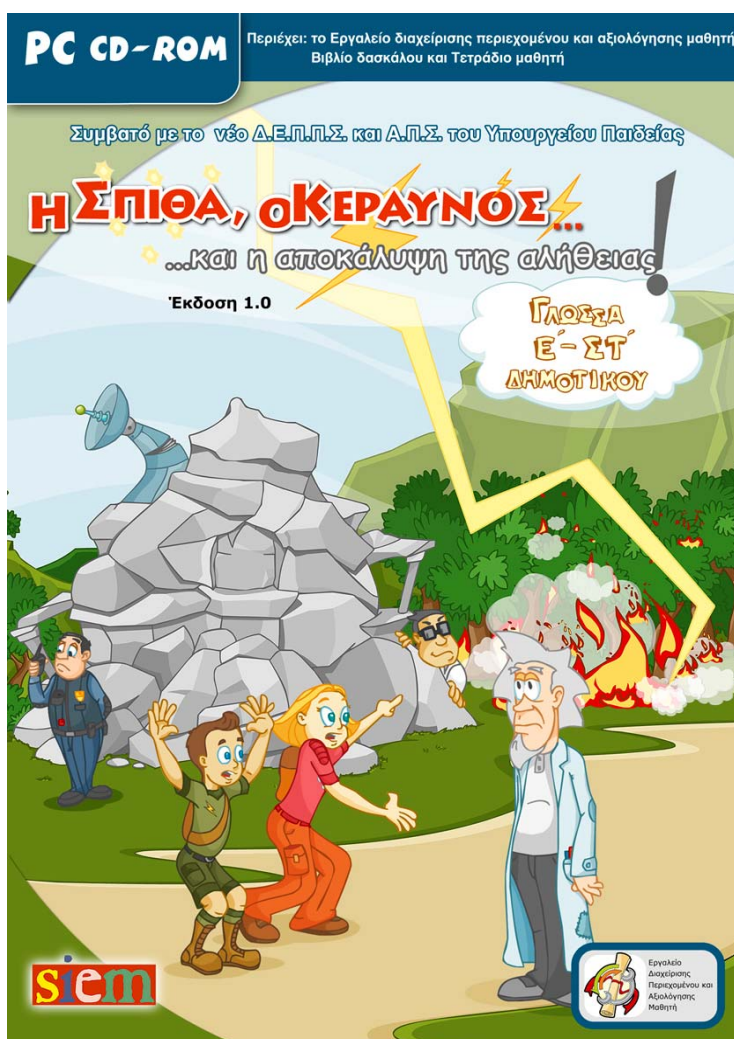


ΟΔΗΓΟΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ & ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

Η ΣΠΙΘΑ, Ο ΚΕΡΑΥΝΟΣ ΚΑΙ Η ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ

Γλώσσα Ε΄ - ΣΤ΄ Δημοτικού

Έκδοση 1.0



Δημιουργός – Εκδότης, © 2006 SIEM
Τηλ. 210-7299571, Fax: 210-7299572
email: siem@siem.gr

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1	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.....	8
4	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «Η ΣΠΘΑ, Ο ΚΕΡΑΥΝΟΣ ΚΑΙ Η ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ (1.0)»	9
	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.....	13
	4.6.1 ΜΠΑΡΑ.....	13
	4.6.2 ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ.....	15
	4.7 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	26
	4.7.1 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ «ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΟΘΟΝΗ».....	26
	4.7.2 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΗ	28
	4.8 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ.....	28
	4.9 ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΑ ΣΧΕΔΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	34
	4.10 ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ.....	36
	4.11 ΕΞΟΔΟΣ	36
5	ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ	37
6	ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΗ	38
	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	41
	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
7	ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΙΘΑΝΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ	51

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 η αποκάλυψη της αλήθειας (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

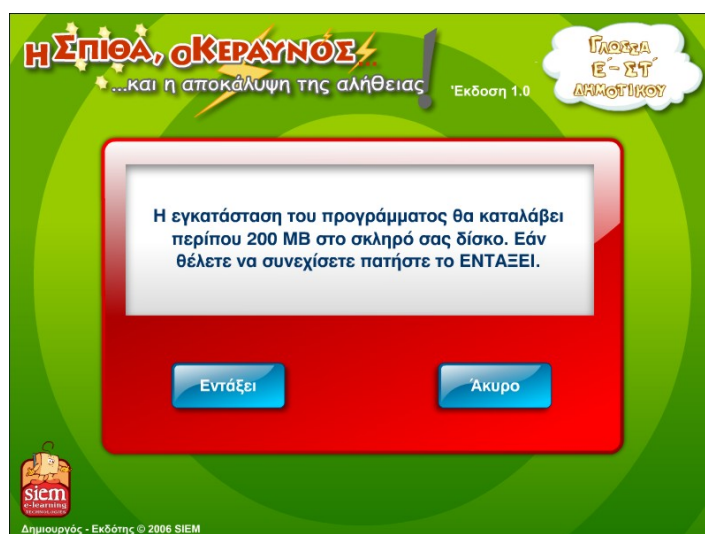
Μόλις τοποθετήσετε το CD-ROM στον οδηγό του, εμφανίζεται το παράθυρο με την «**ΑΔΕΙΑ ΧΡΗΣΗΣ**» του λογισμικού προϊόντος. Διαβάστε προσεκτικά το κείμενο και πατήστε **ΝΑΙ**, αν αποδέχεστε τους όρους που περιέχει (αν πατήσετε **ΟΧΙ** το πρόγραμμα εγκατάστασης τερματίζεται). Αφού αποδεχτείτε τους όρους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

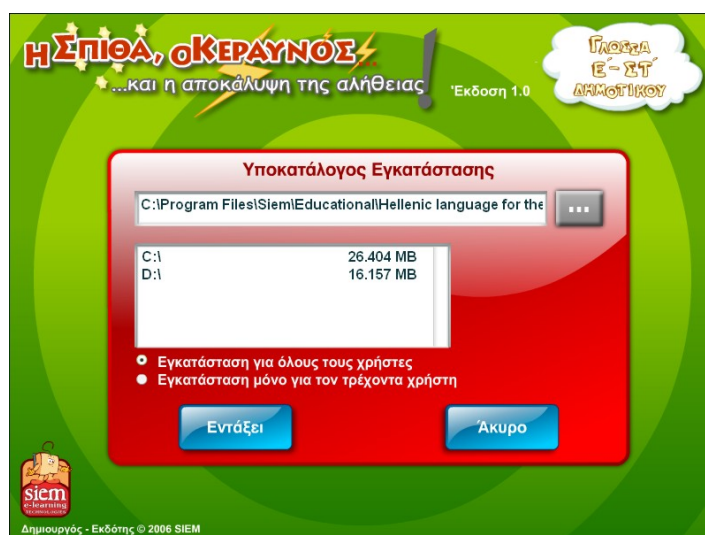
Συγκεκριμένα, από το κουμπί **Εγκατάσταση**, μεταβαίνετε στο παράθυρο που σας ενημερώνει πόσο χώρο θα καταλάβει στο δίσκο του υπολογιστή σας η συγκεκριμένη εγκατάσταση.



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**»).



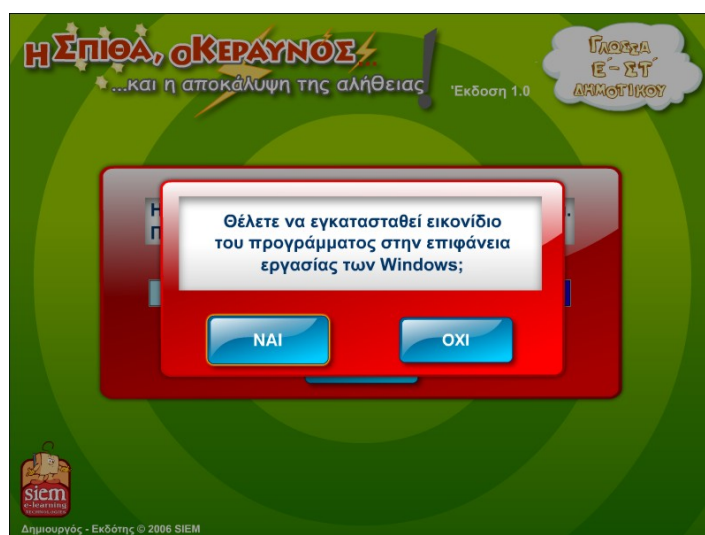
Παράθυρο Υποκαταλόγου Εγκατάστασης

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 *Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)*, στην οποία μπορείτε να βρείτε τα προγράμματα **Απεγκατάσταση του «Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»**, και **Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (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 → «**Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)**» → **Απεγκατάσταση του «Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (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 → «**Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)**» → «**Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (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 η αποκάλυψη της αλήθειας (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 *Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (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 η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)**» έχει τη δυνατότητα να είναι προσπελάσιμο και μέσω διαδικτυακής (WEB) εφαρμογής. Ενεργοποιώντας το λογισμικό από το αρχείο glwssaEST.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.).

