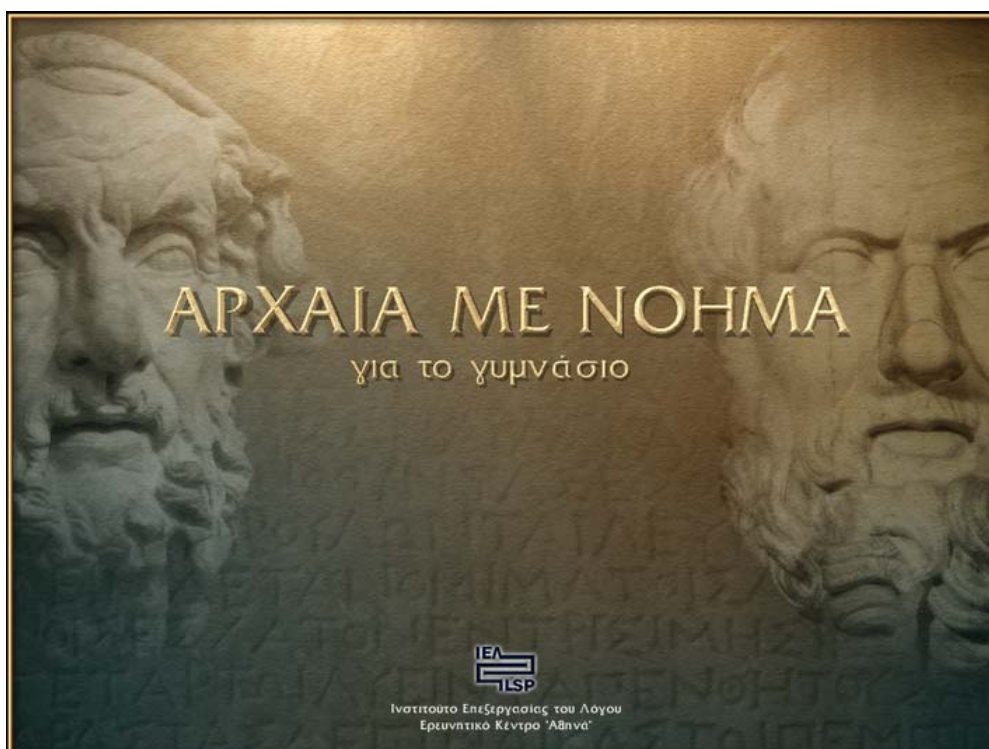


ΥΠ.Ε.Π.Θ. / ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ»

Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ
ΕΡΓΟ ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΟΥΜΕΝΟ ΚΑΤΑ 80% ΑΠΟ ΤΟ ΕΚΤ
ΚΑΙ ΚΑΤΑ 20% ΑΠΟ ΕΘΝΙΚΟΥΣ ΠΟΡΟΥΣ

«Δράσεις Υποστήριξης μαθητών ΑΜΕΑ»



Εγχειρίδιο χρήσης

Ανάδοχος: Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου/Ε.Κ.
«Αθηνά»



Περιεχόμενα

1.	Εισαγωγή στο λογισμικό.....	3
2.	Πλοήγηση στο λογισμικό του Ηροδότου	5
2.1	Εισαγωγική ενότητα του Ηροδότου.....	7
2.2	Τα ταξίδια του Ηροδότου.....	8
2.3	Η βιβλιοθήκη του λογισμικού.....	17
3.	Πλοήγηση στα Ομηρικά Έπη.....	19
3.1	Εισαγωγική ενότητα των Ομηρικών Επών	21
3.2	Οδύσσεια.....	22
3.3	Ιλιάδα.....	23
3.4	Η βιβλιοθήκη του λογισμικού.....	30
4.	Πρόγραμμα εισαγωγής και διαχείρισης στοιχείων χρηστών	32

1. Εισαγωγή στο λογισμικό

Το πρόγραμμα **ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ** σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε από το Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου για να καλύψει τις ανάγκες μαθητών Γυμνασίου με κώφωση ή προβλήματα ακοής.

Πρόκειται για ένα λογισμικό που περιλαμβάνει τα ακόλουθα προγράμματα:

- Το κυρίως λογισμικό διδασκαλίας των Αρχαίων Ελληνικών
- Το πρόγραμμα παρακολούθησης της επίδοσης των μαθητών
- Το πρόγραμμα προσθήκης χρηστών από το διδάσκοντα

Το λογισμικό προσφέρεται για τη διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας στο Γυμνάσιο. Παράλληλα θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο της διδασκαλίας της νέας ελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας όλων των τάξεων του Γυμνασίου, καθώς και της ιστορίας της Α' Γυμνασίου

Το πρόγραμμα **ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ** ξεκινά με τα στοιχεία ταυτότητας του λογισμικού (Εικόνα 1).



Εικόνα 1: Εισαγωγή αριθμού και μυστικής λέξης

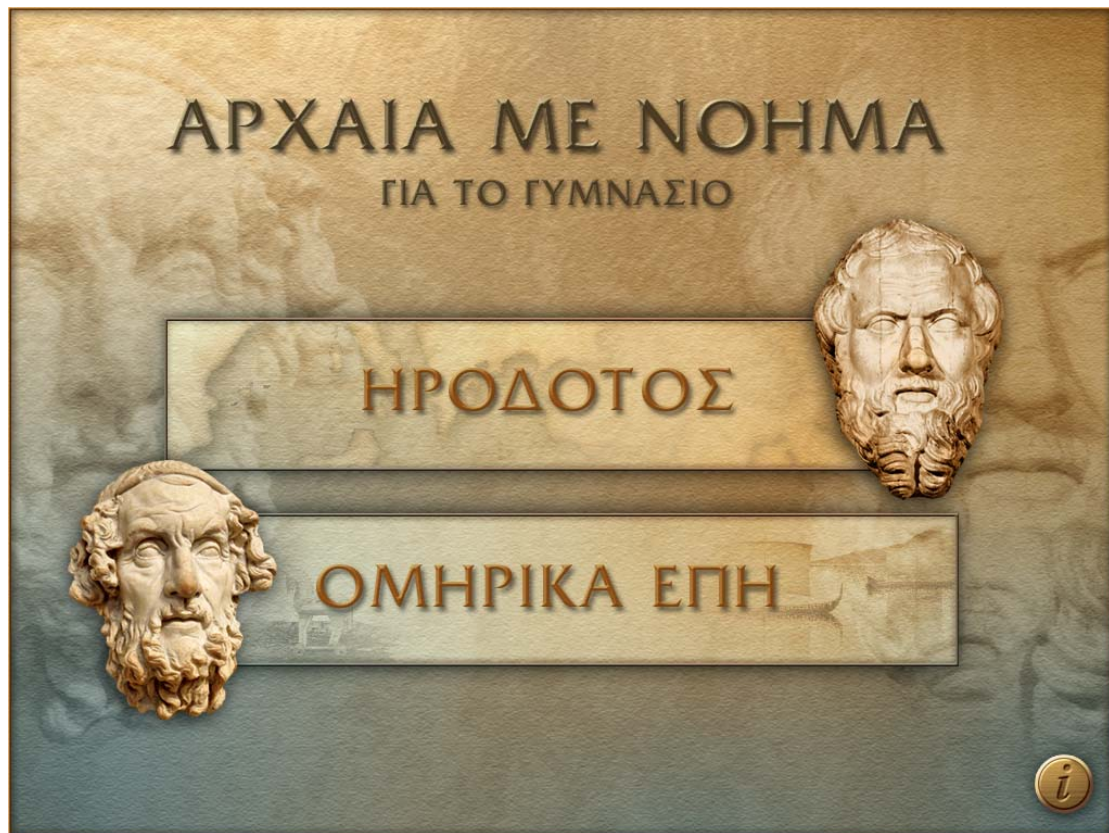
Συμπληρώνοντας τον αριθμό και τη μυστική λέξη (δεν πρέπει να σας διαφεύγει ότι η μυστική λέξη δεν πρέπει να έχει τόνο), το πρόγραμμα θα κρατά στοιχεία για την επίδοσή σας στις ασκήσεις. Εάν δεν θυμάστε τη μυστική λέξη και θέλετε να κλείσετε την εφαρμογή, πατήστε «Alt+F4».

Στη συνέχεια, πατώντας OK μεταφέρεστε στη βασική οθόνη επιλογής διαδρομής (Εικόνα 2) όπου μπορείτε να πλοηγηθείτε:

Α) στον Ηρόδοτο

Β) στα Ομηρικά Έπη

Με πάτημα του εικονιδίου *i*, θα λάβετε πληροφορίες για τους συντελεστές του λογισμικού.



Εικόνα 2: Βασική οθόνη επιλογής διαδρομής

2. Πλοήγηση στο λογισμικό του Ηροδότου

Πατώντας **Ηρόδοτος** μεταφέρεστε στο τμήμα του λογισμικού που αφορά στα κείμενα του Ηροδότου (Εικόνα 3) και έχετε τις ακόλουθες επιλογές:

- Εισαγωγική ενότητα του Ηροδότου
- Τα ταξίδια του Ηροδότου
- Η βιβλιοθήκη



Εικόνα 3: Πρώτη οθόνη του Ηροδότου

Φέρνοντας το ποντίκι στο κάτω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται η μόνιμη μπάρα του λογισμικού με τα ακόλουθα λειτουργικά εικονίδια:



Έξοδος: η εφαρμογή κλείνει με την ενεργοποίηση αυτού του εικονιδίου



Αρχή: μετάβαση στην πρώτη οθόνη του Ηροδότου



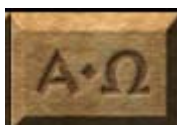
Οδηγίες: γραπτές οδηγίες σε κάθε οθόνη του λογισμικού. Υπάρχει η δυνατότητα μετακίνησης του παραθύρου που εμφανίζεται στην οθόνη. Παράλληλα ενεργοποιείται και το βίντεο υποστήριξης στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα.



Νοηματική γλώσσα: βίντεο στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα



Εκφώνηση: το εικονίδιο αυτό είναι ενεργοποιημένο σε κάθε οθόνη που εκφωνούνται κείμενα (παράλληλα, εισαγωγικά, βιογραφία του Ηροδότου)



Λεξικό: μετάβαση στο λεξικό



Παράλληλα κείμενα: μετάβαση στα παράλληλα κείμενα κάθε ενότητας-επεισοδίου



Γλωσσικές παρατηρήσεις: μετάβαση στις γραμματικοσυντακτικές και λεξιλογικές παρατηρήσεις κάθε ενότητας-επεισοδίου



Εκτύπωση: εκτύπωση της οθόνης. Αν στην οθόνη υπάρχει και κείμενο και φωτογραφία, υπάρχει η δυνατότητα επιλογής του είδους της εκτύπωσης. Το ίδιο εικονίδιο εμφανίζεται στις μεγεθυσμένες φωτογραφίες.



Περιεχόμενα: μετάβαση σε κατάλογο των γλωσσικών παρατηρήσεων και ασκήσεων κάθε ενότητας-επεισοδίου ή στον κατάλογο περιεχομένων των βιβλίων της Βιβλιοθήκης.



