονται αυτόματα κι έτσι δε χρειάζεται να επαναλαμβάνετε τη διαδικασία κάθε φορά που ξεκινάτε το πρόγραμμα. Επιλέξτε **SETTINGS** από την «Κεντρική οθόνη» και θα εμφανιστεί η παρακάτω εικόνα:



Οθόνη ρυθμίσεων

Στο δεξί τμήμα ρυθμίζετε τις διαστάσεις της οθόνης. Αν επιλέξετε **Display in window mode**, τότε το λογισμικό θα παρουσιάζεται σε ένα παράθυρο στο κέντρο της οθόνης του υπολογιστή

σας. Αν επιλέξετε **Display in full screen mode**, τότε το λογισμικό θα παρουσιάζεται σε ολόκληρη την οθόνη και τα γραφικά θα φαίνονται μεγαλύτερα.

Στο αριστερό τμήμα της οθόνης ρυθμίζετε την ένταση του ήχου και της μουσικής. Το "+" αυξάνει την ένταση ενώ το "-" τη μειώνει. Για να δοκιμάσετε τις αλλαγές που κάνατε στην ένταση του ήχου, επιλέξτε **TEST**. Αν επιλέξετε **PAUSE**, η δοκιμή διακόπτεται.

OK: Οι αλλαγές στην ένταση της μουσικής και του ήχου και στο μέγεθος της οθόνης, εφαρμόζονται και επιστρέφετε στην «**Κεντρική οθόνη**».

CANCEL: Επιστρέφετε στην «**Κεντρική οθόνη**», χωρίς να εφαρμοστούν οι πιθανές αλλαγές που έχετε κάνει.

4.5 ΑΣΚΗΣΕΙΣ

Από τα τρία κάστρα που φαίνονται στην αρχική οθόνη, μπορείτε να μεταβείτε στις οθόνες που περιέχουν τις ασκήσεις του λογισμικού, για τα τρία επίπεδα.

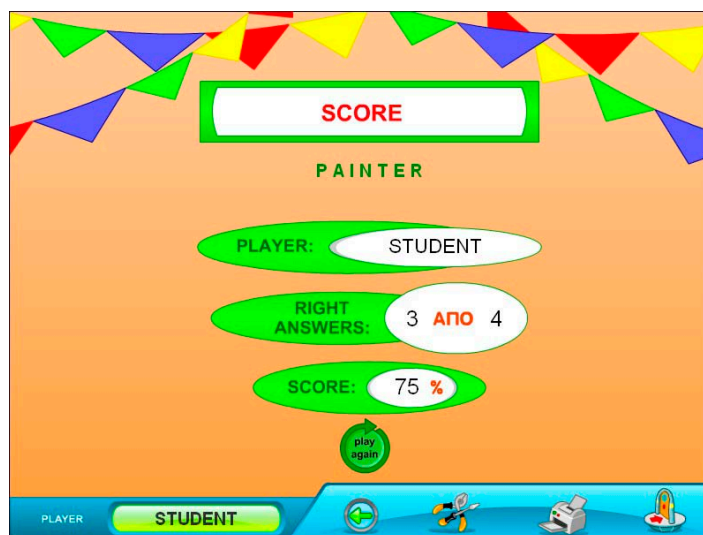
Χαρακτηριστικά ασκήσεων των τριών επιπέδων

Σε κάθε οθόνη άσκησης φαίνεται ο τίτλος της άσκησης. Η οδηγία δίνεται από τον ιππότη στο πλαίσιο πάνω αριστερά, αυτόματα όταν μπαίνετε για πρώτη φορά στην άσκηση και με επιλογή του πλαισίου του όταν θέλετε να επαναληφθεί.

Στις ασκήσεις που περιέχουν ερωτήσεις με κενά, τα οποία σας ζητείται να συμπληρώσετε, η συμπλήρωση γίνεται είτε με επιλογή από τις πιθανές απαντήσεις που δίνονται, είτε εισάγοντας τις απαντήσεις από το πληκτρολόγιο (του υπολογιστή σας ή αυτού που φαίνεται στην οθόνη). Στις ασκήσεις με χρήση του πληκτρολογίου, κάτω από την ερώτηση βρίσκονται τα κουμπιά **OK** και **Cancel**. Το κουμπί **Cancel** σας δίνει τη δυνατότητα να ακυρώσετε τις επιλογές σας και να αρχίσετε από την αρχή. Όταν ολοκληρώσετε την απάντησή σας, πατήστε το κουμπί **OK**.

Εάν η απάντησή που δώσατε (είτε με χρήση του πληκτρολογίου, είτε με επιλογή) είναι λάθος, ακούγεται ο χαρακτηριστικός ήχος λάθους και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Εάν η απάντησή σας είναι σωστή, η πρόταση παρουσιάζεται συμπληρωμένη και στην οθόνη σας εμφανίζεται το κουμπί **Next** για να προχωρήσετε στην επόμενη ερώτηση (εκτός από την άσκηση **Sign**). Στις ασκήσεις με εισαγωγή των απαντήσεων από το πληκτρολόγιο, μετά την τρίτη λάθος προσπάθεια, δίνεται η σωστή απάντηση. Στο τέλος κάθε άσκησης εμφανίζεται το κουμπί **Results** για να μεταβείτε στην αντίστοιχη οθόνη με τον αριθμό των σωστών απαντήσεων και τους βαθμούς που συγκεντρώσατε.

Όλες οι ασκήσεις σας παρέχουν τη δυνατότητα για αξιολόγηση / αυτοαξιολόγηση της απόδοσής σας μέσω των αποτελεσμάτων, τα οποία εμφανίζονται μόλις ολοκληρώσετε κάθε μία από αυτές. Στην οθόνη των αποτελεσμάτων φαίνεται ο τίτλος της άσκησης το όνομα που έχετε δώσει για τον μαθητή /παίκτη, ο αριθμός των σωστών απαντήσεων από το σύνολο αυτών που εμφανίστηκαν και οι βαθμοί που συγκεντρώσατε. Από το κουμπί **Play again** αυτής της οθόνης, επαναλαμβάνεται η ίδια άσκηση, ενώ από το βελάκι στην μπάρα που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης, επιστρέφετε στην οθόνη της ενότητας για να διαλέξετε την άσκηση που επιθυμείτε.



Οθόνη αποτελεσμάτων παιχνιδιού

4.5.1 CASTLE (1ST LEVEL)

Από το μικρότερο κάστρο μεταβαίνετε στην οθόνη επιλογής ασκήσεων, από την οποία μπορείτε να επιλέξετε τις ασκήσεις που αφορούν στις βασικές ενότητες των Αγγλικών Δ΄ Δημοτικού.



Οθόνη επιλογής ασκήσεων (Castle - 1st level)

Οι ασκήσεις που περιέχονται στο 1^ο επίπεδο είναι οι ακόλουθες:

Archery

1^ο βήμα (a / an)

Στην οθόνη εμφανίζεται μια καρτέλα με μια εικόνα και από κάτω η λέξη με κενό για να συμπληρωθεί το άρθρο. Επιλέξτε το σωστό από τα δύο βέλη που υπάρχουν δίπλα στο τόξο, με τα καρτελάκια **a / an**. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν 6 βέλη που δείχνουν πόσες φορές θα γίνει η άσκηση (για το σύνολο των βημάτων που περιλαμβάνει η άσκηση).



Οθόνη άσκησης «Archery» (1^ο βήμα)

2^ο βήμα (this / that)

Στην οθόνη εμφανίζονται δύο καρτέλες (η μία πιο κοντά στο τόξο – η άλλη πιο μακριά) και από κάτω δύο φράσεις με κενό. Επιλέξτε τη σωστή καρτέλα για να συμπληρωθεί η φράση με τη λέξη που φαίνεται πάνω στο τόξο (**this / that**).



Οθόνη άσκησης «Archery» (2^ο βήμα)

King

1° βήμα (to be)

Συμπληρώστε την πρόταση με το σωστό τύπο του ρήματος **to be** χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο που φαίνεται στην οθόνη ή το πληκτρολόγιο του υπολογιστή σας. Οι τέσσερις δαυλοί που υπάρχουν στην οθόνη δείχνουν πόσες φορές θα γίνει η άσκηση (για το σύνολο των βημάτων που περιλαμβάνει η άσκηση) αλλά και την εικόνα της απόδοσής σας κατά τη διάρκεια της άσκησης. Έτσι εάν η αρχική σας απάντηση είναι σωστή ο δαυλός ανάβει ενώ εάν είναι λάθος, ο αντίστοιχος δαυλός φαίνεται με ένα μαύρο σύννεφο καπνού.



Οθόνη άσκησης «King» (1° βήμα)

2° βήμα (adjectives)

Επιλέξτε το σωστό επίθετο για να συμπληρώσετε την πρόταση.



Οθόνη άσκησης «King» (2° βήμα)

3^ο βήμα (have got)

Συμπληρώστε την πρόταση με το σωστό τύπο του **have got** χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο.



Οθόνη άσκησης «King» (3^ο βήμα)

4^ο βήμα (possessive adjectives)

Συμπληρώστε την πρόταση με τη σωστή λέξη επιλέγοντας μία από τις δύο που δίνονται.



Οθόνη άσκησης «King» (4^ο βήμα)

Sign

Imperative

Στην οθόνη εμφανίζονται 4 φράσεις σε προστακτική και από πάνω τους κενό για τοποθέτηση μιας καρτέλας. Πρώτα πρέπει να διαλέξετε μια κενή πινακίδα. Τότε αυτή φωτίζεται και καλείστε να επιλέξετε την καρτέλα με τη σωστή εικόνα από τις 3 που δίνονται. Οι τέσσερις

δαυλοί που υπάρχουν στην οθόνη δείχνουν πόσες φορές θα γίνει η άσκηση αλλά και την εικόνα της απόδοσής σας κατά τη διάρκεια της άσκησης. Έτσι εάν η αρχική σας απάντηση είναι σωστή ο δαυλός ανάβει ενώ εάν είναι λάθος, ο αντίστοιχος δαυλός φαίνεται με ένα μαύρο σύννεφο καπνού.



Οθόνη άσκησης «Sign»

Painter

Who / What

Επιλέξτε τη σωστή λέξη σύμφωνα με την εικόνα για να συμπληρώσετε την πρόταση και να ολοκληρωθεί ο διάλογος. Οι τέσσερις δαυλοί που υπάρχουν στην οθόνη δείχνουν πόσες φορές θα γίνει η άσκηση αλλά και την εικόνα της απόδοσής σας κατά τη διάρκεια της άσκησης. Έτσι εάν η αρχική σας απάντηση είναι σωστή ο δαυλός ανάβει ενώ εάν είναι λάθος, ο αντίστοιχος δαυλός φαίνεται με ένα μαύρο σύννεφο καπνού.



Οθόνη άσκησης «Painter»

Magician

Prepositions of place

Αρχικά καλείστε να διαλέξετε ένα από τα έξι φαντάσματα που υπάρχουν στο χώρο. Στη συνέχεια καλείστε να επιλέξετε τη σωστή πρόθεση για να συμπληρωθεί σωστά η πρόταση του μάγου. Τότε ο μάγος εκφωνεί την πρόταση και εξαφανίζεται το φάντασμα.



