EN_4-5_User_Manual.qxd 13/7/2006 10:31 Page 1

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ (CD-ROM)

ΑΓΓΛΙΚΑ Δ΄ & Ε΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

Ευδοκία-Παρασκευή Γραμμένου Γεώργιος Καρυπίδης Γεώργιος Σιγανός



Οδηγός Χρήσης Λογισμικού

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΕΚΔΟΣΕΩΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ
ΑΘΗΝΑ

EN_4-5_User_Manual.qxd 13/7/2006 10:31 Page 2

EN_4-5_User_Manual.qxd 13/7/2006 10:31 Page 3

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ (CD-ROM)

ΑΓΓΛΙΚΑ Δ΄ & Ε΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

Οδηγός Χρήσης Λογισμικού

EN_4-5_User_Manual.qxd 13/7/2006 10:31 Page 4

Ομάδα δημιουργίας
Ευδοκία-Παρασκευή Γραμμένου, Καθηγήτρια Αγγλικών
Γεώργιος Καρυπίδης, Προγραμματιστής
Γεώργιος Σιγανός, Γραφίστας - Προγραμματιστής

Κριτές
Χριστίνα Αγιακλή, Σχολική Σύμβουλος
Θεόδωρος Μανιάκας, Σχολικός Σύμβουλος
Σοφία Μπάτσαρη, Εκπαιδευτικός

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

Υπεύθυνος Υποέργου
Άννα Σιγανού, Εκπαιδευτικός

Ομάδα Τεχνικού Ελέγχου
Αδάμ Αγγελής, Πάρεδρος ε.θ. του Π.Ι.
Κοσμάς Ηλιάδης, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής
Αφροδίτη Ζεπάτου, 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 ΙΙ / 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.

EN_4-5_User_Manual.qxd 13/7/2006 10:31 Page 5

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Α.1 Τεχνικές οδηγίες χρήσης 6
Α.1.1 Απαιτήσεις λειτουργίας 6
Α.1.2 Εγκατάσταση προγράμματος 6
Α.1.3 Λειτουργία του προγράμματος 6
Α.1.3.1 Αρχική οθόνη 6
Α.1.3.2 Player (Παίκτης) 8
Α.1.3.3 Μπάρα λειτουργιών 8
Α.1.3.4 Super market 10
Α.1.3.5 Party 14
Α.1.3.6 Home 20
Α.1.3.7 Zoo 26
Α.1.3.8 Διαθεματικές δραστηριότητες (Extras) 30
Α.1.3.9 Additional material 33
Α.1.3.10 Projects (Σχέδια εργασίας) 37
Α.1.3.11 Links (Σύνδεσμοι) 38
Α.1.3.12 Exit (Έξοδος) 38

Α.2 Παιδαγωγικές οδηγίες αξιοποίησης του λογισμικού 39
Α.2.1 Παιχνίδι 39
Α.2.2 Διαθεματικές δραστηριότητες 40
Α.2.3 Σχέδια Εργασίας 41

Α.3 Λογισμικό και Οργάνωση της τάξης 43

Α.4 Βιβλιογραφία 45

Α.5 Αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων 46
Α.5.1 Γενικά προβλήματα υπολογιστή 46
Α.5.2 Υπάρχουν προβλήματα με τον ήχο 46
Α.5.3 Δεν "διαβάζεται" το CD-ROM 46

Α.1 Τεχνικές οδηγίες χρήσης

Α.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).

Α.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.

Α.1.3 Λειτουργία του προγράμματος

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

Α.1.3.1 Αρχική οθόνη



Εικόνα 1: Αρχική οθόνη

Στην Αρχική οθόνη (Εικόνα 1) του λογισμικού, φαίνεται η πόλη των παιδιών του κόσμου (City of children). Κάθε χώρος της αντιστοιχεί σε συγκεκριμένες θεματικές ενότητες ή σε δραστηριότητες που αφορούν στα Αγγλικά Δ΄ και Ε΄ Δημοτικού.

Οι τίτλοι των θεματικών ενοτήτων 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.

Super market (βλ. § Α.1.3.4)**:**

Θεματικές ενότητες: food, fruits, drinks, numbers 1-100, packaging
Γραμματική: a/an, simple present, like / don't like, want, spelling

Party (βλ. § Α.1.3.5)**:**

Θεματικές ενότητες: greetings & introducing people, countries / continents / nationalities, sports / hobbies, body
Γραμματικά φαινόμενα: plural, verb: have got, question words: what, who...., verb: to be, verb: can, adverbs of frequency: always, never...

Home (βλ. § Α.1.3.6)**:**

Θεματικές ενότητες: rooms, furniture, clothing, family, time, weather, months
Γραμματικά φαινόμενα: prepositions of place, present continuous

Zoo (βλ. § Α.1.3.7)**:**

Θεματικές ενότητες: animals, places (sea, mountain...), colours
Γραμματικά φαινόμενα: this/that/these/those, imperatives, simple past

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

Fun park (Extras)**:** διαθεματικές δραστηριότητες με τη μορφή παιχνιδιών (βλ. § Α.1.3.8)

Toy store (Additional material)**:** πρόσθετο υλικό με τη μορφή παιχνιδιών (βλ. § Α.1.3.9).

Post office (Projects)**:** διαθεματικά σχέδια εργασίας (βλ. § Α.1.3.10).

Τέλος στην Αρχική οθόνη, υπάρχουν οι επιλογές:

Links: με ενδιαφέροντες σχετικούς δικτυακούς τόπους για σύνδεση στο διαδίκτυο (βλ. § Α.1.3.11).

Συντελεστές: οι συντελεστές στη δημιουργία του λογισμικού.

Player: για εισαγωγή του ονόματος ενός παίκτη (βλ. § Α.1.3.2).

Exit: για έξοδο από το πρόγραμμα (βλ. § Α.1.3.12).

Πηγαίνοντας το δείκτη του ποντικιού πάνω από τους χώρους που προαναφέρθηκαν εμφανίζεται ένα παράθυρο με τα περιεχόμενα της συγκεκριμένης ενότητας ή ένα tooltip με τον τίτλο της. Υπάρχουν ορισμένα κτίρια στην αρχική οθόνη τα οποία δεν είναι ενεργά, αλλά αποτελούν συμπλήρωση του "σκηνικού" της πόλης.

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 αναπαρίσταται 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

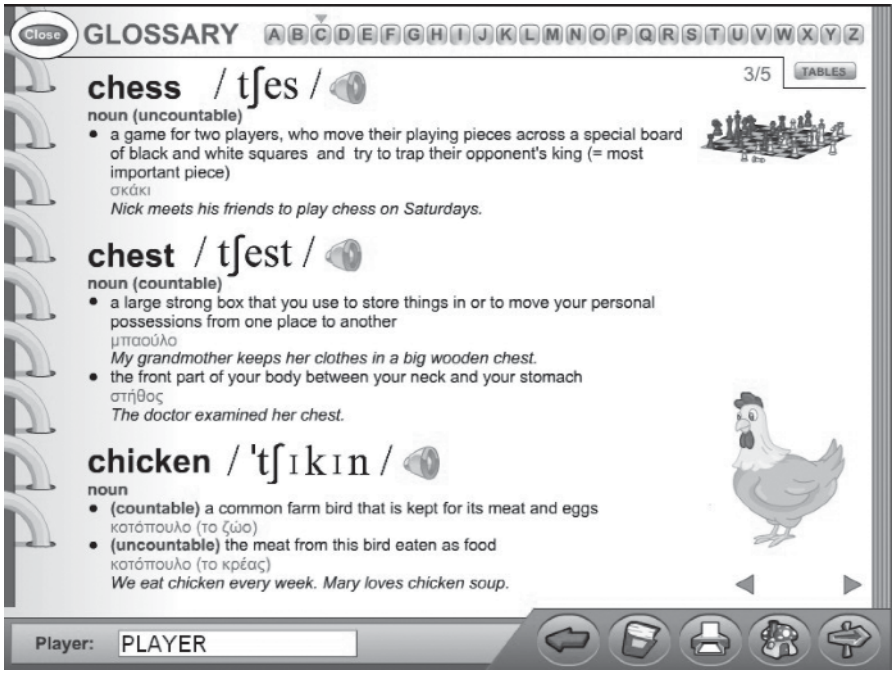
Στο κάτω μέρος της οθόνης κάθε ενότητας υπάρχει μια μπάρα όπου φαίνεται το όνομα του μαθητή και οι εξής επιλογές:



Back
Επιστροφή στην προηγούμενη οθόνη.



Glossary
Γλωσσάρι με ερμηνείες 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 μεγάφωνο. 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
- Irregular verbs

β) επεξηγηματικά σκίτσα με προτάσεις για:
- Prepositions of Place
- Prepositions of Movement

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



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



Home
Επιστροφή στην αρχική οθόνη του προγράμματος.



Exit
΄Εξοδος από το πρόγραμμα.

A.1.3.4 Super market

Με κλικ στο κτίριο του σούπερ μάρκετ από την Αρχική οθόνη, εισάγεστε στον εσωτερικό του χώρο (Εικόνα 3).

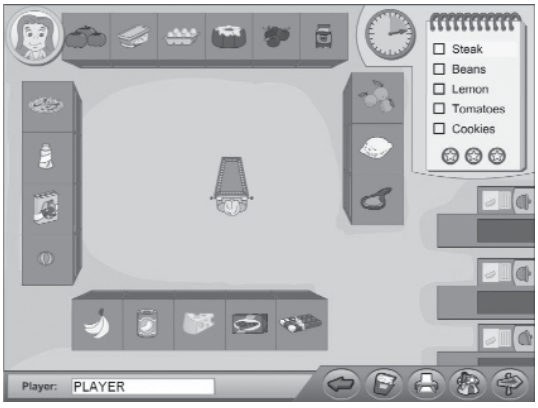


Εικόνα 3: Οθόνη επιλογής παιχνιδιών στο Super market

Στην οθόνη αυτή, μπορείτε να μετακινήσετε το ποντίκι πάνω από τα διάφορα εικονίδια. Θα διαπιστώσετε ότι έχετε τις εξής επιλογές:



Let's go shopping!
Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (επίπεδο 1 για παιχνίδι χωρίς χρόνο, επίπεδο 2 για παιχνίδι με κανονικό χρόνο και επίπεδο 3 για παιχνίδι με λίγο χρόνο) και αφού επιλέξετε επίπεδο εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 4).



