

## "ΚΛΕΙΣΘΕΝΗΣ"

### ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΩΝ

# ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ της ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ





ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

2<sup>ο</sup> Κ.Π.Σ. / Ε.Π.Ε.Α.Ε.Κ. / ΕΝΕΡΓΕΙΑ 1.1.α

ΕΡΓΟ : Αναδιατύπωση και εκσυγχρονισμός των προγραμμάτων σπουδών στον τομέα των Κοινωνικών Επιστημών Ι, με σύγχρονη παραγωγή διδακτικού υλικού

## "ΚΛΕΙΣΘΕΝΗΣ"

### ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΩΝ

(ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ)

ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ



ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ  
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ



ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

ΟΜΑΔΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ

ΤΡΙΤΟΒΑΘΜΙΑΣ ΚΑΙ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΣ : ΦΙΛΙΠΠΟΣ ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗΣ

ΑΘΗΝΑ 2000

## **Ομάδα Ανάπτυξης Εκπαιδευτικού Λογισμικού**

Νεοκλής Σαρρής

Καθηγητής, Τμήματος Κοινωνιολογίας, Παντείου Πανεπιστημίου

Τάσος Μικρόπουλος

Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικού Τμήματος Δ.Ε., Πανεπιστημίου Ιωαννίνων

Νίκος Αναστασάτος

Οικονομολόγος, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, M.Sc.

Παρασκευή Βλαχογιάννη

Φιλόλογος, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, M. Sc.

Παναγιώτης Γαλάνης

Προγραμματιστής πολυμέσων, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής

Φίλιππος Δεληγιάννης

Εκπαιδευτικός Πληροφορικής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, M.Sc.

Αλέξης Κόγιας

Εκπαιδευτικός Πληροφορικής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Παναγιώτης Κωστάκης

Εκπαιδευτικός Πληροφορικής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Μαρία Κωτούλα

Φιλόλογος, Δρ. Φιλοσοφίας, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Βασιλική Μαρκοπούλου

Φιλόλογος, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Σοφία Πρίντζου

Γραφίστρια

Χρήστος Ράμμος

Φιλόλογος, Δρ. Φιλοσοφίας, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Άννα Σαριδάκη

Εκπαιδευτικός Πληροφορικής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, M.Sc.

Άνθιμος Χαλκίδης

Εκπαιδευτικός Πληροφορικής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

## **Συντονιστής Ομάδας Ανάπτυξης**

Φίλιππος Δεληγιάννης

Εκπαιδευτικός Πληροφορικής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, M.Sc.



### **Πρωτοβάθμια Επιτροπή Αξιολόγησης Εκπαιδευτικού Λογισμικού**

Μιχαήλ Σπουρδαλάκης  
Αναπληρωτής Καθηγητής Πολιτικής Επιστήμης Πανεπιστημίου Αθηνών  
Αναστάσιος Λαδιάς  
Εκπαιδευτικός Πληροφορικής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης  
Στυλιανή Κορδονούρη  
Πολιτικός Επιστήμονας – Νομικός, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

### **Δευτεροβάθμια Επιτροπή Αξιολόγησης Εκπαιδευτικού Λογισμικού**

Νικόλαος Αλεξανδρής  
Καθηγητής Πανεπιστημίου Πειραιώς, Αντιπρόεδρος Παιδαγωγικού Ινστιτούτου  
Γεώργιος Παπαδόπουλος  
Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου  
Αριστοτέλης Ράπτης  
Καθηγητής Πανεπιστημίου Αθηνών  
Αγλαΐα Γαλανοπούλου  
Καθηγήτρια Γαλλικών, Αποσπασμένη στη Διεύθυνση Κοινοτικού Πλαισίου Στήριξης (ΥΠΕΠΘ)  
Νικήτας Καστής  
Διευθυντής Μελετών και Ανάπτυξης, Ίδρυμα Μελετών Λαμπράκη  
Ιωάννης Κυρτάτος  
Φυσικός, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης  
Γραμματέας: Ελπινίκη Τσικλείδη  
Φιλολόγος, αποσπασμένη στο Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

### **Επιτροπή Πιστοποίησης Εκπαιδευτικού Λογισμικού**

Νικόλαος Πετρόπουλος  
Σύμβουλος Κοινωνιολογίας Παιδαγωγικού Ινστιτούτου  
Αδάμ Αγγελής  
Πάρεδρος με θητεία του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου, στον Τομέα της Πληροφορικής  
Πάυλος Μάραντος  
Σύμβουλος Νομικών και Πολιτικών Επιστημών Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

### **Επιστημονικός Υπεύθυνος του τομέα των Κοινωνικών Επιστημών Ι**

Νικόλαος Πετρόπουλος  
Σύμβουλος Κοινωνιολογίας Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

### **Επιστημονικός Υπεύθυνος της Ενέργειας 1.1.α "Προγράμματα-Βιβλία"**

Θεόδωρος Γ. Εξαρχάκος  
Καθηγητής Πανεπιστημίου Αθηνών  
Πρόεδρος Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

"Κλεισθένης"

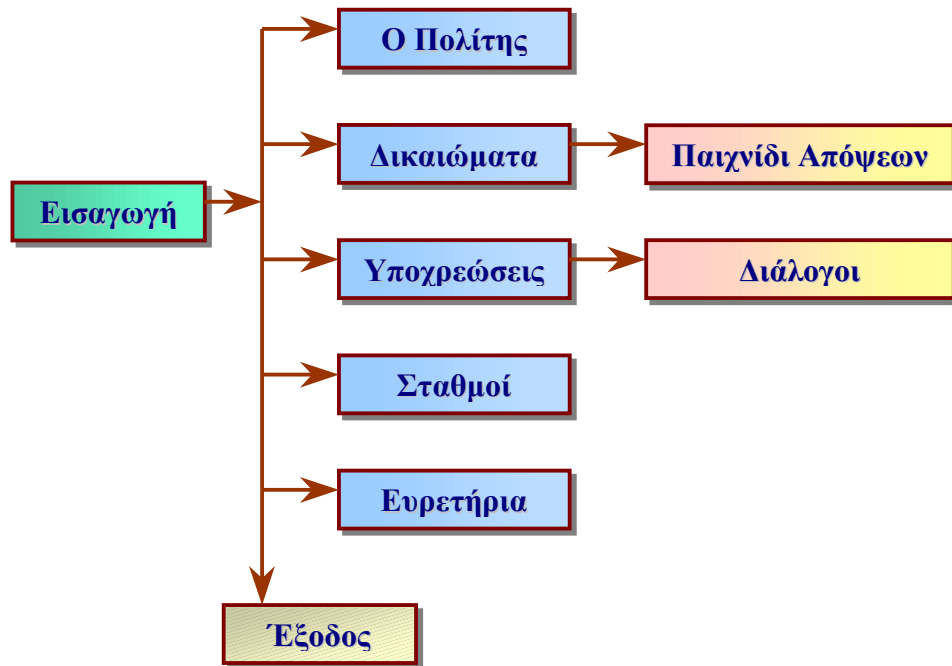
Οδηγίες Χρήσης της Εφαρμογής

## Περιεχόμενα

	σελίδα
Εισαγωγή . . . . .	2
Ο πολίτης . . . . .	4
Δικαιώματα . . . . .	5
Παραπομπές . . . . .	10
Ασκήσεις . . . . .	11
Εργασίες . . . . .	14
Υποχρεώσεις . . . . .	15
Παιχνίδι Απόψεων .	16
Διάλογοι . . . . .	22
Σταθμοί . . . . .	30
Ευρετήρια . . . . .	32
Έξοδος . . . . .	37

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εφαρμογή "Κλεισθένης" έχει ως αντικείμενο "τα Δικαιώματα και τις Υποχρεώσεις του Πολίτη". Οι ενότητες από τις οποίες αποτελείται και ο τρόπος οργάνωσής τους παρουσιάζεται στο παρακάτω σχήμα.



Οι πολύ σημαντικές επιλογές "Παιχνίδι Απόψεων" και "Διάλογοι" προσφέρονται μέσα από τις επιλογές "Δικαιώματα" και "Υποχρεώσεις" αντίστοιχα. Μέσα από αυτές τις επιλογές προσφέρονται ακόμη οι "Ασκήσεις", οι "Εργασίες" και οι "Διασυνδέσεις".

Εάν κατά την έναρξη της εφαρμογής, διαπιστωθεί ότι δεν υπάρχει στον υπολογιστή σας το λογισμικό QuickTime v.3, θα εμφανιστεί αντίστοιχο ενημερωτικό μήνυμα και θα σας δείξει τον τρόπο να το εγκαταστήσετε από τον υποκατάλογο του CD-ROM QT3 που βρίσκεται.

Όταν αρχίσει η εκτέλεση του προγράμματος παρουσιάζεται το Εισαγωγικό τμήμα της εφαρμογής. Η εισαγωγική διαδικασία μπορεί να σταματήσει και να υπερπηδηθεί, πατώντας απλά το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού.



Μετά το εισαγωγικό τμήμα, εμφανίζεται η οθόνη με το Βασικό Μενού των επιλογών στο πάνω τμήμα της. Το βασικό μενού των επιλογών, παραμένει προσιτό στο χρήστη, κατά το μέγιστο της εφαρμογής ώστε να είναι άμεση η δυνατότητα μετακίνησης σε κάποιο άλλο σημείο της εφαρμογής ή στην έξοδο από αυτή.



Στην παραπάνω εικόνα φαίνεται το Βασικό Μενού Επιλογών της εφαρμογής.

## Ο ΠΟΛΙΤΗΣ



Με την επιλογή "Ο Πολίτης", επιχειρούμε να δώσουμε μια πρώτη εισαγωγή στο θέμα των Δικαιωμάτων και των Υποχρεώσεων.

Η προσέγγιση γίνεται μέσα από ένα ηλεκτρονικό κόμικ.

Αριστερά φαίνονται τρία στιγμιότυπα από την ιστορία αυτή.

Η εικόνα καταλαμβάνει ολόκληρη την οθόνη, ενώ παράλληλα υπάρχει η σχετική αφήγηση.

Παράλληλα το κείμενο της αφήγησης συνοδεύει την εικόνα στο πάνω τμήμα της, όπως φαίνεται στις δύο πρώτες εικόνες.

Ανά πάσα στιγμή, ο χρήστης μπορεί να διακόψει την ροή της ιστορίας, πατώντας την ένδειξη στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης.



Ένδειξη για τη διακοπή της ιστορίας

Ένδειξη για προσωρινή παύση της ιστορίας

Αν πατηθεί το πλήκτρο για προσωρινή παύση της ιστορίας, τότε η ροή της διακόπτεται μόλις ολοκληρωθεί η εκφώνηση της τρέχουσας φράσης. Για να συνεχιστεί η ροή της ιστορίας πρέπει να πατηθεί ξανά το ίδιο πλήκτρο (στο οποίο έχει αλλάξει η ένδειξη λειτουργίας του)



ΠΑΥΣΗ



ΑΝΑΙΡΕΣΗ ΠΑΥΣΗΣ

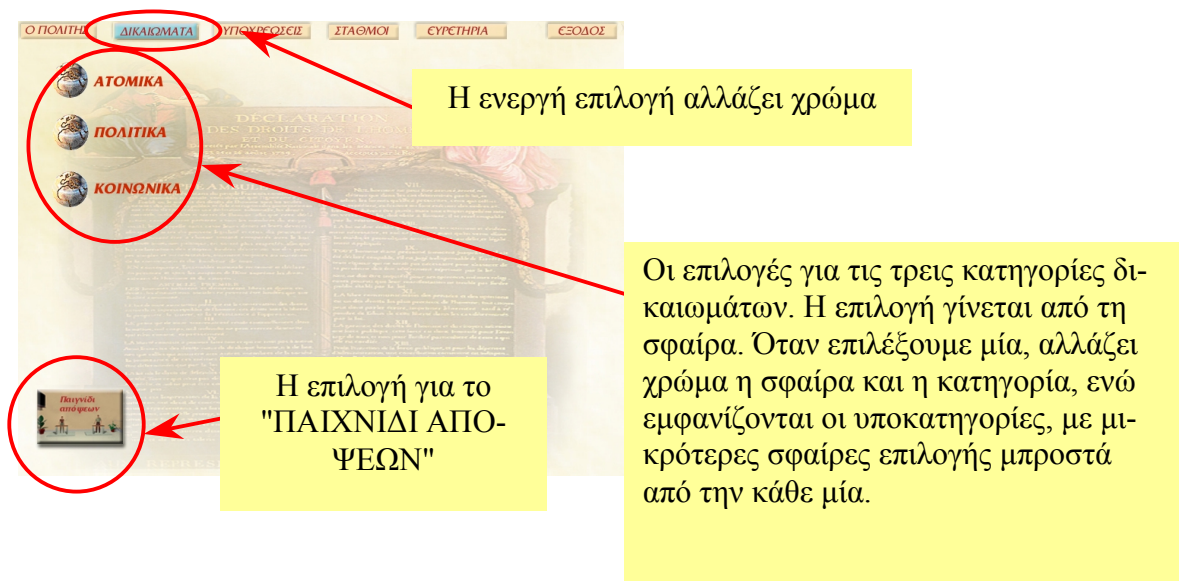
## ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ

Η οργάνωση του περιεχομένου των "Δικαιωμάτων" είναι αυτή που εμφανίζεται στο παρακάτω σχήμα. Ακολουθεί τις τρεις μεγάλες ενότητες Ατομικών - Πολιτικών - Κοινωνικών δικαιωμάτων. Σύμφωνα με αυτή την οργάνωση μπορεί ο χρήστης να προσεγγίσει την ενημέρωση για κάποιο επιμέρους δικαίωμα που τον ενδιαφέρει.

Από αυτό το σημείο της εφαρμογής μπορεί ο χρήστης να κατευθυνθεί στο "Παιχνίδι Απόψεων", το οποίο περιγράφεται χωριστά σε άλλη ενότητα των οδηγιών χρήσης.