Βιβλιοθήκη: μετάβαση στην πρώτη οθόνη της βιβλιοθήκης του λογισμικού

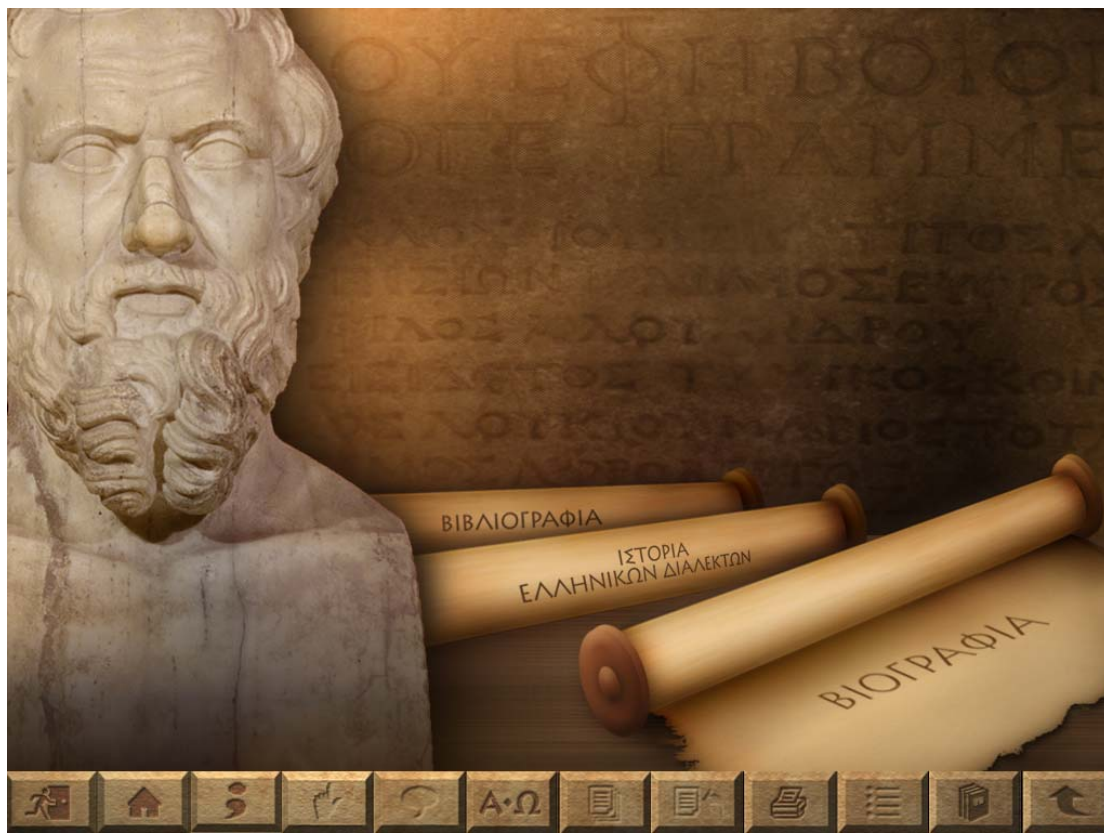


Επιστροφή: μετάβαση σε ένα επίπεδο πίσω από αυτό στο οποίο βρίσκεστε

Σε κάθε οθόνη είναι απενεργοποιημένα τα εικονίδια στα οποία δεν υπάρχει παραπομπή.

2.1 Εισαγωγική ενότητα του Ηροδότου

Πατώντας στον Ηρόδοτο μεταφέρεστε στην οθόνη της εισαγωγικής ενότητας του Ηροδότου (Εικόνα 4).



Εικόνα 4: Εισαγωγική ενότητα του Ηροδότου

Οι δυνατότητες επιλογών που έχετε από αυτή την οθόνη είναι οι ακόλουθες:

- Βιογραφία
- Ιστορία ελληνικών διαλέκτων
- Βιβλιογραφία

Ο πάπυρος της ΒΙΟΓΡΑΦΙΑΣ σας μεταφέρει σε ένα κείμενο με βιογραφικά στοιχεία για τη ζωή, το έργο και τη γλώσσα του ιστορικού. Το κείμενο αυτό μπορείτε να το ακούσετε με την ενεργοποίηση του εικονιδίου της ΕΚΦΩΝΗΣΗΣ από τη μόνιμη μπάρα. Με ενεργοποίηση των μπλε λέξεων σε όλο το κείμενο, εμφανίζεται εικονογραφικό υλικό στο δεξί μέρος της οθόνης. Οι φωτογραφίες και οι άτλαντες μπορούν να μεγεθυνθούν με πάτημα επάνω τους και να εκτυπωθούν. Με πάτημα επάνω στην εικόνα, αυτή ξαναγυρίζει στο αρχικό της μέγεθος.

Η επιλογή της ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΔΙΑΛΕΚΤΩΝ θα σας μεταφέρει σε έναν ενεργό χάρτη της Αρχαίας Ελλάδας (Εικόνα 5). Με πάτημα επάνω στα χρωματιστά σημεία του χάρτη θα διαβάσετε πληροφορίες για κάθε αρχαία ελληνική διάλεκτο.



Εικόνα 5: Χάρτης των διαλέκτων στην εισαγωγική ενότητα

Η επιλογή ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ θα σας οδηγήσει σε έναν κατάλογο με ελληνική και ξενόγλωσση βιβλιογραφία για τον Ηρόδοτο και το έργο του. Κάποιοι από τους τίτλους είναι ενεργοποιημένοι (έχουν μπλε χρώμα). Αν πατήσετε επάνω τους, θα μεταφερθείτε σε κείμενα-αποσπάσματα από τα βιβλία αυτά. Πρόσβαση στα κείμενα αυτά έχετε και μέσα από το βιβλίο της ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑΣ του λογισμικού. Επιπλέον παρέχονται ηλεκτρονικές διευθύνσεις που αφορούν γενικότερα θέματα για τον Ηρόδοτο. Πατώντας επάνω τους θα ενεργοποιηθεί αυτόματα το πρόγραμμα πλοήγησης στο διαδίκτυο.

2.2 Τα ταξίδια του Ηροδότου

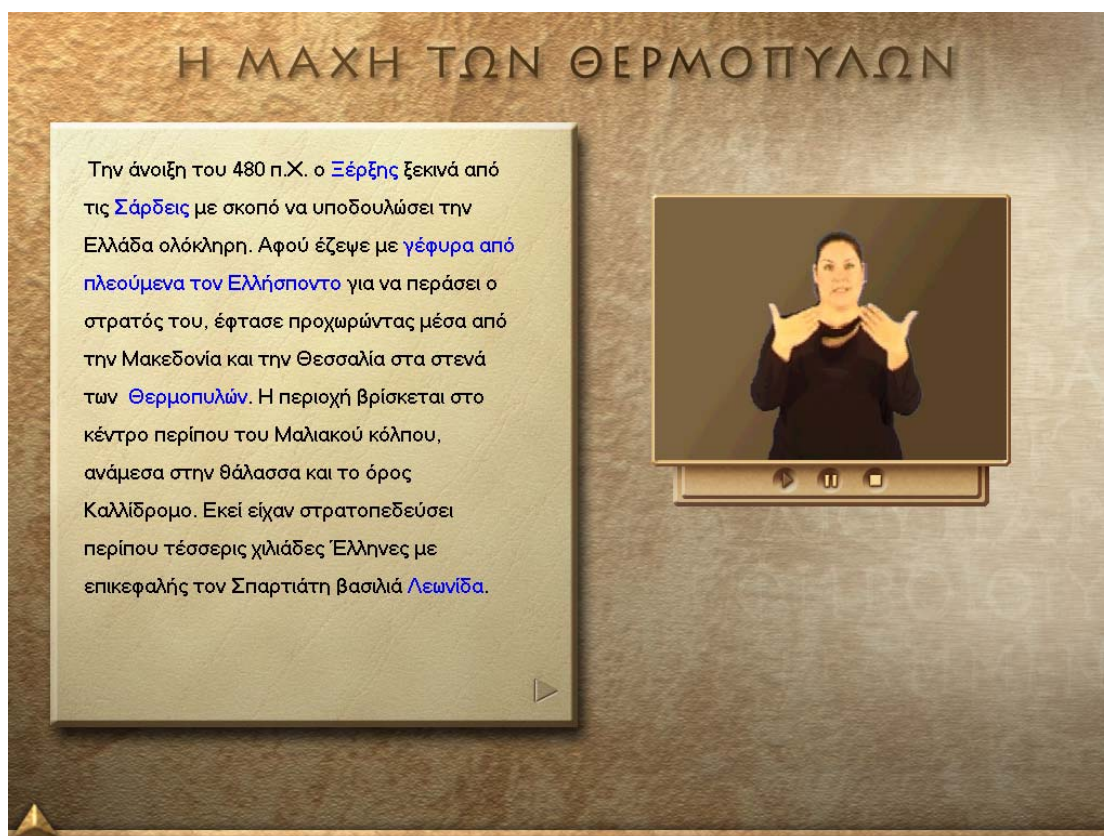
Αφού από την πρώτη οθόνη του Ηροδότου επιλέξετε ΤΑ ΤΑΞΙΔΙΑ ΤΟΥ ΗΡΟΔΟΤΟΥ, θα μεταφερθείτε στο χάρτη του κόσμου του Ηροδότου (Εικόνα 6) στον οποίο είναι ενεργοποιημένα έξι σημεία. Αν φέρετε το ποντίκι επάνω στο καθένα από τα σημεία αυτά, θα διαβάσετε σε τι ακριβώς αναφέρεται το καθένα. Τα σημεία αυτά αντιστοιχούν στις ενότητες-επεισόδια και είναι τα ακόλουθα: Σαλαμίνα, Θερμοπύλες, Σάρδεις, Νείλος, Δωδώνη. Το σημείο των Δελφών περιέχει βιβλιογραφικού περιεχομένου πληροφορίες και η πλοήγηση σε αυτό είναι διαφορετική.



Εικόνα 6: Χάρτης του κόσμου του Ηροδότου

- **Επεισόδια (Σάρδεις, Νείλος, Σαλαμίνα, Δωδώνη, Θερμοπύλες)**

Με την επιλογή ενός επεισοδίου, μεταφέρεστε σε ένα εισαγωγικό κείμενο το οποίο υποστηρίζεται από την Ελληνική Νοηματική Γλώσσα (Εικόνα 7).



Εικόνα 7: Εισαγωγικό κείμενο του επεισοδίου με υποστήριξη στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα

Το βίντεο σταματά με πάτημα επάνω του. Πατώντας επάνω στα βελάκια στην οθόνη, μεταφέρεστε σε επόμενη ή προηγούμενη σελίδα του εισαγωγικού κειμένου. Το βίντεο έχει εικονίδια χειρισμού (παύση, έναρξη, λήξη).

Με την ενεργοποίηση του εικονιδίου της Νοηματικής γλώσσας από τη μόνιμη μπάρα, παίζει το βίντεο στην Ελληνική Νοηματική, ενώ με την ενεργοποίηση του εικονιδίου της ΕΚΦΩΝΗΣΗΣ, εκφωνείται το κείμενο που βρίσκεται στο αριστερό μέρος της οθόνης. Παράλληλα, στο δεξί μέρος της οθόνης εναλλάσσονται εικόνες. Η εκφώνηση μπορεί να σταματήσει οποιαδήποτε στιγμή με πάτημα επάνω στο ίδιο εικονίδιο.

Με το κείμενο διασυνδέεται όλο το εικαστικό, λογοτεχνικό και άλλο υλικό που σχετίζεται με κάθε επεισόδιο που αναπτύσσεται.



Εικόνα 8: Εισαγωγικό κείμενο του επεισοδίου

Αν πατήσετε με το ποντίκι επάνω σε καθεμιά από τις μπλε λέξεις του κειμένου (Εικόνα 8), θα εμφανιστεί στο δεξί μέρος της οθόνης η εικόνα ή/και το κείμενο που αντιστοιχεί. Αν πατήσετε επάνω στις εικόνες, μπορείτε να τις μεγεθύνετε. Όπου το πρόσθετο υλικό επεκτείνεται σε περισσότερες από μία σελίδες, η μετάβαση γίνεται με πάτημα επάνω στο εικονίδιο-βελάκι που εμφανίζεται. Οι πράσινες λέξεις οδηγούν στο διαδίκτυο και οι κόκκινες σε βίντεο ή εικονική αναπαράσταση.

- **Πρωτότυπο κείμενο και νεοελληνική απόδοση**

Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού μεταφέρεστε στην οθόνη των παράλληλων κειμένων πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο.

Πατώντας τα εικονίδια που βρίσκονται κάτω από τα κείμενα θα μεταβείτε είτε στο Αρχαίο κείμενο (Α) είτε στο Νεοελληνικό κείμενο (Ν) είτε στα Παράλληλα κείμενα (Α-Ν) (Εικόνα 9).