Εικόνα 4: Οθόνη παιχνιδιού Let's go shopping

Στο πάνω δεξιό μέρος της οθόνης βρίσκεται το σημειωματάριο με τα πράγματα που πρέπει να ψωνίσει ο Pierre, το παιδί από τη Γαλλία. Κάθε φορά σημειώνεται με κίτρινο χρώμα στο σημειωματάριο, ποιο από τα τρόφιμα πρέπει να βάλει στο καροτσάκι του. Για να τον βοηθήσετε, κάντε κλικ στην αντίστοιχη εικόνα που βρίσκεται πάνω στα ράφια του σούπερ μάρκετ. Αν η επιλογή σας είναι σωστή, ο Pierre θα πάρει αυτό που διαλέξατε και θα το βάλει στο καροτσάκι του, διαφορετικά θα ακουστεί ο ήχος του λάθους. Κάθε φορά που θέλετε να ξανακούσετε τη βοήθεια κάντε κλικ στην Kate. Αν έχετε διαλέξει επίπεδο δυσκολίας με χρόνο απάντησης, ο Pierre πρέπει να προλάβει να συλλέξει όλα τα τρόφιμα πριν λήξει ο χρόνος, διαφορετικά δίνονται αυτόματα οι σωστές απαντήσεις γι' αυτά που δεν πρόλαβε να βρει. Στο κάτω μέρος του σημειωματάριου υπάρχουν τα αστεράκια ( ) που σας ενημερώνουν κάθε φορά πόσες προσπάθειες έχετε ακόμα για την κάθε λέξη. Μόλις σβήσει και το τρίτο αστεράκι τότε ο Pierre παίρνει το αντικείμενο μόνος του από τα ράφια.



Let's check out!

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας και στη συνέχεια η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 5).



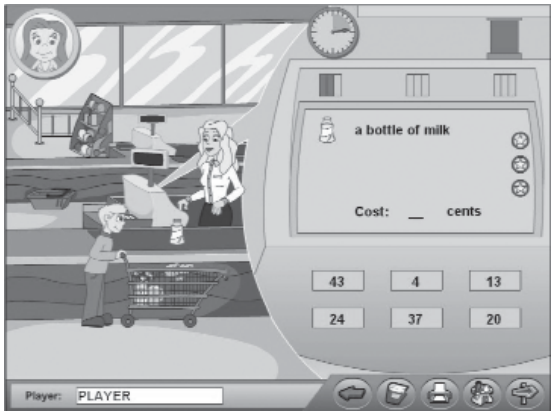
Εικόνα 5: Οθόνη παιχνιδιού Let's check out (1ο βήμα)

Το παιχνίδι αυτό αποτελείται από τρία βήματα. Στο πρώτο βήμα σας δίνεται ένα αντικείμενο και σας ζητείται να πληκτρολογήσετε το όνομά του στα αγγλικά χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο που φαίνεται στην οθόνη σας ή το πληκτρολόγιο του Η/Υ (Εικόνα 5). Στη συνέχεια πρέπει να επιλέξετε τη φράση που ταιριάζει στη συσκευασία του κάθε αντικειμένου (Εικόνα 6).



Εικόνα 6: Οθόνη παιχνιδιού Let's check out (2ο βήμα)

Τέλος, ακούτε πόσο κοστίζει το αντικείμενο και καλείστε να επιλέξετε τον σωστό αριθμό από αυτούς που σας δίνονται (Εικόνα 7).



Εικόνα 7: Οθόνη παιχνιδιού Let's check out (3ο βήμα)

Τα "φωτάκια" ( ) στο πάνω μέρος της ταμειακής μηχανής, σας δείχνουν τις σωστές και τις λάθος απαντήσεις που έχετε δώσει. Όταν ξεκινάει το παιχνίδι, όλα 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. Κάθε φορά που θέλετε να ξανακούσετε τη βοήθεια κάντε κλικ στην Kate. Αν έχετε διαλέξει επίπεδο δυσκολίας με χρόνο απάντησης, πρέπει να προλάβετε να απαντήσετε σε κάθε μία ερώτηση, πριν λήξει ο χρόνος της, διαφορετικά δίνεται αυτόματα η σωστή απάντηση. Και στα τρία βήματα του παιχνιδιού, στο δεξιό μέρος της οθόνης υπάρχουν τα αστεράκια ( ) που σας ενημερώνουν πόσες προσπάθειες έχετε ακόμα για το κάθε βήμα. Μόλις σβήσει και το τρίτο αστεράκι εμφανίζεται αυτόματα η σωστή απάντηση και προχωράτε στο επόμενο βήμα.



Let's order!

Στο παιχνίδι αυτό καλείστε να βοηθήσετε το σερβιτόρο να πάρει μια παραγγελία. Ακούγεται και φαίνεται ο διάλογος μεταξύ του σερβιτόρου και των παιδιών (Εικόνα 8). Στη συνέχεια πρέπει να απαντήσετε σε ερωτήσεις τριών διαφορετικών τύπων:

1) Multiple choice (Βρες το σωστό)
2) True - False (Σωστό - Λάθος)
3) Fill in the gap (Γράψε τη λέξη)



Εικόνα 8: Οθόνη παιχνιδιού Let's order

Κάθε φορά που απαντάτε σωστά, συμπληρώνεται στο σημειωματάριο του σερβιτόρου η συγκεκριμένη παραγγελία κάθε παιδιού. Αν κάνετε λάθος, ακούγεται ο χαρακτηριστικός ήχος λάθους και προσπαθείτε ξανά. Μετά την τρίτη λανθασμένη απάντηση, εμφανίζεται αυτόματα η σωστή (τα αστεράκια δείχνουν κάθε φορά πόσες προσπάθειες σας απομένουν). Αν θέλετε να ξανακούσετε το διάλογο επιλέξτε τον αντίστοιχο χαρακτήρα, ενώ αν θέλετε να ξανακούσετε τη βοήθεια κάντε κλικ στην Kate. Στο τέλος της άσκησης έρχεται ο σερβιτόρος με τα φαγητά που έχουν παραγγείλει τα παιδιά.

Αποτελέσματα

Στο τέλος των παιχνιδιών, εμφανίζεται η οθόνη με τα Αποτελέσματα (Εικόνα 9), στην οποία φαίνεται ο τίτλος της άσκησης, και ο αριθμός των σωστών απαντήσεων που έχετε δώσει στη συγκεκριμένη άσκηση (αυτοαξιολόγηση και αξιολόγηση). Στο κάτω μέρος της οθόνης αναπαρίσταται γραφικά η απόδοση του παίκτη.



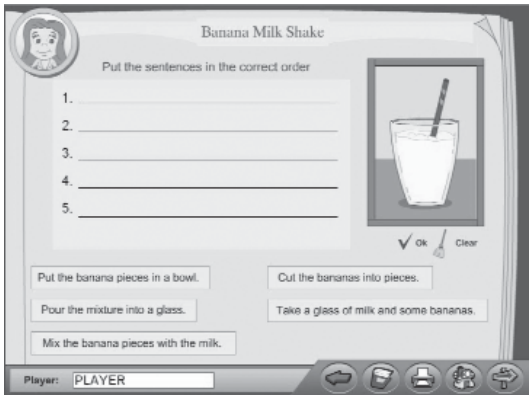
Εικόνα 9: Αποτελέσματα παιχνιδιών

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



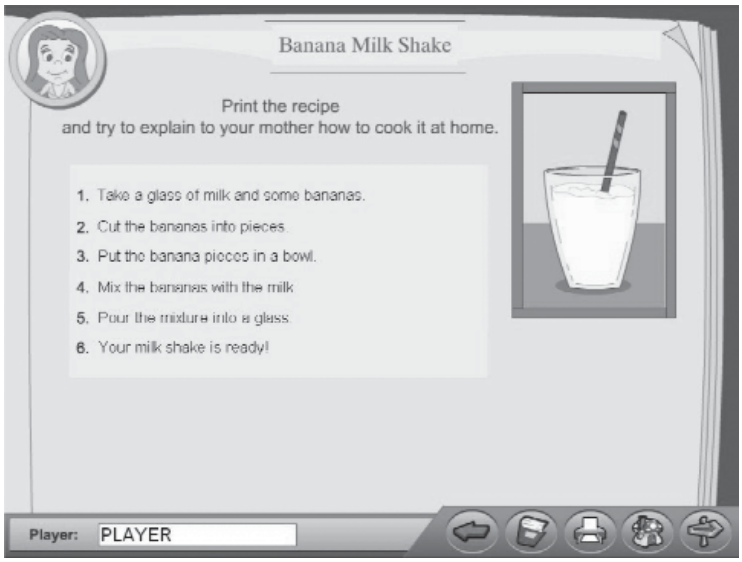
Let's make a recipe!

Η πόρτα οδηγεί σε μια οθόνη κουζίνας εστιατορίου. Στην οθόνη αυτή φαίνονται διάφορα έτοιμα φαγητά. Μπορείτε να επιλέξετε με το ποντίκι ένα από αυτά, για παράδειγμα το ποτήρι με milk shake. Τότε εμφανίζεται το περιβάλλον της άσκησης, με την αντίστοιχη συνταγή. Στο 1ο βήμα δίνεται μια συνταγή ανακατεμένη και πρέπει να βάλετε τις προτάσεις στη σωστή σειρά (Εικόνα 10). Όταν τελειώσετε πατήστε το Ok.



Εικόνα 10: Οθόνη παιχνιδιού Let's make a recipe (1ο βήμα)

Αν οι επιλογές σας είναι σωστές, τότε θα προχωρήσετε στο 2ο βήμα του παιχνιδιού όπου δίνεται η συνταγή του προηγούμενου βήματος και καλείστε να την τυπώσετε και να εξηγήσετε στη μητέρα σας πώς μπορεί να την υλοποιήσει (Εικόνα 11).



Εικόνα 11: Οθόνη παιχνιδιού Let's make a recipe (2ο βήμα)

Όποτε θέλετε να ξανακούσετε τη βοήθεια κάντε κλικ στην Kate.

A.1.3.5 Party

Με κλικ στο κτίριο του πάρτι από την Αρχική οθόνη, εισάγεστε στον εσωτερικό του χώρο (Εικόνα 12).



Εικόνα 12: Οθόνη επιλογής παιχνιδιών στο Party

Στην οθόνη αυτή έχετε τις εξής επιλογές:



Let's make new friends!

Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 13).



Εικόνα 13: Οθόνη παιχνιδιού Let's make new friends!

