

# ΟΔΗΓΟΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ & ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

## Η ΣΠΙΘΑ, Ο ΚΕΡΑΥΝΟΣ ΚΑΙ Ο ΥΠΟΠΤΟΣ ΤΗΣ ΟΔΟΥ ΑΝΕΜΩΝ Γλώσσα Δ' Δημοτικού

Έκδοση 1.0



---

Δημιουργός – Εκδότης, © 2008 SIEM  
Τηλ. 210-7299571, Fax: 210-7299572  
email: [siem@siem.gr](mailto:siem@siem.gr)

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>1</b>	<b>ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ</b> .....	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ</b> .....	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ / ΑΠΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ</b> .....	<b>3</b>
	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.....	8
<b>4</b>	<b>ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «Η ΣΠΙΘΑ, Ο ΚΕΡΑΥΝΟΣ ΚΑΙ Ο ΥΠΟΠΤΟΣ ΤΗΣ ΟΛΟΥ ΑΝΕΜΩΝ (1.0)»</b> .....	<b>9</b>
	4.1 ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ .....	9
	4.2 ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΟΘΟΝΗ .....	9
	4.3 ΠΑΙΚΤΕΣ.....	10
	4.4 ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ.....	11
	4.5 ΧΑΡΤΗΣ .....	12
	4.6 ΕΝΑΡΞΗ.....	12
	4.6.1 ΜΠΑΡΑ.....	13
	4.6.2 ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ.....	14
	4.7 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ .....	25
	4.7.1 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ «ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΟΘΟΝΗ».....	26
	4.7.2 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΗ.....	27
	4.8 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ.....	27
	4.9 ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΑ ΣΧΕΔΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	34
	4.10 ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ.....	36
	4.11 ΕΞΟΔΟΣ .....	36
<b>5</b>	<b>ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ</b> .....	<b>37</b>
<b>6</b>	<b>ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΗ</b> .....	<b>38</b>
	6.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....	38
	6.2 ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ .....	38
	6.3 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ .....	38
	6.4 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΑΞΕΩΝ / ΜΑΘΗΤΩΝ .....	39
	6.5 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΜΑΔΩΝ ΑΣΚΗΣΕΩΝ .....	42
	6.5.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΟΜΑΔΑΣ ΑΣΚΗΣΕΩΝ .....	43
	6.5.2 ΔΙΟΡΘΩΣΗ .....	46
	6.5.3 ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ.....	46
	6.5.4 ΔΙΑΓΡΑΦΗ .....	46
	6.5.5 ΠΡΟΣΘΗΚΗ .....	47
	6.6 ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ .....	48
	6.7 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ.....	49
<b>7</b>	<b>ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΙΘΑΝΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ</b> .....	<b>52</b>

## 1 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 «**Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ' 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 «**Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)**», το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, καθώς και όλο το συνοδευτικό έντυπο υλικό του εκπαιδευτικού λογισμικού, σε ηλεκτρονική μορφή (Οδηγό εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης, το Βιβλίο δασκάλου και το Τετράδιο μαθητή).

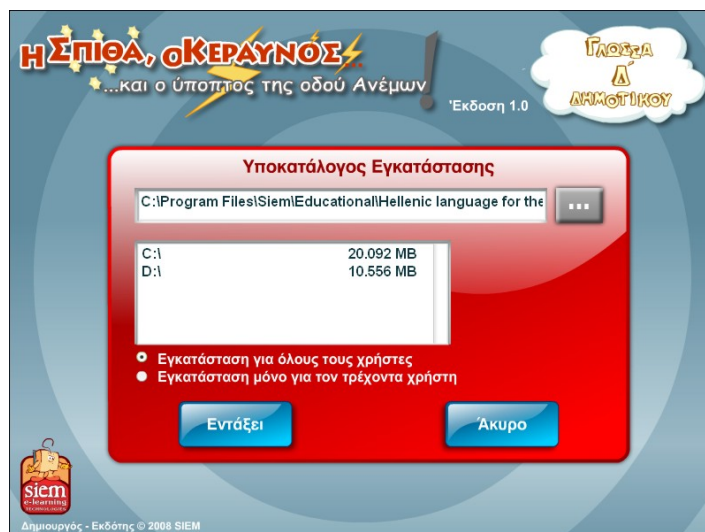
Συγκεκριμένα, από το κουμπί **Εγκατάσταση**, μεταβαίνετε στο παράθυρο που σας ενημερώνει πόσο χώρο θα καταλάβει στο δίσκο του υπολογιστή σας η συγκεκριμένη εγκατάσταση.



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

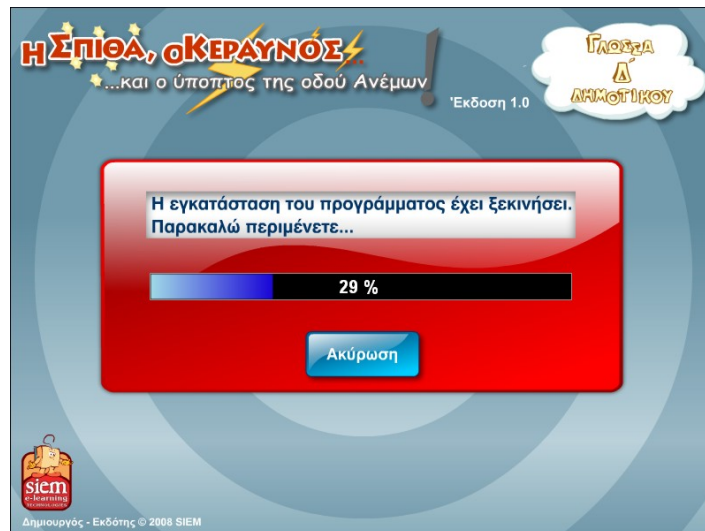
Επιλέγοντας **Εντάξει**, εμφανίζεται το παράθυρο «Υποκατάλογος εγκατάστασης» όπου ορίζετε τον υποκατάλογο του δίσκου στον οποίο θα αντιγραφούν τα δεδομένα του προγράμματος. Πατώντας **Εντάξει** αποδέχεστε τον υποκατάλογο εγκατάστασης που προτείνει η εφαρμο-

γή, 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**»).



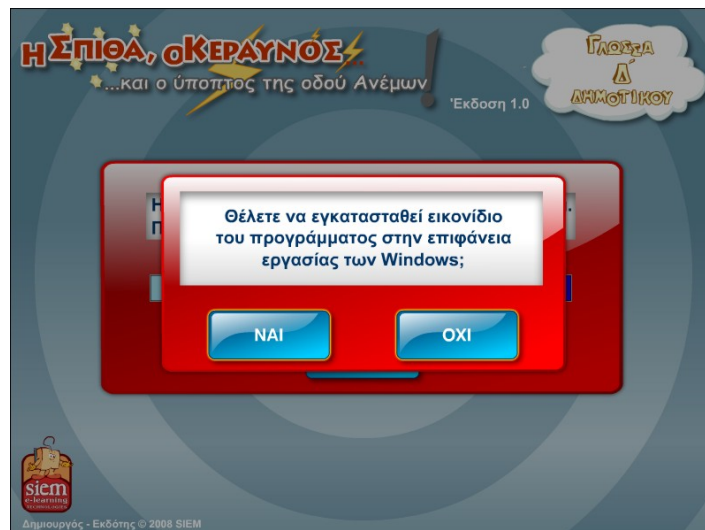
### *Παράθυρο Υποκαταλόγου Εγκατάστασης*

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 θέλετε 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 *Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)*, στην οποία μπορείτε να βρείτε τα προγράμματα **Απεγκατάσταση του «Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)»**, και **Γλώσσα Δ' 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 οποίον 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 δασκάλου 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 επιλέγοντας Έναρξη → Προγράμματα → SIEM → Εκπαιδευτικό → «**Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)**» → **Απεγκατάσταση του «Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)**».

**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. Σε περίπτωση όμως που έχετε ήδη εγκαταστήσει το λογισμικό, η οθόνη αυτή εμφανίζεται αυτόματα ή με διπλό κλικ στο εικονίδιο συντόμευσης του λογισμικού που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας (αν κατά την εγκατάσταση έχετε επιλέξει να δημιουργηθεί) ή επιλέγοντας: Έναρξη → Προγράμματα → SIEM → Εκπαιδευτικό → «**Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)**» → «**Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)**» με τον τρόπο που περιγράφεται παρακάτω ή με την εκτέλεση του προγράμματος εγκατάστασης **setup.exe**.

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 «**Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)**», το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, καθώς και όλο το συνοδευτικό έντυπο υλικό του εκπαιδευτικού λογισμικού, σε ηλεκτρονική μορφή, όπως αναφέρθηκε παραπάνω.

**Απεγκατάσταση:** Σβήνονται όλα τα αρχεία που μεταφέρθηκαν στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας κατά την εγκατάσταση του εκπαιδευτικού τίτλου και αφαιρείται η υποομάδα **Γλώσσα Δ' 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 τον εκπαιδευτικό, 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 προσθέτει νέο εκπαιδευτικό περιεχόμενο στο λογισμικό, 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 «**Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)**» έχει τη δυνατότητα να είναι προσπελάσιμο και μέσω διαδικτυακής (WEB) εφαρμογής. Ενεργοποιώντας το λογισμικό από το αρχείο **GlwssaD.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 «Η ΣΠΙΘΑ, Ο ΚΕΡΑΥΝΟΣ ΚΑΙ Ο ΥΠΟΠΤΟΣ ΤΗΣ ΟΔΟΥ ΑΝΕΜΩΝ (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 «Γλώσσα Δ΄ 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 «Γλώσσα Δ΄ 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 φαίνεται το όνομα του τρέχοντος παίκτη και δίπλα η εικόνα με το σημείο του παραμυθιού στο οποίο βρισκόταν την τελευταία φορά που έπαιξε το λογισμικό.



*Κεντρική οθόνη προγράμματος*

Οι επιλογές σας σε αυτή την οθόνη είναι:

**ΠΑΙΚΤΕΣ:** Επιλογή, Εισαγωγή ή Διαγραφή παίκτη.

**ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ:** Ρύθμιση της έντασης του ήχου και του μεγέθους της οθόνης.

**ΧΑΡΤΗΣ:** Επιλογή οθόνης για το σημείο της περιπέτειας που θα μεταβείτε.

**ΕΝΑΡΞΗ:** Η περιπέτεια της Σπίθας και του Κεραυνού.

**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ:** Οι δοκιμασίες της περιπέτειας, τις οποίες μπορείτε να παίζετε και εκτός της ιστορίας.

**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:** Πλήθος εκπαιδευτικές δραστηριότητες και ασκήσεις.

**ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΑ ΣΧΕΔΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:** 3 σχέδια εργασίας που μπορεί να εκπονήσει ο εκπαιδευτικός στην τάξη.

**ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ:** Χρήσιμες συνδέσεις στο διαδίκτυο.

**ΕΞΟΔΟΣ:** Έξοδος από το πρόγραμμα.

### 4.3 ΠΑΙΚΤΕΣ

Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί από πολλούς παίκτες και έχει τη δυνατότητα να «θυμάται» σε ποιο σημείο του παραμυθιού βρίσκεται κάθε ένας από αυτούς. Για να προσθέσετε έναν νέο παίκτη ή να επιλέξετε κάποιον από αυτούς που υπάρχουν ήδη, επιλέξτε **ΠΑΙΚΤΕΣ** από την «Κεντρική οθόνη».



*Οθόνη επιλογής παίκτη*

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

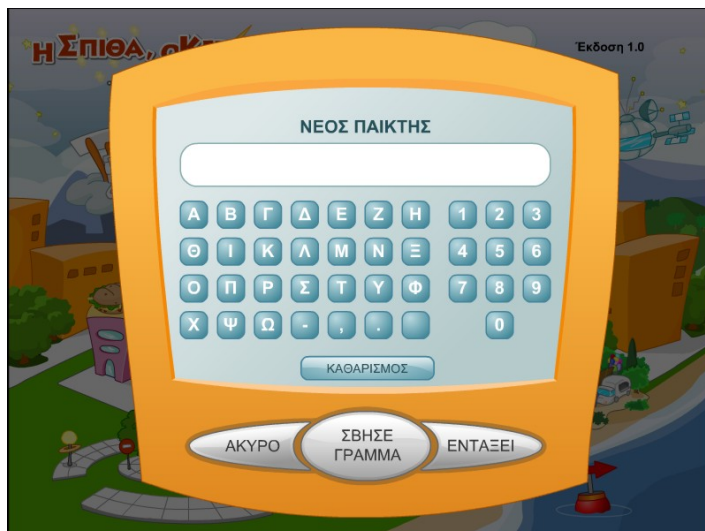
Αν η λίστα περιλαμβάνει πολλά ονόματα μπορείτε να τη διατρέξετε χρησιμοποιώντας τα βελάκια που υπάρχουν στα δεξιά και με κλικ πάνω σε ένα όνομα να επιλέξετε παίκτη.

**ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΠΑΙΚΤΗ:** Αφού επιλέξετε από τη λίστα τον παίκτη που θέλετε να διαγράψετε, κάντε κλικ στη **ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΠΑΙΚΤΗ**. Θα εμφανιστεί ένα μήνυμα επιβεβαίωσης της διαγραφής. Αν επιλέξετε **ΝΑΙ**, το όνομα του παίκτη και οι αντίστοιχες πληροφορίες για τη θέση του, θα διαγραφούν.

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

**ΑΚΥΡΟ:** Επιστρέφετε στην «Κεντρική οθόνη» χωρίς να αλλάξει ο τρέχων παίκτης (εκτός αν έχει διαγραφεί).

**ΝΕΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ:** Με αυτή την επιλογή μεταβαίνετε στην αντίστοιχη οθόνη. Εδώ μπορείτε να γράψετε το όνομα ενός νέου παίκτη κάνοντας κλικ πάνω στα γράμματα. Για να κάνετε κάποια διόρθωση, επιλέξτε **ΣΒΗΣΕ ΓΡΑΜΜΑ**. Για να σβήσετε ολόκληρο το όνομα επιλέξτε **ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΣ**.



*Οθόνη νέου παίκτη*

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

## 4.4 ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

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



*Οθόνη ρυθμίσεων*

Στο δεξί τμήμα της, ρυθμίζετε την ένταση του ήχου και στο αριστερό τις διαστάσεις της οθόνης. Το "+" αυξάνει την ένταση του ήχου ενώ το "-" τη μειώνει. Για να δοκιμάσετε τις αλλα-

γές που κάνετε στην ένταση του ήχου επιλέξτε **ΔΟΚΙΜΗ**. Αν επιλέξετε **ΠΑΥΣΗ**, η δοκιμή διακόπτεται.

Αν επιλέξετε **ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΣΕ ΠΑΡΑΘΥΡΟ**, τότε το παραμύθι θα παρουσιάζεται σε ένα παράθυρο στο κέντρο της οθόνης του υπολογιστή σας.

Αν επιλέξετε **ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΟΘΟΝΗ**, τότε το παραμύθι θα παρουσιάζεται σε ολόκληρη την οθόνη και τα γραφικά θα φαίνονται μεγαλύτερα.

**ΕΝΤΑΞΕΙ**: Οι αλλαγές στην ένταση της φωνής και το μέγεθος οθόνης, εφαρμόζονται και επιστρέφετε στην «**Κεντρική οθόνη**».

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

## 4.5 ΧΑΡΤΗΣ

Ο Χάρτης σας δείχνει σε ποιο σημείο της περιπέτειας βρίσκεστε. Μπορείτε να μεταβείτε σε προηγούμενη ή επόμενη οθόνη, επιλέγοντας το αντίστοιχο εικονίδιο.



*Οθόνη χάρτη*

**ΕΝΤΑΞΕΙ**: Μεταβαίνετε στην οθόνη της περιπέτειας που επιλέξατε.

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

## 4.6 ΕΝΑΡΞΗ

Η ιστορία του λογισμικού με κεντρικούς ήρωες την Σπίθα και τον Κεραυνό. Τα δύο αυτά παιδιά εμπλέκονται σε μια απίθανη περιπέτεια, συμμετέχουν σε αξιοπερίεργα πειράματα και έρχονται αντιμέτωπα με παράξενες και επικίνδυνες καταστάσεις προσπαθώντας να αποκαλύψουν ποιος είναι ο μυστηριώδης άντρας που μένει στην οδό Ανέμων και ποιο μυστικό κρύβει. Το πρόγραμμα με τρόπο πρωτότυπο και διασκεδαστικό καλύπτει την ύλη της Δ' Δημοτικού στο μάθημα της **Γλώσσας** και βοηθά στην ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων.

## 4.6.1 ΜΠΑΡΑ

Η **Μπάρα** εμφανίζεται στις οθόνες του παραμυθιού και των δοκιμασιών, στα παιχνίδια και στις δραστηριότητες. Στα αριστερά φαίνεται το όνομα του παίκτη.



*Μπάρα (Παραμύθι)*

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

### Αριστερό βελάκι



#### Προηγούμενη σελίδα

Επιστροφή στην προηγούμενη σελίδα.

### Δεξί βελάκι



#### Επόμενη σελίδα

Μετάβαση στην επόμενη σελίδα.

### Εργαλεία



#### Ρυθμίσεις

Αλλαγή του μεγέθους της οθόνης και της έντασης του ήχου.

### Εκτυπωτής



#### Εκτύπωση

Εκτύπωση της τρέχουσας οθόνης.

### Μπάλα



#### Βοήθεια

Βοήθεια για την οθόνη των δοκιμασιών, των παιχνιδιών και των δραστηριοτήτων.

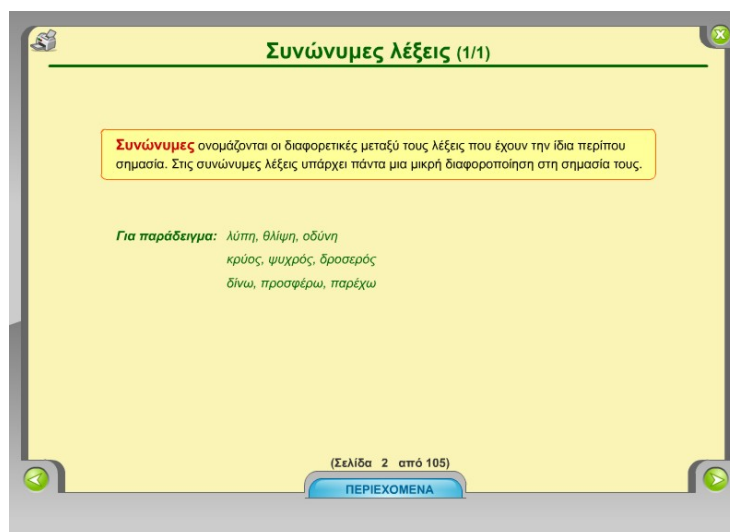
### Συσκευή



#### Γραμματική

Οι κανόνες της γραμματικής και αντίστοιχα παραδείγματα, για τις δοκιμασίες.





### Οθόνη συσκευής γραμματικής

Στην παραπάνω οθόνη συσκευής γραμματικής που εμφανίζεται, πατώντας το εικονίδιο του εκτυπωτή στο πάνω μέρος της οθόνης μπορείτε να εκτυπώσετε τη σελίδα. Με τα βελάκια στο κάτω μέρος της, μπορείτε να μεταβείτε σε προηγούμενη / επόμενη σελίδα. Πατώντας **Περιεχόμενα** μεταβαίνετε στα περιεχόμενα της συσκευής. Τέλος, με το **X** κλείνει η συσκευή και επιστρέφεται στην τρέχουσα οθόνη του προγράμματος.



### Πόρτα

#### Κεντρική οθόνη

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

## 4.6.2 ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ

Οι δοκιμασίες ακολουθούν συνήθως τις σκηνές με τους διαλόγους. Σε αυτές καλείστε να βρείτε μαζί με τους κεντρικούς ήρωες της περιπέτειας τη λύση των ασκήσεων που παρουσιάζονται. Σε κάθε δοκιμασία, η μπάλα από την μπάρα σας δίνει τις κατάλληλες οδηγίες. Όποια στιγμή το επιθυμείτε μπορείτε να πάρετε τις πληροφορίες που χρειάζεστε, επιλέγοντάς την με το ποντίκι.

Οι δοκιμασίες που περιέχονται στο παραμύθι είναι οι εξής:

### Το ηλεκτρονικό σημειωματάριο

Βοηθήστε τη Σπίθα και τον Κερανό να βάλουν σε λειτουργία το ηλεκτρονικό σημειωματάριο που βρέθηκε στα χέρια τους. Για να το πετύχετε αυτό πρέπει να βρείτε τον κωδικό που αποτελείται από δύο τμήματα.

#### 1<sup>ο</sup> μέρος

#### Εκπαιδευτικός στόχος: Συνώνυμα (Ουσιαστικά – Επίθετα – Ρήματα)

Στην οθόνη του ηλεκτρονικού σημειωματαρίου εμφανίζονται τρεις ομάδες λέξεων και σε κάθε ομάδα, τρεις λέξεις για να επιλέξετε. Σκοπός σας είναι να συμπληρώσετε τα κενά με τις συνώνυμες λέξεις που λείπουν. Επιλέξτε με το ποντίκι τη σωστή λέξη για κάθε ομάδα. Όταν είστε έτοιμοι, πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Οι λέξεις μπορεί να είναι ουσιαστικά, επίθετα ή ρήματα. Όταν όλες οι επιλογές σας είναι σωστές, συμπληρώνεται

το πρώτο τμήμα του κωδικού. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Το ηλεκτρονικό σημειωματάριο» (1<sup>ο</sup> μέρος)

## 2<sup>ο</sup> μέρος

**Εκπαιδευτικός στόχος:** Αντίθετα (Ουσιαστικά - Επίθετα, Ρηματικά επίθετα, Μετοχές - Ρήματα - Επιρρήματα)

Στην οθόνη του ηλεκτρονικού σημειωματάριου εμφανίζονται τρεις ομάδες λέξεων και σε κάθε ομάδα, τρεις λέξεις για να επιλέξετε. Σκοπός σας είναι να συμπληρώσετε τα κενά με τις αντίθετες λέξεις που λείπουν. Επιλέξτε με το ποντίκι τη σωστή λέξη για κάθε ομάδα. Όταν είστε έτοιμοι, πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Οι λέξεις μπορεί να είναι ουσιαστικά, επίθετα, ρηματικά επίθετα, μετοχές, ρήματα ή επιρρήματα. Όταν όλες οι επιλογές σας είναι σωστές, συμπληρώνεται το δεύτερο τμήμα του κωδικού και εμφανίζεται το όνομα του κατόχου του ηλεκτρονικού σημειωματάριου. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Το ηλεκτρονικό σημειωματάριο» (2<sup>ο</sup> μέρος)

## Το πείραμα στο εργαστήριο του δόκτορα Φολίδα

Βοηθήστε τους ήρωές μας να δημιουργήσουν ένα σύννεφο στο πείραμα του δόκτορα Φολίδα και στη συνέχεια να ποτίσουν το χωράφι.

### 1<sup>ο</sup> μέρος

#### Εκπαιδευτικός στόχος: Σύνθετα

Στο μηχάνημα του δόκτορα Φολίδα δεξιά φαίνεται μια οθόνη με ένα χωράφι. Αριστερά δίνονται κάποιες φράσεις και κενός χώρος για πληκτρολόγηση. Παρατηρήστε προσεκτικά τις φράσεις που δίνονται και γράψτε στο αντίστοιχο κενό, τις σύνθετες λέξεις που προκύπτουν από αυτές, χρησιμοποιώντας είτε το πληκτρολόγιο του ηλεκτρονικού υπολογιστή σας, είτε αυτό που υπάρχει στην οθόνη της δοκιμασίας. Μπορείτε να επιλέξετε με το ποντίκι το κενό στο οποίο θέλετε κάθε φορά να πληκτρολογήσετε. Όταν είστε έτοιμοι, πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος δε γίνονται δεκτές και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, σχηματίζεται το σύννεφο πάνω από το χωράφι. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται. Μετά την τρίτη λανθασμένη προσπάθεια, οι απαντήσεις δίνονται αυτόματα από το πρόγραμμα.



