

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

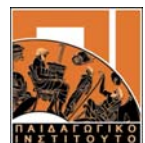
**Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ
ΕΡΓΟ ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΟΥΜΕΝΟ ΚΑΤΑ 80% ΑΠΟ ΤΟ ΕΚΤ
ΚΑΙ ΚΑΤΑ 20% ΑΠΟ ΕΘΝΙΚΟΥΣ ΠΟΡΟΥΣ**

**«Ολοκληρωμένη Αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στην Εκπαιδευτική
Διαδικασία»**



Εγχειρίδιο χρήσης

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



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1	Εισαγωγή.....	3
2	Περιγραφή του λογισμικού	3
3	Πριν «τρέξετε» το λογισμικό «Γλωσσικές περιπλανήσεις με νοήματα»	4
4	Πλοήγηση στο λογισμικό	4
4.1	Πρόσβαση στο διδακτικό υλικό.....	8
4.2	Τεστ	14
4.3	Πρόσθετα μαθήματα.....	15
4.4	Εργαλείο πρόσβασης στο περιεχόμενο.....	19
4.5	Σημειωματάριο	19
4.6	Εκτύπωση	20
4.7	Βραβεία του λογισμικού.....	21
5	Πρόγραμμα εισαγωγής και διαχείρισης στοιχείων χρηστών	22
6	Πρόγραμμα δασκάλου.....	24
7	Πρόγραμμα παρακολούθησης επιδόσεων χρηστών	32
8	Ελάχιστες απαιτήσεις του λογισμικού.....	32

1 Εισαγωγή

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Γλωσσικές περιπλανήσεις με νοήματα» αναπτύχθηκε από το Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου (ΙΕΛ) με στόχο την υποστήριξη της διδασκαλίας της ελληνικής γλώσσας σε παιδιά Δ', Ε' και ΣΤ' Δημοτικού με προβλήματα ακοής.

Για να καλυφθούν οι ανάγκες της ομάδας-στόχου το λογισμικό υποστηρίζεται από την Ελληνική Νοηματική. Τα κείμενα αποδόθηκαν από φυσικούς νοηματιστές και τα σχετικά βίντεο έχουν γυριστεί από επαγγελματίες εκπαιδευτικούς διερμηνείς της Ελληνικής Νοηματικής.

Για πρώτη φορά στον ελλαδικό χώρο, προσφέρεται εκπαιδευτικό λογισμικό που αποδίδει την ορολογία του γνωστικού αντικείμενου της γλώσσας στην Ελληνική Νοηματική. Το λογισμικό αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για γονείς και δασκάλους που δεν γνωρίζουν σε ικανοποιητικό βαθμό την ελληνική νοηματική γλώσσα.

Η επιλογή του διδακτικού υλικού έγινε με βάση την ύλη που περιλαμβάνεται στα νέα σχολικά βιβλία των τριών τελευταίων τάξεων του Δημοτικού (ΔΕΠΠΣ). Η απόδοση των κειμένων και των γλωσσικών όρων του μαθήματος της γλώσσας έγινε από φυσικούς ομιλητές και τα βίντεο έχουν γυριστεί από επαγγελματίες εκπαιδευτικούς διερμηνείς της Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας.

Οι «Γλωσσικές περιπλανήσεις με νοήματα» προσφέρουν ένα φιλικό περιβάλλον διδασκαλίας/μάθησης μέσα στο οποίο ο μαθητής αντιμετωπίζει τα γλωσσικά φαινόμενα με τη βοήθεια χρηστικών παραδειγμάτων. Να σημειωθεί ότι η προσπάθεια του μαθητή υποστηρίζεται από τη σχετική θεωρία, κάθε φορά που κάνει λάθος. Αντίθετα όταν απαντάει με επιτυχία στις ερωτήσεις κάθε κεφαλαίου, επιβραβεύεται με ηλεκτρονικά βραβεία «Ξενάγησης στα ελληνικά νησιά».

Το DVD-ROM «Γλωσσικές περιπλανήσεις με νοήματα» προσφέρεται τόσο για αυτοεκπαίδευση, όσο και για διδασκαλία σε επίπεδο τάξης. Η χρήση του λογισμικού δεν προϋποθέτει γνώση και εμπειρία σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ωστόσο επιτυγχάνεται η εξοικείωση με τις νέες τεχνολογίες μέσω της αυτενέργειας και της ανακαλυπτικής μάθησης η οποία ευνοείται και ενισχύεται από την ελεύθερη πλοήγηση στο λογισμικό.

Το κειμενικό και πολυμεσικό υλικό του λογισμικού (προσέγγιση γλωσσικών φαινομένων με ερωτήσεις και θεωρία, εισαγωγικά κείμενα που αναφέρονται στους «σταθμούς» του Οδυσσέα, ηλεκτρονικά βραβεία με τις ξεναγήσεις, πρόσθετα μαθήματα του δασκάλου, τεστ) μπορεί να αξιοποιηθεί στο πλαίσιο εκπαιδευτικών σεναρίων σε συνδυασμό με άλλα διδακτικά μέσα (σχολικό εγχειρίδιο, διαδίκτυο, λεξικά κ.ά.).

2 Περιγραφή του λογισμικού

Το λογισμικό προσφέρει στο μαθητή τη δυνατότητα πρόσβασης:

Α) στο **περιβάλλον διδασκαλίας/μάθησης γλωσσικών φαινομένων** όπου το διδακτικό υλικό οργανώνεται σε 11 ενότητες που αντιστοιχούν στους

«σταθμούς» του Οδυσσέα κατά την επιστροφή του από την Τροία στην πατρίδα του, την Ιθάκη.

Με την επιλογή μιας ενότητας ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να διαβάσει ένα εισαγωγικό κείμενο που περιγράφει τις περιπέτειες του Οδυσσέα στο συγκεκριμένο «σταθμό» ή να το παρακολουθήσει στην Ελληνική Νοηματική με χρήση βίντεο, καθώς και να επιλέξει το κεφάλαιο που θα μελετήσει.

Σε κάθε κεφάλαιο ο μαθητής μπορεί:

- να επιλέξει το εικονίδιο «Θεωρία» για να διαβάσει ή να παρακολουθήσει στην Ελληνική Νοηματική μια σύντομη παρουσίαση του γλωσσικού φαινομένου
- να απαντήσει σε ερωτήσεις που αφορούν στο φαινόμενο που αποτελεί αντικείμενο διδασκαλίας. Οι οδηγίες των ασκήσεων παρουσιάζονται τόσο σε γραπτή μορφή όσο και στην Ελληνική Νοηματική με χρήση βίντεο.

Το λογισμικό ελέγχει τις απαντήσεις των μαθητών, ενώ το πρόγραμμα παρακολούθησης επιδόσεων χρηστών επιτρέπει στο δάσκαλο να παρακολουθεί το βαθμό εμπέδωσης της διδασκτέας ύλης από το μαθητή.

Β) στο **περιβάλλον αξιολόγησης** όπου ο μαθητής έχει πρόσβαση σε μια σειρά από τεστ που αφορούν στη διδασκτέα ύλη.

Να σημειωθεί ότι η προσπάθεια του μαθητή επιβραβεύεται με ηλεκτρονικά βραβεία πολιτιστικού περιεχομένου τα οποία «ξεναγούν» το μαθητή στα ελληνικά νησιά και είναι πλούσια σε πολυμεσική πληροφορία (εικόνα, κίνηση).

Η σύνδεση του γλωσσικού υλικού με τις περιπέτειες του Οδυσσέα, καθώς και η ύπαρξη ηλεκτρονικών βραβείων επιτρέπει το συνδυασμό της γλωσσικής διδασκαλίας με την προσέγγιση διαφόρων πτυχών της Τέχνης και του Πολιτισμού.

3 Πριν «τρέξετε» το λογισμικό «Γλωσσικές περιπλανήσεις με νοήματα»

Πριν την εκτέλεση οποιουδήποτε προγράμματος του εκπαιδευτικού λογισμικού «Γλωσσικές περιπλανήσεις με νοήματα» εκτελέστε το πρόγραμμα «Κατάλογος χρηστών».

Με το πρόγραμμα αυτό μπορείτε να εισαγάγετε έναν ή περισσότερους χρήστες/μαθητές. Προκειμένου να εκτελεστούν τα προγράμματα του λογισμικού, είναι απαραίτητη η καταχώριση ενός τουλάχιστον χρήστη (βλέπε στην παράγραφο 5 οδηγίες για το πρόγραμμα «Κατάλογος Χρηστών»).

4 Πλοήγηση στο λογισμικό

Τα μαθήματα διδασκαλίας της ελληνικής γλώσσας σε μαθητές Δ', Ε' και ΣΤ' Δημοτικού ξεκινούν με τα στοιχεία ταυτότητας του προγράμματος και το όνομα του φορέα υλοποίησης. Πατώντας με το ποντίκι σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης, μεταφέρεστε στην οθόνη εισαγωγής στοιχείων (Εικόνα 1).



Εικόνα 1: Οθόνη εισαγωγής στοιχείων

Εδώ πληκτρολογείται ο αριθμός του μαθητή και η μυστική λέξη, όπως αυτά καταχωρίστηκαν στο πρόγραμμα "Κατάλογος χρηστών" (AddUsers). Πατώντας OK μεταφέρεστε στην οθόνη του λογισμικού, όπου ο Οδυσσέας υπόσχεται στο μαθητή να του διηγείται τις περιπέτειές του όσο αυτός θα μελετάει την ελληνική γλώσσα (Εικόνα 2). Στην οθόνη αυτή μπορεί να παρακολουθήσει σε βίντεο την απόδοση του κειμένου στην Ελληνική Νοηματική.



Εικόνα 2: Εμφάνιση Οδυσσέα

Στη συνέχεια ο μαθητής μεταβαίνει στην κεντρική οθόνη του λογισμικού όπου σημειώνονται σε χάρτη οι «σταθμοί» που έκανε ο Οδυσσέας επιστρέφοντας στην πατρίδα του (Εικόνα 3). Στους «σταθμούς» του Οδυσσέα έχει καταναμεηθεί το διδακτικό υλικό που απευθύνεται σε μαθητές Δ΄, Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού.