Οθόνη άσκησης «Magician»

4.5.2 CASTLE (2ND LEVEL)

Από το μεσαίο σε μέγεθος κάστρο μεταβαίνετε στην οθόνη επιλογής ασκήσεων, από την οποία μπορείτε να επιλέξετε τις ασκήσεις που αφορούν στις βασικές ενότητες των Αγγλικών Ε΄ Δημοτικού.



Οθόνη επιλογής ασκήσεων (Castle – 2nd level)

Οι ασκήσεις που περιέχονται στο 2^ο επίπεδο είναι οι ακόλουθες:

Archery

1° βήμα (a / an / the)

Στην οθόνη εμφανίζεται μια καρτέλα με μια εικόνα και από κάτω η λέξη με κενό για να συμπληρωθεί το άρθρο. Επιλέξτε το σωστό από τα τρία βέλη που υπάρχουν δίπλα στο τόξο, με τα καρτελάκια **a / an / the**. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν 5 βέλη που δείχνουν πόσες φορές θα γίνει η άσκηση (για το σύνολο των βημάτων που περιλαμβάνει η άσκηση).



Οθόνη άσκησης «Archery» (1° βήμα)

2° βήμα (these / those)

Στην οθόνη εμφανίζονται δύο καρτέλες (η μία πιο κοντά στο τόξο – η άλλη πιο μακριά) και από κάτω δύο φράσεις με κενό. Επιλέξτε τη σωστή καρτέλα για να συμπληρωθεί η φράση με τη λέξη που φαίνεται πάνω στο τόξο (**these / those**).



Οθόνη άσκησης «Archery» (2° βήμα)

3^ο βήμα (there is / there are)

Στην οθόνη εμφανίζεται μια καρτέλα με μια εικόνα και από κάτω μια φράση με κενό για να συμπληρωθεί. Επιλέξτε το σωστό από τα δύο βέλη που υπάρχουν δίπλα στο τόξο με τα καρτελάκια **there is / there are**.



Οθόνη άσκησης «Archery» (3^ο βήμα)

4^ο βήμα (some / any)

Στην οθόνη εμφανίζονται δύο καρτέλες και από κάτω δύο φράσεις με κενό. Επιλέξτε τη σωστή καρτέλα για να συμπληρωθεί η φράση της με τη λέξη που φαίνεται πάνω στο τόξο (**some / any**).



Οθόνη άσκησης «Archery» (4^ο βήμα)

5^ο βήμα (plurals)

Στην οθόνη εμφανίζεται μια καρτέλα με μια εικόνα και από κάτω μια φράση με κενή την κατάληξη της λέξης στον πληθυντικό. Επιλέξτε το σωστό από τα τρία βέλη που υπάρχουν δίπλα στο τόξο με τα καρτελάκια **-s / -es / -ies**.

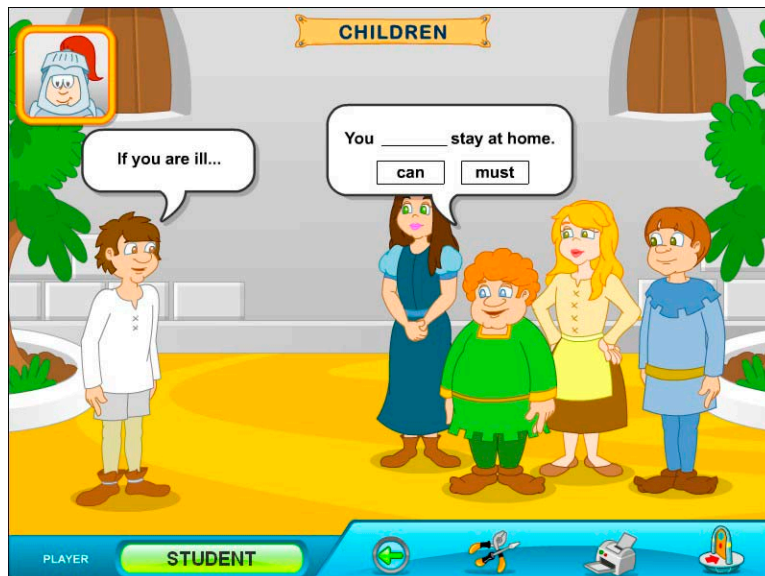


Οθόνη άσκησης «Archery» (5^ο βήμα)

Children

Must / Can

Εμφανίζεται μια παρέα με 5 παιδιά. Το παιδί στα αριστερά πάντα κάνει μια υπόθεση. Σε καθένα από τα υπόλοιπα παιδιά εμφανίζεται με τη σειρά μια πρόταση που πρέπει να συμπληρωθεί. Επιλέξτε τη σωστή λέξη για να συμπληρωθεί η πρόταση και να ολοκληρωθεί ο διάλογος. Η άσκηση ολοκληρώνεται αφού γίνει διάλογος του παιδιού αριστερά και με τα τέσσερα υπόλοιπα παιδιά.



Οθόνη άσκησης «Children»

Book

Simple Present / Present Continuous – be going to – Simple Future

Αρχικά επιλέγετε ένα από τα παρακάτω:

- Simple Present / Present Continuous
- be going to

- Simple Future

Στη συνέχεια καλείστε να συμπληρώσετε τις προτάσεις με το σωστό τύπο του ρήματος που δίνεται στην παρένθεση χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο.



Οθόνη άσκησης «Book» (Simple Present / Present Continuous)

Stable

Adverbs of Frequency

Στην οθόνη εμφανίζεται η πρόσοψη ενός στάβλου με τρία άλογα. Στο κάτω μέρος της πρόσοψης υπάρχει μια πρόταση με τρία κενά που αντιστοιχούν στα τρία άλογα. Επιλέξτε το σωστό άλογο για να ταϊστεί και ταυτόχρονα να συμπληρωθεί το κενό της πρότασης που του αντιστοιχεί με το επίρρημα που υπάρχει πάνω στην τροφή. Οι τέσσερις δαυλοί που υπάρχουν στην οθόνη δείχνουν πόσες φορές θα γίνει η άσκηση αλλά και την εικόνα της απόδοσής σας κατά τη διάρκεια της άσκησης. Έτσι εάν η αρχική σας απάντηση είναι σωστή ο δαυλός ανάβει ενώ εάν είναι λάθος, ο αντίστοιχος δαυλός φαίνεται με ένα μαύρο σύννεφο καπνού.



Οθόνη άσκησης «Stable»

Clown

Comparatives / Superlatives

Εμφανίζονται τρεις γελοιοποιοί που κρατούν ταμπέλες: ο ένας με το επίθετο που δίνεται και οι άλλοι δύο με ? για τους βαθμούς των επιθέτων που πρέπει να συμπληρωθούν. Στο χώρο υπάρχει ένας πίνακας με τρεις σειρές με κενά όπου πρέπει να συμπληρώσετε τους βαθμούς των επιθέτων που λείπουν χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο.



Οθόνη άσκησης «Clown»

Magician

Prepositions of place and movement

Αρχικά καλείστε να διαλέξετε ένα από τα τέσσερα φαντάσματα που υπάρχουν στο χώρο. Στη συνέχεια καλείστε να επιλέξετε τη σωστή πρόθεση για να συμπληρωθεί σωστά η πρόταση του μάγου. Τότε ο μάγος εκφωνεί την πρόταση και εξαφανίζεται το φάντασμα.



Οθόνη άσκησης «Magician»

Hawk trainer

Object pronouns

Στην οθόνη που εμφανίζεται, ο εκπαιδευτής κρατάει στο χέρι του ένα γεράκι. Επιλέξτε το σακίδιο με τη σωστή λέξη για να συμπληρωθεί η πρόταση του εκπαιδευτή και να αφήσει το γράμμα που κρατάει το γεράκι στο σωστό σακίδιο. Άλλα δύο γεράκια περιμένουν στη σειρά, δείχνοντας τις φορές που θα γίνει η άσκηση.



Οθόνη άσκησης «Hawk trainer»

Painter

Question words (who / what / which / where / when)

Επιλέξτε τη σωστή λέξη σύμφωνα με την εικόνα που δείχνει ο ζωγράφος για να συμπληρώσετε την πρόταση και να ολοκληρωθεί ο διάλογος. Οι τέσσερις δαυλοί που υπάρχουν στην οθόνη δείχνουν πόσες φορές θα γίνει η άσκηση αλλά και την εικόνα της απόδοσής σας κατά τη διάρκεια της άσκησης. Έτσι εάν η αρχική σας απάντηση είναι σωστή ο δαυλός ανάβει ενώ εάν είναι λάθος, ο αντίστοιχος δαυλός φαίνεται με ένα μαύρο σύννεφο καπνού.



Οθόνη άσκησης «Painter»

4.5.3 CASTLE (3RD LEVEL)

Από το μεγαλύτερο σε μέγεθος κάστρο μεταβαίνετε στην οθόνη επιλογής ασκήσεων, από την οποία μπορείτε να επιλέξετε τις ασκήσεις που αφορούν στις βασικές ενότητες των Αγγλικών ΣΤ΄ Δημοτικού.



Οθόνη επιλογής ασκήσεων (Castle – 3rd level)

Οι ασκήσεις που περιέχονται στο 3^ο επίπεδο είναι οι ακόλουθες:

Archery

1^ο βήμα (a / an / the)

Στην οθόνη εμφανίζεται μια καρτέλα με μια εικόνα και από κάτω μία φράση με κενό για να συμπληρωθεί το άρθρο. Επιλέξτε το σωστό από τα τρία βέλη που υπάρχουν δίπλα στο τόξο, με τα καρτελάκια **a / an / the**. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν 8 βέλη που δείχνουν πόσες φορές θα γίνει η άσκηση (για το σύνολο των βημάτων που περιλαμβάνει η άσκηση).



Οθόνη άσκησης «Archery» (1^ο βήμα)

2° βήμα (Possessive pronouns)

Στην οθόνη εξακολουθεί να φαίνεται η καρτέλα του προηγούμενου βήματος με την εικόνα και τη συμπληρωμένη φράση και εμφανίζεται μια επιπλέον φράση που χρειάζεται να συμπληρώσετε με το σωστή λέξη, επιλέγοντας το αντίστοιχο βέλος.



Οθόνη άσκησης «Archery» (2° βήμα)

Painter

1° βήμα (Question words)

Επιλέξτε τη σωστή λέξη σύμφωνα με την εικόνα που δείχνει ο ζωγράφος για να συμπληρώσετε την πρόταση και να ολοκληρωθεί ο διάλογος. Οι τέσσερις δαυλοί που υπάρχουν στην οθόνη δείχνουν πόσες φορές θα γίνει η άσκηση (για το σύνολο των βημάτων που περιλαμβάνει η άσκηση) αλλά και την εικόνα της απόδοσής σας κατά τη διάρκεια της άσκησης. Έτσι εάν η αρχική σας απάντηση είναι σωστή ο δαυλός ανάβει ενώ εάν είναι λάθος, ο αντίστοιχος δαυλός φαίνεται με ένα μαύρο σύννεφο καπνού.



Οθόνη άσκησης «Painter» (1° βήμα)

2^ο βήμα (Tag questions)

Συμπληρώστε την πρόταση με το σωστό τύπο χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο.