Στο αριστερό μέρος της οθόνης παρουσιάζονται κάθε φορά δύο παιδιά και γίνεται ένας σύντομος διάλογος μεταξύ τους. Στη συνέχεια πρέπει να απαντήσετε σε ερωτήσεις δύο διαφορετικών τύπων:

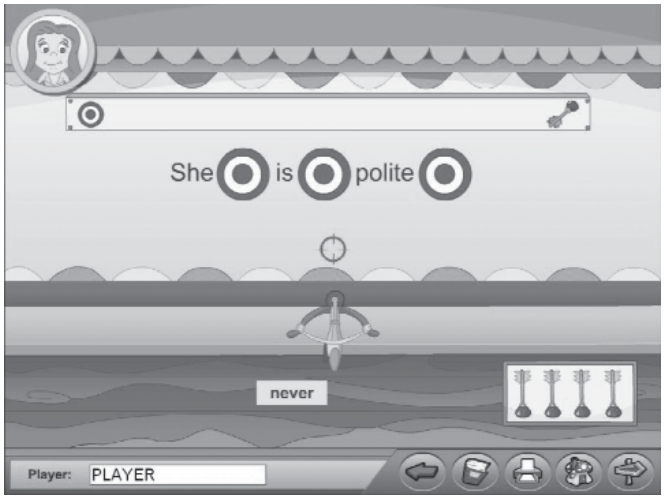
1) Multiple choice (Βρες το σωστό)
2) True - False (Σωστό - Λάθος)

Κάθε φορά που απαντάτε σωστά, συμπληρώνεται στο δεξί μέρος της οθόνης, πάνω στο σημειωματάριο που φαίνεται καθώς και στην εικόνα του χάρτη, η χώρα προέλευσης κάθε παιδιού. Το σημειωματάριο έχει 3 σελίδες που πρέπει να συμπληρωθούν με τα στοιχεία των παιδιών.



Let's play!

Στην οθόνη που εμφανίζεται δίνεται μια πρόταση με στόχους ανάμεσά της (Εικόνα 14).



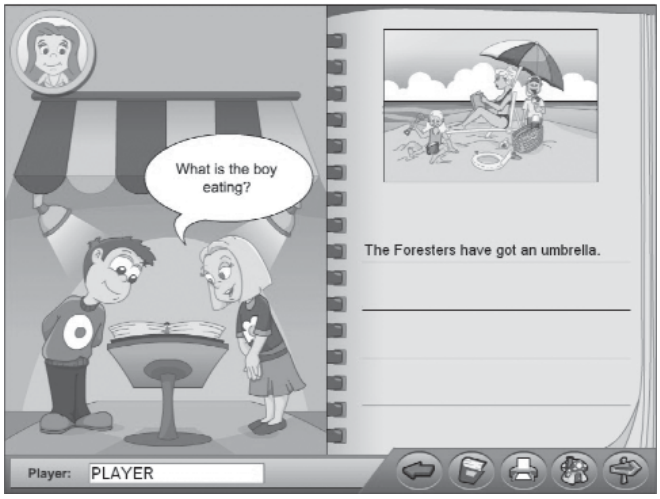
Εικόνα 14: Οθόνη παιχνιδιού Let's play!

Από κάτω υπάρχει μια βαλλίστρα με βεντούζα και μια λέξη. Πρέπει να κάνετε κλικ στο στόχο που αντιστοιχεί στο σωστό σημείο της πρότασης που πρέπει να τοποθετηθεί η λέξη. Τότε η πρόταση εμφανίζεται συμπληρωμένη στο πάνω μέρος. Κάτω δεξιά στην οθόνη υπάρχουν 4 βεντούζες  που, μαζί με αυτήν που υπάρχει πάνω στη βαλλίστρα (σύνολο 5), δείχνουν πόσες φορές θα γίνει η άσκηση.



Let's look at the album!

Παρουσιάζεται μια αρχική οθόνη με όλες τις φωτογραφίες του άλμπουμ. Μπορείτε να επιλέξετε τη φωτογραφία που επιθυμείτε και στη συνέχεια θα παρουσιαστεί ο αντίστοιχος διάλογος. Στην οθόνη που εμφανίζεται (Εικόνα 15), δύο παιδιά κοιτούν ένα άλμπουμ.



Εικόνα 15: Οθόνη παιχνιδιού Let's look at the album!

Δεξιά φαίνεται το άλμπουμ σε μεγέθυνση με τη φωτογραφία που επιλέξατε. Γίνεται πρώτα ένας μικρός διάλογος και στη συνέχεια εμφανίζονται δύο προτάσεις για συμπλήρωση. Όταν οι απαντήσεις που δίνετε είναι σωστές, οι προτάσεις εκφωνούνται και μια πρόταση συμπληρώνεται στο άλμπουμ, στον κενό χώρο κάτω από τη φωτογραφία. Στη συνέχεια, εμφανίζεται άλλος ένας μικρός διάλογος για συμπλήρωση που, αφού ολοκληρωθεί, εκφωνείται, και μια ακόμα πρόταση συμπληρώνεται στο άλμπουμ. Συνολικά στο άλμπουμ θα συμπληρωθούν 4 προτάσεις, όσες δηλαδή και οι κενές σειρές.



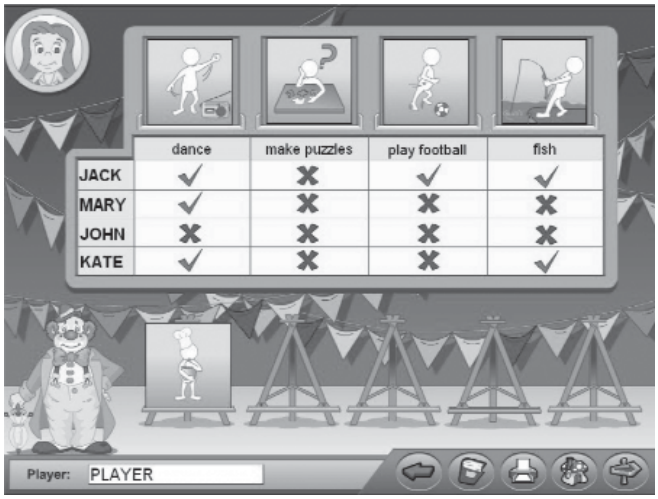
Can you guess?

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας και στη συνέχεια η πρώτη οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 16). Η διαφορά στα επίπεδα δυσκολίας έγκειται στο περιεχόμενο, δηλαδή το λεξιλόγιο που έχει χρησιμοποιηθεί για κάθε επίπεδο.



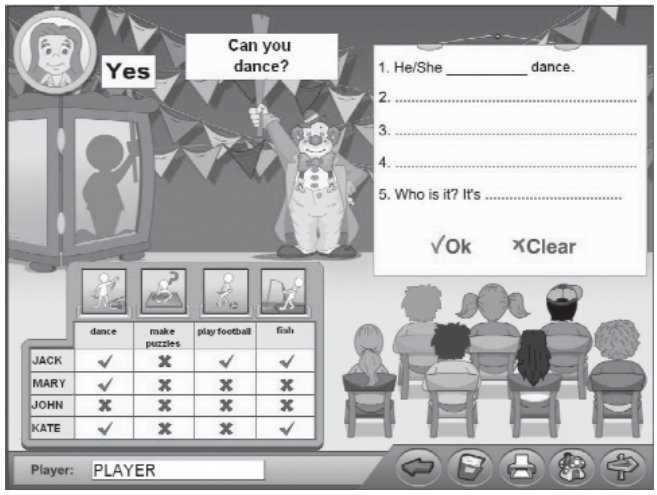
Εικόνα 16: Οθόνη παιχνιδιού Can you guess? (1ο βήμα)

Δίνεται ένας πίνακας με τα ονόματα τεσσάρων παιδιών και κενές θέσεις στο πάνω μέρος του. Σε αυτές καλείστε να συμπληρώσετε τις καρτέλες που δίνονται ανάλογα με το τι εικονίζει η κάθε μία. Κάντε κλικ στην καρτέλα που περιγράφει κάθε φορά αυτό που φαίνεται κάτω από τη θέση που αναβοσβήνει. Όταν συμπληρωθούν όλες οι θέσεις του πίνακα με τις αντίστοιχες καρτέλες ο πίνακας έχει τη μορφή της Εικόνας 17.



Εικόνα 17: Οθόνη παιχνιδιού Can you guess? (1ο βήμα - Συμπληρωμένος πίνακας)

Εδώ φαίνεται ποια παιδιά κάνουν κάποιες από τις δραστηριότητες που φαίνονται στις καρτέλες και ποια όχι. Στη συνέχεια εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη (Εικόνα 18):



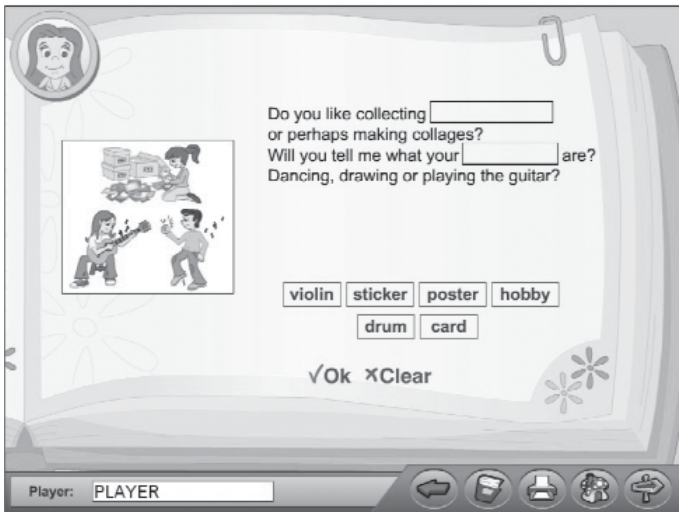
Εικόνα 18: Οθόνη παιχνιδιού Can you guess? (2ο βήμα)

Στόχος σας είναι να μαντέψετε το παιδί που είναι κρυμμένο στο παραβάν, ανάλογα με τις δραστηριότητες που μπορεί να κάνει ή όχι, σύμφωνα με τον συμπληρωμένο πίνακα. Ο κλόουν, κάνει ερωτήσεις στο παιδί για το ποια δραστηριότητα μπορεί να κάνει και ποια όχι. Ανάλογα με το εάν η απάντηση του παιδιού στο παραβάν είναι Yes ή No, πρέπει να συμπληρώσετε σωστά το σημειωματάριο που φαίνεται πάνω δεξιά στην οθόνη το ρήμα can ή can't (cannot), κάνοντας κλικ με το ποντίκι σας στο κενό της πρότασης που εμφανίζεται κάθε φορά και πληκτρολογώντας τη σωστή λέξη. Συνολικά, θα συμπληρωθούν 4 προτάσεις και στο τέλος, αφού συμβουλευθείτε πρώτα τον πίνακα, συμπληρώνετε το όνομα του παιδιού που κρύβεται στο παραβάν.