Εικόνα 3: Κεντρική οθόνη του λογισμικού – Οι περιπλανήσεις του Οδυσσέα

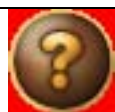
Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει η **μόνιμη μπάρα του λογισμικού** με τις ακόλουθες επιλογές:



Πίσω: μετάβαση στο προηγούμενο επίπεδο



Αρχική Οθόνη: οθόνη επιλογής ενότητας



Βοήθεια: γραπτές οδηγίες για την επίλυση της άσκησης με δυνατότητα παρακολούθησης βίντεο στην ΕΝΓ



Περιεχόμενα: κατάλογος των γλωσσικών φαινομένων ανά ενότητα



Βραβεία: βραβεία πολιτιστικού χαρακτήρα



Πρόσθετα μαθήματα: κατάλογος νέων μαθημάτων που έχει εισαγάγει ο δάσκαλος και μπορεί να διαβάσει ο μαθητής



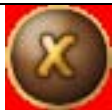
Τεστ αξιολόγησης: ερωτήσεις που βασίζονται στην ύλη που διδάχθηκαν οι μαθητές με χρήση του λογισμικού



Εκτύπωση: εκτύπωση οθόνης



Σημειωματάριο: κειμενογράφος για να κρατάει σημειώσεις ο μαθητής



Έξοδος: κλείσιμο εφαρμογής



Πληροφορίες: γενικές πληροφορίες για τις «Γλωσσικές περιπλανήσεις» και τους συντελεστές του έργου

Για να μεγεθύνετε το βίντεο, πατήστε επάνω του κατά τη διάρκεια λειτουργίας του. Το βίντεο επανέρχεται στο αρχικό του μέγεθος πατώντας escape.

4.1 Πρόσβαση στο διδακτικό υλικό

Το διδακτικό υλικό οργανώνεται σε 11 ενότητες που αντιστοιχούν στους «σταθμούς» που έκανε ο Οδυσσέας επιστρέφοντας στην Ιθάκη. Με την επιλογή μίας ενότητας ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να διαβάσει ένα εισαγωγικό κείμενο ή να το παρακολουθήσει στην ελληνική νοηματική γλώσσα (με χρήση βίντεο). Το κείμενο αυτό περιγράφει τις περιπέτειες του Οδυσσέα στο συγκεκριμένο «σταθμό» (Εικόνα 4).

Εικόνα 4: Ενότητα «Στο νησί των Φαιάκων»

Κάτω από κάθε εισαγωγικό κείμενο παρατίθενται τα κεφάλαια της συγκεκριμένης ενότητας με τα γλωσσικά φαινόμενα που πρέπει να μελετήσει ο μαθητής.

Με την επιλογή ενός κεφαλαίου ο μαθητής αντιμετωπίζει το γλωσσικό φαινόμενο μέσα σε προτασιακό περιβάλλον με τη μορφή ερώτησης και μπορεί:

(α) να επιλέξει το εικονίδιο «Θεωρία» για να διαβάσει ή να παρακολουθήσει στην ελληνική νοηματική γλώσσα μια σύντομη παρουσίαση του εξεταζόμενου γλωσσικού φαινομένου και μετά να απαντήσει στις ερωτήσεις του κεφαλαίου

(β) να απαντήσει στις ερωτήσεις του κεφαλαίου, χωρίς να έχει διαβάσει τη «Θεωρία». Οι αριθμοί που εμφανίζονται δεξιά στην οθόνη αντιστοιχούν στις ερωτήσεις του κεφαλαίου. Ο μαθητής μπορεί να απαντήσει στις ερωτήσεις επιλέγοντας τον αριθμό που επιθυμεί.

Οι απαντήσεις των μαθητών ελέγχονται από το σύστημα. Μετά τη δεύτερη αποτυχημένη προσπάθεια, το σύστημα ανοίγει αυτόματα παράθυρο στο οποίο ο μαθητής/χρήστης μπορεί να διαβάσει τη σχετική θεωρία που θα τον βοηθήσει να απαντήσει στις ερωτήσεις του κεφαλαίου. Στην τρίτη αποτυχημένη προσπάθεια το σύστημα δίνει την απάντηση και ο μαθητής θα πρέπει να πατήσει το πλήκτρο «Πάτησε εδώ για να συνεχίσεις», οπότε καλείται να απαντήσει ξανά στην ερώτηση. Με τον τρόπο αυτό πειραματίζεται και μαθαίνει μέσα από τις προσπάθειές του.

Να σημειωθεί ότι από το πρόγραμμα παρακολούθησης επιδόσεων χρηστών ο δάσκαλος μπορεί να παρακολουθεί το βαθμό εμπέδωσης της διδακτέας ύλης από τους μαθητές του.

Πατώντας το εικονίδιο «Βοήθεια» ο μαθητής μπορεί να διαβάσει οδηγίες που εξηγούν τι ακριβώς πρέπει να κάνει για να απαντήσει στις ερωτήσεις. Οι οδηγίες αυτές αποδίδονται στην Ελληνική Νοηματική (Εικόνα 5).



Εικόνα 5: Οθόνη γραπτών οδηγιών άσκησης

Οι εργονομίες των ασκήσεων είναι οι ακόλουθες:

Ασκήσεις πολλαπλής επιλογής (Εικόνα 6): επιλέγετε τη σωστή απάντηση από μία λίστα επιλογών.

Γλωσσικές περιπλανήσεις > 11. Στο νησί των Φαϊάκων

Αφήγηση

«Με τον πατέρα ηγαίναμε στη θάλασσα σχεδόν κάθε Κυριακή. Είχε ένα παμπάλαιο αυτοκίνητο που ἴμοιαζε με οβίδα και που το λέγαμε «Καραϊσκάκη». Ἐτσι το ἴχε βαφτίσει ένα μορτόπαιδο* καθώς περνούσαμε από έναν κεντρικό δρόμο της Αθήνας, και μεις χαρήκαμε, γιατί το αυτοκίνητο του πατέρα δεν ήταν κοινό αυτοκίνητο και του άξιζε να ἔχει ένα όνομα». Μ. Λυμπεράκη «Τα ψάθινα καπέλα»

*μορτόπαιδο: αλητόπαιδο

Χρήση παρατατικού και αορίστου

Χρήση χρονικών επιρρημάτων και προσδιορισμών

Απύότητα γεγονότων

Εικόνα 6: Άσκηση πολλαπλής επιλογής

Ασκήσεις σύρε και απόθεσε (drag & drop) (Εικόνα 7): μετακινείτε τις λέξεις και σύροντάς τις, τις τοποθετείτε στο σημείο που σας υποδεικνύει η άσκηση.

Γλωσσικές περιπλανήσεις > 1. Στη χώρα των Κικόνων, την Ἴσαμρο

Οριστικό και αόριστο ἄρθρο

Σας ἔχω πει ὅτι μια από τις αγαπημένες μου ασχολίες είναι οι ανασκαφές στα βιβλιοπωλεία. Δεν κρατιέμαι να σας αποκαλύψω το νέο μου εύρημα, ἕνα εξαιρετικά ζωοφιλικό και παιχνιδιάρικο βιβλίο. Ο τίτλος του είναι "Τα ζώα παίζουν". Σ' αυτό θα βρείτε καταπληκτικές ιδέες για παιχνίδια στη φύση, αλλά και επιτραπέζια, ὅ,τι πρέπει για τα φθινοπωρινά και τα χειμωνιάτικα βράδια. Θα μάθετε κι ἕνα σωρό πράγματα για διάφορα ζώα, ὅπως ο αυτοκρατορικός πγκουίνος, ο ευρωπαϊκός κούκος, η θάλασσα ενυδρίδα, η πυγολαπίδα, η αράχνη. Εγώ διάλεξα να σας συστήσω τον πελεκάνο, που ετοιμάζεται να μας φύγει για πιο ζεστά μέρη. Ας τον αποχαιρετήσουμε παίζοντας! "Ερευνητές"

Οριστικό ἄρθρο		Αόριστο ἄρθρο
Απλοί τύποι	Σύνθετοι τύποι	
ο		

Εικόνα 7: Άσκηση τύπου σύρε και απόθεσε (drag & drop)

Ασκήσεις συμπλήρωσης κενού (Εικόνα 8): συμπληρώνετε το κενό με την κατάλληλη λέξη. Για να το κάνετε αυτό, πατάτε επάνω στην παύλα και πληκτρολογείτε.

The screenshot shows a software window titled "Γλωσσικές περιπλανήσεις > 8. Περνώντας από τη Σκύλλα και τη Χάρυβδη". Below the title is a sub-header "Αναφορικές προτάσεις". The main content area is a spiral-bound notebook with a green header box containing the text "όπου, όπως, που, όσο, σα(ν)". Below this, there are five sentences with blank spaces for completion:

- Το ζήτημα αυτό να το τακτοποιήσεις _ νομίζεις.
- Πρέπει να πας _ σε στείλουν.
- Μας είπε για τον θείο του _ ήρθε από τον Καναδά.
- Περπατούσε με μεγάλη αστόχεια, _ να ήταν μεθυσμένος.
- Του μιλούσε τόσο αιγά, _ χρειαζόταν.

On the right side of the notebook, there are two circular buttons: a checkmark and a speech bubble. At the bottom of the software interface, there is a row of ten navigation icons: back, forward, search, home, volume, plus, minus, help, and close.

Εικόνα 8: Άσκηση συμπλήρωσης κενού

Ακροστιχίδες (Εικόνα 9): 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. Πληκτρολογείτε τη σωστή απάντηση. Αν κάνετε λάθος, επιλέγετε πάλι την καρτέλα που αντιστοιχεί στη λέξη που θέλετε να συμπληρώσετε. Πατάτε με το ποντίκι επάνω στο γράμμα που θέλετε να διορθώσετε και πληκτρολογείτε.



Εικόνα 9: Άσκηση ακροστιχίδας

Στις οθόνες των ασκήσεων εμφανίζονται και τα ακόλουθα σύμβολα:



Τελείωσα: αξιολόγηση της προσπάθειας του μαθητή



Θεωρία: πληροφορίες για το γλωσσικό φαινόμενο του κεφαλαίου και δυνατότητα πρόσβασης σε οδηγίες στην Ελληνική Νοηματική



Ξανά από την αρχή: μηδενίζεται η επίδοση του μαθητή στη συγκεκριμένη άσκηση και μπορεί να αρχίσει πάλι από την αρχή.

