

ΕΣΤΙΑ

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΤΗ

**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ**

**Εκπαιδευτικό Λογισμικό για το μάθημα της Φιλοσοφίας
Γ' τάξη Ενιαίου Λυκείου**

ΕΣΤΙΑ

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΤΗ

**"Αναδιατύπωση και εκσυγχρονισμός των Προγραμμάτων Σπουδών
στον Τομέα των Κοινωνικών Επιστημών II
και Παραγωγή Διδακτικού Υλικού" του ΕΠΕΑΚ**

ΑΘΗΝΑ

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΟΜΑΔΑ - ΟΜΑΔΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Κ. Δ. Αποστολόπουλος, Αν. Καθηγητής Χαροκοπείου Παν/μίου

Σενάριο - Περιεχόμενο

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Κ. Δ. Αποστολόπουλος, Αν. Καθηγητής Χαροκοπείου Παν/μίου
Δ. Βελετζάς, Ιατρός
Α. Ματάλα, Επ. Καθηγήτρια Χαροκοπείου Παν/μίου
Κ. Παυλόπουλος, Λέκτορας
Γ. Συμιακάκης, Δρ. Πληροφορικής

ΟΜΑΔΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΕΟΛ

Σενάριο - Storyboard	Προγραμματισμός	Γραφικά	3D Animation	Υποστήριξη - B-TEST
Ανδρέας Μαχαίρας Σοφία Δάρτζαλη Ιωάννα Νικολαΐδου	Μαρία Κοτσαπέτρου Νικόλαος Βλάσσης Αλέξανδρος Σύρρος Γιάννης Γκότσης Ντίνα Ανδρέου	Σταμάτης Πιπής Σοφία Χαλκιαδάκη	Παναγιώτα Καρτσακάλη	Αλεξία Βλαχοπούλου Ζωή Δουκάκη

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΧΡΗΣΤΗ
- ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ (ΗΜΕΡΑ ΚΥΡΙΑΚΗ)

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΧΡΗΣΤΗ

Η εφαρμογή ξεκινά με εισαγωγικό video που πλοηγεί το χρήστη στην πόλη και εξηγεί σε γενικές γραμμές το σενάριο:

"Καλωσήρθες στην πόλη μας. Στην πόλη αυτή θα κατοικήσεις κι εσύ για μια εβδομάδα και μιας και είσαι νεοφερμένος, θα σε ξεναγήσουμε πρώτα στο εσωτερικό της και μετά στο σπίτι σου.

Η πόλη αυτή δεν είναι παρά μια μικρογραφία μιας πραγματικής πόλης. Εδώ θα βρεις, δηλαδή, Δημαρχείο, Τράπεζα, Ταχυδρομείο, Νοσοκομείο, Μουσείο, κινηματογράφο, καταστήματα, πλατεία αλλά φυσικά και σχολείο και στάδιο. Για να έχεις μια κάτοψη της πόλης μπορείς να πηγαίνεις στο κουμπί του χάρτη, όπου θα μπορείς να βλέπεις πού βρίσκεται το καθετί στην πόλη.

Να και το σπίτι σου!

Αυτό είναι το εσωτερικό του. Το καθιστικό, η κουζίνα, το σαλόνι και το δωμάτιό σου. Στην πόλη αυτή θα περάσεις μια εβδομάδα, η οποία κρύβει και διαφορετικές δραστηριότητες για την κάθε μέρα της. Πηγαίνοντας στο κουμπί των Επιλογών θα δεις να εμφανίζεται το Organiser, απ' όπου μπορείς να επιλέξεις την ημέρα που θέλεις και να ασχοληθείς με τις δραστηριότητές της. Τέτοιες δραστηριότητες είναι η τακτοποίηση του δωματίου σου, παραδείγματος χάριν, να πας για ψώνια στο σούπερ μάρκετ, να επισκεφθείς την Τράπεζα, να πας στον Οδοντίατρο καθώς και άλλες πολλές που θα τις συναντήσεις στη συνέχεια.

Καλωσόρισες, λοιπόν, και πάλι και ευχόμαστε η εβδομάδα αυτή στην καινούρια σου πόλη να είναι διασκεδαστική, διδακτική και ενδιαφέρουσα".



Τα εργαλεία του χρήστη είναι:

Η βοήθεια,
οι επιλογές,
το λεξικό,
η επιστροφή στο σπίτι
και η έξοδος (από το πρόγραμμα).

Τα εργαλεία υπάρχουν πάντοτε πάνω στην οθόνη και με πέρασμα του κέρσορα πάνω από το κάθε κουμπί αναγράφεται και η ονομασία του καθενά.



Επιλέγοντας το κουμπί «Βοήθεια» ο χρήστης θα διαβάσει πληροφορίες για το τι πρέπει να κάνει σε κάθε περίπτωση. Δεξιά φαίνεται το αρχείο βοήθειας για την Κυριακή βράδι με επιλογή της επίσκεψης στο Νοσοκομείο.

Κάθε κείμενο Βοήθειας που θα εμφανιστεί μπορεί να κλείσει αν ο χρήστης κάνει κλικ πάνω στο κείμενο αυτό.

