

η Γλώσσα μου με Μάτια μου

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ λογισμικό

σχεδιασμένο για τη καλλιέργεια της
γλώσσας και της λογοτεχνίας
σε κωφούς και βαρηκοούς
μαθητές.

**Οδηγός Εγκατάστασης και
Εγχειρίδιο Χρήσης
του Λογισμικού**

ΥΠΕΠΘ • ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» – Γ΄ ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ

«Δράσεις Υποστήριξης μαθητών ΑΜΕΑ»

**HYPER
SYSTEMS**



Η Γλώσσα μου με τα Μάτια μου

Οδηγός Εγκατάστασης και Χρήσης του λογισμικού

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ:

Συγγραφή διδακτικού υλικού

Νίκος Ίσαρης, εκπαιδευτικός, δάσκαλος Ε.Ν.Γ.

Ελισσάβη Κατσαράκη, ψυχολόγος, διερμηνέας Ε.Ν.Γ.

Σχεδίαση εφαρμογής

Λουκάς Χατζής

Απόδοση κειμένων στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα

Νίκος Ίσαρης, εκπαιδευτικός, δάσκαλος Ε.Ν.Γ.

Γιώργος Προμπονάς, δάσκαλος Ε.Ν.Γ.

Νοηματική επιμέλεια

Γέφυρες Επικοινωνίας

Ψηφιακή επεξεργασία βίντεο, εικόνων

Μάνος Καλλιγιάς

Σχεδίαση γραφικών, ειδικά εφέ

Νίκος Μαυροειδής

Ανάπτυξη εφαρμογής

Βασίλης Σολής

Τεχνικός έλεγχος

Σταύρος Ανδρέου

Συντονισμός έργου

Μαρία Ασπιώτη

Υπεύθυνος παραγωγής

Πέτρος Παπαδάκης

Επιμέλεια

Νίκος Αραποστάθης

Η Γλώσσα μου με τα Μάτια μου

Οδηγός Εγκατάστασης και Χρήσης του λογισμικού

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ – ΑΠΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ	5
Εισαγωγή	5
Ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος	5
Οδηγίες εγκατάστασης	5
Οδηγίες απεγκατάστασης	5
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ	7
Εισαγωγή στο λογισμικό	7
Κεντρικός κατάλογος επιλογών	7
Εισαγωγή στην ύλη κάθε τάξης	8
Εισαγωγή στα μαθήματα	8
Πίνακας εικονιδίων ενεργειών στην οθόνη του μαθήματος	10
Εικονίδια ελέγχου του βίντεο.	10
Εικονίδια πλοήγησης και λειτουργιών	11
Εικονίδια Δραστηριοτήτων	11
Πληροφορίες για τον συγγραφέα	12
Εισαγωγή στις Δραστηριότητες-Παιχνίδια	12
Δραστηριότητα «Κατανόηση του κειμένου».	12
Παιχνίδι του τύπου «Ταίριαξε τα γράμματα».	14
Παιχνίδι του τύπου «Ταίριαξε το γράμμα με τη χειρομορφή».	15
Παιχνίδι του τύπου «Βάλε τις λέξεις στη σωστή σειρά».	16
Παιχνίδι του τύπου «Αντιστοίχιση λέξεων-εικόνων».	18
Παιχνίδι του τύπου «Βάλε τις λέξεις σε αλφαβητική σειρά».	19
Μεγέθυνση Βίντεο	21

ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ – ΑΠΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Εισαγωγή

Η ΓΛΩΣΣΑ ΜΟΥ ΜΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΟΥ είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό σχεδιασμένο για την καλλιέργεια της γλώσσας και της λογοτεχνίας σε κωφούς και βαρήκοους μαθητές. Περιλαμβάνει 23 ιστορίες, παραμύθια, παροιμίες, αινίγματα και ποιήματα με θέμα την οικογένεια, το σχολείο, την αγάπη, τη φιλία και πολλά άλλα, στα Ελληνικά και στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα.