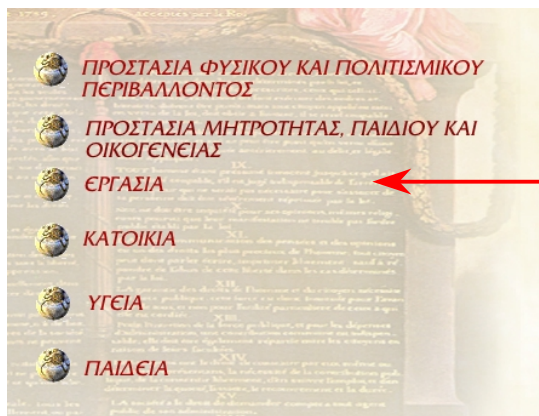
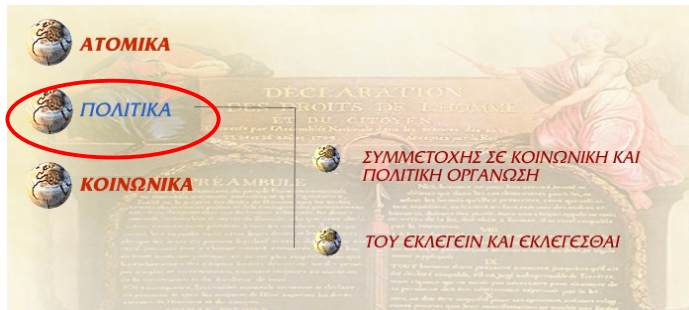


Όταν επιλέξουμε τα "Δικαιώματα" από το Βασικό μενού επιλογών της εφαρμογής, βλέπουμε την παρακάτω εικόνα.





Στην παρακάτω εικόνα φαίνονται οι κατηγορίες των πολιτικών δικαιωμάτων. Η πρώτη επιλογή έχει άλλο χρώμα και οι υπο-επιλογές εμφανίζονται με μικρότερο μέγεθος

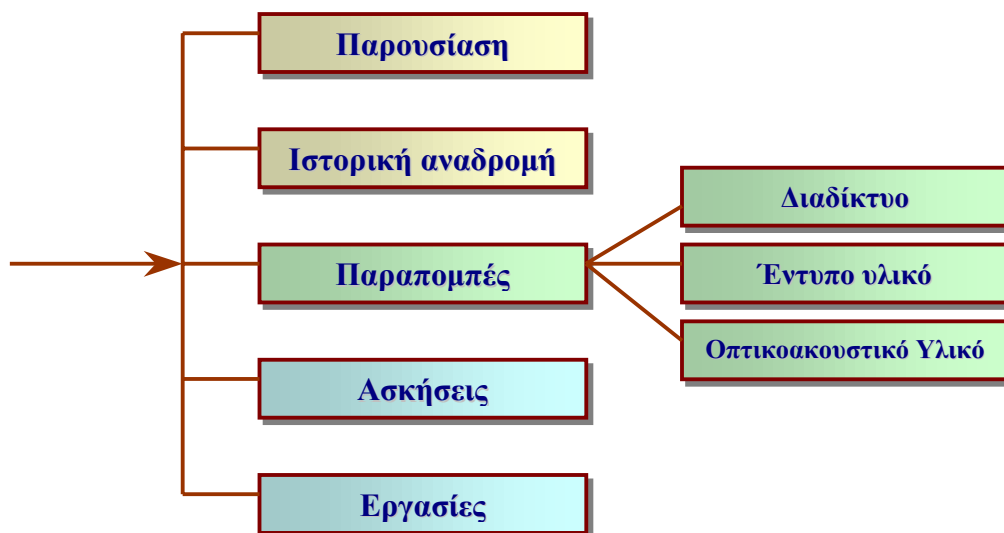


Οι υποεπιλογές των  
Κοινωνικών Δικαιω-  
μάτων

Στην ίδια λογική είναι και τα Ατομικά δικαιώματα, στα οποία όμως (λόγω του πλήθους τους) διακρίνουμε ένα ακόμη υπό-επίπεδο.



Όταν έχουμε καταλήξει στην επιλογή κάποιας κατηγορίας δικαιωμάτων, η οργάνωση του περιεχομένου, έχει την παρακάτω μορφή.



Στην ενότητα "Παρουσίαση" δίνονται οι βασικές πληροφορίες για τα σχετικά δικαιώματα και στην ενότητα "Ιστορική αναδρομή" οι αντίστοιχες πληροφορίες. Η παρουσίαση γίνεται με μορφή υπερκειμένου και περιλαμβάνει τεκμηρίωση (με παραπομπές σε καταστατικά κείμενα) και εικόνες.

Στην ενότητα "Παραπομπές" υπάρχουν σχολιασμένες προτάσεις για σχετικές σελίδες στο διαδίκτυο (με δυνατότητα άμεσης σύνδεσης) και σχετικό έντυπο και οπτικοακουστικό υλικό.

Οι ενότητες "Ασκήσεις" και "Εργασίες" περιγράφονται σε ξεχωριστές ενότητες των οδηγιών χρήσης.

Στην παρακάτω εικόνα βλέπουμε μια "οθόνη" από τα Κοινωνικά Δικαιώματα. Όπως μπορούμε να καταλάβουμε από τις επισημάνσεις που υπάρχουν (και που παρέχουν στο χρήστη την αίσθηση της γνώσης του σημείου της εφαρμογής στο οποίο βρίσκεται), ο χρήστης βρίσκεται στην "Παρουσίαση" του δικαιώματος στην "Προστασία του φυσικού και πολιτισμικού περιβάλλοντος" των "Κοινωνικών δικαιωμάτων",

Τοπικός τίτλος

Εάν περιλαμβάνονται πολλά "δικαιώματα" υπάρχει δυνατότητα πρόσβασης άμεσα στη σχετική ενημέρωση

ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ με πληροφορίες σε άλλη σελίδα (μπλε χρώμα)

Διαθέσιμες σχετικές επιλογές

Λέξη - σύνδεσμος με τεκμηρίωση (κόκκινο χρώμα)

Διαχείριση Συνδέσμων

Δυνατότητα για "ξεφύλλισμα" των πληροφοριών και ένδειξη για τη σελίδα που βρίσκεται ο χρήστης

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

ΕΡΓΑΣΙΕΣ

Ο ΠΟΛΙΤΗΣ

ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ

ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ

ΣΤΑΘΜΟΙ

ΕΥΡΕΤΗΡΙΑ

ΕΞΟΔΟΣ

Κοινωνικά Δικαιώματα

Προστασία φυσικού και πολιτισμικού περιβάλλοντος

εργασία

κατοικία

υγεία

Προστασία μητρότητας παιδιού και οικογένειας

Η σημασία του φυσικού περιβάλλοντος όχι μόνο για το περιβάλλον αλλά και για την επιβίωση ακόμη και του ανθρώπου είναι διαπιστώνουμε καθημερινά την εξάντληση των φυσικών καταστροφών του φυσικού πλούτου και τη μόλυνση του περιβάλλοντος. Τα ανεπτυγμένα υποχρέωση προληπτικά μέτρα.

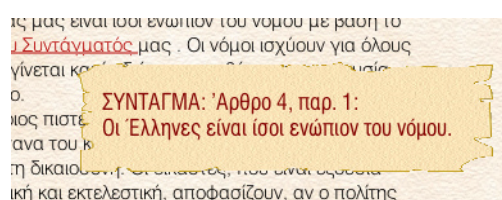
Το σύνταγμα και οι δημοτικές δασικές εκτάσεις και δεν επιτρέπεται η αλλαγή χρήσης τους παρά μόνο σε εξαιρετικές περιπτώσεις, αν δηλαδή το δημόσιο συμφέρον επιβάλλει την αγροτική τους εκμετάλλευση ή άλλη χρήση.

Πέρα όμως από πολιτισμικό, δηλαδή τα εύλογα νόμιμα επιβαλλόμενα αλλοιώνεται ο πολιτισμικός χαρακτήρας της περιοχής.

και το οικισμοί να μην έχουν

Σελίδα 3 από 9

Όταν το ποντίκι περάσει πάνω από μια λέξη - σύνδεσμο τεκμηρίωσης (με κόκκινο χρώμα), τότε εμφανίζεται ένα απόσπασμα από καταστατικό κείμενο (το Σύνταγμα της Ελλάδας ή την Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου κλπ), όπως φαίνεται στην επόμενη εικόνα



Όταν πατήσουμε μια λέξη - σύνδεσμο με πληροφορίες σε άλλη σελίδα (μπλε χρώμα) τότε μετά πηδάμε σε αυτήν, όπου υπάρχει προφανώς αντίστοιχη περισσότερη πληροφορία. Ομοίως μπορούμε να συνεχίσουμε σε άλλη σελίδα μέσω τέτοιων λέξεων - συνδέσμων. Για να επανέλθουμε στην προηγούμενη σελίδα και γενικότερα για να κινηθούμε μεταξύ των σελίδων που επισκεφτήκαμε με τους συνδέσμους χρησιμοποιούμε τα βέλη που βρίσκονται στο κάτω αριστερό τμήμα της οθόνης και φαίνονται στην επόμενη εικόνα.



Οι εικόνες που αντιστοιχούν στα κείμενα καταλαμβάνουν σε μικρογραφία τον χώρο δεξιά από το κείμενο.

Ο ΠΟΛΙΤΗΣ
ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ
ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ
ΣΤΑΘΜΟΙ
ΕΥΡΕΤΗΡΙΑ
ΕΞΟΔΟΣ

## Κοινωνικά Δικαιώματα

### DECLARATION DES DROITS DE L'HOMME

**ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**

**ΙΣΤΟΡΙΚΗ  
ΑΝΑΔΡΟΜΗ**

**ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ**

**ΑΣΚΗΣΕΙΣ**

**ΕΡΓΑΣΙΕΣ**

Η υγειονομική περιβαλψη που ήταν σχεδόν ανύπαρκτη το 18<sup>ο</sup> αιώνα βελτιώνεται (χάρη και στην πρόοδο της ιατρικής επιστήμης) και επεκτείνεται σταδιακά καλύπτοντας ολοένα και περισσότερους ανθρώπους. Σημαντικό ρόλο στην επέκταση και βελτίωση της υγειονομικής περιβαλψης έπαιξαν και ιδιώτες όπως ο Ερρίκος Ντυνάν που ίδρυσε το διεθνή Ερυθρό Σταυρό.

Πρότυπο συστήματος υγειονομικής περιβαλψης που να καλύπτει όλους τους κατοίκους μιας χώρας είναι το Εθνικό Σύστημα Υγείας (ΕΣΥ) που καθιέρωσε η κυβέρνηση των Εργατικών το 1948 στη Μ. Βρετανία, και είχε ως στόχο την παροχή υπηρεσιών υγείας σε όλους ανεξαιρέτως τους πολίτες "από την κούνια ως τον τάφο", όπως ανέφερε ο εμπνευστής του συστήματος σερ Ουίλιαμ Μπέβρις.

Παρόμοια συστήματα υγείας υπάρχουν στις περισσότερες χώρες της Ευρώπης, ανάμεσα στις οποίες συμπεριλαμβάνεται και η χώρα μας. Πρέπει πάντως να σημειώσουμε ότι σε πολλά ανεπτυγμένα κράτη, όπως οι ΗΠΑ, η υγεία είναι υπόθεση ιδιωτική και το κράτος παρέχει δωρεάν υγειονομική περιβαλψη μόνο σε απόρους.





Σελίδα 5 από 8

Αν επιλέξουμε με το ποντίκι μια μικρογραφία εικόνας (στο παράδειγμά μας την πρώτη εικόνα της προηγούμενης "οθόνης"), τότε αυτή μεγεθύνεται και καταλαμβάνει τον χώρο, ενώ αχνοφαίνεται η προηγούμενη κατάσταση, όπως φαίνεται στην επόμενη εικόνα. Πατώντας με το ποντίκι πάνω στην εικόνα επιστρέφουμε στην προηγούμενη κατάσταση

Ο ΠΟΛΙΤΗΣ
ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ
ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ
ΣΤΑΘΜΟΙ
ΕΥΡΕΤΗΡΙΑ
ΕΞΟΔΟΣ

## Κοινωνικά Δικαιώματα

**ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**

**ΙΣΤΟΡΙΚΗ  
ΑΝΑΔΡΟΜΗ**

**ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ**




**ΑΣΚΗΣΕΙΣ**

**ΕΡΓΑΣΙΕΣ**

Η υγειονομική περιβαλψη που ήταν σχεδόν ανύπαρκτη το 18<sup>ο</sup> αιώνα βελτιώνεται (χάρη και στην πρόοδο της ιατρικής επιστήμης) και επεκτείνεται σταδιακά καλύπτοντας ολοένα και περισσότερους ανθρώπους. Σημαντικό ρόλο στην επέκταση και βελτίωση της υγειονομικής περιβαλψης έπαιξαν και ιδιώτες όπως ο Ερρίκος Ντυνάν που ίδρυσε το διεθνή Ερυθρό Σταυρό.

Πρότυπο συστήματος υγειονομικής περιβαλψης που να καλύπτει όλους τους κατοίκους μιας χώρας είναι το Εθνικό Σύστημα Υγείας (ΕΣΥ) που καθιέρωσε η κυβέρνηση των Εργατικών το 1948 στη Μ. Βρετανία, και είχε ως στόχο την παροχή υπηρεσιών υγείας σε όλους ανεξαιρέτως τους πολίτες "από την κούνια ως τον τάφο", όπως ανέφερε ο εμπνευστής του συστήματος σερ Ουίλιαμ Μπέβρις.

Παρόμοια συστήματα υγείας υπάρχουν στις περισσότερες χώρες της Ευρώπης, ανάμεσα στις οποίες συμπεριλαμβάνεται και η χώρα μας. Πρέπει πάντως να σημειώσουμε ότι σε πολλά ανεπτυγμένα κράτη, όπως οι ΗΠΑ, η υγεία είναι υπόθεση ιδιωτική και το κράτος παρέχει δωρεάν υγειονομική περιβαλψη μόνο σε απόρους.

