

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ (CD-ROM)

ΑΓΓΛΙΚΑ ΣΤ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

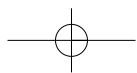
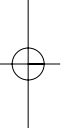
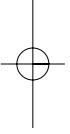
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

Ελευθέριος Βιριράκης Ευδοκία-Παρασκευή Γραμμένου Αλέξανδρος Σιγανός



Οδηγός Χρήσης Λογισμικού

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΕΚΔΟΣΕΩΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ
ΑΘΗΝΑ



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ (CD-ROM)

ΑΓΓΛΙΚΑ ΣΤ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

Οδηγός Χρήσης Λογισμικού

Ομάδα δημιουργίας

Ελευθέριος Βιριράκης, Προγραμματιστής
Ευδοκία-Παρασκευή Γραμμένου, Καθηγήτρια Αγγλικών
Αλέξανδρος Σιγανός, Γραφίστας - Προγραμματιστής

Κριτές

Μελίνα Παπακωνσταντίνου, καθηγήτρια Αγγλικής, μέλος ΔΕΠ
Στεργία Δαφοπούλου - Μπαλιτιράνη, καθηγήτρια Αγγλικής Γλώσσας ΠΕ₀₆
Ιουλία Κατσίκια, καθηγήτρια Αγγλικής Γλώσσας ΠΕ₀₆

Υπεύθυνος μαθήματος

Ιωσήφ Χρυσοχόος, Πάρεδρος ε.θ. του Π.Ι.

Υπεύθυνος Υποέργου

Χρυσούλα Κούτρα, καθηγήτρια Αγγλικής Γλώσσας ΠΕ₀₆

Ομάδα Τεχνικού Ελέγχου

Αδάμ Αγγελής, Πάρεδρος ε.θ. του Π.Ι.
Κοσμάς Ηλιάδης, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής
Ειρήνη Βιδάκη, Εκπαιδευτικός

Ανάδοχος:  SIEM ΕΠΕ

Απαγορεύεται η αναπαραγωγή οποιουδήποτε τμήματος αυτού του εκπαιδευτικού υλικού που καλύπτεται από δικαιώματα (copyright), ή η χρήση του σε οποιαδήποτε μορφή, χωρίς τη γραπτή άδεια του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

Γ' Κ.Π.Σ. / ΕΠΕΑΕΚ II / ΕΝΕΡΓΕΙΑ 2.2.1 / Κατηγορία Πράξεων 2.2.1.α:
«Αναμόρφωση των προγραμμάτων σπουδών και συγγραφή νέων εκπαιδευτικών πακέτων»

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ**Δημήτριος Βλάχος**

Ομότιμος Καθηγητής του Α.Π.Θ.

Πρόεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Πράξη με τίτλο: «Συγγραφή νέων βιβλίων και παραγωγή Υποστηρικτικού εκπαιδευτικού υλικού με βάση το ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ για το Δημοτικό και το Νηπιαγωγείο»

Επιστημονικός Υπεύθυνος Έργου

Γεώργιος Τύπας

Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος Έργου

Γεώργιος Οικονόμου

Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Έργο Συγχρηματοδοτούμενο 75% από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο και 25% από εθνικούς πόρους.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

A.1 Τεχνικές οδηγίες χρήσης	6
A.1.1 Απαιτήσεις λειτουργίας	6
A.1.2 Εγκατάσταση προγράμματος	6
A.1.3 Λειτουργία του προγράμματος	6
A.1.3.1 Αρχική οθόνη	6
A.1.3.2 <i>Player</i> (Παίκτης)	8
A.1.3.3 <i>Μπάρα λειτουργιών</i>	8
A.1.3.4 <i>Space centre</i>	10
A.1.3.5 <i>Fitness centre</i>	14
A.1.3.6 <i>Space port</i>	16
A.1.3.7 <i>Space house</i>	20
A.1.3.8 <i>Shopping centre</i>	23
A.1.3.9 <i>Fun Park (Cross-Curricular Activities /Extras)</i>	26
A.1.3.10 <i>Toy Store (Additional material)</i>	31
A.1.3.11 <i>Communication Centre (Projects)</i>	33
A.1.3.12 <i>Links (Σύνδεσμοι)</i>	34
A.1.3.13 <i>Exit (Εξοδος)</i>	34
A.2 Παιδαγωγικές οδηγίες αξιοποίησης του λογισμικού	35
A.2.1 Το παιχνίδι	35
A.2.2 Οι Διαθεματικές Δραστηριότητες	36
A.2.3 Τα Σχέδια Εργασίας	37
A.3 Λογισμικό και Οργάνωση της τάξης	39
A.4 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	41
A.5 Αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων	42
A.5.1 Γενικά προβλήματα υπολογιστή	42
A.5.2 Υπάρχουν προβλήματα με τον ήχο	42
A.5.3 Δεν "διαβάζεται" το CD-ROM	42

A.1 Τεχνικές οδηγίες χρήσης

A.1.1 Απαιτήσεις λειτουργίας

Το λογισμικό έχει αναπτυχθεί με το Macromedia Flash MX, ένα από τα πιο διαδεδομένα εργαλεία ανάπτυξης διαδικτυακών πολυμεσικών εφαρμογών. Μοναδική προϋπόθεση για τη λειτουργία του είναι η ύπαρξη ενός ειδικού πρόσθετου λογισμικού (Macromedia Flash Player) το οποίο διατίθεται δωρεάν από τη Macromedia (www.macromedia.com) και μπορεί να ενσωματωθεί σε όλους τους δημοφιλείς πλοηγούς (web browsers). Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα ευρέως διαδεδομένα λειτουργικά συστήματα προσωπικών υπολογιστών (Windows, Mac OS και Linux), ενώ αντίστοιχα μπορεί να εγκατασταθεί στον εξυπηρετητή του παγκόσμιου ιστού (web server) για οποιοδήποτε λειτουργικό σύστημα (Windows, Linux, Unix, Mac OS).

A.1.2 Εγκατάσταση προγράμματος

Τοποθετήστε το CD-ROM που περιέχει το λογισμικό στον οδηγό του. Αυτόματα θα εμφανιστεί στον υπολογιστή σας η αρχική οθόνη του προγράμματος, μέσω της λειτουργίας αυτόματης εκκίνησης των Windows (auto run). Σε περίπτωση που η λειτουργία αυτή είναι απενεργοποιημένη, θα πρέπει απλώς να "τρέξετε" το πρόγραμμα START.BAT το οποίο υπάρχει στο CD-ROM.

A.1.3 Λειτουργία του προγράμματος

Με την εκκίνηση της εφαρμογής, όπως περιγράφηκε παραπάνω, μετά την εισαγωγική οθόνη, εμφανίζεται η αρχική οθόνη του προγράμματος (βλ. § A.1.3.1):

A.1.3.1 Αρχική οθόνη



Εικόνα 1: Αρχική οθόνη

Στην Αρχική οθόνη (Εικόνα 1) του λογισμικού, φαίνεται η χώρα του Μέλλοντος. Κάθε χώρος της αντιστοιχεί σε συγκεκριμένες θεματικές ενότητες ή σε δραστηριότητες που αφορούν στα Αγγλικά ΣΤ' δημοτικού.

Οι τίτλοι των θεματικών εννοιών που περιλαμβάνονται σε όλο το λογισμικό φαίνονται αν τοποθετήσετε το δείκτη του ποντικιού (mouse over) πάνω από τα κτίρια που αντιστοιχούν στις συγκεκριμένες ενότητες. Παρακάτω αναφέρονται οι θεματικές ενότητες, ανά χώρο.

- **Space centre** (βλ. § A 1.3.4):
 - Θεματικές ενότητες: vocabulary (technology, space, planets, shapes)
 - Γραμματική: adjectives: comparative / superlative, tenses
 - 1st level*
 1. Simple Present - Present Continuous
 2. Simple Present - Simple Future
 3. Simple Present - Simple Past
 - 2nd level*
 1. Simple Past - Past Continuous
 2. Simple Present - Present Perfect
 3. Present Perfect - Simple Past
- **Fitness centre** (βλ. § A 1.3.5):
 - Θεματικές ενότητες: parts of the body, illnesses/accidents/injuries, nationalities
 - Γραμματική: adjectives characterizing people, advice/suggestions (should / shouldn't)
- **Space port** (βλ. § A 1.3.6):
 - Θεματικές ενότητες: travelling, holidays, transport, Thematic vocabulary (luggage)
 - Γραμματική: too/enough, Grammar of Adverbials
- **Space house** (βλ. § A 1.3.7):
 - Θεματικές ενότητες: home (parts of the house), buildings, family relations
 - Γραμματικά φαινόμενα: prepositions (in, on etc.), going to/will, relatives (who, which, whose, where etc.), possessive case
- **Shopping centre** (βλ. § A 1.3.8):
 - Θεματικές ενότητες: shopping, materials (silk, cotton etc.), functions (it looks on you, suit, match... / ask my money back, how much is it ...), pounds / euros, food, packaging, advertisement
 - Γραμματική: many/much, some / any / no , -one, -thing, -where

Εκτός από τα παραπάνω κτίρια, στην αρχική οθόνη εμφανίζονται και τρεις άλλοι χώροι που περιέχουν:

- **Fun park (Extras)**: διαθεματικές δραστηριότητες με μορφή παιχνιδιών, (βλ. § A.1.3.9).
- **Communication centre (Projects)**: διαθεματικά σχέδια εργασίας (βλ. § A.1.3.11).
- **Toy store (Additional material)**: πρόσθετο υλικό με τη μορφή παιχνιδιών (βλ. § A.1.3.10).

Τέλος στην αρχική οθόνη, υπάρχουν οι επιλογές:

- **Links:** με ενδιαφέροντες σχετικούς δικτυακούς τόπους για σύνδεση στο διαδίκτυο (βλ. § A.1.3.12).
- **Συντελεστές:** οι συντελεστές στη δημιουργία του λογισμικού.
- **Player:** για εισαγωγή του ονόματος ενός παίκτη (βλ. § A.1.3.2).
- **Exit:** για έξοδο από το πρόγραμμα (βλ. § A.1.3.13).

A.1.3.2 Player (Παίκτης)

Με κλικ στο κουμπί **Player**, ανοίγει η οθόνη εισαγωγής ονόματος μαθητή (Εικόνα 2). Επιλέξτε με το ποντίκι γράμματα και αριθμούς από το πληκτρολόγιο που αναπαρίστανται στην οθόνη για να σχηματίσετε το όνομα του μαθητή. Εδώ έχετε τις εξής επιλογές:



Εικόνα 2: Εισαγωγή ονόματος μαθητή

OK: για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη και να επιλέξετε στη συνέχεια την ενότητα με τις ασκήσεις που θα παίξει ο συγκεκριμένος μαθητής.

DELETE LETTER: για να σβήσετε ένα ή περισσότερα γράμματα ή αριθμούς που έχετε εισαγάγει.

CANCEL: για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη χωρίς να εισάγετε όνομα μαθητή.