Αν πατήσετε το εικονίδιο Νοηματική γλώσσα μπορείτε να δείτε το σχετικό βίντεο. Για να τερματίσετε τη λειτουργία αυτή, πατήστε πάλι στο ίδιο εικονίδιο. Αν πατήσετε με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού μια πρόταση θα αλλάξει χρώμα και θα δείτε το αντίστοιχο βίντεο στη Νοηματική Γλώσσα. Όταν τα δύο κείμενα είναι παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη, πατώντας επάνω σε οποιαδήποτε πρόταση των δύο κειμένων αλλάζουν χρώμα -αυτή και η αντίστοιχή της- και ταυτόχρονα εμφανίζεται το βίντεο στη Νοηματική.

Πατώντας το εικονίδιο Εκφώνηση μπορείτε να ακούσετε την εκφώνηση του κειμένου. Για να τερματίσετε τη λειτουργία αυτή, πατήστε πάλι στο ίδιο εικονίδιο. Αν πατήσετε με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού μια πρόταση, αυτή θα αλλάξει χρώμα και θα την ακούσετε να εκφωνείται. Όταν τα δύο κείμενα είναι παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη, πατώντας επάνω σε οποιαδήποτε πρόταση των δύο κειμένων αλλάζουν χρώμα -αυτή και η αντίστοιχή της- και ταυτόχρονα εκφωνούνται.

Για κάθε λέξη του αρχαίου κειμένου υπάρχει γραμματική αναγνώριση την οποία μπορείτε να διαβάσετε πατώντας επάνω της με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού.

Αν τα κείμενα εκτείνονται σε περισσότερες από μία σελίδες, η μετάβαση σε αυτές γίνεται με τα εικονίδια που εμφανίζονται δεξιά και αριστερά των πλαισίων των κειμένων. Οι κόκκινες λέξεις και στα δύο κείμενα δίνουν μια άμεση εικόνα της γλωσσικής αντιστοιχίας που υπάρχει ανάμεσα στα δύο κείμενα, τονίζοντας και οπτικά τη συγγένεια της Αρχαίας και Νέας Ελληνικής.

Η ΜΑΧΗ ΤΩΝ ΘΕΡΜΟΠΥΛΩΝ 7.209

Ἄκουόν δὲ Ξέρξης οὐκ εἶχε συμβαλέσθαι τὸ ἐόν, ὅτι παρεσκευάζοντο ὡς ἀπολεόμενοι τε καὶ ἀπολέοντες κατὰ δύναμιν· ἄλλ' αὐτῶ γέλαια γὰρ ἐφαίνοντο ποιέειν, μετεπέμψατο Δημόρην τὸν Ἀρίστωνος, ἐόντα ἐν τῷ στρατοπέδῳ. Ἀπικόμενον δὲ μιν εἰρώτα Ξέρξης ἕκαστα τούτων, ἐθέλων μαθεῖν τὸ ποιούμενον πρὸς τῶν Λακεδαιμονίων. Ὁ δὲ εἶπε· Ἦκουσας μὲν καὶ πρότερόν μιν, εὖτε ὁρμῶμεν ἐπὶ τὴν Ἑλλάδα, περὶ τῶν ἀνδρῶν τούτων· ἀκούσας δὲ γέλοιον ἔλεγε· Ἑλλάδα· αἰτιατικὴ ἐνικού του τριτόκλιτου ουσιαστικού ἢ Ἑλλάς, -άδος.

Ἄκουσον δὲ καὶ νῦν.

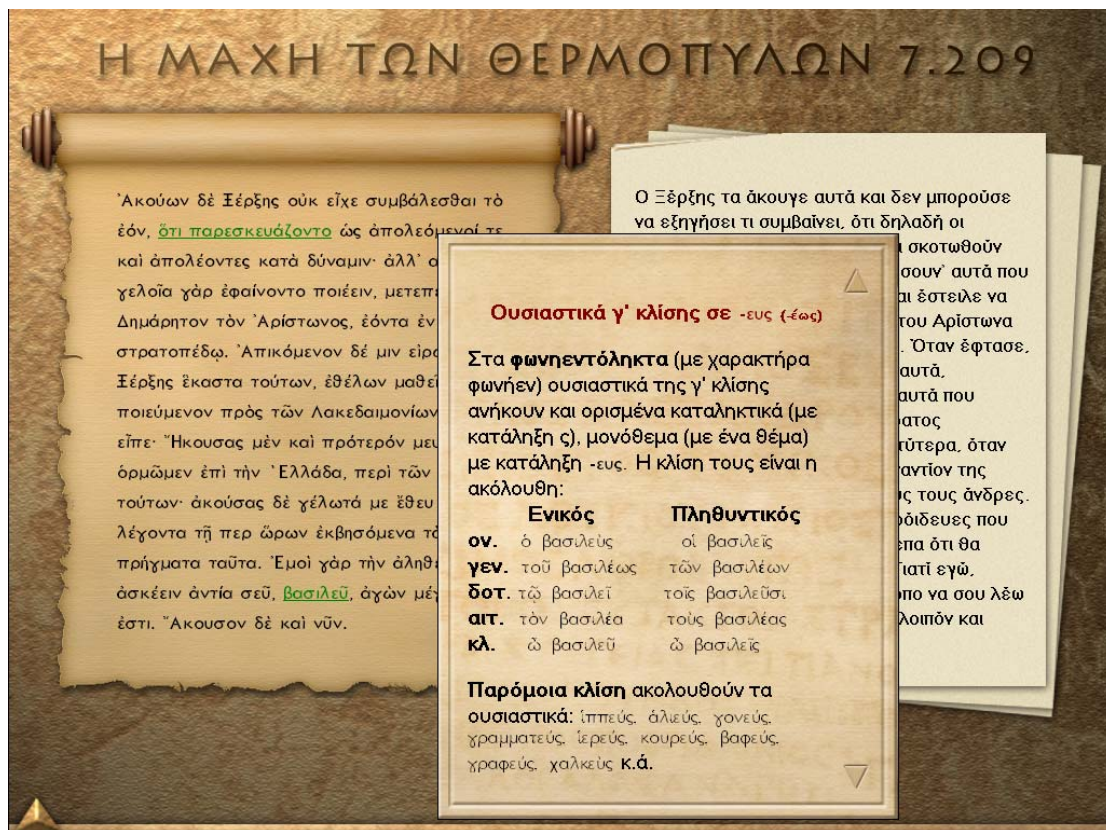
μπορούσε
δὴ οἱ
κοτρωθούν
ἢν' αὐτὰ που
ἔστειλε να
ἢ Ἀρίστωνα
ἦταν ἔφτασε.

ο Ξέρξης τον ρωτούσε για όλα αυτά.
θέλοντας να μάθει τι σήμαιναν αυτά που
έκαναν οι Σπαρτιάτες. Ο Δημόρατος
απάντησε: με άκουσες και πρωύτερα, όταν
ξεκινούσαμε την εκστρατεία εναντίον της
να σου λέω γι' αυτούς τους άνδρες.
με άκουσες. με κοροϊδευεις που
σου ελεγα με ποιον τρόπο εβλεπα οτι θα
τελειώσει αυτη η επιχειρηση. Γιατι εγω.
Βασιλιά, προσπαθώ με κάθε τρόπο να σου λέω
πάντα την αλήθεια. Άκουσε με λοιπόν και
τώρα.

Εικόνα 9: Οθόνη με πρωτότυπο κείμενο, με γραμματικό σχόλιο, με νεοελληνική απόδοση και υποστήριξη στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα

- Γλωσσικές παρατηρήσεις και ασκήσεις

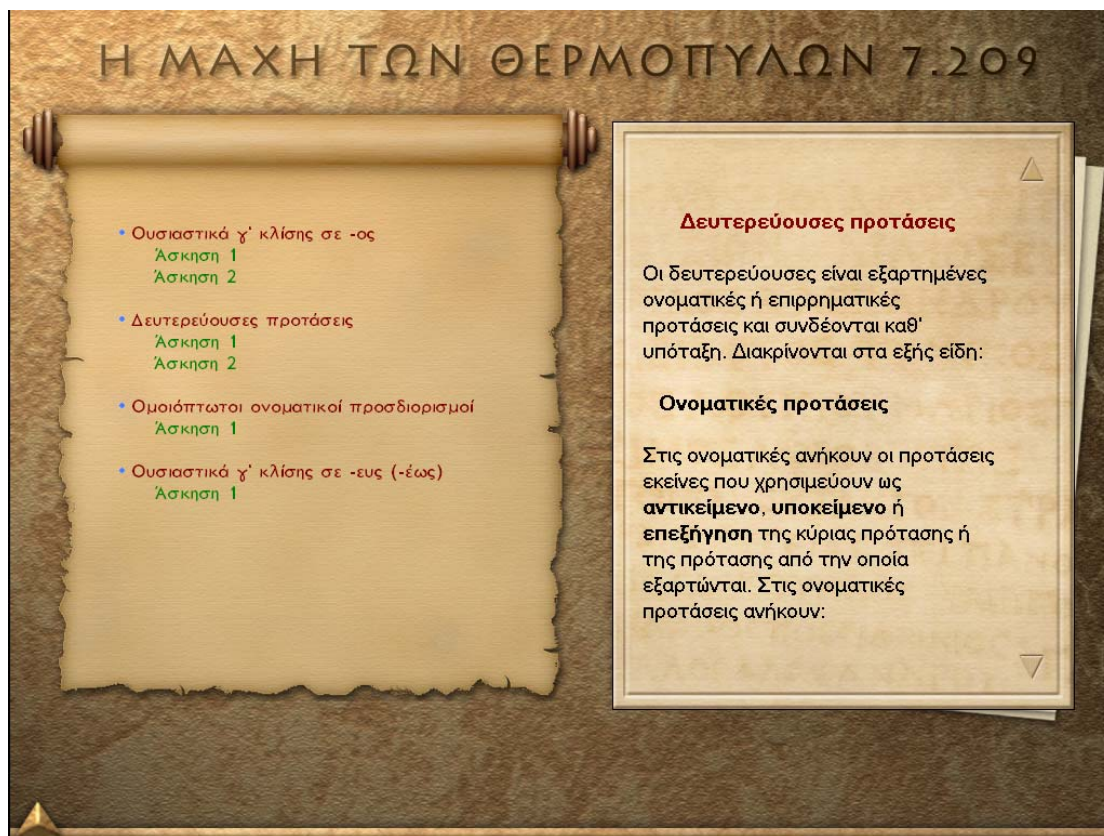
Επιλέγοντας τις ΓΛΩΣΣΙΚΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ από τη μόνιμη μπάρα, μεταφέρεστε σε μια οθόνη παρόμοια με αυτή των παραλλήλων κειμένων. Εδώ κάποιες λέξεις είναι 'ενεργές' (υπογραμμισμένες και πράσινες) και στα δύο κείμενα. Πατώντας επάνω τους, εμφανίζεται πλαίσιο με τη σχετική γλωσσική παρατήρηση (Εικόνα 10). Το πλαίσιο αυτό μπορεί να μετακινείται σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης (πατάτε με το ποντίκι επάνω του και το μετακινείτε κρατώντας το πατημένο) και να κλείνει πατώντας οπουδήποτε έξω από αυτό. Πατώντας επάνω στα βελάκια του πλαισίου, το κείμενο μέσα στο πλαίσιο μετακινείται.



Εικόνα 10: Οθόνη γλωσσικών παρατηρήσεων

Ενεργοποιώντας το εικονίδιο «Ασκήσεις», μεταφέρεστε στον πίνακα περιεχομένων με όλες τις γλωσσικές παρατηρήσεις κάθε ενότητας και τις ασκήσεις που τις συνοδεύουν (Εικόνα 11).

Είναι σημαντικό να διαβάζετε πρώτα τις γλωσσικές παρατηρήσεις και μετά να λύσετε τις ασκήσεις, καθώς βρίσκονται σε άμεση σχέση μεταξύ τους.