Let's make a poem!

Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 19):



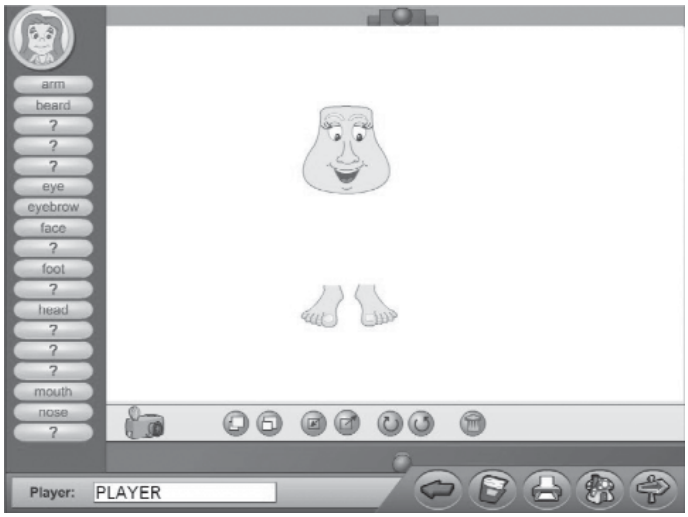
Εικόνα 19: Οθόνη παιχνιδιού Let's make a poem!

Δίνεται ένα ποίημα κάθε φορά με την εικόνα του, από το οποίο λείπουν δύο λέξεις. Από κάτω δίνονται έξι λέξεις στον ενικό. Καλείστε να χρησιμοποιήσετε οποιεσδήποτε από αυτές τις λέξεις

και να τις πληκτρολογήσετε στα κενά που δίνονται, στον πληθυντικό τους, για να συμπληρώσετε το ποίημα όπως εσείς θέλετε. Αφού συμπληρώσετε το ποίημα με τις σωστές λέξεις κα πατήσετε το OK, εμφανίζεται το κουμπί "Next poem" στο κάτω μέρος της οθόνης για την αλλαγή της σελίδας και την εμφάνιση καινούργιου ποιήματος. Συνολικά, εμφανίζονται τέσσερα ποιήματα για συμπλήρωση.



Let's make a modern painting!
Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 20):



Εικόνα 20: Οθόνη παιχνιδιού Let's make a modern painting!

Δεξιά δίνεται ένας χώρος εργασίας. Αριστερά, σε μια στήλη, δίνονται 18 κουμπιά με ένα ερωτηματικό πάνω τους. Κάντε κλικ σε ένα κουμπί. Θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο όπου πρέπει να συμπληρώσετε με το πληκτρολόγιο την ονομασία του μέρους του σώματος, σύμφωνα με τη λέξη που ακούτε και την εικόνα που δίνεται. Αν η ονομασία που συμπληρώσατε είναι σωστή, τότε αυτή εμφανίζεται πάνω στο κουμπί που στο εξής παραμένει ενεργό. Μπορείτε να επιλέξετε όποιο ενεργό κουμπί επιθυμείτε για να ανοίξει το περιεχόμενό του ή να μεταβείτε σε κάποιο άλλο κάνοντας απλά κλικ πάνω του. Επιλέγοντας ένα κουμπί με ονομασία π.χ. beard, ανοίγει ένα μενού με διαφορετικές γενειάδες. Επιλέξτε μία γενειάδα και αυτή θα εμφανιστεί στο χώρο εργασίας. Μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας πίνακα "κολλώντας" τα χαρακτηριστικά και τα μέρη του σώματος το ένα δίπλα στο άλλο με τον τρόπο που εσείς θέλετε. Κάτω από τα κουμπιά έχετε τις εξής επιλογές για ένα χαρακτηριστικό που έχετε επιλέξει προηγουμένως με το ποντίκι:

-  να το φέρετε μπροστά από άλλα χαρακτηριστικά
-  να το μεταφέρετε πίσω από άλλα χαρακτηριστικά
-  να το περιστρέψετε προς τα αριστερά
-  να το περιστρέψετε προς τα δεξιά
-  να το μικρύνετε

-  να το μεγαλώσετε
-  να το σβήσετε
-  να τερματίσετε την άσκηση.

Από την οθόνη αποτελεσμάτων που εμφανίζεται, μπορείτε να παίξετε ξανά την ίδια άσκηση.

A.1.3.6 Home

Με κλικ στο κτίριο του σπιτιού από την Αρχική οθόνη, εισάγεστε στον εσωτερικό του χώρο (Εικόνα 21).

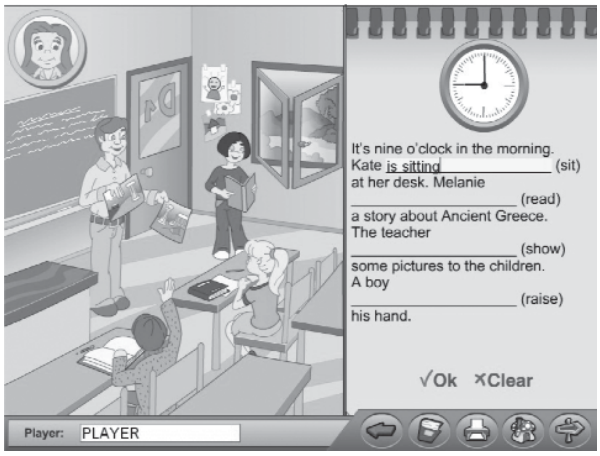


Εικόνα 21: Οθόνη επιλογής παιχνιδιών στο Home

Στην οθόνη αυτή έχετε τις εξής επιλογές:



What's going on?
Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 22).



Εικόνα 22: Οθόνη παιχνιδιού What's going on?

Στο αριστερό μέρος της οθόνης παρουσιάζεται μια εικόνα με άτομα που κάνουν διάφορες δραστηριότητες. Στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχει ένα σημειωματάριο. Πάνω του εμφανίζεται ένα κείμενο με κενά και ρήματα που δίνονται για συμπλήρωση. Σε κάθε κενό, συμπληρώστε με το πληκτρολόγιο το σωστό τύπο του ρήματος και πατήστε OK. Όταν πληκτρολογήσετε σωστά και το τελευταίο ρήμα, το κείμενο εμφανίζεται συμπληρωμένο και εκφωνείται.



What's the weather like?

Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 23).



Εικόνα 23: Οθόνη παιχνιδιού What's the weather like?

Αριστερά στέκεται ο παρουσιαστής του δελτίου, ο οποίος εκφωνεί μια φράση. Στην οθόνη φαίνεται ο χάρτης του κόσμου με 5 υποδοχές και από κάτω πέντε σύμβολα σχετικά με τον καιρό. Ο παρουσιαστής δείχνει με το ραβδί μια πόλη (ή μια χώρα). Επιλέξτε το κατάλληλο σύμβολο του καιρού από αυτά που δίνονται στο κάτω μέρος, σύμφωνα με τη φράση του παρουσιαστή (π.χ. In Moscow it's cold) για καθένα από τα πέντε σημεία που θα δείξει.



Where is the bug?

Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 24).



Εικόνα 24: Οθόνη παιχνιδιού Where is the bug?

Στην οθόνη αυτή φαίνεται ο χώρος του υπογείου με 5 μαμούνια σε διαφορετικές θέσεις κάθε φορά που παίζετε το παιχνίδι. Πρέπει να επιλέξετε με το ποντίκι το μαμούνι που βρίσκεται στην αντίστοιχη θέση σύμφωνα με την περιγραφή της Kate. Τότε παρουσιάζεται ένα ελικοπτεράκι - ρομποτάκι με ένα σπρέι, το οποίο ψεκάζει και εξαφανίζεται το συγκεκριμένο μαμούνι. Συνολικά πρέπει να βρείτε και τα 5 μαμούνια για να ολοκληρωθεί η άσκηση.



Family Tree

Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 25).



Εικόνα 25: Οθόνη παιχνιδιού Family Tree

Στην αφίσα φαίνεται το οικογενειακό δέντρο της Polly η οποία στέκεται αριστερά στην οθόνη. Σε αυτήν υπάρχουν μόνο τα πορτρέτα και τα ονόματα των ανθρώπων. Καλείστε να απαντήσετε σε τρεις ερωτήσεις τύπου MC, True/False και Fill in the gap, βρίσκοντας τη συγγένεια που έχουν τα πρόσωπα που φαίνονται στο οικογενειακό δέντρο.



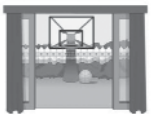
Let's get dressed and go for a walk!

Αρχικά καλείστε να επιλέξετε ποιο παιδάκι θέλετε να ντύσετε (αγόρι ή κορίτσι). Στη συνέχεια, εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 26).



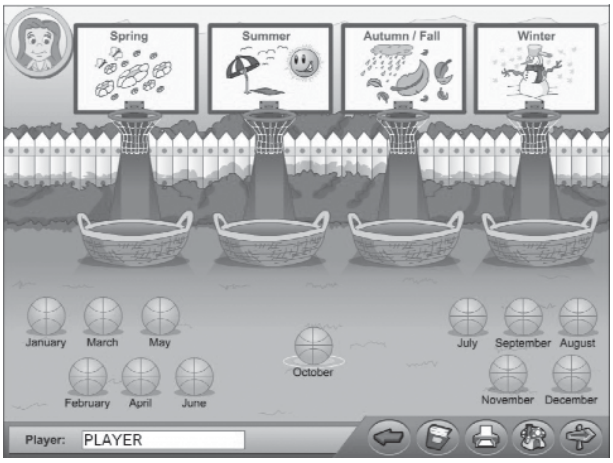
Εικόνα 26: Οθόνη παιχνιδιού Let's get dressed and go for a walk!