Οθόνη άσκησης «Painter» (2^ο βήμα)

Children

Modals

Εμφανίζεται μια παρέα με 5 παιδιά. Το παιδί στα αριστερά εκφωνεί μια πρόταση. Σε καθένα από τα υπόλοιπα παιδιά εμφανίζεται με τη σειρά μια άλλη σχετική πρόταση που πρέπει να συμπληρωθεί. Επιλέξτε τη σωστή λέξη για να συμπληρωθεί η πρόταση και να ολοκληρωθεί ο διάλογος. Η άσκηση ολοκληρώνεται αφού γίνει διάλογος του παιδιού αριστερά και με τα τέσσερα υπόλοιπα παιδιά.



Οθόνη άσκησης «Children»

Book

Present perfect simple - Simple future / be going to... - Simple past / Past continuous - Simple present / Present continuous / Stative verbs

Αρχικά επιλέγετε μία από τις παρακάτω κατηγορίες χρόνων:

- Present perfect simple
- Simple future / be going to...
- Simple past / Past continuous
- Simple present / Present continuous / Stative verbs

Σε όλες τις παραπάνω κατηγορίες, εκτός από την κατηγορία Simple future / be going to...καλείστε να συμπληρώσετε τις προτάσεις με το σωστό τύπο του ρήματος που δίνεται στην παρένθεση, χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο. Στην κατηγορία Simple future / be going to..., καλείστε να επιλέξετε για κάθε πρόταση που εμφανίζεται τη σωστή απάντηση (will ή is going to).

Complete with the correct form of the verb.

BOOK

Present perfect simple

The king wants to sleep.
The servants ___(1)___ already ___(2)___ (clean) the bedroom.

(1):

(2):

ok ✓ cancel ✗

PLAYER **PLAYER**

Οθόνη άσκησης «Book» (Present perfect simple)

Clown

Comparatives / Superlatives - Adverbs

Εμφανίζονται τέσσερις γελωτοποιοί που κρατούν ταμπέλες: ο ένας με το επίθετο που δίνεται και οι άλλοι τρεις με ? για τους βαθμούς των επιθέτων και το επίρρημα, τα οποία πρέπει να συμπληρωθούν. Στο χώρο υπάρχει ένας πίνακας με τρεις σειρές, με κενά όπου πρέπει να συμπληρώσετε τους βαθμούς των επιθέτων και τα επιρρήματα που λείπουν χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο.



Οθόνη άσκησης «Clown»

Cannons

Plurals

Στην οθόνη εμφανίζονται οι πολεμίστρες με πέντε κανόνια και δίπλα τους από ένας στρατιώτης που κρατάει αναμμένο πυρσό. Κάτω από κάθε κανόνι φαίνεται μία λέξη και ένα κενό στο οποίο πρέπει να συμπληρώσετε τον πληθυντικό της χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο. Εάν η απάντηση είναι σωστή ο στρατιώτης ανάβει το φτίλι και το κανόνι εκπυρσοκροτεί.



Οθόνη άσκησης «Cannons»

Store room

Many / much – few / little

No, any, some / -body, - thing, - where

Επιλέξτε τη σωστή λέξη για κάθε πρόταση με κενό που εμφανίζεται ώστε να συμπληρωθεί και να ολοκληρωθεί ο διάλογος.



Οθόνη άσκησης «Store room»

Magician

Prepositions of time

Στην οθόνη της άσκησης εμφανίζεται ο χώρος του μάγου με δύο ακόμα ανθρώπους. Καθένας από αυτούς εκφωνεί με τη σειρά μία πρόταση (οι άνθρωποι εκφωνούν συνολικά τέσσερις προτάσεις). Επιλέξτε τη σωστή πρόθεση για να συμπληρωθεί η πρόταση που εμφανίζεται στο μάγο.



Οθόνη άσκησης «Magician»

Portraits

Relatives

Στην οθόνη της άσκησης η πριγκίπισσα μας περιγράφει έναν πίνακα. Επιλέξτε τη σωστή λέξη για να συμπληρωθεί η πρόταση και να την εκφωνήσει η πριγκίπισσα. Οι τέσσερις δαυλοί που υπάρχουν στην οθόνη δείχνουν πόσες φορές θα γίνει η άσκηση (για το σύνολο των βημάτων που περιλαμβάνει η άσκηση) αλλά και την εικόνα της απόδοσής σας κατά τη διάρκεια της άσκησης. Έτσι εάν η αρχική σας απάντηση είναι σωστή ο δαυλός ανάβει ενώ εάν είναι λάθος, ο αντίστοιχος δαυλός φαίνεται με ένα μαύρο σύννεφο καπνού.



Οθόνη άσκησης «Portraits»

4.6 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ (ACTIVITIES 1st, 2nd, 3rd LEVEL)

Επιλέγοντας το εικονίδιο **Activities (Δραστηριότητες)** που υπάρχει σε καθένα από τα παραπάνω επίπεδα ανοίγει η «Οθόνη επιλογής δραστηριοτήτων»:



Οθόνη επιλογής δραστηριοτήτων (Castle 1st level)



Οθόνη επιλογής δραστηριοτήτων (Castle 2nd level)



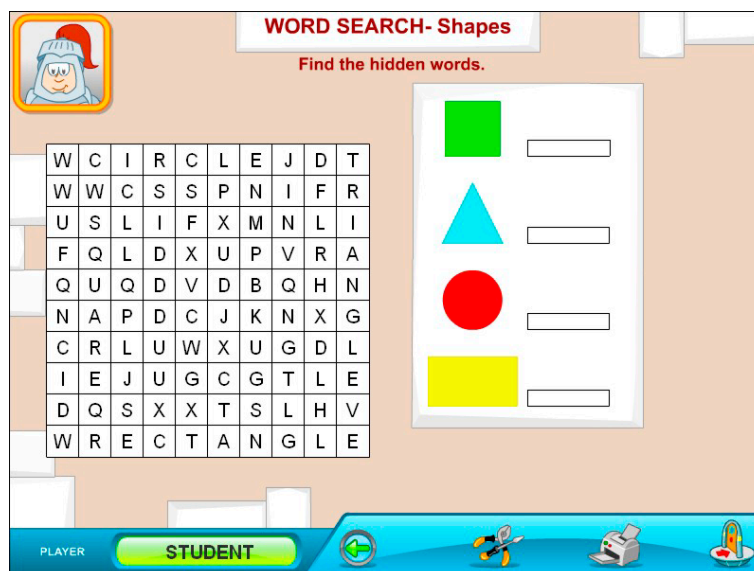
Οθόνη επιλογής δραστηριοτήτων (Castle 3rd level)

Παρακάτω παρουσιάζονται οι διαφορετικοί τύποι δραστηριοτήτων του πρώτου επιπέδου οι οποίοι είναι κοινοί και για τα τρία επίπεδα. Κάθε επίπεδο δεν περιέχει απαραίτητα όλους τους παρακάτω τύπους δραστηριοτήτων.

Word search

Αρχικά επιλέξτε μια κατηγορία:

- shapes
- days
- places



Οθόνη δραστηριότητας «Word search» (Shapes)

Στο κρυπτόλεξο που εμφανίζεται στην οθόνη σας, καλείστε να ανακαλύψετε τις κρυμμένες λέξεις σχετικά με το ζητούμενο της άσκησης. Για να σημειώσετε μια λέξη, επιλέξτε το πρώτο και το τελευταίο γράμμα της. Αν η επιλογή σας είναι σωστή, η λέξη που βρήκατε θα τονιστεί με ένα χρώμα και θα συμπληρωθεί στο αντίστοιχο πλαίσιο δεξιά στην οθόνη. Αφού βρείτε όλες τις λέξεις μπορείτε να παίξετε ξανά την άσκηση από το κουμπί **Play again** που εμφανίζεται στην οθόνη σας.

Crossword

Αρχικά επιλέξτε μια κατηγορία:

- food / drink
- toys
- musical instruments



Οθόνη δραστηριότητας «Crossword» (Food /drink)

Στην οθόνη που εμφανίζεται, καλείστε να συμπληρώσετε σωστά το σταυρόλεξο. Επιλέξτε έναν αριθμό μέσα στο σταυρόλεξο που αντιστοιχεί σε μια εικόνα που φαίνεται στο δεξί μέρος της οθόνης. Στη συνέχεια,

συμπληρώστε στο σταυρόλεξο τη λέξη που κρύβει η εικόνα χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο που φαίνεται στην οθόνη ή το πληκτρολόγιο του υπολογιστή σας. Όταν τελειώσετε πατήστε το **OK**. Αν έχετε κάνει λάθος, ακούγεται ο χαρακτηριστικός ήχος λάθους, ενώ αν έχετε συμπληρώσει σωστά όλες τις λέξεις, ακούγεται ο ήχος επιβράβευσης και μπορείτε να παίξετε ξανά το παιχνίδι. Για να ακυρώσετε τις επιλογές σας και να αρχίσετε από την αρχή πατήστε το **Cancel**. Μετά την τρίτη λανθασμένη προσπάθεια, οι απαντήσεις δίνονται αυτόματα από το πρόγραμμα.

Memory

Αρχικά επιλέξτε μια κατηγορία:

- clothes
- classroom

Ταιριάξτε τις κάρτες επιλέγοντας διαδοχικά δύο κάρτες που περιέχουν μια λέξη και την εικόνα της.



Οθόνη δραστηριότητας «Memory» (Clothes)

Make a word

Αρχικά επιλέξτε μια κατηγορία:

- animals
- body
- colours



Οθόνη δραστηριότητας «Make a word» (Animals)

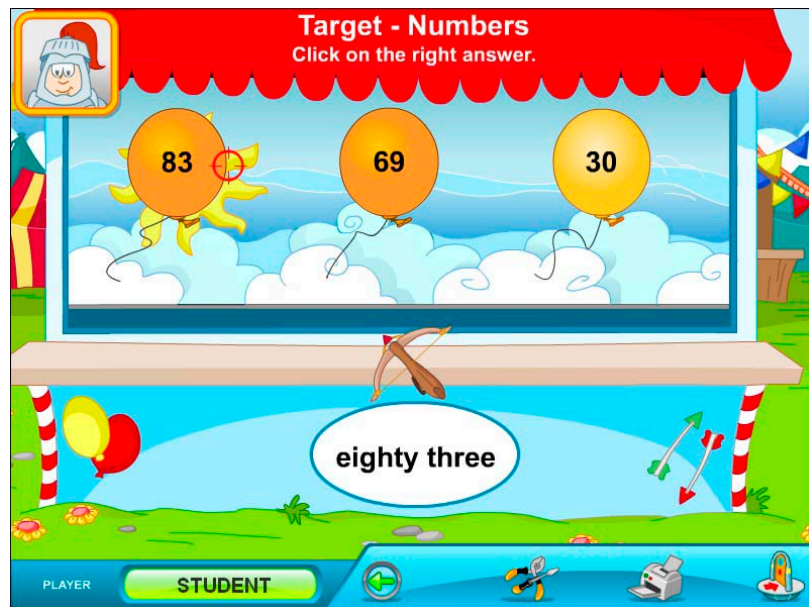
Καλείστε χρησιμοποιώντας τα πράσινα βελάκια να σχηματίσετε στην πρώτη σειρά του πίνακα μία λέξη σύμφωνα με το σκίτσο που εμφανίζεται στο πλαίσιο αριστερά. Όταν τελειώσετε πατήστε το κουμπί **OK**.