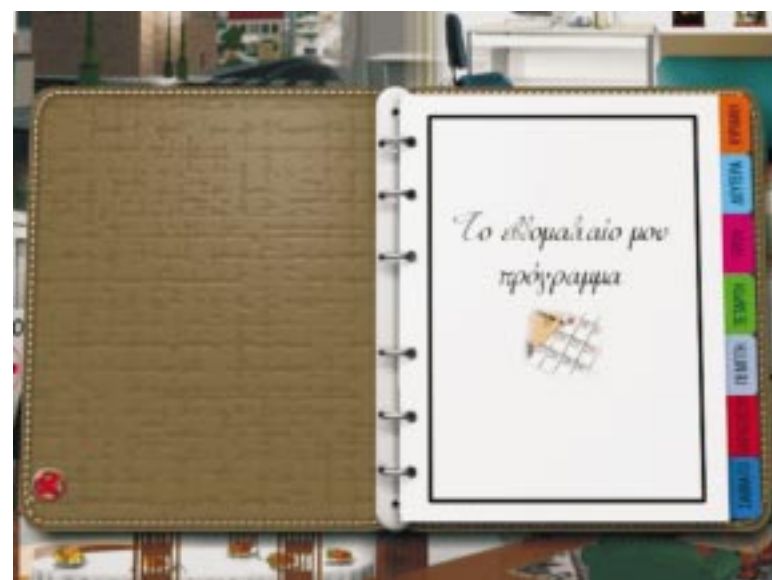


Επιλέγοντας το κουμπί «Επιλογές» ο χρήστης βλέπει ένα εβδομαδιαίο Organiser με τις ημέρες της εβδομάδας να φαίνονται στα δεξιά. Από κει μπορεί να επιλέξει την ημέρα της εβδομάδας που θέλει.

Τότε εμφανίζεται η συγκεκριμένη μέρα χωρισμένη σε τρεις χρονικές στιγμές, ΠΡΩΙ, ΜΕΣΗΜΕΡΙ και ΒΡΑΔΙ. Κάθε μία απ' αυτές εμφανίζει και τις δραστηριότητες που μπορεί να κάνει ο μαθητής τη συγκεκριμένη ημέρα. Στις δραστηριότητες οδηγείται ή απευθείας από τις αναγραφόμενες ή από τις χρονικές στιγμές της κάθε ημέρας.

Τα σημεία ΠΡΩΙ, ΜΕΣΗΜΕΡΙ και ΒΡΑΔΙ είναι ενεργά και αν τα πατήσει θα οδηγηθεί στην αντίστοιχη χρονική στιγμή της προεπιλεγμένης ημέρας για να πραγματοποιήσει τη δραστηριότητα που επιθυμεί.

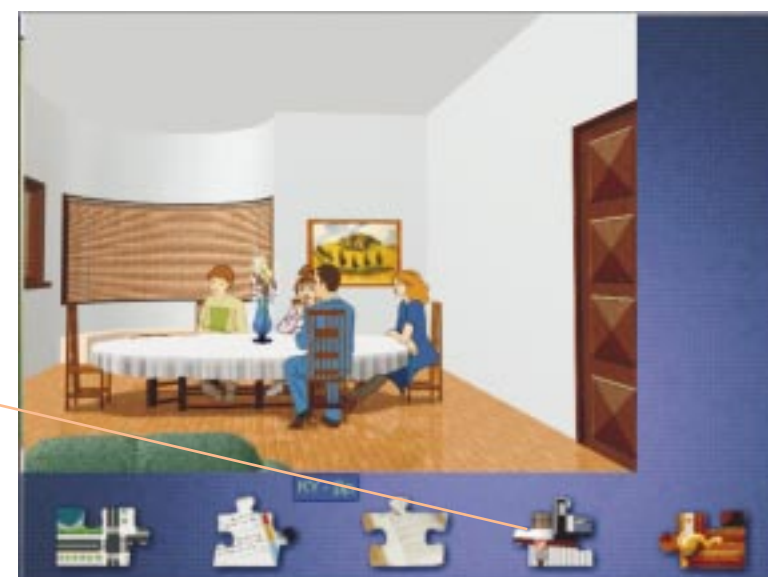
Το κόκκινο κουμπάκι αριστερά σε βγάζει από το πρόγραμμα.



Εάν ο χρήστης επιλέξει το «Λεξικό» θα μπορέσει να δει επεξηγημένους όρους που αφορούν την Οικιακή Οικονομία.



Το κουμπί «Επιστροφή στο σπίτι» αν πατηθεί (όταν ο χρήστης βρίσκεται σε κάποιο χώρο εκτός του σπιτιού του) επιστρέφει το χρήστη στο σπίτι.