Οθόνη δοκιμασίας «Το πείραμα στο εργαστήριο του δόκτορα Φολίδα» (1<sup>ο</sup> μέρος)

### 2<sup>ο</sup> μέρος

#### Εκπαιδευτικός στόχος: Περιφραστικά ουσιαστικά

Στο αριστερό μέρος της οθόνης δίνονται δύο προτάσεις με ένα κενό και τρεις λέξεις για να επιλέξετε. Διαλέξτε τη λέξη που συμπληρώνει σωστά το περιφραστικό όνομα σε κάθε πρόταση. Όταν είστε έτοιμοι, πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, το σύννεφο ποτίζει το χωράφι. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Το πείραμα στο εργαστήριο του δόκτορα Φολίδα» (2<sup>ο</sup> μέρος)

## Αναζήτηση στο διαδίκτυο

Η Σπίθα και ο Κεραυνός χρειάζονται τη βοήθειά σας για να βρουν στο διαδίκτυο τη φωτογραφία και τα στοιχεία του μυστηριώδη άντρα.

### 1<sup>ο</sup> μέρος

**Εκπαιδευτικός στόχος:**

**Κλίση Ουσιαστικών**

- *Αρσενικά σε –ας ισοσύλλαβα*
- *Αρσενικά σε –ης ισοσύλλαβα*
- *Αρσενικά σε –ας ανισοσύλλαβα*
- *Αρσενικά σε –ης ανισοσύλλαβα*
- *Αρσενικά σε –ος*
- *Θηλυκά σε –α*
- *Θηλυκά σε –η*
- *Ουδέτερα ισοσύλλαβα σε –ο*
- *Ουδέτερα ισοσύλλαβα σε –ι*
- *Ουδέτερα ανισοσύλλαβα σε –μα*
- *Ουδέτερα ανισοσύλλαβα σε –ιμο*

Στη μηχανή αναζήτησης, αριστερά εμφανίζεται χώρος για τη φωτογραφία και τα στοιχεία του μυστηριώδη άντρα και δεξιά κάποιες συμπληρωμένες πτώσεις, από την κλίση ενός ουσιαστικού. Συμπληρώστε στα κενά τις πτώσεις που λείπουν μαζί με το άρθρο τους, χρησιμοποιώντας είτε το πληκτρολόγιο του ηλεκτρονικού υπολογιστή σας, είτε αυτό που υπάρχει στην οθόνη της δοκιμασίας. Μπορείτε να επιλέξετε με το ποντίκι το κενό στο οποίο θέλετε κάθε φορά να πληκτρολογήσετε. Όταν είστε έτοιμοι, πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος δε γίνονται δεκτές και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, συμπληρώνεται αριστερά η φωτογραφία του μυστηριώδη άντρα. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται. Μετά την τρίτη λανθασμένη προσπάθεια, οι απαντήσεις δίνονται αυτόματα από το πρόγραμμα.



Οθόνη δοκιμασίας «Αναζήτηση στο διαδίκτυο» (1<sup>ο</sup> μέρος)

## 2<sup>ο</sup> μέρος

### Εκπαιδευτικός στόχος: Αιτιατική πτώση

Δεξιά στην οθόνη της μηχανής αναζήτησης, εμφανίζονται τρεις προτάσεις με ένα τμήμα τους υπογραμμισμένο με κόκκινο και από κάτω τρεις επιλογές. Διαλέξτε με το ποντίκι τη σωστή ερώτηση για κάθε υπογραμμισμένη φράση. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις, παίρνουν ένα αχνό κίτρινο χρώμα και γίνονται ανενεργές. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, συμπληρώνεται αριστερά το όνομα και το επίθετο του μυστηριώδη άντρα. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Αναζήτηση στο διαδίκτυο» (2<sup>ο</sup> μέρος)



## Πατίνια σε λειτουργία!

Βοηθήστε τον Κεραυνό και τη Σπίθα να βάλουν σε λειτουργία ο καθένας το πατίνι του.

*1<sup>ο</sup> μέρος*

**Εκπαιδευτικός στόχος:**

**Καταλήξεις ουσιαστικών (ο – ω)**

**Καταλήξεις ουσιαστικών (η, ι, υ, ει, οι)**

Στην οθόνη ρυθμίσεων του πατινιού, εμφανίζονται έξι λέξεις και κάποια γράμματα για επιλογή. Πάρτε με το ποντίκι ένα-ένα τα γράμματα και αφήστε τα στις σωστές θέσεις. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, μπαίνει σε λειτουργία το πατίνι του Κεραυνού. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.

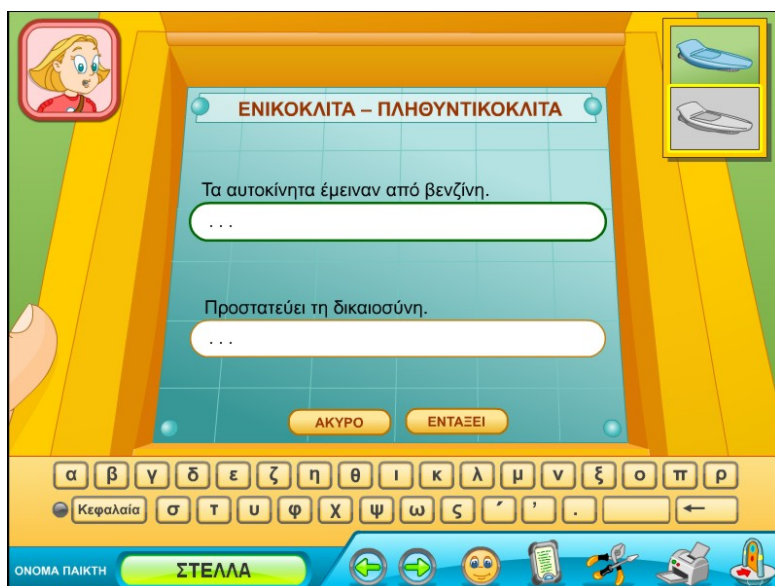


*Οθόνη δοκιμασίας «Πατίνια σε λειτουργία» (1<sup>ο</sup> μέρος)*

*2<sup>ο</sup> μέρος*

**Εκπαιδευτικός στόχος: Ενικόκλιτα – Πληθυντικόκλιτα**

Στην οθόνη ρυθμίσεων του πατινιού, εμφανίζονται δύο προτάσεις και κενός χώρος για πληκτρολόγηση. Μετατρέψτε τον αριθμό από ενικό σε πληθυντικό και αντίστροφα στις λέξεις των προτάσεων, όπου είναι δυνατό, ώστε να βγαίνει νόημα. Για να πληκτρολογήσετε τις προτάσεις, χρησιμοποιήστε είτε το πληκτρολόγιο του ηλεκτρονικού υπολογιστή σας είτε αυτό που υπάρχει στην οθόνη της δοκιμασίας. Μπορείτε να επιλέξετε με το ποντίκι το κενό στο οποίο θέλετε κάθε φορά να πληκτρολογήσετε. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος δε γίνονται δεκτές και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, μπαίνει σε λειτουργία το πατίνι της Σπίθας. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται. Μετά την τρίτη λανθασμένη προσπάθεια, οι απαντήσεις δίνονται αυτόματα από το πρόγραμμα.



Οθόνη δοκιμασίας «Πατίνια σε λειτουργία» (2<sup>ο</sup> μέρος)

## Η ιπτάμενη ...κάμερα!

Η Σπίθα και ο Κεραυνός θέλουν να πάρουν πίσω τα πατίνια τους. Βοηθήστε τους να κατευθύνουν την ιπτάμενη κάμερα, καταρχήν στην οδό Ανέμων και στη συνέχεια στο συγκεκριμένο αριθμό της οδού όπου βρίσκεται το σπίτι του μυστηριώδη άντρα.

### 1<sup>ο</sup> μέρος

**Εκπαιδευτικός στόχος: Κλίση ουσιαστικού και επιθέτου**

Στο τηλεχειριστήριο της κάμερας, στο πάνω μέρος υπάρχει ένα σχεδιάγραμμα της πόλης. Από κάτω εμφανίζονται δύο φράσεις, τις οποίες καλείστε να γράψετε στον άλλο αριθμό, στην αντίστοιχη πτώση. Για να πληκτρολογήσετε τις φράσεις χρησιμοποιήστε είτε το πληκτρολόγιο του ηλεκτρονικού υπολογιστή σας είτε αυτό που υπάρχει στην οθόνη της δοκιμασίας. Μπορείτε να επιλέξετε με το ποντίκι το κενό στο οποίο θέλετε κάθε φορά να πληκτρολογήσετε. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος δε γίνονται δεκτές και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, η κάμερα φτάνει στην οδό Ανέμων. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται. Μετά την τρίτη λανθασμένη προσπάθεια, οι απαντήσεις δίνονται αυτόματα από το πρόγραμμα.



Οθόνη δοκιμασίας «Η ιπτάμενη ...κάμερα!» (1<sup>ο</sup> μέρος)

## 2<sup>ο</sup> μέρος

### Εκπαιδευτικός στόχος: Παραθετικά επιθέτων

Στο τηλεχειριστήριο της κάμερας, εμφανίζονται δύο προτάσεις με ένα κενό και τρεις επιλογές για την κάθε μια. Διαλέξτε το βαθμό του επιθέτου που συμπληρώνει σωστά κάθε πρόταση. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, η κάμερα φτάνει στο σωστό σημείο της οδού Ανέμων. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Η ιπτάμενη ...κάμερα!» (2<sup>ο</sup> μέρος)

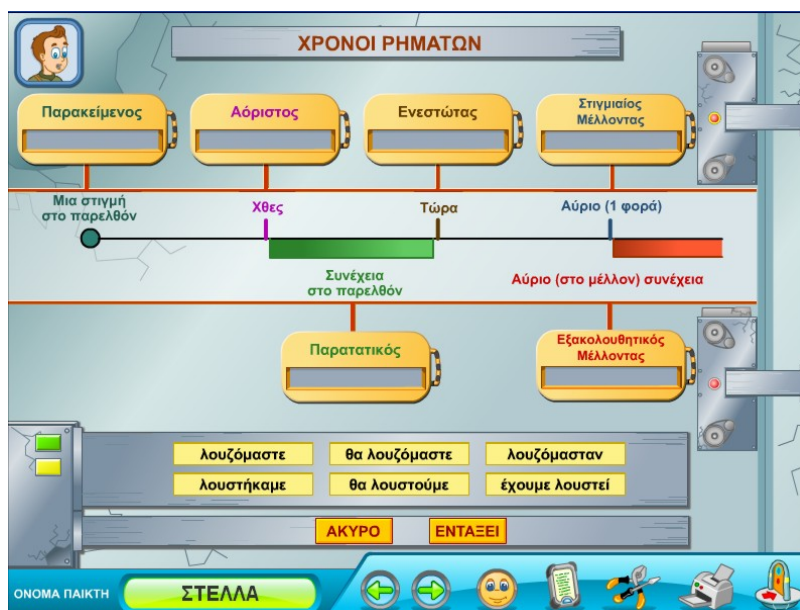
## Οι κλειδαριές

Βοηθήστε τα παιδιά να ανοίξουν τις δύο κλειδαριές της πόρτας.

### 1<sup>ο</sup> μέρος

#### Εκπαιδευτικός στόχος: Χρόνοι ρημάτων

Εμφανίζεται η γραμμή του χρόνου και έξι επιλογές με τους χρόνους των ρημάτων. Πάρτε με το ποντίκι κάθε ρήμα και αφήστε το με ένα κλικ στη σωστή θέση. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, ανοίγει η πρώτη κλειδαριά. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.