Σελίδα 5 από 8

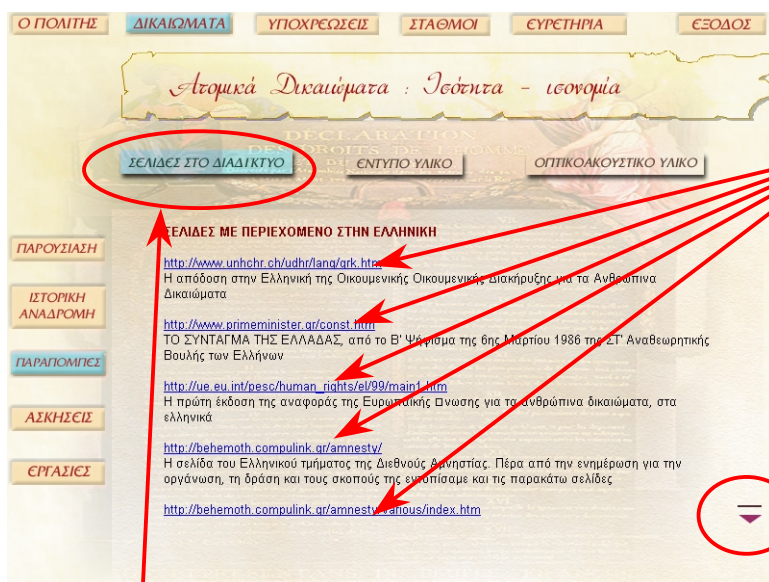


## ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

Στην επιλογή "Παραπομπές" προσφέρονται στο χρήστη - μαθητή προτάσεις για αναζήτηση περισσότερων πληροφοριών και ερεθισμάτων.

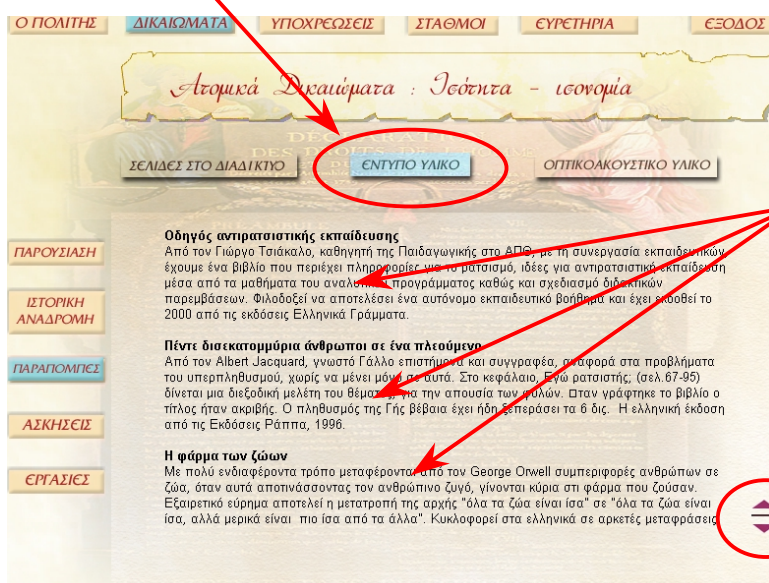
Οι προτάσεις αφορούν τα ατομικά, τα πολιτικά ή τα κοινωνικά δικαιώματα στο σύνολό τους, ενώ είναι σχολιασμένες ώστε να δώσουν μια καλύτερη εικόνα από μια απλή βιβλιογραφική αναφορά

Αφορούν έντυπο υλικό, οπτικοακουστικό υλικό και συνδέσεις στο διαδίκτυο. Στις εικόνες που ακολουθούν βλέπουμε δύο παραδείγματα, το πρώτο από συλλογή διευθύνσεων στο διαδίκτυο και το δεύτερο από έντυπο υλικό.



Συνδέσεις σε σελίδες στο διαδίκτυο. Πατώντας με το ποντίκι πάνω στη διεύθυνση συνδέεται ο χρήστης με τη συγκεκριμένη σελίδα στο διαδίκτυο.

Κατηγορία παραπομπών



Σχολιασμένες προτάσεις έντυπου υλικού (σε αυτή την περίπτωση πρόκειται για βιβλία).

Πλήκτρα για κύλιση πάνω - κάτω του περιεχομένου.

## ΑΣΚΗΣΕΙΣ

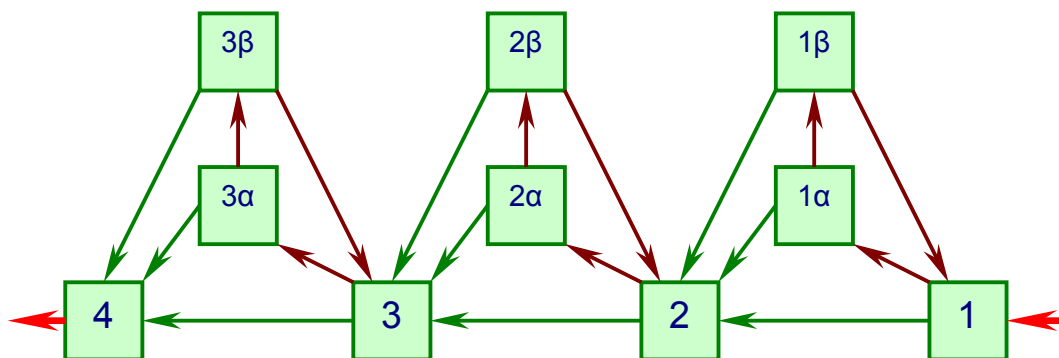
Με τις ασκήσεις (που είναι ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής), βάζουμε το μαθητή σε μια διαδικασία αυτο-ελέγχου των γνώσεών του σχετικά με τα θέματα που διαπραγματευόμαστε στην εφαρμογή. Στην πρώτη οθόνη δίνονται οι σχετικές οδηγίες και μόλις ο μαθητής πατήσει το πλήκτρο "ΠΑΜΕ" αρχίζει η διαδικασία των ερωτήσεων.

The screenshot shows the application interface with a top navigation bar containing buttons: Ο ΠΟΛΙΤΗΣ, ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ, ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ, ΣΤΑΘΜΟΙ, ΕΥΡΕΤΗΡΙΑ, and ΕΞΟΔΟΣ. Below this, a banner reads 'Ατομικά Δικαιώματα : Ισότητα - ιεονομία'. The main area features a cartoon character and a button labeled 'ΠΑΜΕ'. To the left of the 'ΠΑΜΕ' button is a vertical menu with buttons: ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ, ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ, ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ, ΑΣΚΗΣΕΙΣ (highlighted in blue), and ΕΡΓΑΣΙΕΣ. Below the 'ΠΑΜΕ' button, there is a text box with instructions in Greek. Two red arrows point from yellow callout boxes to the interface: one points to the 'ΠΑΜΕ' button, and the other points to the instruction text box.

Πλήκτρο έναρξης ερωτήσεων

Οδηγίες σχετικά με τις ερωτήσεις

Στο παρακάτω σχήμα φαίνεται πως λειτουργεί ο κύκλος των ερωτήσεων



Ο μαθητής ξεκινάει με την ερώτηση 1. Αν απαντήσει σωστά πηγαίνει στην ερώτηση 2. Αν απαντήσει λάθος εκτρέπεται προς την ερώτηση 1α. Αν απαντήσει σωστά πηγαίνει στη 2 αλλιώς εκτρέπεται στην 1β. Από εκεί πηγαίνει στη 2 ή επιστρέφει πάλι στην 1. Αντίστοιχα συμβαίνει και στις ερωτήσεις 2 και 3 ενώ από την 4 απλά περνάει. Δημιουργείται μια αίσθηση "λαβύρινθου" από τον οποίο καλείται να βγει ο μαθητής.

Στην παρακάτω εικόνα περιγράφεται ο χειρισμός της εφαρμογής στο τμήμα των ασκήσεων.

**Κοινωνικά Δικαιώματα**

Ένας Έλληνας και ένας ξένος μετανάστες με τα ίδια τυπικά προσόντα και τις ίδιες οικογενειακές υποχρεώσεις προσλαμβάνονται από μία επιχείρηση, για να κάνουν την ίδια εργασία:

- ☐ α) αμοιβή τους πρέπει να είναι η ίδια.
- ☐ β) ο Έλληνας εργαζόμενος θα αμειβεται περισσότερο.
- ☐ γ) ο ξένος μετανάστες θα αμειβεται περισσότερο, γιατί ο εργοδότης του δεν πληρώνει ασφαλιστικές εισφορές γι' αυτόν.
- ☒ δ) ο ξένος μετανάστες θα αμειβεται λιγότερο, γιατί ο εργοδότης του δεν πληρώνει ασφαλιστικές εισφορές γι' αυτόν.

Ο μαθητής επιλέγει στα αριστερά την απάντηση που θέλει και κατόπιν την οριστικοποιεί πατώντας το σύμβολο της αποδοχής

Στο χώρο του "λαβύρινθου" οι σωστές απαντήσεις επισημαίνονται πράσινες, οι λάθος κόκκινες, ενώ με μπλε κύκλο φαίνεται η τρέχουσα προσπάθεια

Η ερώτηση

Οι προτεινόμενες απαντήσεις

Έξοδος

Όταν ολοκληρωθεί ο κύκλος των ερωτήσεων, ο μαθητής βλέπει τον αριθμό των προσπαθειών και των σωστών απαντήσεών του. Ενημερώνεται επίσης και για μια επιπλέον δυνατότητα η οποία του παρέχεται.

**Κοινωνικά Δικαιώματα**

Παρουσίαση

Ιστορική Αναδρομή

Παραπομπές

Ασκήσεις

Εργασίες

Προσπάθειες : 7 Επιτυχημένες : 4

Μπορείτε να δείτε και να σχολιάσετε τις ερωταπαντήσεις κάνοντας κλικ στις πράσινες και κόκκινες κουκκίδες. Η σωστή απάντηση είναι γραμμένη με πράσινα γράμματα.

ΝΕΑ ΑΣΚΗΣΗ



Μετά την ολοκλήρωση των προσπαθειών του μπορεί ο χρήστης - μαθητής να πατήσει πάνω σε όποια κουκίδα - ερώτηση θέλει (από τις κόκκινες ή τις πράσινες, ώστε να ξαναδεί την αντίστοιχη ερώτηση και τις απαντήσεις και να σκεφτεί σχετικά με τις επιλογές του. Η κατάσταση αυτή φαίνεται στην εικόνα που ακολουθεί. Με πράσινο χρώμα επισημαίνεται η σωστή απάντηση.

Ο ΠΟΛΙΤΗΣ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ ΣΤΑΘΜΟΙ ΕΥΡΕΤΗΡΙΑ ΕΞΟΔΟΣ

*Κοινωνικά Δικαιώματα*

Προσπάθειες : 7  
Επιτυχημένες : 4

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ  
ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ  
ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ  
ΑΣΚΗΣΕΙΣ  
ΣΥΓΓΡΑΣΕΙΣ

ΝΕΑ ΑΣΚΗΣΗ

Ένας Έλληνας και ένας ξένος μετανάστης με τα ίδια τυπικά προσόντα και τις ίδιες οικογενειακές υποχρεώσεις προσλαμβάνονται από μία επιχείρηση, για να κάνουν την ίδια εργασία:

η αμοιβή τους πρέπει να είναι η ίδια

ο Έλληνας εργαζόμενος θα αμειβεται περισσότερο

ο ξένος μετανάστης θα αμειβεται περισσότερο, γιατί ο εργοδότης του δεν πληρώνει ασφαλιστικές εισφορές γι' αυτόν.

Υπάρχουν τέσσερις κατηγορίες ασκήσεων, που αφορούν τα ατομικά (ισονομίας-ισοπολιτείας και προσωπικής ελευθερίας), τα πολιτικά και τα κοινωνικά δικαιώματα αντίστοιχα. Οι ερωτήσεις που εμφανίζονται επιλέγονται αυτόματα, μέσα από το σύστημα με τυχαίο τρόπο

## ΕΡΓΑΣΙΕΣ & ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

Στην ενότητα "Εργασίες" δίνονται στους μαθητές μια σειρά από θέματα για επεξεργασία, την οποία καλούνται να υλοποιήσουν στο σύνολο ή εν μέρει με τη βοήθεια της εφαρμογής. Για το λόγο αυτό παρέχεται σύνδεση με εξωτερικό επεξεργαστή κειμένου, ώστε να μπορούν να γράψουν την εργασία τους χρησιμοποιώντας και τμήματα κειμένου ή εικόνες που περιέχονται στην εφαρμογή. Σε όσα τμήματα του υλικού της εφαρμογής (σε αυτό το σημείο αλλά και αλλού), επιτρέπεται η αντιγραφή τους αυτή γίνεται πατώντας το δεξί πλήκτρο του ποντικιού. Στις περιπτώσεις αυτές εμφανίζεται σχετικό ενημερωτικό μήνυμα, όταν το ποντίκι περάσει πάνω από το κείμενο ή την εικόνα. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του ποντικιού γίνεται αντιγραφή του αντίστοιχου υλικού στο clipboard (πρόχειρο) των windows. Στον επεξεργαστή κειμένου πρέπει μετά να κάνουμε "επικόλληση".

Η εναλλαγή από τον (ανοιχτό) επεξεργαστή κειμένου στην εφαρμογή και αντίστροφα γίνεται (σύμφωνα με όσα ισχύουν στα windows) με το ταυτόχρονο πάτημα των πλήκτρων alt και tab.

Λίστα από την οποία επιλέγεται το θέμα της εργασίας.

ΠΑΙΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ-1

Ποιες σκέψεις σου δημιουργεί η εικόνα; Έχεις παρατηρήσει περιπτώσεις εργασίας και εκμετάλλευσης παιδιών για οικονομικούς λόγους και στη χώρα μας; Ανάφερε κάποιες περιπτώσεις. Πού κατά τη γνώμη σου οφείλεται το γεγονός αυτό; Τι μπορεί να κάνει η Πολιτεία αλλά και ο καθένας μας για να σταματήσει το φαινόμενο αυτό;

ΠΡΗΝ από λίγα χρόνια το μεγάλης κυκλοφορίας γερμανικό περιοδικό Spiegel κυκλοφόρησε με το εξώφυλλο αυτό και θέμα "Παιδική εργασία - Οι σκλάβοι της φτώχειας".