Target

Αρχικά επιλέξτε μια κατηγορία:

- numbers
- clock

Θα εμφανιστεί η αντίστοιχη οθόνη της σκοποβολής.



Οθόνη δραστηριότητας «Target» (Numbers)

Επιλέξτε το στόχο που έχει πάνω του την απάντηση η οποία αντιστοιχεί στην ερώτηση που εμφανίζεται κάθε φορά κάτω από τους στόχους.

Family tree

FAMILY TREE

Paul Helen

Lisa Albert Kate Jane Jack

Ben Mary me (Laura) Andrew

Ben is Lisa's .

A. son
B. daughter
C. brother

PLAYER **STUDENT**

Οθόνη δραστηριότητας «Family tree»

Στο πόστερ φαίνεται το οικογενειακό δέντρο της Laura. Σε αυτό υπάρχουν μόνο τα πορτρέτα και τα ονόματα των ανθρώπων. Καλείστε να απαντήσετε σε ερωτήσεις τύπου πολλαπλής επιλογής βρίσκοντας τη συγγένεια που έχουν τα πρόσωπα που φαίνονται στο οικογενειακό δέντρο.

Puzzle

PUZZLE
Make the puzzle.

ok cancel

PLAYER **STUDENT**

Οθόνη δραστηριότητας «Puzzle»

Τοποθετήστε τα κομμάτια του παζλ στη σωστή θέση. Όταν τελειώσετε πατήστε το κουμπί **OK**, το οποίο ενεργοποιείται με την ολοκλήρωση της συμπλήρωσης του παζλ. Αν έχετε κάνει λάθος, ακούγεται ο χαρακτηριστικός ήχος λάθους και τα κομμάτια του παζλ που έχουν τοποθετηθεί σωστά παραμένουν στη θέση τους, ενώ αυτά που τοποθετήθηκαν λάθος φεύγουν από τη θέση τους. Με την επιλογή **Cancel**, ξαναρχίζετε από την αρχή την τοποθέτηση των κομματιών.

Μετά την τρίτη λανθασμένη προσπάθεια, το παζλ συμπληρώνεται αυτόματα από το πρόγραμμα. Εάν το παζλ συμπληρωθεί σωστά, θα εμφανιστεί η ερώτηση «What is this?» και από κάτω ένα πλαίσιο κειμένου για να γράψετε την απάντησή σας.

ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΗ

Μέσα από το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** μπορείτε να παίξετε μια ομάδα ασκήσεων που έχει δημιουργήσει ο δάσκαλος /γονέας, καθορίζοντας τον αριθμό των ερωτήσεων που θα περιέχει ανά ενότητα άσκησης και το βαθμό δυσκολίας κάθε άσκησης. Οι ασκήσεις αυτές είναι ακριβώς ίδιες με αυτές που εμφανίζονται στο λογισμικό, μέσα από την ενότητα **Ασκήσεις**, παρέχουν όμως την επιπλέον δυνατότητα για συνολική αξιολόγηση της απόδοσής σας μέσω των αποτελεσμάτων που εμφανίζονται στο τέλος. Τα αποτελέσματα αυτά δίνουν λεπτομερή στοιχεία απόδοσης και παραμένουν διαθέσιμα στον υπολογιστή σας για μελλοντική χρήση.

4.6.1 ΜΠΑΡΑ

Η **Μπάρα** εμφανίζεται στις οθόνες των ασκήσεων και στις δραστηριότητες. Στα αριστερά φαίνεται το όνομα του παίκτη.



Μπάρα

Τα εικονίδια που εμφανίζονται στην μπάρα διαφέρουν ανάλογα με την οθόνη στην οποία βρίσκεστε. Η μπάρα περιλαμβάνει τα παρακάτω εικονίδια:



Back (Προηγούμενη σελίδα)

Επιστροφή στην προηγούμενη οθόνη.



Settings (Ρυθμίσεις)

Αλλαγή του μεγέθους της οθόνης και της έντασης του ήχου και της μουσικής.



Print (Εκτύπωση)

Εκτύπωση της τρέχουσας οθόνης.



Main Screen (Κεντρική οθόνη)

Επιστροφή στην «**Κεντρική οθόνη**» του προγράμματος.

4.7 ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ (WEB SITES)

Με κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο, ανοίγει το παράθυρο στο οποίο περιλαμβάνονται οι ηλεκτρονικές διευθύνσεις για πρόσβαση σε σχετικούς δικτυακούς τόπους. Επιλέξτε έναν

σύνδεσμο κάνοντας κλικ με το ποντίκι πάνω του και θα ανοίξει η αντίστοιχη ηλεκτρονική σελίδα.

4.8 ΕΞΟΔΟΣ

Μπορείτε να διακόψετε το πρόγραμμα οποιαδήποτε στιγμή το επιθυμείτε, επιλέγοντας το



εικονίδιο **ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΟΘΟΝΗ** από την μπάρα. Μεταβαίνετε στην «**Κεντρική οθόνη**» του προγράμματος από όπου πατώντας **ΕΞΟΔΟΣ (exit)** βγαίνετε από το πρόγραμμα.

5 ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ

Πατώντας το κουμπί **ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ** από την «**Οθόνη διαχείρισης προγραμμάτων**» εμφανίζονται τα **φύλλα εργασιών** του εκπαιδευτικού τίτλου, έτοιμα προς εκτύπωση. Τα φύλλα εργασιών, αποτελούνται από ασκήσεις που αντλούνται από το ίδιο το λογισμικό και συνδέονται θεματολογικά με το παραμύθι και τις δραστηριότητες που προτείνονται σε αυτό. Στην κάτω δεξιά γωνία του κάθε φύλλου φαίνεται ο εκπαιδευτικός στόχος της άσκησης.

6 ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΗ

6.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** συνδέεται με το εκπαιδευτικό λογισμικό και απευθύνεται στον εκπαιδευτικό, δίνοντάς του τη δυνατότητα να επιλέγει ποιες και πόσες ασκήσεις θα εμφανιστούν κατά τη διαδικασία αξιολόγησης του μαθητή μέσω του λογισμικού, να προσθέτει δικές του και να αξιολογεί την πρόοδο των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου. Ειδικότερα, σας επιτρέπει να δημιουργείτε τις δικές σας ομάδες ασκήσεων ανάλογα με τις ανάγκες του μαθητή, επιλέγοντας από τις ερωτήσεις ασκήσεων που υπάρχουν στο λογισμικό και από αυτές που έχετε προσθέσει, να καθορίζετε τις παραμέτρους αξιολόγησης (εκπαιδευτικό τίτλο, ομάδα ερωτήσεων, όνομα μαθητή), να ενεργοποιείτε το λογισμικό και στη συνέχεια να έχετε διαθέσιμα τα αποτελέσματα της αξιολόγησης των μαθητών και να τα βλέπετε όποτε θέλετε. Επιπλέον μπορείτε, ανάλογα με τις ανάγκες σας, να επιλέγετε ποια αποτελέσματα θα εμφανίζονται κάθε φορά.

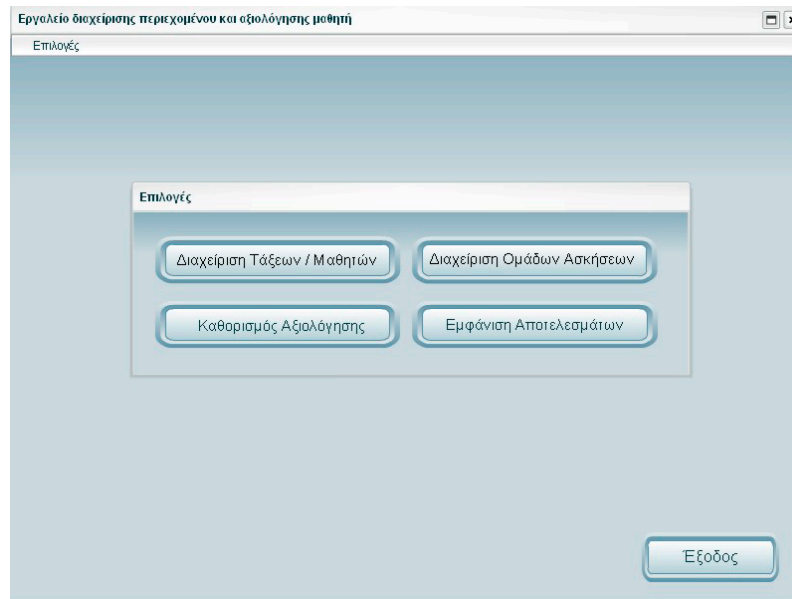
6.2 ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Για να εκτελέσετε το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, αρχικά τοποθετείτε το CD-ROM στον οδηγό του. Εάν η δυνατότητα AUTORUN του υπολογιστή σας είναι ενεργοποιημένη, τότε θα εμφανιστεί η «**Οθόνη διαχείρισης προγραμμάτων**» από την οποία πατώντας το αντίστοιχο κουμπί ξεκινάτε το πρόγραμμα. Εάν η δυνατότητα AUTORUN του υπολογιστή σας δεν είναι ενεργοποιημένη τότε επιλέξτε *Έναρξη→Προγράμματα→ SIEM→Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή* για να τρέξει το πρόγραμμα.

Επιπλέον μπορείτε, εάν έχετε δημιουργήσει συντόμευση του προγράμματος στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας να το εκκινήσετε κάνοντας διπλό κλικ στο εικονίδιο του.

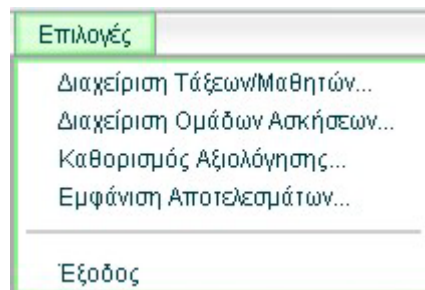
6.3 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Μόλις ξεκινήσει το πρόγραμμα, εμφανίζεται η «Κεντρική Οθόνη».



Κεντρική οθόνη του Εργαλείου

Από την οθόνη αυτή μπορείτε να ενεργοποιήσετε, είτε από τα εικονίδια στο κέντρο της οθόνης, είτε από το μενού του **Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, τις παρακάτω επιλογές:



Το βασικό μενού επιλογών του Εργαλείου

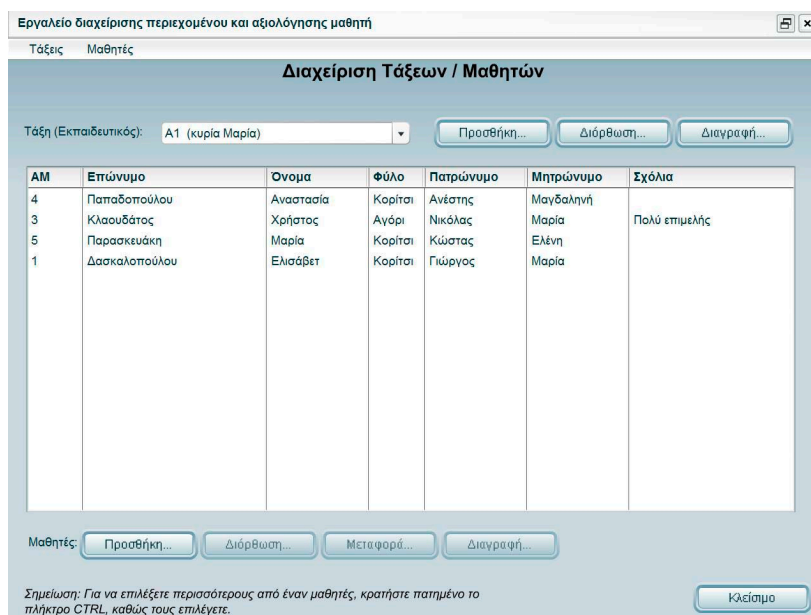
- Διαχείριση Τάξεων / Μαθητών
- Διαχείριση Ομάδων Ασκήσεων
- Καθορισμός Αξιολόγησης
- Εμφάνιση Αποτελεσμάτων

Για να βγείτε από την εφαρμογή επιλέξτε **Εξοδος** ή πατήστε το πάνω δεξιά κουμπί της οθόνης, με την ένδειξη **X**.