Ο μαθητής μετά από κάθε προσπάθεια πρέπει να πατήσει το παρακάτω εικονίδιο για να συνεχίσει.

Πάτησε εδώ για να συνεχίσεις

Αφού απαντήσει με επιτυχία σε όλες τις ερωτήσεις του κεφαλαίου μπορεί να πατήσει το παρακάτω εικονίδιο για να δει ένα βραβείο.

Ολοκλήρωσες με επιτυχία την άσκηση.
Κέρδισες ένα βραβείο!

4.2 Τεστ

Γλωσσικές Περιπλανήσεις > Τεστ 1 σελίδα 1

1. Οι υπογραμμισμένες λέξεις παίρνουν τόνο;	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Δώσε <u>μου</u> το <u>στυλό</u> , σε παρακαλώ!	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<u>Που</u> ήσουν, όταν σε έψαχνα;	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Να κάνεις αυτό <u>που</u> σε συμβούλεψε ο γιατρός.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<u>Πριν</u> έρθω, πέρασα από την πλατεία.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Σημείωσε αν είναι σωστός ή λάθος ο χαρακτηρισμός των παρακάτω λέξεων.	ΣΩΣΤΟ	ΛΑΘΟΣ
διαβάζω (τρισύλλαβη)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
κάνω (τρισύλλαβη)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
δυο (δισύλλαβη)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ευτυχία (πολυσύλλαβη)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
πλαγιά (τρισύλλαβη)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
βοήθησα (πολυσύλλαβη)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
μία (μονοσύλλαβη)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
σιδηρόδρομος (τρισύλλαβη)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Επόμενη σελίδα

Εικόνα 10: Τεστ 1

Εκτός από το **περιβάλλον διδασκαλίας/μάθησης γλωσσικών φαινομένων** ο μαθητής έχει τη δυνατότητα πρόσβασης στο **περιβάλλον αξιολόγησης** όπου καλείται να απαντήσει σε μια σειρά από τεστ (Εικόνες 10, 11). Στην περίπτωση των τεστ το σύστημα δεν δίνει τις σωστές απαντήσεις, αλλά αναφέρει τον αριθμό των σωστών απαντήσεων (π.χ. 2/8). Η επίδοση στα τεστ καταγράφεται στο «Πρόγραμμα επιδόσεων χρηστών» και έτσι ο δάσκαλος έχει μια σαφή εικόνα για το βαθμό εμπέδωσης της διδακτέας ύλης. Κάθε τεστ περιλαμβάνει περισσότερες από μία οθόνες με ερωτήσεις. Η μετάβαση στις οθόνες γίνεται με τα βελάκια που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης.

Όταν ο μαθητής ολοκληρώσει το τεστ πατά επάνω στο εικονίδιο .

Γλωσσικές Περιηγήσεις > Τεστ 7 σελίδα 1

Σημείωσε το είδος των προτάσεων.

Να ζήσετε!

κρίσεως	<input type="radio"/>	επιφωνηματική	<input type="radio"/>
ερωτηματική	<input type="radio"/>	επιθυμίας	<input type="radio"/>

Να αρχίσεις το διάβασμα τώρα.

κρίσεως	<input type="radio"/>	επιφωνηματική	<input type="radio"/>
ερωτηματική	<input type="radio"/>	επιθυμίας	<input type="radio"/>

Τι ώρα είναι;

κρίσεως	<input type="radio"/>	επιφωνηματική	<input type="radio"/>
ερωτηματική	<input type="radio"/>	επιθυμίας	<input type="radio"/>

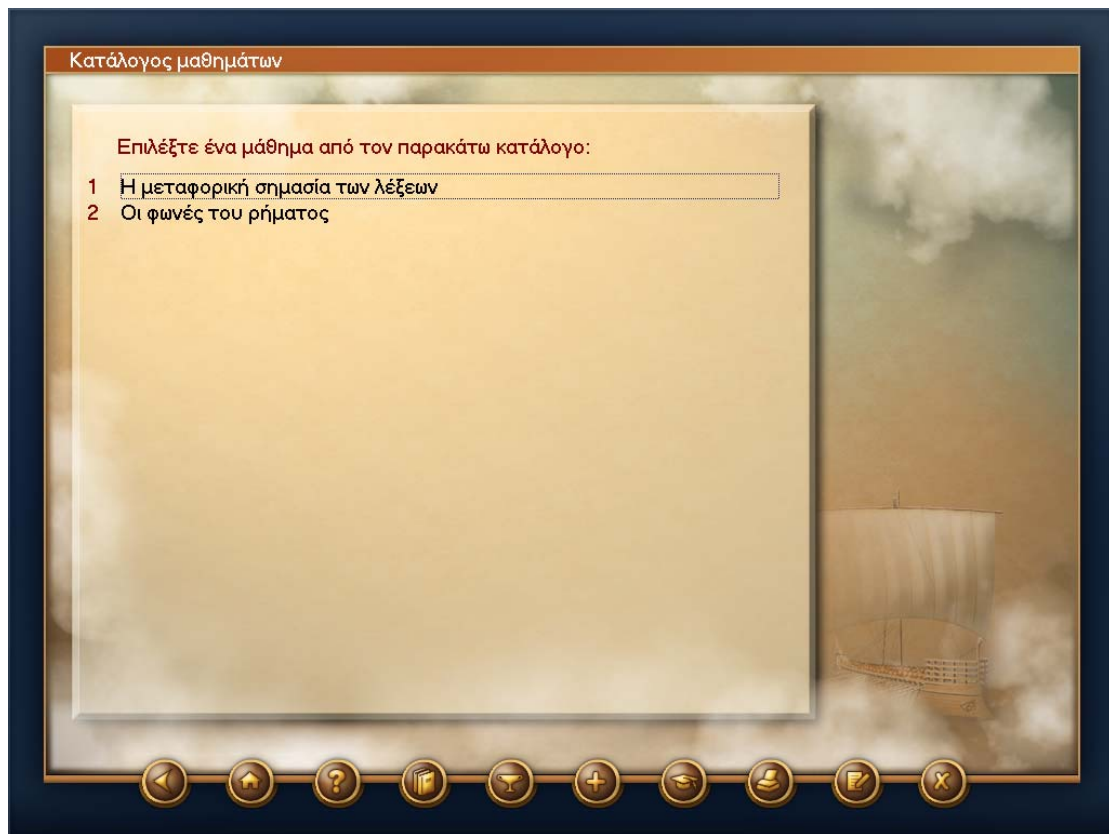
Η βροχή προξένησε καταστροφές.

κρίσεως	<input type="radio"/>	επιφωνηματική	<input type="radio"/>
ερωτηματική	<input type="radio"/>	επιθυμίας	<input type="radio"/>

Εικόνα 11: Τεστ 7

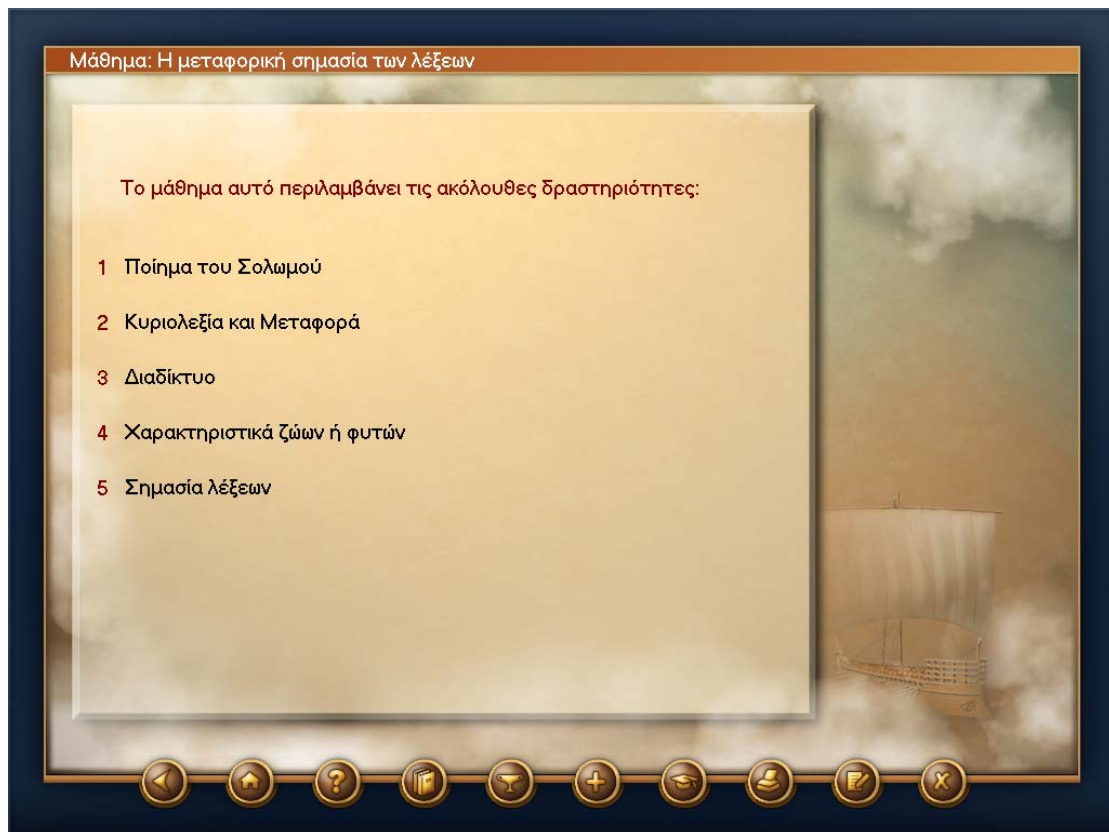
4.3 Πρόσθετα μαθήματα

Τα πρόσθετα μαθήματα είναι τα μαθήματα που έχει καταχωρίσει ο δάσκαλος στο λογισμικό με το «Πρόγραμμα δασκάλου». Η μετάβαση γίνεται από το εικονίδιο «Πρόσθετα Μαθήματα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Η πρώτη οθόνη περιλαμβάνει τον κατάλογο των πρόσθετων μαθημάτων από όπου μπορείτε να επιλέξετε το μάθημα που επιθυμείτε να παρακολουθήσετε (Εικόνα 12).