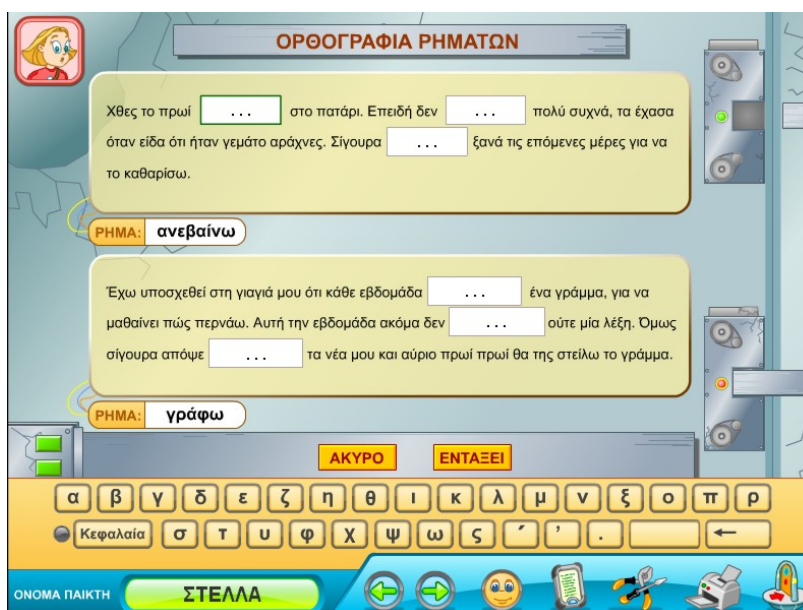


Θθνή δοκιμασίας «Οι κλειδαριές» (1<sup>ο</sup> μέρος)

## 2<sup>ο</sup> μέρος

### Εκπαιδευτικός στόχος: Ορθογραφία ρημάτων

Εμφανίζονται δύο κείμενα με τρία κενά το καθένα. Συμπληρώστε κάθε κενό με το σωστό τύπο του ρήματος που δίνεται, χρησιμοποιώντας είτε το πληκτρολόγιο του ηλεκτρονικού υπολογιστή σας είτε αυτό που υπάρχει στην οθόνη της δοκιμασίας. Μπορείτε να επιλέξετε με το ποντίκι το κενό στο οποίο θέλετε κάθε φορά να πληκτρολογήσετε. Όταν είστε έτοιμοι, πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος δε γίνονται δεκτές και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, ανοίγει και η δεύτερη κλειδαριά. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται. Μετά την τρίτη λανθασμένη προσπάθεια, οι απαντήσεις δίνονται αυτόματα από το πρόγραμμα.



Θθνή δοκιμασίας «Οι κλειδαριές» (2<sup>ο</sup> μέρος)



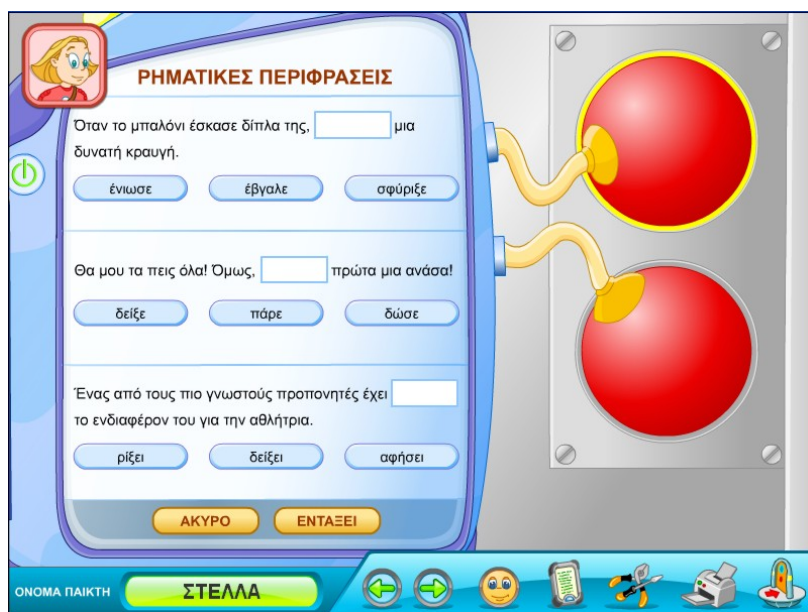
## Το βραχυκύκλωμα

Βοηθήστε τα παιδιά να βραχυκυκλώσουν τις δύο ασφάλειες της πόρτας.

### 1<sup>ο</sup> μέρος

#### Εκπαιδευτικός στόχος: Ρηματικές περιφράσεις

Στη συσκευή εμφανίζονται τρεις προτάσεις με ένα κενό η κάθε μια και τρεις επιλογές από κάτω τους. Συμπληρώστε κάθε περιφραση με το σωστό ρήμα. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, η πρώτη ασφάλεια της πόρτας εξουδετερώνεται. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



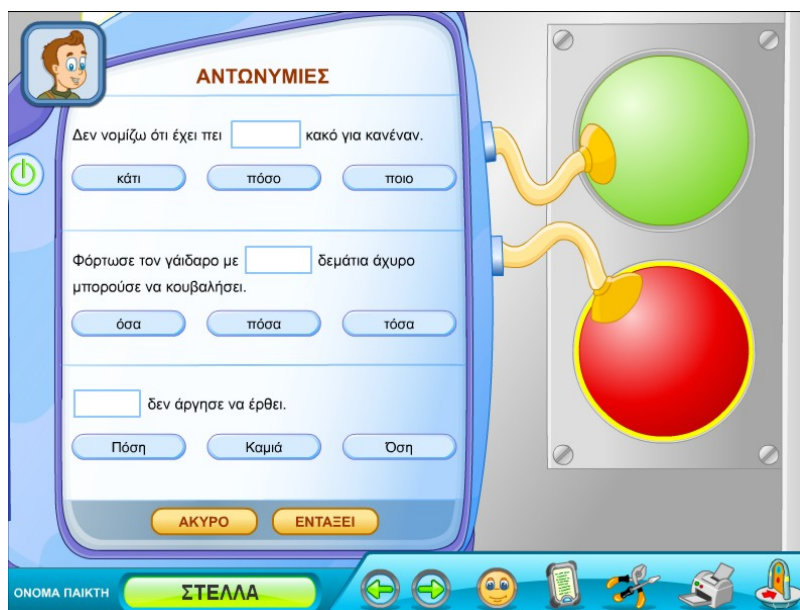
Οθόνη δοκιμασίας «Το βραχυκύκλωμα» (1<sup>ο</sup> μέρος)

### 2<sup>ο</sup> μέρος

#### Εκπαιδευτικός στόχος: Αντωνυμίες

Στη συσκευή εμφανίζονται τρεις προτάσεις με ένα κενό η κάθε μια και τρεις επιλογές από κάτω τους. Συμπληρώστε κάθε πρόταση με τη σωστή αντωνυμία. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, εξουδετερώνεται και η δεύτερη ασφάλεια της πόρτας. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.





Οθόνη δοκιμασίας «Το βραχονύκλωμα» (2<sup>ο</sup> μέρος)

## Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του υπόπτου

Βοηθήστε τον Κεραυνό και τη Σπίθα να βάλουν σε λειτουργία το χρονοντούλαπο. Για να το πετύχουν πρέπει πρώτα να κινηθεί ο βραχίονας του μηχανισμού του για να πάρει τον ψηφιακό δίσκο και στη συνέχεια να τον τοποθετήσει στην κατάλληλη υποδοχή με δύο κινήσεις.

### 1<sup>ο</sup> μέρος

#### Εκπαιδευτικός στόχος: Προθέσεις

Βοηθήστε τον Κεραυνό να δώσει στον βραχίονα του χρονοντούλαπου τις σωστές εντολές για να πάρει τον ψηφιακό δίσκο. Στην οθόνη του εμφανίζονται δύο προτάσεις με ένα κενό η κάθε μια και δύο επιλογές από κάτω τους. Συμπληρώστε κάθε πρόταση με τη σωστή πρόθεση. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, ο βραχίονας παίρνει τον ψηφιακό δίσκο. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του υπόπτου» (1<sup>ο</sup> μέρος)

## 2<sup>ο</sup> μέρος

### Εκπαιδευτικός στόχος:

1<sup>ο</sup> βήμα: Σύνταξη απλών προτάσεων (Y – P – A)

2<sup>ο</sup> βήμα: Σύνταξη απλών προτάσεων (Y – P – Αμ. Αντικ. – Εμμ. Αντικ.)

Βοηθήστε τη Σπίθα να δώσει στον βραχίονα τις σωστές εντολές για να τοποθετήσει τον ψηφιακό δίσκο στη θέση του. Προσοχή: θα χρειαστούν δύο κινήσεις του βραχίονα για να ολοκληρώσει τη διαδικασία.

1<sup>ο</sup> βήμα: Στο χρονοντούλαπο εμφανίζεται μια πρόταση και από κάτω οι επιλογές Υποκείμενο - Ρήμα - Αντικείμενο με κουμπιά που αντιστοιχούν σε κάθε όρο της πρότασης. Πατήστε το κόκκινο κουμπί για το Ρήμα, το κίτρινο για το Υποκείμενο και το πράσινο για το Αντικείμενο της πρότασης. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές, ενώ οι λάθος απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, ο βραχίονας κάνει την πρώτη κίνηση για την τοποθέτηση του ψηφιακού δίσκου. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.

2<sup>ο</sup> βήμα: Στο χρονοντούλαπο εμφανίζεται μια πρόταση και από κάτω οι επιλογές Υποκείμενο - Ρήμα - Άμεσο Αντικείμενο - Έμμεσο Αντικείμενο με κουμπιά που αντιστοιχούν σε κάθε όρο της πρότασης. Πατήστε το κόκκινο κουμπί για το Ρήμα, το κίτρινο για το Υποκείμενο, το πράσινο για το Άμεσο Αντικείμενο και το μπλε για το Έμμεσο Αντικείμενο της πρότασης. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές, ενώ οι λάθος απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, ο βραχίονας κάνει τη δεύτερη κίνηση για την τοποθέτηση του ψηφιακού δίσκου και η διαδικασία ολοκληρώνεται. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του υπόπτου» (2<sup>ο</sup> μέρος)

## 4.7 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τις δοκιμασίες του παραμυθιού που περιγράφηκαν παραπάνω, μπορείτε να τις παίξετε όποτε και όσες φορές θέλετε, είτε ως ανεξάρτητα παιχνίδια από την αντίστοιχη επιλογή της «**Κεντρικής οθόνης**», είτε ως ομάδες ασκήσεων μέσα από το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**.

#### 4.7.1 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ «ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΟΘΟΝΗ»

Επιλέξτε **Παιχνίδια** από την «Κεντρική οθόνη» και θα εμφανιστεί η «Οθόνη επιλογής παιχνιδιών».



*Οθόνη επιλογής παιχνιδιών 1*



*Οθόνη επιλογής παιχνιδιών 2*

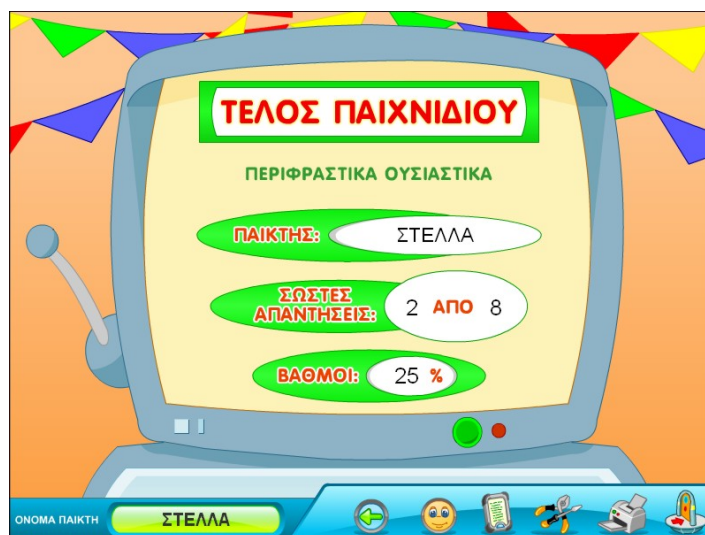
Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει η **Μπάρα**. Με τα βελάκια μπορείτε να μεταβείτε από τη μία οθόνη στην άλλη.

Κάνοντας κλικ με το ποντίκι σε κάποιο από τα μηχανήματα που φαίνονται σε αυτές τις οθόνες, ξεκινάει το αντίστοιχο παιχνίδι. Οποιαδήποτε στιγμή θέλετε να το διακόψετε, επιλέξτε το βελάκι κάτω αριστερά που βρίσκεται στην οθόνη κάθε παιχνιδιού.