6.4 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΑΞΕΩΝ / ΜΑΘΗΤΩΝ

Η οθόνη «**Διαχείριση Τάξεων / Μαθητών**» σας επιτρέπει να κάνετε εισαγωγή στο πρόγραμμα και να επεξεργάζεστε τα στοιχεία των μαθητών και των τάξεων στις οποίες ανήκουν, ώστε να μπορείτε στη συνέχεια όταν βρίσκεστε στην οθόνη «**Καθορισμός αξιολόγησης**» να επιλέγετε τους μαθητές που θα αξιολογηθούν. Μπορείτε να επιλέξετε

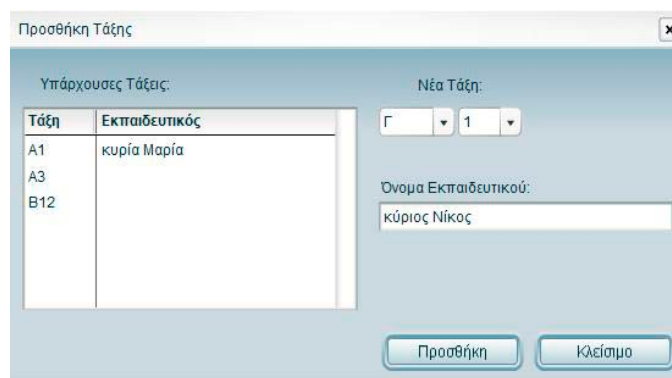
περισσότερους από έναν μαθητές από τη λίστα της συγκεκριμένης τάξης, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Ctrl**.



Παράδειγμα οθόνης διαχείρισης τάξεων / μαθητών

Στην οθόνη αυτή έχετε τις εξής επιλογές για την τάξη:

- Τάξη (Εκπαιδευτικός):** επιλέγετε την προς διαχείριση τάξη. Αυτόματα εμφανίζεται το όνομα του εκπαιδευτικού (εφόσον υπάρχει) και οι μαθητές της συγκεκριμένης τάξης, στα αντίστοιχα πεδία.
- Προσθήκη:** προσθέτετε νέα τάξη και το όνομα του εκπαιδευτικού που αντιστοιχεί σ' αυτήν, εφόσον το επιθυμείτε.



Παράδειγμα παράθυρου προσθήκης νέας τάξης

- Διόρθωση:** διορθώνετε το όνομα της τάξης και το όνομα του εκπαιδευτικού.

Παράδειγμα παράθυρου διόρθωσης τάξης

δ) **Διαγραφή:** διαγράφετε μια τάξη αφού πρώτα απαντήσετε στο μήνυμα επιβεβαίωσης που εμφανίζεται: «Θέλετε σίγουρα να διαγράψετε την τάξη <όνομα τάξης>»; Πατώντας **Ναι** διαγράφετε την τάξη και όλους τους μαθητές της.

Όλες οι παραπάνω δυνατότητες μπορούν να ενεργοποιηθούν εναλλακτικά από το μενού **Τάξεις**.

Για τους μαθητές έχετε τις εξής επιλογές:

α) **Προσθήκη:** προσθέτετε τα στοιχεία ενός νέου μαθητή για τη συγκεκριμένη τάξη που έχετε προηγουμένως επιλέξει.

Παράδειγμα παράθυρου προσθήκης νέου μαθητή

β) **Διόρθωση:** αλλάζετε τα στοιχεία ενός επιλεγμένου μαθητή.

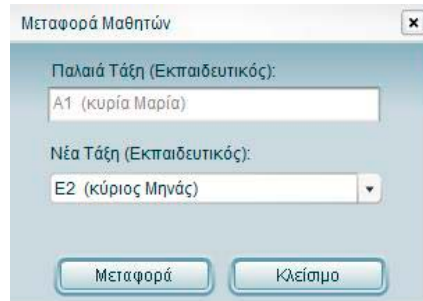
Παράδειγμα παράθυρου διόρθωσης των στοιχείων ενός μαθητή

γ) **Διαγραφή:** διαγράφετε έναν ή περισσότερους μαθητές, αφού πρώτα απαντήσετε στο μήνυμα επιβεβαίωσης που εμφανίζεται: «Θέλετε σίγουρα να διαγράψετε το μαθητή με

ΑΜ <αριθμός μητρώου> και τα αποτελέσματά του;». Πατώντας **Ναι** διαγράφετε έναν ή περισσότερους μαθητές (τους επιλέγετε κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Ctrl**).

Όλες οι παραπάνω δυνατότητες μπορούν να ενεργοποιηθούν εναλλακτικά από το μενού **Μαθητές**, από το οποίο σας δίνεται και η επιπλέον επιλογή:

δ) **Μεταφορά**: μεταφέρετε τους μαθητές που έχετε επιλέξει, από μια τάξη σε άλλη.



Παράδειγμα οθόνης μεταφοράς μαθητών

6.5 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΜΑΔΩΝ ΑΣΚΗΣΕΩΝ

Από την οθόνη αυτή, δημιουργείτε και διαχειρίζεστε τις ομάδες ασκήσεων του προγράμματος και προσθέτετε νέες δικές σας ερωτήσεις ασκήσεων. Σημειώνεται ότι στο **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, το παρόν λογισμικό παρουσιάζεται ως τρία ανεξάρτητα προγράμματα, «**Αγγλικά Δ' Δημοτικού (1.0)**», «**Αγγλικά Ε' Δημοτικού (1.0)**» και «**Αγγλικά ΣΤ' Δημοτικού (1.0)**», που το καθένα αφορά μία από τις τρεις τάξεις του λογισμικού. Η λειτουργία του εργαλείου και για τρία αυτά προγράμματα είναι ακριβώς η ίδια. Έτσι παρακάτω αναλύεται, ενδεικτικά, η χρήση του εργαλείου σε σύνδεση με το πρόγραμμα «**Αγγλικά ΣΤ' Δημοτικού (1.0)**».



Οθόνη διαχείρισης ομάδων ασκήσεων

Στο πάνω μέρος της οθόνης μπορείτε να επιλέξετε το πρόγραμμα που θέλετε. Στη συνέχεια εμφανίζεται μια λίστα με τις **Υπάρχουσες ομάδες ασκήσεων** που έχετε δημιουργήσει. Η λίστα αυτή περιέχει πληροφορίες για κάθε ομάδα ασκήσεων όπως:

- το όνομά της
- το είδος των ασκήσεων (τυχαίες ή συγκεκριμένες)
- την ημερομηνία της τελευταίας ενημέρωσης της ομάδας
- τον συνολικό αριθμό των ερωτήσεων που περιέχει η ομάδα
- την περιγραφή που τυχόν έχετε δώσει γι' αυτήν.

Σημείωση: Σε περίπτωση που δεν έχετε δημιουργήσει ομάδες ασκήσεων, η παραπάνω λίστα είναι κενή.

Οι επιλογές που σας παρέχονται από το πρόγραμμα και εμφανίζονται με τη μορφή κουμπιών, είναι οι εξής:

- **Δημιουργία:** δημιουργείτε νέες ομάδες.
- **Διόρθωση:** αλλάζετε το περιεχόμενο μιας ομάδας που έχετε επιλέξει.
- **Λεπτομέρειες:** βλέπετε το περιεχόμενο μιας ομάδας.
- **Διαγραφή:** διαγράφετε την επιλεγμένη ομάδα.
- **Προσθήκη:** προσθέτετε τις δικές σας ερωτήσεις ασκήσεων.
- **Κλείσιμο:** επιστρέφετε στην κεντρική οθόνη του προγράμματος.

Οι παραπάνω επιλογές παρέχονται εναλλακτικά και από το μενού **Ομάδες Ασκήσεων** που βρίσκεται στην οθόνη του προγράμματος.

Σημείωση: Οι επιλογές **Διόρθωση**, **Λεπτομέρειες** και **Διαγραφή** αφορούν στην ομάδα που επιλέγετε κάθε φορά από τη λίστα **Υπάρχουσες ομάδες ασκήσεων**. Αν δεν έχετε επιλέξει κάποια ομάδα, τότε τα αντίστοιχα κουμπιά ή οι επιλογές από το μενού **Ομάδες ασκήσεων**, είναι απενεργοποιημένα.

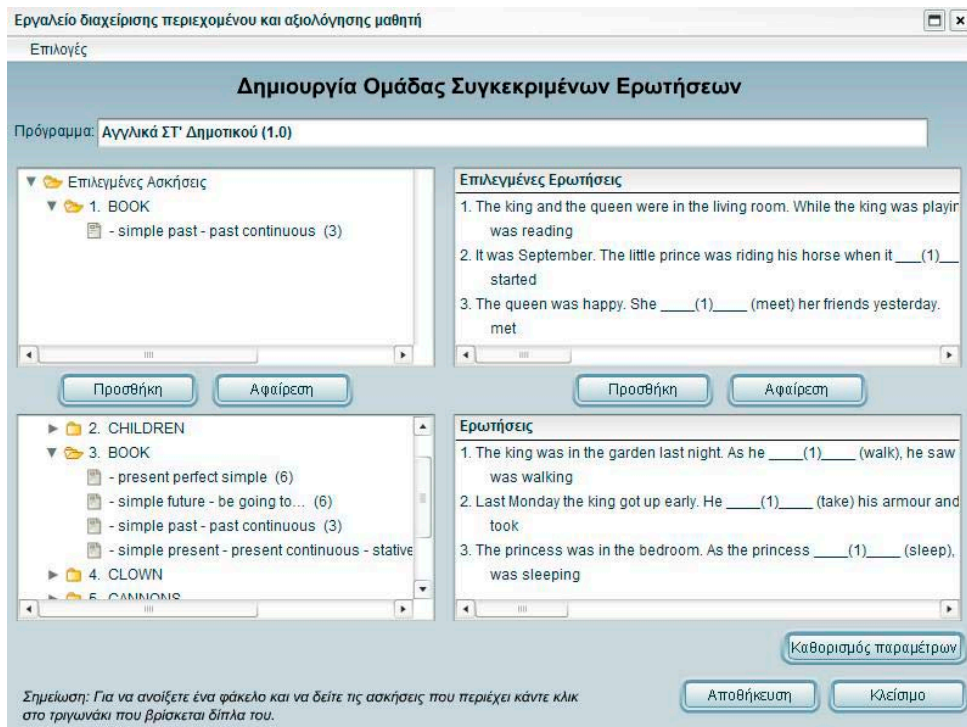
6.5.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΟΜΑΔΑΣ ΑΣΚΗΣΕΩΝ

Μπορείτε να δημιουργήσετε τη δική σας ομάδα ασκήσεων πατώντας το κουμπί **Δημιουργία** από την κεντρική οθόνη της εφαρμογής. Τότε θα εμφανιστεί το παράθυρο **«Επιλογή τρόπου δημιουργίας ομάδας ασκήσεων»**. Εδώ έχετε τις επιλογές:

- A) **Επιλογή συγκεκριμένων ερωτήσεων**
- B) **Επιλογή τυχαίων ερωτήσεων**

A) **Επιλογή συγκεκριμένων ερωτήσεων**

Στην οθόνη που εμφανίζεται, στο πάνω μέρος υπάρχει ο τίτλος του προγράμματος, στο οποίο θα δημιουργήσετε μια ομάδα ερωτήσεων. Κάτω αριστερά φαίνονται οι τίτλοι των ασκήσεων του προγράμματος στις οποίες μπορείτε να επιλέξετε συγκεκριμένες ερωτήσεις.