Εικόνα 12: Κατάλογος μαθημάτων από τα Πρόσθετα Μαθήματα

Πατώντας επάνω στον τίτλο του κεφαλαίου, μεταβαίνετε στην οθόνη με τις δραστηριότητες που έχει ορίσει ο δάσκαλος για το συγκεκριμένο μάθημα (Εικόνα 13).



Εικόνα 13: Οι δραστηριότητες του μαθήματος

Ο δάσκαλος μπορεί να δημιουργήσει ένα μάθημα συνδυάζοντας διάφορα είδη δραστηριοτήτων (βλέπε παράγραφο 6). Επιλέγοντας ο μαθητής μια δραστηριότητα (και ανάλογα με το είδος δραστηριότητας που έχει δημιουργήσει ο δάσκαλος με το «Πρόγραμμα δασκάλου») ο μαθητής μπορεί να μεταβεί:

- στις «Γλωσσικές περιπλανήσεις» (μετάβαση σε κάποιο κεφάλαιο του λογισμικού)
- στην Προσέγγιση Διδάσκοντα (όπου ο μαθητής διαβάζει κείμενο που έγραψε ο δάσκαλος για ένα φαινόμενο στο οποίο υπάρχουν θερμές λέξεις που παραπέμπουν σε άλλο κείμενο, στο διαδίκτυο ή σε αρχείο)
- σε Ανοιχτή δραστηριότητα (όπου ο μαθητής απαντάει σε ερώτηση του δασκάλου) (Εικόνα 14)
- σε Άσκηση Διδάσκοντα (πολλαπλής επιλογής και συμπλήρωσης κενού όπου οι απαντήσεις ελέγχονται από το σύστημα) (Εικόνα 15)



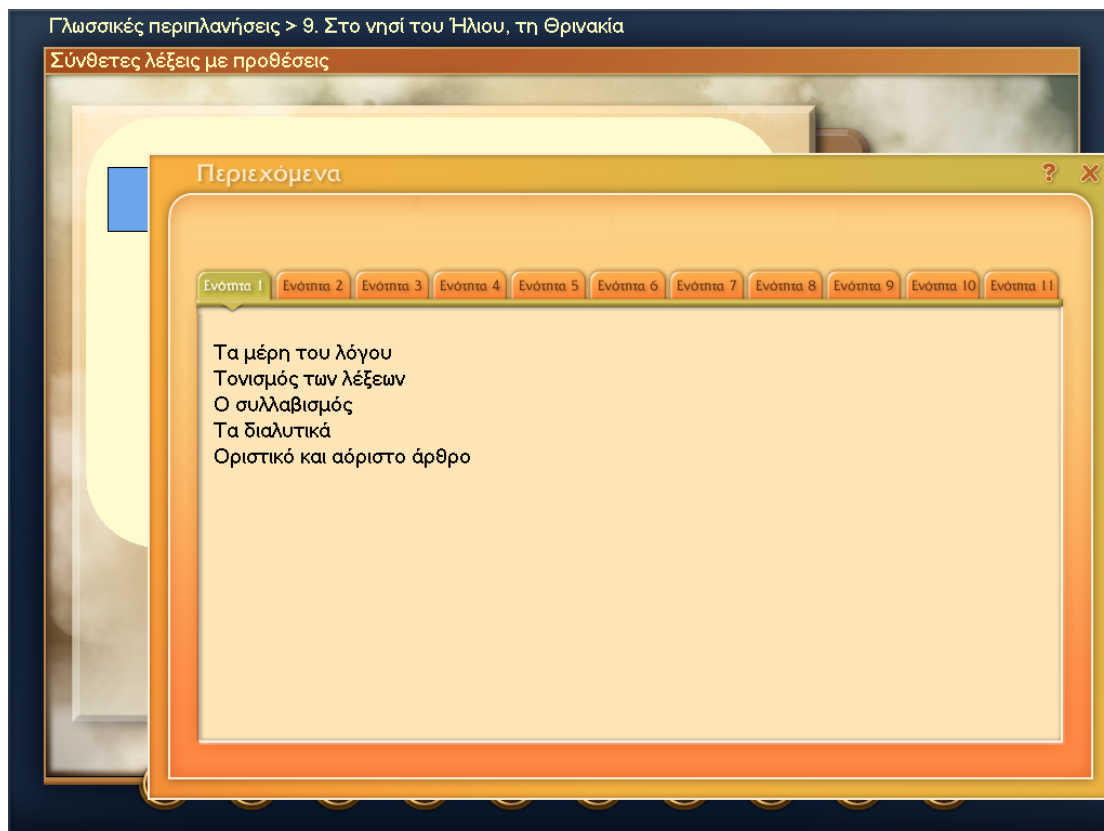
Εικόνα 14: Οθόνη ανοιχτής δραστηριότητας των Πρόσθετων Μαθημάτων



Εικόνα 15: Οθόνη άσκησης διδάσκοντα

4.4 Εργαλείο πρόσβασης στο περιεχόμενο

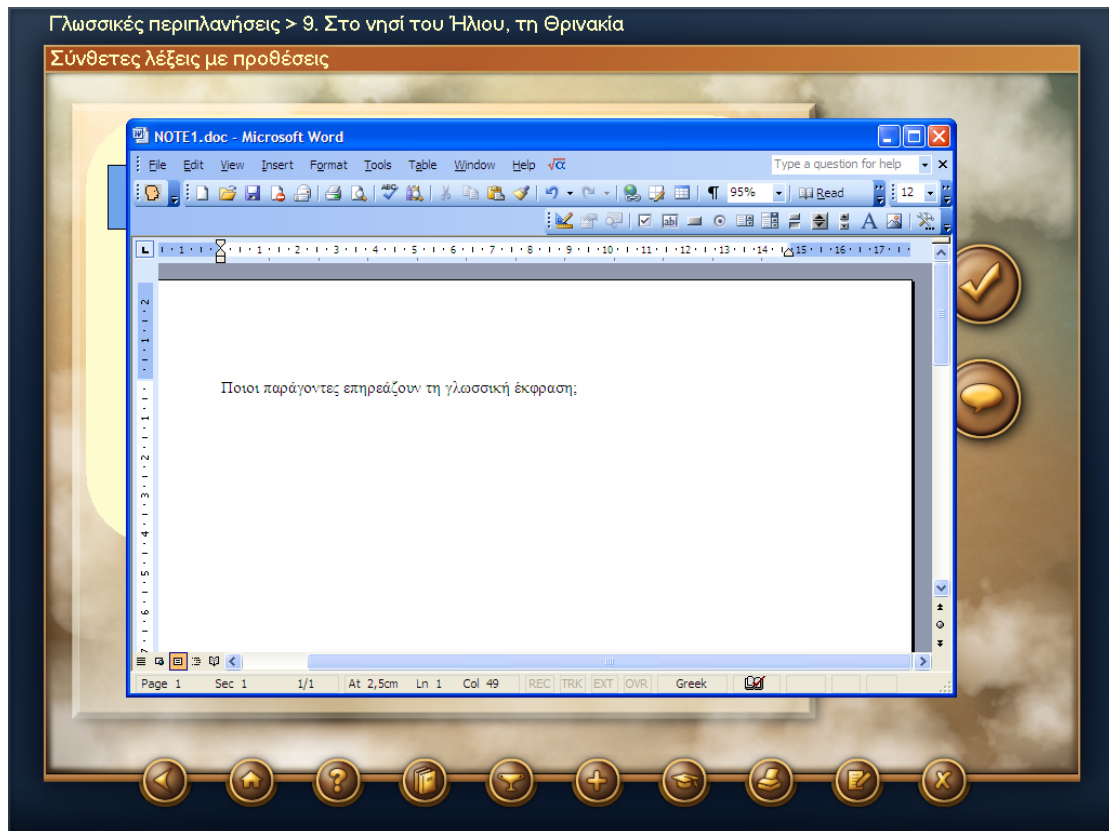
Η μετάβαση στο εργαλείο αυτό γίνεται πατώντας το εικονίδιο «Περιεχόμενα» από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού. Πρόκειται για ένα λεπτομερή κατάλογο με τα κεφάλαια κάθε ενότητας του λογισμικού. Πατώντας επάνω σε κάθε ενότητα, εμφανίζονται τα κεφάλαια που έχουν ενταχθεί στην ενότητα αυτή (Εικόνα 16) και με πάτημα επάνω στον τίτλο του κεφαλαίου, μεταφέρεστε στο διδακτικό υλικό του κεφαλαίου.



Εικόνα 16: Περιεχόμενα μιας ενότητας του λογισμικού

4.5 Σημειωματάριο

Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού πατήστε το εικονίδιο «Σημειωματάριο» (Εικόνα 17) για να μεταβείτε σε μια πολύ χρήσιμη εφαρμογή. Πρόκειται για έναν κειμενογράφο που σας δίνει τη δυνατότητα να κρατήσετε σημειώσεις. Για τη λειτουργία της επιλογής αυτής θα πρέπει να έχει εγκατασταθεί στα Windows το πρόγραμμα Microsoft Word.