A.1.3.3 Μπάρα λειτουργιών

Στο κάτω μέρος της οθόνης κάθε ενότητας υπάρχει μια μπάρα όπου φαίνεται το όνομα του μαθητή και οι εξής επιλογές:

**Βελάκι επιστροφής (Back)**

Επιστροφή στην προηγούμενη οθόνη.

**Glossary**


Βιβλίο με ερμηνείες των αγγλικών λέξεων.

Στο Γλωσσάρι παρατίθεται η λέξη, η φωνολογική της γραφή, περιφραστική ερμηνεία της στα αγγλικά και η μετάφρασή της στα ελληνικά. Επιπλέον, σε ορισμένες λέξεις παρατίθεται και σκίτσο. Μπορείτε να ακούσετε την εκφώνηση της λέξης κάνοντας κλικ στο megáfono. Επιλέγοντας ένα γράμμα από το αλφάβητο που βρίσκεται στο πάνω μέρος, μεταβαίνετε στις λέξεις του αντίστοιχου γράμματος. Επιλέγοντας "TABLES", μπορείτε να δείτε:

- α) πίνακες με:
- Key Words
 - Geographical names
 - regular verbs
- β) επεξηγηματικά σκίτσα με προτάσεις για:
- Prepositions of Place
 - Prepositions of Movement

Επιλέγοντας "THEMATIC VOCABULARY", μπορείτε να δείτε λέξεις για τις εξής κατηγορίες:

- Universe
- Sports
- Tools
- Luggage
- Shopping (clothes, accessories, etc.)

Μπορείτε να επιστρέψετε στην τρέχουσα οθόνη του λογισμικού, επιλέγοντας ξανά το εικονίδιο για το Γλωσσάρι από την μπάρα ή πατώντας το κουμπί  που υπάρχει πάνω αριστερά.



Εκτύπωση (Print)

Εκτύπωση των περιεχομένων της τρέχουσας οθόνης (π.χ. κείμενα, εικόνες, ασκήσεις, αποτελέσματα των ασκήσεων).



Αρχική σελίδα (Home)

Επιστροφή στην αρχική οθόνη του προγράμματος.



Έξοδος (Exit)

Έξοδος από το πρόγραμμα.

Σημείωση:

1) Σε κάθε οθόνη υπάρχει ένας βοηθητικός χαρακτήρας, η Kate, που σας παρέχει σχετικές πληροφορίες και βοήθεια. Εάν θέλετε να ακούσετε ξανά αυτά που λέει, κάντε κλικ πάνω της.

2) Όταν βρίσκεστε σε κάποια άσκηση, με το βελάκι επιστροφής, επιστέφετε στην προηγούμενη οθόνη. Από εκεί, εάν επιλέξετε ξανά την ίδια άσκηση και επαναλάβετε αυτήν την διαδικασία, θα μπορέσετε να δείτε όλο το εκπαιδευτικό της περιεχόμενο, εφόσον αυτό εμφανίζεται με τυχαία σειρά κάθε φορά που ενεργοποιείτε την άσκηση.

A.1.3.4 Space centre

Με κλικ στο κτίριο του διαστημικού κέντρου, μεταβαίνετε στον εσωτερικό του χώρο (Εικόνα 3).



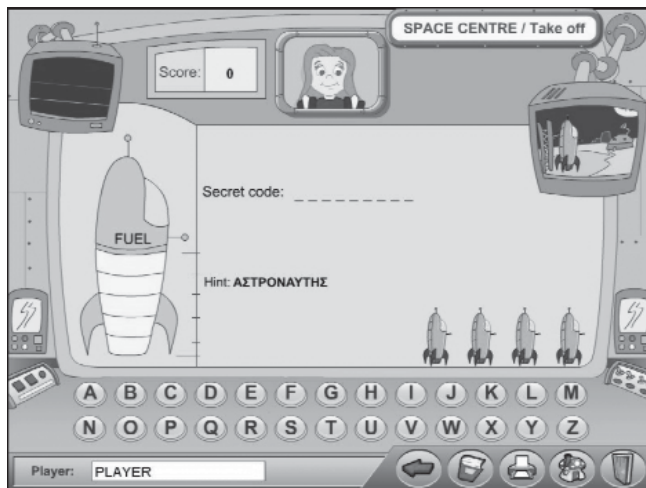
Εικόνα 3: Οθόνη επιλογής παιχνιδιών στο διαστημικό κέντρο (Space centre).

Στην οθόνη αυτή έχετε τις εξής επιλογές:



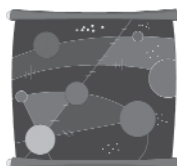
Take off

Πρέπει να βοηθήσετε την Kate να απογειώσει τα διαστημόπλοια (Εικόνα 4).



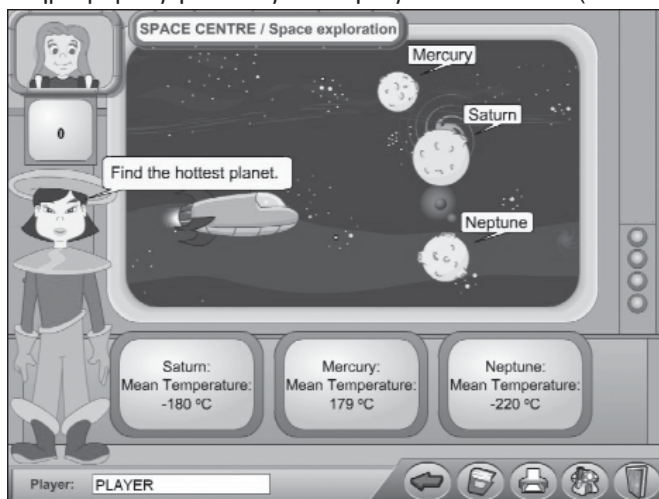
Εικόνα 4: Οθόνη παιχνιδιού Take off

Βρείτε την αγγλική λέξη που είναι γραμμένη στα ελληνικά και γράψτε την χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο της οθόνης. Για κάθε γράμμα που βρίσκετε, κερδίζετε έναν βαθμό και όταν γράψετε όλη τη λέξη, ένα διαστημόπλοιο απογειώνεται. Προσέξτε όμως! Σε κάθε λάθος απάντηση αδειάζει και ένα ντεπόζιτο από τα καύσιμα του διαστημόπλοιου. Έτσι μετά από πέντε λανθασμένες προσπάθειες, η σωστή λέξη εμφανίζεται αυτόματα και το διαστημόπλοιο δεν καταφέρνει να απογειωθεί. Κάθε φορά που θέλετε να ξανακούσετε τη βοήθεια κάντε κλικ στην Kate.




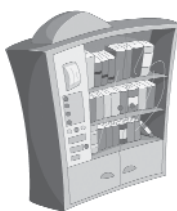
Space exploration

Το διαστημόπλοιο ταξιδεύει στο διάστημα για να συλλέξει πληροφορίες για τους πλανήτες που συναντά (Εικόνα 5).



Εικόνα 5: Οθόνη παιχνιδιού Space exploration

Ακούστε προσεκτικά την ερώτηση που σας κάνει η Υόκο, διαβάστε τις πληροφορίες των πλανητών στο κάτω μέρος της οθόνης και κάντε κλικ στο σωστό πλανήτη. Αν η επιλογή σας είναι σωστή τότε το διαστημόπλοιο θα φωτογραφίσει τον αντίστοιχο πλανήτη και θα συνεχίσει το ταξίδι του. Αν κάνετε λάθος, ακούτε τον χαρακτηριστικό ήχο λάθους και προσπαθείτε ξανά. Τα "φωτάκια" () στο δεξιό μέρος της οθόνης, σας δείχνουν τις σωστές και τις λάθος απαντήσεις. Όταν ξεκινάει το παιχνίδι τα "φωτάκια" είναι γκρι και είναι σε αριθμό ίσα με τον αριθμό των ερωτήσεων της άσκησης. Αν η απάντησή σας είναι σωστή το αντίστοιχο "φωτάκι" γίνεται πράσινο ενώ αν η απάντησή σας είναι λάθος γίνεται κόκκινο. Όποτε θέλετε, μπορείτε να κάνετε κλικ στην Kate για να ξανακούσετε τη βοήθεια.



Intergalactic encyclopedia

Εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας. Συγκεκριμένα, σε κάθε επίπεδο δυσκολίας εξετάζονται ανά ζεύγη οι εξής χρόνοι:

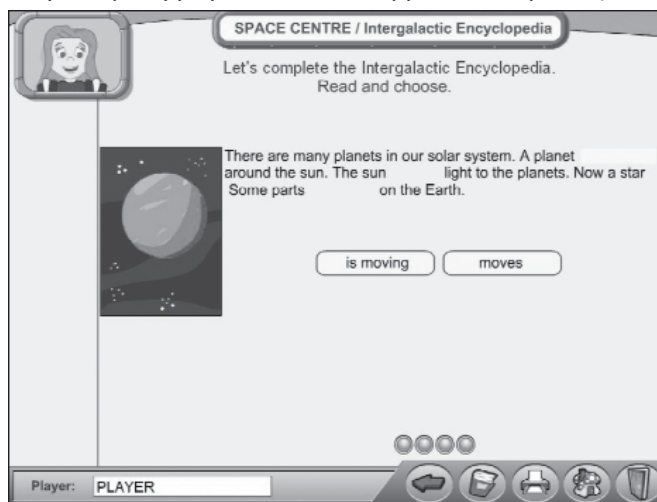
1st level

1. Simple Present - Present Continuous
2. Simple Present - Simple Future
3. Simple Present - Simple Past


2nd level

1. Simple Past - Past Continuous
2. Simple Present - Present Perfect
3. Present Perfect - Simple Past

Αφού επιλέξετε επίπεδο δυσκολίας, εμφανίζεται μια σελίδα της διαγαλαξιακής εγκυκλοπαίδειας με ένα κείμενο (Εικόνα 6).



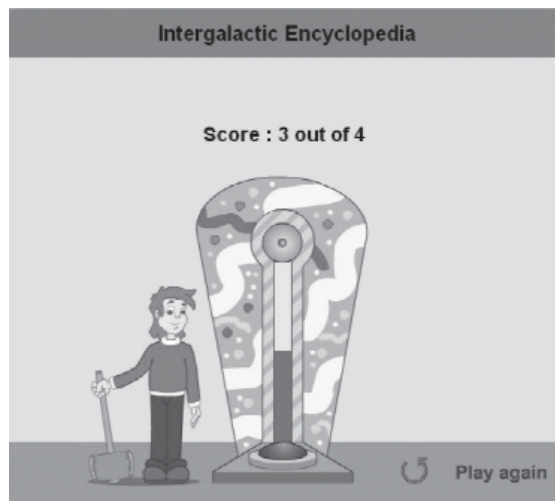
Εικόνα 6: Οθόνη παιχνιδιού Intergalactic Encyclopedia

Ορισμένα ρήματα από το κείμενο έχουν σβηστεί και στις θέσεις τους υπάρχουν κενά. Κάθε φορά τονίζεται με κίτρινο χρώμα ένα κενό και στο μέσο της οθόνης φαίνονται δύο ρήματα από τα οποία πρέπει να διαλέξετε αυτό που συμπληρώνει σωστά το κείμενο. Τα "φωτάκια" () στο κάτω μέρος της οθόνης, σας δείχνουν τις σωστές και τις λάθος απαντήσεις. Όταν ξεκινάει το παιχνίδι τα "φωτάκια" είναι γκρι και


είναι σε αριθμό ίσα με τον αριθμό των ερωτήσεων της άσκησης. Αν η απάντησή σας είναι σωστή το αντίστοιχο "φωτάκι" γίνεται πράσινο, ενώ αν η απάντησή σας είναι λάθος γίνεται κόκκινο. Όποτε θέλετε, μπορείτε να κάνετε κλικ στην Kate για να ξανακούσετε τη βοήθεια.