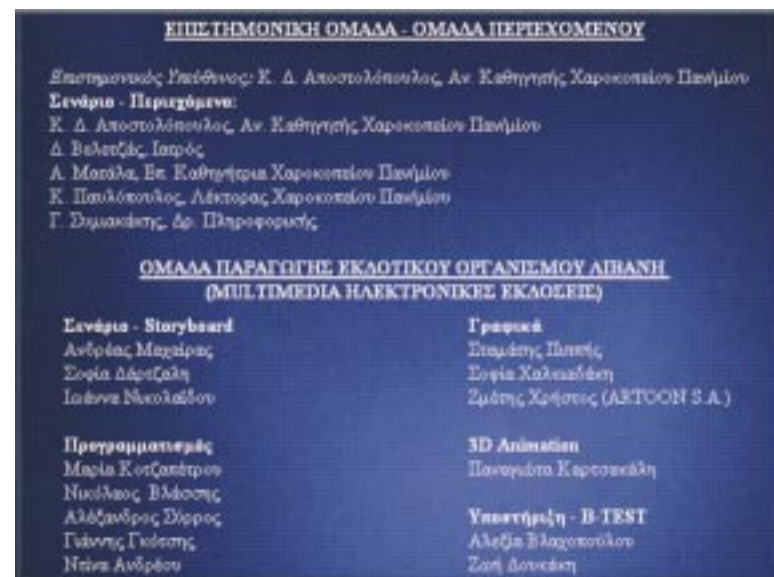


Εάν ο χρήστης επιλέξει το κουμπί «Έξοδος» οδηγείται στη δι-
πλανή οθόνη όπου ερωτάται αν πράγματι θέλει να φύγει από
την εφαρμογή. Αν επιλέξει ΟΧΙ, τότε επιστρέφει στην εφαρ-
μογή, στο σημείο που τον άφησε πριν πατήσει «Έξοδο».

(Ο χρήστης μπορεί να φύγει από το πρόγραμμα και με Esc).



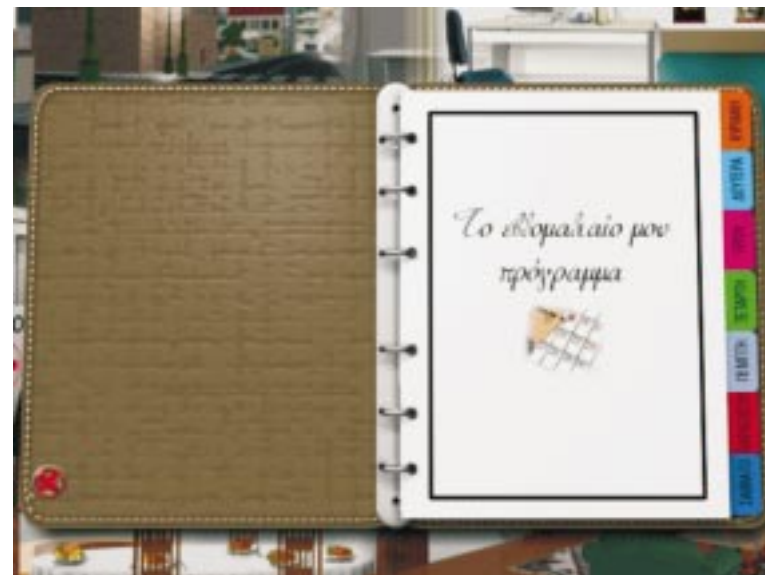
Αν επιλέξει ΝΑΙ, τότε οδηγείται στην οθόνη δεξιά, όπου εμ-
φανίζεται κατάλογος των συντελεστών.



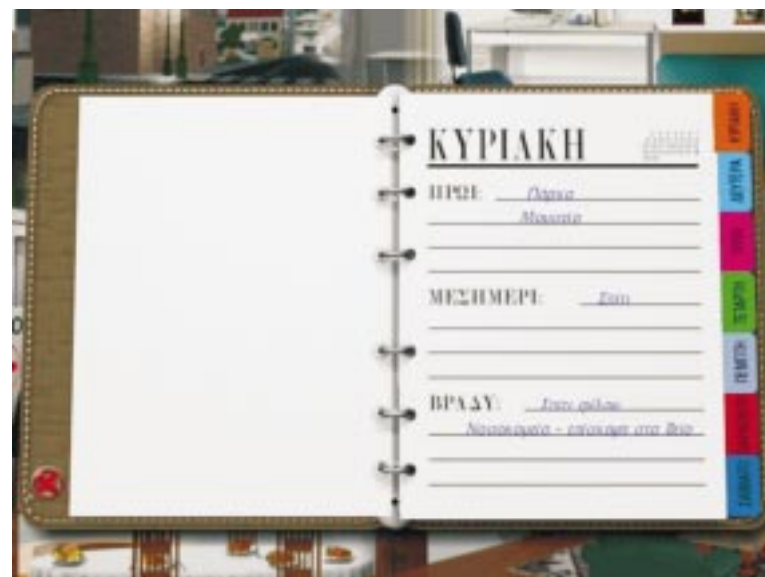
ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ
(ΗΜΕΡΑ ΚΥΡΙΑΚΗ)

Από το κουμπί των ΕΠΙΛΟΓΩΝ φθάνεις στο Organiser, απ' όπου μπορείς να επιλέξεις όποια ημέρα της εβδομάδας επιθυμείς, από τις ταμπελίτσες στα δεξιά.

Κάτω αριστερά στο Organiser υπάρχει και το κουμπάκι εξόδου, απ' όπου μπορείς να φύγεις από το πρόγραμμα.



Για την Κυριακή έχεις τις εξής επιλογές όπως φαίνονται και δίπλα.



Κυριακή πρωί

Εμφανίζεται η οθόνη με την οικογένεια στο πρωινό. Κάνοντας κλικ στη Μητέρα ανοίγει παράθυρο στο οποίο η Μητέρα πληροφορεί το Μαθητή για τις επιλογές που έχει:

«Μπορεί να πας στο **πάρκο αν θέλεις, περνώντας από την εκκλησία** ή να επισκεφθείς το **Μουσείο**».