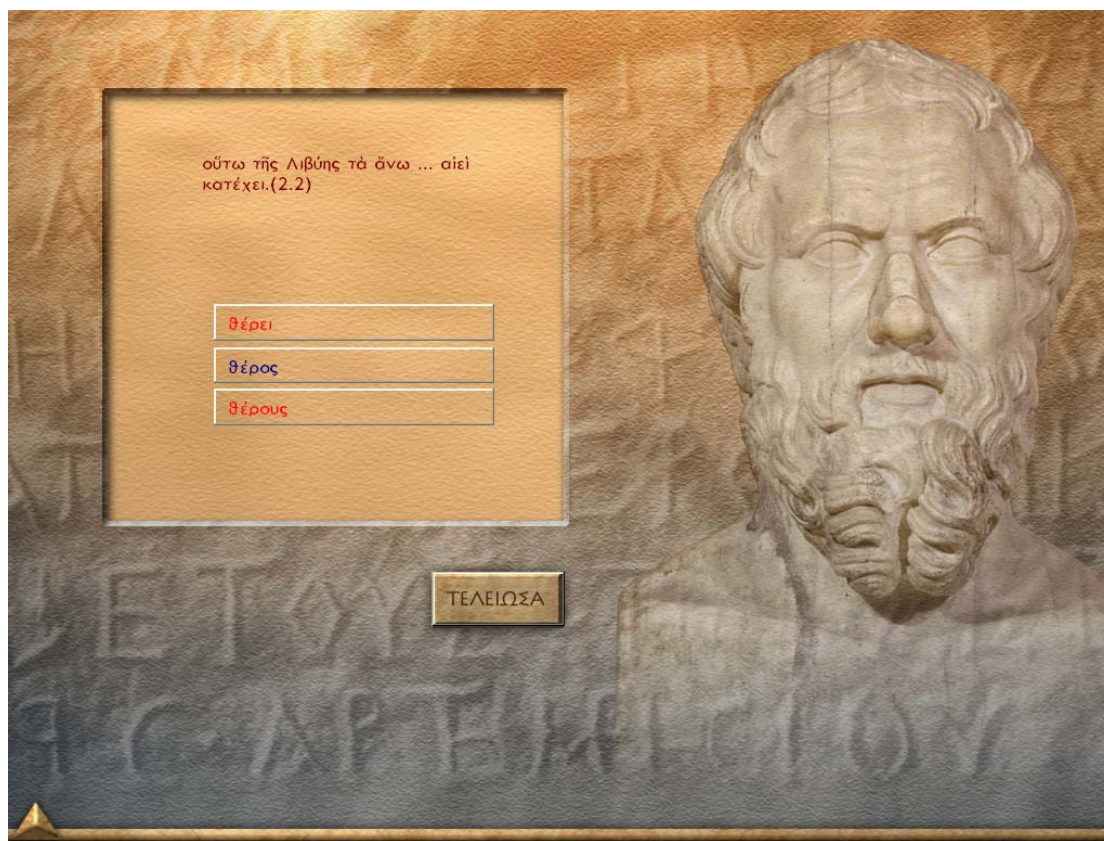
Εικόνα 11: Οθόνη Ασκήσεων

Επιλέγοντας μια άσκηση, εμφανίζεται ένας πίνακας με αριθμούς που αντιστοιχούν σε ερωτήσεις. Μπαίνοντας στην άσκηση θυμηθείτε ότι μπορείτε να δείτε οδηγίες (γραπτές και νοηματισμένες) ενεργοποιώντας το αντίστοιχο εικονίδιο.

Οι εργονομίες των ασκήσεων είναι οι ακόλουθες:

Ασκήσεις πολλαπλής επιλογής: επιλέγετε κάθε φορά τη λέξη ή φράση που συμπληρώνει σωστά την πρόταση που εμφανίζεται. Για να το κάνετε αυτό, πατάτε με το ποντίκι επάνω στην κατάλληλη απάντηση. Αν αλλάξετε γνώμη, πατάτε μια άλλη απάντηση. Όταν τελειώσετε, πατάτε το κουμπί 'Τελείωσα'. Αν κάνετε λάθος, έχετε μία ακόμα ευκαιρία να λύσετε σωστά την άσκηση (Εικόνα 12).

Ασκήσεις συμπλήρωσης κενού: συμπληρώνετε την πρόταση με την κατάλληλη λέξη. Για να το κάνετε αυτό, πατάτε επάνω στην παύλα και πληκτρολογείτε. Όταν τελειώσετε, πατάτε το κουμπί 'Τελείωσα'. Αν κάνετε λάθος, έχετε ακόμα μία ευκαιρία να λύσετε σωστά την άσκηση.



Εικόνα 12: Οθόνη με άσκηση πολλαπλής επιλογής

Ακροστιχίδες: διαλέγετε την καρτέλα που αντιστοιχεί στη γραμμή που θέλετε να συμπληρώσετε, πατώντας με το ποντίκι επάνω στην ετικέτα της. Η γραμμή αλλάζει χρώμα και η λέξη είναι έτοιμη να σχηματιστεί. Πληκτρολογήστε τη σωστή απάντηση. Αν κάνετε λάθος, διαλέξτε πάλι την καρτέλα που αντιστοιχεί στη λέξη που θέλετε να συμπληρώσετε. Πατήστε με το ποντίκι επάνω στο γράμμα που θέλετε να διορθώσετε και πληκτρολογήστε τη νέα απάντηση. Όταν τελειώσετε, πατήστε το κουμπί 'Τελείωσα'.

Γενικά δίνεται η σωστή απάντηση μετά από δύο προσπάθειες. Για τις ασκήσεις που αφορούν Αρχαία Ελληνικά, αφού ολοκληρωθεί η επίλυση, δίνεται η μετάφραση του κειμένου. Οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να ανατρέξετε στο λεξικό του λογισμικού. Όπου οι σωστές απαντήσεις είναι περισσότερες από μία, αυτές εμφανίζονται πατώντας επάνω στο κόκκινο σημάδι που εμφανίζεται στην οθόνη.

Μπορείτε να ελέγξετε την κάλυψη των ασκήσεων με τον ακόλουθο τρόπο: για όλες τις ασκήσεις κάθε κατηγορίας που έχετε επιλύσει με επιτυχία, ο αριθμός που αντιστοιχεί στον αρχικό πίνακα επιλογής έχει αλλάξει χρώμα. Εμφανίζονται επίσης και τα ακόλουθα εικονίδια:

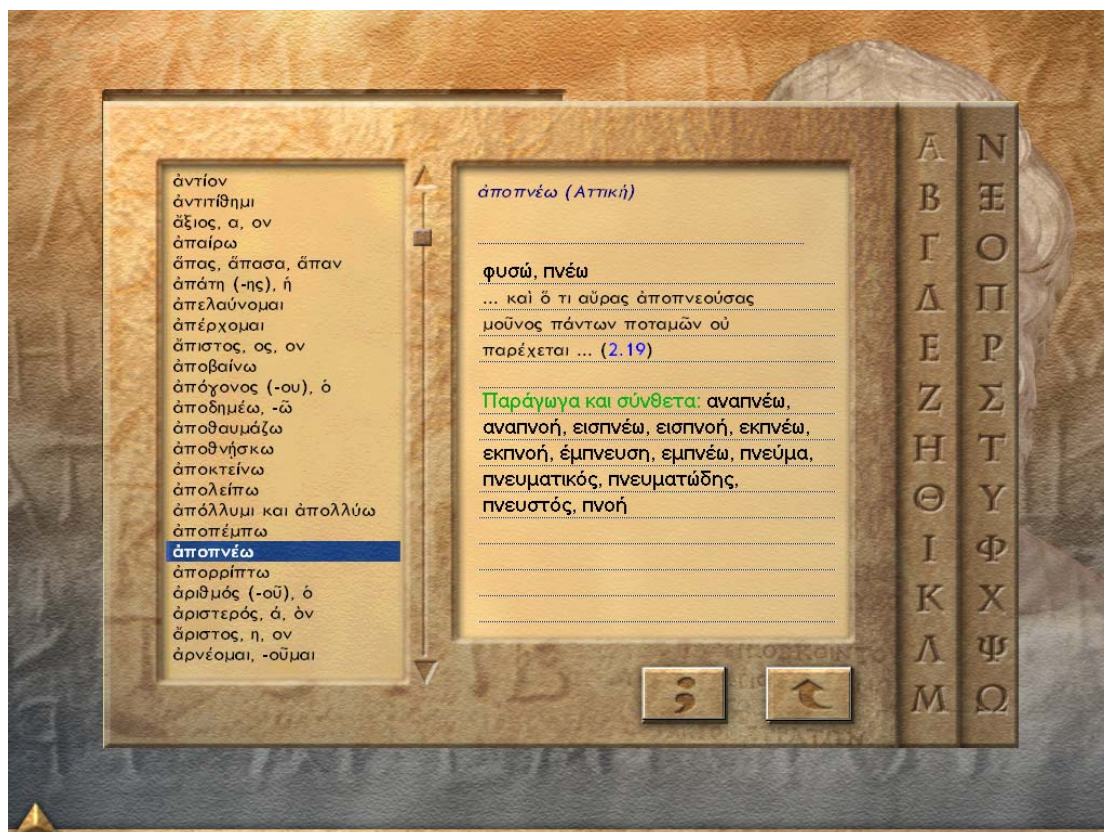
Τελείωσα: πατώντας στο εικονίδιο αυτό αξιολογείται η προσπάθειά σας

Πάτησε εδώ για να συνεχίσεις: αφού έχετε δει τις σωστές απαντήσεις, μπορείτε να πατήσετε επάνω στο εικονίδιο αυτό για να επιλύσετε την άσκηση.

- **Λεξικό**

Η επιλογή του ΛΕΞΙΚΟΥ σας επιτρέπει να μεταβείτε σε ένα λήμμα είτε με αλφαβητική αναζήτηση είτε με αναζήτηση σε κατάλογο λημμάτων (Εικόνα 13). Η αναζήτηση γίνεται με βάση τον τύπο της αττικής διαλέκτου, θα βρείτε όμως και τον ιωνικό τύπο, όπου αυτός είναι διαφορετικός. Στο λεξικό του ΗΡΟΔΟΤΟΥ περιλαμβάνονται οι έννοιες-αποδόσεις του λήμματος που αντιστοιχούν στα κείμενα των επεισοδίων και στις ασκήσεις. Γίνεται επίσης παραπομπή στο αρχαίο κείμενο για καθμία από τις έννοιες-αποδόσεις των λέξεων. Μπορείτε να δείτε ολόκληρο το κείμενο, πατώντας επάνω στους αριθμούς της παραπομπής που συμβολίζονται με μπλε χρώμα. Τέλος, σε πολλά λήμματα υπάρχει και ένας αλφαβητικός κατάλογος με αντιπροσωπευτικά αρχαία και νέα ελληνικά παράγωγα και σύνθετα για να καταδειχθεί η

διαχρονική συνέχεια της ελληνικής γλώσσας. Η έξοδος από το λεξικό γίνεται πατώντας το εικονίδιο « Έξοδος».



Εικόνα 13: Το λεξικό του λογισμικού

- **Το μαντείο των Δελφών**

Η μετάβαση στο Μαντείο των Δελφών γίνεται με πάτημα επάνω στο σημείο του χάρτη «ΔΕΛΦΟΙ» στον κόσμο του Ηροδότου (Εικόνα 6).



Εικόνα 14: Το μαντείο των Δελφών

Από την πρώτη οθόνη του Μαντείου μπορείτε να δείτε το βίντεο του αρχαιολογικού χώρου των Δελφών (Εικόνα 14). Πατώντας στο αναλόγιο, βλέπετε τη διάρθρωση του μουσείου από ψηλά. Αν πατήσετε σε κάθε αίθουσα, μπορείτε να μεταβείτε σε αυτήν. Η μετάβαση γίνεται επίσης από τη μία αίθουσα στην άλλη, όταν πλησιάζοντας την πόρτα, ο κέρσορας γίνεται βελάκι. Καθένα από τα εκθέματα μπορείτε να το μεγεθύνετε. Κάθε έκθεμα συνοδεύεται από πληροφορίες όπου δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη σύνδεσή του με τα κείμενα του Ηροδότου. Η έξοδος γίνεται κάθε φορά από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού.