Αποτελέσματα

Στο τέλος των παραπάνω παιχνιδιών, εμφανίζεται η οθόνη με τα Αποτελέσματα (Εικόνα 7), η οποία περιέχει τον τίτλο της άσκησης και τον αριθμό των σωστών απαντήσεων που έχει δώσει ο παίκτης στη συγκεκριμένη άσκηση (δυνατότητα αυτοαξιολόγησης και αξιολόγησης). Επιπλέον αναπαρίσταται γραφικά η απόδοσή του.



Εικόνα 7: Αποτελέσματα παιχνιδιών

Από το κουμπί  **Play again** μπορείτε να ξαναπαίξετε το ίδιο παιχνίδι.

A.1.3.5 Fitness centre

Με κλικ στο κτίριο του διαστημικού γυμναστηρίου, μεταβαίνετε στον εσωτερικό του χώρο (Εικόνα 8).



Εικόνα 8: Οθόνη επιλογής παιχνιδιών στο γυμναστήριο (Fitness centre)

Στην οθόνη αυτή έχετε τις εξής επιλογές:



First aid

Βοηθήστε το παιδάκι που εμφανίζεται κάθε φορά να έχει τη σωστή διάγνωση και θεραπεία (Εικόνα 9).



Εικόνα 9: Οθόνη παιχνιδιού First aid

Ένα μηχάνημα κατεβαίνει μπροστά από το παιδί και δείχνει το σημείο του σώματός του στο οποίο νοσεί. Βρείτε το σύμπτωμα - πρόβλημα που φέρνει το παιδί στο γιατρό, κάνοντας κλικ σε μια από τις τρεις φράσεις που εμφανίζονται. Στη συνέχεια επιλέξτε το σωστό γιατρό και συμπληρώστε την οδηγία που του δίνει το ρομπότ-γιατρός με το should / shouldn't (προσοχή: να ληφθεί υπόψη ότι κάθε παραπάνω κενό στην πληκτρολόγηση θεωρείται λάθος). Τέλος, βοηθήστε το ρομπότ να επιλέξει το σωστό θεραπευτικό μέσο από τα τέσσερα αντικείμενα που εμφανίζονται μπροστά του. Κάθε φορά που θέλετε να ξανακούσετε τη βοήθεια κάντε κλικ στην Kate. Στο χώρο του ιατρείου υπάρχει ο χάρτης του ανθρώπινου σώματος, τον οποίο μπορείτε να συμβουλευτείτε κάνοντας κλικ πάνω του.



Treadmills

Εμφανίζονται τέσσερις διάδρομοι για τρέξιμο με τέσσερα παιδιά πάνω τους, στη σειρά (Εικόνα 10).



Εικόνα 10: Οθόνη παιχνιδιού Treadmills

1ο βήμα

Στον διάδρομο που πρόκειται να γίνει κάθε φορά η άσκηση, ανοίγει μια προέκταση με κουμπιά, πάνω στα οποία υπάρχουν επίθετα (π.χ. funny, lazy, boring, rude). Πάνω από κάθε παιδί, σε έναν ηλεκτρονικό πίνακα, γράφεται το όνομα, η εθνικότητά του και η περιγραφή που του αντιστοιχεί (π.χ. Kelly (American) - She likes sleeping). Στον διάδρομο υπάρχουν δύο λαμπάκια που στην αρχή είναι γκρι. Πατώντας το κουμπί με το σωστό επίθετο για την περιγραφή του συγκεκριμένου παιδιού, τα λαμπάκια γίνονται πράσινα, ενώ ταυτόχρονα ο συγκεκριμένος διάδρομος ενεργοποιείται και το παιδί αρχίζει να τρέχει. Αν η απάντηση είναι λάθος, ακούγεται ο ήχος του λάθους και ο διάδρομος τραντάζεται σαν να χάλασε με αποτέλεσμα το παιδί να χάνει την ισορροπία του και να πέφτει κάτω, ενώ ταυτόχρονα τα λαμπάκια γίνονται κόκκινα. Αφού ο μαθητής επιλέξει τη σωστή απάντηση, τότε το παιδί ξανασηκώνεται και αρχίζει να τρέχει στο διάδρομο, ενώ το λαμπάκι παραμένει κόκκινο. Κάθε φορά που θέλετε να ξανακούσετε τη βοήθεια κάντε κλικ στην Kate.

2ο βήμα

Για κάθε παιδί εμφανίζεται ένα πλαίσιο με μια πρόταση του τύπου:

Kelly is **lazy** but Pedro is

- A. clever
- B. energetic
- C. happy

Στο ίδιο πλαίσιο εμφανίζονται και τα δύο παιδιά για τα οποία γίνεται λόγος. Επιλέξτε το σωστό επίθετο, το οποίο είναι το αντίθετο αυτού που εμφανίζεται με κόκκινα γράμματα στην πρόταση.

Σημείωση: Και στα δύο βήματα, τα επίθετα έχουν χωριστεί σε δύο κατηγορίες, δηλαδή α) σε αυτά που αναφέρονται σε συναισθήματα ή ιδιότητες και β) σε αυτά που αναφέρονται σε εξωτερικά χαρακτηριστικά.

A.1.3.6 Space port

Με κλικ στο κτίριο του διαστημικού κέντρου μεταφορών, μεταβαίνετε στον εσωτερικό του χώρο (Εικόνα 11).



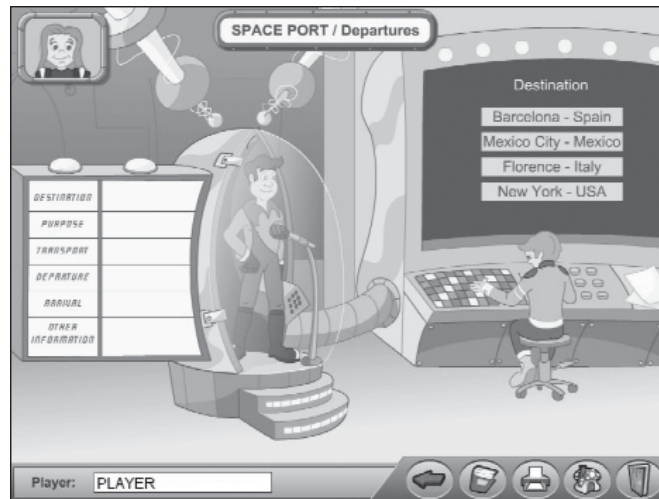
Εικόνα 11: Οθόνη επιλογής παιχνιδιών στο διαστημικό κέντρο μεταφορών (Space port)

Στην οθόνη αυτή έχετε τις εξής επιλογές:



Departures

Βοηθήστε τους ταξιδιώτες να φτάσουν στον προορισμό τους (Εικόνα 12).



Εικόνα 12: Οθόνη παιχνιδιού Departures

Το άτομο που πρόκειται να ταξιδέψει μπαίνει σε ένα διαφανές κουβούκλιο. Το κουβούκλιο αυτό θα μεταφέρει με διακτινισμό τον ταξιδιώτη σε ένα από τα πολλά κέντρα διακτινισμού στη γη, μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα. Από εκεί θα συνεχίσει το ταξίδι του στον τελικό προορισμό του με πλοίο, τρένο κτλ. Ο υπεύθυνος του διακτινισμού κάνει ερωτήσεις σχετικές με:

- τον προορισμό (Destination)
- τον σκοπό του ταξιδιού (Purpose)
- το μέσο μεταφοράς που θέλει να χρησιμοποιήσει ο ταξιδιώτης στη γη (Transport)
- την ώρα αναχώρησης και ενημερώνει για την ώρα άφιξης (Departure/Arrival)
- ο,τιδήποτε άλλο μπορεί να χρειάζεται ο ταξιδιώτης (Other information)

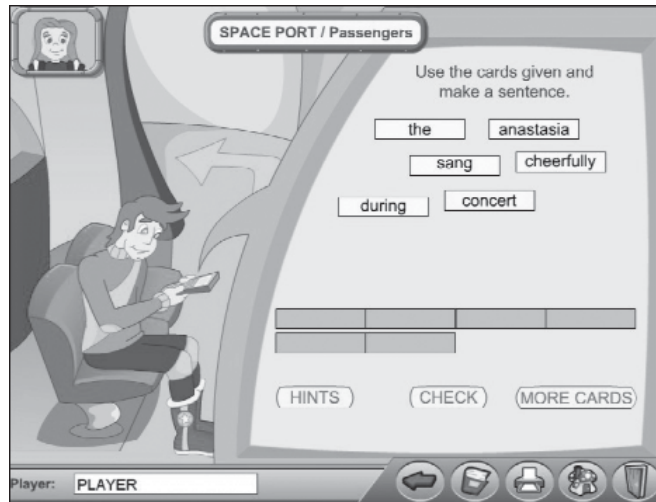
Σε μια οθόνη αφής που έχει μπροστά του ο ταξιδιωτικός πράκτορας, εμφανίζονται τέσσερα κουμπιά με τις αντίστοιχες φράσεις πάνω τους.

Πατήστε το σωστό κουμπί σύμφωνα με τον σύντομο διάλογο που έχει προηγηθεί ανάμεσα στον ταξιδιώτη και τον υπεύθυνο. Αν η απάντηση είναι σωστή, τα δεδομένα εμφανίζονται στο αντίστοιχο πεδίο, συμπληρωμένα. Όταν απαντήσετε και στην τελευταία ερώτηση σωστά, ο ταξιδιώτης διακτινίζεται και, σε μια οθόνη, εμφανίζεται στον τελικό προορισμό του.



Passengers

Φαίνεται ένας επιβάτης που κρατάει ένα palmtop και η οθόνη του σε μεγέθυνση (Εικόνα 13).



Εικόνα 13: Οθόνη παιχνιδιού *Passengers*

Στην οθόνη του palmtop δίνονται καρτέλες με λέξεις και κενά για σωστή συμπλήρωση των λέξεων ώστε να δημιουργείται μια ολοκληρωμένη πρόταση. Εδώ έχετε τις εξής επιλογές:

MORE CARDS : για εμφάνιση άλλων καρτών

HINTS : για εμφάνιση του αντίστοιχου γραμματικού κανόνα

CHECK : για τελικό έλεγχο της πρότασης που δημιουργήσατε.



Competition

Φαίνεται ένα άτομο μπροστά σε ένα περίπτερο όπου πάνω του διαφημίζεται ένας διαγωνισμός (Εικόνα 14).



