

Πλατφόρμα «Αίσωπος»

Πλατφόρμα Ανάπτυξης / Σχεδίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων

Εγχειρίδιο Χρήσης Πλατφόρμας

Έκδοση 2.2

Αθήνα, Σεπτέμβριος 2015

Πίνακας Περιεχομένων

ΜΕΡΟΣ Α.....	4
1. ΟΔΗΓΟΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	5
ΒΗΜΑ 1 (Τίτλος)	6
ΒΗΜΑ 2 (Εκπαιδευτικό Πρόβλημα)	7
ΒΗΜΑ 3 (Διδακτικοί Στόχοι)	8
ΒΗΜΑ 4 (Φάσεις Σεναρίου)	10
2. ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΟΡΙΣΤΙΚΗΣ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	12
2.1 ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	14
2.2 ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	21
ΑΛΛΑΓΗ ΣΕΙΡΑΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΣΤΟΧΩΝ	22
2.3 ΦΑΣΕΙΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	23
ΑΛΛΑΓΗ ΣΕΙΡΑΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΦΑΣΕΩΝ	27
ΑΛΛΑΓΗ ΣΕΙΡΑΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΔΟΜΙΚΩΝ/ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ	27
2.4 ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ – ΟΡΙΣΤΙΚΗ ΥΠΟΒΟΛΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	28
2.5 ΠΡΟΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	30
ΜΕΡΟΣ Β	32
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	33
1. ΗΧΟΣ	34
2. ΕΙΚΟΝΑ	37
3. ΚΕΙΜΕΝΟ	40
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΟΣ ΚΩΔΙΚΑ	42
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΗΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΗΣ.....	44
4. ΕΙΚΟΝΑ ΜΕ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ	46
5. ΕΡΩΤΗΣΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ	51
6. ΕΡΩΤΗΣΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΛΕΞΕΩΝ	57
7. ΕΡΩΤΗΣΗ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ	64
8. ΕΡΩΤΗΣΗ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΚΕΝΩΝ.....	72

9.	ΕΚΦΡΑΣΕΙΣ ΤΥΠΟΥ ΣΩΣΤΟ / ΛΑΘΟΣ	79
10.	ΣΕΙΡΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΜΟΝΑΔΙΚΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ	84
11.	ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΟ	91
12.	ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ.....	95
13.	ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΟ.....	101
14.	ΚΑΡΤΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ.....	113
15.	ΚΑΡΤΕΣ ΔΙΑΛΟΓΟΥ	120
16.	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΒΙΝΤΕΟ	125
	ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΥ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ (ΕΝΤΟΣ ΤΟΥ ΔΕ ΔΙΑΔΡ. ΒΙΝΤΕΟ).....	130
17.	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ	131
18.	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ.....	141

ΜΕΡΟΣ Α

1. ΟΔΗΓΟΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Προκειμένου να δημιουργήσουμε ένα νέο Ψηφιακό Σενάριο μεταβαίνουμε στην URL διεύθυνση <http://aesop.iep.edu.gr> και συνδεόμαστε χρησιμοποιώντας το Όνομα χρήστη και τον Κωδικό που αποκτήσαμε κατά τη διαδικασία εγγραφής μας (Εικόνα 1).

Εικόνα 1

Το Ψηφιακό Σενάριο αποτελείται από τέσσερα βασικά μέρη: τον *Τίτλο*, το *Εκπαιδευτικό Πρόβλημα*, τους *Διδακτικούς Στόχους* και τις *Φάσεις Σεναρίου*. Η βασική δομή του Σεναρίου δημιουργείται με τη βοήθεια ενός οδηγού-wizard σε τέσσερα βήματα (εικόνες 2 έως 7). Παρακάτω παρουσιάζεται η δημιουργία ενός Σεναρίου με τη βοήθεια του οδηγού.

ΒΗΜΑ 1 (Τίτλος)

Στο πεδίο κειμένου *Τίτλος Σεναρίου* (Εικόνα 2) εισάγουμε τον τίτλο του Ψηφιακού Σεναρίου, για παράδειγμα «Ο Κούρος του Παλαικάστρου». Στη συνέχεια πατάμε το κουμπί *Επόμενο* για τη συνέχιση του οδηγού.