2.3 Η βιβλιοθήκη του λογισμικού

Η πρόσβαση στη βιβλιοθήκη του λογισμικού γίνεται είτε μέσω του αντίστοιχου εικονιδίου που βρίσκεται στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού είτε επιλέγοντας το εικονίδιο «ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ» από την πρώτη οθόνη (Εικόνα 15).

Η βιβλιοθήκη περιλαμβάνει τα ακόλουθα βιβλία:

- Αρχαία κείμενα και αποδόσεις
- Σύγχρονη λογοτεχνία
- Τεχνολογία
- Εγκυκλοπαίδεια
- Αρχαίοι άτλαντες
- Μέμνησο
- Αρχαία και σύγχρονη τέχνη
- Γλωσσικές παρατηρήσεις



Εικόνα 15: Η βιβλιοθήκη του λογισμικού

Με την επιλογή του κάθε βιβλίου, θα οδηγηθείτε σε έναν πίνακα περιεχομένων. Πατώντας επάνω στους τίτλους του πίνακα, μεταφέρεστε στην πληροφορία του κάθε τίτλου που μπορεί να είναι εικόνα, κείμενο ή συνδυασμός και των δύο.

Η επιστροφή στον πίνακα περιεχομένων γίνεται με πάτημα στο εικονίδιο ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ. Όπου υπάρχει εικόνα και εφόσον ο δρομέας γίνεται μεγεθυντικός φακός, μπορείτε να μεγεθύνετε την εικόνα. Η εικόνα επανέρχεται στο αρχικό της μέγεθος πατώντας και πάλι επάνω της.

Το βιβλίο ΑΡΧΑΙΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΣΕΙΣ περιλαμβάνει εκτεταμένα κείμενα με την απόδοσή τους στη νεοελληνική και η μετάβαση από τη μία σελίδα στην επόμενη γίνεται με τα βελάκια. Το ίδιο συμβαίνει και στα υπόλοιπα βιβλία.

Όσον αφορά το βιβλίο της ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ, μπορείτε να μεγεθύνετε τα σκίτσα και, ταυτόχρονα, να τα μετακινείτε στην οθόνη διαβάζοντας το κείμενο που αναφέρεται σε αυτά.

Το βιβλίο με τίτλο ΑΡΧΑΙΟΙ ΑΤΛΑΝΤΕΣ σας επιτρέπει να παρακολουθήσετε την εξέλιξη μιας μάχης ή μιας ναυμαχίας μέσα από μια σειρά χαρτών. Επιπλέον, με πάτημα στην ένδειξη ΧΘΕΣ-ΣΗΜΕΡΑ που υπάρχει στο επάνω δεξί μέρος της οθόνης κάποιων χαρτών, μπορείτε να συγκρίνετε τη γεωγραφία της αρχαιότητας με τα σημερινά γεωγραφικά δεδομένα. Τέλος, σε κάποιους χάρτες υπάρχουν ενεργά σημεία, που εμφανίζονται με έντονους χαρακτήρες και στα οποία ο κέρσορας μετατρέπεται σε χεράκι. Αυτά τα σημεία «κρύβουν» φωτογραφικό υλικό.

3. Πλοήγηση στα Ομηρικά Έπη



Εικόνα 16: Πρώτη οθόνη των Ομηρικών Επών

Από τη βασική οθόνη επιλογών (Εικόνα 2) πατώντας **Ομηρικά Έπη** μεταφέρεστε στο τμήμα του λογισμικού που αφορά στα κείμενα του Ομήρου (Εικόνα 16) και -μετακινώντας τον κέρσορα- έχετε τις ακόλουθες επιλογές:

- Εισαγωγική ενότητα των Ομηρικών Επών
- Οδύσσεια
- Ιλιάδα
- Βιβλιοθήκη

Φέρνοντας το ποντίκι στο κάτω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται η μόνιμη μπάρα του λογισμικού με τα ακόλουθα λειτουργικά εικονίδια:



Έξοδος: η εφαρμογή κλείνει με την ενεργοποίηση αυτού του εικονιδίου



Οδηγίες: γραπτές οδηγίες σε κάθε οθόνη του λογισμικού. Υπάρχει η δυνατότητα μετακίνησης του παραθύρου που εμφανίζεται στην οθόνη. Παράλληλα ενεργοποιείται και το βίντεο υποστήριξης στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα.



Εκφώνηση: ενεργοποιείται σε κάθε οθόνη που εκφωνούνται κείμενα (παράλληλα, εισαγωγικά)



Νοηματική γλώσσα: (παίζει) βίντεο (με υποστήριξη) στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα



Παράλληλα κείμενα: μετάβαση στα παράλληλα κείμενα κάθε ενότητας-επεισοδίου



Γλωσσικές παρατηρήσεις: μετάβαση στις γραμματικοσυντακτικές και λεξιλογικές παρατηρήσεις κάθε ενότητας-επεισοδίου



Λεξικό: μετάβαση στο παράθυρο του Λεξικού



Βιβλιοθήκη: μετάβαση στην πρώτη οθόνη της βιβλιοθήκης του λογισμικού



Εκτύπωση: εκτύπωση της οθόνης. Αν στην οθόνη υπάρχει και κείμενο και φωτογραφία, υπάρχει η δυνατότητα επιλογής του είδους της εκτύπωσης. Το ίδιο εικονίδιο εμφανίζεται στις μεγεθυσμένες φωτογραφίες.



Περιεχόμενα: μετάβαση σε κατάλογο των γλωσσικών παρατηρήσεων και ασκήσεων κάθε ενότητας-επεισοδίου ή στον κατάλογο περιεχομένων των βιβλίων της Βιβλιοθήκης.

3.1 Εισαγωγική ενότητα των Ομηρικών Επών



Εικόνα 17: Εισαγωγική ενότητα των Ομηρικών Επών

Αν από την πρώτη οθόνη των Ομηρικών Επών (Εικόνα 16) επιλέξετε «Εισαγωγή» έχετε δυνατότητα πρόσβασης στα ακόλουθα (Εικόνα 17):

- Η ζωή και το έργο του Ομήρου
- Η επική ποίηση
- Το ομηρικό ζήτημα

Το εικονίδιο της προτομής του Ομήρου σας οδηγεί σε ένα κείμενο με βιογραφικά στοιχεία για τη ζωή, το έργο και τη γλώσσα του ποιητή. Με ενεργοποίηση των μπλε λέξεων σε όλο το κείμενο, εμφανίζεται εικονογραφικό υλικό στο δεξί μέρος της σελίδας. Οι φωτογραφίες και οι άτλαντες μπορούν να μεγεθυνθούν με πάτημα επάνω τους και να εκτυπωθούν. Με πάτημα επάνω στην μεγεθυμένη εικόνα, αυτή ξαναγυρίζει στο αρχικό της μέγεθος.

Η επιλογή Η ΕΠΙΚΗ ΠΟΙΗΣΗ θα σας οδηγήσει σε ένα κείμενο με πληροφορίες για το λογοτεχνικό είδος στο οποίο εντάσσονται η Οδύσσεια και η Ιλιάδα και για το μέτρο της επικής ποίησης, το δακτυλικό εξάμετρο. Πρόσβαση στα κείμενα αυτά έχετε και μέσα από το βιβλίο της ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑΣ του λογισμικού.

Η επιλογή ΤΟ ΟΜΗΡΙΚΟ ΖΗΤΗΜΑ θα σας μεταφέρει σε ένα κείμενο με πληροφορίες για τις φιλολογικές συζητήσεις που έχουν εγείρει τα ομηρικά έπη.

3.2 Οδύσσεια



Εικόνα 18: Οθόνη Οδύσσειας

Αν από την πρώτη οθόνη των Ομηρικών Επών (Εικόνα 16) επιλέξετε «ΟΔΥΣΣΕΙΑ» μπορείτε στη συνέχεια να επιλέξετε ένα από τα τρία επεισόδια που είναι αφιερωμένα στην Οδύσσεια (Εικόνα 18). Τα σημεία εισόδου σε κάθε επεισόδιο αποτελούν τμήματα των γραφικών της οθόνης. Θα τα ανακαλύψετε διατρέχοντάς την με το δρομέα. Όταν φέρετε το ποντίκι επάνω σε κάποιο από τα σημεία αυτά, θα διαβάσετε πού σας παραπέμπει το καθένα. Οι επιμέρους ενότητες – επεισόδια της Οδύσσειας είναι:

- ΟΙ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ
- ΤΟ ΠΡΟΟΙΜΙΟ ΤΗΣ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ
- Ο ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΣΤΟ ΝΗΣΙ ΤΗΣ ΚΙΡΚΗΣ

Αν επιλέξετε το επεισόδιο ΟΙ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ, θα παρακολουθήσετε μία αναπαράσταση του ταξιδιού του Οδυσσέα από την Τροία ως την Ιθάκη σε κινούμενα σχέδια. Για την πλοήγηση στα άλλα δύο επεισόδια (ΤΟ ΠΡΟΟΙΜΙΟ ΤΗΣ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και Ο ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΣΤΟ ΝΗΣΙ ΤΗΣ ΚΙΡΚΗΣ βλέπε παράγραφο Επεισόδια)

3.3 Ιλιάδα



Εικόνα 19: Οθόνη Ιλιάδας

Αν από την πρώτη οθόνη των Ομηρικών Επών (Εικόνα 16) επιλέξετε «ΙΛΙΑΔΑ» μπορείτε στη συνέχεια να μεταφερθείτε στη σελίδα, από την οποία μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα τρία επεισόδια που είναι αφιερωμένα στην Ιλιάδα (Εικόνα 19). Τα σημεία εισόδου σε κάθε επεισόδιο είναι ενσωματωμένα στον οθόνη. Θα τα ανακαλύψετε διατρέχοντάς την με το δρομέα. Όταν φέρετε το ποντίκι επάνω στο καθένα από τα σημεία αυτά, θα διαβάσετε πού σας παραπέμπει το καθένα. Οι επιμέρους ενότητες – επεισόδια της Ιλιάδας είναι:

- Ο ΜΥΚΗΝΑΪΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ
- ΤΟ ΠΡΟΙΜΙΟ ΤΗΣ ΙΛΙΑΔΑΣ
- Η ΕΛΕΝΗ ΣΤΑ ΤΕΙΧΗ ΤΗΣ ΤΡΟΙΑΣ

Αν επιλέξετε το επεισόδιο Ο ΜΗΚΗΝΑΪΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ, θα μεταφερθείτε σε ένα εικονικό μουσείο με εκθέματα του μυκηναϊκού πολιτισμού από διάφορες περιοχές της Ελλάδας (Εικόνα 20).

Με την είσοδό σας στο μουσείο μπορείτε να επιλέξετε τον πίνακα με τις μικρογραφίες των εκθεμάτων και μέσω αυτού να εξετάσετε σε μεγεθυμένη φωτογραφία το έκθεμα που σας ενδιαφέρει. Διαφορετικά μπορείτε να περιηγηθείτε στις αίθουσες του μουσείου (Εικόνα 21), όπως σας κατευθύνουν τα βέλη που εμφανίζονται σε διάφορα σημεία, καθώς διατρέχετε με το δρομέα την οθόνη. Αν τοποθετήσετε το δρομέα πάνω σε ένα από τα εκθέματα, αυτός παίρνει τη μορφή μεγεθυντικού φακού. Αν επιλέξετε ένα έκθεμα, μπορείτε να το δείτε σε μεγεθυμένη φωτογραφία και να διαβάσετε τις πληροφορίες που το συνοδεύουν.