Κοινωνικά Δικαιώματα

ΠΑΙΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ-1

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

ΕΡΓΑΣΙΕΣ

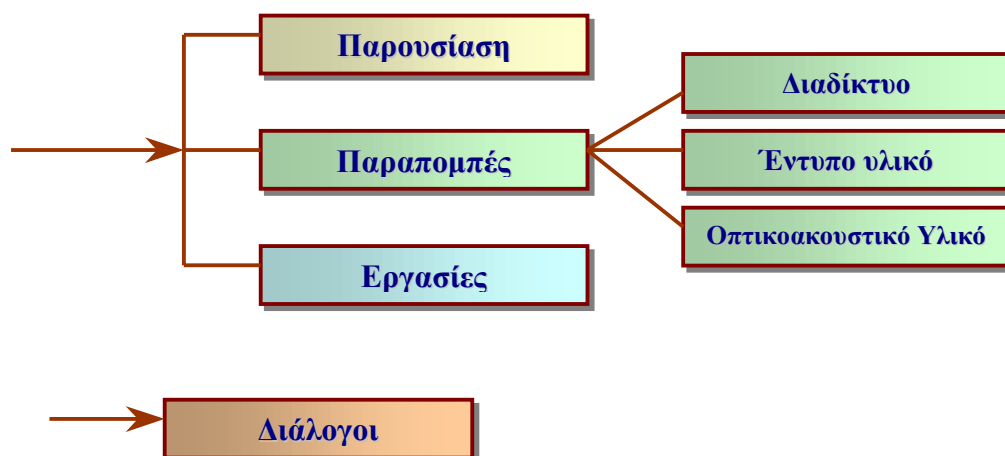
Σύνδεση με εξωτερικό επεξεργαστή κειμένου.

Χώρος που διατίθεται για την εκφώνηση της εργασίας και για να δοθεί σχετικό υλικό ή οδηγίες. Η εκμετάλλευση του χώρου είναι διαφορετική σε κάθε περίπτωση διότι οι εργασίες δεν είναι ομοιόμορφες.



## ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ

Οι "Υποχρεώσεις" δίνονται με αντίστοιχη, αλλά απλούστερη μορφή, με αυτή των "δικαιωμάτων". Δίνεται μια συνολική εικόνα, σύμφωνα με τη δομή που φαίνεται στο παρακάτω σχήμα.



Στο κάτω αριστερά τμήμα της οθόνης που αντιστοιχεί στην επιλογή "Υποχρεώσεις", βλέπουμε τη σύνδεση με τους "Διάλογους" ένα πολύ σημαντικό στοιχείο της εφαρμογής που περιγράφεται σε χωριστή ενότητα των Οδηγιών χρήσης. Όλη η οργάνωση στην ενότητα "Υποχρεώσεις" είναι ανάλογη με αυτή της ενότητας "Δικαιώματα"

Ο ΠΟΛΙΤΗΣ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ ΣΤΑΘΜΟΙ ΕΥΡΕΤΗΡΙΑ ΕΞΟΔΟΣ

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ

ΔΙΑΛΟΓΟΙ

Σύνδεση με τους ΔΙΑΛΟΓΟΥΣ

Σελίδα 3 από 4

## ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟΨΕΩΝ

Στο παιχνίδι απόψεων που παρουσιάζεται, συμμετέχουν τέσσερις άνθρωποι. Ο "Παρουσιαστής", οι δύο "Παίκτες" και ο "Ειδικός".

Ο μαθητής μπορεί να επιλέξει από μια λίστα ερωτήσεων (σχετικών με το θέμα μας), όποια επιθυμεί κάθε φορά. Ο εκφωνητής διαβάζει την ερώτηση και κατόπιν ο μαθητής, κατευθύνει τους δύο παίκτες να επιλέξουν εναλλάξ απαντήσεις από μια λίστα που παρουσιάζεται.

Το ζητούμενο είναι να επιλεγούν, από κοινού, οι απαντήσεις που είναι περισσότερο αποδεκτές από τους συμπολίτες των παικτών. Οι παίκτες δηλαδή καλούνται να επιλέξουν συνεργαζόμενοι, το τι απόψεις έχει "ο κόσμος", και όχι τι αυτοί οι ίδιοι θεωρούν σωστό.

Παρέχεται πάντως η κατά τεκμήριο ορθότερη τοποθέτηση με διαφορετικό (κόκκινο) χρώμα.

Το παιχνίδι λήγει μόλις επιλεγούν οι δύο ή οι τρεις (κατά περίπτωση) δημοφιλέστερες απαντήσεις - απόψεις. Τότε έρχεται η σειρά του ειδικού, που σχολιάζει (μέσα από ένα βίντεο που παίζεται στην οθόνη της τηλεόρασης), όλες τις απόψεις που υπάρχουν στις απαντήσεις.

Μπορούν να συνεργαστούν στην εκτέλεσή του δύο μαθητές και αφού επιλέξουν από κοινού μαζί την ερώτηση, να κατευθύνουν κατόπιν ο κάθε ένας, από κάποιο παίκτη.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με διαφορετικές απόψεις στο ίδιο θέμα, να υπάρξει πνεύμα συνεργασίας και διαμόρφωση κριτικής άποψης. Το παιχνίδι σε αυτή τη μορφή του, δεν καλλιεργεί κλίμα αντιπαλότητας αλλά κλίμα συνεργασίας.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, δίνονται στην οθόνη οδηγίες, ενώ παρέχεται και η επιλογή "Ο Χώρος του Παιχνιδιού", που προσφέρει μια πλήρως ελεύθερη πλοήγηση στο χώρο του παιχνιδιού και εξηγεί τι υπάρχει στο χώρο και σε τι εξυπηρετεί.

Μετά την επιλογή του παιχνιδιού απόψεων, από τα Δικαιώματα, εμφανίζεται η σχετική οθόνη που παρέχει στο μαθητή καταρχήν κάποιες βασικές "Οδηγίες".

Οι επιλογές σε αυτό το επίπεδο είναι:

- Οδηγίες (που εμφανίζονται καταρχήν)
- Ο χώρος του παιχνιδιού
- Παιχνίδι

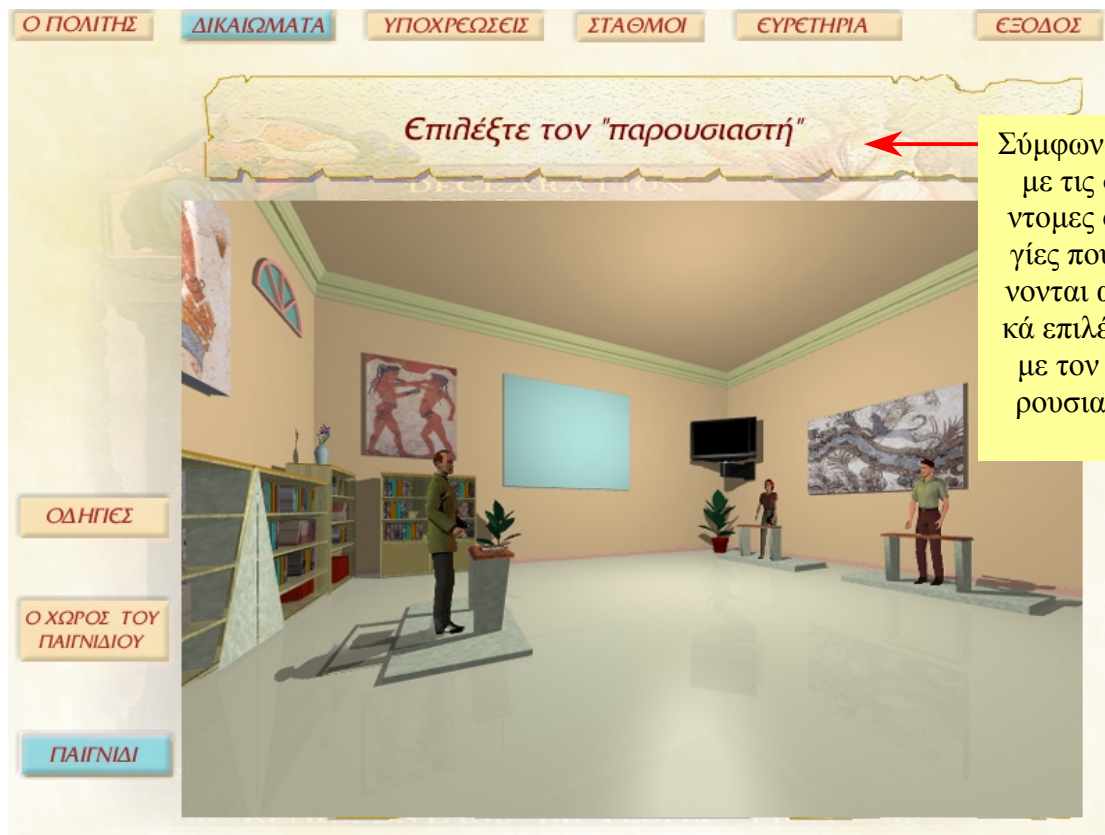
Με την επιλογή "Ο χώρος του παιχνιδιού" δίνεται στο μαθητή η δυνατότητα να περιηγηθεί, με πλήρη ελευθερία στο χώρο - δωμάτιο του παιχνιδιού, κρατώντας το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού πατημένο και κινώντας το μέσα στην εικόνα. Περνώντας το δρομέα πάνω από τα πρόσωπα και τα αντικείμενα που υπάρχουν στο χώρο, πληροφορείται για το ρόλο τους στο παιχνίδι. Μπορεί ακόμη να επιτύχει λειτουργίες μεγέθυνσης και σμίκρυνσης (zoom in - zoom out), πατώντας αντίστοιχα τα πλήκτρα SHIFT και CTRL

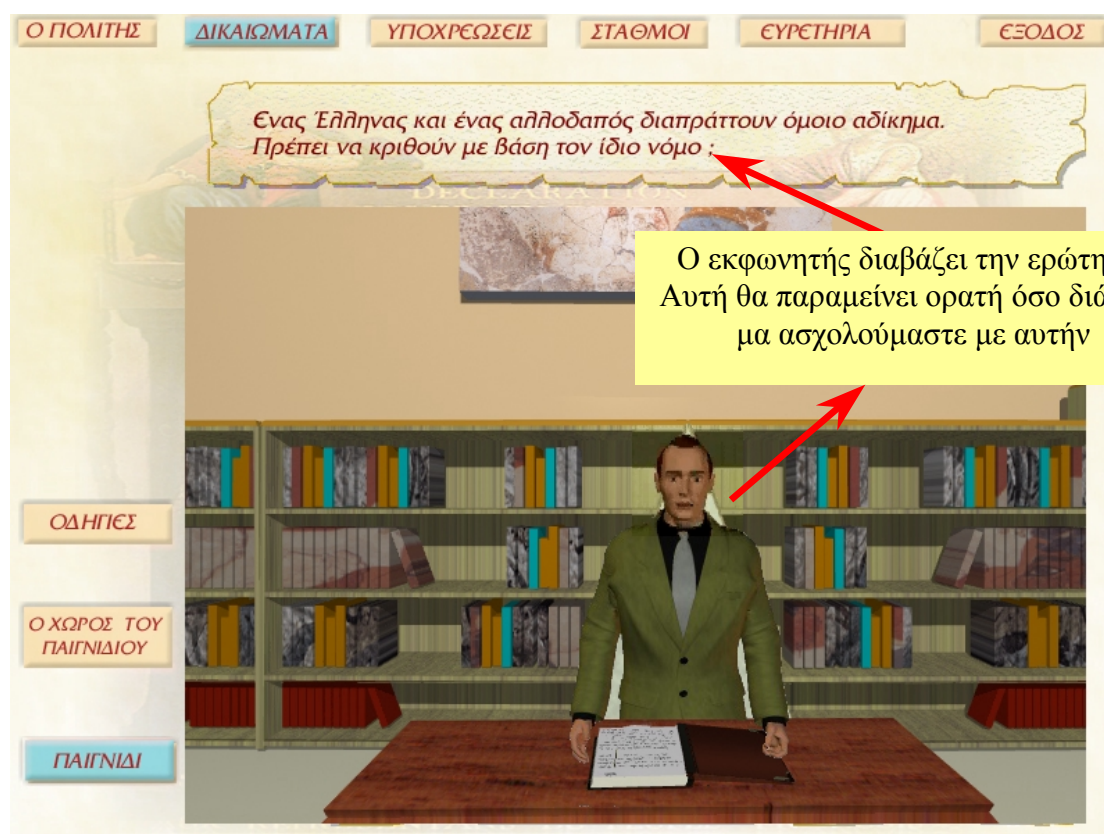


Στις επόμενες σελίδες θα ακολουθήσει μια παρουσίαση της ροής του Παιχνιδιού Απόψεων