Εικόνα 2

ΒΗΜΑ 2 (Εκπαιδευτικό Πρόβλημα)

Στο πεδίο κειμένου *Εκπαιδευτικό Πρόβλημα* (Εικόνα 3) περιγράφουμε το εκπαιδευτικό πρόβλημα που επιλύει το σενάριο μας, για παράδειγμα «Να γνωρίσουν οι μαθητές του Γυμνασίου Παλαικάστρου (Επαρχία Σητείας) το σπουδαιότερο εύρημα στη μινωική πόλη του Παλαικάστρου». Στη συνέχεια πατάμε το κουμπί *Επόμενο* για τη συνέχιση του οδηγού.

Δημιουργία Ψηφιακού Σεναρίου

1. Τίτλος 2. Εκπαιδευτικό Πρόβλημα 3. Διδακτικοί Στόχοι 4. Φάσεις Σεναρίου

2. Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Περιγράψτε το εκπαιδευτικό πρόβλημα που επιλύει το σενάριό σας *

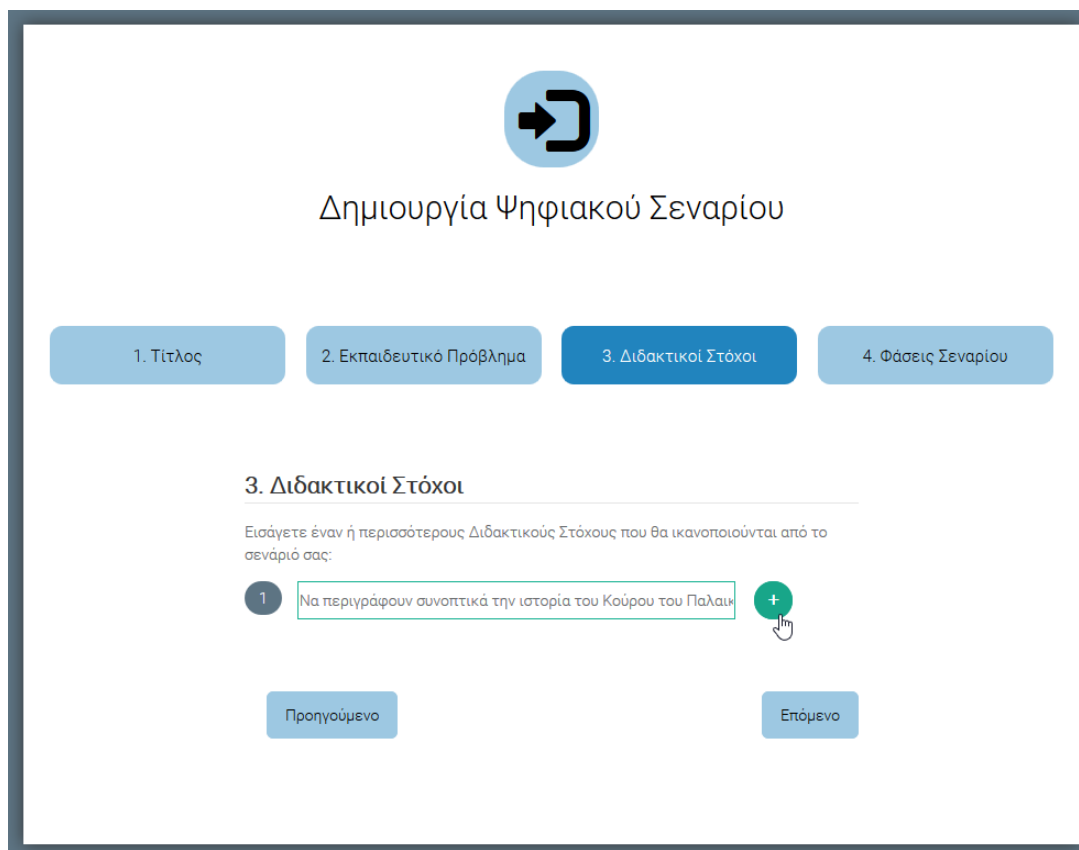
Να γνωρίσουν οι μαθητές του Γυμνασίου Παλαικάστρου (Επαρχία Σητείας) το σπουδαιότερο εύρημα της ανασκαφής στη μινωική πόλη του Παλαικάστρου.