Τα παιχνίδια αυτά είναι ακριβώς ίδια με τις δοκιμασίες που περιέχονται μέσα στο παραμύθι. Σας παρέχουν όμως την επιπλέον δυνατότητα για αξιολόγηση της απόδοσής σας μέσω των αποτελεσμάτων, τα οποία εμφανίζονται μόλις ολοκληρώσετε κάθε παιχνίδι.

Στην οθόνη των αποτελεσμάτων φαίνεται ο τίτλος του παιχνιδιού, το όνομα του παίκτη, ο αριθμός των σωστών απαντήσεων από το σύνολο αυτών που εμφανίστηκαν και οι βαθμοί που συγκέντρωσε.





*Οθόνη αποτελεσμάτων παιχνιδιού*

#### 4.7.2 ΠΑΙΧΝΙΔΙ 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 έχετε δημιουργήσει, η οποία περιέχει ένα ή περισσότερα παιχνίδια, καθορίζοντας τον αριθμό ερωτήσεων ανά άσκηση και το βαθμό δυσκολίας τους. Τα παιχνίδια αυτά, είναι ακριβώς ίδια με τις δοκιμασίες που περιέχονται μέσα στο παραμύθι. Σας παρέχουν όμως την επιπλέον δυνατότητα για συνολική αξιολόγηση της απόδοσής σας μέσω των αποτελεσμάτων που εμφανίζονται στο τέλος της ομάδας ασκήσεων. Στην οθόνη αποτελεσμάτων που εμφανίζεται στο τέλος, μπορείτε να δείτε το όνομα του παίκτη και τη βαθμολογία του.

#### 4.8 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Με κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο ανοίγει η «**Οθόνη επιλογής δραστηριοτήτων**».



*Οθόνη επιλογής δραστηριοτήτων*

Εδώ περιλαμβάνονται οι εξής δραστηριότητες:

## Βιβλιοθήκη



### Σταυρόλεξο

Διαλέξτε μία από τις παρακάτω κατηγορίες και θα εμφανιστεί το αντίστοιχο σταυρόλεξο:

- Χώροι του σχολείου
- Έθιμα
- Ευχές
- Κώδικας Οδικής Κυκλοφορίας
- Αρκτικόλεξα
- Συντομογραφίες

**ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ – Αρκτικόλεξα**

Διάλεξε έναν αριθμό μέσα στο σταυρόλεξο και συμπλήρωσε δίπλα του τη λέξη που κρύβει η αντίστοιχη πρόταση. Όταν τελειώσεις πάτησε το εντάξει.

1. Οργανισμός Σιδηροδρόμων ... (ΟΣΕ).
2. Οργανισμός Ηνωμένων ... (ΟΗΕ).
3. Το αρκτικόλεξο των Ελληνικών Ταχυδρομείων.
4. ... Κοινωνικών Ασφαλίσεων (ΙΚΑ).
5. Εθνικό ... Υγείας (ΕΣΥ).

ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΚΤΗ ΜΑΡΙΑ

### Οθόνη δραστηριότητας «Σταυρόλεξο»

Κάντε απλό κλικ σε έναν αριθμό μέσα στο σταυρόλεξο. Στη συνέχεια, γράψτε τη λέξη που κρύβει η αντίστοιχη πρόταση, είτε με το πληκτρολόγιο που εμφανίζεται στην οθόνη, είτε με το πληκτρολόγιο του υπολογιστή σας. Όταν τελειώσετε, πατήστε το κουμπί **Εντάξει**. Αν έχετε κάνει λάθος, ακούγεται ο χαρακτηριστικός ήχος λάθους, ενώ αν όλες οι λέξεις είναι σωστές, ακούγεται ο ήχος επιβράβευσης και μπορείτε να παίξετε ξανά το παιχνίδι. Για να αρχίσετε από την αρχή πατήστε το **Καθαρισμός**. Μετά την τρίτη λανθασμένη προσπάθεια, οι απαντήσεις δίνονται αυτόματα από το πρόγραμμα.

## Πάρκο



### Κρυπτόλεξο

Διαλέξτε μία από τις παρακάτω κατηγορίες και θα εμφανιστεί το αντίστοιχο κρυπτόλεξο:

- Συγγενικές σχέσεις
- Μέρη του σπιτιού
- Πόλεις της Ελλάδας



**ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ – Μέρη του σπιτιού**

Βρες 6 λέξεις που φανερώνουν μέρη του σπιτιού, κάνοντας κλικ πρώτα στο αρχικό τους γράμμα και μετά στο τελικό.

Κ	Π	Κ	Α	Θ	Ι	Σ	Τ	Ι	Κ	Ο
Ο	Γ	Ο	Β	Ρ	Σ	Σ	Φ	Μ	Τ	Ι
Υ	Ε	Β	Θ	Γ	Ι	Δ	Γ	Υ	Α	Β
Ζ	Φ	Α	Σ	Ο	Μ	Π	Α	Ν	Ι	Ο
Ι	Ρ	Δ	Β	Υ	Ο	Λ	Ε	Ρ	Μ	Δ
Ν	Τ	Ρ	Α	Π	Ε	Ζ	Α	Ρ	Ι	Α
Α	Γ	Ρ	Κ	Τ	Ξ	Ε	Ρ	Υ	Μ	Ρ
Ο	Α	Δ	Γ	Ρ	Α	Φ	Ε	Ι	Ο	Α
Σ	Α	Ο	Χ	Ι	Θ	Λ	Κ	Α	Σ	Λ
Υ	Π	Ν	Ο	Δ	Ω	Μ	Α	Τ	Ι	Ο



ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΚΤΗ **ΣΤΕΛΛΑ**

### Θθόνη δραστηριότητας «Κρυπτόλεξο»

Καλείστε να ανακαλύψετε 6 λέξεις σχετικές με το θέμα που επιλέξατε. Κάντε κλικ στο πρώτο και στο τελευταίο γράμμα της λέξης. Αν η επιλογή σας είναι σωστή, η λέξη που βρήκατε θα τονιστεί με πράσινο χρώμα και θα εμφανιστεί η ονομασία της πάνω στον σκίτσο. Αφού βρείτε όλες τις λέξεις μπορείτε να παίξετε ξανά το παιχνίδι.

### Γκαλερί



#### Σύνθεση εικόνας και περιγραφή της

Επιλέξτε μία από τις παρακάτω κατηγορίες:

- **Παροιμία:** εικονογραφήστε την παροιμία και στη συνέχεια αποδώστε με συντομία το νόημά της.
- **Πρόσκληση:** δημιουργήστε και στολίστε μια πρόσκληση που να απευθύνεται σε έναν συμμαθητή σας ή ένα φιλικό σας πρόσωπο.
- **Γενεαλογικό δέντρο:** δημιουργήστε το γενεαλογικό σας δέντρο. Στη συνέχεια περιγράψτε το πιο αγαπητό σας πρόσωπο.
- **Πορτρέτο:** δημιουργήστε το πορτρέτο σας.
- **Χριστουγεννιάτικη κάρτα:** δημιουργήστε μια χριστουγεννιάτικη κάρτα.
- **Πασχαλινή κάρτα:** δημιουργήστε μια πασχαλινή κάρτα.
- **28<sup>η</sup> Οκτωβρίου:** δημιουργήστε μια ζωγραφιά με θέμα την εθνική γιορτή.
- **25<sup>η</sup> Μαρτίου:** δημιουργήστε μια ζωγραφιά με θέμα την εθνική γιορτή.



*Οθόνη δραστηριότητας «Σύνθεση εικόνας και περιγραφή της» (Πασχαλινή κάρτα)*

Στην οθόνη ζωγραφικής που εμφανίζεται παρέχονται οι παρακάτω δυνατότητες:



**Νέα σελίδα**

Άνοιγμα νέας οθόνης ζωγραφικής.



**Άκυρο**

Ακύρωση της τελευταίας κίνησης που κάνατε.



**Βελάκι**

Αλλαγή του δείκτη του ποντικιού σε βελάκι.



**Κείμενο**

Εισαγωγή κειμένου.



**Γόμα**

Σβήσιμο γραμμών, σχημάτων και προσχεδιασμένων εικόνων.



**Μολύβι**

Εργαλείο για να ζωγραφίζετε «ελεύθερα».



**Χρώμα σελίδας**

Χρωμάτισμα ολόκληρης της σελίδας με το χρώμα της επιλογής σας.



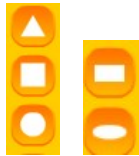
### Γραμμή

Εργαλείο για τη δημιουργία ευθείας γραμμής, κάνοντας κλικ σε δυο διαδοχικά σημεία.



### Πάχος γραμμής / γόμας

Καθορισμός του πάχους σχεδίασης των γραμμών που δημιουργείτε είτε με το μολύβι είτε με το εργαλείο γραμμής, καθώς και του πάχους της γόμας.



### Σχήματα

Επιλογή έτοιμων σχημάτων για να τα χρησιμοποιήσετε στη σύνθεσή σας. Κάντε κλικ σε ένα σχήμα και αυτό θα εμφανιστεί στην οθόνη ζωγραφικής.



### Προσχεδιασμένες εικόνες

Επιλογή προσχεδιασμένων εικόνων για να τις χρησιμοποιήσετε στη σύνθεσή σας. Κάντε κλικ σε μια εικόνα και αυτή θα εμφανιστεί στην οθόνη ζωγραφικής. Οι προσχεδιασμένες εικόνες μπορούν να μικρύνουν ή να μεγαλώσουν (βλέπε αλλαγή μεγέθους).



### Περιστροφή

Περιστροφή δεξιά ή αριστερά των σχημάτων ή των προσχεδιασμένων εικόνων, αφού τα επιλέξετε.



### Αλλαγή μεγέθους

Σμίκρυνση ή μεγέθυνση των σχημάτων ή των προσχεδιασμένων εικόνων, αφού τα επιλέξετε.



### Παλέτα χρωμάτων

Επιλογή χρώματος για τις γραμμές και τα σχήματα που θα δημιουργήσετε.



### Βοήθεια

Εκφώνηση της ανάλογης βοήθειας.



### Αποθήκευση

Αποθήκευση της εικόνας που δημιουργήσατε.



### Οι ζωγραφιές μου

Οι διαθέσιμες εικόνες από αυτές που έχετε δημιουργήσει.



### Εκτύπωση

Εκτύπωση των περιεχομένων της επιφάνειας ζωγραφικής.



### Προηγούμενη σελίδα

Επιστροφή στην προηγούμενη σελίδα για επιλογή κατηγορίας.

## Τυπογραφείο



### Παραγωγή κειμένου

Επιλέξτε μία από τις παρακάτω κατηγορίες:

- **Σύγκριση εικόνων:** καλείστε να δημιουργήσετε ένα κείμενο παρατηρώντας δύο εικόνες που σας παρουσιάζονται.

**— ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ —**  
Σύγκριση εικόνων

Παρατήρησε τις δύο εικόνες και γράψε τις διαφορές τους.  
Στη συνέχεια γράψε τις σκέψεις και τα συναισθήματα που σου δημιουργούν.



ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΚΤΗ



### Οθόνη δραστηριότητας «Παραγωγή κειμένου» (Σύγκριση εικόνων)

- **Σύμβολα:** αποδώστε, με ένα σύντομο κείμενο, πληροφορίες για το νόημα και τη χρήση των συμβόλων που παρουσιάζονται.

- **Κατευθύνσεις:** συνθέστε ένα κείμενο με σαφείς οδηγίες για τη σωστή κατεύθυνση, χρησιμοποιώντας το σχετικό λεξιλόγιο.
- **Εικονογραφημένο πρόβλημα:** συνδυάστε λέξεις και εικόνες ώστε να συνθέσετε και να λύσετε ένα πρόβλημα.
- **Ιστορία με εικόνες:** δημιουργήστε ένα κείμενο με τη βοήθεια των εικόνων που σας δίνονται, ώστε να έχει λογική εξάρτηση και αλληλουχία.