Εικόνα 20: Η πρώτη αίθουσα του Μουσείου



Εικόνα 21: Μία από τις αίθουσες του Μουσείου

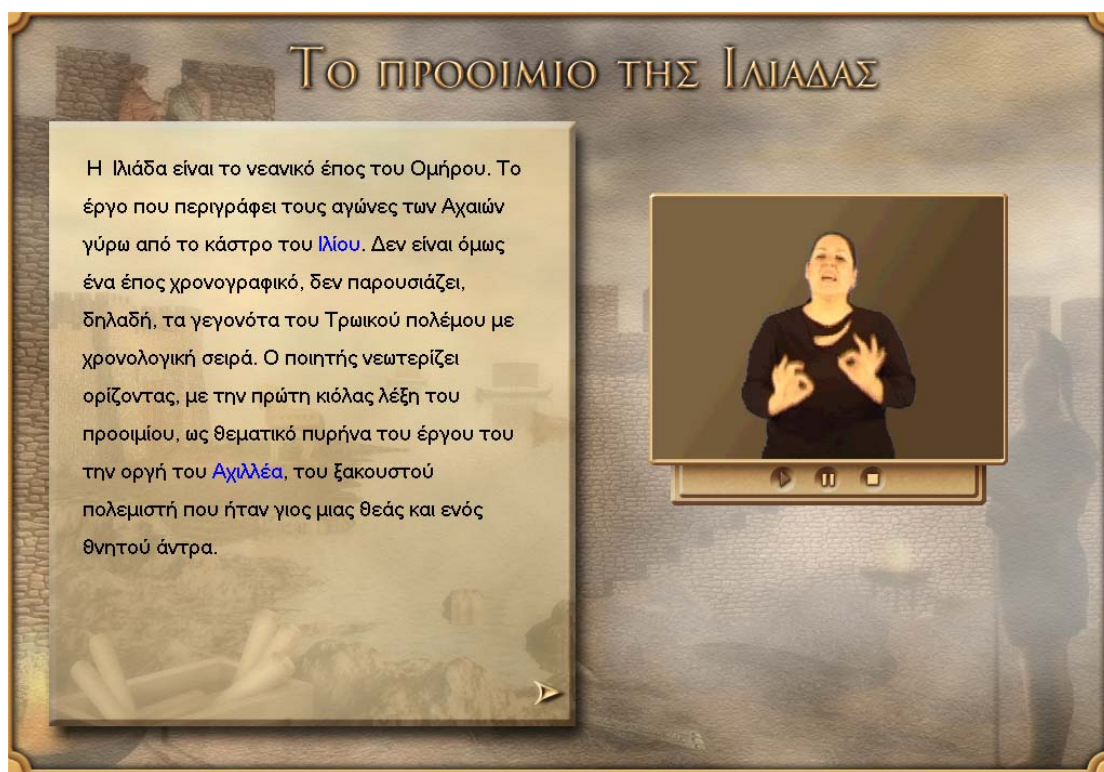
- **Επεισόδια (Το προοίμιο της Οδύσσειας, Ο Οδυσσέας στο νησί Κίρκης, Το προοίμιο της Ιλιάδας, Η Ελένη στα τείχη της Τροίας)**

Με την επιλογή ενός επεισοδίου, μεταφέρεστε σε ένα εισαγωγικό κείμενο το οποίο υποστηρίζεται από την Ελληνική Νοηματική γλώσσα (Εικόνα 22).

Το βίντεο σταματά με πάτημα επάνω του. Πατώντας επάνω στα βελάκια της οθόνης, μεταφέρεστε σε επόμενη ή προηγούμενη σελίδα του εισαγωγικού κειμένου. Το βίντεο έχει εικονίδια χειρισμού (παύση, έναρξη, λήξη).

Με την ενεργοποίηση του εικονιδίου της Νοηματικής γλώσσας από τη μόνιμη μπάρα, παίζει το βίντεο στην Ελληνική Νοηματική, ενώ με την ενεργοποίηση του εικονιδίου της ΕΚΦΩΝΗΣΗΣ, εκφωνείται το κείμενο που βρίσκεται στο αριστερό μέρος της οθόνης. Παράλληλα, στο δεξί μέρος της οθόνης εναλλάσσονται εικόνες. Η εκφώνηση μπορεί να σταματήσει οποιαδήποτε στιγμή με πάτημα επάνω στο ίδιο εικονίδιο.


Με το κείμενο διασυνδέεται όλο το εικαστικό, λογοτεχνικό και άλλο υλικό που σχετίζεται με κάθε επεισόδιο που αναπτύσσεται.



Εικόνα 22: Εισαγωγικό κείμενο του επεισοδίου

ΤΟ ΠΡΟΟΙΜΙΟ ΤΗΣ ΙΛΙΑΔΑΣ

Η Ιλιάδα είναι το νεανικό έπος του Ομήρου. Το έργο που περιγράφει τους αγώνες των Αχαιών γύρω από το κάστρο του **Ιλίου**. Δεν είναι όμως ένα έπος χρονογραφικό, δεν παρουσιάζει, δηλαδή, τα γεγονότα του Τρωικού πολέμου με χρονολογική σειρά. Ο ποιητής νεωτερίζει ορίζοντας, με την πρώτη κιάλας λέξη του προοιμίου, ως θεματικό πυρήνα του έργου του την οργή του **Αχιλλέα**, του ξακουστού πολεμιστή που ήταν γιος μιας θεάς και ενός θνητού άντρα.



Ο Αχιλλέας ζεύει τα άλογά του. (Θραύσμα από μελανόμορφο κώνυθο του 560 π.Χ. περίπου, Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο).

Εικόνα 23: Εισαγωγικό κείμενο του επεισοδίου

Αν πατήσετε με το ποντίκι επάνω σε καθμία από τις μπλε λέξεις του κειμένου (Εικόνα: 23), θα εμφανιστεί στο δεξί μέρος της οθόνης η εικόνα ή/και κείμενο που αντιστοιχεί. Αν πατήσετε επάνω στις εικόνες, μπορείτε να τις μεγεθύνετε. Όπου το πρόσθετο υλικό επεκτείνεται σε περισσότερες από μία σελίδες, η μετάβαση γίνεται με πάτημα επάνω στο εικονίδιο που εμφανίζεται. Οι πράσινες λέξεις οδηγούν σε σελίδες στο διαδίκτυο που περιέχουν σχετική πληροφορία.

- **Πρωτότυπο κείμενο και νεοελληνική απόδοση**

Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού μεταφέρεστε στην οθόνη των παραλλήλων κειμένων πατώντας το ομώνυμο εικονίδιο.

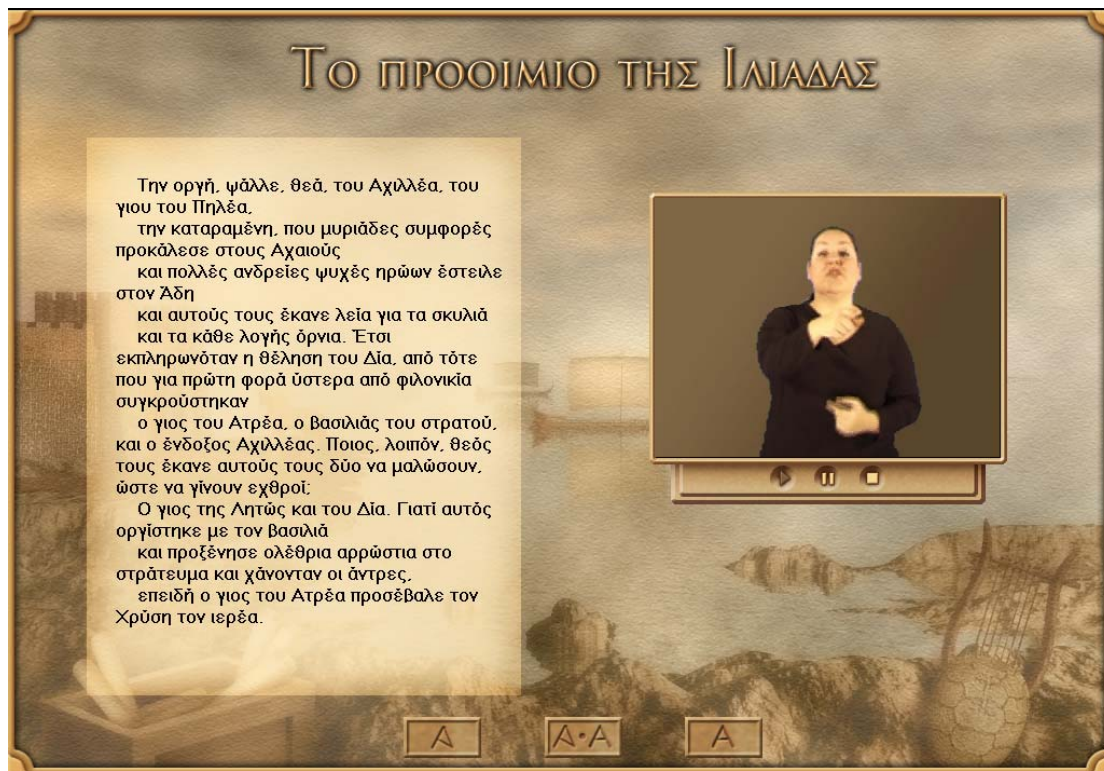
Πατώντας τα εικονίδια που βρίσκονται κάτω από τα κείμενα θα μεταβείτε είτε στο Αρχαίο κείμενο (Α) (Εικόνα 24) είτε στο Νεοελληνικό κείμενο (Ν) είτε στα Παράλληλα κείμενα (Α-Ν).

Αν πατήσετε το εικονίδιο «Νοηματική γλώσσα» μπορείτε να δείτε το σχετικό βίντεο. Για να τερματίσετε τη λειτουργία αυτή, πατήστε πάλι στο ίδιο εικονίδιο. Αν πατήσετε με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού μια πρόταση, αυτή θα αλλάξει χρώμα και θα δείτε το αντίστοιχο βίντεο στη Νοηματική Γλώσσα. Όταν τα δύο κείμενα είναι παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη, πατώντας επάνω σε οποιαδήποτε πρόταση των δύο κειμένων αλλάζουν χρώμα -αυτή και η αντίστοιχή της- και ταυτόχρονα εμφανίζεται το βίντεο στη Νοηματική.

Πατώντας το εικονίδιο «Εκφώνηση» μπορείτε να ακούσετε την εκφώνηση του κειμένου. Για να τερματίσετε τη λειτουργία αυτή, πατήστε πάλι στο ίδιο εικονίδιο. Αν πατήσετε με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού μια πρόταση, αυτή θα αλλάξει χρώμα και θα την ακούσετε να εκφωνείται. Όταν τα δύο κείμενα είναι παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη, πατώντας επάνω σε οποιαδήποτε πρόταση των δύο κειμένων αλλάζουν χρώμα -αυτή και η αντίστοιχή της- και ταυτόχρονα εκφωνούνται.

Για κάθε λέξη του αρχαίου κειμένου υπάρχει γραμματική αναγνώριση την οποία μπορείτε να διαβάσετε πατώντας επάνω της με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού.