Ως εργαλείο ανάπτυξης χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Macromedia Director MX.

Ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος

Το λογισμικό **Η ΓΛΩΣΣΑ ΜΟΥ ΜΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΟΥ** μπορεί να εγκατασταθεί και να εκτελεστεί σε οποιονδήποτε υπολογιστή με επεξεργαστή Pentium IV ή μεταγενέστερο, που λειτουργεί σε περιβάλλον Windows 2000, Windows XP ή Windows Vista.

Ο απαιτούμενος χώρος στο σκληρό δίσκο για προσωπικό υπολογιστή είναι 900 MB.

Οδηγίες εγκατάστασης

Η εκκίνηση της εφαρμογής **Η ΓΛΩΣΣΑ ΜΟΥ ΜΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΟΥ** γίνεται αυτόματα με την εισαγωγή του οπτικού δίσκου (CD-ROM) στον οδηγό δίσκου του υπολογιστή. Δεν απαιτείται εγκατάσταση ή άλλη ρύθμιση. Δηλαδή, η εφαρμογή μπορεί να εκτελεσθεί «ως έχει» στις υπολογιστικές μονάδες των σύγχρονων σχολικών εργαστηρίων.

Μπορεί να εκτελείται αυτόματα (Autorun) ή να αντιγράφεται το περιεχόμενο του οπτικού δίσκου (CD-ROM) στο σκληρό δίσκο του κάθε υπολογιστή.

Οδηγίες απεγκατάστασης

Για την απεγκατάσταση της εφαρμογής **Η ΓΛΩΣΣΑ ΜΟΥ ΜΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΟΥ** δε χρειάζεται καμία ενέργεια, αφού το λογισμικό εκτελείται χωρίς να είναι απαραίτητο να εγκαθιστά αρχεία στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή. Στην περίπτωση που έχετε αντιγράψει το περιεχόμενο του οπτικού δίσκου (CD-ROM) στον υπολογιστή σας, αρκεί να διαγράψετε από τα περιεχόμενα του σκληρού δίσκου τον σχετικό φάκελο με τα

αρχεία του λογισμικού.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Εισαγωγή στο λογισμικό

Κεντρικός κατάλογος επιλογών

Όταν τοποθετήσετε τον οπτικό δίσκο (CD-ROM) μέσα στον οδηγό δίσκου του υπολογιστή, η εφαρμογή εκκινεί αυτόματα και μετά από λίγο εμφανίζεται η αρχική οθόνη της εφαρμογής που είναι η ακόλουθη:



Αρχική οθόνη εφαρμογής

Στο αριστερό κάτω παράθυρο παρουσιάζεται ο κατάλογος των ιστοριών για την κάθε τάξη που περιλαμβάνει το λογισμικό. Με αριστερό κλικ του ποντικιού στα εικονίδια της κάθε τάξης μπορείτε να δείτε τους τίτλους όλων των ιστοριών.

Στο δεξί πάνω παράθυρο παρουσιάζεται ο τίτλος του λογισμικού στην ελληνική Νοηματική Γλώσσα.

Από την πρώτη οθόνη του προγράμματος μπορείτε να επιλέξετε την τάξη με την ύλη της οποίας σας ενδιαφέρει να ασχοληθείτε (επιλέγοντας



ένα από τα εικονίδια).

Στην ίδια οθόνη και στο κάτω δεξί άκρο βρίσκονται μερικά ακόμα εικονίδια που εκτελούν τις ακόλουθες λειτουργίες:

Εικονίδιο



Λειτουργία

Οδηγεί στην οθόνη με την παρουσίαση των στοιχείων των συντελεστών της εφαρμογής.

Οδηγεί στην οθόνη με τις οδηγίες χρήσης της εφαρμογής.

Τερματίζει την λειτουργία της εφαρμογής.