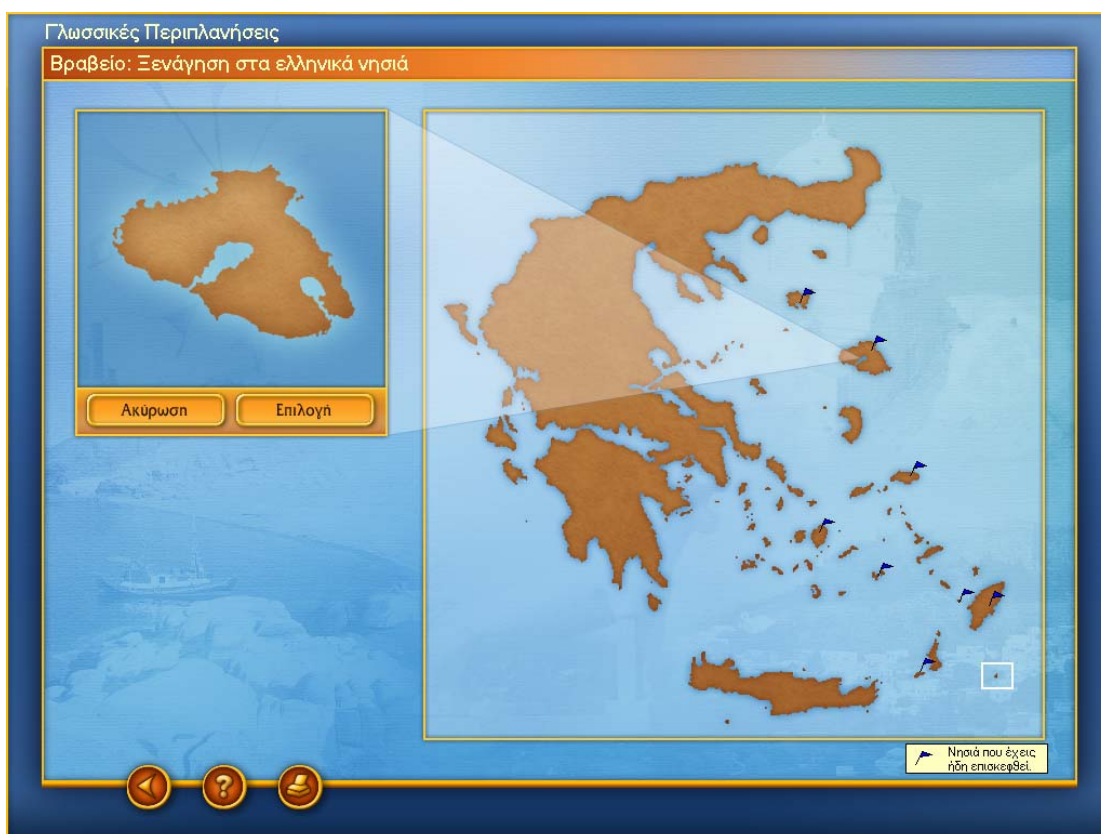
Εικόνα 17: Οθόνη Σημειωματάριου

4.6 Εκτύπωση

Το λογισμικό παρέχει τη δυνατότητα εκτύπωσης της οθόνης στην οποία βρίσκεται κάθε φορά ο μαθητής/χρήστης.

Συγκεκριμένα, για να γίνει η εκτύπωση των οθονών πατάτε το εικονίδιο της εκτύπωσης από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού. Αν θέλετε να αντιγράψετε την εικόνα της οθόνης στο clipboard πατάτε το πλήκτρο "Print Screen".

4.7 Βραβεία του λογισμικού



Εικόνα 18: Οθόνη επιλογής ξενάγησης νησιού

Η προσπάθεια που καταβάλλει ο μαθητής απαντώντας στις ερωτήσεις του λογισμικού επιβραβεύεται με ηλεκτρονικά βραβεία που ξεναγούν τους μαθητές στα ελληνικά νησιά. Τα βραβεία είναι πλούσια σε πολυμεσική πληροφορία (κείμενα, εικόνες, κίνηση) και παρέχουν πληροφορίες για τον Πολιτισμό, την Ιστορία και τη Γεωγραφία των ελληνικών νησιών.

Αφού ο μαθητής απαντήσει με επιτυχία στις ερωτήσεις, οδηγείται στην οθόνη επιλογής ξενάγησης νησιού (Εικόνα 18).

Αν θέλετε να φύγετε από την οθόνη του βραβείου και να επιστρέψετε στο κεφάλαιο που μελετούσατε, πατήστε το εικονίδιο «Πίσω». Στο ηλεκτρονικό βραβείο, υπάρχουν αναλυτικές οδηγίες πλοήγησης. Ενδεικτικά παρατίθεται στη συνέχεια μια αντιπροσωπευτική οθόνη βραβείου (Εικόνες 19).

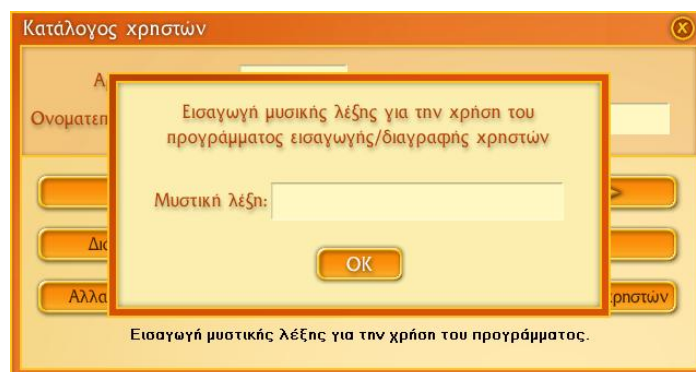


Εικόνα 19: Οθόνη από την «Ξενάγηση στα ελληνικά νησιά»

Η ενσωμάτωση στο λογισμικό ηλεκτρονικών βραβείων πολιτιστικού περιεχομένου επιτρέπει την προώθηση της διαπολιτισμικής/διαθεματικής προσέγγισης της γλώσσας.

5 Πρόγραμμα εισαγωγής και διαχείρισης στοιχείων χρηστών

Το πρόγραμμα «Κατάλογος χρηστών» ("Addusers") (Εικόνα 20) απευθύνεται στο δάσκαλο ο οποίος καλείται να κάνει την καταχώριση των νέων χρηστών. Προκειμένου να τρέξει το λογισμικό, είναι απαραίτητη η καταχώριση ενός τουλάχιστον χρήστη.

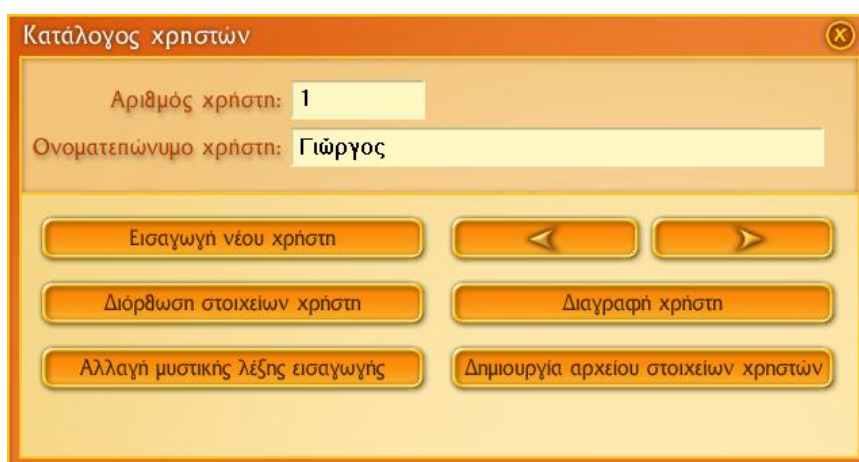


Εικόνα 20: Οθόνη εισαγωγής μουσικής λέξης

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».

Μη συγχέετε τη μυστική λέξη που προστατεύει το πρόγραμμα «Κατάλογος χρηστών» με τις μυστικές λέξεις που προστατεύουν τις βαθμολογίες και την πρόοδο των χρηστών του προγράμματος. Η μυστική λέξη του προγράμματος «Κατάλογος χρηστών» είναι ίδια για όλους τους χρήστες και προτείνουμε να τη γνωρίζει μόνο αυτός που είναι υπεύθυνος για τις εγγραφές, διορθώσεις και διαγραφές χρηστών. Η μυστική αυτή λέξη είναι αναγκαία για τη χρήση του προγράμματος «Κατάλογος χρηστών». Αντίθετα οι μυστικές λέξεις που προστατεύουν τις βαθμολογίες και την πρόοδο των χρηστών είναι διαφορετικές για κάθε χρήστη, όπως διαφορετικός είναι ο αριθμός και το όνομα του κάθε χρήστη. Είναι μέρος της *ταυτότητας* του χρήστη στις «Γλωσσικές περιπλανήσεις».

Πατήστε το κουμπί OK για την αποδοχή του κωδικού και την εισαγωγή στο κυρίως πρόγραμμα (εικόνα 21) εγγραφής χρηστών.



Εικόνα 21: 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 «Γλωσσικές περιπλανήσεις».

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 όπου έχει εγκατασταθεί το λογισμικό «Γλωσσικές περιπλανήσεις» 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

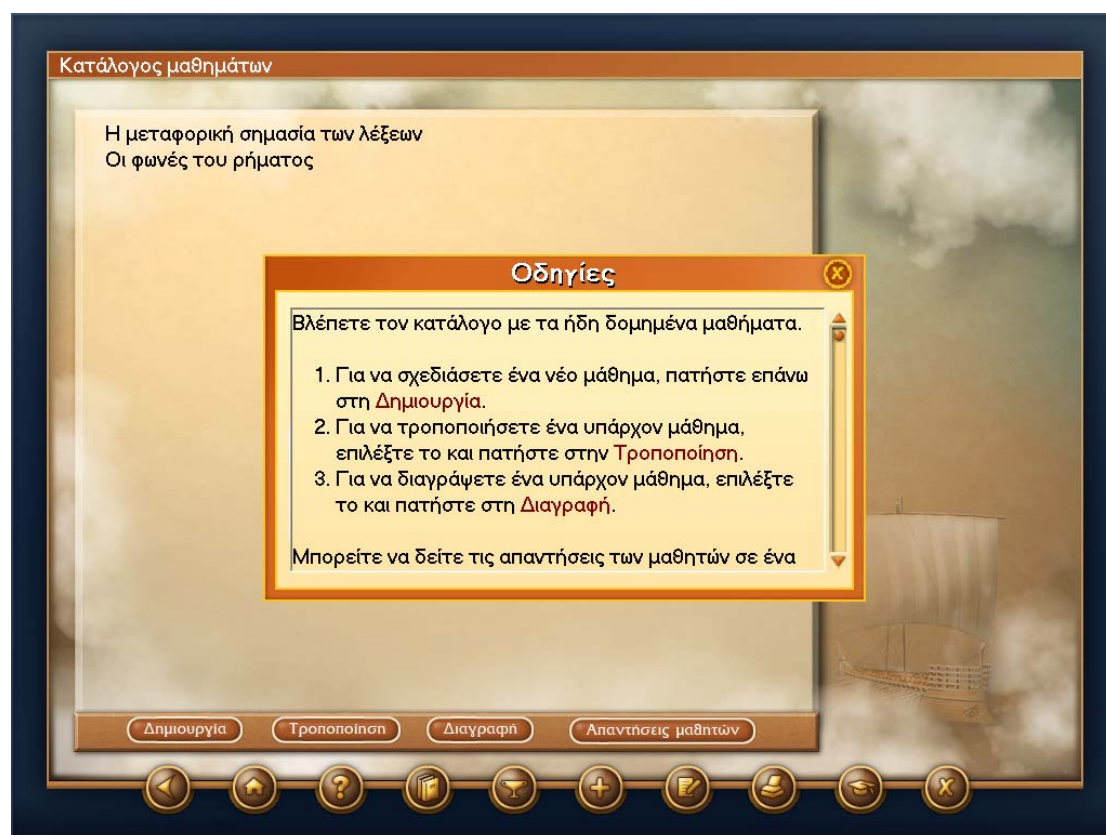
Βελάκι δεξιά: Επόμενη εγγραφή χρήστη

Η έξοδος από το πρόγραμμα πραγματοποιείται με το εικονίδιο X που βρίσκεται στο πάνω δεξί μέρος της οθόνης.