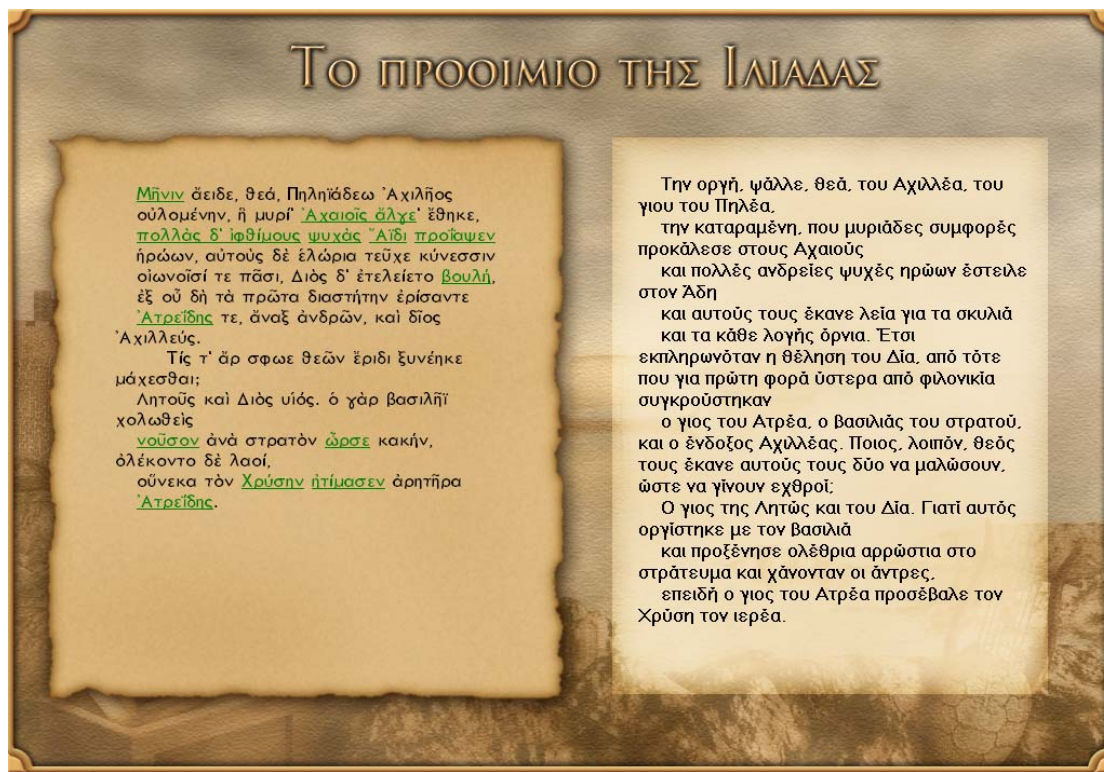
Αν τα κείμενα εκτείνονται σε περισσότερες από μία σελίδες, η μετάβαση σε αυτές γίνεται με τα εικονίδια που εμφανίζονται δεξιά και αριστερά των πλαισίων των κειμένων. Οι κόκκινες λέξεις και στα δύο κείμενα δίνουν μια άμεση εικόνα της γλωσσικής αντιστοιχίας που υπάρχει ανάμεσα στα δύο κείμενα, τονίζοντας και οπτικά τη συγγένεια της Αρχαίας και Νέα Ελληνικής.



Εικόνα 24: Οθόνη πρωτότυπου κειμένου και νεοελληνικής απόδοσης

- **Γλωσσικές παρατηρήσεις και ασκήσεις**

Επιλέγοντας τις ΓΛΩΣΣΙΚΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ από τη μόνιμη μπάρα, μεταφέρεστε σε μια οθόνη παρόμοια με αυτή των παράλληλων κειμένων. Εδώ κάποιες λέξεις είναι 'ενεργές' (υπογραμμισμένες και πράσινες: οδηγούν σε γραμματικές και συντακτικές παρατηρήσεις) (Εικόνα: 25). Πατώντας επάνω τους εμφανίζεται πλαίσιο με τη γλωσσική παρατήρηση. Το πλαίσιο αυτό μπορεί να μετακινείται σε κάθε σημείο της οθόνης (πατάτε με το ποντίκι επάνω του και το μετακινείτε κρατώντας το πατημένο) και να κλείνει πατώντας οπουδήποτε έξω από αυτό. Πατώντας επάνω στα βελάκια του πλαισίου, το κείμενο μέσα στο πλαίσιο μετακινείται.



Εικόνα 25: Οθόνη γλωσσικῶν παρατηρήσεων

Ενεργοποιώντας το εικονίδιο «Ασκήσεις» μεταφέρεστε στον πίνακα περιεχομένων με ὅλες τις γλωσσικές παρατηρήσεις κάθε ενότητας και τις ασκήσεις που τις συνοδεύουν. Είναι σημαντικό να διαβάσετε πρώτα τις γλωσσικές παρατηρήσεις και μετά να λύσετε τις ασκήσεις, καθώς βρίσκονται σε ἀμεση σχέση μεταξύ τους.

Όταν ἐπιλέγετε την κατηγορία ασκήσεων που ἐπιθυμείτε, ἐμφανίζεται ἕνας πίνακας με ἀριθμούς που ἀντιστοιχούν σε ασκήσεις. Μπαίνοντας στην ἀσκηση θυμηθεῖτε ὅτι μπορείτε να δείτε οδηγίες (γραπτές και νοηματισμένες) ενεργοποιώντας το ἀντίστοιχο εικονίδιο.

Οι ἐργονομίες των ασκήσεων είναι οἱ ἀκόλουθες:

Ασκήσεις πολλαπλῆς ἐπιλογῆς: ἐπιλέγετε κάθε φορά τη λέξη ἢ τη φράση που συμπληρώνει σωστά την πρόταση που ἐμφανίζεται. Για να το κάνετε αὐτό, πατάτε με το ποντίκι ἐπάνω στην κατάλληλη ἀπάντηση. Αν ἀλλάξετε γνώμη, πατάτε μια ἄλλη ἀπάντηση. Όταν τελειώσετε, πατάτε το κουμπὶ 'Τελείωσα'. Αν κάνετε λάθος, ἔχετε μία ἀκόμα ευκαιρία να λύσετε σωστά την ἀσκηση (Εικόνα: 26).

Ασκήσεις συμπλήρωσης κενού: συμπληρώνετε την πρόταση με την κατάλληλη λέξη. Για να το κάνετε αὐτό, πατάτε ἐπάνω στην παύλα και πληκτρολογεῖτε. Όταν τελειώσετε, πατάτε το κουμπὶ 'Τελείωσα'. Αν κάνετε λάθος, ἔχετε ἀκόμα μία ευκαιρία να λύσετε σωστά την ἀσκηση.



Εικόνα 26: Οθόνη με άσκηση πολλαπλής επιλογής

Ακροστιχίδες: διαλέγετε την καρτέλα που αντιστοιχεί στη γραμμή που θέλετε να συμπληρώσετε, πατώντας με το ποντίκι επάνω στην ετικέτα της. Η γραμμή αλλάζει χρώμα και η λέξη είναι έτοιμη να σχηματιστεί. Πληκτρολογήστε τη σωστή απάντηση. Αν κάνετε λάθος, διαλέγετε πάλι την καρτέλα που αντιστοιχεί στη λέξη που θέλετε να συμπληρώσετε. Πατάτε με το ποντίκι επάνω στο γράμμα που θέλετε να διορθώσετε και πληκτρολογείτε τη νέα απάντηση. Όταν τελειώσετε, πατήστε το κουμπί 'Τελείωσα'.

Γενικά δίνεται η σωστή απάντηση μετά από δύο προσπάθειες. Για τις ασκήσεις που αφορούν αρχαία ελληνικά, αφού ολοκληρωθεί η επίλυση, δίνεται η μετάφραση του κειμένου. Οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να ανατρέχετε στο λεξικό του λογισμικού. Όπου οι σωστές απαντήσεις είναι περισσότερες από μία, αυτές εμφανίζονται πατώντας επάνω στο κόκκινο σημάδι που εμφανίζεται στην οθόνη.

Μπορείτε να ελέγξετε την κάλυψη των ασκήσεων με τον ακόλουθο τρόπο: για όλες τις ασκήσεις κάθε κατηγορίας που έχετε επιλύσει με επιτυχία, ο αριθμός που αντιστοιχεί στον αρχικό πίνακα επιλογής έχει αλλάξει χρώμα. Εμφανίζονται επίσης και τα ακόλουθα εικονίδια:

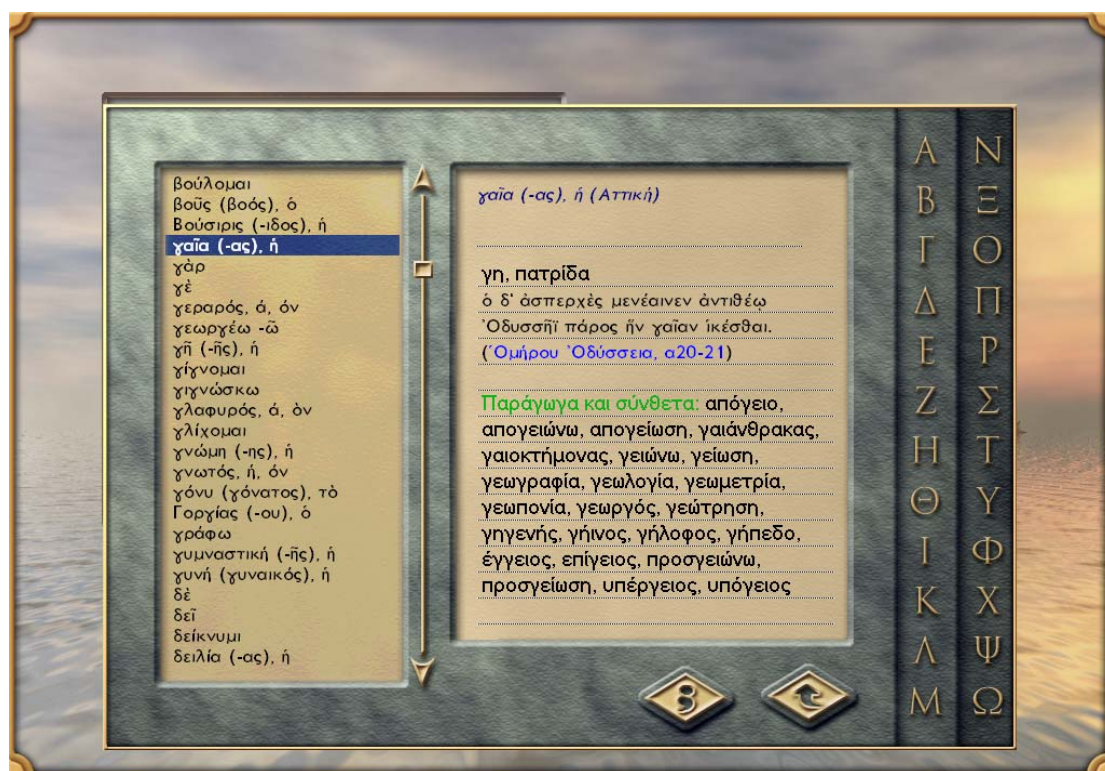
Τελείωσα: πατώντας στο εικονίδιο αυτό αξιολογείται η προσπάθειά σας

Πάτησε εδώ για να συνεχίσεις: αφού έχετε δει τις σωστές απαντήσεις, μπορείτε να πατήσετε επάνω στο εικονίδιο αυτό για να λύσετε την άσκηση.

- **Λεξικό**

Η επιλογή του ΛΕΞΙΚΟΥ σας επιτρέπει να μεταβείτε σε ένα λήμμα είτε με αλφαβητική αναζήτηση είτε με αναζήτηση σε κατάλογο λημμάτων (Εικόνα: 27). Η αναζήτηση γίνεται με βάση τον τύπο της αττικής διαλέκτου, θα βρείτε όμως και τον επικό τύπο, όπου αυτός είναι διαφορετικός. Στο λεξικό των ΟΜΗΡΙΚΩΝ ΈΠΩΝ περιλαμβάνονται μόνο οι έννοιες-αποδόσεις του λήμματος που αντιστοιχούν στα κείμενα των επεισοδίων και στις ασκήσεις του λογισμικού. Γίνεται επίσης παραπομπή στο αρχαίο κείμενο για καθεμία από τις έννοιες-αποδόσεις των λέξεων. Μπορείτε να δείτε ολόκληρο το κείμενο, πατώντας επάνω στους αριθμούς της παραπομπής που συμβολίζονται με μπλε χρώμα. Τέλος, για πολλά λήμματα περιλαμβάνεται και ένας αλφαβητικός κατάλογος με αντιπροσωπευτικά αρχαία και νέα

ελληνικά παράγωγα και σύνθετα για να καταδειχθεί η διαχρονική συνέχεια της ελληνικής γλώσσας. Η έξοδος από το λεξικό γίνεται πατώντας το εικονίδιο «Έξοδος».