Ο μαθητής κάνει μια επιλογή από τις παραπάνω και το παράθυρο κλείνει.

Ο κέρσορας γίνεται χεράκι πάνω στην πόρτα και ο Μαθητής μπορεί να κάνει κλικ και να φύγει με προορισμό την επιλογή του.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.**



Κυριακή πρωί 1

Αν ο μαθητής επιλέξει να πάει στο πάρκο θα περάσει πρώτα από την εκκλησία, όπου στο προαύλιο θα εμφανιστεί παραθυράκι με κείμενο σχετικό με την εκκλησία. Μόλις κλείσει το παράθυρο η πορεία του Μαθητή συνεχίζει προς το πάρκο.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.**



Η μετάβαση σταματά σε μια άποψη του πάρκου όπου διακρίνεται ένα παιδάκι να τρώει σοκολάτα σ' ένα παγκάκι, ένας κάδος απορριμάτων δίπλα από το παγκάκι και ένας ηλικιωμένος κύριος λίγο πιο αριστερά. Το παιδάκι σε λίγο φεύγει, αφήνοντας πάνω στο παγκάκι το χαρτί από τη σοκολάτα.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.**



Ο ηλικιωμένος κύριος κάνει την παρατήρηση «Γιατί να χαλάμε την ωραία εικόνα του πάρκου, πετώντας σκουπίδια, αφού μπορούμε να χρησιμοποιούμε τους κάδους απορριμμάτων;» Ο Μαθητής μπορεί να πάρει το χαρτί (Drag and drop) και να το ρίξει στον κάδο ή να προχωρήσει πιο μέσα στο πάρκο. Για να προχωρήσει πρέπει να τοποθετήσει τον κέρσορα μπροστά από το παγκάκι, όπου αυτόματα θα μετατραπεί σε χεράκι. (Αν δεν ρίξει το χαρτί στον κάδο και φύγει, τότε φτάνοντας στο επόμενο στατικό του πάρκου εμφανίζεται παράθυρο όπου γίνεται ανάλυση Περιβαλλοντικής Συνείδησης).

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.**



Αν ρίξει το χαρτί στο κάδο, τότε ο ηλικιωμένος κύριος χαμογελά. Στη συνέχεια εμφανίζεται παράθυρο όπου γίνεται ανά-
λυση Περιβαλλοντική Συνείδησης.

Ο Μαθητής μπορεί να συνεχίσει την πορεία του στο πάρκο.

Εργαλεία: Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.



Ο Μαθητής συνεχίζει την πορεία του στο πάρκο και φτάνει στη διπλανή οθόνη.

Εδώ μπορεί να κάνει κλικ πάνω σε διάφορα φυτά, μικροορ-
γανισμούς ή τη χελώνα.

Επιλέγοντας κάποιο από τα παραπάνω, ανοίγει μικρό παρά-
θυρο με πληροφορίες για τη συγκεκριμένη επιλογή.

Εργαλεία: Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.



Έτσι, αν επιλέξει τη χελώνα θα δει να εμφανίζεται παράθυρο με το κείμενο που παρουσιάζεται δίπλα.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό, Επιστροφή στο σπίτι και Έξοδος.**



Αν επιλέξει το βραχάκι με τους μικροοργανισμούς θα δει το παράθυράκι που παρουσιάζεται δίπλα.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό, Επιστροφή στο σπίτι και Έξοδος.**



Αν ο χρήστης επιλέξει να πάει στο Μουσείο τότε οδηγείται σταδιακά στη διπλανή οθόνη, με το εξωτερικό πλάνο ενός Μουσείου. Όταν θα κάνει «κλικ» στην πόρτα του Μουσείου θα δει να ξεδιπλώνεται ένας πάπυρος με διάφορες ηλεκτρονικές διευθύνσεις Μουσείων, απ' όπου μπορεί να επισκεφθεί όποιο θέλει.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό, Επιστροφή στο σπίτι και Έξοδος.**



Δεξιά φαίνεται η «επίσκεψη» στο Μουσείο Λαϊκής Τέχνης στη Αθήνα. Ανάλογα εμφανίζονται και τα υπόλοιπα Μουσεία.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό, Επιστροφή στο σπίτι και Έξοδος.**



Κυριακή μεσημέρι

Η οικογένεια στο τραπέζι. Αν ο Μαθητής κάνει «κλικ» στο πιάτο του θα δει να εμφανίζεται παραθυράκι που περιγράφει τι περιλαμβάνει το γεύμα του.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.**



Μόλις το κλείσει (πατώντας πάλι πάνω στο παραθυράκι) τότε εμφανίζεται άλλο παράθυρο που τον ρωτά αν θεωρεί σωστό αυτόν το συνδυασμό των τροφών. Ο Μαθητής επιλέγει ΝΑΙ ή ΟΧΙ και κατόπιν οδηγείται στην παρακάτω οθόνη.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.**



Διακρίνεται κοντινό πλάνο του πιάτου του με τα φαγητά που περιέχει. Στα δεξιά της οθόνης διαβάζουμε κείμενο για τις ομάδες των τροφίμων. Παρακάτω υπάρχει και μια λίστα με τις πέντε κατηγορίες των τροφίμων, οι οποίες είναι ενεργές και, αν επιλεγθούν, τότε από κάτω ανοίγει το σχετικό κείμενο για την κάθε ομάδα.