Εισαγωγή στην ύλη κάθε τάξης



Αν επιλέξετε ένα από τα εικονίδια κατάλογος των ιστοριών της αντίστοιχης τάξης.

Όταν φέρετε τον δείκτη του ποντικιού πάνω από τον τίτλο του καταλόγου μαθημάτων της τάξης τότε ο τίτλος αλλάζει χρώμα και μπορείτε να τον επιλέξετε. Η επιλογή γίνεται με ένα αριστερό κλικ του ποντικιού και σας οδηγεί στην αντίστοιχη οθόνη.

Από την αρχική οθόνη της τάξης έχετε την δυνατότητα να επιστρέψετε στην κεντρική οθόνη της εφαρμογής αν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο εικονίδιο



Εισαγωγή στα μαθήματα

Όταν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού σε κάποιο τίτλο μαθήματος εμφανίζεται η οθόνη του μαθήματος που είναι παρόμοια με την εικόνα που ακολουθεί:

Όλες οι οθόνες των ενοτήτων είναι δομημένες με τον ίδιο τρόπο και μπορείτε σε αυτές να διακρίνετε:

- Στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης τον τίτλο της εφαρμογής.
- Την περιοχή στην οποία αναπτύσσεται το κείμενο στην ελληνική γλώσσα.

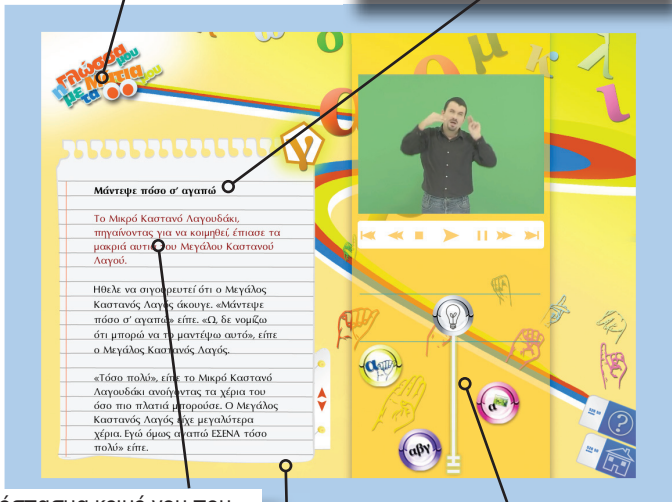


- ο Το απόσπασμα του κειμένου το οποίο αποδίδεται στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα (Ε.Ν.Γ.) παρουσιάζεται με κόκκινο χρώμα.
- ο Οι λέξεις του κειμένου (πληροφορίες για τον συγγραφέα) για τις οποίες παρατίθενται περισσότερες πληροφορίες (υπερσύνδεσμοι) εμφανίζονται με μπλε χρώμα και υπογράμμιση.

- Την περιοχή στην οποία εμφανίζεται το βίντεο στο οποίο αποδίδεται από τους νοηματιστές το κείμενο στην Ε.Ν.Γ..
- Τα εικονίδια ελέγχου του βίντεο.
- Πάνω από το κείμενο και στο κέντρο της οθόνης την ένδειξη της τάξης
- Στο κάτω μέρος της οθόνης τα εικονίδια με οποία ενεργοποιούνται οι δραστηριότητες που είναι διαθέσιμες για κάθε μάθημα.
- Στο κάτω δεξί άκρο της οθόνης τα εικονίδια μετάβασης στην οθόνη με τις οδηγίες χρήσης και επιστροφής στον κεντρικό κατάλογο επιλογών.