Με τα βελάκια «επόμενο» - «προηγούμενο» μπορείτε να μεταβείτε σε επόμενη ή προηγούμενη άσκηση της ίδιας κατηγορίας.

## Εστιατόριο



### Συνταγές

Επιλέξτε ένα από τα παρακάτω φαγητά:

- Σούπα με φρέσκια ντομάτα
- Πατάτες με τυρί και ζαμπόν
- Πιπεριές γεμιστές με τυρί
- Τυροκροκέτες

**ΣΥΝΤΑΓΕΣ**  
Βάλτε τις προτάσεις στη σωστή σειρά.

Πιπεριές γεμιστές με τυρί

1.
2.
3.
4.



✓ ΕΝΤΑΞΕΙ    ✗ ΑΚΥΡΟ

Πλένουμε τις πιπεριές και τις καθαρίζουμε κρατώντας το καπάκι.

Τις βάζουμε σε ένα ταψάκι και τις ραντίζουμε με λίγο λάδι και ξύδι.

Θρυμματίζουμε τη φέτα και γεμίζουμε τις πιπεριές.

Ψήνουμε στους 180 βαθμούς για 15 λεπτά περίπου.

ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΚΤΗ
ΣΤΕΛΛΑ







### Οθόνη δραστηριότητας «Συνταγές»

Στη συνέχεια, βάλτε τις προτάσεις στη σωστή σειρά για να δημιουργήσετε τη συνταγή, κάνοντας κλικ με το ποντίκι πάνω σε κάθε πρόταση και αφήνοντάς την στη σωστή θέση με άλλο ένα κλικ.

## Σινεμά



### Ιστορία με τη Σπίθα και τον Κεραυνό

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής με τις επιλογές της (βλέπε παραπάνω Γκαλερί). Φτιάξτε τη δική σας περιπέτεια, χρησιμοποιώντας τους χαρακτήρες, τις προσχεδιασμένες εικόνες και τα αντικείμενα που δίνονται και γράφοντας το διάλογο ή την αφήγηση.





Οθόνη δραστηριότητας «Ιστορία με τη Σπίθα και τον Κεραυνό»

## Τηλεοπτικός σταθμός



### Κατανόηση κειμένου

Εμφανίζεται ένα κείμενο κάθε φορά.

**ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ**

Διάβασε τον διάλογο και απάντησε στις ερωτήσεις.

**ΞΕΦΤΕΡΗΣ:** Ποιοι ναοί υπάρχουν στη Σπάρτη;  
**ΙΕΡΕΙΑ:** Δύο είναι οι πιο σημαντικοί: ο ένας είναι ο ναός της Άρτεμης και ο άλλος είναι αφιερωμένος στην Αθηνά. Κι όπως όλα τα δημόσια κτίρια της Σπάρτης, έτσι και οι ναοί είναι λιτοί και καθόλου επιβλητικοί.  
**ΞΕΦΤΕΡΗΣ:** Δεν είναι, δηλαδή, πολυτελείς.  
**ΙΕΡΕΙΑ:** Ακριβώς.  
**ΞΕΦΤΕΡΗΣ:** Η θεά Άρτεμη τι προστατεύει στη Σπάρτη;  
**ΙΕΡΕΙΑ:** Τη γονιμότητα και την παιδική ηλικία. Μάλιστα εκεί έχει το επίθετο Ορθία.  
**ΞΕΦΤΕΡΗΣ:** Και η Αθηνά που προστατεύει τις τέχνες, ποια τέχνη έχει κάτω από την προστασία της στη Σπάρτη;  
**ΙΕΡΕΙΑ:** Τη χαλκοτεχνία γιατί από χαλκό φτιάχνονται ξίφη και άλλα όπλα για τους πολεμιστές της Σπάρτης. Γι' αυτό εκεί ονομάζεται Χαλκίοικος.  
**ΞΕΦΤΕΡΗΣ:** Εμ βέβαια! Τι άλλο θα περίμενε κανείς από τους Σπαρτιάτες να τους ενδιαφέρει; Να έχουν γερά παιδιά και ... γερά σπαθιά!

Τι προστατεύει η Χαλκίοικος Αθηνά στη Σπάρτη;

A. Τις παντρεμένες γυναίκες.  
 B. Τη χαλκοτεχνία.  
 Γ. Τους ναυτικούς.

A  B  Γ

ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΚΤΗ ΣΤΕΛΛΑ

Οθόνη δραστηριότητας «Κατανόηση κειμένου»

Διαβάστε προσεκτικά το κείμενο και στη συνέχεια απαντήστε στις ερωτήσεις που εμφανίζονται. Για κάθε σωστή απάντηση ανάβει ένα πράσινο λαμπάκι και για κάθε λάθος απάντηση, ανάβει ένα κόκκινο λαμπάκι.

## 4.9 ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΑ ΣΧΕΔΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Από την επιλογή **Διαθεματικά Σχέδια Εργασίας** της Κεντρικής οθόνης του λογισμικού, μεταφέρεστε σε ένα παράθυρο το οποίο περιέχει τα παρακάτω σχέδια εργασίας:

### Σχέδιο Εργασίας 1: Τηλεοπτικό περιοδικό

## Σχέδιο Εργασίας 2: Συντροφιά με έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή

### Σχέδιο Εργασίας 3: Το νερό

Με κλικ στο σχέδιο εργασίας «Τηλεοπτικό περιοδικό», ανοίγει μια ιστοσελίδα με τα στοιχεία του (ηλικία στην οποία απευθύνεται, μαθήματα που συνδέονται με αυτό, σκοπός και εννοιολογική του ανάλυση, δραστηριότητες τις οποίες περιέχει, υλικά - εργαλεία που απαιτούνται για την εκπόνησή του και κάποιες χρήσιμες οδηγίες σχετικά με αποθήκευση / αντιγραφή κειμένου, εικόνων κ.λ.π.).

**ΓΛΩΣΣΑ Δ' Δημοτικού**

**Σχέδιο Εργασίας 2: Συντροφιά με έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή**

**Ηλικία:** 9- 10 ετών

**Μαθήματα που συνδέονται:** Γλώσσα, Ιστορία, Μελέτη Περιβάλλοντος, Αισθητική Αγωγή, Μουσική

**Σκοπός:** Το σχέδιο εργασίας έχει ως στόχους οι μαθητές:

1. Να αναζητήσουν κείμενα σχετικά με τις νέες τεχνολογίες στην επικοινωνία
2. Να αναγνωρίσουν την αξία τους για τη ζωή του ανθρώπου και να επισημάνουν τα αρνητικά τους γνωρίσματα
3. Να αναζητήσουν μύθους και θρύλους που αναφέρονται στην επικοινωνία του παρελθόντος
4. Να αναζητήσουν πίνακες ζωγραφικής που σχετίζονται με την επικοινωνία του χθες και του σήμερα
5. Να βρουν τραγούδια σχετικά με την επικοινωνία
6. Να αναζητήσουν τους πρωτεργάτες της νέας τεχνολογίας και να μάθουν λίγα πράγματα για τη ζωή τους

**Εννοιολογική ανάλυση θέματος**

```
graph TD; A[Συντροφιά με έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή] --- B[Η τεχνολογία στην ποίηση και τη λογοτεχνία]; A --- C[Μορφές σύγχρονης και παραδοσιακής επικοινωνίας]; A --- D[Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές στη μουσική]; A --- E[Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές στη ζωγραφική]; A --- F[Οι πρωτεργάτες της επικοινωνίας];
```

**Δραστηριότητες**

1. Η τεχνολογία στην ποίηση και τη λογοτεχνία
2. Μορφές σύγχρονης και παραδοσιακής επικοινωνίας
3. Οι πρωτεργάτες της επικοινωνίας
4. Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές στη ζωγραφική
5. Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές στη μουσική

**Υλικά - Εργαλεία**

- Κεμενογράφος
- Εικόνες από περιοδικά, φαλίδια, κόλλες
- Εγκυκλοπαίδειες / Λογοτεχνικά βιβλία
- Ιστοσελίδες

**Χρήσιμες οδηγίες**

1. Εισαγωγή κειμένου με το πληκτρολόγιο στα έτοιμα φύλλα εργασίας.
2. Αντιγραφή κειμένου από ιστοσελίδα.
3. Αντιγραφή εικόνας από ιστοσελίδα ή από αρχείο με ενδεικτικές εικόνες.
4. Εκτύπωση εικόνας από ιστοσελίδα.
5. Αποθήκευση εικόνας από ιστοσελίδα.
6. Αποθήκευση κειμένου από ιστοσελίδα.
7. Εισαγωγή αποθηκευμένης εικόνας.

< Προηγούμενο Σχ. Εργασίας | Επόμενο Σχ. Εργασίας >

### Οθόνη σχεδίου εργασίας (Συντροφιά με έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή)

Στο κάτω μέρος της σελίδας αυτής, από τις ενεργές περιοχές: **Επόμενο Σχ. Εργασίας** και **Προηγούμενο Σχ. Εργασίας** μεταφέρεστε από το ένα σχέδιο εργασίας στο άλλο. Από τους τίτλους των δραστηριοτήτων, από τις οποίες αποτελείται το σχέδιο εργασίας, μεταβαίνετε σε άλλη σελίδα που αναφέρεται στην αντίστοιχη δραστηριότητα που επιλέξατε. Στη σελίδα αυτή, περιγράφονται τα βήματα κάθε δραστηριότητας και δίνεται απευθείας πρόσβαση, σε σχετικές διευθύνσεις στο διαδίκτυο για συλλογή πληροφοριών κειμένου και εικόνας. Μπορείτε να μεταβείτε από τη μία δραστηριότητα του σχεδίου εργασίας στην άλλη είτε πατώντας τον τίτλο κάποιας συγκεκριμένης δραστηριότητας είτε με τις επιλογές **Προηγούμενη δραστηριότητα / Επόμενη δραστηριότητα**, που βρίσκονται στο κάτω μέρος της σελίδας. Τέλος από την επιλογή **Αρχική Σελίδα** μεταφέρεστε αυτόματα στην αρχική σελίδα του σχεδίου εργασίας.

**Σημείωση:** Οι οδηγίες των σχεδίων εργασίας απευθύνονται στους εκπαιδευτικούς. Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται στα σχέδια εργασίας είναι ενδεικτικές και μπορεί ο δάσκαλος να τις προσαρμόσει στις ανάγκες της τάξης και των μαθητών του.

## 4.10 ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ


---

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 και θα ανοίξει η αντίστοιχη ηλεκτρονική σελίδα.

## 4.11 ΕΞΟΔΟΣ

---

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

κονίδιο **Κεντρική οθόνη**  από την μπάρα. Μεταβαίνετε στην Κεντρική οθόνη του προγράμματος από όπου πατώντας **ΕΞΟΔΟΣ** βγαίνετε από το πρόγραμμα.

## 5 ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ

Πατώντας το κουμπί **ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ** από την «**Οθόνη διαχείρισης προγραμμάτων**» εμφανίζονται τα **77 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 κάθε φύλλου φαίνεται ο εκπαιδευτικός στόχος της άσκησης.

### **Τετράδιο μαθητή με φύλλα εργασιών που μπορούν να συμπληρωθούν από τον εκπαιδευτικό**

Τα φύλλα εργασιών που περιέχονται σε ηλεκτρονική μορφή στο Τετράδιο μαθητή του προγράμματος δεν είναι δεσμευτικά. Στον εκπαιδευτικό διατίθενται επιπλέον «κενά» φύλλα εργασιών τα οποία μπορεί να συμπληρώσει με δικές του ασκήσεις και να τα χρησιμοποιήσει με τρόπο ώστε να ταιριάζουν στην ιδιοσυγκρασία του, στις ανάγκες και στις ιδιαιτερότητες του παιδιού ή των μαθητών του. Σε κάθε περίπτωση, προτείνουμε να χρησιμοποιεί ως όχημα την περιπέτεια και τις ιδέες που παρέχονται στο λογισμικό, ώστε τα παιδιά να βλέπουν το Τετράδιο μαθητή ως συνέχεια της περιπέτειας.