Εργαλεία: Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.



Τα τρόφιμα κατατάσσονται σε έξι μεγάλες ομάδες με βάση την περιεκτικότητά τους σε θρεπτικά συστατικά.

Ομάδα φρούτων και λαχανικών, Ομάδα λίπους, Ομάδα τσάι, Ομάδα δημητριακών, Ομάδα κρέατος και υποκατάστατων κρέατος.

Ομάδα κρέατος και υποκατάστατων κρέατος: Αυτή η ομάδα περιλαμβάνει κυρίως ζωικά προϊόντα αλλά και ορισμένα φυτικά που είναι πλούσια σε πρωτεΐνη. Έτσι, στην ομάδα αυτή ανήκουν το κόκκινο κρέας, τα πουλερικά, τα ψάρια, τα αυγά, αλλά και τα όσπρια, επειδή αποτελούν καλή πηγή πρωτεΐνης. Τα τρόφιμα της ομάδας αυτής, εκτός από πρωτεΐνη, αποτελούν και καλές πηγές βιταμινών της ομάδας Β, καθώς και σιδήρου και πολλών άλλων μετάλλων.

Σε κάθε γράμμα καλό είναι να συμπεριλαμβάνονται όσο το δυνατόν περισσότερες ομάδες τροφίμων.

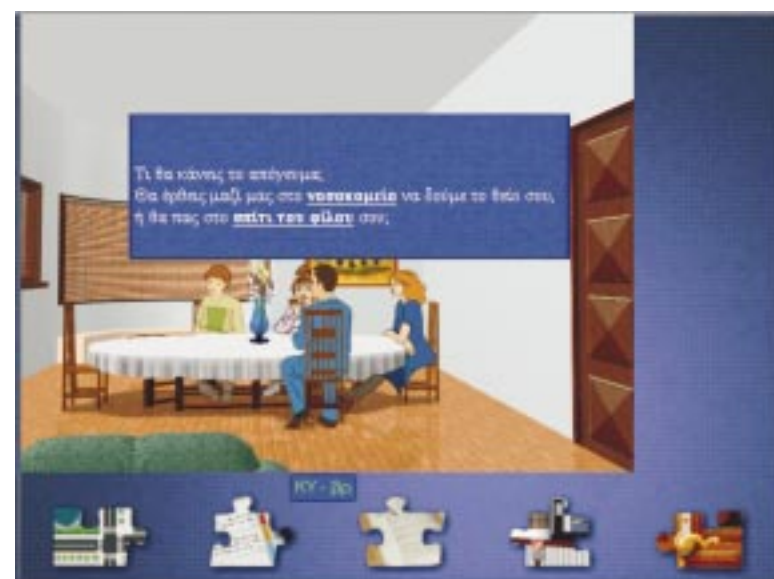
KY - μεση

Κυριακή βράδι

Η οικογένεια στο καθιστικό. Με «κλικ» στη μητέρα εμφανίζεται παραθυράκι που τον ρωτά τι θα κάνει το απόγευμα. Οι επιλογές είναι να πάει στο **νοσοκομείο** να δει το θείο του ή να πάει στο **σπίτι του φίλου του**.

Όπως και στην οθόνη του πρωινού, έτσι και τώρα ο Μαθητής θα πρέπει να επιλέξει ένα από τα δύο και να οδηγηθεί προς την πόρτα. Εκεί, ο κέρσορας μετατρέπεται σε χεράκι και το σύστημα, έχοντας καταχωρήσει την επιλογή του, τον οδηγεί στο αντίστοιχο μέρος.

Εργαλεία: Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.



Τι θα κάνεις το απόγευμα;
Θα έρθεις μαζί μας στο **νοσοκομείο** να δούμε το θείο σου,
ή θα πας στο **σπίτι του φίλου** σου;

KY - βρα

Κυριακή βράδι 1

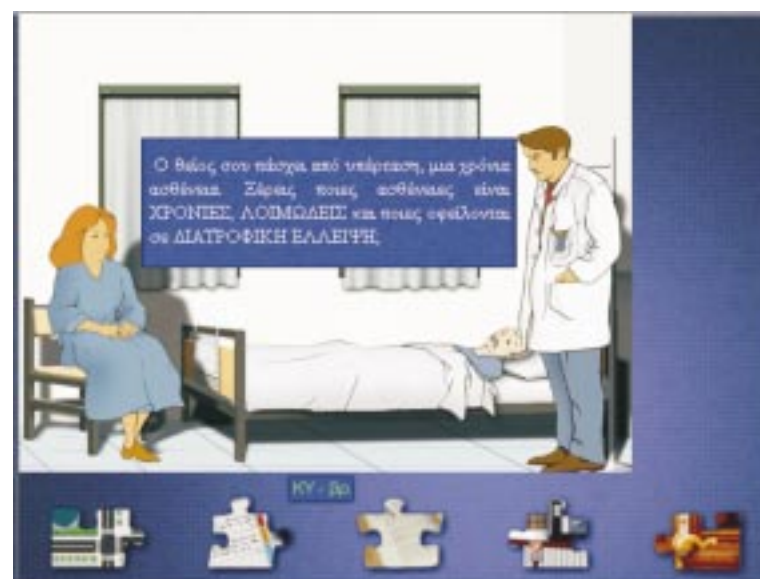
Εάν ο Μαθητής επιλέξει να πάει στο νοσοκομείο, οδηγείται μετά από σταδιακές μεταβάσεις σ' αυτή την οθόνη, όπου ενεργό σημείο είναι ο γιατρός.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.**