Τίτλος εφαρμογής

Τίτλος Μαθήματος

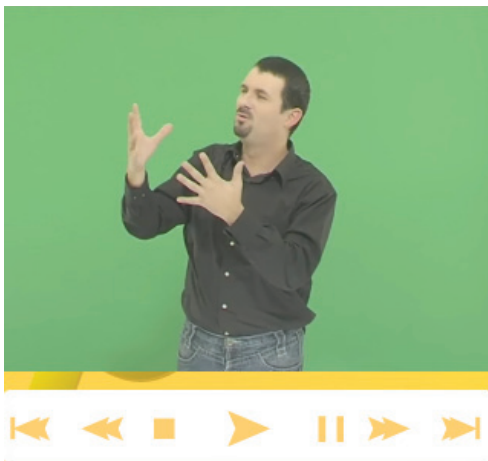


Απόσπασμα κειμέ-νου που αποδίδεται στην Ε.Ν.Γ.

Εικονίδια ενεργοποίη-σης δραστηριοτήτων

Υπερσύνδεσμος

Πίνακας εικονιδίων ενεργειών στην οθόνη του μαθήματος



Εικονίδια ελέγχου του βίντεο.



Θέτει σε λειτουργία το βίντεο.



Διακόπτει προσωρινά (παύει) τη λειτουργία του βίντεο.



Διακόπτει τη λειτουργία του βίντεο.



Πρωθει γρήγορα το βίντεο προς το τέλος.



Πρωθει γρήγορα το βίντεο προς την αρχή.



Πρωθει το βίντεο καρέ – καρέ προς το τέλος.



Πρωθει το βίντεο καρέ – καρέ προς την αρχή.

Εικονίδια πλοήγησης και λειτουργιών



Οδηγεί στην οθόνη με τις οδηγίες χρήσης της εφαρμογής.



Οδηγεί στον κεντρικό κατάλογο επιλογών της εφαρμογής.



Κυλάει το κείμενο προς τα πάνω.



Κυλάει το κείμενο προς τα κάτω.

Εικονίδια Δραστηριοτήτων



Ενεργοποιεί μια δραστηριότητα του τύπου «Κατανόηση του κειμένου».



Ενεργοποιεί μια δραστηριότητα του τύπου «Ταίριαξε το γράμμα με τη χειρομορφή».



Ενεργοποιεί μια δραστηριότητα του τύπου «Βάλε τις λέξεις στη σωστή σειρά».



Ενεργοποιεί μια δραστηριότητα του τύπου «Αντιστοίχιση λέξεων-εικόνων».



Ενεργοποιεί μια δραστηριότητα του τύπου «Βάλε τις λέξεις σε αλφαβητική σειρά».

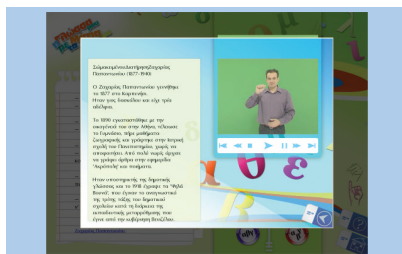


Ενεργοποιεί μια δραστηριότητα του τύπου «Ταίριαξε τα γράμματα»

Πληροφορίες για τον συγγραφέα



Αν οδηγήσετε τον δείκτη του ποντικιού πάνω στο όνομα του συγγραφέα που εμφανίζεται με μπλε χρώμα και υπογράμμιση (υπερσύνδεσμος) και πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, τότε ενεργοποιείται μια οθόνη παρόμοια με αυτή που ακολουθεί, στην οποία αναπτύσσονται πληροφορίες για το συγγραφέα που επιλέξατε.



Αν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο




εικονίδιο επιστρέφετε στην οθόνη της ενότητας.


Εισαγωγή στις Δραστηριότητες-Παιχνίδια



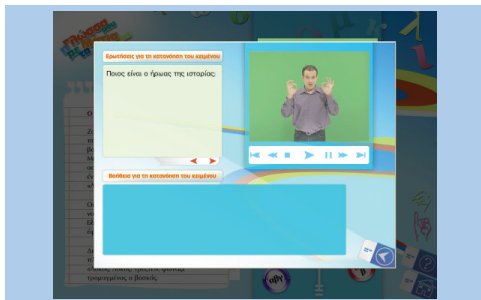
Δραστηριότητα «Κατανόηση του κειμένου».