Εικόνα 14: Οθόνη παιχνιδιού *Competition*

Δεξιά, σε μεγέθυνση φαίνεται η οθόνη του μηχανήματος όπου συμπληρώνονται τα στοιχεία του διαγωνισμού. Εδώ εμφανίζονται μία-μία τέσσερις προτάσεις με too και enough και μία ερώτηση που αναφέρεται στην κατανόηση της σημασίας των δύο εννοιών. Τα φωτάκια □□□□ στο κάτω μέρος της οθόνης, σας δείχνουν τις σωστές και τις λάθος απαντήσεις. Όταν απαντάτε σε όλες σωστά (με Yes or No) το άτομο πανηγυρίζει και εμφανίζεται η οθόνη αποτελεσμάτων. Αφού πατήσετε "Close", το μηχάνημα σας εμφανίζει δύο επιλογές: "Play again" και "Puzzle". Πατώντας "Puzzle" συνθέτετε μια εικόνα με τον προορισμό του ταξιδιού και κερδίζετε ένα εισιτήριο. Πατώντας "Play again" ξαναπαίζετε το ίδιο παιχνίδι.



Lost and found

Εμφανίζεται ο υπάλληλος με τρεις οθόνες μπροστά του, όπου παρουσιάζεται το περιεχόμενο αντίστοιχων βαλιτσών (Εικόνα 15).



Εικόνα 15: Οθόνη παιχνιδιού Lost and found

Κάθε βαλίτσα έχει τέσσερα αντικείμενα από τα οποία όλα είναι κοινά εκτός από ένα που είναι διαφορετικό. Ο ιδιοκτήτης αναφέρει τα πράγματα που περιείχε η βαλίτσα του. Εάν θέλετε, μπορείτε να ακούσετε ξανά αυτά που λέει, κάνοντας κλικ πάνω του. Στη συνέχεια, πρέπει να διαλέξετε το κουμπί ή την οθόνη που αντιστοιχεί στη σωστή βαλίτσα. Αν είναι σωστή η απάντηση, η βαλίτσα φαίνεται να βγαίνει από μια ράμπα. Στη σειρά περιμένουν 3 διαφορετικά άτομα για να πάρουν ο καθένας τη βαλίτσα του.

A.1.3.7 Space house

Με κλικ στο κτίριο του διαστημικού σπιτιού, μεταβαίνετε στον εσωτερικό του χώρο (Εικόνα 16).



Εικόνα 16: Οθόνη επιλογής παιχνιδιών στο διαστημικό σπίτι (Space house)

Στην οθόνη αυτή έχετε τις εξής επιλογές:



Family tree

Εμφανίζεται ένα οικογενειακό δέντρο με τα ηλεκτρονικά πορτρέτα των μελών του (Εικόνα 17).



Εικόνα 17: Οθόνη παιχνιδιού Family tree

Κάθε φορά μιλάει ένα άτομο της φωτογραφίας και λέει π.χ. Susan is my father's _____. Η φράση αυτή εμφανίζεται σε ένα πλαίσιο του μηχανισμού. Πρέπει να επιλέξετε την απάντηση ή να πληκτρολογήσετε τη σωστή λέξη, ανάλογα με τον τύπο της ερώτησης που εμφανίζεται (MC, T/F, Fill in the gap. Προσοχή: να ληφθεί υπόψη ότι κάθε παραπάνω κενό στην πληκτρολόγηση θεωρείται λάθος). Αφού δώσετε τη σωστή απάντηση, αυτή συμπληρώνεται στη φράση του συγκεκριμένου προσώπου και εκφωνείται από αυτό. Κάθε φορά μιλούν 5 πρόσωπα από το οικογενειακό δέντρο.



Geniousminder

Εμφανίζεται η οθόνη της συσκευής (Εικόνα 18).



Εικόνα 18: Οθόνη παιχνιδιού Geniusminder

Σε αυτήν παρουσιάζεται ένα κείμενο με κενά. Επιλέξτε μία κάρτα για κάθε κενό. Αν είναι σωστή, γίνεται δεκτή από το μηχάνημα και το κενό στην πρόταση συμπληρώνεται με την αντίστοιχη λέξη. Αν είναι λάθος, το μηχάνημα δεν δέχεται την κάρτα. Συνολικά θα εμφανιστούν δύο διαφορετικά κείμενα με δύο κενά το καθένα για συμπλήρωση, όπως δείχνουν και τα λαμπάκια στο κάτω μέρος της συσκευής.



Catrobot

Εμφανίζεται με τυχαία σειρά ένα δωμάτιο (study room, store room, bedroom, kitchen, sitting room/dining room, bathroom) (Εικόνα 19), το οποίο έχει δεχτεί "επίθεση" από διαστημικά ποντίκια.



Εικόνα 19: Οθόνη παιχνιδιού Catrobot (Κουζίνα)

Μέσα στο δωμάτιο φαίνονται 5 ποντίκια τα οποία βρίσκονται σε διαφορετικά σημεία. Η Kate λέει π.χ. The mouse is in the sink. Επιλέξτε το σωστό ποντίκι σύμφωνα με τη φράση της Kate. Εάν η απάντηση είναι σωστή, εμφανίζεται μία συσκευή γατορομπότ και το καταπίνει. Εάν η απάντηση είναι λάθος τότε ακούγεται ο ήχος του λάθους και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά.



Map

Εμφανίζεται η οθόνη του χάρτη (Εικόνα 20).



Εικόνα 20: Οθόνη παιχνιδιού Map

Στον χάρτη, στη θέση των κτιρίων υπάρχουν 5 κενά κουμπιά με ένα ?. Κάντε κλικ στο ερωτηματικό για να εκφωνήσει η Kate την περιγραφή του συγκεκριμένου χώρου (π.χ. If somebody steals your money you go there to report it). Πρέπει να επιλέξετε το κατάλληλο κτίριο (π.χ. Police station) από αυτά που βρίσκονται στη στήλη αριστερά, για τη συγκεκριμένη θέση με βάση την περιγραφή που έδωσε η Kate. Στο σωστό, το κτίριο συμπληρώνεται στο χάρτη, ενώ στο λάθος ακούγεται ο ήχος του λάθους και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Στο πρόγραμμα εμφανίζεται με τυχαία σειρά ένας από τους 6 χάρτες που συνολικά υπάρχουν για τη συγκεκριμένη άσκηση.

A.1.3.8 Shopping centre

Με κλικ στο κτίριο του εμπορικού κέντρου, μεταβαίνετε στον εσωτερικό του χώρο (Εικόνα 21).



Εικόνα 21: Οθόνη επιλογής παιχνιδιών στο εμπορικό κέντρο (Shopping centre)

Στην οθόνη αυτή έχετε τις εξής επιλογές:

Shop

Εμφανίζεται το εσωτερικό ενός διαστημικού καταστήματος (Εικόνα 22).



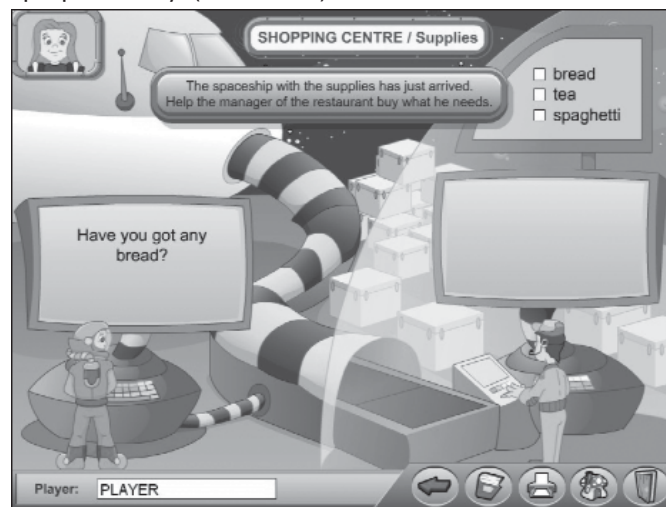
Εικόνα 22: Οθόνη παιχνιδιού Shop Αλλαγή εικόνας για το Replay

Στο κατάστημα, η πωλήτρια στέκεται μπροστά σε μια οθόνη. Ο πελάτης εμφανίζεται σε μια δεύτερη οθόνη. Γίνεται ένας διάλογος μεταξύ τους και στην οθόνη του καταστήματος εμφανίζεται το ρούχο (ή αξεσουάρ) που ζητάει ο πελάτης (ή αυτό που του δείχνει η πωλήτρια). Ο διάλογος γίνεται σε δύο μέρη. Στο τέλος του πρώτου μέρους καλείστε να απαντήσετε σε ερωτήσεις του τύπου MC - T/F - Fill in the gap (Προσοχή: να ληφθεί υπόψη ότι κάθε παραπάνω κενό στην πληκτρολόγηση θεωρείται λάθος). Μόλις απαντήσετε, συνεχίζεται ο διάλογος με το δεύτερο μέρος του. Στο τέλος του δεύτερου μέρους εμφανίζονται και πάλι ερωτήσεις του τύπου MC - T/F - Fill in the gap, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε για να ολοκληρωθεί η δοκιμασία.



Supplies

Εμφανίζεται το διαστημόπλοιο και ο οδηγός του που είναι έξω από ένα εστιατόριο και το εφοδιάζει με αυτά που ζητάει ο υπεύθυνος τροφοδοσίας. (Εικόνα 23).



Εικόνα 23: Οθόνη παιχνιδιού Supplies

Ο οδηγός του διαστημόπλοιου ρωτάει στην αρχή π.χ. "What do you need?". Στην οθόνη του υπεύθυνου τροφοδοσίας εμφανίζεται η πρόταση "Hmm, no. We need some _____ of bread to make sandwiches." και οι επιλογές slices - pieces - blocks. Καλείστε να επιλέξετε τη σωστή λέξη για να συμπληρωθεί σωστά η φράση και να συνεχιστεί ο μεταξύ τους διάλογος. Όταν η παραγγελία είναι η σωστή τότε βγαίνει από το διαστημόπλοιο ένα κουτί που περιέχει αυτά που ζήτησε ο υπεύθυνος τροφοδοσίας. Για να ολοκληρωθεί η άσκηση θα πρέπει να παραγγελθούν τα 3 προϊόντα που φαίνονται πάνω δεξιά στην οθόνη. Για κάθε σωστή απάντηση που δίνετε, σημειώνεται με ? ένα προϊόν.



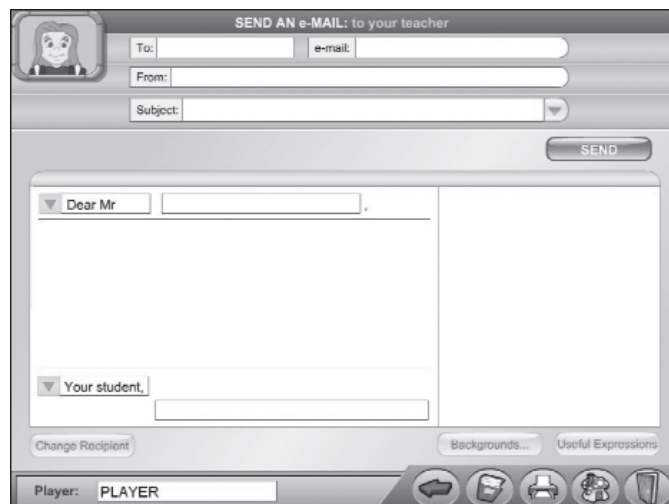
Send an e-mail NOW!