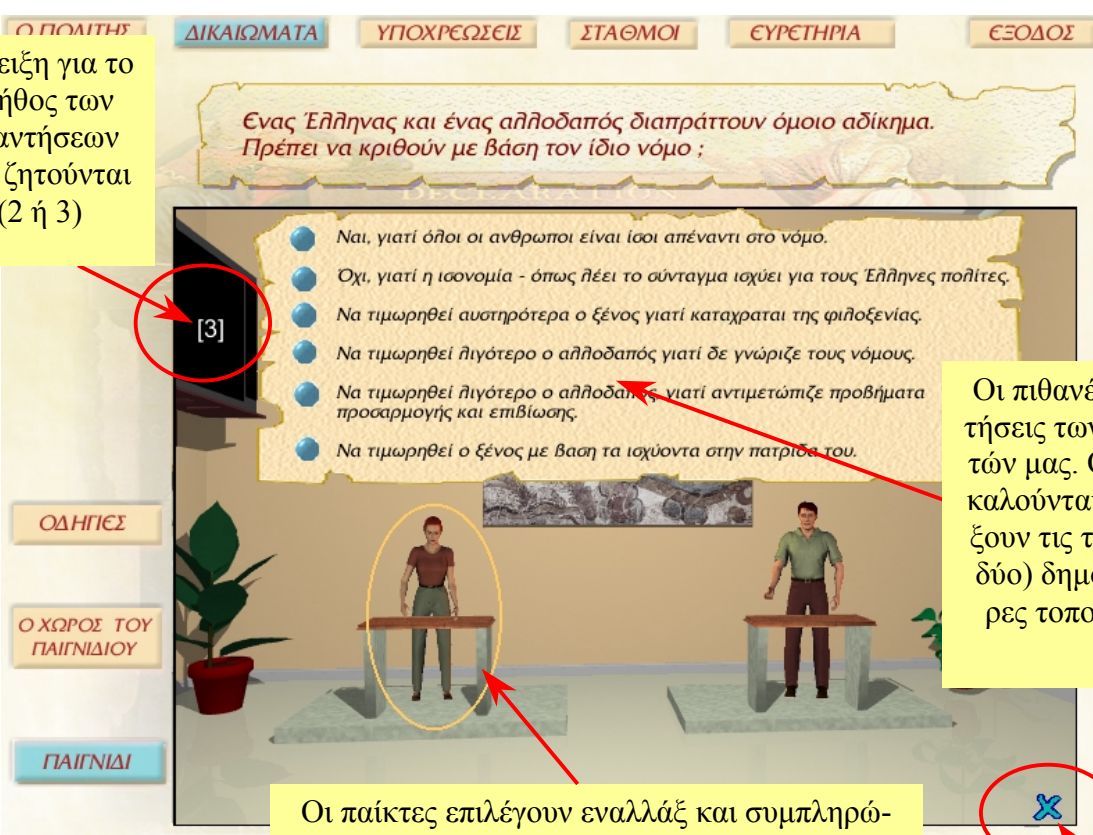


## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟΨΕΩΝ ΣΕ ΣΕΙΡΑ ΕΙΚΟΝΩΝ





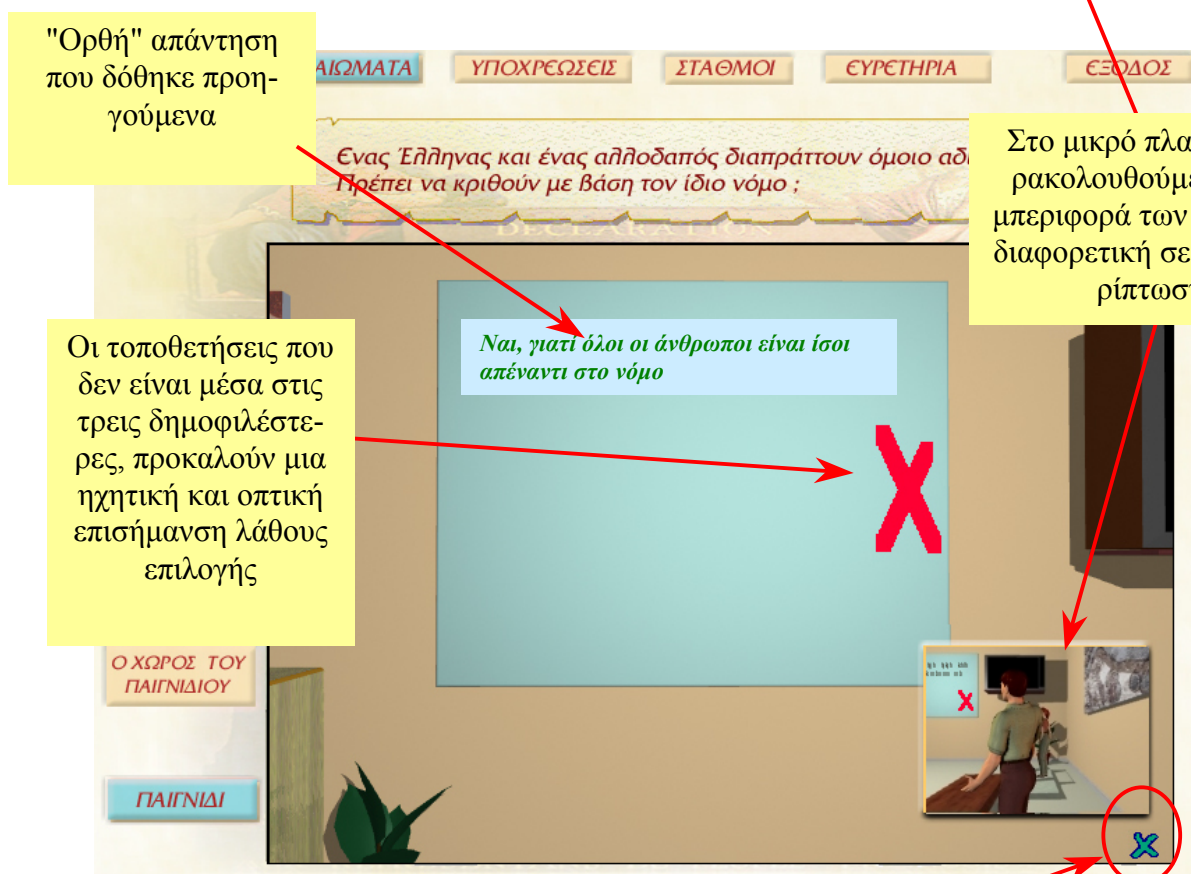
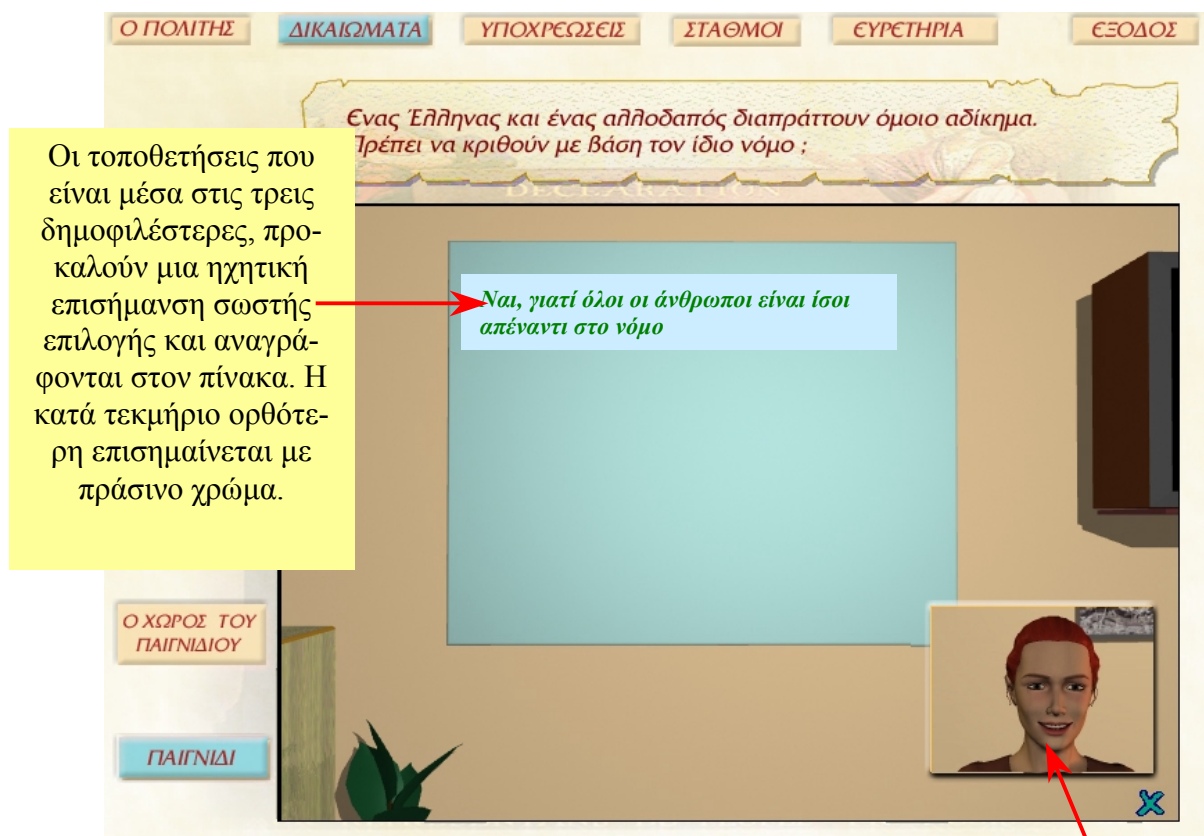
Ένδειξη για το πλήθος των απαντήσεων που ζητούνται (2 ή 3)

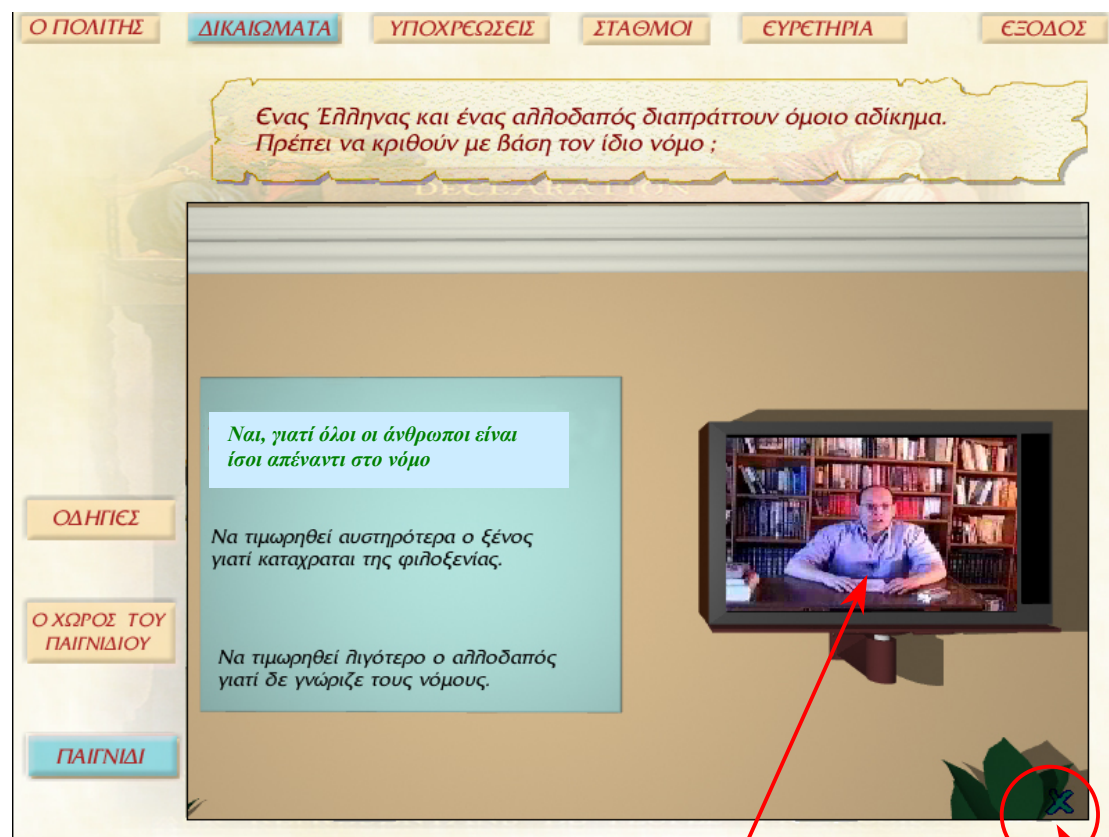


Οι πιθανές τοποθετήσεις των συμπολιτών μας. Οι παίκτες καλούνται να επιλέξουν τις τρεις (ή τις δύο) δημοφιλέστερες τοποθετήσεις

Διακοπή της διαδικασίας







Τέλος, αφού επιλεγούν και οι τρεις (ή οι δύο) δημοφιλέστερες τοποθετήσεις, ο "ειδικός", σχολιάζει μέσα από την τηλεοπτική οθόνη, τις θέσεις, ώστε να αποκομίσει ο μαθητής μια συγκροτημένη και έγκυρη άποψη για το θέμα.

Διακοπή της διαδικασίας

## ΔΙΑΛΟΓΟΙ

Με την ενότητα "Διάλογοι" της εφαρμογής, δίνεται στους μαθητές ένα δημιουργικό εργαλείο για να δημιουργήσουν ιστορίες σε μορφή ηλεκτρονικού κόμικς. Οι ιστορίες έχουν τη μορφή διαλόγων, σε θέματα που σχετίζονται με το περιεχόμενο της εφαρμογής. Μέσα στα πλαίσια που καθορίζονται από την εφαρμογή, παρέχεται στους μαθητές η ευκαιρία να δημιουργήσουν την ιστορία που αυτοί θέλουν, να την αποθηκεύσουν για να την ξαναδούλεψουν αργότερα και να την προβάλλουν όποτε θέλουν στους συμμαθητές τους.

Κάθε διάλογος εντάσσεται σε μια θεματική ενότητα. Σε κάθε θέμα αντιστοιχούν κάποια από τα πρόσωπα μιας οικογένειας. Το βασικό πρόσωπο είναι η Μαρία, μαθήτρια της Α' Λυκείου. Τα άλλα πρόσωπα είναι οι γονείς της Μαρίας, ο αδελφός της και ένας θείος της. Σε ένα θέμα (με διαφορετική προσέγγιση) συμμετέχουν και δύο καθηγητές των παιδιών.



Σε κάθε θέμα συμμετέχουν συγκεκριμένα πρόσωπα. Για κάθε θέμα και για κάθε πρόσωπο, δίνονται από την εφαρμογή μια συλλογή από φράσεις. Ο μαθητής καλείται να δημιουργήσει ένα διάλογο, επιλέγοντας αυτός τα πρόσωπα που θα μιλούν, τη σειρά που θα συνδιαλέγονται και το τι θα λένε κάθε φορά.