Τα ντουλάπια - συρτάρια με τα ρούχα που φαίνονται στην εικόνα, στην αρχή είναι όλα κλειστά με ένα λουκέτο. Για να ανοίξει καθένα από αυτά και να δείτε το περιεχόμενό του, κάντε κλικ πάνω του. Τότε η Kate εκφωνεί την αντίστοιχη λέξη π.χ. hat και ανοίγει ένα παράθυρο όπου πρέπει να πληκτρολογήσετε σωστά το όνομα που ακούσατε. Εάν το συμπληρώσετε σωστά φεύγει το λουκέτο από το ντουλάπι και ανοίγει για να δείτε το περιεχόμενό του (π.χ. διάφορα καπέλα). Στο ανοιχτό ντουλάπι, μπορείτε να κάνετε κλικ σε όποιο ρούχο θέλετε ή να πατήσετε "Close" και να επιλέξετε κάποιο άλλο ντουλάπι για να το ανοίξετε. Το ρούχο που διαλέγετε κάθε φορά, εμφανίζεται πάνω στο παιδάκι. Όταν τελειώσετε και το παιδάκι είναι έτοιμο για βόλτα, μπορείτε να τερματίσετε την άσκηση πατώντας την πόρτα που βρίσκεται στο δωμάτιο αριστερά.



Let's play basketball!

Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 27).



Εικόνα 27: Οθόνη παιχνιδιού Let's play basketball!

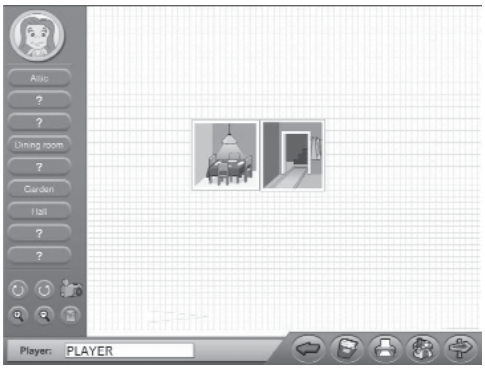
Στην οθόνη αυτή υπάρχουν 4 μπασκέτες και 12 μπάλες με τις ονομασίες των μηνών από κάτω τους. Στο κέντρο φαίνεται μία μπάλα την οποία πρέπει να βάλετε στο σωστό καλάθι κάνοντας κλικ πάνω του, σύμφωνα με την εποχή την οποία αναγράφει. Σε περίπτωση που κάνετε λάθος, αποτυγχάνετε να βάλετε καλάθι στη συγκεκριμένη μπασκέτα και πρέπει να προσπαθήσετε ξανά.



Let's make a home!

1ο βήμα

Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 28):



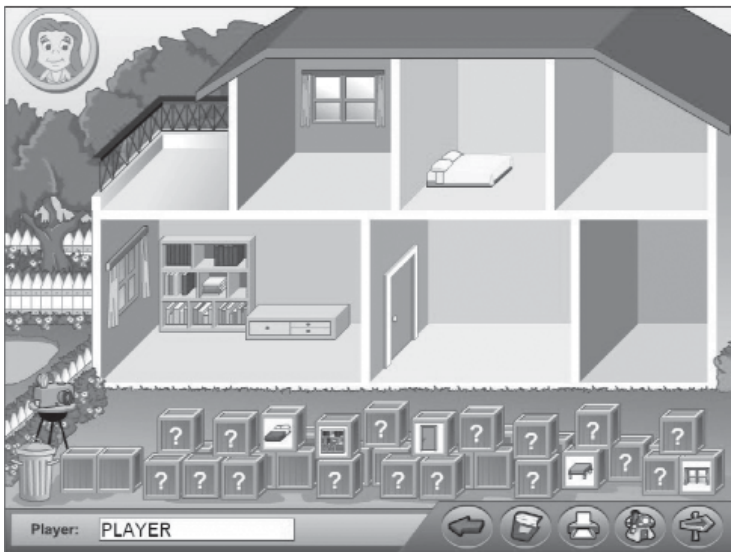
Εικόνα 28: Οθόνη παιχνιδιού Let's make a home! (1ο βήμα)

Δεξιά δίνεται ένας χώρος εργασίας. Αριστερά, σε μια στήλη, δίνονται 9 κουμπιά με ένα ερωτηματικό πάνω τους. Κάντε κλικ σε ένα κουμπί. Θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο όπου πρέπει να συμπληρώσετε με το πληκτρολόγιο την ονομασία του χώρου, σύμφωνα με την εικόνα που δίνεται και τη λέξη που εκφωνεί η Kate. Αν η ονομασία που συμπληρώσατε είναι σωστή, τότε αυτή εμφανίζεται πάνω στο κουμπί και στο εξής παραμένει ενεργό. Στη συνέχεια, επιλέγοντας ένα ενεργό κουμπί με ονομασία π.χ. hall, ανοίγει ένα μενού με 4 διαφορετικά δωμάτια της ίδιας κατηγορίας. Επιλέξτε ένα δωμάτιο και αυτό θα εμφανιστεί στο χώρο εργασίας. Μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας σπίτι "κολλώντας" το ένα δωμάτιο δίπλα στο άλλο με τον τρόπο που εσείς θέλετε. Κάτω από τα κουμπιά έχετε τις εξής επιλογές για ένα δωμάτιο που έχετε επιλέξει προηγουμένως με το ποντίκι:

-  να το περιστρέψετε προς τα αριστερά
-  να το περιστρέψετε προς δεξιά
-  να το μικρύνετε
-  να το μεγαλώσετε
-  να το σβήσετε
-  να τερματίσετε το 1ο βήμα της άσκησης και να προχωρήσετε στο επόμενο.

Από την οθόνη αποτελεσμάτων που εμφανίζεται, μπορείτε να παίξετε ξανά την ίδια άσκηση ή να προχωρήσετε στο 2ο βήμα πατώντας το κουμπί "NEXT".

2ο βήμα
Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 29):



Εικόνα 29: Οθόνη παιχνιδιού Let's make a home! (2ο βήμα)

Δίνεται ένα άδειο σπίτι σε τομή και πολλά κιβώτια με ένα ερωτηματικό πάνω τους. Επιλέξτε ένα κιβώτιο. Θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο όπου πρέπει να συμπληρώσετε με το πληκτρολόγιο την ονομασία του αντικειμένου, σύμφωνα με την εικόνα που δίνεται. Αν η ονομασία που συμπληρώσατε είναι σωστή, τότε η εικόνα του αντικειμένου εμφανίζεται πάνω στο κιβώτιο και στο εξής παραμένει ενεργό. Επιλέγοντας ένα κιβώτιο με την εικόνα π.χ. ενός κρεβατιού, ανοίγει ένα μενού με πολλά διαφορετικά αντικείμενα της ίδιας κατηγορίας. Επιλέξτε ένα αντικείμενο και αυτό θα εμφανιστεί στο χώρο εργασίας δίπλα από την Kate. Από εκεί μπορείτε να το μετακινήσετε με το ποντίκι και να το τοποθετήσετε στο χώρο που εσείς θέλετε. Μπορείτε να εξοπλίσετε το σπίτι με τα αντικείμενα που επιθυμείτε, χρησιμοποιώντας τα όσες φορές θέλετε. Κάτω αριστερά έχετε τις εξής επιλογές για ένα αντικείμενο που έχετε επιλέξει προηγουμένως με το ποντίκι:

-  να το σβήσετε
-  να τερματίσετε το 2ο βήμα της άσκησης.



What time is it?

Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 30):



Εικόνα 30: Οθόνη παιχνιδιού What time is it?

Κάποιος κοιμάται και πρέπει να τον βοηθήσετε να συνεχίσει τον ύπνο του. Η Kate εκφωνεί μία φράση π.χ. It's a quarter to twelve. Δίπλα από τον κοιμισμένο υπάρχουν 4 ρολόγια-ξυπνητήρια. Πρέπει να κάνετε κλικ στο σωστό ρολόι σύμφωνα με την ώρα που εκφωνεί η Kate. Τότε ο κοιμισμένος πετάει ένα μαξιλάρι που πέφτει πάνω στο ξυπνητήρι για να το σταματήσει. Αν είναι το σωστό ρολόι, το μαξιλάρι πέφτει πάνω του και το σκεπάζει. Έτσι ακούγεται ελάχιστα και ο κοιμισμένος συνεχίζει τον ύπνο του. Αν επιλέξετε λάθος ρολόι, το μαξιλάρι πέφτει στο πάτωμα, το ρολόι συνεχίζει να χτυπάει και ξυπνάει ο κοιμισμένος. Πάνω δεξιά φαίνονται 5 φατσούλες κοιμισμένες, που δείχνουν τις φορές στις οποίες ολοκληρώνεται η άσκηση.

A.1.3.7 Zoo

Με κλικ στην περιοχή του ζωολογικού κήπου από την Αρχική οθόνη, εισάγεστε στον εσωτερικό του χώρο (Εικόνα 31).

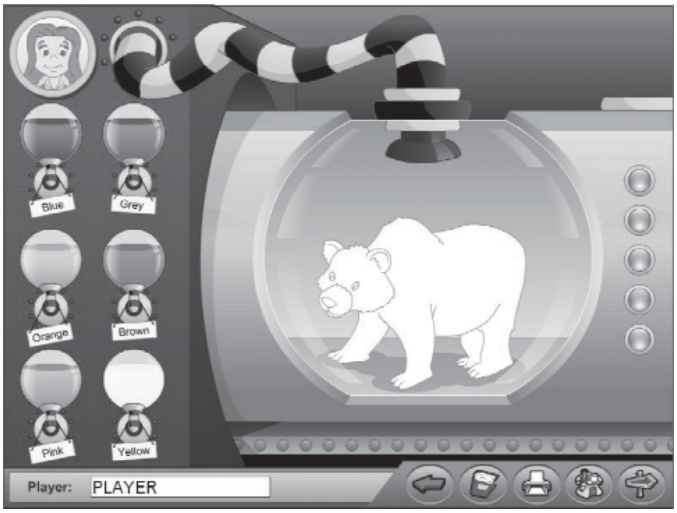


Εικόνα 31: Οθόνη επιλογής παιχνιδιών στο Zoo

Στην οθόνη αυτή έχετε τις εξής επιλογές:



Let's colour the animals!
Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 32).