ΧΑΡΤΗΣ: Επιλογή οθόνης της περιπέτειας για μετάβαση σε άλλη οθόνη.

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

ΑΚΥΡΟ: Επιστρέφεται 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**.

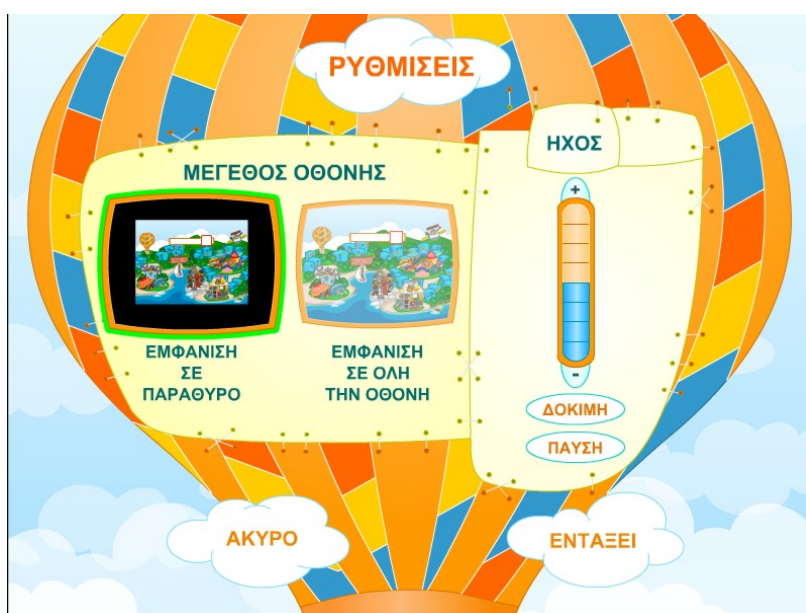


Οθόνη νέου παίκτη

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 αλλαγές που κάνατε 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 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 δυο αυτά παιδιά με επινοητικότητα και τόλμη καλούνται να ξεπεράσουν διάφορα εμπόδια προσπαθώντας να αποκαλύψουν την αλήθεια για το μυστηριώδη άντρα που μένει στην οδό Ανέμων και το μυστικό που κρύβει. Το πρόγραμμα με τρόπο πρωτότυπο και διασκεδαστικό καλύπτει την ύλη της Ε΄ και ΣΤ΄ 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 γραμματικής και αντίστοιχα παραδείγματα, για τις δοκιμασίες.

Τονισμός (1/1)

Οξύτονη λέγεται η λέξη όταν τονίζεται στη λήγουσα.

Για παράδειγμα: γεωργός
αρνί
ψυχή
μακριά
αγαπώ

Παροξύτονη λέγεται η λέξη όταν τονίζεται στην παραλήγουσα.

Για παράδειγμα: κήπος
δασκάλα
κουτάλι
πίσω
τρέχω

Προπαροξύτονη λέγεται η λέξη όταν τονίζεται στην προπαραλήγουσα.

Για παράδειγμα: πρόταση
σιδηρόδρομος
νούφαρο

(Σελίδα 1 από 100)

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

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:

Πατίνια έτοιμα για ...απογείωση!

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

1^ο μέρος

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

Ο Κεραυνός χρειάζεται τη βοήθειά σας για να προγραμματίσει το πατίνι του. Στην οθόνη ρυθμίσεων του πατινιού, εμφανίζονται τρεις ομάδες λέξεων και σε κάθε ομάδα, τρεις λέξεις για να επιλέξετε. Συμπληρώστε τα κενά με τις συνώνυμες λέξεις που λείπουν επιλέγοντας 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 ή ρήματα. Όταν όλες οι επιλογές σας είναι σωστές, το πατίνι του Κεραυνού προγραμματίζεται. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Πατίνια έτοιμα για ...απογείωση» (1^ο μέρος)

2^ο μέρος

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

Τώρα είναι η σειρά της Σπίθας που χρειάζεται τη βοήθειά σας για να προγραμματίσει το πατίνι της. Στην οθόνη ρυθμίσεων του πατινιού, εμφανίζονται τρεις ομάδες λέξεων και σε κάθε ομάδα, τρεις λέξεις για να επιλέξετε. Συμπληρώστε τα κενά με τις αντίθετες λέξεις που λείπουν επιλέγοντας 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, επίθε-

τα, ρηματικά επίθετα, μετοχές, ρήματα ή επιρρήματα. Όταν όλες οι επιλογές σας είναι σωστές, το πατίνι της Σπίθας προγραμματίζεται. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Πατίνια έτοιμα για ...απογείωση» (2^ο μέρος)

Η εκτόξευση των φωτοβολίδων

Βοηθήστε τη Σπίθα και τον Κεραυνό να αποσπάσουν την προσοχή του φύλακα στο Ερευνητικό κέντρο εκτοξεύοντας φωτοβολίδες. Πρέπει όμως πρώτα να υπολογίσετε την απόσταση στην οποία θέλετε να εκτοξευθούν και στη συνέχεια να ενεργοποιήσετε το μηχανισμό των φωτοβολίδων.

1^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: *Σύνθετα (Παρατακτικά, Προσδιοριστικά, Ρηματικά)*

Στην οθόνη του μηχανισμού εκτόξευσης των φωτοβολίδων εμφανίζονται τέσσερις σύνθετες λέξεις. Διαλέξτε τη σωστή κατηγορία για κάθε σύνθετη λέξη, χρησιμοποιώντας τα βελάκια που υπάρχουν δίπλα τους. Όταν είστε έτοιμοι, πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις γίνονται δεκτές στην αντίστοιχη θέση, ενώ οι λάθος απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Αν όλες οι απαντήσεις είναι σωστές, υπολογίζεται η απόσταση για την εκτόξευση των φωτοβολίδων. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Η εκτόξευση των φωτοβολίδων» (1^ο μέρος)

2^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: Παραγωγή (τόπος, επάγγελμα, όργανο ή κάποιο χρηστικό αντικείμενο, ενέργεια ή αποτέλεσμα ενέργειας, κατάσταση ή ιδιότητα, μεγέθυνση, υποκορισμός)

Στην οθόνη του μηχανισμού εκτόξευσης των φωτοβολίδων εμφανίζονται τέσσερις λέξεις με αντίστοιχα κενά για πληκτρολόγηση δίπλα τους. Πληκτρολογήστε δίπλα σε κάθε λέξη το παράγωγο ουσιαστικό. Σημειώστε ότι τα παράγωγα ουσιαστικά ανήκουν κάθε φορά όλα στην ίδια κατηγορία (π.χ. δηλώνουν τόπο). Για να πληκτρολογήσετε τις λέξεις 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 απορρίπτονται και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, ενεργοποιείται ο μηχανισμός εκτόξευσης. 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 εκτόξευση των φωτοβολίδων» (2^ο μέρος)

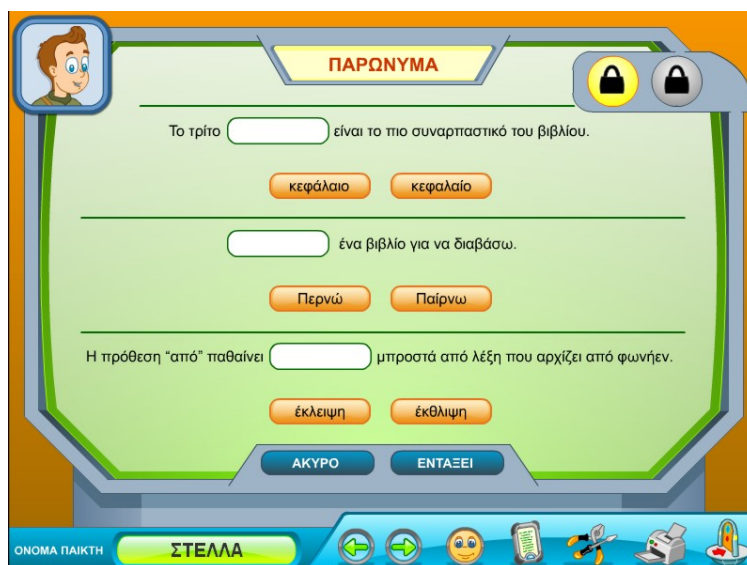
Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του δόκτορα Φολίδα

Βοηθήστε τη Σπίθα και τον Κερανό να παρακάμψουν το πρόγραμμα προστασίας των δεδομένων στο χρονοντούλαπο του Ερευνητικού κέντρου και στη συνέχεια να το βάλουν σε λειτουργία.