Με ένα ανοιχτό και δημιουργικό εργαλείο στα χέρια του ο μαθητής καλείται να δημιουργήσει διάλογους με νόημα, παίρνοντας υπόψη του το χαρακτήρα του κάθε προσώπου που συμμετέχει.

Δεν υπάρχει "σωστός" και "λάθος" διάλογος. Κάθε προσπάθεια αξιολογείται για το εν έχει λογική δομή και να τα πρόσωπα που συμμετέχουν στο διάλογο, έχουν χρησιμοποιήσει με λογικό τρόπο επιχειρήματα. Ο μαθητής δεν μπαίνει σε ένα ρόλο αλλά προσπαθεί να δει τη σκηνή του διαλόγου μέσα από τα μάτια του κάθε προσώπου. Τέλος κάθε προσπάθεια του μαθητή έχει ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη μιας ιστορίας που δίνεται με ένα θελκτικό μέσο. Και βέβαια ελπίζουμε ο μαθητής να νοιώσει τη χαρά του δημιουργού.



Επιλέγουμε τους "Διάλογους" από τις "Υποχρεώσεις".

Μόλις γίνει η επιλογή εμφανίζεται η παρακάτω εικόνα.

Τα θέματα των διαλόγων με τη μορφή λίστας επιλογής

Τα πρόσωπα που συμμετέχουν στο διάλογο

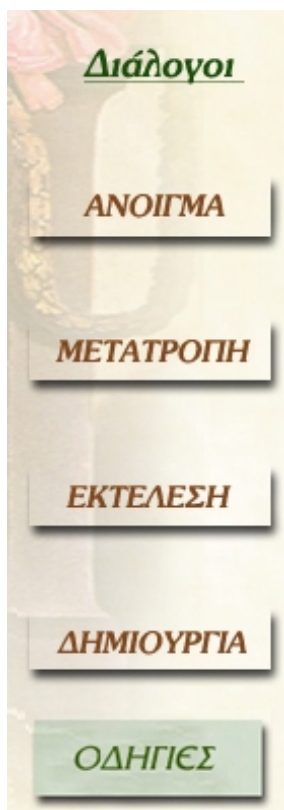
Οι δυνατότητες διαχείρισης των διαλόγων. Θα αναφερθούμε αργότερα σε αυτές.

Με την επιλογή αυτή δίνονται οδηγίες για την ενότητα των διαλόγων

Η περιγραφή του θέματος. Δίνεται μια ιστορία - αφορμή για να αρχίσει η "συζήτηση"

**ΜΑΡΙΑ**  
Η κόρη του ΑΛΕΚΟΥ και της ΑΝΝΑΣ, μαθήτρια της Α΄ Λυκείου, ενδιαφέρεται για την κοινωνία και τα προβλήματά της.

Όταν το ποντίκι περάσει πάνω από κάθε χαρακτήρα, δίνεται μια περιγραφή του



Όταν ξεκινήσω, πρέπει πρώτα να επιλέξω θέμα. Κατόπιν μπορώ να δημιουργήσω ένα διάλογο, (επιλογή "Δημιουργία") ή να ανοίξω ένα διάλογο που υπάρχει κάπου αποθηκευμένος (επιλογή "Ανοιγμα"). Η διαδικασία ανοίγματος αρχείου είναι αυτή των windows.

Έτοιμοι υποδειγματικοί διάλογοι βρίσκονται (ένας για κάθε θέμα) στο ευρετήριο dialogs στο CD-ROM της εφαρμογής.

Αν ανοίξω ένα ήδη υπάρχοντα διάλογο μπορώ να τον προβάλλω (επιλογή "Εκτέλεση") ή να τον διαφοροποιήσω (επιλογή "Μετατροπή").

Οι επιλογές Μετατροπή και Δημιουργία θα με οδηγήσουν στο κυρίως τμήμα Δημιουργ-

Θα ακολουθήσουμε τώρα τα βήματα κάποιου που δημιουργεί ένα διάλογο για πρώτη φορά.

Αρχικά επιλέγει το Θέμα. Τα διαθέσιμα θέματα είναι

- Υγεία
- Εκπαίδευση
- Εξυπηρέτηση του Πολίτη
- Περιβάλλον
- Ρατσισμός
- Ερωτήματα μαθητών

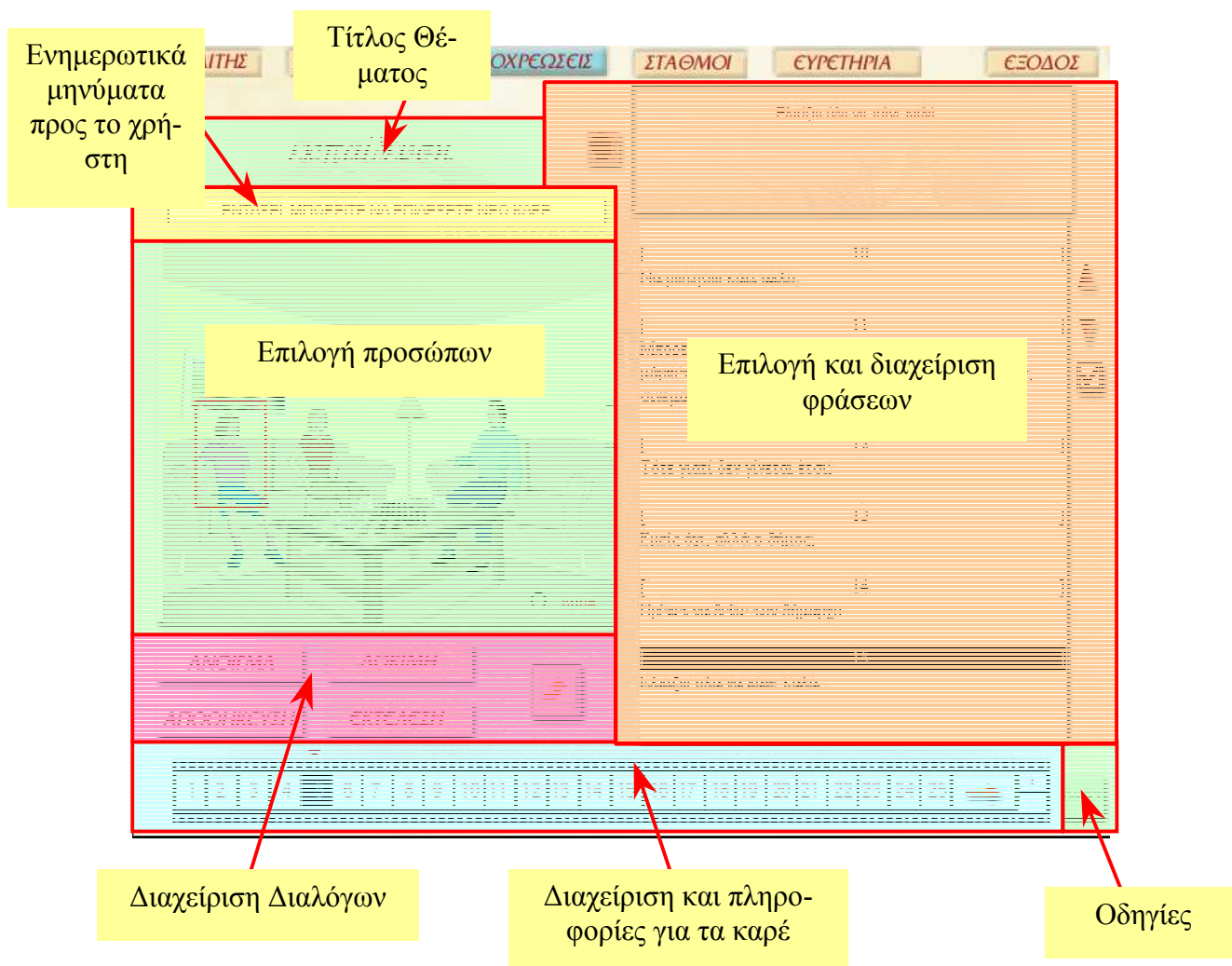
Τα τρία πρώτα έχουν σκοπό να εμπλέξουν, με διαφορετική αφορμή το καθένα την υποχρέωση των πολιτών να συνεισφέρουν στα φορολογικά βάρη.

Το τελευταίο θέμα έχει διαφορετική προσέγγιση. Για τη θεματολογία μπορείς να συμβουλευτείς το σχετικό ενημερωτικό έντυπο υλικό.

Αφού ο μαθητής διαλέξει θέμα και την επιλογή "Δημιουργία" από την προηγούμενη οθόνη, εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη, της Δημιουργίας των Διαλόγων.



Η οργάνωση της οθόνης φαίνεται στην εικόνα που ακολουθεί.





Όπως μας λει και η οδηγία αρχικά επιλέγουμε ένα πρόσωπο (χαρακτήρα). Πρέπει να συνηθίσουμε να κοιτάμε το σημείο αυτό γιατί δίνονται χρήσιμες οδηγίες και πληροφορίες

Μετά την επιλογή προσώπου - χαρακτήρα, εμφανίζονται στη δεξιά πλευρά οι φράσεις που αντιστοιχούν σε αυτό το πρόσωπο και καλούμαστε να επιλέξουμε



Ας δούμε πως επιλέγουμε μια φράση και τι δυνατότητες προσφέρει το πρόγραμμα

**5**  
Μπορούμε να ακούσουμε την επιλεγμένη φράση

**4**  
Μετά την επιλογή φράσης, αυτή εμφανίζεται σε αυτό το σημείο

**1**  
Μετακίνηση σε προηγούμενη ή επόμενη φράση

**3**  
Επιλογή τρέχουσας φράσης

**2**  
Τρέχουσα φράση

[	10	]
Να ρωτήσω κάτι απλό;		
[	11	]
Μπορεί να είναι και χαζομάρα. Αν γινόταν το σούπερ μάρκετ έξω από το χωριό δεν θα γλύτωνε το θεινικό μας σινεμά;		
[	12	]
Τότε γιατί δεν γίνεται έτσι;		
[	13	]
Εμείς όχι, αλλά ο δήμος;		
[	14	]
Πρέπει να δείτε τον δήμαρχο.		
[	15	]
Ελπίζω όλα να πάνε καλά.		



Μετά την προσθήκη φράσης, έχουμε δημιουργήσει ένα στιγμιότυπο (καρέ) της ιστορίας μας (του διαλόγου)

Έτσι το μήνυμα μας ενημερώνει ότι μπορούμε να επιλέξουμε νέο καρέ.

Αν κάτι δεν έχει πάει καλά μπορούμε να αλλάξουμε φράση ή ακόμη και πρόσωπο. Αν αλλάξουμε πρόσωπο θα έχουμε βέβαια στη διάθεσή μας τις "δικές του" φράσεις.



Αν επιλέξουμε την ένδειξη zoom, όταν εκτελεστεί ο διάλογος, θα δούμε το πρόσωπο που μιλάει από κοντινό πλάνο

Προτού να συνεχίσουμε τον διάλόγό μας, πρέπει να αλλάξουμε καρέ. Αυτό γίνεται από την εικόνα του φιλμ με τα αριθμημένα καρέ, στο κάτω μέρος της οθόνης. Στο σημείο αυτό χρειάζεται προσοχή την πρώτη φορά, ώστε να μην σβήσει ο καινούριος χαρακτήρας που θα διαλέξουμε τον προηγούμενο κατά λάθος.

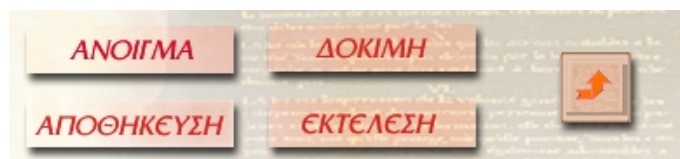
Σε κάθε καρέ αντιστοιχεί ένας χαρακτήρας με μια φράση.



Σε κάθε διάλογο μπορούν να υπάρχουν μέχρι 50 καρέ το μέγιστο. Για να επιλέξουμε το καρέ που θέλουμε απλά πατάμε επάνω στο νέο καρέ με το ποντίκι. Το τρέχον καρέ κάθε φορά είναι με μαύρο χρώμα, ενώ ένας μικρός κόκκινος δείκτης μας εντοπίζει το τελευταίο καρέ του διαλόγου.

Έτσι δημιουργείται ένας διάλογος. Σε κάθε καρέ που έχουμε επιλεγμένο μπορούμε να αλλάξουμε το πρόσωπο ή τη φράση. Αν θέλουμε να διαγράψουμε ένα καρέ το επιλέγουμε και πατάμε το πλήκτρο **-** στο δεξί άκρο του φιλμ. Με το πλήκτρο **+** μπορούμε να προσθέσουμε ένα καρέ, σε ενδιάμεση θέση μέσα στην ιστορία μας.