Οθόνη δημιουργίας ομάδας με συγκεκριμένες ερωτήσεις

Για να ανοίξετε μια άσκηση και να δείτε τις ερωτήσεις που περιέχει, επιλέξτε το τριγωνάκι που βρίσκεται δίπλα της. Μπορείτε, είτε να εισάγετε στην ομάδα σας μια ολόκληρη ενότητα ή άσκηση, επιλέγοντάς τα πρώτα και πατώντας στη συνέχεια το κουμπί **Προσθήκη** που βρίσκεται από πάνω τους, είτε να διαλέξετε όσες από τις επιμέρους ερωτήσεις μιας άσκησης επιθυμείτε (οι οποίες εμφανίζονται στο αντίστοιχο πεδίο, αριστερά κάνοντας κλικ στην άσκηση) και στη συνέχεια να τις εισάγετε στην ομάδα σας πατώντας το κουμπί **Προσθήκη** που βρίσκεται πάνω από τις ερωτήσεις. Μπορείτε να αφαιρέσετε μια ολόκληρη ενότητα ή άσκηση ή επιλεγμένες ερωτήσεις ασκήσεων με την αντίστοιχη διαδικασία, πατώντας το κουμπί **Αφαίρεση**.

Εδώ έχετε επίσης τις επιλογές:

Καθορισμός παραμέτρων: Στην οθόνη που εμφανίζεται, επιλέξτε μία άσκηση από την περιοχή **Όνομα άσκησης**. Τότε αυτή θα εμφανιστεί στην περιοχή **Καθορισμός παραμέτρων άσκησης**. Εδώ μπορείτε να καθορίσετε το βαθμό δυσκολίας των ερωτήσεων που περιέχει (κυμαίνεται από 1 έως 5), είτε γράφοντας τον αριθμό στην αντίστοιχη στήλη, είτε χρησιμοποιώντας τα δύο βελάκια που υπάρχουν δίπλα.

Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή

Καθορισμός παραμέτρων

Όνομα άσκησης	Αρ. ερωτήσεων	Βαθμός δυσκολίας	Συμμετοχή
1. PAINTER - question words / tag questions	2	3	50
2. CHILDREN - modals	1	1	8.33
3. CANNONS - plurals	2	1	16.67
4. MAGICIAN - prepositions of time	1	1	8.33
5. PORTRAITS - relatives	2	1	16.67

Καθορισμός παραμέτρων άσκησης	Αρ. ερωτήσεων	Βαθμός δυσκολίας
CANNONS		
- plurals	2	2

Εφαρμογή Κλείσιμο

Οθόνη καθορισμού παραμέτρων στη δημιουργία ομάδας με συγκεκριμένες ερωτήσεις

Πατώντας **Εφαρμογή**, εμφανίζονται στην περιοχή **Όνομα άσκησης** ο βαθμός δυσκολίας και το ποσοστό συμμετοχής της άσκησης στη συνολική βαθμολογία της ομάδας ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας που έχετε θέσει γι' αυτήν και τον αριθμό των ερωτήσεων που περιέχει. Το ποσοστό αυτό υπολογίζεται αυτόματα (δεν μπορείτε να επέμβετε σε αυτή τη στήλη).

Αποθήκευση: εμφανίζεται το παράθυρο **«Αποθήκευση ομάδας»**.

Αποθήκευση ομάδας

Όνομα ομάδας:

Περιγραφή:

Αποθήκευση Κλείσιμο

Παράθυρο Αποθήκευσης ομάδας

Εδώ, στην περιοχή **Όνομα ομάδας** θα πρέπει να δώσετε ένα όνομα στην ομάδα σας και στην περιοχή **Περιγραφή** να γράψετε, εάν θέλετε, τυχόν σχόλια για την ομάδα αυτή. Το όνομα και η περιγραφή εμφανίζονται στο αντίστοιχο πεδίο της λίστας με τις Υπάρχουσες ομάδες ασκήσεων στην οθόνη **«Διαχείριση ομάδων ασκήσεων»**.

Πατώντας το κουμπί **Αποθήκευση** ολοκληρώνεται η διαδικασία αποθήκευσης της ομάδας, ενώ επιλέγοντας το κουμπί **Κλείσιμο**, ακυρώνεται η διαδικασία και επιστρέφετε στην οθόνη **«Δημιουργία ομάδας με συγκεκριμένες ερωτήσεις»**.

Κλείσιμο: Ακυρώνεται η διαδικασία της δημιουργίας ομάδας με συγκεκριμένες ερωτήσεις και επιστρέφετε στην οθόνη **«Διαχείριση ομάδων ασκήσεων»**.

B) Επιλογή τυχαίων ερωτήσεων

Στην οθόνη που εμφανίζεται, στο πάνω μέρος φαίνεται ο τίτλος του προγράμματος στο οποίο θα δημιουργήσετε την ομάδα. Επιλέξτε μία άσκηση από την περιοχή **Όνομα άσκησης**. Τότε αυτή θα εμφανιστεί στην περιοχή **Καθορισμός παραμέτρων άσκησης**. Εδώ μπορείτε να καθορίσετε τον αριθμό των ερωτήσεων κάθε άσκησης και το βαθμό δυσκολίας τους (κυμαίνεται από 1 έως 5).

Όνομα άσκησης	Αρ. ασκήσεων	Αρ. ερωτήσεων	Βαθμός δυσκολίας	Συμμετοχή
1. ARCHERY - a/an/the - Possessive pronouns (1/12)	1	2	1	14.29
2. PAINTER - question words / tag questions (2/12)	2	4	1	28.57
3. CHILDREN - modals (2/12)	2	2	4	57.14
4. BOOK - present perfect simple (0/6)	0	0	1	0
- simple future - be going to... (0/6)	0	0	1	0
- simple past - past continuous (0/6)	0	0	1	0
- simple present - present continuous - stative verbs (0/6)	0	0	1	0

Καθορισμός παραμέτρων άσκησης	Αρ. ασκήσεων	Βαθμός δυσκολίας
BOOK		
- simple future - be going to...	1	2

Οθόνη δημιουργίας ομάδας με τυχαίες ερωτήσεις

Για την εισαγωγή του αριθμού των ερωτήσεων και του βαθμού δυσκολίας τους μπορείτε είτε να γράψετε τον αριθμό στην αντίστοιχη στήλη ή να χρησιμοποιήσετε τα δύο βελάκια που υπάρχουν δίπλα. Πατώντας **Εφαρμογή**, δίπλα από κάθε άσκηση στην αντίστοιχη λίστα εμφανίζονται ο αριθμός των ερωτήσεων, ο βαθμός δυσκολίας κάθε άσκησης και η συμμετοχή της (το ποσοστό συμμετοχής της άσκησης στη συνολική βαθμολογία της ομάδας, ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας που έχετε θέσει γι' αυτήν και τον αριθμό των ερωτήσεων που περιέχει - το ποσοστό αυτό υπολογίζεται αυτόματα και δεν μπορείτε να επεμβείτε σε αυτή τη στήλη).

Τέλος, στην οθόνη αυτή έχετε τις εξής επιλογές:

Αποθήκευση: εμφανίζεται το παράθυρο «Αποθήκευση ομάδας».

Αποθήκευση ομάδας

Όνομα ομάδας:

Περιγραφή:

Αποθήκευση Κλείσιμο

Παράθυρο Αποθήκευσης ομάδας

Εδώ, στην περιοχή **Όνομα ομάδας** θα πρέπει να δώσετε ένα όνομα στην ομάδα σας και στην περιοχή **Περιγραφή** να γράψετε, εάν θέλετε, τυχόν σχόλια για την ομάδα αυτή. Το όνομα και

η περιγραφή εμφανίζονται στο αντίστοιχο πεδίο της λίστας με τις Υπάρχουσες ομάδες ασκήσεων στην οθόνη «**Διαχείριση ομάδων ασκήσεων**».

Πατώντας το κουμπί **Αποθήκευση** ολοκληρώνεται η διαδικασία αποθήκευσης της ομάδας, ενώ επιλέγοντας το κουμπί **Κλείσιμο**, ακυρώνεται η διαδικασία και επιστρέφετε στην οθόνη «**Δημιουργία ομάδας με τυχαίες ερωτήσεις**».

Κλείσιμο: Ακυρώνεται η διαδικασία της δημιουργίας ομάδας ερωτήσεων και επιστρέφετε στην οθόνη «**Διαχείριση ομάδων ασκήσεων**».

6.5.2 ΔΙΟΡΘΩΣΗ

Αφού επιλέξετε μία ομάδα ασκήσεων από την αντίστοιχη λίστα στην οθόνη «**Διαχείριση ομάδων ασκήσεων**», μπορείτε να τροποποιήσετε το περιεχόμενό της. Η οθόνη για την επεξεργασία της ομάδας ασκήσεων έχει την ίδια μορφή με την αντίστοιχη οθόνη «**Δημιουργία ομάδας ασκήσεων**».

Επιπλέον, στην οθόνη αυτή σας δίνεται η επιλογή **Αποθήκευση ως...**, με την οποία μπορείτε να αποθηκεύσετε την ομάδα που έχετε επεξεργαστεί με νέο όνομα και περιγραφή. Με τον τρόπο αυτό, η αρχική ομάδα που είχατε επιλέξει για επεξεργασία παραμένει αμετάβλητη.

6.5.3 ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Επιλέγοντας μία ομάδα ασκήσεων από τη λίστα στην οθόνη «**Διαχείριση ομάδων ασκήσεων**» και πατώντας το κουμπί **Λεπτομέρειες**, εμφανίζεται η οθόνη «**Λεπτομέρειες ομάδας ασκήσεων**».

Στην οθόνη αυτή μπορείτε να δείτε τον αριθμό των ερωτήσεων της ομάδας, το βαθμό δυσκολίας και τη συμμετοχή των ασκήσεων στην ομάδα.

Για να επιστρέψετε στην κεντρική οθόνη του προγράμματος πατήστε το κουμπί **Κλείσιμο**.