Εμφανίζεται το περιβάλλον ενός προγράμματος αποστολής e-mail. Επιλέξτε αρχικά το πρόσωπο στο οποίο θέλετε να στείλετε e-mail (Εικόνα 24).




Εικόνα 24: Οθόνη παιχνιδιού *Send an e-mail NOW!* (1ο βήμα)

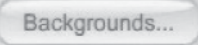
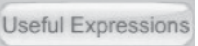


Έστω ότι επιλέγετε να στείλετε e-mail στο δάσκαλό σας (to your teacher). Θα εμφανιστεί το περιβάλλον της Εικόνας 25:



Εικόνα 25: Οθόνη παιχνιδιού *Send an e-mail NOW!* (2ο βήμα)

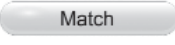
Στην οθόνη αυτή μπορείτε να συμπληρώσετε τα στοιχεία στο πάνω μέρος του προγράμματος (To:..., From:..., e-mail:.....) στα αντίστοιχα πεδία. Από την περιοχή **Subject** πατώντας το κουμπί εμφανίζονται 3 θέματα για να επιλέξετε και ένα επιπλέον κενό για να πληκτρολογήσετε το δικό σας θέμα. Αν επιλέξετε ένα από τα 3 πρώτα θέματα, εμφανίζεται μια εικόνα στο πλαίσιο που υπάρχει στα δεξιά. Γράψτε το e-mail συμπληρώνοντας το όνομα στο οποίο απευθύνεται, το κείμενο και το όνομά σας στα αντίστοιχα πεδία. Σε ορισμένα πρόσωπα το πεδίο **Dear...** και το πεδίο στο κλείσιμο του γράμματος έχει περισσότερες από μία επιλογές που μπορείτε καταρχήν να δείτε

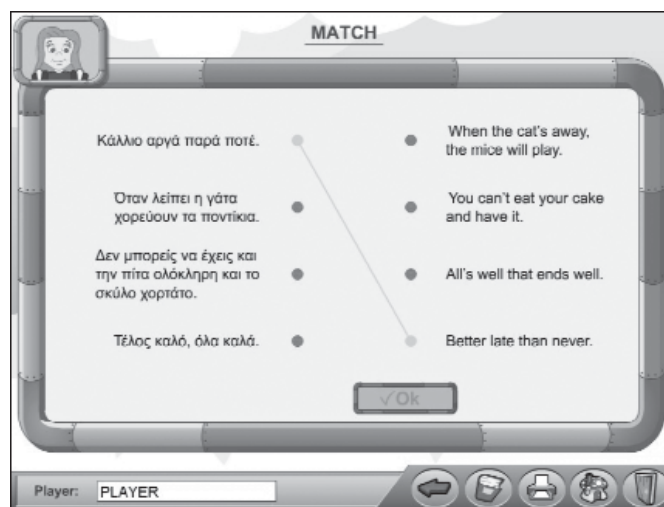
με τα αντίστοιχα βελάκια  και στη συνέχεια να διαλέξετε. Στην οθόνη αυτή έχετε επιπλέον τις εξής επιλογές με τη μορφή κουμπιών:

-  : για επιλογή ενός background για το τρέχον e-mail.
-  : για να συμβουλευτείτε κάποιες φράσεις (Opening και Closing expressions).
-  : για αλλαγή του προσώπου στο οποίο απευθύνεται το e-mail.
-  : για εικονική αποστολή του e-mail που ετοιμάσατε. Στη συνέχεια μπορείτε να επιλέξετε αν θα στείλετε ένα καινούργιο e-mail ή αν θα εγκαταλείψετε το πρόγραμμα αποστολής e-mail.

A.1.3.9 Fun Park (Cross-Curricular Activities /Extras)

Επιλέγοντας το κτίριο **Fun park**, ανοίγει το παράθυρο με τις πρόσθετες διαθεματικές δραστηριότητες. Από αυτό μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα τρία παρακάτω παιχνίδια:

-  **Match**
Κάντε την αντιστοιχία κάθε αγγλικής παροιμίας με την ελληνική, κάνοντας κλικ πρώτα στην πρώτη και στη συνέχεια στη δεύτερη.



Εικόνα 26: Οθόνη άσκησης αντιστοίχισης

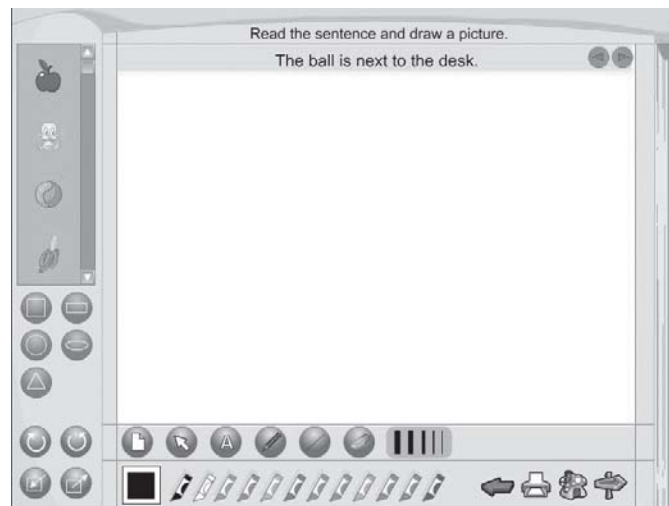
Match

Paint

Εμφανίζεται η οθόνη επιλογής για να διαλέξετε:

- Prepositions
- Proverbs - idioms

και στη συνέχεια η οθόνη ζωγραφικής (Εικόνα 27) με την αντίστοιχη οδηγία, ανάλογα με το αν επιλέξατε να ζωγραφίσετε μια πρόταση με προθέσεις ή μια παροιμία (έκφραση ή ιδιωματισμό). Η αξιολόγηση μπορεί να γίνει με εκτύπωση της ζωγραφιάς ή με έλεγχο της στην οθόνη από τον δάσκαλο.



Εικόνα 27: Οθόνη ζωγραφικής (prepositions)

Η οθόνη ζωγραφικής σας παρέχει τις παρακάτω δυνατότητες:

**Καθαρισμός**

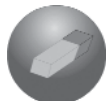
Άνοιγμα νέας οθόνης ζωγραφικής.

**Βελάκι**

Αλλαγή του δείκτη του ποντικιού σε βελάκι.

**Κείμενο**

Εισαγωγή κειμένου.

**Γόμα**

Σβήσιμο γραμμών, σχημάτων και προσχεδιασμένων εικόνων.

**Μολύβι**

Εργαλείο για να ζωγραφίζετε "ελεύθερα".

**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 και του πάχους της γόμας.

**Σχήματα**

Επιλογή έτοιμων σχημάτων για να τα χρησιμοποιήσετε στη σύνθεσή σας.

**Προσχεδιασμένες εικόνες**

Επιλογή προσχεδιασμένων εικόνων για να τις χρησιμοποιήσετε στη σύνθεσή σας.

**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.

**Προηγούμενη / Επόμενη φράση (Previous / Next)**

Εμφάνιση προηγούμενης / επόμενης φράσης.

**Επιστροφή**

Επιστροφή στην οθόνη επιλογής παιχνιδιών.

**Εκτύπωση**

Εκτύπωση των περιεχομένων της επιφάνειας ζωγραφικής.

**Αρχική οθόνη**

Επιστροφή στην αρχική οθόνη του προγράμματος.

**Έξοδος**

Έξοδος από το πρόγραμμα.

Word search**Word search**

Εμφανίζεται η οθόνη επιλογής κατηγορίας. Συγκεκριμένα, επιλέξτε μία από τις εξής κατηγορίες:

- Countries
- Animals
 - Mammals
 - Reptiles
 - Birds
- Arts

Στο παιχνίδι αυτό καλείστε να ανακαλύψετε τις λέξεις που ζητούνται σύμφωνα με τη ενότητα που επιλέξατε, ανάμεσα στα γράμματα του πίνακα (Εικόνα 28).

WORD SEARCH / Countries

Find the eight countries. Click on the first and the last letter of each name.

G	P	O	L	A	N	D	E	N	B
A	P	F	E	B	H	A	N	G	E
A	A	R	W	S	M	N	O	P	L
U	D	A	L	P	S	I	R	L	G
S	N	N	Q	A	D	S	W	I	I
T	K	C	T	I	W	E	A	E	U
R	H	E	K	N	Q	W	Y	I	M
I	Y	E	L	Q	T	O	W	V	O
A	G	R	E	E	C	E	I	J	K
E	O	Z	V	G	I	T	A	L	Y

Note: The words can be found horizontally or vertically.

Player:

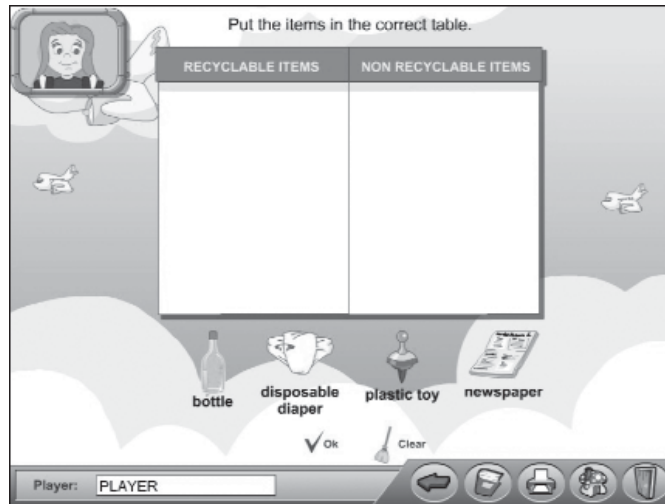
Εικόνα 28: Οθόνη παιχνιδιού Word search (countries)

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 χάρτη. Κάθε φορά που θέλετε να ξανακούσετε τη βοήθεια κάντε κλικ στην Kate.

Recycling

Recycling

Βάλτε τα αντικείμενα που εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης στον κατάλληλο πίνακα (Εικόνα 29) ανάλογα με το αν είναι ανακυκλώσιμα είδη ή όχι.



Εικόνα 29: Οθόνη παιχνιδιού Recycling

Όταν τελειώσετε πατήστε το ✓ Ok ή για να αρχίσετε από την αρχή επιλέξτε το Clear . Κάθε φορά που θέλετε να ξανακούσετε τη βοήθεια κάντε κλικ στην Kate.