Στην περίπτωση που ο εκπαιδευτικός δεν μπορεί να κατανοήσει πώς ακριβώς θα πρέπει να συμπληρώσει τα φύλλα εργασιών ώστε να συνάδουν με το γενικότερο πνεύμα του λογισμικού, προτείνουμε να συμβουλευτεί τα αντίστοιχα έτοιμα φύλλα εργασιών.

## 6 ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΗ

### 6.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** συνδέεται με εκπαιδευτικούς τίτλους της εταιρίας μας και δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να επιλέγει ποιες και πόσες ασκήσεις θα εμφανιστούν στο παιχνίδι 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, να καθορίζετε τις παραμέτρους αξιολόγησης (εκπαιδευτικό τίτλο, ομάδα ερωτήσεων, όνομα μαθητή), να ενεργοποιείτε το παιχνίδι του λογισμικού και στη συνέχεια να αποθηκεύετε στον υπολογιστή σας 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.

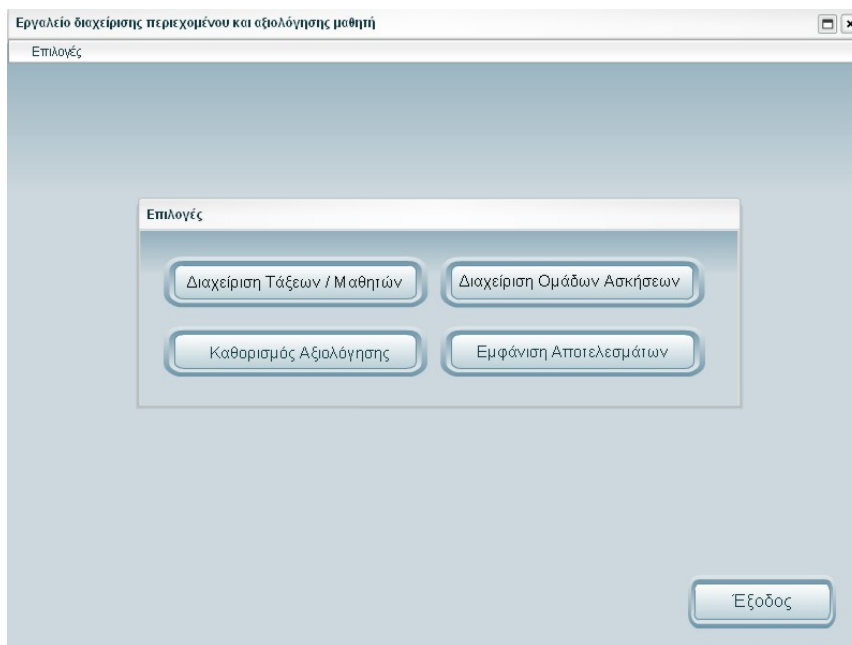
### 6.2 ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

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 κάντε απλό κλικ στα *Εναρξη* → *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

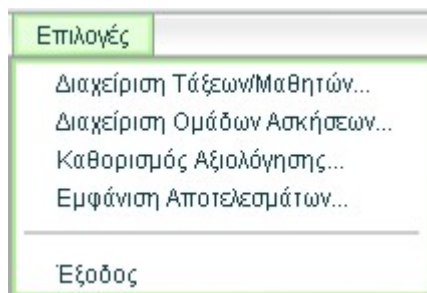
Μόλις ξεκινήσει το πρόγραμμα, εμφανίζεται η αρχική του οθόνη.



*Αρχική 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:



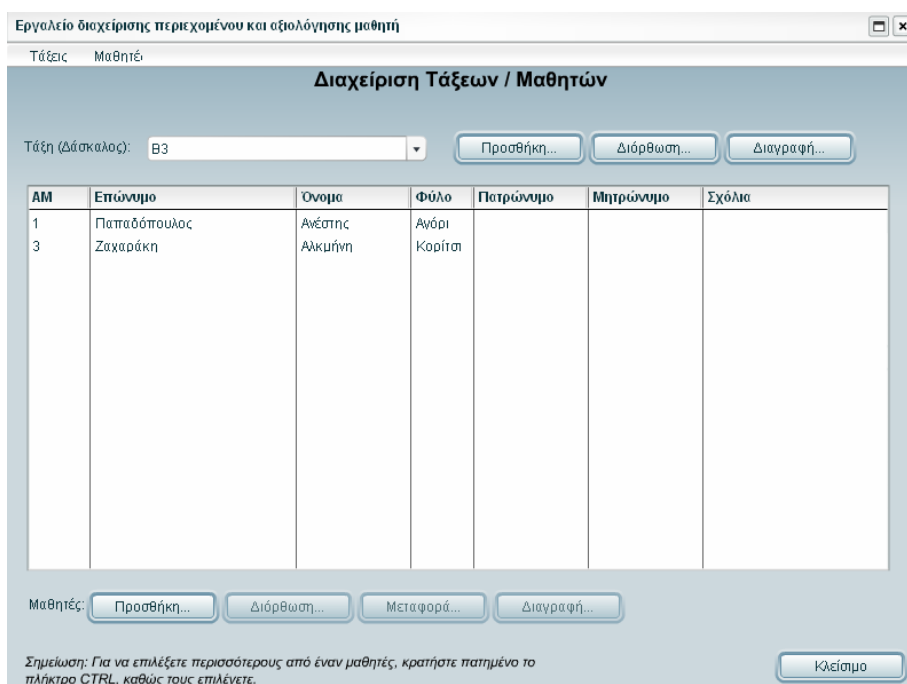
### *Το βασικό μενού επιλογών του Εργαλείου*

- Διαχείριση 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:

- α) **Επιλογή τάξης**: επιλέγετε την προς διαχείριση τάξη. Αυτόματα εμφανίζεται το όνομα του δασκάλου (εφόσον υπάρχει) και οι μαθητές της συγκεκριμένης τάξης, στα αντίστοιχα πεδία.
- β) **Προσθήκη**: προσθέτετε νέα τάξη και το όνομα του δασκάλου της, εφόσον το επιθυμείτε.

Τάξη	Δάσκαλος
Γ1	κος Φώτης
Δ4	Κα Κανελλοπούλου
Ε2	κα Ελένη
ΣΤ3	κος Πατρίκιος

Νέα Τάξη: [ ] [ ]

Όνομα Δασκάλου: [ ]

Προσθήκη Κλείσιμο

*Παράδειγμα παραθύρου προσθήκης νέας τάξης*

- γ) **Διόρθωση**: διορθώνετε το όνομα της τάξης και το όνομα του δασκάλου της.

Παλαιά Τάξη (Δάσκαλος): Γ1 (κος Φώτης)

Νέα Τάξη: Γ 1

Όνομα Δασκάλου: κος Φώτης

Διόρθωση Κλείσιμο

*Παράδειγμα παραθύρου διόρθωσης τάξης*

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

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

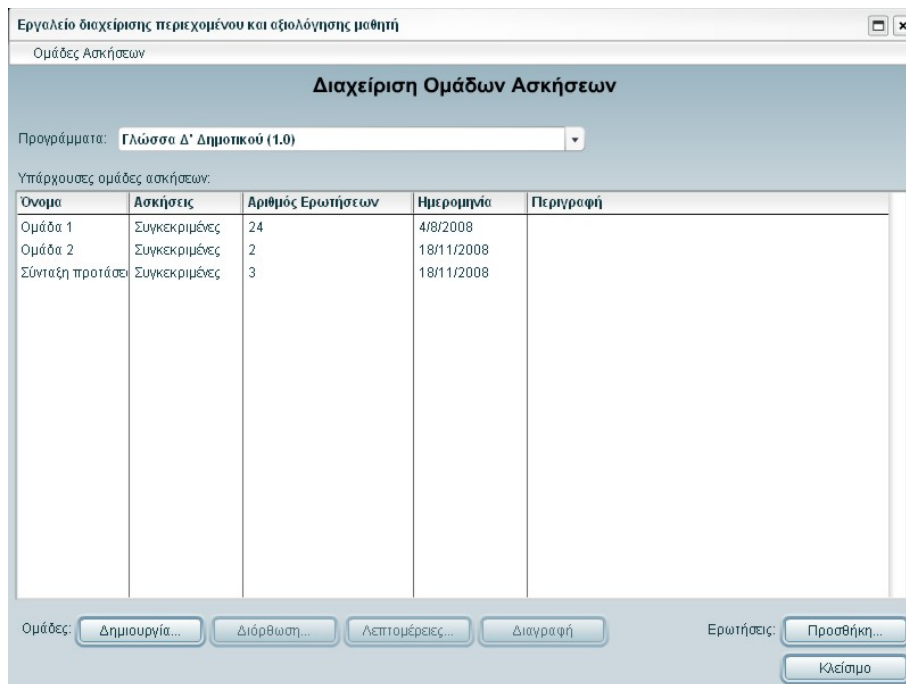
*Παράδειγμα οθόνης μεταφοράς μαθητών*

δ) **Διαγραφή:** Εμφανίζεται μήνυμα επιβεβαίωσης: «Θέλετε σίγουρα να διαγράψετε το μαθητή με ΑΜ <αριθμός μητρώου> και τα αποτελέσματά του;». Πατώντας **Ναι** διαγράφεται ένας ή περισσότερους μαθητές που έχετε επιλέξει με το πλήκτρο **Ctrl**.

Όλες οι παραπάνω δυνατότητες μπορούν να ενεργοποιηθούν εναλλακτικά από τα μενού **Μαθητές**.

## 6.5 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΜΑΔΩΝ ΑΣΚΗΣΕΩΝ

Από την οθόνη αυτή, δημιουργείτε και διαχειρίζεστε τις ομάδες ασκήσεων του προγράμματος.



### 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 ασκήσεων 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 με συγκεκριμένες ή τυχαίες ερωτήσεις.
- **Διόρθωση:** αλλάζετε το περιεχόμενο μιας ομάδας που έχετε επιλέξει.
- **Λεπτομέρειες:** βλέπετε το περιεχόμενο μιας ομάδας.
- **Διαγραφή:** διαγράφετε την επιλεγμένη ομάδα.
- **Προσθήκη:** προσθέτετε το δικό σας περιεχόμενο που θέλετε να εμφανιστεί στο περιβάλλον των δοκιμασιών.
- **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.

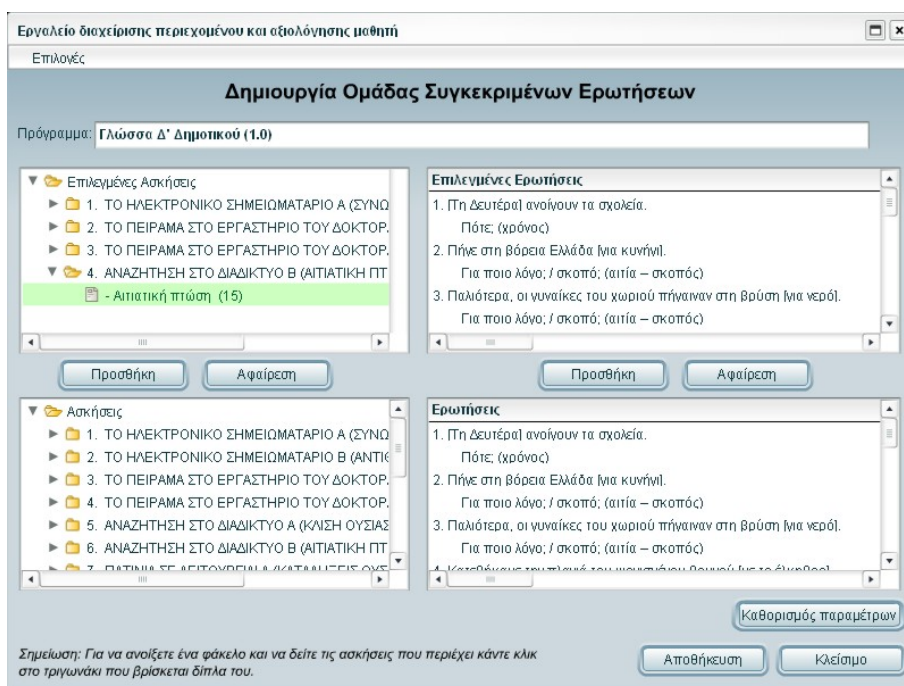
### 6.5.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΟΜΑΔΑΣ ΑΣΚΗΣΕΩΝ

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, στον οποίο θα δημιουργήσετε μια ομάδα ερωτήσεων. Κάτω αριστερά φαίνονται οι τίτλοι των δοκιμασιών του συγκεκριμένου προγράμματος.



#### **Οθόνη δημιουργίας ομάδας με συγκεκριμένες ερωτήσεις**

Κάντε κλικ στο βελάκι δίπλα σε κάθε τίτλο για να δείτε τα περιεχόμενα της δοκιμασίας. Μπορείτε να επιλέξετε μια ολόκληρη δοκιμασία, μια μόνο κατηγορία της συγκεκριμένης δοκιμασίας ή όσες από τις επιμέρους ερωτήσεις επιθυμείτε. Πατώντας **Προσθήκη** στο αριστερό μέρος της οθόνης, ολόκληρη η άσκηση ή η κατηγορία που επιλέξατε προστίθεται στην περιοχή **Επιλεγμένες Ασκήσεις**. Μπορείτε να αφαιρέσετε μια ολόκληρη δοκιμασία ή μια κατηγορία της, πατώντας **Αφαίρεση** στο αριστερό μέρος της οθόνης. Αντίστοιχα, επιλέγοντας τις

ερωτήσεις που επιθυμείτε και στη συνέχεια **Προσθήκη** στο δεξιό μέρος της οθόνης, οι ερωτήσεις αυτές, προστίθενται στην περιοχή **Επιλεγμένες Ερωτήσεις**. Μπορείτε να αφαιρέσετε τις ερωτήσεις που επιθυμείτε, αφού τις επιλέξετε, πατώντας **Αφαίρεση** από το δεξιό μέρος της οθόνης.

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).

Όνομα άσκησης	Αρ. ασκήσεων	Βαθμός δυσκολίας	Συμμετοχή
1. ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ Α (ΣΥΝΩΝΥΜΑ) - Συνώνυμα (Επίθετα)	24	1	48
2. ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ Β (ΑΝΤΙΘΕΤΑ) - Αντίθετα (Ουσιαστικά)	2	1	4
3. ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ ΣΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΤΟΥ ΔΟΚΤΟΡΑ ΦΩΛΙΔΑ Β (ΠΕΡΙΦΡΑΣ) - Περιφραστικά ουσιαστικά	16	1	32
4. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ Α (ΚΛΙΣΗ ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΩΝ) - Κλίση Ουσιαστικών (Άρσενικά σε -ας ισοσύλλαβα)	2	4	16

Καθορισμός παραμέτρων άσκησης	Αρ. ασκήσεων	Βαθμός δυσκολίας
ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ Β (ΑΝΤΙΘΕΤΑ) - Αντίθετα (Ουσιαστικά)	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="1"/>

### *Οθόνη καθορισμού παραμέτρων στη δημιουργία ομάδας με συγκεκριμένες ερωτήσεις*

Για την εισαγωγή του βαθμού δυσκολίας μπορείτε είτε να γράψετε τον αριθμό στην αντίστοιχη στήλη ή να χρησιμοποιήσετε τα δύο βελάκια που υπάρχουν δίπλα. Πατώντας **Εφαρμογή**, δίπλα στην άσκηση εμφανίζονται ο βαθμός δυσκολίας και η συμμετοχή της. Εδώ φαίνεται 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:

### *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 στον 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	Συμμετο
1. ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ Α (ΣΥΝΟΝΥΜΑ)				
- Συνώνυμα (Ουσιαστικά) (7/29)	7	7	4	21.05
- Συνώνυμα (Επίθετα) (5/24)	5	5	3	11.28
- Συνώνυμα (Ρήματα) (15/25)	15	15	1	11.28
2. ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ Β (ΑΝΤΙΘΕΤΑ)				
- Αντίθετα (Ουσιαστικά) (19/19)	19	19	1	14.29
- Αντίθετα (Επίθετα, Ρηματικά επίθετα, Μετοχές) (2/25)	2	2	2	3.01
- Αντίθετα (Ρήματα) (4/12)	4	4	1	3.01
- Αντίθετα (Επιρρήματα) (6/6)	6	6	3	13.53
3. ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ ΣΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΤΟΥ ΔΟΚΤΟΡΑ ΦΟΙΛΔΑ Α (ΣΥΝΘΕΤΑ)				
- Σύνθετα (6/38)	6	6	5	22.56

Καθορισμός παραμέτρων άσκησης	Αρ. ασκήσεων	Βαθμός δυσκολίας
ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ Α (ΣΥΝΟΝΥΜΑ)		
- Συνώνυμα (Ρήματα)	15	1

### **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**, στην περιοχή **Όνομα άσκησης** εμφανίζονται ο αριθμός των ερωτήσεων, ο βαθμός δυσκολίας κάθε άσκησης και η συμμετοχή της. Εδώ φαίνεται 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).

Τέλος, στην οθόνη αυτή έχετε τις εξής επιλογές:

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

### 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 ασκήσεων, το βαθμό δυσκολίας και τη συμμετοχή τους 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 'όνομα ομάδας';», απ'

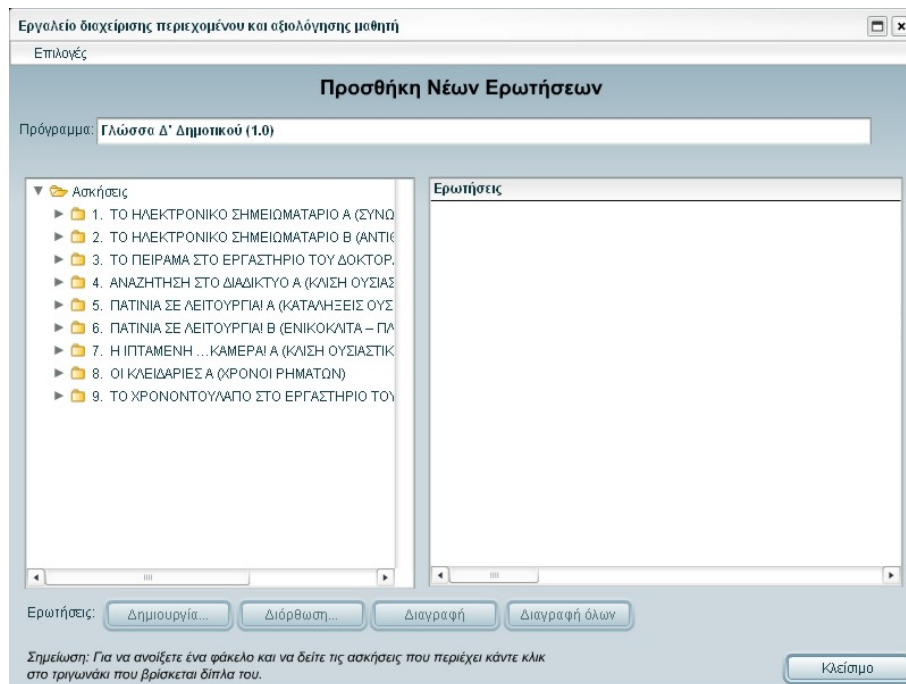


όπου μπορείτε να ολοκληρώσετε τη διαδικασία της διαγραφής πατώντας το **Ναι** ή να την ακυρώσετε πατώντας το **Όχι**.

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

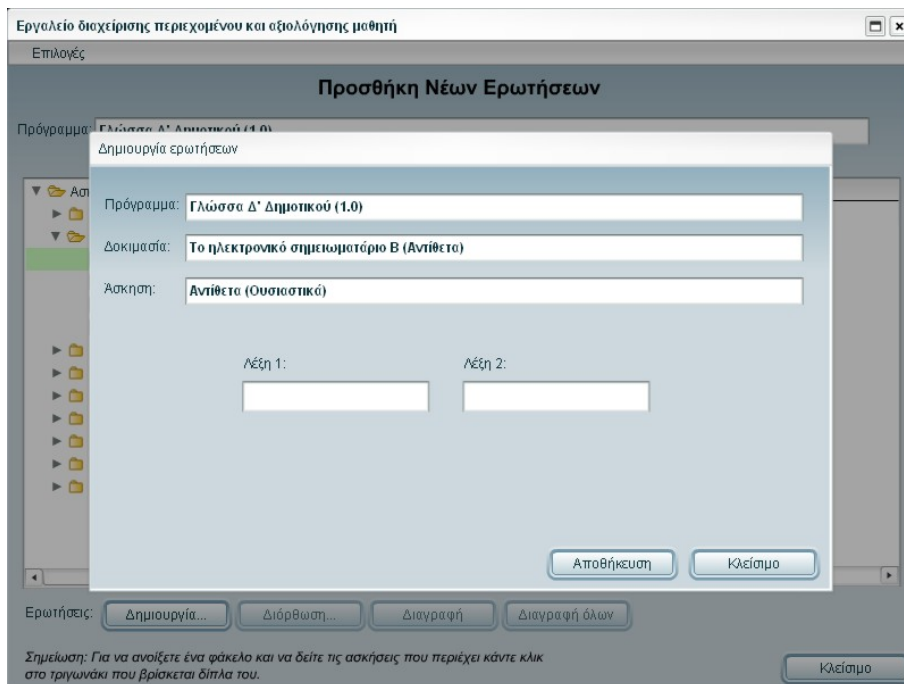
## 6.5.5 ΠΡΟΣΘΗΚΗ

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. Επιλέξτε μία άσκηση κάνοντας κλικ στο βελάκι που υπάρχει δίπλα της και στη συνέχεια μια συγκεκριμένη κατηγορία της. Πατήστε το κουμπί **Δημιουργία**. Τότε θα εμφανιστεί το παράθυρο δημιουργίας ερωτήσεων για τη συγκεκριμένη κατηγορία άσκησης.



### *Παράδειγμα παραθύρου δημιουργίας ερωτήσεων (άσκηση: Αντίθετα- Ουσιαστικά)*

Στο παράθυρο φαίνεται ο τίτλος του προγράμματος, ο τίτλος της δοκιμασίας 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 ερωτήσεων».

Στην οθόνη «Προσθήκη ερωτήσεων» 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.

### Οθόνη καθορισμού αξιολόγησης

Πιο συγκεκριμένα επιλέγετε:

- 1) Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα της εταιρίας μας που θα χρησιμοποιήσει ο μαθητής.
- 2) Την ομάδα ασκήσεων, η οποία θα φαίνεται στο παιχνίδι 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 παιχνίδι του λογισμικού.

## 6.7 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

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

Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή

Αποτελέσματα

### Εμφάνιση Αποτελεσμάτων

Τάξεις: A1, B1, Γ1, ... Μαθητές: Πάλλιαρα, ... Προγράμματα: Γεωγραφία Α' ... Ομάδες Ασκήσεων: test, Ομάδα 1, ... Από: 18/11/2008 ... Έως: 18/11/2008 ...

Αποτελέσματα:

Τάξη	Μαθητής	Πρόγραμμα	Ομάδα Ασκήσεων	Ημερομηνία	Ερωτήσεις	Σωστές
Δ2	Αντωνίου Μάνος	Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)	Ομάδα 2	18/11/2008 13:3	2	2
Δ2	Αντωνίου Μάνος	Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)	Ομάδα 2	18/11/2008 13:3	2	2
Δ2	Βίκου Αριάδνη	Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)	Ομάδα 2	18/11/2008 13:3	2	2
Δ2	Αντωνίου Μάνος	Γλώσσα Δ' Δημοτικού (1.0)	Σύνταξη προτάσεων	18/11/2008 13:4	3	2

Αποτελέσματα: Λεπτομέρειες... Διαγραφή Κλείσιμο

### Οθόνη εμφάνισης αποτελεσμάτων

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

- 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.
- 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.
- 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 κρατήστε πατημένο το κουμπί **Ctrl** και κάντε κλικ στα προγράμματα που επιθυμείτε.
- 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, κρατήστε πατημένο το κουμπί **Ctrl** και κάντε κλικ στις ομάδες ασκήσεων που επιθυμείτε.
- 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.

### 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 A.E. 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:		
	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 .