6 Πρόγραμμα δασκάλου


Τα πρόσθετα μαθήματα προσφέρουν στο διδάσκοντα τη δυνατότητα οργάνωσης μαθήματος καθορίζοντας τη σειρά των γλωσσικών δραστηριοτήτων που θα χρησιμοποιήσει στην τάξη ή που θα προτείνει στους αδύναμους μαθητές στο πλαίσιο της ενισχυτικής διδασκαλίας.

Η δημιουργία νέων μαθημάτων γίνεται από το ξεχωριστό πρόγραμμα «**Πρόγραμμα δασκάλου**». Ο δάσκαλος μπορεί να αξιοποιήσει στα εκπαιδευτικά σενάρια που θα σχεδιάσει διδακτικό υλικό του λογισμικού «Γλωσσικές περιπλανήσεις με νοήματα», αλλά και να γράψει δικό του κείμενο με θερμές λέξεις για την προσέγγιση ενός φαινομένου, να δημιουργήσει τη δική του άσκηση ή ανοιχτή δραστηριότητα.



Εικόνα 22: Οθόνη δημιουργίας νέων μαθημάτων

Στην Εικόνα 22 βρίσκεστε στην οθόνη δημιουργίας νέων μαθημάτων. Ενδεικτικά έχουν ενσωματωθεί δύο μαθήματα: 1) η μεταφορική σημασία των λέξεων και 2) οι φωνές του ρήματος.

Για να σχεδιάσετε νέα μαθήματα ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες που εμφανίζονται πατώντας το εικονίδιο της «Βοήθειας»  από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού:

1. Για να σχεδιάσετε ένα νέο μάθημα, πατήστε «Δημιουργία».
2. Για να τροποποιήσετε ένα υπάρχον μάθημα, επιλέξτε το και πατήστε «Τροποποίηση».
3. Για να διαγράψετε ένα υπάρχον μάθημα, επιλέξτε το και πατήστε «Διαγραφή».

Αν θέλετε να δείτε τις απαντήσεις των μαθητών σε ένα μάθημα, αρκεί να επιλέξετε τον τίτλο του μαθήματος και να πατήσετε στις «Απαντήσεις μαθητών».



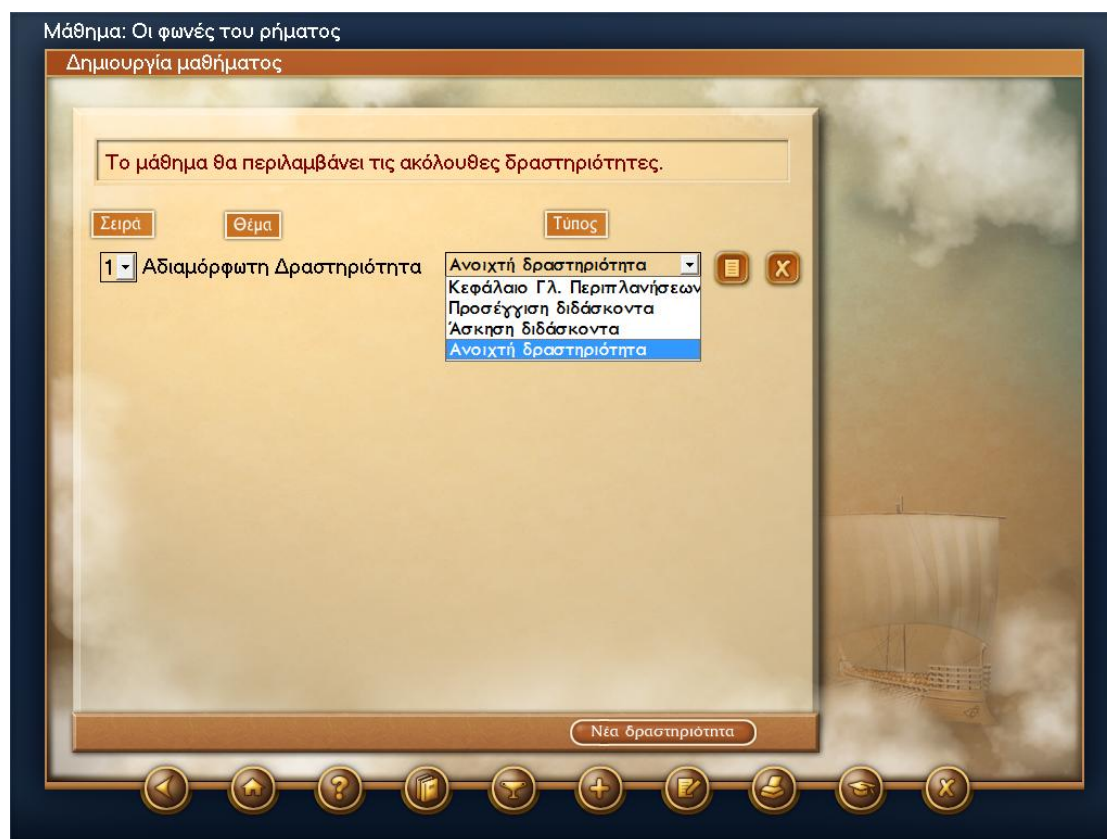
Εικόνα 23: Οθόνη εισαγωγής τίτλου μαθήματος

Στη συνέχεια μετακινήστε στην οθόνη εισαγωγής τίτλου του μαθήματος (Εικόνα 23). Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να γράψετε τον τίτλο του μαθήματος και να πατήσετε «Καταχώριση».

Πατώντας «Καταχώριση» μεταφέρεστε σε οθόνη όπου πρέπει να ορίσετε τις δραστηριότητες που θέλετε να έχει το νέο σας μάθημα (Εικόνα 24)

1. Επιλέξτε με το βελάκι τον τύπο της δραστηριότητας.
2. Πατήστε «Αδιαμόρφωτη Δραστηριότητα» για να γράψετε το θέμα της.
3. Για να προσθέσετε μια δραστηριότητα στο μάθημά σας, πατήστε «Νέα δραστηριότητα».

Μπορείτε να διαγράψετε μια Δραστηριότητα, πατώντας το εικονίδιο «Διαγραφή» ή να γράψετε κάποιο σχόλιο, πατώντας το εικονίδιο «Σημειώσεις».



Εικόνα 24: Οθόνη καθορισμού δραστηριότητας

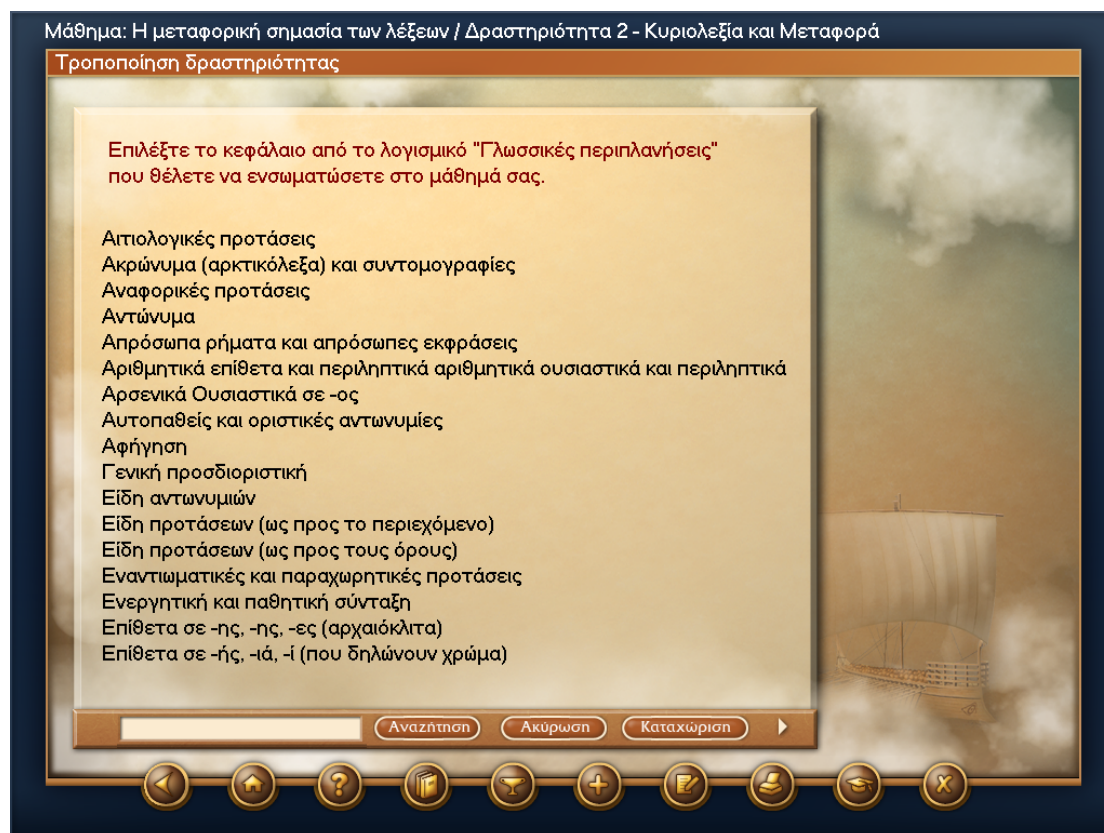
Κάθε μάθημα μπορεί να περιλάβει τους εξής τύπους δραστηριοτήτων:

1. «Γλωσσικές περιπλανήσεις» (μετάβαση σε κάποιο κεφάλαιο του λογισμικού)
2. Προσέγγιση Διδάσκοντα
3. Άσκηση Διδάσκοντα
4. Ανοιχτή δραστηριότητα

Δραστηριότητα τύπου: «Γλωσσικές περιπλανήσεις»

Στα πρόσθετα μαθήματα μπορείτε να αξιοποιήσετε κεφάλαια του λογισμικού «Γλωσσικές περιπλανήσεις με νοήματα» (εικόνα 25). Η επιλογή ενός τίτλου γίνεται με τα βελάκια ή κάνοντας χρήση του εργαλείου αναζήτησης. Το

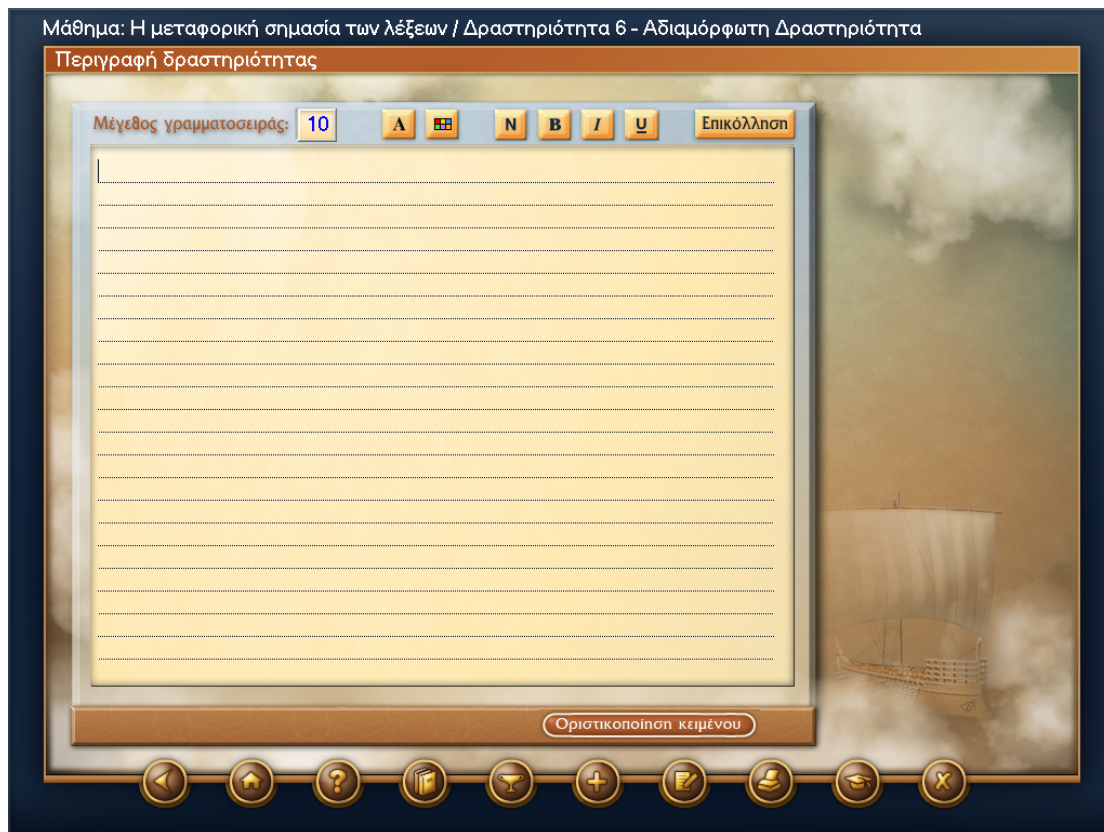
εργαλείο λειτουργεί πληκτρολογώντας τον τίτλο ή το τμήμα του τίτλου και πατώντας το εικονίδιο «Αναζήτηση». Τα αποτελέσματα εμφανίζονται με μπλε χρώμα στην οθόνη. Πατώντας «Ακύρωση» ακυρώνετε την αναζήτηση. Επιλέγετε το κεφάλαιο που θέλετε να ενσωματώσετε στο μάθημά σας και πατάτε «Καταχώριση».



Εικόνα 25: Οθόνη ενσωμάτωσης κεφαλαίου από το λογισμικό «Γλωσσικές περιπλανήσεις»

Δραστηριότητα τύπου: «Προσέγγιση διδάσκοντα» και «Ανοιχτή δραστηριότητα»

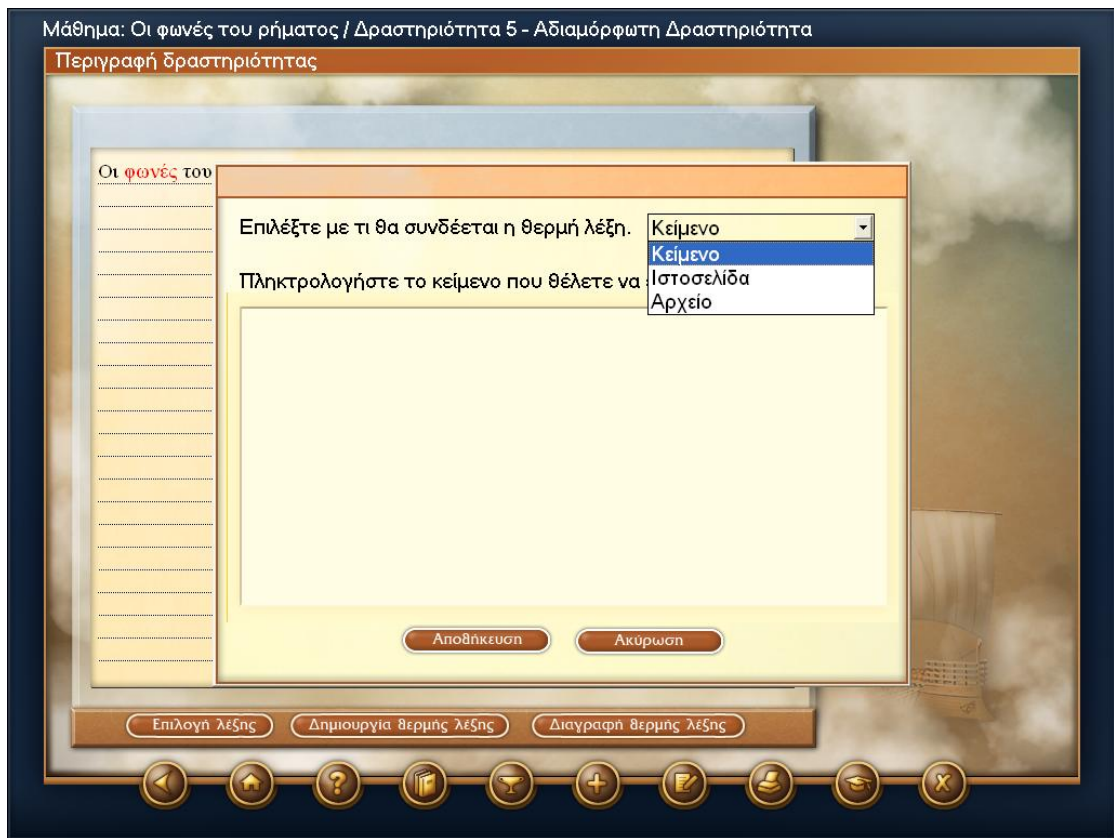
Αν επιλέξετε ως τύπο δραστηριότητας την «Προσέγγιση διδάσκοντα» ή την «Ανοιχτή δραστηριότητα» (Εικόνα 26) δίνετε πάλι τίτλο στη δραστηριότητα και μεταφέρεστε σε μια οθόνη όπου το λογισμικό σας παρέχει έναν επεξεργαστή κειμένου για να περιγράψετε τη δραστηριότητά σας. Αφού ολοκληρώσετε την περιγραφή πατήστε «Οριστικοποίηση κειμένου».



Εικόνα 26: Οθόνη ενσωμάτωσης «Προσέγγισης διδάσκοντα» ή «Ανοιχτής δραστηριότητας»

Στη συνέχεια, έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε θερμές λέξεις (λέξεις που θα παραπέμπουν σε άλλο κείμενο, σε ιστοσελίδα ή σε συγκεκριμένο αρχείο) ακολουθώντας τα εξής βήματα:

1. Πατήστε «Επιλογή θερμής λέξης».
2. Επιλέξτε τη λέξη ή το συνδυασμό λέξεων.
3. Πατήστε «Δημιουργία θερμής λέξης», προσδιορίστε αν θα συνδέεται με κείμενο, ιστοσελίδα ή αρχείο και πατήστε «Αποθήκευση» (Εικόνα 27).



Εικόνα 27: Οθόνη εισαγωγής θερμών λέξεων

Για να διαγράψετε τις θερμές λέξεις:

1. Επιλέξτε τη λέξη ή το συνδυασμό λέξεων.
2. Πατήστε «Διαγραφή θερμής λέξης».

Δραστηριότητα τύπου: «Άσκηση διδάσκοντα»

Τέλος, μπορείτε να επιλέξετε τον τύπο δραστηριότητας «Άσκηση διδάσκοντα». Αφού γράψετε τον τίτλο της δραστηριότητας, επιλέξτε από τον κατάλογο των Ασκήσεων τον τίτλο της Άσκησης που θέλετε να ενσωματώσετε στο μάθημά σας και πατήστε «Καταχώριση». Για να αναζητήσετε μια Άσκηση που έχετε ήδη καταχωρίσει, πληκτρολογήστε ολόκληρο ή τμήμα του τίτλου της και πατήστε «Αναζήτηση». Αν θέλετε να δημιουργήσετε μια άσκηση, πατήστε «Πρόγραμμα διαχείρισης ασκήσεων».