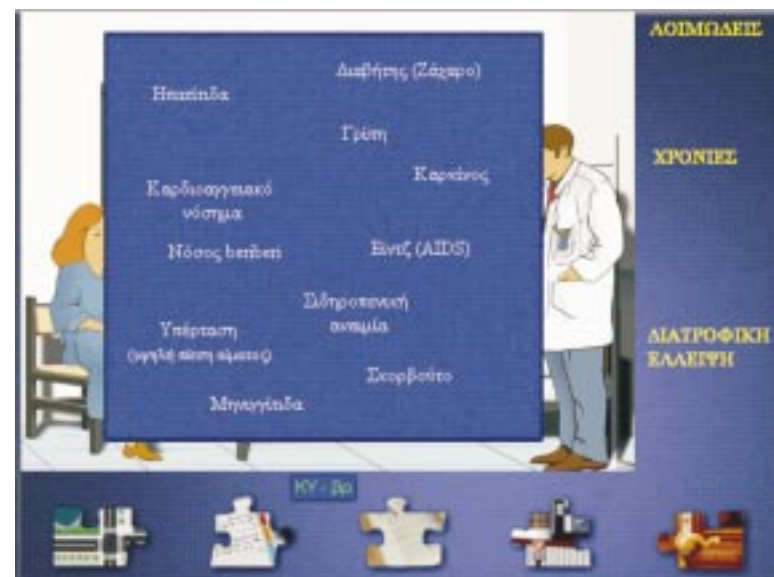
Κάνοντας «κλικ» πάνω του ανοίγει παραθυράκι με κείμενο που του ζητά να κατατάξει κάποιες ασθένειες σε λοιμώδεις, χρόνιες και οφειλόμενες σε διατροφική έλλειψη.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.**



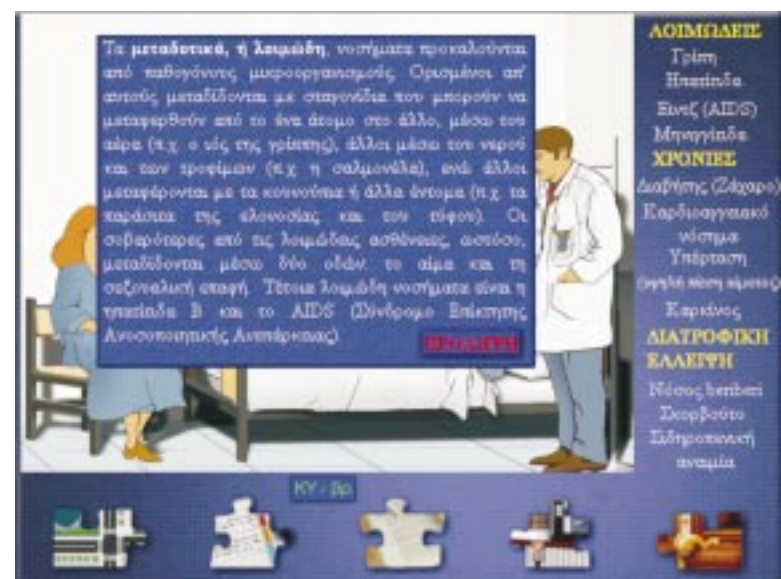
Εδώ, ο Μαθητής, με drag and drop μπορεί να πάρει από αριστερά τις ασθένειες και να τις κατατάξει στη λίστα στα δεξιά, ανάλογα με την κατηγορία στην οποία ανήκει η καθεμία. Σε περίπτωση που βάλει μια ασθένεια σε λάθος κατηγορία τότε εκείνη επιστρέφει πίσω στο πλαίσιο.

Εργαλεία: Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.



Μόλις τελειώσει την αντιστοίχιση ενεργοποιούνται οι κατηγορίες των ασθενειών και κάνοντας «κλικ» πάνω σε κάποια από τις τρεις θα δει να εμφανίζεται η διπλανή οθόνη, όπου ο Μαθητής θα βρει πληροφορίες για τη συγκεκριμένη κατηγορία ασθενειών που επέλεξε, καθώς και πληροφορίες για πρόληψη. (Κείμενο για την πρόληψη στην αντίστοιχη κατηγορία ασθενειών εμφανίζεται αν πατήσει το αντίστοιχο κουμπάκι μέσα στο ίδιο παράθυρο).

Εργαλεία: Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.



Κυριακή βράδι 2

Αν επιλέξει να πάει στο σπίτι του φίλου του τότε οδηγείται με σταδιακές μεταβάσεις στη διπλανή οθόνη, όπου στο παραθυράκι θα διαβάσει πως μπορεί να διαλέξει να κάνει κάτι από αυτά που του προτείνουν οι φίλοι του.

Κάνοντας «κλικ» στον κάθε φίλο εμφανίζεται παραθυράκι με αυτά που του προτείνει ο καθένας.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.**



Κάνοντας «κλικ» στον κάθε φίλο εμφανίζεται παραθυράκι με αυτά που του προτείνει ο καθένας.