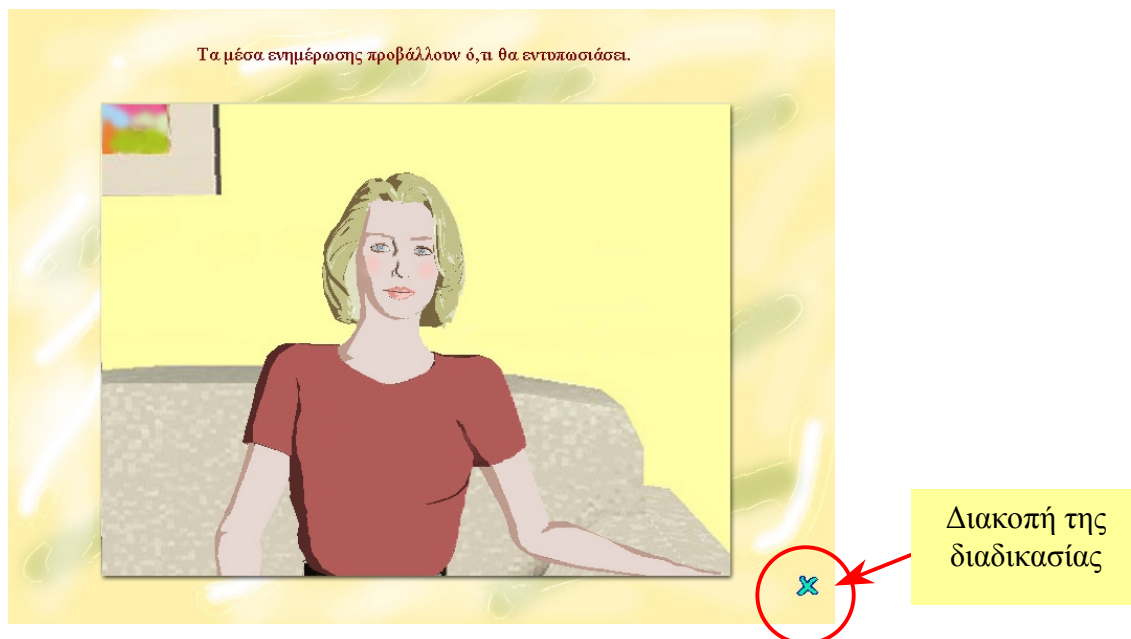
Το δεξί βέλος **→** μας οδηγεί στα επόμενα 25 καρέ (από 26 ως 50)



Με το πλήκτρο "Ανοιγμα" μπορούμε να ανοίξουμε ένα ήδη αποθηκευμένο διάλογο. Αν δεν έχουμε φροντίσει να αποθηκεύσουμε τον τρέχοντα διάλογο θα υπάρξει σχετική προειδοποίηση. Το τετράγωνο πλήκτρο με το βέλος στα δεξιά, μας επιστρέφει στην οθόνη επιλογής

Αν θέλουμε να ελέγξουμε σχετικά πρόχειρα το διάλογό μας μπορούμε να το πετύχουμε με το πλήκτρο "Δοκιμή". Η δοκιμή μπορεί να τερματιστεί οποιαδήποτε στιγμή αν πατήσουμε το (μεγάλο) πλήκτρο του διαστήματος (space bar) από το πληκτρολόγιο. Όταν ολοκληρωθεί ο διάλογος (αλλά και σε οποιαδήποτε στιγμή), μπορούμε να τον δούμε στην τελική του μορφή πατώντας το πλήκτρο "Εκτέλεση".

Κατά την εκτέλεση, προβάλλεται ο διάλογος - ηλεκτρονικό κόμικ, σε μεγάλο μέγεθος στην οθόνη. Ακούγονται οι φράσεις ενώ παράλληλα το κείμενό τους φαίνεται και στο πάνω μέρος της οθόνης



Δεν πρέπει να ξεχάσουμε να αποθηκεύσουμε τη δουλειά μας. Η "Αποθήκευση" μας ανοίγει ένα παράθυρο των windows. Οι χειρισμοί που ακολουθούμε σε αυτή τη διαδικασία είναι αυτοί των windows.

## ΣΤΑΘΜΟΙ

Στην επιλογή "Σταθμοί" δίνεται μια χρονική διάσταση του θέματος της εφαρμογής. Το διάστημα από τις αρχές της ιστορίας μέχρι σήμερα έχει χωριστεί σε επτά περιόδους.

Αλλάζουμε περίοδο μετακινώντας το **αερόστατο**, στα αριστερά της οθόνης. Με το αερόστατο έχουμε ένδειξη σε ποια περίοδο αναφέρεται κάθε στιγμή η εφαρμογή.

The screenshot shows the 'ΣΤΑΘΜΟΙ' (Stations) interface of an application. The interface includes a top navigation bar with tabs: Ο ΠΟΛΙΤΗΣ, ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ, ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ, ΣΤΑΘΜΟΙ, ΕΥΡΕΤΗΡΙΑ, and ΕΞΟΔΟΣ. The 'ΣΤΑΘΜΟΙ' tab is selected. On the left, a vertical timeline features a hot air balloon icon (the 'αερόστατο') that can be moved to select different time periods. The timeline has markers for 1900 μ.Χ., 500 μ.Χ., 500 π.Χ., 100 π.Χ., 1000 π.Χ., and 3000 π.Χ. The main content area displays the title 'Διαφωτισμός - Οι μεγάλες επαναστάσεις' and a paragraph of text about the Enlightenment and the French Revolution. On the right, there is a vertical list of historical figures and events, including portraits of Voltaire and Rousseau, and a small illustration of a revolution. Annotations with red arrows point to various elements: 'Μετακίνηση στην προηγούμενη χρονικά περίοδο' points to the up arrow on the timeline; 'Ο τίτλος της περιόδου' points to the title 'Διαφωτισμός - Οι μεγάλες επαναστάσεις'; 'Αφήγηση. Δες σχετικά την επόμενη εικόνα' points to the right arrow on the timeline; 'Χώρος για οπτικό υλικό. Αν πατήσουμε μια εικόνα αυτή μεγεθύνεται και καταλαμβάνει το κέντρο της οθόνης. Αν το οπτικό υλικό είναι βίντεο τότε αυτό παίζει όταν απλά περάσουμε το δρομέα από πάνω του.' points to the right side of the interface; 'Μετακίνηση στην επόμενη χρονικά περίοδο' points to the down arrow on the timeline; and 'Πλήκτρα για το ξεφύλλισμα των σχετικών πληροφοριών' points to the right arrow on the timeline.

Μετακίνηση στην προηγούμενη χρονικά περίοδο

Ο τίτλος της περιόδου

Αφήγηση. Δες σχετικά την επόμενη εικόνα

Χώρος για οπτικό υλικό. Αν πατήσουμε μια εικόνα αυτή μεγεθύνεται και καταλαμβάνει το κέντρο της οθόνης. Αν το οπτικό υλικό είναι βίντεο τότε αυτό παίζει όταν απλά περάσουμε το δρομέα από πάνω του.

Μετακίνηση στην επόμενη χρονικά περίοδο

Πλήκτρα για το ξεφύλλισμα των σχετικών πληροφοριών

Ο ΠΟΛΙΤΗΣ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ ΣΤΑΘΜΟΙ ΕΥΡΕΤΗΡΙΑ ΕΞΟΔΟΣ

1900 μ.Χ.  
500 μ.Χ.  
500 π.Χ.  
100 π.Χ.  
1000 π.Χ.  
3000 π.Χ.

Διαφωτισμός - Οι μεγάλες επαναστάσεις

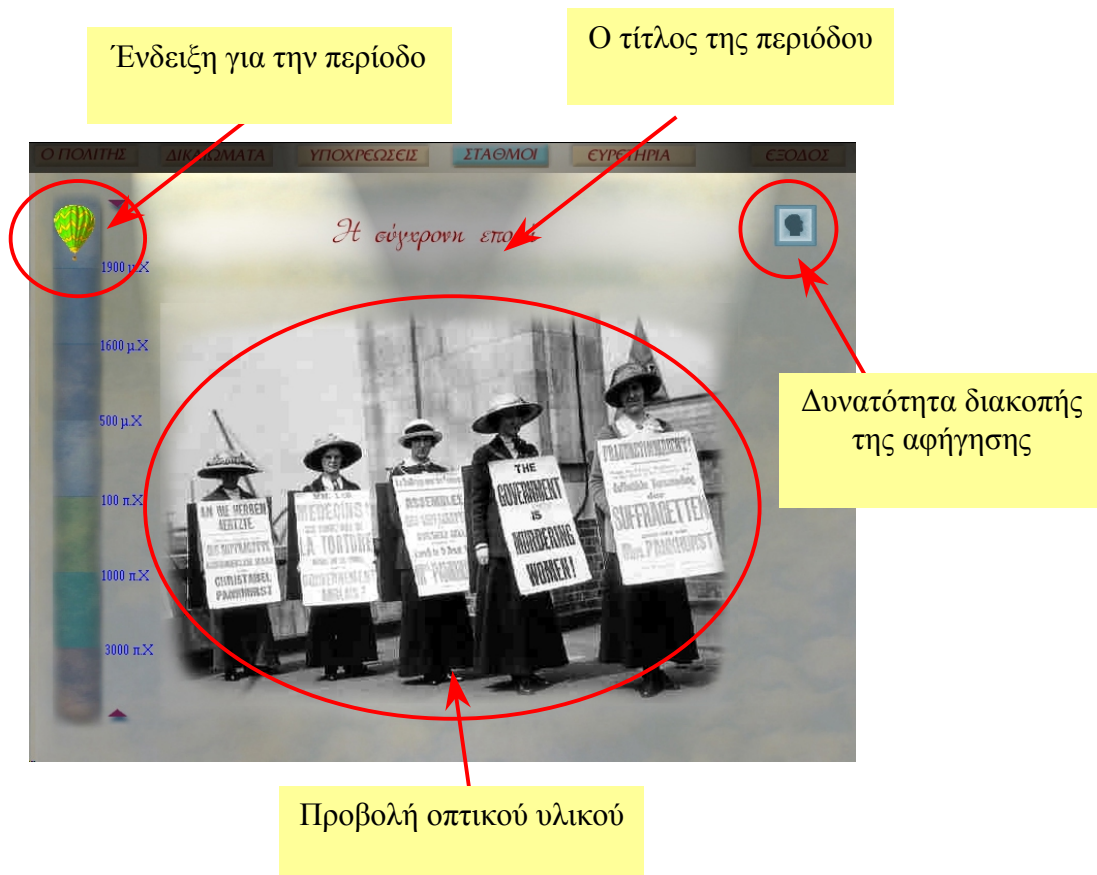
Η ανάπτυξη των τεχνών και των επιστημών, που άρχισε από την εποχή της Αναγέννησης και η εφαρμογή της επιστημονικής μεθόδου στην έρευνα των πολιτικών και κοινωνικών φαινομένων, σε συνδυασμό με τις πολιτικές και κοινωνικές ανακατατάξεις στη Δυτική Ευρώπη (ανάπτυξη ακραίας αστικής τάξης που έρχεται σε αντίθεση με την απολυταρχία που εκπροσωπούν οι βασιλείς και το σπέρμα τους, η αουστακοατία και ο ανώτερος κλήρος) έχουν ημάτος που ονομάστηκε

Το αερόστατο μπορεί να μετακινηθεί άμεσα με το ποντίκι, και να τοποθετηθεί σε οποιαδήποτε περίοδο.

ελτίωση της ανθρώπινης ανθρωπότητας. Απορρίπτει τη την άποψη περί φυσικών του Διαφωτισμού θεωρείται την επιστημονική του



Όταν επιλέξουμε την αφήγηση σε κάποια χρονική περίοδο, τότε δίνεται μια σύντομη επισκόπηση (με αφήγηση) και παράλληλα προβάλλονται στο κέντρο της οθόνης σχετικές εικόνες.



## ΕΥΡΕΤΗΡΙΑ

Τα Ευρετήρια τα οποία περιλαμβάνει η εφαρμογή έχουν την οργάνωση που εμφανίζεται στο παρακάτω σχήμα.



Σε αντιστοιχία με αυτή την οργάνωση μόλις επιλέξουμε "Ευρετήρια" από το βασικό μενού επιλογών, εμφανίζεται στην οθόνη μας το υπομενού της παρακάτω εικόνας.



Επιλέγοντας με το ποντίκι κάποια από αυτές τις επιλογές οδηγούμαστε στο αντίστοιχο ευρετήριο.

Όλα τα ευρετήρια εκτός από το "Υλικό Πολυμέσων" έχει την οργάνωση που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.

Από τα περιεχόμενα των ευρετηρίων μπορεί ο χρήστης να αντιγράψει όποια πληροφορία (κείμενο ή εικόνα) θέλει για να την ενσωματώσει σε μια εργασία που τυχόν κάνει με τον επεξεργαστή κειμένου. Για να επιτύχει την αντιγραφή αρκεί να πατήσει το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στο αντίστοιχο σημείο. Σε όσα τμήματα του υλικού της εφαρμογής, επιτρέπεται η αντιγραφή εμφανίζεται σχετικό ενημερωτικό μήνυμα, όταν το ποντίκι περάσει πάνω από το κείμενο ή την εικόνα. Όταν αντιγράψουμε τις πληροφορίες το υλικό αυτό μεταφέρεται στο clipboard (πρόχειρο) των windows. Στον επεξεργαστή κειμένου πρέπει μετά να κάνουμε "επικόλληση". Η εναλλαγή από τον (ανοιχτό) επεξεργαστή κειμένου στην εφαρμογή και αντίστροφα γίνεται (σύμφωνα με όσα ισχύουν στα windows) με το ταυτόχρονο πάτημα των πλήκτρων alt και tab.

Σε κάθε περίπτωση το υλικό είναι οργανωμένο σε λήμματα ή κατηγορίες που φαίνονται ως λίστα επιλογής στο κάτω αριστερό τμήμα της οθόνης.

Ειδικά στην κατηγορία "Οργανώσεις και Φορείς", όπου είναι δυνατόν παρέχεται δυνατότητα σύνδεσης με την αντίστοιχη σελίδα στο internet.

**Εικόνα σχετική με το θέμα. Μπορεί να αντιγραφεί**

**Χώρος που εμφανίζονται τα στοιχεία κάθε λήμματος ή κατηγορίας**

**Τα διαθέσιμα κάθε φορά λήμματα (ή κατηγορίες) οργανωμένες σε λίστα επιλογής**

**Πλήκτρα κύλισης, για να ολισθαίνει το περιεχόμενο στο χώρο που εμφανίζεται**

**Πλήκτρα κύλισης για την επιλογή του λήμματος ή της κατηγορίας από τη λίστα επιλογής**

**Διαχείριση συνδέσμων (δες Ενότητα "Υποχρεώσεις", σελ. 8)**

**Επιστροφή στα Ευρετήρια**

**Σύνδεση με τον επεξεργαστή κειμένου**

ΔΕΞΙ CLICK: ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΣΤΟ CLIPBOARD

**ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**

Με τον όρο βιομηχανική επανάσταση εννοούμε την ιστορική εκείνη περίοδο (μέσα του 18ου αιώνα για την Αγγλία) και 19ος αιώνας για τα άλλα κράτη) κατά τη διάρκεια της οποίας χρησιμοποιείται ολοένα και περισσότερο η μηχανή για την παραγωγή αγαθών και για τη διευκόλυνση της παροχής υπηρεσιών.