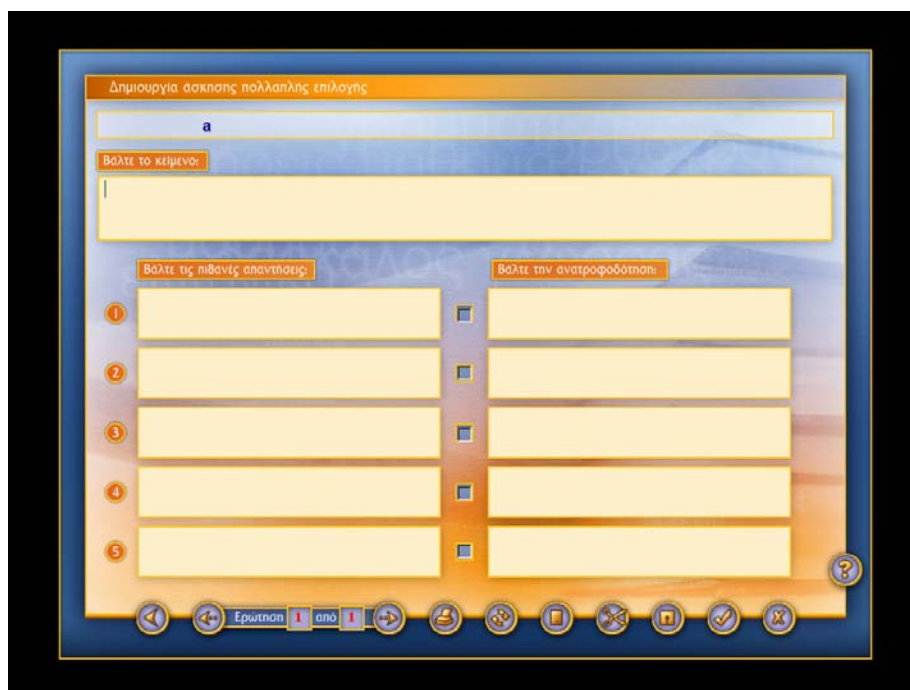
Για να δημιουργήσετε μια νέα άσκηση, πληκτρολογήστε πρώτα τον τίτλο της άσκησης και στη συνέχεια επιλέξτε αν η άσκηση θα είναι: α) πολλαπλής επιλογής ή β) συμπλήρωσης κενών.

Αν επιθυμείτε να τροποποιήσετε μια υπάρχουσα άσκηση, πατήστε **Άκυρο** στο παράθυρο καταχώρισης νέας άσκησης και επιλέξτε από τον κατάλογο των ήδη καταχωρισμένων ασκήσεων την άσκηση που θέλετε να τροποποιήσετε ή να συμπληρώσετε. Το παράθυρο καταχώρισης νέας άσκησης εμφανίζεται πάλι, αν πατήσετε **Νέα άσκηση**.

Για να συμπληρώσετε ή να τροποποιήσετε μια άσκηση, επιλέξτε την και πατήστε **Διαχείριση άσκησης** για να συνεχίσετε τη διαδικασία.

Για να σβήσετε μια άσκηση, επιλέξτε την από τον κατάλογο ασκήσεων και πατήστε **Διαγραφή άσκησης**.

Με το εικονίδιο **Επίλυση άσκησης** μεταφέρεστε στην οθόνη όπου μπορείτε να λύσετε την άσκηση που έχετε επιλέξει.



Εικόνα 28: Οθόνη δημιουργίας άσκησης πολλαπλής επιλογής

Άσκηση πολλαπλής επιλογής (Εικόνα 28)

Η διαδικασία δημιουργίας μιας τέτοιας άσκησης είναι η ακόλουθη:

- Γράψτε την πρώτη ερώτηση της άσκησης στο πλαίσιο με τίτλο «*Βάλτε το κείμενο*».
- Συμπληρώστε τις πιθανές απαντήσεις σε τουλάχιστον δύο πεδία.
- Ορίστε τη σωστή απάντηση πατώντας με το ποντίκι το αντίστοιχο τετραγωνάκι.
- Σε κάθε πιθανή απάντηση συμπληρώστε το κείμενο της ανατροφοδότησης που θα σχολιάζει την απάντηση του μαθητή.
- Πατήστε το εικονίδιο «Καταχώριση ερώτησης».

Εάν θέλετε να βάλετε άλλες ερωτήσεις, πατήστε το εικονίδιο «Νέα ερώτηση» και ακολουθήστε την ίδια διαδικασία.

Για να σβήσετε μια ερώτηση, πατήστε «Διαγραφή ερώτησης».

Πατώντας τα βελάκια δεξιά και αριστερά της Ερώτησης, μεταφέρεστε στην προηγούμενη ή επόμενη ερώτηση που έχετε συμπληρώσει.

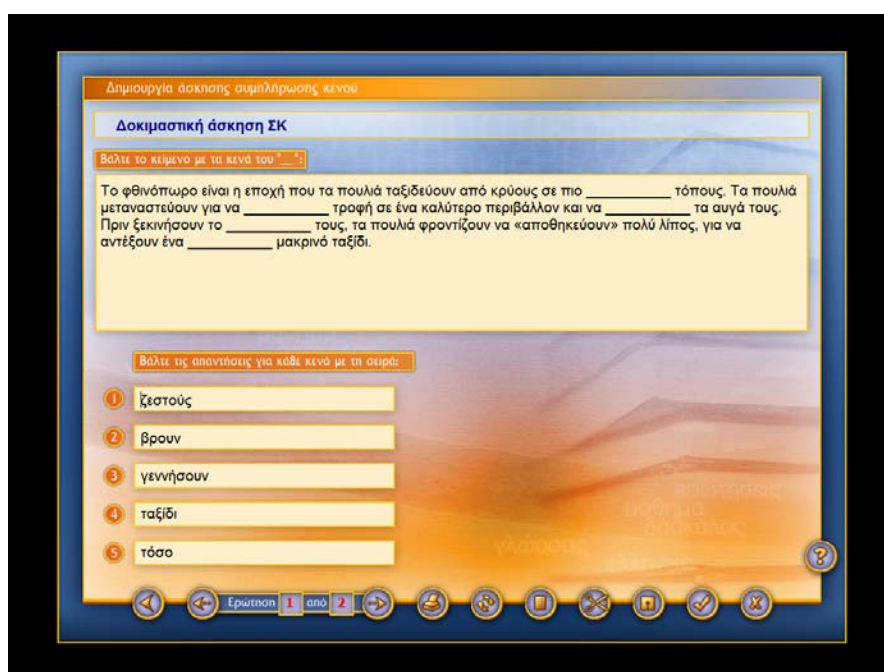
Αν θέλετε να δείτε πώς θα εμφανίζεται η άσκηση στους μαθητές, πατήστε «Επίλυση» και λύστε την άσκηση.

Πατώντας «Εκτύπωση» μπορείτε να εκτυπώσετε τις ερωτήσεις κάθε άσκησης.

Άσκηση συμπλήρωσης κενού (Εικόνα 29):

Η διαδικασία δημιουργίας μιας τέτοιας άσκησης είναι η ακόλουθη:

- Γράψτε το κείμενο της άσκησης με κενά (από δύο μέχρι πέντε).
- Συμπληρώστε τις απαντήσεις για κάθε κενό με τη σειρά.
- Πατήστε «Καταχώριση ερώτησης».
- Εάν θέλετε να βάλετε άλλες ερωτήσεις, πατήστε «Νέα ερώτηση» και ακολουθήστε την ίδια διαδικασία.
- Για να σβήσετε μια ερώτηση, πατήστε «Διαγραφή ερώτησης».
- Πατώντας τα βελάκια δεξιά και αριστερά της Ερώτησης, μεταφέρεστε στην προηγούμενη ή επόμενη ερώτηση που έχετε συμπληρώσει.



Εικόνα 29: Οθόνη εισαγωγής άσκησης συμπλήρωσης κενού

Αν θέλετε να δείτε πώς θα εμφανίζεται η άσκηση στους μαθητές, πατήστε «Επίλυση» και λύστε την άσκηση.

Αν επιλέξετε να λύσετε άσκηση που έχετε ήδη καταχωρίσει, μεταφέρεστε σε μια οθόνη παρόμοια με αυτή που θα δει ο μαθητής όταν θα επιλύσει την άσκηση αυτή.

Πατώντας «Εκτύπωση» μπορείτε να εκτυπώσετε τις ερωτήσεις κάθε άσκησης.

Αφού ολοκληρώσετε τη διαδικασία εισαγωγής νέου μαθήματος, οι νέες ενότητες εμφανίζονται αυτόματα στο λογισμικό του μαθητή ο οποίος

πατώντας το εικονίδιο «Πρόσθετα μαθήματα» από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού μπορεί να ασχοληθεί με τις δραστηριότητες ενός νέου μαθήματος.

7 Πρόγραμμα παρακολούθησης επιδόσεων χρηστών



Εικόνα 30: Οθόνη Επιδόσεων μαθητών

Οι επιδόσεις των μαθητών φαίνονται μέσα από ένα ξεχωριστό πρόγραμμα, το οποίο εγκαθίσταται μαζί με τα υπόλοιπα προγράμματα του λογισμικού «Γλωσσικές περιπλανήσεις με νοήματα».

Αρχικά επιλέγετε πατώντας με το ποντίκι το όνομα του χρήστη, καθώς και την ενότητα που σας ενδιαφέρει. Με την επιλογή της ενότητας εμφανίζονται τα κεφάλαια που περιλαμβάνονται σε αυτή. Δίπλα από κάθε τίτλο κεφαλαίου εμφανίζονται δύο βαθμοί. Ο πρώτος αριθμός αντιστοιχεί στον αριθμό των σωστών απαντήσεων. Ο δεύτερος αριθμός αντιστοιχεί στο συνολικό αριθμό των ερωτήσεων του κεφαλαίου (Εικόνα 30).

Με την επιλογή του πλήκτρου «Τεστ» ο δάσκαλος παρακολουθεί την επίδοση του μαθητή στα τεστ.

Για να κλείσετε το πρόγραμμα πατήστε το εικονίδιο X που βρίσκεται στο πάνω δεξί μέρος της οθόνης.

8 Ελάχιστες απαιτήσεις του λογισμικού

- Επεξεργαστής κατηγορίας Pentium III, 800 MHz
- 256 MB μνήμης RAM
- Ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο 50MB (ή για πλήρη εγκατάσταση 3,8GB)
- Λειτουργικό σύστημα Microsoft Windows 2000/XP

- Οδηγός οπτικών δίσκων (DVD-ROM) (συνιστάται 6x ή ταχύτερο)
- Κάρτα οθόνης VGA 32 MB
- Ανάλυση οθόνης 1024x768
- Κάρτα ήχου συμβατή με Sound Blaster