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, στην περιγραφή της οθόνης των μαθημάτων, στο κάτω μέρος της οθόνης παρουσιάζονται κατά περίπτωση τα εικονίδια που το καθένα ενεργοποιεί μια διαφορετική δραστηριότητα.

Όταν τοποθετείτε τον δείκτη του ποντικιού στο εικονίδιο 

αλλάζει χρώμα  και όταν πατάτε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού ενεργοποιείτε μια δραστηριότητα του τύπου «Κατανόηση του κειμένου».

Στις δραστηριότητες αυτής της μορφής παρουσιάζεται στην αρχή μια οθόνη παρόμοια με αυτή που ακολουθεί.



Η οθόνη χωρίζεται σε δύο βασικές ενότητες. Η πρώτη περιλαμβάνει σειρά ερωτήσεων για τη κατανόηση του κειμένου.

Ερωτήσεις για τη κατανόηση του κειμένου

Η δεύτερη περιλαμβάνει τις αντίστοιχες απαντήσεις για την κατανόηση του κειμένου.

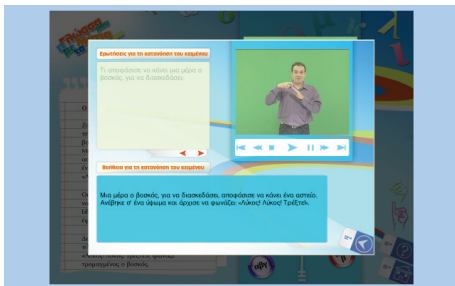
Βοήθεια για τη κατανόηση του κειμένου


Όταν ολοκληρωθεί η παρουσίαση της εκφώνησης από τον νοηματιστή και επιλεγεί

Βοήθεια για τη κατανόηση του κειμένου

παρουσιάζεται αυτόματα η επόμενη οθόνη με την πρώτη απάντηση.

Στην παρακάτω εικόνα εμφανίζεται η οθόνη αυτής της δραστηριότητας αφού έχει γίνει η επιλογή της.



Οι ερωτήσεις παρουσιάζονται κάθε φορά με την ίδια σειρά. Για να επιλέξετε μια συγκριμένη ερώτηση και την αντίστοιχη απάντησή της χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα .


Αν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο εικονίδιο επιστρέψετε στην οθόνη του μαθήματος.



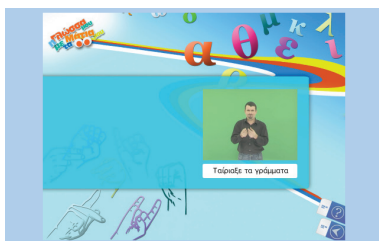
Παιχνίδι του τύπου «Ταίριαξε τα γράμματα».

Όταν τοποθετείτε τον δείκτη του ποντικιού στο εικονίδιο



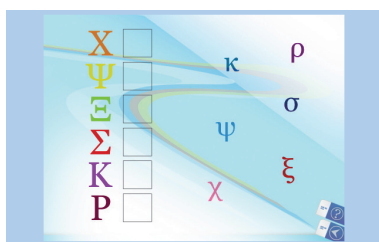
 με μικρό επεξηγηματικό βίντεο για τον τύπο της δραστηριότητας. Όταν πατάτε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού ενεργοποιείτε μια δραστηριότητα του τύπου «Ταίριαξε τα γράμματα».

Στις δραστηριότητες αυτής της μορφής παρουσιάζεται στην αρχή μια οθόνη παρόμοια με αυτή που ακολουθεί στην οποία νοηματίζεται η οδηγία της άσκησης.



Όταν ολοκληρωθεί η παρουσίαση της εκφώνησης από τον νοηματιστή παρουσιάζεται αυτόματα η επόμενη οθόνη με το παιχνίδι των γραμμάτων.