A.1.3.10 Toy Store (Additional material)

Επιλέγοντας το κτίριο **Toy store**, εμφανίζεται η οθόνη με το πρόσθετο υλικό:

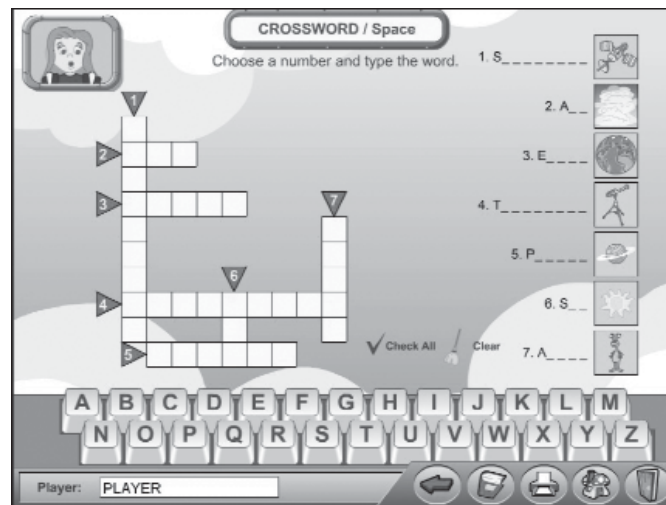
Crossword

Crossword


Επιλέγοντας **Crossword** εμφανίζεται η οθόνη επιλογής κατηγορίας. Συγκεκριμένα επιλέξτε μία από τις κατηγορίες:

- Space
- Sports
- Shapes

για να μεταβείτε στο αντίστοιχο παιχνίδι (Εικόνα 30).



Εικόνα 30 : Οθόνη παιχνιδιού Crossword (Space)

Παρατηρήστε το γράμμα από το οποίο αρχίζει κάθε λέξη και το σκίτσο δίπλα της. Μετά, κάντε κλικ στον αντίστοιχο αριθμό πάνω στο σταυρόλεξο και γράψτε στα αγγλικά το όνομα του αντικειμένου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είτε το πληκτρολόγιο που εμφανίζεται στην οθόνη, είτε το πληκτρολόγιο του υπολογιστή σας. Όταν τελειώσετε πατήστε το κουμπί "**Check all**". Για να ξεκινήσετε από την αρχή πατήστε το  **Clear**. Κάθε φορά που θέλετε να ξανακούσετε τη βοήθεια κάντε κλικ στην Kate. Μετά από τρεις λανθασμένες προσπάθειες το σταυρόλεξο συμπληρώνεται αυτόματα.

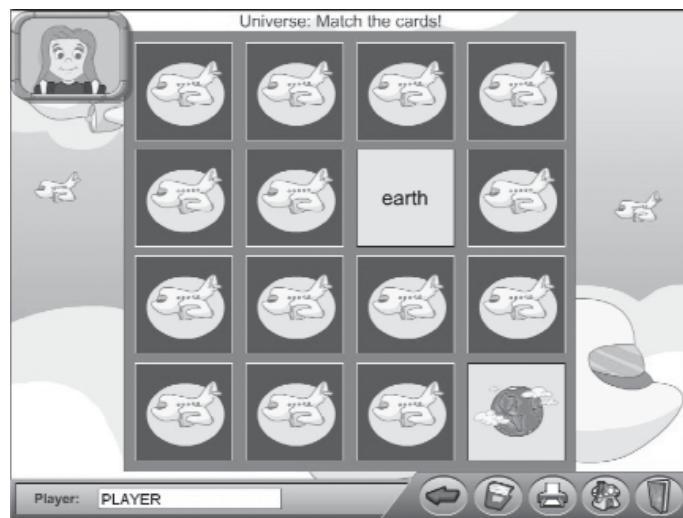
Memory

Memory

Επιλέγοντας **Memory** εμφανίζεται η οθόνη επιλογής κατηγορίας. Συγκεκριμένα επιλέξτε μία από τις κατηγορίες:

- Universe
- Sports
- Tools

για να μεταβείτε στο αντίστοιχο παιχνίδι (Εικόνα 31).



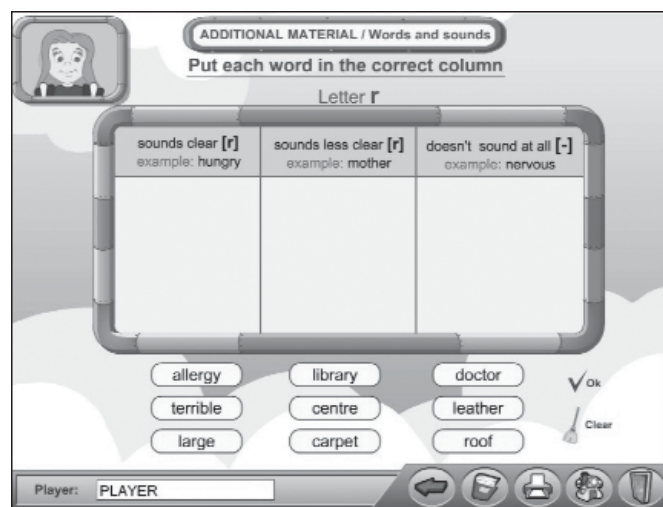
Εικόνα 31: Οθόνη παιχνιδιού Memory (Universe)

Στο παιχνίδι αυτό, σκοπός σας είναι να ταιριάξετε τις κάρτες.

Phonological

Words and Sounds

Σε αυτό το παιχνίδι καλείστε να βάλετε τις λέξεις στις σωστές στήλες. Δίνονται 3 στήλες με την ηχητική απόδοση του γράμματος "r" ή του γράμματος "s" ή της "past verb "-ed" pronunciation" και 9 λέξεις κάθε φορά (Εικόνα 32).



Εικόνα 32: Οθόνη παιχνιδιού Words and Sounds

Κάντε κλικ σε κάθε λέξη και αφήστε την με άλλο κλικ στη σωστή στήλη. Όταν τοποθετήσετε όλες τις λέξεις στον πίνακα, πατήστε ✓ Ok . Όσες είναι σωστές παραμένουν στον πίνακα ενώ όσες είναι λάθος καλείστε να τις τοποθετήσετε ξανά στις σωστές στήλες. Μετά την τρίτη λανθασμένη προσπάθεια ο πίνακας συμπληρώνεται αυτόματα.

A.1.3.11 Communication Centre (Projects)

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

Σχέδιο Εργασίας 1: Space adventures (Πλανητοπεριπέτειες)

Σχέδιο Εργασίας 2: Senses (Ο μαγικός κόσμος των αισθήσεων)

Σχέδιο Εργασίας 3: Machines (Ο από μηχανής θεός!)

Με κλικ σε ένα από τα παραπάνω σχέδια εργασίας, ανοίγει μια ιστοσελίδα (Εικόνα 33) που περιέχει τα στοιχεία του σχεδίου εργασίας (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 για τον μαθητή σχετικά με αποθήκευση / αντιγραφή κειμένου, εικόνων κλπ).

Αγγλικά ΣΤ' Δημοτικού
Σχέδιο Εργασίας 1: Πλανητοπεριπέτειες

Ηλικία: 11- 12 ετών

Μαθήματα που συνδέονται: Γλώσσα, Μαθηματικά, Ιστορία, Φυσική, Γεωγραφία, Αισθητική Αγωγή, Μουσική

Σκοπός: Το σχέδιο εργασίας έχει ως στόχους οι μαθητές:

- Να αναζητήσουν ποιήματα και λογοτεχνικά κείμενα σχετικά με τους πλανήτες
- Να αναζητήσουν μύθους και θρύλους για τους πλανήτες και το διάστημα
- Να διακρίνουν τον συμβολισμό των πλανητών και του διαστήματος στην τέχνη
- Να μάθουν για τη δημιουργία και τη "ζωή των πλανητών"
- Να γνωρίσουν τις προσπάθειες του ανθρώπου για την προσέγγισή τους
- Να εντοπίσουν και να παρατηρήσουν την απόδοση του διαστήματος και των πλανητών στην τέχνη.

Εννοιολογική ανάλυση θέματος

Δραστηριότητες

1. Το διάστημα στην ποίηση και τη λογοτεχνία
2. Μύθοι και ιστορίες σχετικές με τους πλανήτες και το διάστημα
3. Από τη Γη στο διάστημα
4. Πρωτοπόροι του διαστήματος
5. Τραγουδιόντας και ζωγραφίζοντας τους πλανήτες και το διάστημα

Υλικά - Εργαλεία

- Κειμενογράφος
- Πρόγραμμα ζωγραφικής
- Φύλλα εργασίας
- Εικόνες από περιοδικά, ψαλίδια, 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 εικόνων 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** >

Εικόνα 33: Οθόνη Σχεδίου Εργασίας (Πλανητοπεριπέτειες)

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 καθώς και σε έτοιμα φύλλα εργασίας για απευθείας τοποθέτηση κειμένου και εικόνων. 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 Οθόνη** μεταφέρεστε αυτόματα στην αρχική σελίδα του σχεδίου εργασίας.

A.1.3.12 Links (Σύνδεσμοι)

Με κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο, ανοίγει παράθυρο στην Αρχική οθόνη του λογισμικού στο οποίο περιλαμβάνονται ηλεκτρονικές διευθύνσεις (URL's) για πρόσβαση σε άλλους σχετικούς δικτυακούς τόπους (σχολικών μονάδων, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου / ΥΠΕΠΘ και αυτών που χρησιμοποιούνται από το πρόγραμμα). Με το κουμπί  μπορείτε να εκτυπώσετε τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις που φαίνονται την τρέχουσα στιγμή στην οθόνη σας.

A.1.3.13 Exit (Έξοδος)

Πατήστε το κουμπί **Exit** για να βγείτε από το πρόγραμμα.

A.2 Παιδαγωγικές οδηγίες αξιοποίησης του λογισμικού

Μέσα από τις δραστηριότητες του λογισμικού επιδιώκεται οι μαθητές:

- Να καλλιεργήσουν τον γραπτό και τον προφορικό λόγο ώστε να προσλαμβάνουν και να αξιοποιούν κάθε είδους πληροφορία, γνώση και άποψη.
- Να αναπτύξουν στρατηγικές επικοινωνίας και να χρησιμοποιούν κατάλληλες λεκτικές πράξεις σε κάθε περίπτωση επικοινωνίας (λήψη αποφάσεων και χρήση τεχνολογίας).
- Να αναπτύξουν γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες που θα τους επιτρέπουν να συλλέξουν, να ταξινομήν, να επεξεργάζονται και να μεταφέρουν πληροφορίες.
- Να εξοικειώνονται, να κατανοούν και να χρησιμοποιούν τα δομικά, μορφικά και λειτουργικά στοιχεία μια άλλης γλώσσας.
- Να γνωρίζουν και να κατανοούν διαφορετικές κοινωνικές συμπεριφορές με μέσον την ξένη γλώσσα.
- Να σέβονται και να αποδέχονται τη διαφορετικότητα του άλλου μέσα από την ευαισθητοποίηση στη γλωσσική και πολιτισμική πολυμορφία.
- Να κατακτούν όχι μια κατακερματισμένη γνώση, αλλά στάσεις ζωής και συμπεριφορών σε μια μεταβαλλόμενη, πολύγλωσση και πολυπολιτισμική κοινωνία.
- Να ασχοληθούν σφαιρικά με θέματα κοινωνικού περιεχομένου και να συνδυάσουν πληροφορίες από πολλά γνωστικά αντικείμενα, ώστε να καλλιεργηθεί ολόπλευρα η προσωπικότητά τους.
- Να αποκτήσουν γλωσσική παιδεία και επικοινωνιακή ικανότητα με την καλλιέργεια ενός συνόλου γνώσεων και δεξιοτήτων και με τη διάχυση της διαθεματικότητας μέσα στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το σύνολο του εκπαιδευτικού περιεχομένου (περιγραφή, διάλογοι, υλικό) και το περιεχόμενο από το Γλωσσάρι δίνεται σε ηλεκτρονική μορφή στο cd, στον υποκατάλογο: **d18\other\ekpaideftiko_periexomeno**, από όπου μπορεί και να εκτυπωθεί.