Εργαλεία: **Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.**



Κάποιος από τους φίλους προτείνει στο Μαθητή να πει ένα ποτό. Ό,τι κι αν επιλέξει στην περίπτωση αυτή οδηγείται στη διπλανή οθόνη.

Εργαλεία: Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.

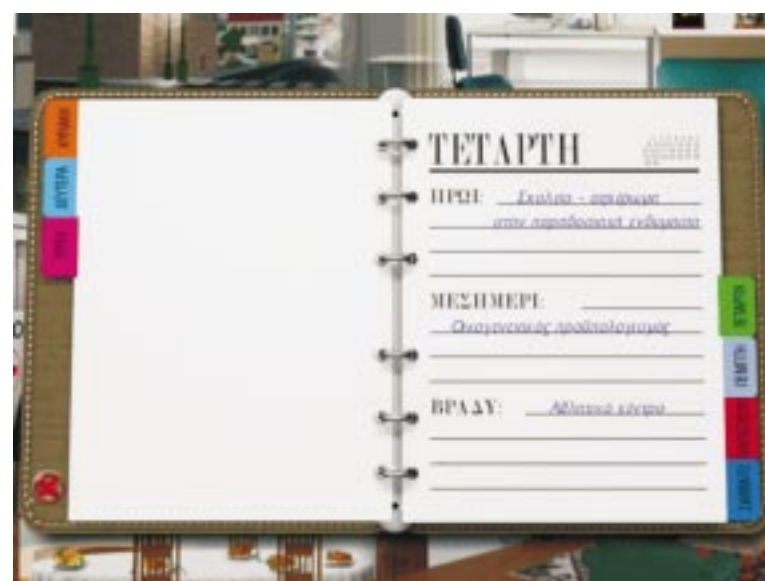
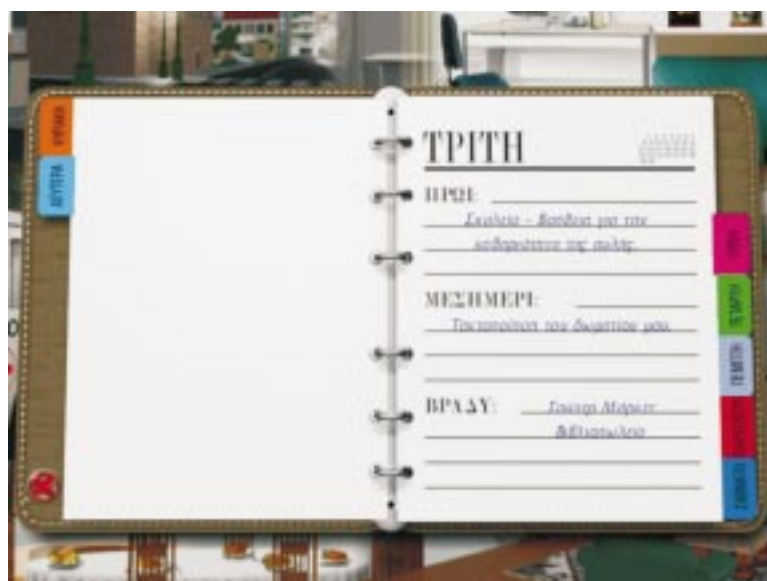
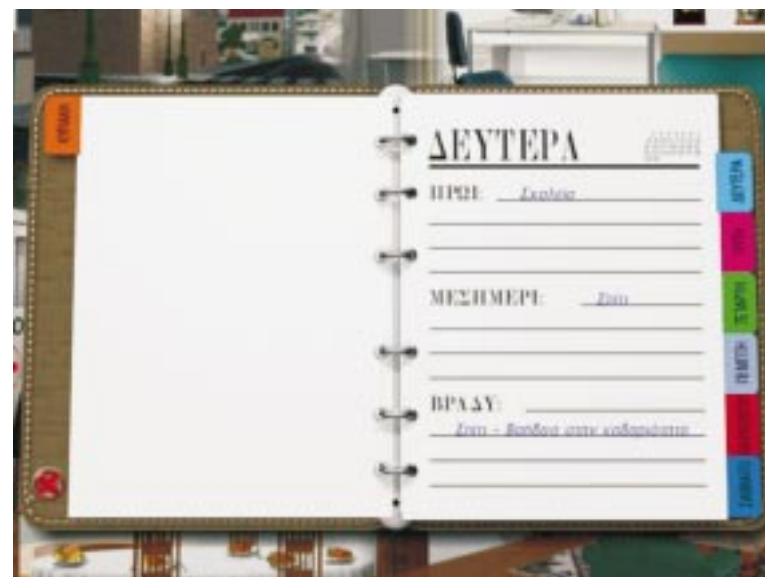