Στην παρακάτω εικόνα εμφανίζεται η οθόνη μιας δραστηριότητας που απαιτεί την επιλογή ενός πεζού γράμματος για το αντίστοιχο κεφαλαίο γράμμα.



Όταν έχουν τοποθετηθεί όλα τα γράμματα αλλά δεν βρίσκονται στη σωστή θέση, τότε όσα γράμματα δεν έχουν τοποθετηθεί όπως πρέπει επιστρέφουν στην αρχική τους θέση ενώ ταυτόχρονα ενεργοποιείται ένα μήνυμα λάθους.


Όταν έχουν τοποθετηθεί όλα τα γράμματα στη σωστή τους θέση, τότε η δραστηριότητα ολοκληρώνεται και ενεργοποιείται ένα μήνυμα επιβράβευσης.

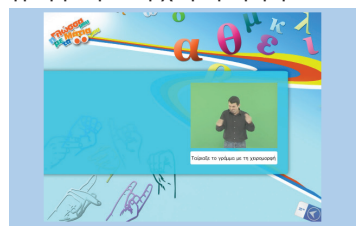
Αν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο εικονίδιο επιστρέφετε στην οθόνη του μαθήματος.



Παιχνίδι του τύπου «Ταίριαξε το γράμμα με τη χειρομορφή».

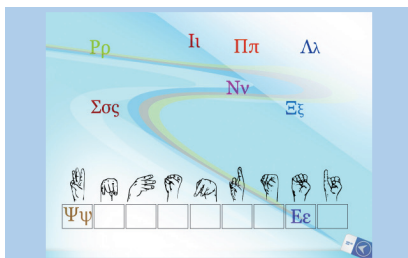
Όταν τοποθετείτε τον δείκτη του ποντικιού στο εικονίδιο 

εμφανίζεται το εικονίδιο  με μικρό επεξηγηματικό βίντεο για τον τύπο της δραστηριότητας. Όταν πατάτε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού ενεργοποιείτε μια δραστηριότητα του τύπου «Ταίριαξε το γράμμα με τη χειρομορφή».



Στις δραστηριότητες αυτής της μορφής παρουσιάζεται στην αρχή μια οθόνη παρόμοια με αυτή που ακολουθεί στην οποία νοηματίζεται η οδηγία της άσκησης.

Όταν ολοκληρωθεί η παρουσίαση της εκφώνησης από τον νοηματιστή παρουσιάζεται αυτόματα η επόμενη οθόνη με την πρώτη ερώτηση. Στην παρακάτω εικόνα εμφανίζεται η οθόνη μιας δραστηριότητας που απαιτεί την επιλογή μιας σωστής χειρομορφής για το αντίστοιχο γράμμα.



Όταν έχουν τοποθετηθεί όλα τα γράμματα αλλά δεν βρίσκονται στη σωστή θέση, τότε όσα γράμματα δεν έχουν τοποθετηθεί όπως πρέπει επιστρέφουν στην αρχική τους θέση ενώ ταυτόχρονα ενεργοποιείται ένα μήνυμα λάθους.

Όταν έχουν τοποθετηθεί όλα τα γράμματα στη σωστή τους θέση, τότε η δραστηριότητα ολοκληρώνεται και ενεργοποιείται ένα μήνυμα επιβράβευσης.

Αν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο εικονίδιο επιστρέφετε στην οθόνη του μαθήματος.



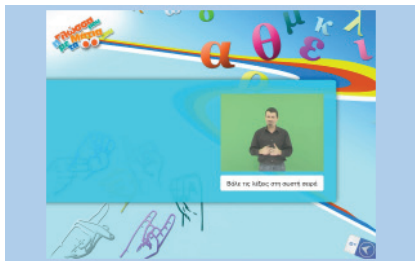
Παιχνίδι του τύπου «Βάλε τις λέξεις στη σωστή σειρά».