A.2.1 Το παιχνίδι

Το παιχνίδι του λογισμικού μπορεί να αξιοποιηθεί πλήρως για την εμπέδωση της γνώσης που οι μαθητές αποκτούν και για αυτοαξιολόγηση - αξιολόγηση των μαθητών. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως εφελκυστικό για έρευνα.

Μέσα από το περιβάλλον του παιχνιδιού ο μαθητής προσεγγίζει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο και ενισχύεται σημαντικά η βιωματική προσέγγιση της γνώσης εφόσον τα παιδί δεν είναι παθητικός δέκτης των πληροφοριών αλλά καλείται να συμμετάσχει αλληλεπιδρώντας με το περιβάλλον, και εμπεδώνοντας έτσι με τρόπο ευχάριστο και αποτελεσματικό τις γνώσεις που αποκτά. Ταυτόχρονα, μέσα από τα αποτελέσματα της αξιολόγησης, έχοντας την εικόνα για την απόδοσή του σε κάθε δραστηριότητα που εμπλέκεται, αποκτά το κίνητρο να καλύψει τις ελλείψεις του και να ξεπεράσει τις αδυναμίες του, ώστε να βελτιώσει την απόδοσή του.

Το περιβάλλον του παιχνιδιού δίνει την αίσθηση στο μαθητή ότι παίζει καθιστώντας με

τον τρόπο αυτό τη διαδικασία της μάθησης συναρπαστική. Επιπλέον, οι μαθητές αντλώντας ιδέες από το λογισμικό μπορούν στον πίνακα της τάξης να "στήσουν" τη δική τους πόλη του Μέλλοντος και να κρύψουν πίσω από τα εικονιστικά στοιχεία της χώρας τους δραστηριότητες που οι ίδιοι θα δημιουργήσουν.

Οι θεματικές ενότητες του λογισμικού λόγω του περιεχομένου τους συνδέονται άρρηκτα με πολλά άλλα μαθήματα πέραν της ξένης γλώσσας, όπως τη Μελέτη Περιβάλλοντος, τα Μαθηματικά, τη Γεωγραφία, την Κοινωνική και Πολιτική αγωγή και την Ανθρωπολογία. Επιπλέον η παρουσίαση του λογισμικού μέσα από την πόλη του Μέλλοντος φέρνει το μαθητή σε επαφή με θέματα τεχνολογίας, επιστήμης και πολιτισμού. Έτσι μέσα από το περιβάλλον και τις δραστηριότητες του λογισμικού δίνεται η δυνατότητα στο μαθητή, να καλλιεργήσει ένα ενιαίο σύνολο γνώσεων και δεξιοτήτων προσεγγίζοντας ολιστικά τη γνώση.

Το λογισμικό δεν είναι σειριακό. Αυτό σημαίνει ότι ο δάσκαλος μαζί με τους μαθητές μπορεί να επεξεργαστεί κάποια ενότητα με τη σειρά που ο ίδιος επιθυμεί, οργανώνοντας το μάθημά του, σύμφωνα με το Αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών και τις ανάγκες της τάξης του.

A.2.2 Οι Διαθεματικές Δραστηριότητες

Οι Διαθεματικές δραστηριότητες αποτελούν κάποιες πρόσθετες δραστηριότητες, πέραν αυτών που αναφέρονται στο Α.Π.Σ. Γενικά, η επιλογή τους στηρίχθηκε στο σχετικό υλικό που δόθηκε από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, αλλά και στις σύγχρονες αρχές παιδαγωγικής για τη διαθεματική προσέγγιση των θεμελιωδών εννοιών σε παιδιά ΣΤ΄ τάξης Δημοτικού. Οι δυσκολίες έγκεινται όχι μόνο στον εντοπισμό των εννοιών που οι μαθητές θα διδαχθούν και στο πώς αυτές θα διδαχθούν αλλά επίσης και στην επιλογή της καταλληλότερης μεθοδολογίας ούτως ώστε ο μαθητής να αισθάνεται πως ανακαλύπτει την κάθε έννοια. Ως καταλληλότερος τρόπος για να επιτευχθεί αυτό, κρίθηκε το παιχνίδι. Ο μαθητής κατά τη διάρκεια των δοκιμασιών προσεγγίζει κάθε διαθεματική έννοια μέσα από διαφορετικές οπτικές γωνίες αφού το κάθε επιμέρους παιχνίδι αντιστοιχεί σε διαφορετική επιστήμη. Τελικός στόχος είναι, στο τέλος του παιχνιδιού -χωρίς να γίνει αντιληπτό- ο μαθητής να έχει μια ολιστική αντίληψη της έννοιας που επεξεργάστηκε.

Οι δραστηριότητες που έχουν αναπτυχθεί για την ΣΤ΄ δημοτικού, προκύπτουν μέσα από την αναγκαιότητα διασύνδεσης των διαφόρων μαθημάτων της τάξης αυτής και τη στοχοθεσία τους. Ο μαθητής ενεργοποιώντας την άσκηση:

- **Match (Αντιστοίχιση)** επεξεργάζεται την έννοια «**σύστημα**» μέσα από το μάθημα της **Γλώσσας** και **Ερευνώ το φυσικό κόσμο** και πιο συγκεκριμένα με την αντιστοίχιση των ελληνικών και αγγλικών φράσεων που δίνονται.
- **Paint (Ζωγραφική)**, επεξεργάζεται την έννοια «**επικοινωνία**» μέσα από το μάθημα της **Γλώσσας** και των **Εικαστικών** και μέσα από τις παραδόσεις και τα ήθη και έθιμα μιας άλλης χώρας. Στην πρώτη περίπτωση, καλείται να αποδώσει με μια ζωγραφιά την πρόταση που περιλαμβάνει μια πρόθεση. Στη δεύτερη περίπτωση καλείται να ερμηνεύσει το νόημα της παροιμίας, να την αποδώσει εικαστικά και να εντοπίσει τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνεί ο καλλιτέχνης με το κοινό του, μέσα από τα σύμβολα.

- **Word search (Αναζήτηση της λέξης - κρυπτόλεξο)** επεξεργάζεται την έννοια «σύστημα» μέσα από το μάθημα της **Γεωγραφίας**, της **Μελέτης Περιβάλλοντος** και των **Εικαστικών** και πιο συγκεκριμένα με την κατηγοριοποίηση των ονομάτων κάποιων χωρών της Ευρώπης, των ονομάτων ζώων (θηλαστικών - πουλιών - ερπετών) και των ειδών της τέχνης, τις οποίες ψάχνει να ανακαλύψει μέσα στον πίνακα του κρυπτόλεξου.
- **Recycling (Ανακύκλωση)**, επεξεργάζεται την έννοια «ομοιότητα - διαφορά» μέσα από το μάθημα της **Μελέτης Περιβάλλοντος** και **Ερευνώ το φυσικό κόσμο**. Στα αντικείμενα που εμφανίζονται εντοπίζει τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ τους και τα κατατάσσει στην κατηγορία που ανήκουν, ανάλογα με το αν είναι ανακυκλώσιμα ή μη.

A.2.3 Τα Σχέδια Εργασίας

Τα σχέδια εργασίας που προτείνονται μέσα από το λογισμικό είναι εφαρμογές που σε μεγάλο βαθμό αξιοποιούν το διαδίκτυο για την αναζήτηση πληροφοριών και τις δυνατότητες που προσφέρουν τα προγράμματα του υπολογιστή (κειμενογράφος, δημιουργία εικόνας, αντιγραφή εικόνας κτλ.) προκειμένου ο μαθητής να αποθηκεύει στοιχεία, να συνθέτει και να παρουσιάζει τις εργασίες του. Είναι προφανές ότι τα παιδιά αυτής της ηλικίας μπορούν εύκολα να προχωρήσουν σε τέτοιου είδους διαδικασίες αν έχει προηγηθεί η εξοικείωση με τον υπολογιστή στις μικρότερες τάξεις.

Οι μαθητές, ακολουθώντας τα βήματα που τους προτείνονται μέσα από τα σχέδια εργασίας, μπορούν να επισκεφτούν δικτυακούς τόπους, να συλλέξουν πληροφορίες, να αποθηκεύσουν εικόνες, να γράψουν κείμενα και να χρησιμοποιήσουν τις εικόνες και τα κείμενα που θα αντλήσουν είτε στα προτεινόμενα φύλλα εργασίας, είτε με τον τρόπο που αυτοί θα αποφασίσουν, κάνοντας την δική τους σύνθεση. Τέλος, μπορούν να εκτυπώνουν τα αποτελέσματα της εργασίας τους. Σε κάθε περίπτωση, η βοήθεια του εκπαιδευτικού θα είναι καθοριστική. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να γνωρίζει πού θα οδηγήσει το μαθητή ώστε η αναζήτησή του να έχει αποτελέσματα και να μην απογοητευθεί. Ο ίδιος θα πρέπει να είναι γνώστης του διαδικτύου και των δυνατοτήτων του ώστε να εξασφαλίζει ήρεμη και χαρούμενη ατμόσφαιρα κατά τη διάρκεια της αναζήτησης πληροφοριών.

Η μεθοδολογία του σχεδίου εργασίας ακολουθεί συνοπτικά τα εξής στάδια:

- Επιλογή του θέματος από τους μαθητές
- Καθορισμός των στόχων του σχεδίου εργασίας
- Χωρισμός σε ομάδες και ανάληψη εργασιών από κάθε ομάδα
- Συλλογή στοιχείων / επιλογή των κατάλληλων στοιχείων
- Ταξινόμηση του υλικού και δημιουργία πρωτότυπου υλικού από τους μαθητές
- Παρουσίαση της εργασίας στους μαθητές και στη σχολική κοινότητα.

Θεωρώντας τα παραπάνω βήματα ως αναπόσπαστα κομμάτια της διαδικασίας, προτείνονται δραστηριότητες που οδηγούν τους μαθητές στην ανακάλυψη, συλλογή και ταξινόμηση της πληροφορίας.