Εικόνα 32: Οθόνη παιχνιδιού Let's colour the animals! (1ο βήμα)

Στην οθόνη εμφανίζεται ένα ζώο χωρίς χρώμα. Επιλέξτε τη φιάλη με το σωστό χρώμα από το αριστερό μέρος της οθόνης για να χρωματίσετε το ζώο. Σε περίπτωση λάθους το χρώμα δεν βάφει το ζώο και πρέπει να ξαναπροσπαθήσετε. Δεξιά υπάρχουν 5 λαμπάκια που δείχνουν τον αριθμό των ζώων που θα εμφανιστούν συνολικά. Στην οθόνη αποτελεσμάτων που εμφανίζεται έχετε τις επιλογές είτε να παίξετε ξανά την άσκηση, πατώντας Play again είτε να συνεχίσετε

πατώντας το κουμπί Continue . Τότε παρουσιάζεται η παρακάτω οθόνη (Εικόνα 33):



Εικόνα 33: Οθόνη παιχνιδιού Let's colour the animals! (2ο βήμα)

Εδώ καλείστε να πληκτρολογήσετε στο κενό σημειωματάριο προτάσεις χρησιμοποιώντας και τις εκφράσεις που δίνονται, για τα ζώα που φαίνονται στην οθόνη. Μπορείτε να επιλέξετε να γράψετε προτάσεις για άλλα ζώα πατώντας το κουμπί Other animals .



Let's complete the map!

1ο βήμα

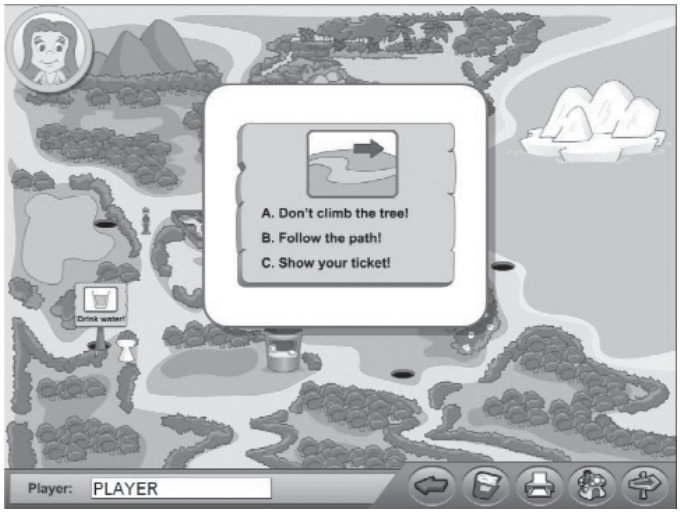
Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 34).



Εικόνα 34: Οθόνη παιχνιδιού Let's complete the map! (1ο βήμα)

Επιλέξτε την εικόνα ενός από τα πέντε ζώα που υπάρχουν στο κάτω μέρος της οθόνης. Στο πλαίσιο που εμφανίζεται φαίνεται στα ελληνικά το όνομα της περιοχής στην οποία ζει το ζώο, και εσείς πρέπει να την γράψετε στα αγγλικά. Όταν είναι σωστό η εικόνα του μαζί με μια ταμπέλα με την ονομασία της περιοχής τοποθετείται στο χάρτη του ζωολογικού κήπου.

2ο βήμα
Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 35).



Εικόνα 35: Οθόνη παιχνιδιού Let's complete the map! (2ο βήμα)

Το ανθρωπάκι που βλέπετε να περπατάει στους διαδρόμους του ζωολογικού κήπου, σταματάει σε κάθε υποδοχή πινακίδας που συναντάει. Τότε εμφανίζεται ένα πλαίσιο με μια εικόνα και τρεις προτάσεις από κάτω. Επιλέξτε τη σωστή πρόταση σύμφωνα με την εικόνα, και η πινακίδα με τη σωστή φράση θα εμφανιστεί στο ζωολογικό κήπο.



Let's feed the animals!
1ο βήμα
Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 36).



Εικόνα 36: Οθόνη παιχνιδιού Let's feed the animals! (1ο βήμα)

Στην καρότσα του τζιπ υπάρχουν 4 κουβαδάκια με τις ονομασίες των ζώων. Επιλέξτε το σωστό κουβαδάκι, σύμφωνα με την εκφώνηση της Kate, ώστε να τοποθετηθεί στο μηχάνημα εκσφενδονισμού.

2ο βήμα

Στο μηχάνημα εκσφενδονισμού εμφανίζονται τέσσερα κουμπιά (this- that - these - those). Επιλέξτε το σωστό κουμπί για το κουβαδάκι που προορίζεται για το συγκεκριμένο ζώο (ή ζώα), ανάλογα με το αν είναι ένα ή πολλά και σε κοντινή απόσταση ή μακριά (Εικόνα 37). Το φαγητό τότε εκσφενδονίζεται προς το μέρος του (ή το μέρος τους).

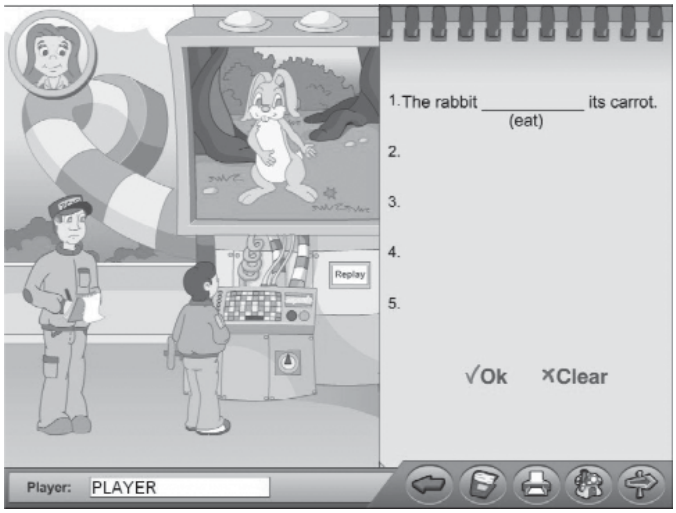


Εικόνα 37: Οθόνη παιχνιδιού Let's feed the animals! (2ο βήμα)



Let's watch the animals!

Εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 38).



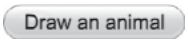
Εικόνα 38: Οθόνη παιχνιδιού Let's watch the animals!

Στο παρατηρητήριο ο υπεύθυνος του ζωολογικού κήπου και ένα παιδάκι, παρακολουθούν την κίνηση ενός ζώου κάθε φορά. Ο υπεύθυνος ρωτάει π.χ. "What did the rabbit do?" και η απάντηση εμφανίζεται με κενό στη θέση του ρήματος στο σημειωματάριό του που φαίνεται σε μεγέθυνση δεξιά στην οθόνη. Καλείστε να συμπληρώσετε το σωστό τύπο του ρήματος που δίνεται (σε Simple Past). Τότε η πρόταση εμφανίζεται συμπληρωμένη και εκφωνείται από την Kate. Στη

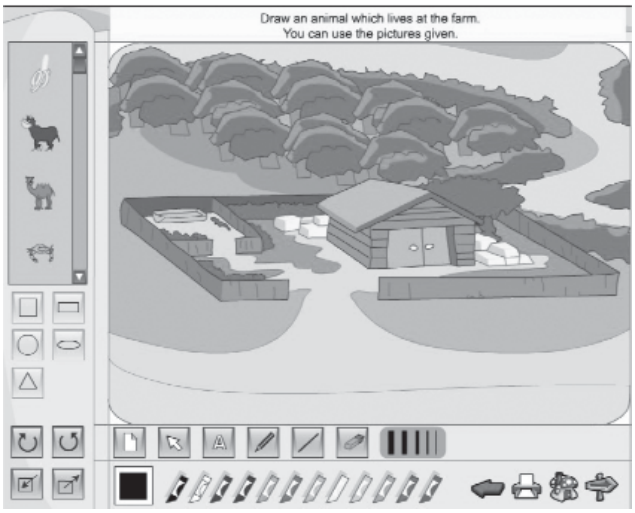
συνέχεια, στην οθόνη του παρατηρητηρίου εμφανίζεται η κίνηση ενός άλλου ζώου. Συνολικά θα πρέπει να συμπληρώσετε 5 προτάσεις στο σημειωματάριο. Με το κουμπί Replay στο παρατηρητήριο μπορείτε να ξαναδείτε την κίνηση του συγκεκριμένου ζώου. Μπορείτε να ξανακούσετε την ερώτηση με κλικ στον υπεύθυνο του ζωολογικού κήπου.

A.1.3.8 Διαθεματικές δραστηριότητες (Extras)

Επιλέγοντας το κτίριο Fun park, ανοίγει το παράθυρο με τις πρόσθετες διαθεματικές δραστηριότητες. Εδώ μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα εξής τρία παιχνίδια:



Draw an animal
Εμφανίζεται η οθόνη επιλογής ενός χώρου και στη συνέχεια η οθόνη ζωγραφικής (Εικόνα 39) με την αντίστοιχη οδηγία, σύμφωνα με το χώρο που επιλέξατε.



Εικόνα 39: Οθόνη ζωγραφικής

Η οθόνη ζωγραφικής σας παρέχει τις παρακάτω δυνατότητες:



Νέα σελίδα
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 καθώς και του πάχους της γόμας.



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



Προσχεδιασμένες εικόνες
Επιλογή προσχεδιασμένων εικόνων για να τις χρησιμοποιήσετε στη σύνθεσή σας. Κάντε κλικ σε μια εικόνα και αυτή θα εμφανιστεί στην οθόνη ζωγραφικής. Οι προσχεδιασμένες εικόνες μπορούν να μικρύνουν ή να μεγαλώσουν με τη βοήθεια της επιλογής Αλλαγή μεγέθους.



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



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

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



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.

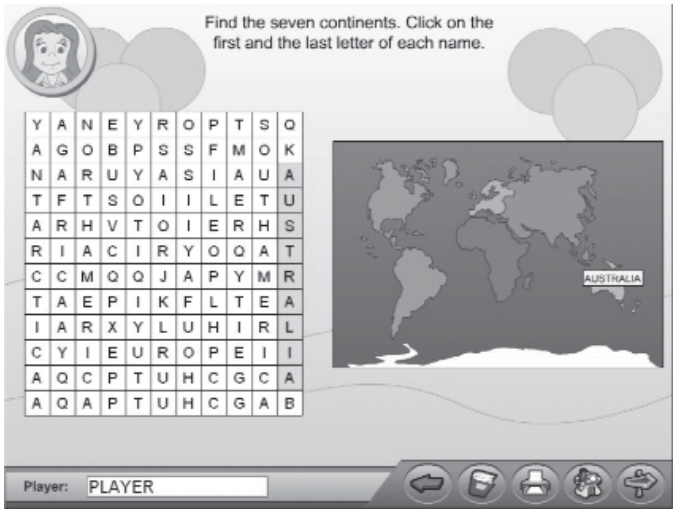
Word search

Word search

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

- Continents
- Places of a house
- Environment
- Months
- Musical instruments

Στο παιχνίδι αυτό καλείστε να ανακαλύψετε 7 λέξεις σύμφωνα με τη ενότητα που επιλέξατε, ανάμεσα στα γράμματα του πίνακα (Εικόνα 40).