Όταν τοποθετείτε τον δείκτη του ποντικιού στο εικονίδιο



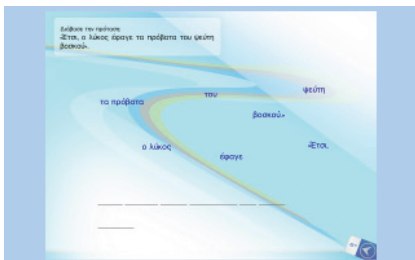
εμφανίζεται το εικονίδιο με μικρό επεξηγηματικό βίντεο για τον τύπο της δραστηριότητας. Όταν πατάτε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού ενεργοποιείτε μια δραστηριότητα του τύπου «Βάλε τις λέξεις στη σωστή σειρά».

Στις δραστηριότητες αυτής της μορφής παρουσιάζεται στην αρχή μια οθόνη παρόμοια με αυτή που ακολουθεί στην οποία νοηματίζεται η οδηγία της άσκησης.



Όταν ολοκληρωθεί η παρουσίαση της εκφώνησης από τον νοηματιστή παρουσιάζεται αυτόματα η επόμενη οθόνη με όλα τα στοιχεία της άσκησης.

Στην παρακάτω εικόνα εμφανίζεται η οθόνη μιας δραστηριότητας που απαιτεί να μεταφερθούν οι λέξεις στις σωστές θέσεις.



Όταν έχουν τοποθετηθεί όλες οι λέξεις αλλά δεν βρίσκονται στη σωστή θέση, τότε όσες λέξεις δεν έχουν τοποθετηθεί όπως πρέπει επιστρέφουν στην αρχική τους θέση ενώ ταυτόχρονα ενεργοποιείται ένα μήνυμα λάθους.

Όταν έχουν τοποθετηθεί όλες οι λέξεις στη σωστή τους θέση, τότε η δραστηριότητα ολοκληρώνεται και ενεργοποιείται ένα μήνυμα επιβράβευσης.

Αν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο εικονίδιο επιστρέψετε στην οθόνη του μαθήματος.





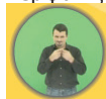
Παιχνίδι του τύπου «Αντιστοίχιση Λέξεων-εικόνων».



Ενεργοποιεί μια δραστηριότητα του τύπου
Όταν τοποθετείτε τον δείκτη του ποντικιού στο εικονίδιο

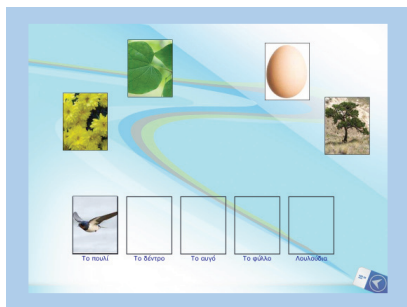


εμφανίζεται το



εικονίδιο με μικρό επεξηγηματικό βίντεο για τον τύπο της δραστηριότητας. Όταν πατάτε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού ενεργοποιείτε μια δραστηριότητα του τύπου «Αντιστοίχιση λέξεων-εικόνων».

Στις δραστηριότητες αυτής της μορφής παρουσιάζεται στην αρχή μια οθόνη παρόμοια με αυτή που ακολουθεί στην οποία νοηματίζεται η οδηγία της άσκησης.



Όταν ολοκληρωθεί η παρουσίαση της εκφώνησης από τον νοηματιστή παρουσιάζεται αυτόματα η επόμενη οθόνη με όλα τα στοιχεία της άσκησης. Στην παρακάτω εικόνα εμφανίζεται η οθόνη μιας δραστηριότητας που απαιτεί να μεταφερθούν οι εικόνες στις κατάλληλες θέσεις.