Τα σχέδια εργασίας απευθύνονται στο δάσκαλο. Οι μαθητές μπορούν να εργαστούν ατομικά ή ομαδικά, μέσα στην τάξη ή στο σπίτι τους στα πλαίσια κάποιας εργασίας που τους έχει ανατεθεί, πάντα υπό την επίβλεψη και την καθοδήγηση του δασκάλου.

Στο λογισμικό αναπτύσσονται τρία σχέδια εργασίας:

ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1: Τάξη ΣΤ΄

Τίτλος: Space adventures (Πλανητοπεριπέτειες)
Ηλικία: 11- 12 ετών
Μαθήματα που συνδέονται: Γλώσσα, Μαθηματικά, Ιστορία, Φυσική, Γεωγραφία, Αισθητική Αγωγή, Μουσική
Εννοιολογική ανάλυση θέματος:



ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2: Τάξη ΣΤ΄

Τίτλος: Senses (Ο μαγικός κόσμος των αισθήσεων)
Ηλικία: 11- 12 ετών
Μαθήματα που συνδέονται: Γλώσσα, Ερευνώ το φυσικό κόσμο, Αισθητική Αγωγή
Εννοιολογική ανάλυση θέματος:



ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3: Τάξη ΣΤ΄**Τίτλος:**

Machines (Ο από μηχανής θεός!)

Ηλικία:

11- 12 ετών

Μαθήματα που συνδέονται:Γλώσσα, Ιστορία, Ερευνώ το φυσικό κόσμο,
Μαθηματικά**Εννοιολογική ανάλυση θέματος:**

A.3 Λογισμικό και Οργάνωση της τάξης

Παρακάτω παρουσιάζονται κάποια παραδείγματα και τρόποι χρήσης του λογισμικού ανάλογα με την οργάνωση της σχολικής τάξης.

α. Εργαστήρι Υπολογιστών

Οι μαθητές προκειμένου να επεξεργαστούν μία διδακτική ενότητα συγκεντρώνονται στο εργαστήριο των υπολογιστών. Εκεί κάθονται ανά δύο ή ανά τρεις μπροστά σε κάθε υπολογιστή, παίζουν με το παιχνίδι και εκπονούν τις ασκήσεις τους.

β. Γωνιά υπολογιστή

Οι μαθητές κάθονται στην τάξη σε ομάδες. Σε μία γωνιά της τάξης είναι ο υπολογιστής. Κάθε ομάδα πηγαίνει εκ περιτροπής να δουλέψει σε αυτόν.

γ. Με τη χρήση βιντεοπρωτόκορα

Οι μαθητές κάθονται στα θρανία τους μετωπικά ή σε ομάδες. Ο δάσκαλος προβάλλει την ενότητα του λογισμικού που αφορά στο μάθημα ή αναθέτει σε μια ομάδα μαθητών να χειριστεί τον υπολογιστή. Σχολιάζουν όλοι μαζί την ενότητα και κρατούν σημειώσεις. Και σε αυτή την περίπτωση υπάρχει διάδραση αφού οι μαθητές χρησιμοποιούν το ποντίκι προκειμένου να απαντήσουν και συμμετέχουν ζωηρά στο μάθημα.

Σενάριο Α	
Το σχολείο διαθέτει αίθουσα υπολογιστών.	
Τάξη	ΣΤ' Δημοτικού
Αριθμός μαθητών	30
Υπολογιστές	15 Η/Υ (2 μαθητές σε κάθε υπολογιστή) 10 Η/Υ (3 μαθητές σε κάθε υπολογιστή)
Διδακτική ενότητα	Shop (Shopping centre)
Στόχος	Οι μαθητές μαθαίνουν να περιγράφουν και να αγοράζουν πράγματα, μαθαίνουν λέξεις σχετικές με τα ψώνια, υλικά και μονάδες μέτρησης του χρήματος (ευρώ, αγγλική λίρα)
Διάρκεια	1 διδακτική ώρα (45')
Χώρος	Η αίθουσα των υπολογιστών

Οι μαθητές ανατρέχουν στην αντίστοιχη ενότητα του λογισμικού με τίτλο "Shop" από το χώρο του Shopping centre. Παρακολουθούν το διάλογο των παιδιών που κάθε φορά παρουσιάζονται και προσπαθούν να απαντήσουν σωστά στις ερωτήσεις που εμφανίζονται.

Σενάριο Β	
Το σχολείο διαθέτει έναν υπολογιστή	
Τάξη	ΣΤ΄ Δημοτικού
Αριθμός μαθητών	30
Υπολογιστές	1 Η/Υ για όλους τους μαθητές Απαραίτητο συμπληρωματικό υλικό ο βιντεοπρωτζέκτορας
Διδακτική ενότητα	Shop (Shopping centre)
Στόχος	Οι μαθητές μαθαίνουν να περιγράφουν και να αγοράζουν πράγματα, μαθαίνουν λέξεις σχετικές με τα ψώνια, υλικά και μονάδες μέτρησης του χρήματος (ευρώ, αγγλική λίρα)
Διάρκεια	1 διδακτική ώρα (45')
Χώρος	Η αίθουσα του υπολογιστή (συνήθως η βιβλιοθήκη του σχολείου) ή η σχολική τάξη

Οι μαθητές ανατρέχουν στην αντίστοιχη ενότητα του λογισμικού με τίτλο "Shop" από το χώρο του Shopping centre. Παρακολουθούν το διάλογο των παιδιών που κάθε φορά παρουσιάζονται. Η διαδικασία που θα ακολουθηθεί θα πρέπει να είναι ενεργητική, δηλαδή για να λυθεί η άσκηση θα πρέπει να δημιουργηθούν ομάδες και να εμπλακούν οι μαθητές οι οποίοι θα ορίσουν τη διαδικασία για τις δραστηριότητες.

A.4 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Andrew Guldman, "Building Rich Internet Applications with Macromedia Flash MX and ColdFusion MX", May 2002
- Baecker, R., & Small, I. (1990). Animation at the Interface. In B. Laurel (Ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design* (pp. 113-122). Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.
- Cooper, A. (1995). *UI Design About Face: The Essentials of user Interface Design*. Foster City, CA: IDG Books Worldwide
- Druin, A. (1999a). Cooperative Inquiry: Developing New Technologies for Children with Children. In *Proceedings of the Conference on Human factors in computing systems: the CHI is the limit (CHI '99)*, Pittsburgh, PA, USA (pp. 592-599). New York: ACM Press.
- Druin, A. (Ed.). (1999b). *The Design of Children's Technology*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, Inc.
- Druin, A. & Solomon, C. (1996). *Designing Multimedia Environments for Children*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Erickson, T.D. (1990). Working with Interface Metaphors. In B. Laurel (Ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design* (pp. 65-73). Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.,
- Furger, R. (1998). *Does Jane Compute? : Preserving Our Daughters' Place in the Cyber Revolution*. New York: Warner Books.
- Galitz, O.W. (1997). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and techniques*. New York: John Wiley & Sons
- Hanna, L., Ridsen, K., & Alexander, K. (1997). Guidelines for Usability Testing with Children. *Interactions Magazine*, issue September + October 1997, 9-14.
- Howlett, V. (1996). *Visual Interface Design for Windows*. New York: John Wiley & Sons.
- Kim, M.Y. (1995). Creative Multimedia for Children: Isis Story Builder. In *Companion Proceedings of the Conference on Human Factors and Computing (CHI '95)*, Denver, CO, USA (pp.37-38) New York: ACM Press.
- Mountford, S.J., & Gaver, W.W. (1990). Talking and Listening to Computers. In B. Laurel (Ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design* (pp. 113-122). Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.
- Nicol, A. (1990). Interfaces for Learning: What Do Good Teachers Know That We Don't?. In B. Laurel (Ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design* (pp. 113-122). Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.
- Nielsen J. (1994). *Usability Inspection Methods*. New York: John Wiley & Sons.
- Norman, D. (1990). Why Interfaces Don't Work. In B. Laurel (Ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design* (pp. 209-219). Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.
- Norman, D. & Draper, P. (1986). *User-centred Design: New perspective in Human Computer Interaction*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Shneiderman, B., (1998). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company.
- Temple University. (1999). Guidelines for the Design of Educational Software. [On-line]. Available: <http://www.temple.edu/dentistry/di/edswstd/title.htm>
- Tognazzini, B. (1996). *TOG on Interface*. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company.
- Weinschenk, S., Jamar, P., & Yeo, C.S. (1997). *GUI Design Essentials*. New York: John Wiley & Sons.
- Wood, E.L. (1998). *User Interface Design: Bridging the Gap from User Requirements to Design*. Boca Raton, FL: CRC Press
- Fray K., Η μέθοδος Project, Καστανιώτης
- Γαλάνη Λ. , Κατσαρός Γ., Κατσίκης Α., Τσουνάκος Θ., (2002). Γνωρίζω την Ελλάδα - Γεωγραφία Ε' Δημοτικού, Τετράδιο Εργασιών για το Δάσκαλο, ΟΕΔΒ
- Ματσαγγούρας, Η. (2002). Η Διαθεματικότητα στη Σχολική γνώση, εκδ. Γρηγόρης

A.5 Αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων

A.5.1 Γενικά προβλήματα υπολογιστή

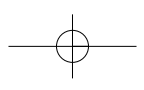
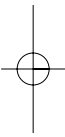
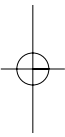
Για γενικά προβλήματα του υπολογιστή (π.χ. δεν αναγνωρίζει κάποια συσκευή απαραίτητη για το πρόγραμμα όπως το ποντίκι, ή υπάρχει πρόβλημα στην ευκρίνεια και στα χρώματα της οθόνης, "κρεμάει" συχνά, κλπ), συνιστούμε την επικοινωνία με την προμηθεύτρια εταιρεία του υπολογιστή σας, ειδικά αν το μηχάνημα σας είναι πολύ καινούργιο και εντός των ορίων εγγύησης. Το συγκεκριμένο λογισμικό βασίζεται στους οδηγούς συσκευών που είναι ήδη εγκατεστημένοι στον υπολογιστή σας, και δεν προκαλεί οποιαδήποτε μεταβολή ή επίδραση σε αυτούς.

A.5.2 Υπάρχουν προβλήματα με τον ήχο

Ελέγξτε αν τα ηχεία είναι σωστά συνδεδεμένα και ανοικτά, και σιγουρευτείτε ότι η ένταση του ήχου δεν είναι πολύ χαμηλή. Προσπαθήστε να παίξετε αρχεία τύπου **wav**, **mid**, **mp3**, και δοκιμάστε να ακούσετε ένα μουσικό CD στον υπολογιστή σας.

A.5.3 Δεν «διαβάζεται» το CD-ROM

Καταρχήν, δοκιμάστε το CD-ROM του προγράμματος σε έναν άλλον υπολογιστή. Έτσι θα διαπιστώσετε αν εξακολουθεί να υπάρχει το ίδιο πρόβλημα και στο δεύτερο μηχάνημα. 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.



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ (CD-ROM) ΑΓΓΛΙΚΑ ΣΤ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης

ΕΡΓΟ ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΟΥΜΕΝΟ 75% ΑΠΟ ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ ΚΑΙ 25% ΑΠΟ ΕΘΝΙΚΟΥΣ ΠΟΡΟΥΣ.