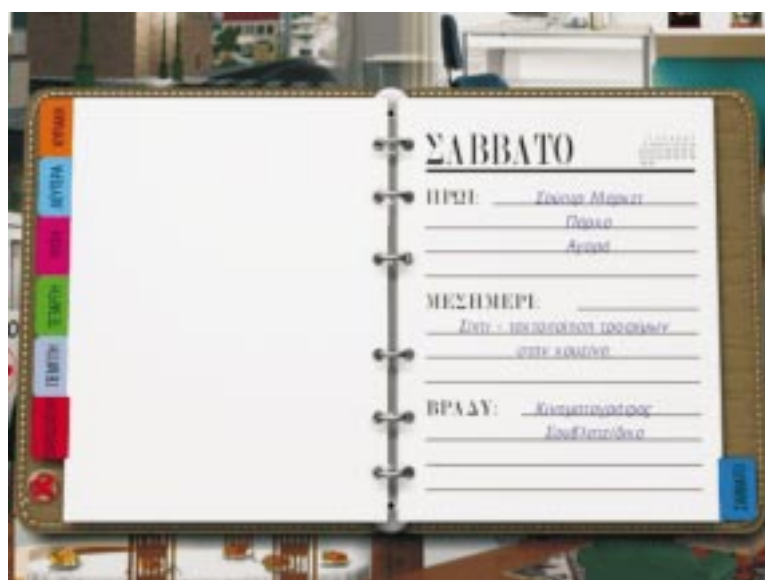
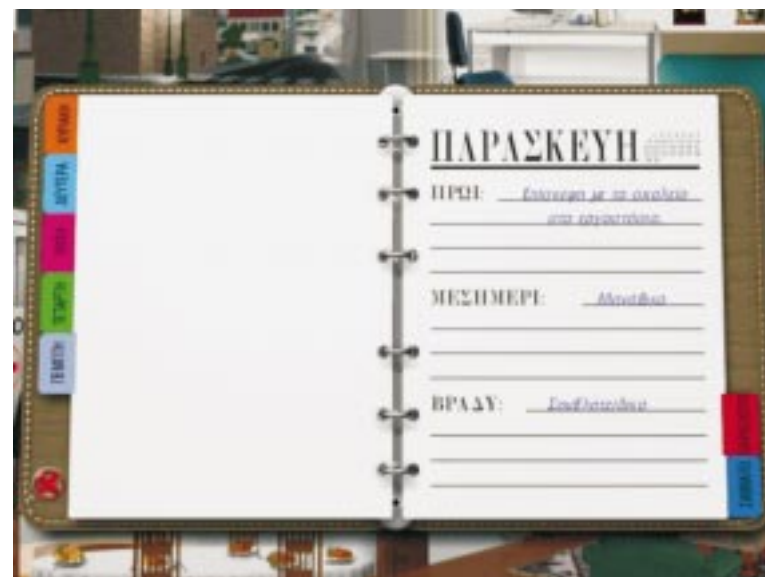
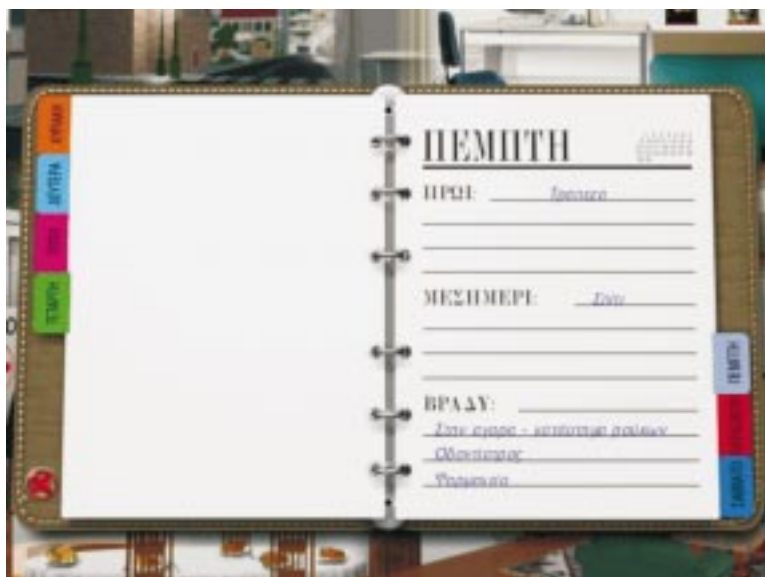
Η Οθόνη μικραίνει και ανεβαίνει πάνω αριστερά. Κάτω απ' αυτή εμφανίζεται το ίδιο πλαίσιο με την ερώτηση, ενώ δεξιά της οθόνης εμφανίζεται κείμενο που δίνει διάφορες πληροφορίες, επιπτώσεις θετικές και αρνητικές από την κατανάλωση του αλκοόλ. Αν επιλέξει ΕΠΙΠΛΕΟΝ, τότε ανοίγει επιπλέον κείμενο με κάποιες θετικές επιπτώσεις του αλκοόλ στους ενήλικες. Αν ο Μαθητής τοποθετήσει τον κέρσορα πάνω στην εικόνα με το δωμάτιο του φίλου στα αριστερά της οθόνης, ο κέρσορας μετατρέπεται σε μεγεθυντικό φακό και κάνοντας «κλικ» εκεί, η εικόνα επανέρχεται στο αρχικό της μέγεθος. Από κει ο μαθητής μπορεί να πλοηγηθεί όπως και στις υπόλοιπες οθόνες.

Εργαλεία: Βοήθεια, Επιλογές, Λεξικό και Έξοδος.



Αντίστοιχες δραστηριότητες θα συναντήσει και στις υπόλοι-
πες ημέρες της εβδομάδος:





Σε κάθε ημέρα αντιστοιχούν και κάποιες δραστηριότητες, τις οποίες ο Μαθητής μπορεί να πραγματοποιήσει με ανάλογο τρόπο όπως και της Κυριακής.