Όταν έχουν τοποθετηθεί όλες οι εικόνες αλλά δεν βρίσκονται στη σωστή θέση, τότε όσες εικόνες δεν έχουν τοποθετηθεί όπως πρέπει επιστρέφουν στην αρχική τους θέση ενώ ταυτόχρονα ενεργοποιείται ένα μήνυμα λάθους.

Όταν έχουν τοποθετηθεί όλες οι εικόνες στη σωστή τους θέση, τότε η δραστηριότητα ολοκληρώνεται και ενεργοποιείται ένα μήνυμα επιβράβευσης.



Αν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο εικονίδιο επιστρέφετε στην οθόνη του μαθήματος.

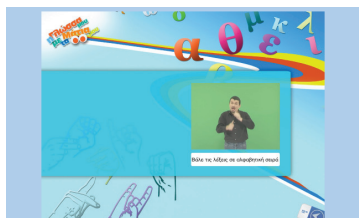


Παιχνίδι του τύπου «Βάλε τις λέξεις σε αλφαβητική σειρά».

Όταν τοποθετείτε τον δείκτη του ποντικιού στο εικονίδιο



εμφανίζεται το εικονίδιο για τον τύπο της δραστηριότητας. Όταν πατάτε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού ενεργοποιείτε μια δραστηριότητα του τύπου «Βάλε τις λέξεις σε αλφαβητική σειρά».



Στις δραστηριότητες αυτής της μορφής παρουσιάζεται στην αρχή μια οθόνη παρόμοια με αυτή που ακολουθεί στην οποία νοηματίζεται η οδηγία της άσκησης.

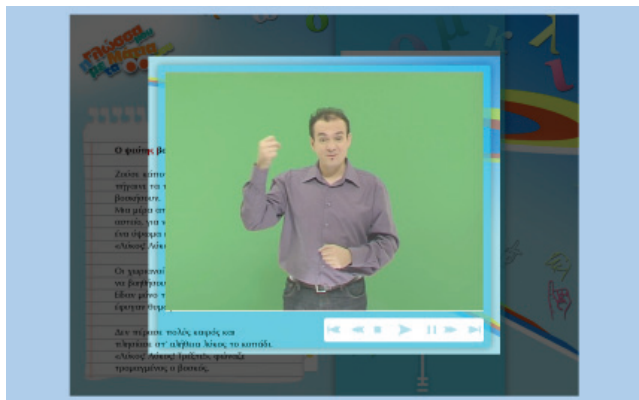


Όταν ολοκληρωθεί η παρουσίαση της εκφώνησης από τον νοηματιστή παρουσιάζεται αυτόματα η επόμενη οθόνη με όλα τα στοιχεία της άσκησης.

Στην παρακάτω εικόνα εμφανίζεται η οθόνη μιας δραστηριότητας που απαιτεί να τοποθετηθούν οι λέξεις σε αλφαβητική σειρά.

Μεγέθυνση Βίντεο

Με ένα απλό αριστερό κλικ του ποντικιού στο βίντεο έχετε την δυνατότητα να μεγεθύνεται το βίντεο σε υψηλότερη ανάλυση και διάσταση, δηλαδή 640x480. Επίσης με ένα αριστερό κλικ του ποντικιού στο μεγεθυμένο βίντεο έχετε την δυνατότητα να επαναφέρετε το βίντεο στην αρχική του ανάλυση και διάσταση, δηλαδή 320x240.



Καλή πλοήγηση!

Οδηγός Εγκατάστασης και Εγχειρίδιο Χρήσης του λογισμικού



HYPERSYSTEMS

Τεχνική Υποστήριξη

Δικτυακός τόπος: www.hypersystems/support/education.html

Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο: support@hypersystems.gr

Τηλέφωνο: 210 2112370

Fax: 210 2112430

Υπεύθυνος: Σταύρος Ανδρέου



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ»
ΜΕΤΡΟ 1.2: «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»
ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΑΞΗΣ: «Δράσεις Υποστήριξης μαθητών ΑΜΕΑ»