Εικόνα 27: Το λεξικό του λογισμικού

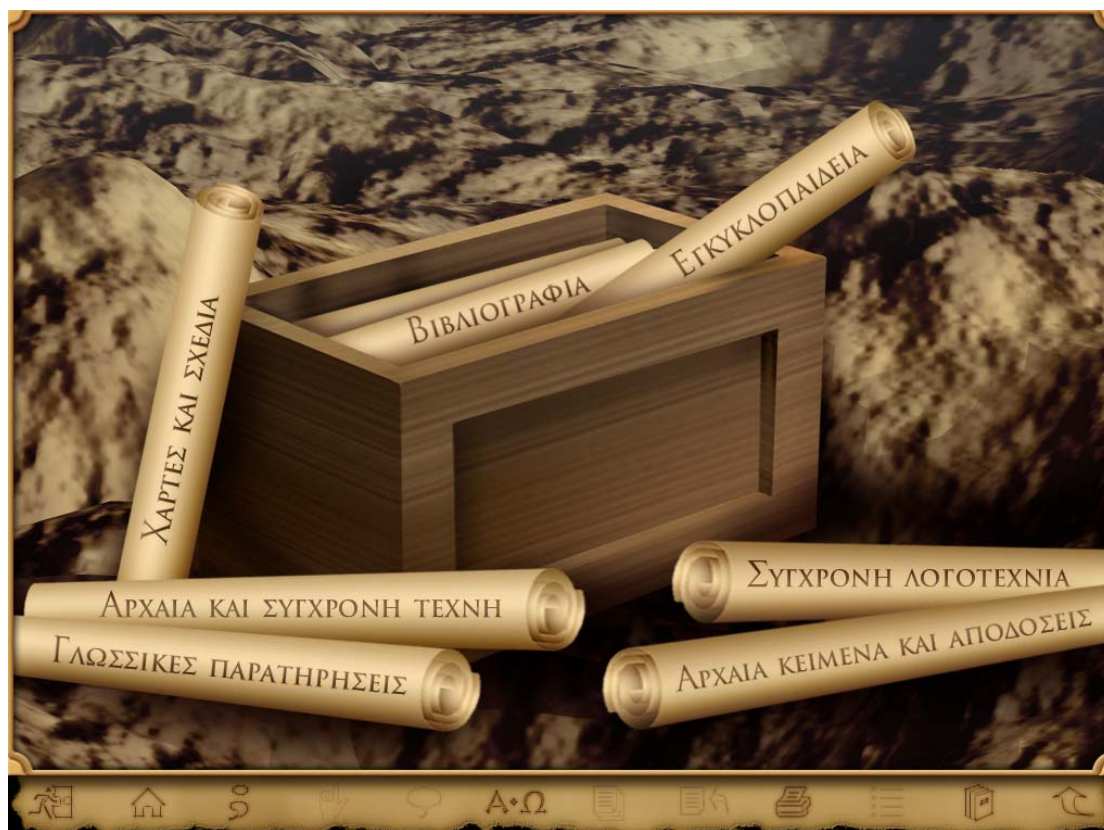
3.4 Η βιβλιοθήκη του λογισμικού

Η πρόσβαση στην βιβλιοθήκη (Εικόνα 28) γίνεται είτε μέσω του εικονιδίου στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού είτε επιλέγοντας το εικονίδιο «ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ» από την πρώτη σελίδα.

Η βιβλιοθήκη περιλαμβάνει τα ακόλουθα βιβλία:

- Αρχαία κείμενα και αποδόσεις
- Σύγχρονη λογοτεχνία
- Εγκυκλοπαίδεια
- Χάρτες και σχέδια
- Αρχαία και σύγχρονη τέχνη
- Γλωσσικές παρατηρήσεις
- Βιβλιογραφία

Με την επιλογή του οποιουδήποτε βιβλίου, θα οδηγηθείτε σε έναν πίνακα περιεχομένων. Πατώντας επάνω στους τίτλους του πίνακα, μεταφέρεστε στην πληροφορία του κάθε τίτλου που μπορεί να είναι εικόνα, κείμενο ή συνδυασμός και των δύο.



Εικόνα 28: Η βιβλιοθήκη του λογισμικού

Η επιστροφή στον πίνακα περιεχομένων γίνεται με πάτημα στο εικονίδιο ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ. Όπου υπάρχει εικόνα και εφόσον ο δρομέας γίνεται μεγεθυντικός φακός, μπορείτε να μεγεθύνετε την εικόνα. Η εικόνα επανέρχεται στο αρχικό της μέγεθος πατώντας και πάλι επάνω της.

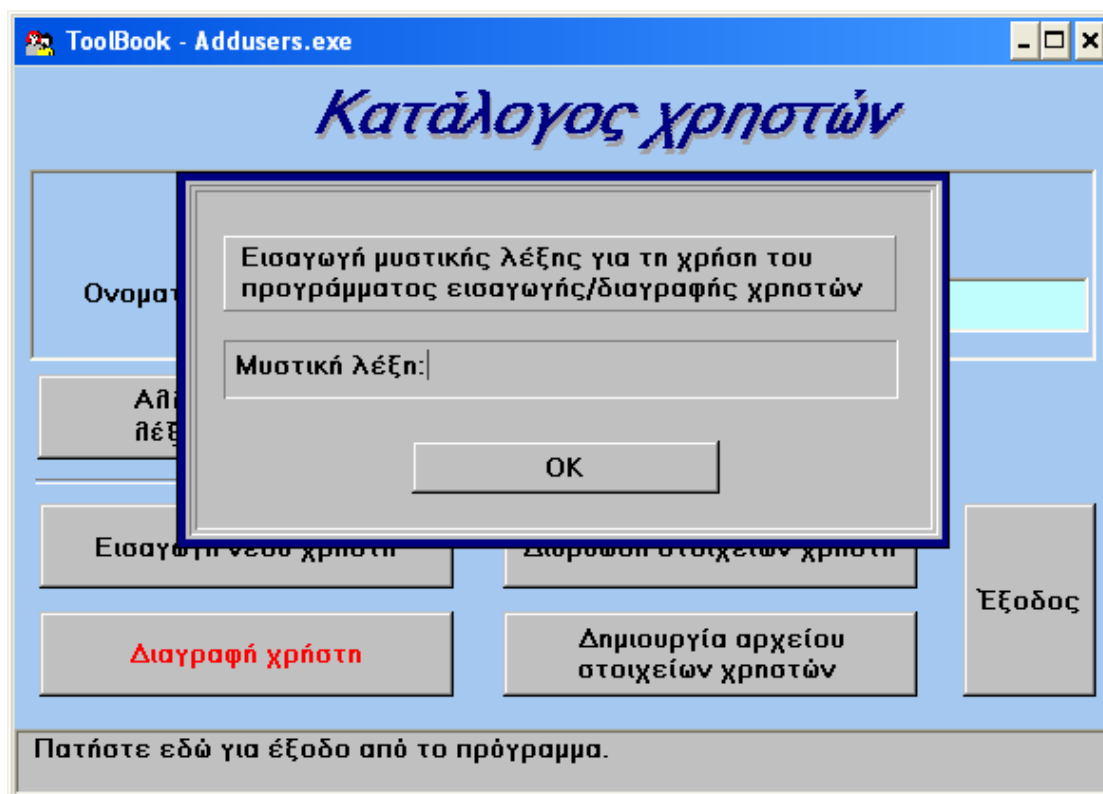
Το βιβλίο ΑΡΧΑΙΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΣΕΙΣ περιλαμβάνει εκτεταμένα κείμενα με την απόδοσή τους στη νεοελληνική γλώσσα και η μετάβαση από τη μία σελίδα στην επόμενη γίνεται με τα βελάκια. Το ίδιο συμβαίνει και στα υπόλοιπα βιβλία.

Στο βιβλίο ΧΑΡΤΕΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑ είναι συγκεντρωμένοι οι χάρτες και τα σχεδιαγράμματα που σχετίζονται με τις ενότητες – επεισόδια που διδάσκονται στο λογισμικό.

Το βιβλίο ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ θα σας οδηγήσει σε έναν κατάλογο με ελληνική και ξενόγλωσση βιβλιογραφία για τον Όμηρο και το έργο του. Κάποιοι από τους τίτλους είναι ενεργοποιημένοι (έχουν μπλε χρώμα). Αν πατήσετε επάνω τους, θα μεταφερθείτε σε κείμενα-αποσπάσματα από τα βιβλία αυτά. Πρόσβαση στα κείμενα αυτά έχετε και μέσα από το βιβλίο της ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑΣ του λογισμικού. Παρέχονται ηλεκτρονικές διευθύνσεις που αφορούν σε γενικότερα θέματα για τον Όμηρο. Πατώντας επάνω τους θα ενεργοποιηθεί αυτόματα το πρόγραμμα πλοήγησης στο διαδίκτυο.

4. Πρόγραμμα εισαγωγής και διαχείρισης στοιχείων χρηστών

Το πρόγραμμα «Κατάλογος χρηστών» ("Addusers") (Εικόνα 29) απευθύνεται στον εκπαιδευτικό ο οποίος καλείται να κάνει την καταχώριση νέων χρηστών. Προκειμένου να τρέξει το λογισμικό, είναι απαραίτητη η καταχώριση ενός τουλάχιστον χρήστη.



Εικόνα 29: Οθόνη εισαγωγής μυστικής λέξης

Για να μην μπορεί οποιοσδήποτε να προσθέτει και να αφαιρεί χρήστες, το πρόγραμμα «Κατάλογος χρηστών» προστατεύει τον εαυτό του με μια μυστική λέξη (σύνθημα). Πληκτρολογήστε μια οποιαδήποτε λέξη, με την προϋπόθεση ότι θα τη θυμάστε την επόμενη φορά που θα χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα «Κατάλογος χρηστών».

Η μυστική αυτή λέξη είναι αναγκαία για τη χρήση των προγραμμάτων «Κατάλογος χρηστών», «Επιδόσεις Χρηστών» και προτείνουμε να τη γνωρίζει ο εκπαιδευτικός που είναι υπεύθυνος για τις εγγραφές, διορθώσεις και διαγραφές χρηστών/μαθητών.

Σημείωση: Μη συγχέετε τη μυστική λέξη που προστατεύει το πρόγραμμα «Κατάλογος χρηστών» με τις μυστικές λέξεις των χρηστών/μαθητών που δημιουργούνται με το πρόγραμμα «Κατάλογος χρηστών».

Πατήστε το κουμπί OK για την αποδοχή του κωδικού και την εισαγωγή στο κυρίως πρόγραμμα (εικόνα 30) εγγραφής χρηστών.



Εικόνα 30: Οθόνη προγράμματος καταχώρισης χρηστών

Αριθμός χρήστη: Εδώ παρουσιάζεται ο αριθμός του μαθητή.

Όνοματεπώνυμο χρήστη: Εμφανίζεται το ονοματεπώνυμο του μαθητή ο οποίος είναι καταχωρισμένος στο αρχείο του προγράμματος «Αρχαία με νόημα».

Εισαγωγή νέου χρήστη: Εμφανίζεται παράθυρο για την εισαγωγή των στοιχείων του χρήστη.

Διαγραφή χρήστη: Διαγραφή από τα αρχεία του προγράμματος του χρήστη του οποίου το ονοματεπώνυμο εμφανίζεται στην οθόνη.

Διόρθωση στοιχείων χρήστη: Εμφανίζεται παράθυρο για την αλλαγή του ονοματεπώνυμου και του κωδικού του χρήστη.

Δημιουργία αρχείου στοιχείων χρηστών: Δημιουργία αρχείου στο δίσκο του υπολογιστή και στον υποκατάλογο που έχει εγκατασταθεί το λογισμικό «Αρχαία με νόημα» με τα ονοματεπώνυμα των χρηστών και τους κωδικούς που έχουν καταχωρισθεί στο πρόγραμμα. Το όνομα του αρχείου που θα δημιουργηθεί είναι "Students.txt"

Βελάκι αριστερά: Προηγούμενη εγγραφή χρήστη

Βελάκι δεξιά: Επόμενη εγγραφή χρήστη

Η έξοδος από το πρόγραμμα πραγματοποιείται με το εικονίδιο «Έξοδος» που βρίσκεται στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης.

**ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ»
ΜΕΤΡΟ 1.2: «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ
ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»**

ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΑΞΗΣ: «Δράσεις Υποστήριξης μαθητών ΑΜΕΑ»