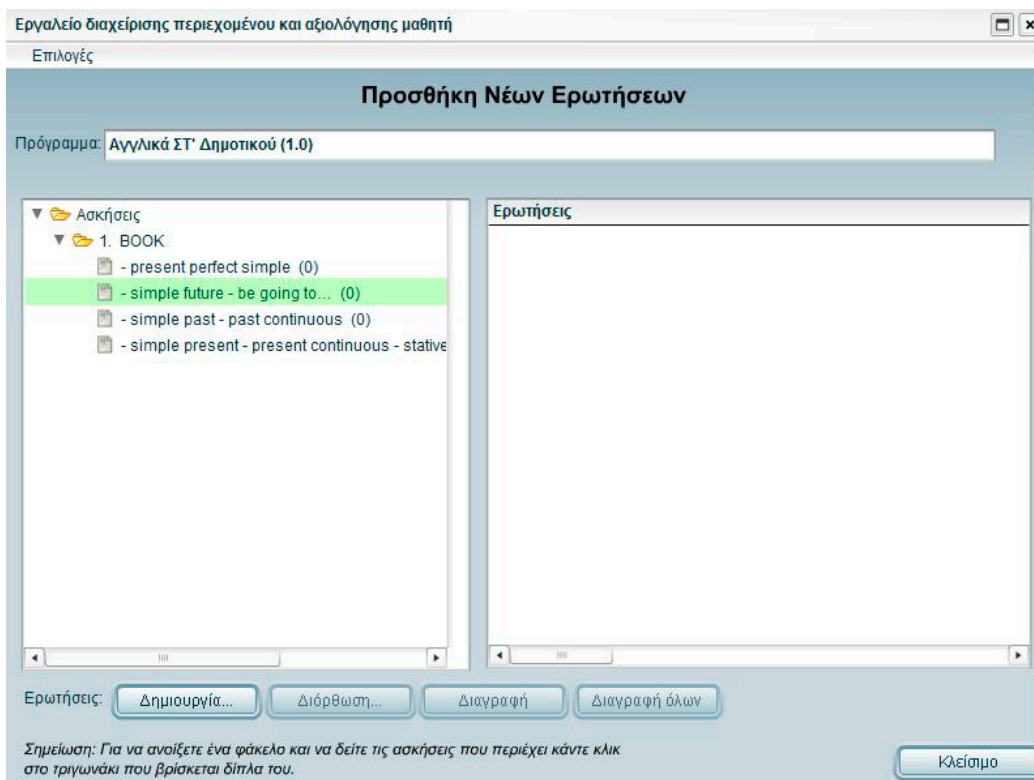
6.5.4 ΔΙΑΓΡΑΦΗ

Επιλέγοντας μία ομάδα ασκήσεων από την αντίστοιχη λίστα στην οθόνη «**Διαχείριση ομάδων ασκήσεων**», μπορείτε να τη διαγράψετε πατώντας το κουμπί **Διαγραφή**. Θα εμφανιστεί το μήνυμα επιβεβαίωσης: «Θέλετε σίγουρα να διαγράψετε την ομάδα», απ' όπου μπορείτε να ολοκληρώσετε τη διαδικασία της διαγραφής πατώντας το **Ναι** ή να την ακυρώσετε πατώντας το **Όχι**.

Προσοχή: Από τη στιγμή που θα διαγράψετε μία ομάδα δεν μπορείτε να την επαναφέρετε.

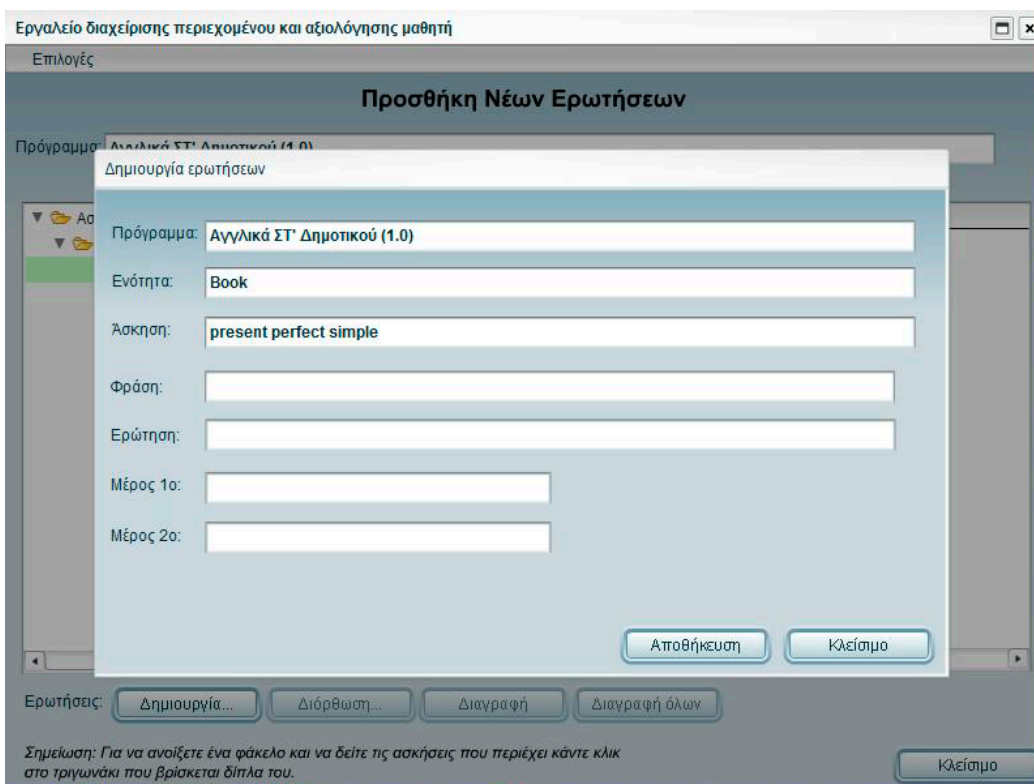
6.5.5 ΠΡΟΣΘΗΚΗ

Επιλέγοντας **Προσθήκη** από την οθόνη «**Διαχείριση ομάδων ασκήσεων**», εμφανίζεται η αντίστοιχη οθόνη όπου μπορείτε να προσθέσετε το δικό σας περιεχόμενο.



Οθόνη προσθήκης ερωτήσεων

Στο πάνω μέρος εμφανίζεται ο τίτλος του προγράμματος. Αριστερά φαίνονται οι τίτλοι των ασκήσεων (ενοτήτων) που περιέχει. Επιλέγοντας το τριγωνάκι που βρίσκεται δίπλα από κάθε τίτλο εμφανίζεται η άσκηση ή οι υποκατηγορίες της. Διαλέξτε την άσκηση που επιθυμείτε και στη συνέχεια πατήστε το κουμπί **Δημιουργία**. Τότε θα εμφανιστεί το παράθυρο δημιουργίας ερωτήσεων για την άσκηση.



Παράδειγμα παραθύρου δημιουργίας ερωτήσεων (ενότητα: Book, άσκηση: Present perfect simple)

Στο παράθυρο φαίνεται ο τίτλος του προγράμματος, η ενότητα που έχει επιλεγεί και ο τίτλος της συγκεκριμένης άσκησης. Από κάτω υπάρχει ο χώρος για την προσθήκη των ερωτήσεων που επιθυμείτε.

Στο παράθυρο αυτό έχετε τις επιλογές:

Αποθήκευση: για αποθήκευση της ερώτησης.

Κλείσιμο: Ακυρώνεται η διαδικασία της δημιουργίας ερώτησης και επιστρέφετε στην οθόνη «Προσθήκη νέων ερωτήσεων».

Στην οθόνη «Προσθήκη νέων ερωτήσεων» αφού πρώτα επιλέξετε μια νέα ερώτηση που έχετε προσθέσει στο λογισμικό (επιλέγετε το τριγωνάκι δίπλα στην κατηγορία, στη συνέχεια την άσκηση και τέλος την ερώτηση), έχετε ακόμα τις επιλογές:

- **Διόρθωση:** διορθώνετε την ερώτηση που έχετε επιλέξει.
- **Διαγραφή:** διαγράφετε την επιλεγμένη ερώτηση.
- **Διαγραφή όλων:** διαγράφετε όλες τις ερωτήσεις που έχετε προσθέσει.
- **Κλείσιμο:** επιστρέφετε στην οθόνη «Διαχείριση ομάδων ασκήσεων» του προγράμματος.

Οι παραπάνω επιλογές παρέχονται εναλλακτικά και από το μενού «Επιλογές» που βρίσκεται στην οθόνη του προγράμματος.

6.6 ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Από την οθόνη αυτή, καθορίζετε τις παραμέτρους της αξιολόγησης βήμα προς βήμα.

Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή - Καθορισμός αξιολόγησης

1 Επιλέξτε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα το οποίο θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Προγράμματα: Αγγλικά ΣΤ Δημοτικού (1.0)

2 Επιλέξτε μια από τις διαθέσιμες ομάδες ασκήσεων. Ομάδες ασκήσεων: test2

3 Επιλέξτε το μαθητή που θέλετε να παίξει. Μαθητές: Κλαουδάτος Χρήστος (A1)

4 Αφού έχετε ολοκληρώσει τα προηγούμενα βήματα μπορείτε να ξεκινήσετε την αξιολόγηση πατώντας το κουμπί 'Έναρξη'. Αξιολόγηση: Έναρξη

Κλείσιμο

Οθόνη καθορισμού αξιολόγησης

Πιο συγκεκριμένα επιλέγετε:

- 1) το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που θα χρησιμοποιήσει ο μαθητής.
- 2) την ομάδα ασκήσεων, η οποία θα φαίνεται στο περιβάλλον του εκπαιδευτικού λογισμικού.
- 3) τον μαθητή που θα αξιολογηθεί.

Προσοχή: Εάν δεν έχετε εισάγει μαθητές δε θα μπορέσετε να προχωρήσετε σε αυτό το βήμα.

- 4) το κουμπί **Έναρξη** για να ξεκινήσει το πρόγραμμα.

6.7 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

Αφού ολοκληρωθεί η αξιολόγηση, τα αποτελέσματα αποθηκεύονται στο εργαλείο και μπορείτε να ανατρέξετε σε αυτά οποιαδήποτε στιγμή θελήσετε, πατώντας το κουμπί **Εμφάνιση αποτελεσμάτων**.