1^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: Παρώνυμα

Στην οθόνη του χρονοντούλαπου εμφανίζονται τρεις προτάσεις με ένα κενό η κάθε μια και δύο επιλογές από κάτω τους. Συμπληρώστε κάθε φράση με τη σωστή λέξη και 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 πρόγραμμα προστασίας των δεδομένων παρακάμπτεται. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.

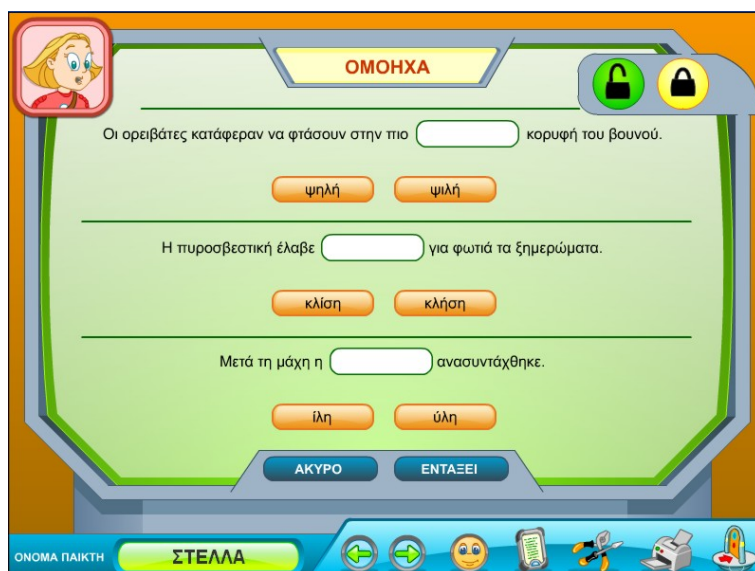


Οθόνη δοκιμασίας «Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του δόκτορα Φολίδα» (1^ο μέρος)

2^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: Ομόηχα

Στην οθόνη του χρονοντούλαπου εμφανίζονται τρεις προτάσεις με ένα κενό η κάθε μια και δύο επιλογές από κάτω τους. Συμπληρώστε κάθε φράση με τη σωστή λέξη και 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 χρονοντούλαπο μπαίνει σε λειτουργία. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του δόκτορα Φολίδα» (2^ο μέρος)

Το τηλεφερικό

Βοηθήστε τη Σπίθα και τον Κεραυνό να οδηγήσουν το τηλεφερικό στην άλλη άκρη του κήπου.

1^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος:

Κλίση Ουσιαστικών

- *Αρσενικά σε –ας ισοσύλλαβα*
- *Αρσενικά σε –ές ανισοσύλλαβα*
- *Αρσενικά σε –ούς ανισοσύλλαβα*
- *Αρσενικά σε –ος*
- *Αρσενικά σε –έας (ιδιόκλιτα)*
- *Θηλυκά σε –α*
- *Θηλυκά σε –η*
- *Θηλυκά σε –η αρχαιόκλιτα*
- *Θηλυκά σε –ος αρχαιόκλιτα*
- *Θηλυκά σε –ου*
- *Ουδέτερα σε –ος ισοσύλλαβα*
- *Ουδέτερα σε –ας*
- *Ουδέτερα σε –ως*

Στην κονσόλα χειρισμού του τηλεφερικού εμφανίζονται 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, διανύετε με το τηλεφερικό τη μισή απόσταση. 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 τηλεφερίκ» (1^ο μέρος)

2^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: Κλίση ουσιαστικού και επιθέτου

Στην κονσόλα χειρισμού του τηλεφερίκ 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, διανύεται με το τηλεφερίκ την άλλη μισή απόσταση και φτάνετε στον προορισμό σας. 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 τηλεφερίκ» (2^ο μέρος)

Το τερματικό του δόκτορα Φολίδα

Βοηθήστε τη Σπίθα και τον Κεραυνό να συνδεθούν με το τερματικό του δόκτορα Φολίδα (σε δύο βήματα) και στη συνέχεια να πάρουν από αυτό τα δεδομένα που χρειάζονται.

1^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: Γενική

- Υποκειμενική – Αντικειμενική
- Προσδιοριστική – Κατηγορηματική

Στην οθόνη της συσκευής εμφανίζονται τρεις προτάσεις με μία γενική υπογραμμισμένη με κόκκινο χρώμα. Επιλέξτε στο 1^ο βήμα αν είναι υποκειμενική ή αντικειμενική και στο 2^ο βήμα αν είναι προσδιοριστική ή κατηγορηματική. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε το **ΕΝΤΑΞΕΙ**. Οι σωστές απαντήσεις, παίρνουν ένα αχνό κίτρινο χρώμα και γίνονται ανενεργές. Όταν όλες οι απαντήσεις σας είναι σωστές, η συσκευή συνδέεται με το τερματικό του δόκτορα Φολίδα. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Το τερματικό του δόκτορα Φολίδα» (1^ο μέρος – 1^ο βήμα)

2^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: Χρονική Αντικατάσταση

Στην οθόνη της συσκευής, εμφανίζονται οι χρόνοι και μερικοί από τους τύπους ενός ρήματος. Συμπληρώστε σωστά τους χρόνους του ρήματος που λείπουν 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, παίρνετε τα δεδομένα που χρειάζεστε. 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 τερματικό του δόκτορα Φολίδα» (2^ο μέρος)

Η επιδιόρθωση της βλάβης

Βοηθήστε τη Σπίθα και τη Κεραυνό να περάσουν στη συσκευή του δόκτορα Μπουρίνη τα δεδομένα που πήραν από το τερματικό του δόκτορα Φολίδα και στη συνέχεια να διορθώσουν τη βλάβη σε δύο βήματα.

1^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: Εγκλιτική Αντικατάσταση

Στην οθόνη εμφανίζονται οι εγκλίσεις και ορισμένοι τύποι του ρήματος. Συμπληρώστε όσες εγκλίσεις του ρήματος υπάρχουν, 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, τα δεδομένα περνούν στη συσκευή του δόκτορα Μπουρίνη. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται. Μετά την τρίτη λανθασμένη προσπάθεια, οι απαντήσεις δίνονται αυτόματα από το πρόγραμμα.