Η τελειοποίηση της ατμομηχανής από το Βατ οδήγησε στη ατμομηχανών αρχικά στα κλωστοϋφαντουργεία και αργότερα μεταλλουργία. Η μεγάλη αύξηση της παραγωγής οδήγησε κο ανάπτυξη ενός πυκνού σιδηροδρομικού δικτύου μέσω του μεταφέροντας στα εργοστάσια οι πρώτες ύλες και από εκ διάφορες αγορές τα επεξεργασμένα προϊόντα.

Στην πρώτη περίοδο της βιομηχανικής επανάστασης (που περίπου ως το 1870) οι μηχανές ήταν **ατμοκίνητες** και χρειάζονταν την κίνησή τους μεγάλες ποσότητες άνθρακα. Γι' αυτό το λόγο πε αυτή ονομάστηκε εποχή του άνθρακα και του σιδήρου.

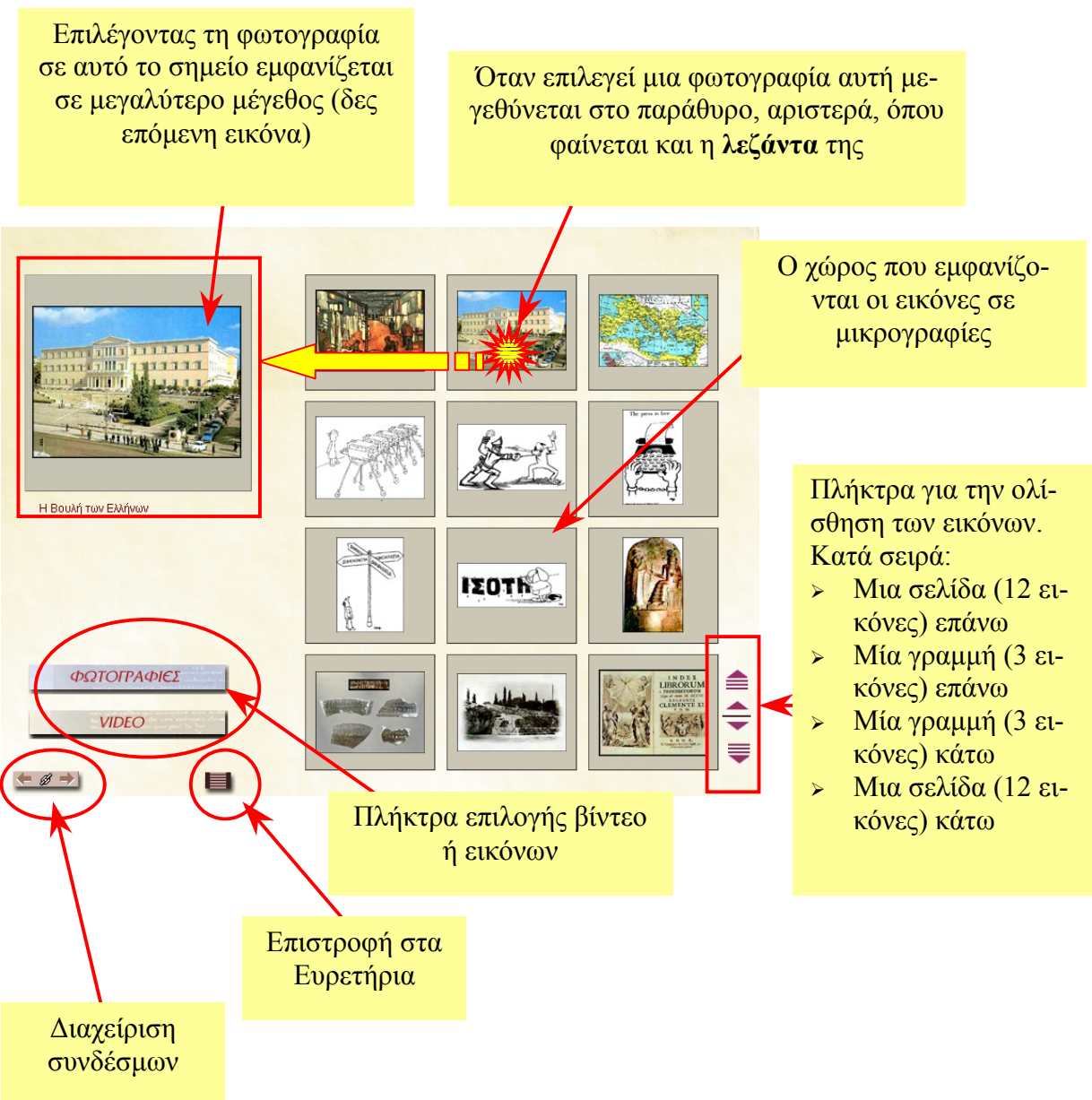
Στη δεύτερη περίοδο (από το 1870 και μετά) χρησιμοποιείται ως πηγή ενέργειας και κίνησης των μηχανών ο **ηλεκτρισμός**, γεγονός που αλλάζει τη μορφή της βιομηχανίας και επιτρέπει τη μεγάλη αύξηση της παραγωγής. Ανάμεσα στις βιομηχανοποιημένες χώρες προβάλλουν οι ΗΠΑ, στις οποίες εφαρμόζονται πρωτότυπες μέθοδοι αύξησης της παραγωγικότητας όπως η μέθοδος Τάιλορ-Φορντ: ο εργαζόμενος δε μετακινείται καθόλου από τη θέση του αλλά το υπό επεξεργασία προϊόν οδηγείται μπροστά του.

Η ανάπτυξη της βιομηχανίας στηρίχθηκε στην εκμετάλλευση τόσο των πρώτων υλών όσο και της φτηνής εργατικής δύναμης. Τα αποτελέσματα ήταν:

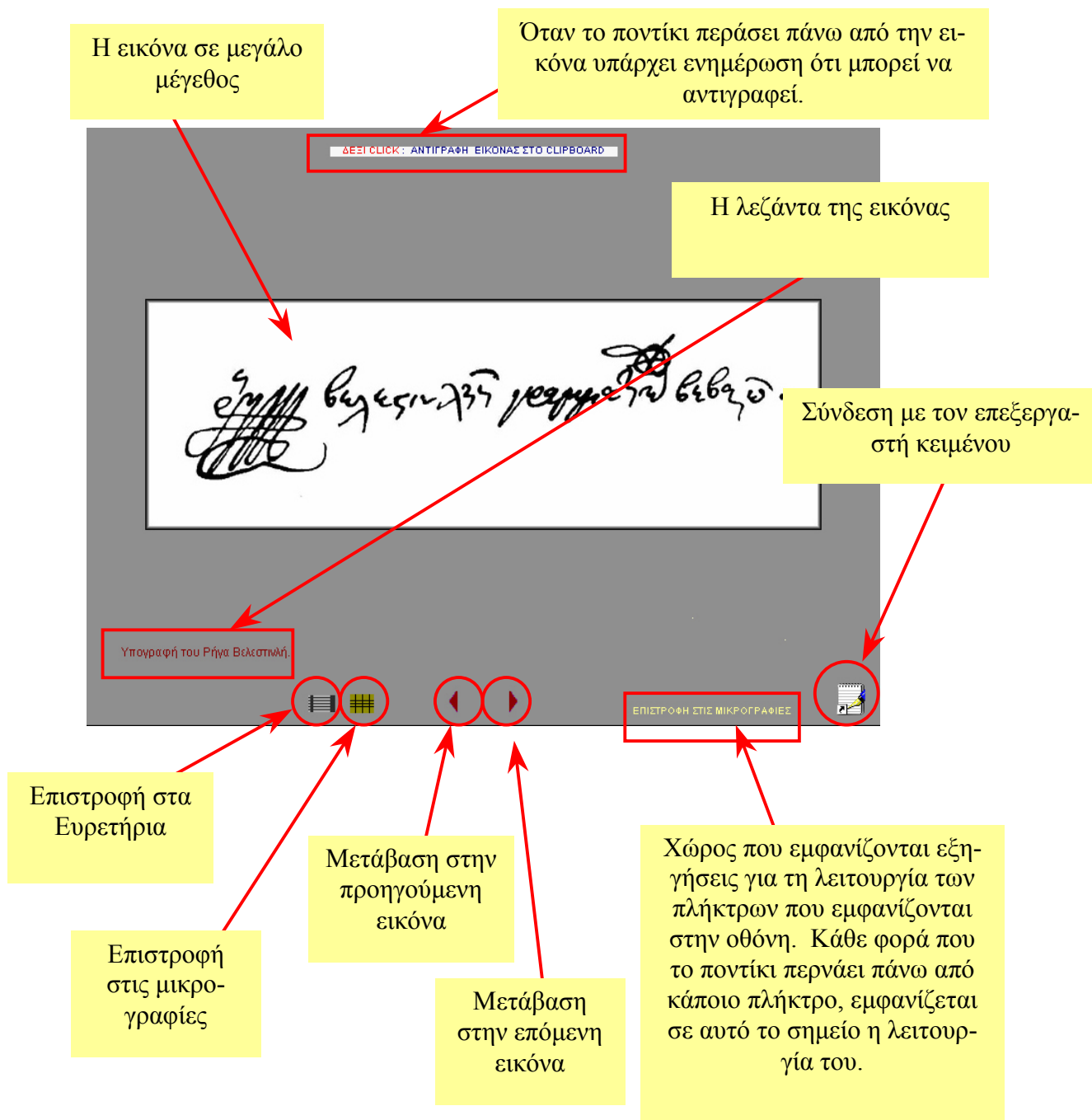
- η ανάπτυξη υπερπληθυσμού παύσης ενόψει των βιομηχανικών

ΑΓΓΛΙΚΟΣ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΕΥΤΙΣΜΟΣ  
ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ  
ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ  
ΓΑΛΛΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ  
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ (Διαφωτισμός)  
ΚΟΥ ΚΛΟΥΣ ΚΛΑΝ  
ΡΩΣΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ

Στο "Υλικό Πολυμέσων" περιλαμβάνεται οπτικό υλικό με τη μορφή εικόνων ή βίντεο. Στην περίπτωση των εικόνων έχουμε την οργάνωση που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



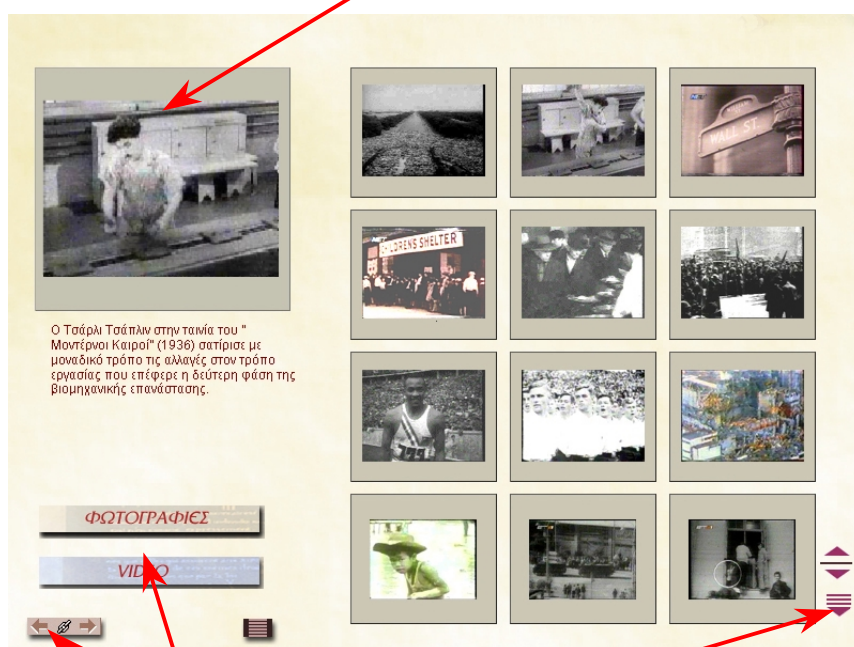
Όταν έχει μεγιστοποιηθεί μια εικόνα εμφανίζεται σε μια οθόνη, όπως φαίνεται στην επόμενη εικόνα και παρέχονται οι δυνατότητες που περιγράφονται.





Όταν εμφανίζονται τα βίντεο στα ευρετήρια, η οργάνωση είναι αντίστοιχη με αυτή των εικόνων. Τα διαθέσιμα βίντεο αντιπροσωπεύονται δεξιά από μια εικόνα τους. Αν επιλεγεί κάποιο με το ποντίκι, τότε αυτό προβάλλεται στο παράθυρο στο πάνω αριστερά τμήμα της οθόνης. Ένα σχόλιο εμφανίζεται στο χώρο κάτω από το βίντεο που προβάλλεται

Την ώρα που προβάλλεται το βίντεο, μπορεί να σταματήσει προσωρινά, πατώντας το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού όταν αυτό βρίσκεται πάνω στην εικόνα. Με ένα ακόμη πάτημα η ταινία συνεχίζει από το σημείο που είχε σταματήσει.



Χειρισμοί ίδιοι με αυτούς που περιγράφηκαν σχετικά με τις εικόνες.

## ΕΞΟΔΟΣ

Με την επιλογή "Εξοδος" από το βασικό μενού επιλογών της εφαρμογής, επιλέγουμε να σταματήσουμε τη χρήση του προγράμματος. Αν η επιλογή πατηθεί κατά λάθος, υπάρχει το περιθώριο να επανέλθουμε στην εφαρμογή επιλέγοντας "ΟΧΙ" στο ερώτημα της παρακάτω οθόνης που εμφανίζεται.



Παράλληλα κατά τη διάρκεια αυτή εμφανίζονται στο χώρο κάτω από το παραπάνω ερώτημα τα ονόματα των συντελεστών της εφαρμογής, οι ευχαριστίες κλπ.

### ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ Β' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ