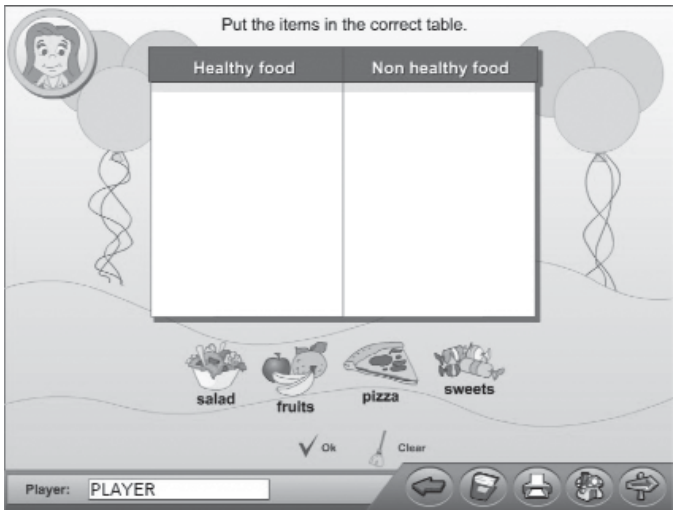
Εικόνα 40: Οθόνη παιχνιδιού Word search (Continents)

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.

Diet

Diet

Σε αυτό το παιχνίδι πρέπει να βάλετε τα φαγητά που εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης στην κατάλληλη στήλη (Εικόνα 41), της υγιεινής ή της μη υγιεινής διατροφής.



Εικόνα 41: Οθόνη παιχνιδιού Diet

Αφού τοποθετήσετε όλα τα φαγητά στις στήλες, πατήστε το ή για να παίξετε από την αρχή επιλέξτε το . Κάθε φορά που θέλετε να ξανακούσετε τη βοήθεια κάντε κλικ στην Kate.

A.1.3.9 Additional material

Επιλέγοντας το κτίριο **Toy store** εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας για το πρόσθετο υλικό.

Στο 1ο επίπεδο δυσκολίας ανήκουν τα παιχνίδια:

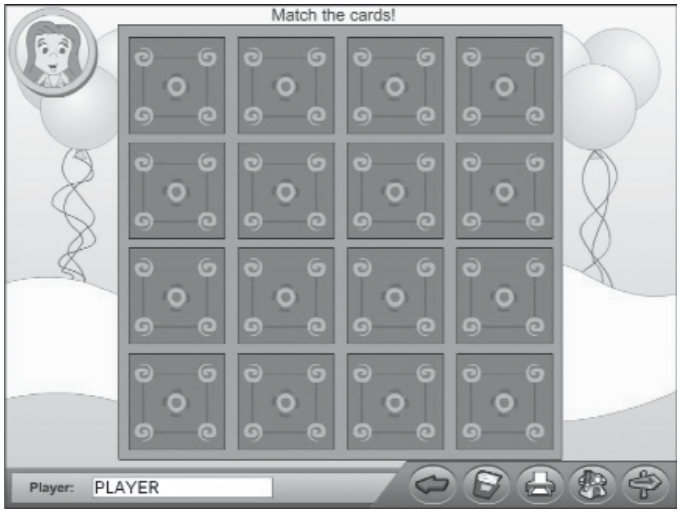
Memory

Memory

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

- Food
- Geography
- Sports / Hobbies
- Body
- Jobs

για να μεταβείτε στο αντίστοιχο παιχνίδι (Εικόνα 42). Σκοπός σας είναι να ταιριάξετε τις κάρτες.



Εικόνα 42: Οθόνη παιχνιδιού Memory

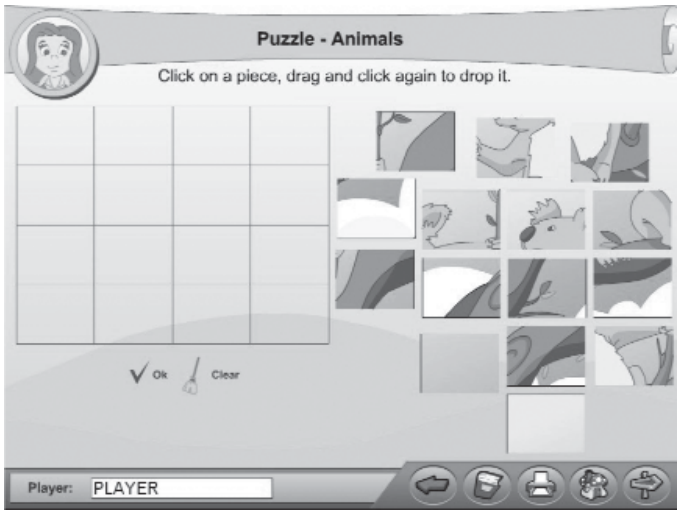
Puzzle

Puzzle

Επιλέγοντας Puzzle εμφανίζεται η οθόνη επιλογής κατηγορίας. Συγκεκριμένα, επιλέξτε μία από τις κατηγορίες:

- Sports
- Animals
- Furniture
- Places
- Monuments

Για κάθε κατηγορία εμφανίζονται 3 διαφορετικά puzzles. Διαλέξτε ένα από αυτά για να μεταβείτε στο αντίστοιχο παιχνίδι (Εικόνα 43). Σκοπός σας είναι να συνθέσετε την εικόνα του puzzle και στη συνέχεια να επιλέξετε το σωστό τίτλο.



Εικόνα 43: Οθόνη παιχνιδιού Puzzle (Animals)

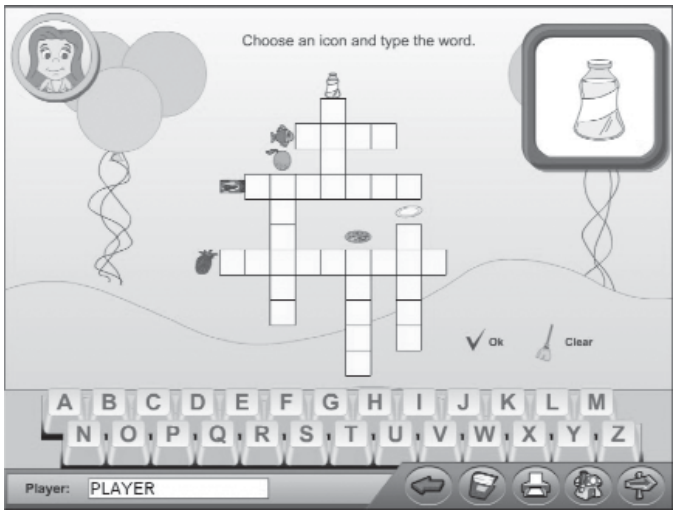
Για να συνθέσετε την εικόνα, κάντε κλικ με το ποντίκι σε κάθε κομμάτι του παζλ και αφήστε το στη θέση που θέλετε με άλλο ένα κλικ.

Στο 2ο επίπεδο δυσκολίας ανήκουν τα παιχνίδια:

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

- Food
- Colours
- School

για να μεταβείτε στο αντίστοιχο παιχνίδι (Εικόνα 44).



Εικόνα 44: Οθόνη παιχνιδιού Crossword (Food)

Κάντε απλό κλικ σε ένα εικονίδιο μέσα στο σταυρόλεξο. Το συγκεκριμένο εικονίδιο (στις κατηγορίες Food και School) εμφανίζεται σε μεγέθυνση σε ένα ξεχωριστό πλαίσιο. Στη συνέχεια, γράψτε το όνομά του είτε με το πληκτρολόγιο που εμφανίζεται στην οθόνη, είτε με το πληκτρολόγιο του υπολογιστή σας. Όταν τελειώσετε πατήστε το κουμπί Ok. Αν έχετε κάνει λάθος, ακούγεται ο χαρακτηριστικός ήχος λάθους, ενώ αν όλες οι λέξεις είναι σωστές, ακούγεται ο ήχος επιβράβευσης και μπορείτε να παίξετε ξανά το παιχνίδι. Για να αρχίσετε από την αρχή πατήστε το Clear. Κάθε φορά που θέλετε να ξανακούσετε τη βοήθεια κάντε κλικ στην Kate.

Odd one Out

Odd one out

Επιλέγοντας Odd one out εμφανίζεται η οθόνη επιλογής κατηγορίας. Συγκεκριμένα, επιλέξτε μία από τις κατηγορίες:

- European cities
- Animals
- Clothing
- Body
- Fruits and vegetables

για να μεταβείτε στο αντίστοιχο παιχνίδι (Εικόνα 45).



Εικόνα 45: Οθόνη παιχνιδιού Odd one out

Σκοπός σας είναι να βρείτε τη διαφορετική από τις λέξεις σε κάθε σειρά και να κάνετε κλικ πάνω της. Αν η απάντηση είναι σωστή στο τέλος της σειράς εμφανίζεται ένα ✓, ενώ αν είναι λάθος εμφανίζεται ένα ✗.

Phonological **Phonological exercise**

Εδώ καλείστε να βάλετε τις λέξεις στις σωστές στήλες. Δίνονται 3 στήλες με την ηχητική απόδοση στα ελληνικά του γράμματος "i" (ή του "u") και 9 λέξεις κάθε φορά (Εικόνα 46).



Εικόνα 46: Οθόνη παιχνιδιού Phonological exercise (για το γράμμα "i")

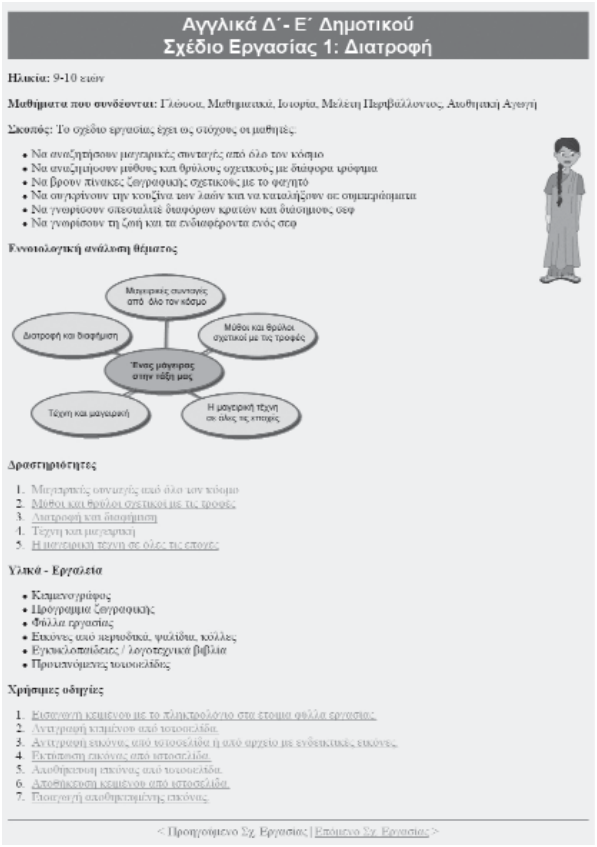
Κάντε κλικ σε κάθε λέξη και αφήστε την με άλλο ένα κλικ στη σωστή στήλη. Όταν τοποθετήσετε όλες τις λέξεις στον πίνακα, πατήστε OK. Όσες είναι σωστές παραμένουν στον πίνακα ενώ όσες είναι λάθος καλείστε να τις τοποθετήσετε ξανά στις σωστές στήλες.

A.1.3.10 Projects (Σχέδια εργασίας)

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

Σχέδιο Εργασίας 1: Διατροφή
Σχέδιο Εργασίας 2: Κατοικία
Σχέδιο Εργασίας 3: Κατοικίδια ζώα

Με κλικ στο σχέδιο εργασίας «Διατροφή», ανοίγει μια ιστοσελίδα (Εικόνα 47), με τα στοιχεία του (ηλικία στην οποία απευθύνεται, μαθήματα που συνδέονται με αυτό, σκοπός και εννοιολογική του ανάλυση, δραστηριότητες τις οποίες περιέχει, υλικά - εργαλεία που απαιτούνται για την εκπόνησή του και κάποιες χρήσιμες οδηγίες για τον μαθητή σχετικά με αποθήκευση / αντιγραφή κειμένου, εικόνων κλπ).



Εικόνα 47: Οθόνη σχεδίου εργασίας (Διατροφή)

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

A.1.3.11 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.1.3.12 Exit (Έξοδος)

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

Α. 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 περίσταση επικοινωνίας (λήψη αποφάσεων και χρήση τεχνολογίας).
- Να αναπτύξουν γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες που θα τους επιτρέπουν να συλλέγουν, να ταξινομούν, 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.

Α.2.1 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 εφαλτήριο 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 το 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 των παιδιών του κόσμου 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, την Ανθρωπολογία. Επιπλέον η παρουσίαση του λογισμικού μέσα από μια πόλη με όλα τα παιδιά του κόσμου, τα οποία συμμετέχουν ενεργά στους χώρους και αλληλεπιδρούν με το μαθητή, αναδεικνύει συνεχώς θέματα που αφορούν την πολυπολιτισμικότητα μέσα από τα ιδιαίτερα ή τα κοινά χαρακτηριστικά, τις παραδόσεις, τα ήθη και έθιμα και τις συνήθειες των διαφόρων λαών του κόσμου. 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.

Α.2.2 Διαθεματικές δραστηριότητες

Γενικά, η επιλογή των διαθεματικών δραστηριοτήτων 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 μικρών ηλικιών. Για να έχει όμως η προσέγγιση αυτή τα αναμενόμενα αποτελέσματα στους μαθητές, ιδιαίτερη σημασία έπρεπε να δοθεί όχι μόνο στον εντοπισμό των εννοιών που οι μαθητές θα διδαχθούν αλλά και στο πώς αυτές θα διδαχθούν καθώς επίσης και στην επιλογή της καταλληλότερης μεθοδολογίας ούτως ώστε το παιδί να αισθάνεται πως ανακαλύπτει την κάθε έννοια. Ως αποτελεσματικότερος τρόπος για να επιτευχθεί αυτό κρίθηκε και χρησιμοποιήθηκε στο παρόν λογισμικό, 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 για την Δ΄& Ε΄ δημοτικού προκύπτουν μέσα από την αναγκαιότητα διασύνδεσης των διαφόρων μαθημάτων της τάξης αυτής και τη στοχοθεσία τους. Ο μαθητής ενεργοποιώντας την άσκηση:

- **Draw an animal (Ζωγράφισε ένα ζώο)**, επεξεργάζεται την έννοια **«επικοινωνία»** μέσα από το μάθημα των **Εικαστικών**. Καλείται να εντοπίσει τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνεί ο καλλιτέχνης με το κοινό του, μέσα από τα σύμβολα. Ταυτόχρονα επεξεργάζεται την έννοια **«σύστημα»**, μέσα από το μάθημα των **Εικαστικών** και της **Μελέτης περιβάλλοντος**, προσπαθώντας να ταξινομήσει ζώα με βάση το περιβάλλον που ζουν και να τα αποτυπώσει σε εικόνα.
- **Word search (Αναζήτηση της λέξης - κρυπτόλεξο)**, επεξεργάζεται την έννοια **«σύστημα»** μέσα από τα μαθήματα της **Γεωγραφίας**, της **Μελέτης Περιβάλλοντος** και της **Μουσικής** και πιο συγκεκριμένα με την κατηγοριοποίηση των ονομάτων, τα οποία ψάχνει να ανακαλύψει μέσα στον πίνακα του κρυπτόλεξου.
- **Diet (Διαιτολόγιο)**, επεξεργάζεται την έννοια **«ομοιότητα-διαφορά»** μέσα από το μάθημα της Βιολογίας όπως αυτή παρουσιάζεται μέσα από τη **Μελέτη του περιβάλλοντος** και το **Ερευνώ το φυσικό κόσμο**. Κατατάσσοντας λέξεις στην κατηγορία που ανήκουν, συσχετίζει το λεξιλόγιο με κακές και καλές διατροφικές συνήθειες (αγωγή της υγείας).

Α.2.3 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.

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 τη 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 ακόλουθα 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 ως εργασία, πάντα υπό την επίβλεψη και την καθοδήγηση του δασκάλου.
Στο λογισμικό αναπτύσσονται τα παρακάτω σχέδια εργασίας:

ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Τάξη Δ΄ - Ε΄

Τίτλος: Διατροφή

Ηλικία: 9-10 ετών

Μαθήματα που συνδέονται: Γλώσσα, Μαθηματικά, Ιστορία, Μελέτη Περιβάλλοντος, Αισθητική Αγωγή

Εννοιολογική ανάλυση θέματος:



ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Τάξη Δ΄ - Ε΄

Τίτλος: Κατοικία

Ηλικία: 9-10 ετών

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

Εννοιολογική ανάλυση θέματος:



ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Τάξη Δ΄ - Ε΄

Τίτλος: Κατοικίδια ζώα

Ηλικία: 9-10 ετών

Μαθήματα που συνδέονται: Γλώσσα, Μελέτη Περιβάλλοντος, Αισθητική Αγωγή

Εννοιολογική ανάλυση θέματος:



Α.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 εργαστήρι των υπολογιστών. Εκεί κάθονται ανά δύο ή ανά τρεις μπροστά σε κάθε υπολογιστή, παίζουν με το παιχνίδι και εκπονούν τις ασκήσεις τους. Η ομάδα μπορεί να είναι ομογενής, αν πρόκειται για εξάσκηση και ετερογενής, αν πρόκειται για πιο δημιουργική δραστηριότητα ή αν η άσκηση είναι πιο απαιτητική από γνωστική άποψη.

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 βιντεοπροτζέκτορα

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	Δ΄ Δημοτικού
Αριθμός μαθητών	30
Υπολογιστές	15 Η/Υ (2 μαθητές σε κάθε υπολογιστή) 10 Η/Υ (3 μαθητές σε κάθε υπολογιστή)
Διδακτική ενότητα	Let's make new friends (Party)
Στόχος	Οι μαθητές μαθαίνουν να συστήνονται, να απαντούν προσωπικές ερωτήσεις. Επίσης μαθαίνουν τις εθνικότητες (nationalities) και τρόπους χαιρετισμών (greetings).
Διάρκεια	1 διδακτική ώρα (45΄)
Χώρος	Η αίθουσα των υπολογιστών

Οι μαθητές ανατρέχουν στην αντίστοιχη ενότητα του λογισμικού με τίτλο "Let's make new friends" από το χώρο του Party. 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	Δ΄ Δημοτικού
Αριθμός μαθητών	30
Υπολογιστές	1 Η/Υ για όλους τους μαθητές Απαραίτητο συμπληρωματικό υλικό ο βιντεοπροτζέκτορας
Διδακτική ενότητα	Let's make new friends (Party)
Στόχος	Οι μαθητές μαθαίνουν να συστήνονται, να απαντούν προσωπικές ερωτήσεις. Επίσης μαθαίνουν τις εθνικότητες (nationalities) και τρόπους χαιρετισμών (greetings).
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 "Let's make new friends" από το χώρο του Party. Παρακολουθούν το διάλογο των παιδιών που κάθε φορά παρουσιάζονται. Η διαδικασία που θα ακολουθηθεί θα πρέπει να είναι ενεργητική, δηλαδή ο δάσκαλος προτρέπει τους μαθητές να σηκωθούν στο άκουσμα του ονόματός τους από το θρανίο τους και να λύσουν με τη χρήση του ποντικιού την άσκηση.

A.4 Βιβλιογραφία

• 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., Risden, 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

Α.5 Αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων

Α.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.

Α.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.

Α.5.3 Δεν «διαβάζεται» το CD-ROM

Πολλές φορές η εφαρμογή μπορεί να μην «εκτελείται» λόγω της μη καλής κατάστασης του CD-ROM. Σε αυτή την περίπτωση μπορείτε να δοκιμάσετε να καθαρίσετε την επιφάνεια του CD-ROM με ένα στεγνό μαλακό πανί. Ακόμα, προσπαθήστε να διατηρείτε την επιφάνειά του καθαρή, χωρίς γρατσουνιές, να μην το εκθέτετε στον ήλιο, σε υψηλές θερμοκρασίες και σε νερό.

EN_4-5_User_Manual.qxd 13/7/2006 10:44 Page 47

EN_4-5_User_Manual.qxd 13/7/2006 10:44 Page 48

EN_4-5_User_Manual.qxd 13/7/2006 10:44 Page 49

EN_4-5_User_Manual.qxd 13/7/2006 10:44 Page 50

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ (CD-ROM) ΑΓΓΛΙΚΑ Δ΄ & Ε΄ 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.