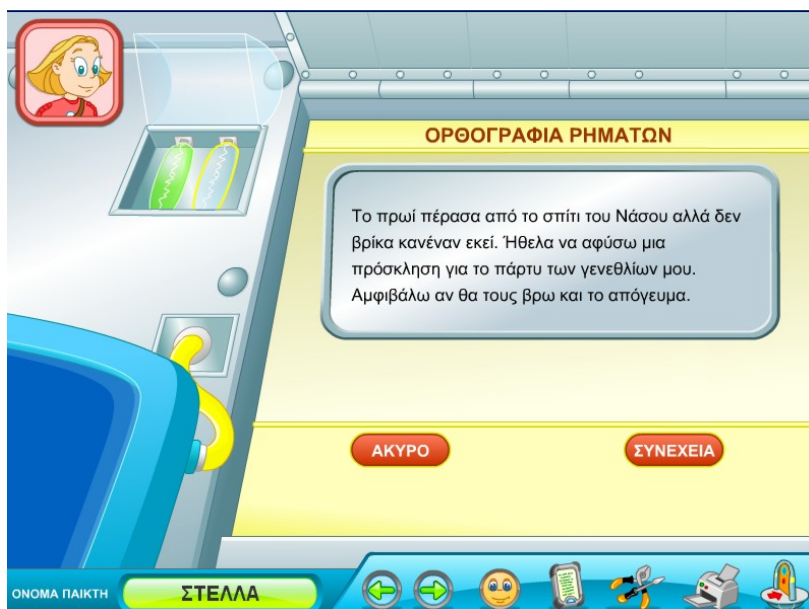


Οθόνη δοκιμασίας «Η επιδιόρθωση της βλάβης» (1^ο μέρος)

2^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: Ορθογραφία Ρημάτων

Στην οθόνη εμφανίζεται ένα μικρό κείμενο. Στο 1^ο βήμα καλείστε να βρείτε τα ρήματα του κειμένου που είναι λάθος, κάνοντας κλικ με το ποντίκι πάνω τους. Οι λέξεις που επιλέγετε φωτίζονται με κίτρινο χρώμα. Μπορείτε να απενεργοποιήσετε κάποια επιλογή σας κάνοντας ξανά κλικ πάνω στην επιλεγμένη λέξη. Όταν είστε έτοιμοι πατήστε **ΣΥΝΕΧΕΙΑ**. Οι σωστές απαντήσεις εμφανίζονται στα άσπρα πλαίσια κάτω από το κείμενο. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται. Μόλις βρείτε όλα τα λάθος ρήματα, στο κάτω μέρος της δοκιμασίας εμφανίζεται το πληκτρολόγιο και προχωράτε στο 2^ο βήμα. Εδώ καλείστε να γράψετε σωστά τα ρήματα που είναι λάθος, 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, η βλάβη στη συσκευή του δόκτορα Μπουρίνη διορθώνεται και το σύστημα αποκαθίσταται. 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 επιδιόρθωση της βλάβης» (1^ο μέρος)

Η αναμέτρηση

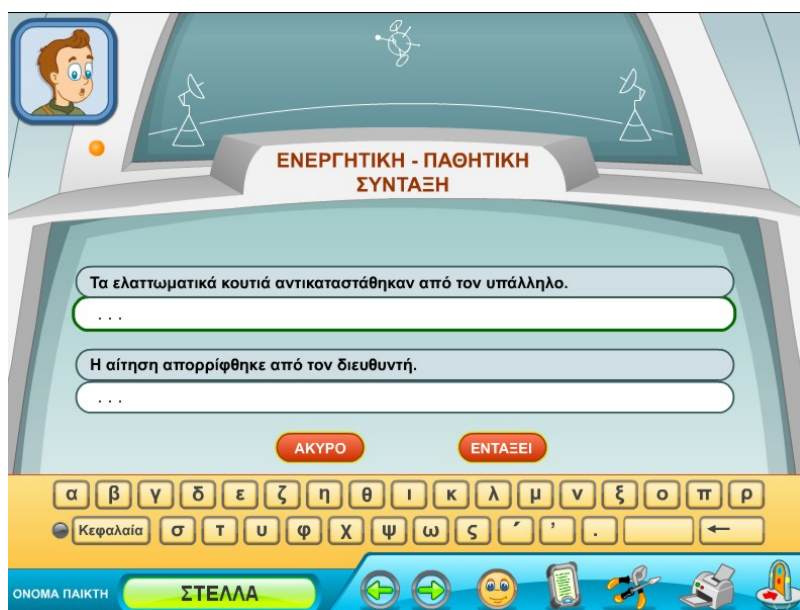
Βοηθήστε τη Σπίθα και τον Κερανό να στείλουν ένα σήμα στο δορυφόρο και στη συνέχεια να κατευθύνουν την ενέργεια από το δορυφόρο στη συσκευή του δόκτορα Φολίδα για να την καταστρέψουν.

1^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: Ενεργητική – Παθητική σύνταξη

Στην οθόνη της συσκευής του Μπουρίνη εμφανίζονται δύο προτάσεις με έναν κενό χώρο από κάτω τους η κάθε μια. Μετατρέψτε κάθε πρόταση από την ενεργητική στην παθητική σύνταξη ή αντίστροφα. Προσέξτε όμως! Στη μετατροπή φροντίστε να τηρήσετε τη σειρά: Υποκείμενο – Ρήμα – Αντικείμενο για την ενεργητική σύνταξη και Υποκείμενο – Ρήμα – Ποιητικό Αίτιο για την παθητική σύνταξη. 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, το σήμα φτάνει στο δορυφόρο. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, όλες οι επιλογές σας ακυρώνονται. Μετά την τρίτη λανθασμένη προσπάθεια, οι απαντήσεις δίνονται αυτόματα από το πρόγραμμα.



Οθόνη δοκιμασίας «Η αναμέτρηση» (1^ο μέρος)

2^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: Ρηματικές Περιφράσεις

Στην οθόνη εμφανίζονται τρεις προτάσεις με ένα κενό η κάθε μια και τρεις επιλογές από κάτω τους. Συμπληρώστε τις περιφράσεις, επιλέγοντας με το ποντίκι το σωστό ρήμα για 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 ενέργεια κατευθύνεται από το δορυφόρο στη συσκευή του δόκτορα Φολίδα και την καταστρέφει. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Η αναμέτρηση» (2^ο μέρος)

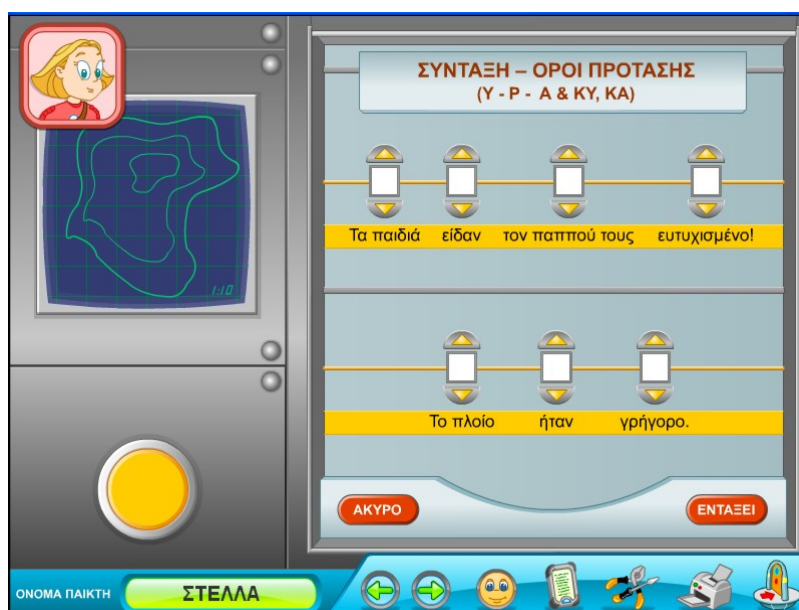
Ο εντοπισμός του δόκτορα Φολίδα

Βοηθήστε τη Σπίθα και τον Κερανό να βρουν το στίγμα της θέσης του Φολίδα και στη συνέχεια να τον εντοπίσουν βρίσκοντας τις συντεταγμένες της θέσης του σε δύο βήματα.

1^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: Σύνταξη – Όροι πρότασης (Y – P – A & KY, KA)

Στην οθόνη του μαύρου κουτιού εμφανίζονται δύο προτάσεις. Πάνω από τον όρο κάθε πρότασης υπάρχουν βελάκια με τους χαρακτηρισμούς Y: υποκείμενο, P: ρήμα, A: αντικείμενο, KY: κατηγορούμενο υποκειμένου, KA: κατηγορούμενο αντικειμένου. Βρείτε το σωστό χαρακτηρισμό για κάθε όρο των προτάσεων χρησιμοποιώντας τα βελάκια. 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, βρίσκετε το στίγμα της θέσης του Φολίδα. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.