Προηγούμενο Επόμενο



Εικόνα 3

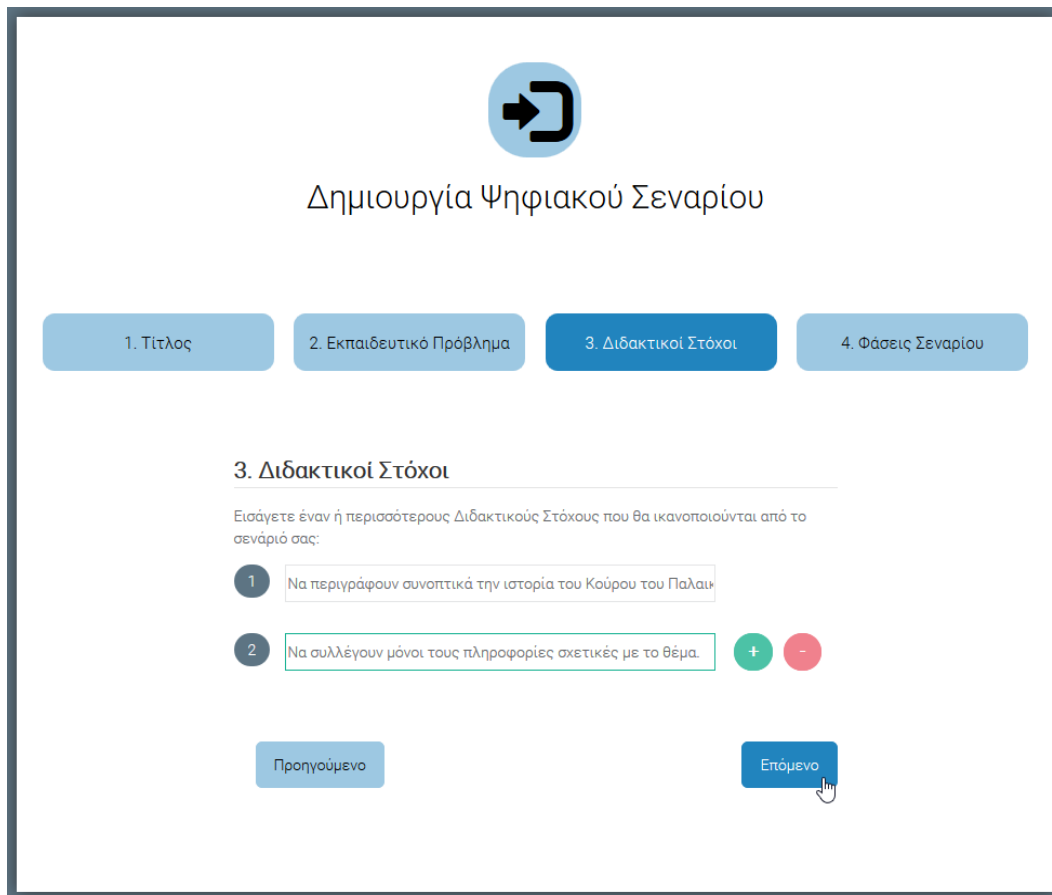
ΒΗΜΑ 3 (Διδακτικοί Στόχοι)

Στο πεδίο κειμένου *Διδακτικοί Στόχοι* (Εικόνα 4) εισάγουμε τους διδακτικούς στόχους που θα ικανοποιούνται από το σενάριο μας, για παράδειγμα «Να περιγράψουν συνοπτικά την ιστορία του Κούρου του Παλαικάστρου». Η εισαγωγή διδακτικού στόχου είναι προαιρετική, ενώ ο μέγιστος αριθμός διδακτικών στόχων είναι το πέντε (5).



Εικόνα 4

Πατώντας το κουμπί  μπορούμε να προσθέσουμε νέο Διδακτικό Στόχο, ενώ πατώντας το κουμπί  μπορούμε να αφαιρέσουμε κάποιο Διδακτικό Στόχο (Εικόνα 5). Υποχρεωτική είναι η προσθήκη τουλάχιστον ενός Διδακτικού Στόχου. Στη συνέχεια πατάμε το κουμπί **Επόμενο** για τη συνέχιση του οδηγού.