Τάξη	Μαθητής	Πρόγραμμα	Ομάδα Ασκήσεων	Ημερομηνία	Ερωτήσεις	Σωστές
A1	Κλαουδάτος Χρήστος	Αγγλικά ΣΤ Δημοτικού (1.0)	test3	12/7/2008 21:20	3	2

Οθόνη εμφάνισης αποτελεσμάτων

Στην οθόνη αυτή έχετε τη δυνατότητα να εμφανίζετε τα αποτελέσματα των μαθητών, ανάλογα με τις ανάγκες σας, τροποποιώντας τις παρακάτω παραμέτρους:

- α) **Τάξεις:** για να δείτε τα αποτελέσματα μίας ή περισσότερων τάξεων. Από το παράθυρο **«Επιλογή τάξεων»** μπορείτε να διαλέξετε την τάξη ή τις τάξεις που επιθυμείτε. Η επιλογή περισσότερων της μίας τάξης μπορεί να γίνει αν κρατήσετε πατημένο το κουμπί **Ctrl** και κάνετε κλικ στις τάξεις που επιθυμείτε.
- β) **Μαθητές:** για να δείτε τα αποτελέσματα ενός ή περισσότερων μαθητών που ανήκουν στις τάξεις που έχετε επιλέξει. Από το παράθυρο **«Επιλογή μαθητών»** μπορείτε να διαλέξετε τον μαθητή ή τους μαθητές, τα αποτελέσματα των οποίων θέλετε να εμφανίσετε. Η επιλογή περισσότερων του ενός μαθητών μπορεί να γίνει αν κρατήσετε πατημένο το κουμπί **Ctrl** και κάνετε κλικ στους μαθητές που επιθυμείτε.
- γ) **Προγράμματα:** για να δείτε τα αποτελέσματα που αφορούν σε ένα ή περισσότερα προγράμματα της εταιρίας μας. Από το παράθυρο **«Επιλογή προγραμμάτων»** διαλέξτε

τα προγράμματα που επιθυμείτε. Για να επιλέξετε περισσότερα από ένα προγράμματα κρατήσετε πατημένο το κουμπί **Ctrl** και κάνετε κλικ τα προγράμματα που επιθυμείτε.

- δ) **Ομάδες ασκήσεων:** για να δείτε τα αποτελέσματα που αφορούν σε συγκεκριμένες ομάδες ασκήσεων των προεπιλεγμένων προγραμμάτων. Από το παράθυρο «**Επιλογή ομάδας ασκήσεων**» διαλέξτε αυτές που σας ενδιαφέρουν. Για να επιλέξετε περισσότερες από μία ομάδες ασκήσεων, κρατήσετε πατημένο το κουμπί **Ctrl** και κάνετε κλικ τις ομάδες ασκήσεων που επιθυμείτε.
- ε) **Χρονική περίοδος από – έως:** για να δείτε μόνο τα αποτελέσματα που αφορούν σε κάποια συγκεκριμένη χρονική περίοδο.

Ανάλογα με τον τρόπο καθορισμού των παραπάνω παραμέτρων, θα εμφανιστούν στην οθόνη «**Εμφάνιση αποτελεσμάτων**», τα αντίστοιχα αποτελέσματα. Πιο συγκεκριμένα, στη λίστα αυτής της οθόνης φαίνονται για κάθε αποτέλεσμα: η τάξη του μαθητή που αξιολογήθηκε, το όνομα του μαθητή, το πρόγραμμα το οποίο έπαιξε, η ομάδα ασκήσεων που εμφανίστηκε στο λογισμικό, η ημερομηνία κατά την οποία έγινε η αξιολόγηση, ο αριθμός των εσφαλμένων και των σωστών απαντήσεων και η συνολική βαθμολογία του μαθητή.

Στην οθόνη αυτή, αφού πρώτα διαλέξετε ένα από τα αποτελέσματα της λίστας, έχετε τις εξής δυνατότητες:

- α) **Λεπτομέρειες:** να δείτε με λεπτομέρεια το περιεχόμενό τους, δηλαδή τις ασκήσεις της ομάδας στην οποία αξιολογήθηκε ο μαθητής, σε ποια ερώτηση απάντησε σωστά και σε ποια λάθος, το ποσοστό συμμετοχής κάθε άσκησης στην τελική βαθμολογία του μαθητή και τη συνολική του βαθμολογία. Τέλος, μπορείτε να εκτυπώσετε αυτήν τη λεπτομερή αναφορά των αποτελεσμάτων.

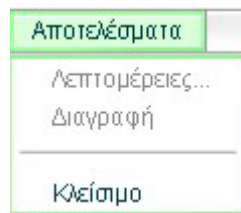
Ερώτηση / Απάντηση παίκτη	Αποτέλεσμα	Συμμετοχή
1. Book - simple past - past continuous Ep: As he ___(1)___ (walk), he saw a wild bird. Απ. παίκτη: was walking	Σωστό	33.33%
Ep: The little prince was riding his horse when it ___(1)___ (start) to rain. Απ. παίκτη: was starting	Λάθος	33.33%
Ep: She ___(1)___ (meet) her friends yesterday. Απ. παίκτη: met	Σωστό	33.33%

Οθόνη λεπτομερειών αποτελεσμάτων

- β) **Διαγραφή:** να τα διαγράψετε. Πρώτα εμφανίζεται το μήνυμα επιβεβαίωσης: «Θέλετε σίγουρα να διαγράψετε τα επιλεγμένα αποτελέσματα;» και οι επιλογές **Ναι** για να προχωρήσετε στη διαγραφή και **Όχι** για να την ακυρώσετε.

Η επιλογή των αποτελεσμάτων από τη λίστα της οθόνης «**Εμφάνιση αποτελεσμάτων**» μπορεί να γίνει με κλικ πάνω στο όνομά τους.

Οι παραπάνω δυνατότητες μπορούν να ενεργοποιηθούν και από το μενού *Αποτελέσματα*.



Μενού αποτελεσμάτων

7 ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΙΘΑΝΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Σε περίπτωση που εμφανίζεται κάποια δυσλειτουργία στην εκτέλεση του προγράμματος, προτείνουμε να ακολουθήσετε τα παρακάτω βήματα:

A. Δοκιμάστε το CD ROM σε άλλον υπολογιστή

Πριν από οποιαδήποτε άλλη ενέργεια καλό θα ήταν να δοκιμάσετε το CD-ROM του προγράμματος σε έναν άλλο υπολογιστή για να διαπιστωθεί εάν εξακολουθεί να παρουσιάζει το ίδιο πρόβλημα.

B. Ελέγξτε τις ελάχιστες απαιτήσεις του προγράμματος

Είναι σημαντικό να καλύπτονται από τη σύνθεση του συστήματός σας, οι ελάχιστες απαιτήσεις που αναγράφονται στο πακέτο του εκπαιδευτικού τίτλου. Σε διαφορετική περίπτωση η εφαρμογή είναι πολύ πιθανόν να μην εκτελείται.

Γ. Ελέγξτε τον ήχο

Εάν έχετε πρόβλημα με τον ήχο:

- Ελέγξτε αν τα ηχεία είναι σωστά συνδεδεμένα και ανοικτά.
- Σιγουρευτείτε ότι η ένταση του ήχου είναι ανοικτή.
- Προσπαθήστε να παίξετε αρχεία *.wav , *.mid , *.mp3
- Δοκιμάστε να ακούσετε ένα μουσικό CD στον υπολογιστή.

Δ. Καθαρίστε το CD-ROM

Πολλές φορές η εφαρμογή μπορεί να μην εκτελείται λόγω της μη καλής κατάστασης του CD-ROM. Σε αυτή την περίπτωση μπορείτε να δοκιμάσετε να καθαρίσετε την επιφάνεια του CD-ROM με ένα στεγνό μαλακό πανί. Ακόμα, προσπαθήστε να διατηρείτε την επιφάνειά του καθαρή, χωρίς γρατσουνιές, να μην το εκθέτετε στον ήλιο, σε υψηλές θερμοκρασίες και σε νερό.

Ε. Γενικά προβλήματα υπολογιστή

Σε γενικά προβλήματα του υπολογιστή (π.χ. δεν αναγνωρίζει κάποια συσκευή απαραίτητη για το πρόγραμμα κλπ.) συστήνουμε την επικοινωνία με την προμηθεύτρια εταιρεία του υπολογιστή σας, ειδικά αν το μηχάνημα σας είναι πολύ καινούργιο και εντός των ορίων εγγύησης.

Οδηγίες για έμπειρους χρήστες

Εάν είστε εξοικειωμένος χρήστης με τη λειτουργία του υπολογιστή σας και του λειτουργικού του συστήματος μπορείτε, εκτός από τις παραπάνω, να ακολουθήσετε κάποιες επιπλέον οδηγίες ανάλογα με τα συγκεκριμένα προβλήματα που μπορούν να παρουσιαστούν.

Προσοχή: Η εταιρία SIEM δεν φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε επίπτωση έχει η χρήση των παρακάτω οδηγιών στο σύστημά σας.

A. Πρόβλημα με τον ήχο

- Προσπαθήστε να ρυθμίσετε την κάρτα ήχου.

- Προχωρήστε σε επανεγκατάσταση των ίδιων ή νεότερων οδηγών συσκευής (drivers) της κάρτας σας.

B. Πρόβλημα με την οθόνη

- Προσπαθήστε να ρυθμίσετε την κάρτα γραφικών.
- Προχωρήστε σε επανεγκατάσταση των ίδιων ή νεότερων οδηγών συσκευής (drivers) της κάρτας σας.

Γ. Επανεγκατάσταση λειτουργικού συστήματος

Σε περίπτωση που τίποτα από τα παραπάνω δεν διορθώσει τη δυσλειτουργία της εφαρμογής, επιχειρήστε να επανεγκαταστήσετε το λειτουργικό σύστημα.

Εάν μετά από τις προσπάθειες σας, συνεχίζετε να αντιμετωπίζετε προβλήματα με την εκτέλεση της εφαρμογής, παρακαλούμε συμπληρώστε και στείλτε μας την παρακάτω φόρμα τεχνικών προβλημάτων.

ΚΑΡΤΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗΣ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΕΛΑΤΗ					Ημερομηνία κλήσης:		
	Επίθετο				Όνομα:		
	Εργασία	Τηλ.:		Fax:		Ωρες:	
	Οικία	Τηλ.:		Fax:		Ωρες:	
	Email:						
	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΜΑΣ:						
	Ημερ/νία Αγοράς:					Κατάστημα Αγοράς:	

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ	Κατασκευαστής:				Μοντέλο:	
	Επεξεργαστής (CPU):				Μνήμη RAM:	
	Σκληρός Δίσκος (Hard Disk)	Χωρητικότητα: (Total Capacity)			Ελεύθερος Χώρος: (Free Disk Space)	
	Κάρτα Γραφικών:					
	Κάρτα Ήχου:					
	CD/DVD ROM:					
	Λειτουργικό Σύστημα		Windows 95 / 98 / ME / NT / 2000 / XP / VISTA / Άλλο			
	Γλώσσα	Ελληνικά / Αγγλικά / Συνδυασμός / Άλλη				
	Έχει γίνει αναβάθμιση; (ναι/όχι)					Προηγούμενο:

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ:

* (Ενημέρωση σε εφαρμογή των άρθρων 5 παρ. 1 και 2 περ. ια του ν. 2472/1997).

Τα ατομικά στοιχεία που συμπληρώσατε και αποστέλλετε με το παρόν είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν από τη SIEM (υπεύθυνος επεξεργασίας) για την αποστολή στο μέλλον, ενημερωτικού υλικού που αφορά στις δραστηριότητες και τα προϊόντα της ίδιας εταιρίας. Σε περίπτωση που δεν επιθυμείτε να λάβετε τέτοιο πληροφοριακό υλικό στο μέλλον, παρακαλούμε τσεκάρετε το διπλανό τετράγωνο .

Σε περίπτωση που αποδέχεστε να χρησιμοποιηθούν τα στοιχεία που συμπληρώσατε στο παρόν, για επεξεργασία και δημοσίευσή τους από τη SIEM, παρακαλούμε τσεκάρετε το διπλανό τετράγωνο .