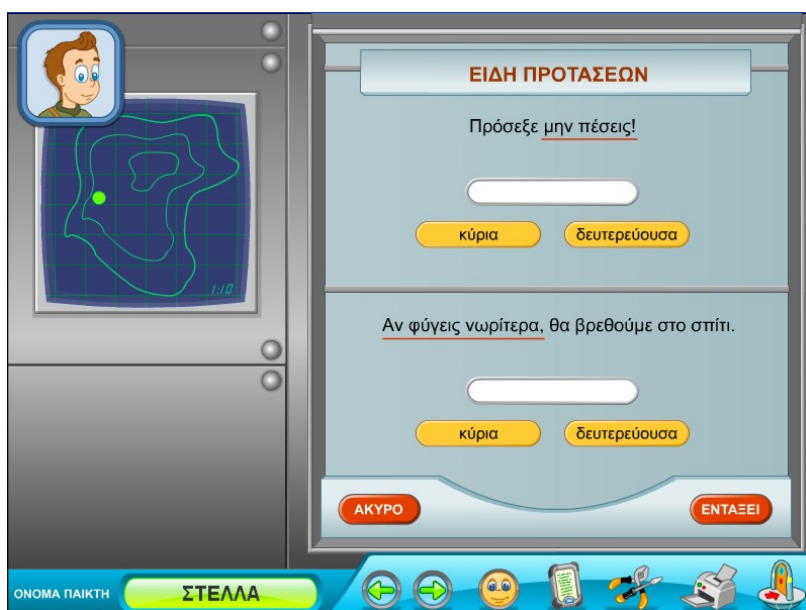


Οθόνη δοκιμασίας «Ο εντοπισμός του δόκτορα Φολίδα» (1^ο μέρος)

2^ο μέρος

Εκπαιδευτικός στόχος: 1^ο βήμα: Είδη προτάσεων (κύριες – δευτερεύουσες)
2^ο βήμα: Είδη προτάσεων (δευτερεύουσες)

Στην οθόνη του μαύρου κουτιού εμφανίζονται δύο φράσεις με υπογραμμισμένη μία πρόταση. Κάτω από τις φράσεις υπάρχει ένα κενό και οι επιλογές «κύρια» και «δευτερεύουσα». Στο 1^ο βήμα καλείστε να βρείτε αν οι υπογραμμισμένες προτάσεις είναι κύριες ή δευτερεύουσες. Η επιλογή σας εμφανίζεται στον κενό χώρο. 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, βρίσκετε την πρώτη από τις συντεταγμένες. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται. Στο 2^ο βήμα, στις ίδιες φράσεις που εμφανίζονται και στο 1^ο βήμα, υπογραμμίζονται μόνο οι δευτερεύουσες προτάσεις. Κάτω από τις φράσεις υπάρχει ένα κενό και τρεις επιλογές. Καλείστε να βρείτε το είδος των δευτερευουσών προτάσεων (ειδική, βουλευτική, ενδοιαστική, πλάγια ερωτηματική, αναφορική, αιτιολογική, τελική, αποτελεσματική, υποθετική, εναντιωματική / παραχωρητική, χρονική, αναφορική). 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, βρίσκετε και τη δεύτερη από τις συντεταγμένες και έτσι μπορείτε να ξέρετε πού είναι ο δόκτορας Φολίδα. Πατώντας **ΑΚΥΡΟ**, οι επιλογές που έχετε κάνει μέχρι τότε, ακυρώνονται.



Οθόνη δοκιμασίας «Ο εντοπισμός του δόκτορα Φολίδα» (2^ο μέρος – 1^ο βήμα)

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, επιλέξετε 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 ασκήσεων 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:

- Αρκτικόλεξα
- Συντομογραφίες
- Αριθμητικά
- Παιχνίδια
- Ταξίδια



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. Διεθνής Επιτροπή (ΔΟΕ).
2. ... Επιχείρηση Ηλεκτρισμού (ΔΕΗ).
3. Εθνική Μετεωρολογική ... (ΕΜΥ).
4. Δημοτικό Περιφερειακό ... (ΔΗΠΕΘΕ).
5. Το αρκτικόλεξο του Οργανισμού Γεωργικών Ασφαλίσεων.

✓ Εντάξει Καθαρισμός

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

ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΚΤΗ ΣΤΕΛΛΑ

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:

- Μουσικά όργανα
- Παραδοσιακά παιχνίδια
- Μεταφορικά μέσα
- Επαγγέλματα

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ—Παραδοσιακά παιχνίδια

Βρες 6 λέξεις που φανερώνουν παραδοσιακά παιχνίδια, κάνοντας κλικ πρώτα στο αρχικό τους γράμμα και μετά στο τελικό.

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



ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΚΤΗ **ΣΤΕΛΛΑ**

Οθόνη 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



Διαφήμιση

Στην οθόνη ζωγραφικής που εμφανίζεται μπορείτε να συνθέσετε τη δική σας διαφήμιση.

Φτιάξε μια διαφήμιση για το αγαπημένο σου ρόφημα.

Οθόνη δραστηριότητας «Διαφήμιση»

Στην οθόνη ζωγραφικής παρέχονται οι παρακάτω δυνατότητες:



Νέα σελίδα

Άνοιγμα νέας οθόνης ζωγραφικής.



Άκυρο

Ακύρωση της τελευταίας κίνησης.



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.



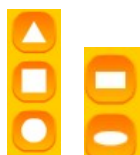
Γραμμή

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.



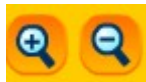
Προσχεδιασμένες εικόνες

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 ζωγραφίες μου

Οι διαθέσιμες εικόνες από αυτές που έχετε δημιουργήσει.



Εκτύπωση

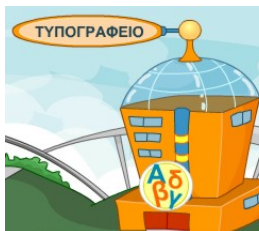
Εκτύπωση των περιεχομένων της επιφάνειας ζωγραφικής.



Προηγούμενη σελίδα

Επιστροφή στην προηγούμενη σελίδα για επιλογή κατηγορίας.

Τυπογραφείο



Παραγωγή κειμένου

Επιλέξτε μία από τις παρακάτω κατηγορίες:

- Περιγραφή
- Συνταγές / Οδηγίες χρήσης / Οδηγίες κατασκευής
- Ειδήσεις
- Αγγελίες
- Βιογραφίες
- Εικονογραφημένο πρόβλημα
- Ιστορία με τίτλους
- Οι περιπέτειες μιας μπουκιάς

– ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ –
Αγγελίες

Γράψε ένα κείμενο σε συνεχή λόγο, χρησιμοποιώντας τα στοιχεία της αγγελίας.

ΠΩΛΗΣΗ

ΦΙΛΟΘΕΗ παλαιά μονοκατοικία,
150 τ.μ. άριστης αρχιτεκτονικής,
σε οικόπεδο 700 τ.μ., 3 υπνοδωμάτια,
μεγάλος χώρος υποδοχής, κουζίνα,
2 λουτρά, άνετος κήπος, πωλείται,
Κ. ΘΕΡΜΟΥ, τηλ. 220-132312

ΠΩΛΗΣΗ:

ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΚΤΗ

Οθόνη δραστηριότητας «Παραγωγή κειμένου» (Αγγελίες)

Εμφανίζεται ένα κείμενο, ανάλογα με την κατηγορία που επιλέξατε και ένας κενός χώρος για πληκτρολόγηση. Γράψτε ένα κείμενο σύμφωνα με το ζητούμενο της άσκησης. Για να μεταβείτε σε άλλη άσκηση της ίδιας κατηγορίας χρησιμοποιείτε τα πράσινα βελάκια (προηγούμενο / επόμενο) σε όσες κατηγορίες εμφανίζονται. Επίσης σε ορισμένες κατηγορίες εμφανίζεται το κουμπί **Παράδειγμα**, το οποίο μπορείτε να πατήσετε για να έχετε το αντίστοιχο της άσκησης παράδειγμα.

Σινεμά



Ιστορία με τη Σπίθα και τον Κερανό

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.



Θθόνη δραστηριότητας «Ιστορία με τη Σπίθα και τον Κεραυνό»

Τηλεοπτικός σταθμός



Κατανόηση κειμένου

Εμφανίζεται ένα κείμενο.

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ
Διάβασε τον διάλογο και απάντησε στις ερωτήσεις.

ΞΕΦΤΕΡΗΣ: Νομίζω ότι θα μου άρεσε να δω ένα δράμα που είναι εύθυμο και προκαλεί γέλιο.
ΠΟΙΗΤΗΣ: Ε, τότε θα ξετρελαθείς με την κωμωδία μου. Υπάρχει βέβαια κι ένας χρησμός της Πυθίας που λέει ότι οι άνθρωποι σε λίγα χρόνια θα ξεκαρδίζονται στα γέλια με τις κωμωδίες κάποιου ... Αριστοφάνη. Κι επειδή, απ' όσο θυμάμαι, η Πυθία δεν έχει πείσει ποτέ έξω, ο Αριστοφάνης σίγουρα θα γίνει σπουδαίος κωμικός ποιητής.
ΞΕΦΤΕΡΗΣ: Υπάρχουν όμως και δράματα με τα οποία οι θεατές νιώθουν διαφορετικά συναισθήματα, έτσι δεν είναι;
ΠΟΙΗΤΗΣ: Βέβαια. Υπάρχουν οι τραγωδίες που κάνουν τους θεατές να νιώθουν ευσπλαχνία και φόβο για όσα συμβαίνουν στους ήρωες. Αυτά τα δράματα έχουν σοβαρές υποθέσεις και ασχολούνται με τις πράξεις, το χαρακτήρα και τα παθήματα των ανθρώπων. Ο Αισχύλος, ο Σοφοκλής και ο Ευριπίδης έχουν γράψει τις καλύτερες τραγωδίες μέχρι στιγμής. Κι αμφιβάλλω αν θα βρεθεί κάποιος να τους ξεπεράσει.
ΞΕΦΤΕΡΗΣ: Μα τι είναι αυτό που τους κάνει τόσο ξεχωριστούς;
ΠΟΙΗΤΗΣ: Διδάσκουν το λαό της Αθήνας με τα δράματά τους, αφού σ' αυτά μιλούν για διάφορα θέματα που αφορούν τους ανθρώπους, όπως η θρησκεία, οι ανθρώπινες αξίες και η ειρήνη. Βλέπεις, είναι ορισμένοι φιλοπόλεμοι που δε σκέφτονται ότι ένας πόλεμος θα ερημώσει την ύπαιθρο και οι χωρικοί θα μαζευτούν μέσα στα τείχη, ο ένας πάνω στον άλλο. Κι ας μη μιλήσω για τις στερήσεις και τις επιδημίες που απειλούν όλους μας σ' αυτές τις ...στριμωγμένες καταστάσεις. Ευτυχώς που υπάρχουν και οι ποιητές μας, Ξεφτέρη!

Πώς ονομάζονται τα ποιητικά έργα που έχουν εύθυμο και κωμικό περιεχόμενο;

A. Ευθυμίες.
 B. Κωμωδίες.
 Γ. Τραγωδίες.

➔

ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΚΤΗ **ΣΤΕΛΛΑ**

Θθόνη 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: Μια εφημερίδα γεννιέται

Σχέδιο Εργασίας 2: Τα παιδιά του πολέμου

Σχέδιο Εργασίας 3: Ενέργεια

Με κλικ στο σχέδιο εργασίας «Μια εφημερίδα γεννιέται», 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 Ε' - ΣΤ' Δημοτικού

Σχέδιο Εργασίας 1: Μια εφημερίδα γεννιέται

Ηλικία: 11-12 ετών

Μαθήματα που συνδέονται: Γλώσσα, Ιστορία, Γεωγραφία, Αισθητική Αγωγή, Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Σκοπός: Το σχέδιο εργασίας έχει ως στόχους οι μαθητές:

- Να αναζητήσουν διάφορα είδη κειμένων που περιέχονται σε μια εφημερίδα
- Να αναζητήσουν σημαντικά πρόσωπα στο χώρο της έντυπης δημοσιογραφίας
- Να γνωρίσουν την ιστορία της εφημερίδας στην Ελλάδα
- Να γνωρίσουν την προσφορά της εφημερίδας στις σημαντικότερες σελίδες της ιστορίας μας
- Να γνωρίσουν την εξέλιξη της και τη σχέση της με τις νέες τεχνολογίες
- Να κατανοήσουν τη δύναμη της ενημέρωσης στα δημοκρατικά καθεστώτα
- Να παρατηρήσουν το "στίγμα" διάφορων εφημερίδων και να "σπήσουν" τη δική τους εφημερίδα

Εννοιολογική ανάλυση θέματος

```
graph TD; A[Μια εφημερίδα γεννιέται] --- B[Διάφορα είδη κειμένων συνθέτουν μια εφημερίδα]; A --- C[Η εξέλιξη της εφημερίδας]; A --- D[Η ιστορία του ελληνικού τύπου]; A --- E[Διάσημες εφημερίδες]; A --- F[Τίτλοι και άρθρα που εγγραφαν ιστορία];
```

Δραστηριότητες

1. Διάφορα είδη κειμένων συνθέτουν μια εφημερίδα
2. Η ιστορία του ελληνικού τύπου
3. Τίτλοι και άρθρα που εγγραφαν ιστορία
4. Διάσημες εφημερίδες
5. Η εξέλιξη της εφημερίδας

Υλικά - Εργαλεία

- Κεμενογράφος
- Εικόνες από περιοδικά, φαλλία, κόλλες
- Εγκυκλοπαίδειες / Λογοτεχνικά βιβλία
- Προτεινόμενες 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 (Μια εφημερίδα γεννιέται)


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 εικονίδιο **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 **96 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.

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.

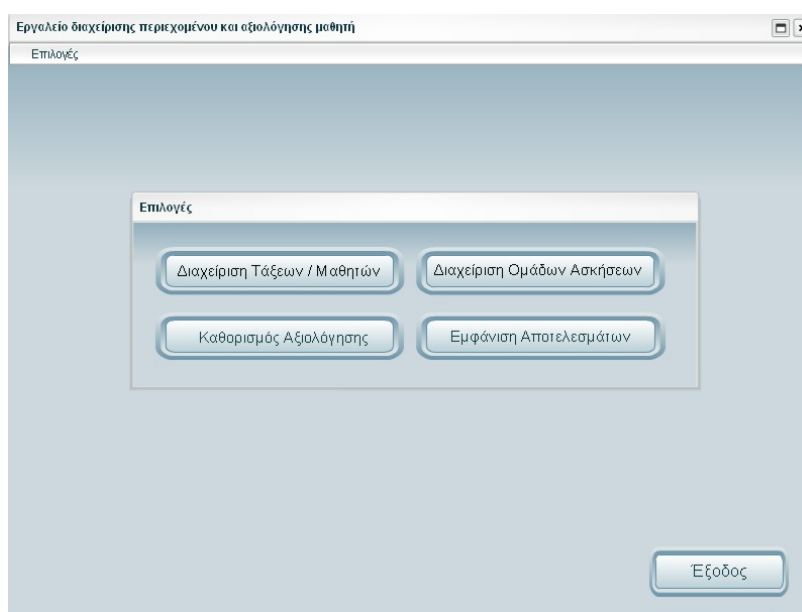
6.2 ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

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.

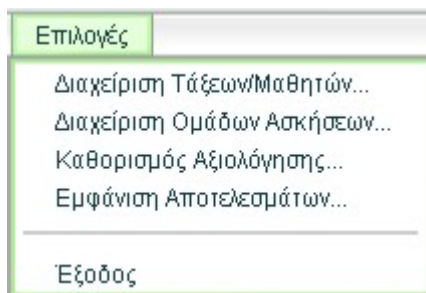
6.3 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

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:



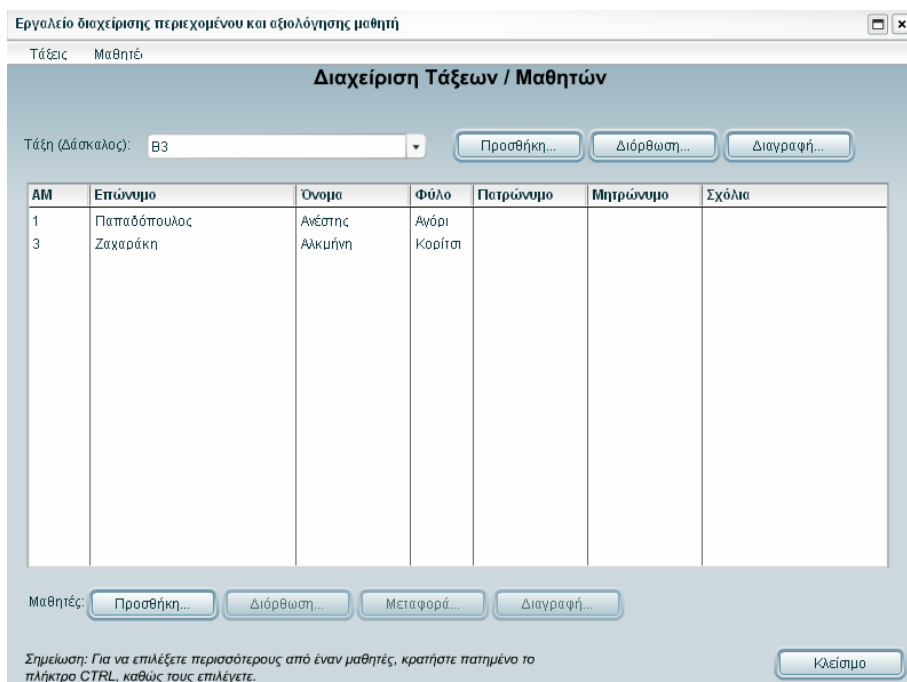
Το βασικό μενού επιλογών του Εργαλείου

- Διαχείριση 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:

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: []

Buttons: 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

Buttons: 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.

Τάξη: Α3

ΑΜ#: [] Φύλο: Αγόρι

Επώνυμο: [] Όνομα: []

Πατρώνυμο: [] Μητρώνυμο: []

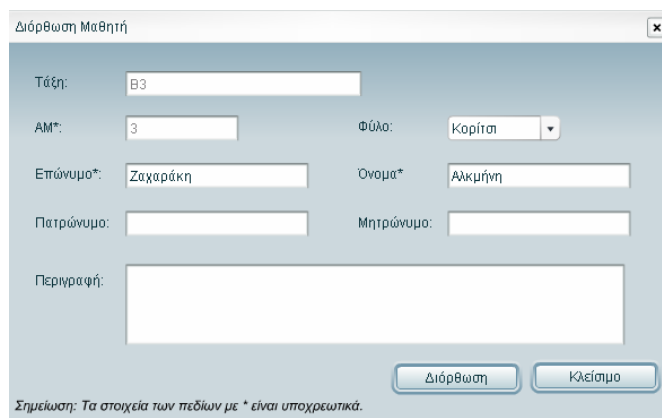
Περιγραφή: []

Buttons: Προσθήκη, Κλείσιμο

Σημείωση: Τα στοιχεία των πεδίων με * είναι υποχρεωτικά.

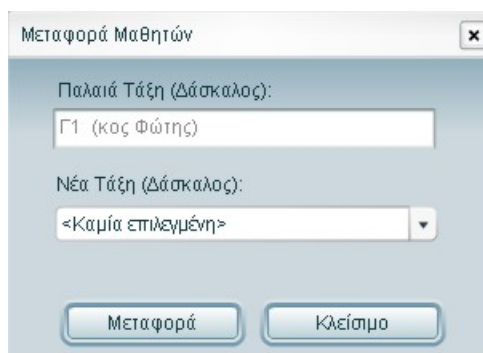
Παράδειγμα παραθύρου προσθήκης νέου μαθητή

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.



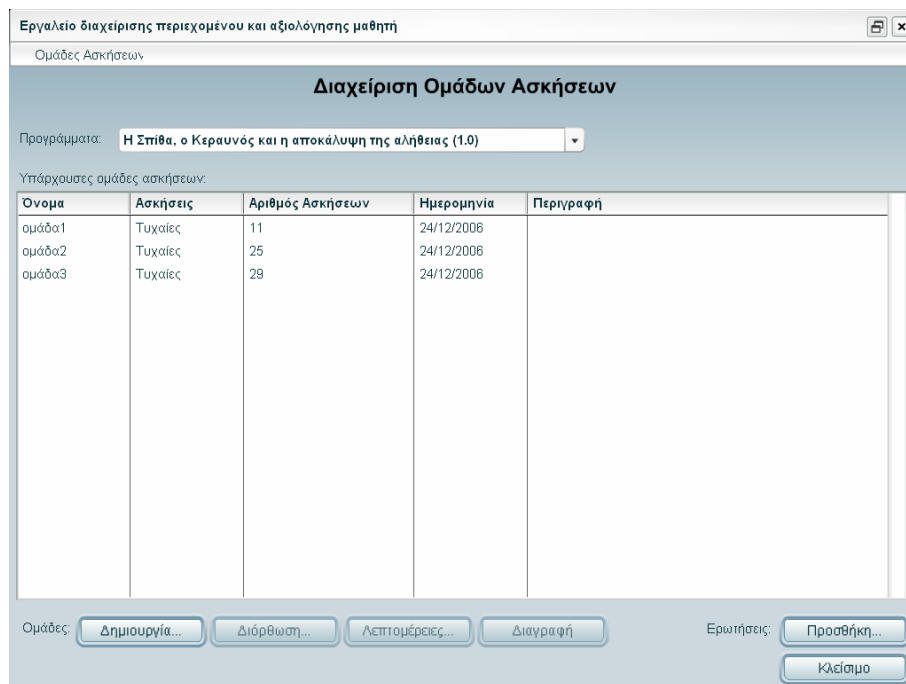
Παράδειγμα οθόνης μεταφοράς μαθητών

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

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

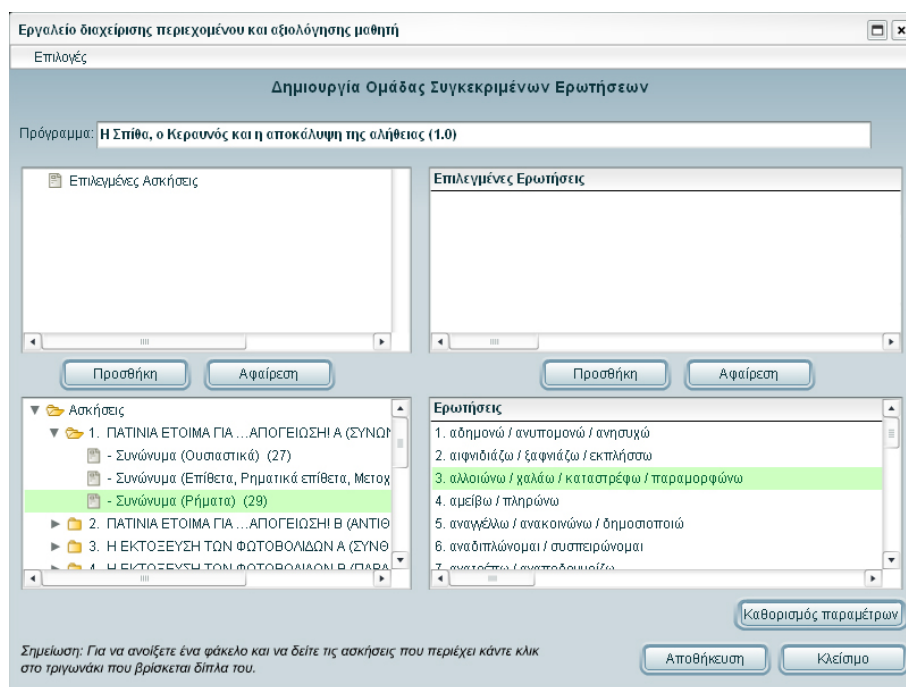
Μπορείτε να δημιουργήσετε τη δική σας ομάδα ασκήσεων πατώντας το κουμπί **Δημιουργία** από την κεντρική οθόνη της εφαρμογής. Τότε θα εμφανιστεί το παράθυρο «**Επιλογή τρόπου δημιουργίας ομάδας ασκήσεων**». Εδώ έχετε τις επιλογές:

A) Επιλογή συγκεκριμένων ερωτήσεων

B) Επιλογή τυχαίων ερωτήσεων

A) Επιλογή συγκεκριμένων ερωτήσεων

Στην οθόνη που εμφανίζεται, στο πάνω μέρος υπάρχει ο τίτλος του προγράμματος, στο 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. ΠΑΤΙΝΙΑ ΕΤΟΙΜΑ ΓΙΑ ...ΑΠΟΓΕΙΩΣΗ! Α (ΣΥΝΩΝΥΜΑ) - Συνώνυμα (Επίθετα, Ρηματικά επίθετα, Μετοχές)	1	1	1.92
2. ΠΑΤΙΝΙΑ ΕΤΟΙΜΑ ΓΙΑ ...ΑΠΟΓΕΙΩΣΗ! Β (ΑΝΤΙΘΕΤΑ) - Αντίθετα (Ρήματα)	12	1	23.07
3. Η ΕΚΤΟΞΕΥΣΗ ΤΩΝ ΦΩΤΟΒΟΛΙΔΩΝ Β (ΠΑΡΑΓΩΓΗ) - Παραγωγή (τόπος)	4	1	7.69
- Παραγωγή (επάγγελμα)	7	1	13.46
- Παραγωγή (όργανο ή κάποιον χρηστικό αντικείμενο)	7	1	13.46
- Παραγωγή (ενέργεια ή αποτέλεσμα ενέργειας)	8	1	15.38
- Παραγωγή (κατάσταση ή ιδιότητα)	5	1	9.61
- Παραγωγή (μεγέθυνση)	4	1	7.69
- Παραγωγή (υποκορισμό)	4	1	7.69

Καθορισμός παραμέτρων άσκησης	Αρ. ασκήσεων	Βαθμός δυσκολίας
Η ΕΚΤΟΞΕΥΣΗ ΤΩΝ ΦΩΤΟΒΟΛΙΔΩΝ Β (ΠΑΡΑΓΩΓΗ) - Παραγωγή (κατάσταση ή ιδιότητα)	5	1

Εφαρμογή Κλείσιμο

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**, στην περιοχή **Όνομα άσκησης** 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:

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	Βαθμός δυσκολίας	Συμμετοχή
1. ΠΑΤΙΝΙΑ ΕΤΟΙΜΑ ΓΙΑ ... ΑΠΟΓΕΙΩΣΗ! Α (ΣΥΝΩΝΥΜΑ)			
- Συνώνυμα (Ουσιαστικά) (0/27)	0	1	0
- Συνώνυμα (Επίθετα, Ρηματικά επίθετα, Μετοχές) (0/38)	0	1	0
- Συνώνυμα (Ρήματα) (0/29)	0	1	0
2. ΠΑΤΙΝΙΑ ΕΤΟΙΜΑ ΓΙΑ ... ΑΠΟΓΕΙΩΣΗ! Β (ΑΝΤΙΘΕΤΑ)			
- Αντίθετα (Ουσιαστικά) (3/24)	3	4	100
- Αντίθετα (Επίθετα, Ρηματικά επίθετα, Μετοχές) (0/25)	0	1	0
- Αντίθετα (Ρήματα) (0/12)	0	1	0
- Αντίθετα (Επιρρήματα) (0/7)	0	1	0
3. Η ΕΚΤΟΞΕΥΣΗ ΤΩΝ ΦΩΤΟΒΟΛΙΔΩΝ Α (ΣΥΝΘΕΤΑ)			
- Σύνθετα (0/32)	0	1	0
4. Η ΕΚΤΟΞΕΥΣΗ ΤΩΝ ΦΩΤΟΒΟΛΙΔΩΝ Β (ΠΑΡΑΡΟΓΗ)			

Καθορισμός παραμέτρων άσκησης	Αρ. ασκήσεων	Βαθμός δυσκολίας
ΠΑΤΙΝΙΑ ΕΤΟΙΜΑ ΓΙΑ ... ΑΠΟΓΕΙΩΣΗ! Β (ΑΝΤΙΘΕΤΑ)		
- Αντίθετα (Ουσιαστικά)	3	4

Εφαρμογή

Αποθήκευση Κλείσιμο

Οθόνη δημιουργίας ομάδας με τυχαίες ερωτήσεις

Για την εισαγωγή του αριθμού των ερωτήσεων και του βαθμού δυσκολίας τους μπορείτε ή 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 επεμβείτε 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

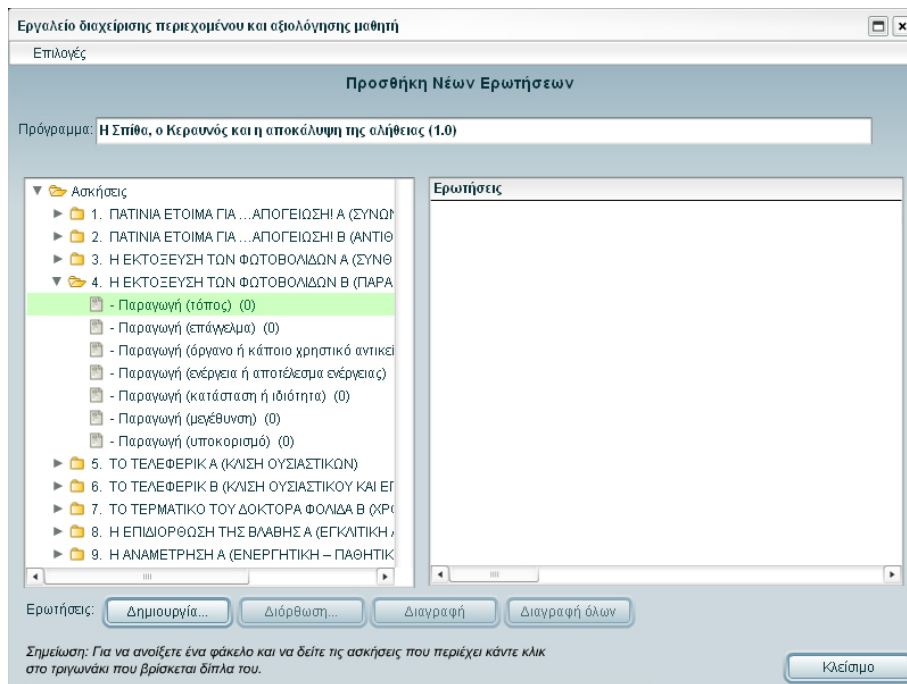
Επιλέγοντας μία ομάδα ασκήσεων από την αντίστοιχη λίστα στην οθόνη **«Διαχείριση ομάδων ασκήσεων»**, μπορείτε να τη διαγράψετε πατώντας το κουμπί **Διαγραφή**. Θα εμφανιστεί το μήνυμα επιβεβαίωσης: «Θέλετε σίγουρα να διαγράψετε την ομάδα 'όνομα ομάδας';», απ'

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: Συνώνυμα)

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.

Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή - Καθορισμός αξιολόγησης

1 Επιλέξτε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα το οποίο θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Προγράμματα: <Κανένα επιλεγμένο>

2 Επιλέξτε μια από τις διαθέσιμες ομάδες ασκήσεων. Ομάδες ασκήσεων: <Καμία επιλεγμένη>

3 Επιλέξτε το μαθητή που θέλετε να παίξει. Μαθητές: <Κανέναν επιλεγμένο>

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

Κλείσιμο

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**.

Τάξη	Μαθητής	Πρόγραμμα	Ομάδα Ασκήσεων	Ημερομηνία	Ερωτήσεις	Σωστές
ΣΤ3	Κανέλλος Νίκος	Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυ	Εγκλιτική αντικατάστι	7/11/2006 10:20	17	13
ΣΤ3	Κανέλλος Νίκος	Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυ	Ορθογραφία ρημάτων	7/11/2006 10:28	15	15
ΣΤ3	Κανέλλος Νίκος	Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυ	Ενεργητική - Παθητικ	7/11/2006 10:35	10	7

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.

- 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, κρατήστε πατημένο το κουμπί **Ctrl** και κάντε κλικ στις ομάδες ασκήσεων που επιθυμείτε.
- ε) **Χρονική περίοδος από – έως:** για να δείτε μόνο τα αποτελέσματα που αφορούν σε κάποια συγκεκριμένη χρονική περίοδο.

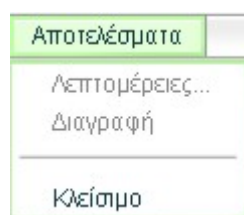
Ανάλογα με τον τρόπο καθορισμού των παραπάνω παραμέτρων, θα εμφανιστούν στην οθόνη «**Εμφάνιση αποτελεσμάτων**» τα αντίστοιχα αποτελέσματα. Πιο συγκεκριμένα, στη λίστα αυτής της οθόνης φαίνονται για κάθε αποτέλεσμα: η τάξη του μαθητή που αξιολογήθηκε, το όνομα του μαθητή, το πρόγραμμα το οποίο έπαιξε, 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.
- 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.

E. 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 .