Εικόνα 5

ΒΗΜΑ 4 (Φάσεις Σεναρίου)

Στο πεδίο κειμένου *Φάσεις Σεναρίου* (Εικόνα 6) εισάγουμε μία ή περισσότερες φάσεις για το σενάριο μας, για παράδειγμα «Βιβλιογραφική μελέτη του θέματος και συλλογή πληροφοριών».

Δημιουργία Ψηφιακού Σεναρίου

1. Τίτλος 2. Εκπαιδευτικό Πρόβλημα 3. Διδακτικοί Στόχοι 4. Φάσεις Σεναρίου



4. Φάσεις Σεναρίου

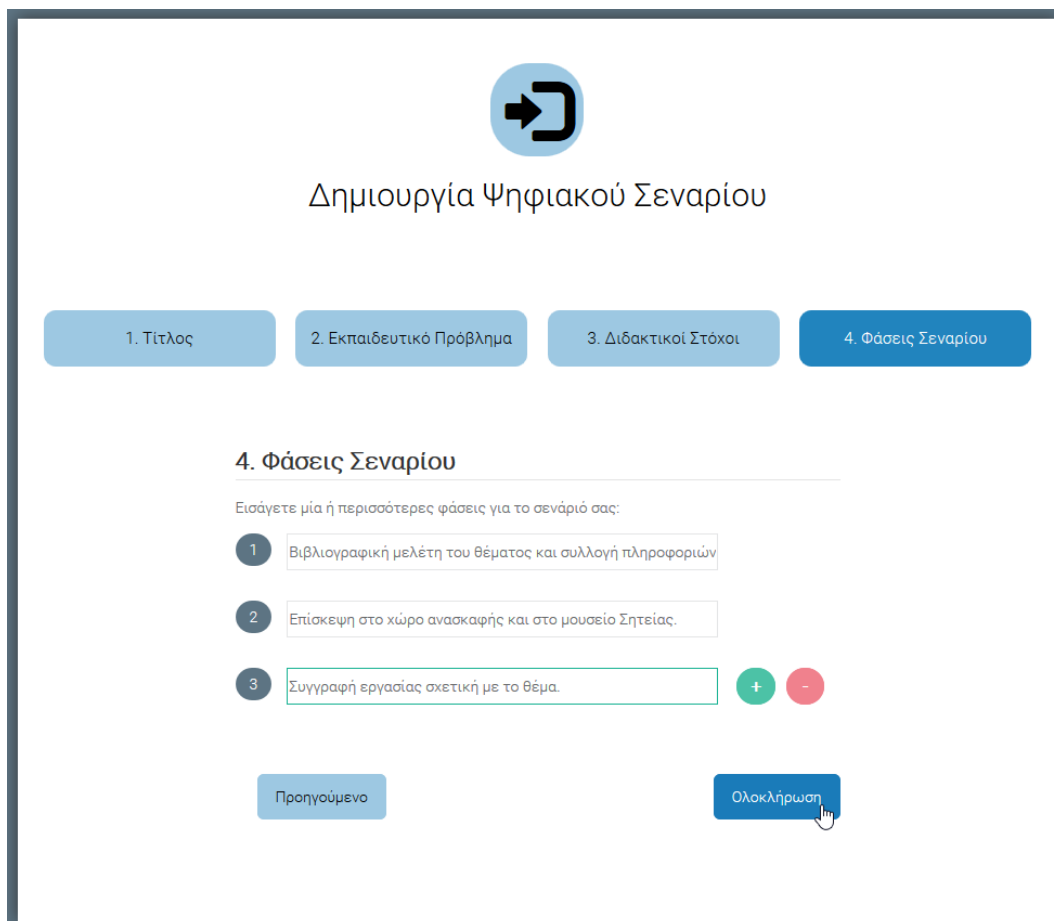
Εισάγετε μία ή περισσότερες φάσεις για το σενάριό σας:

1 Βιβλιογραφική μελέτη του θέματος και συλλογή πληροφοριών

Προηγούμενο Ολοκλήρωση

Εικόνα 6

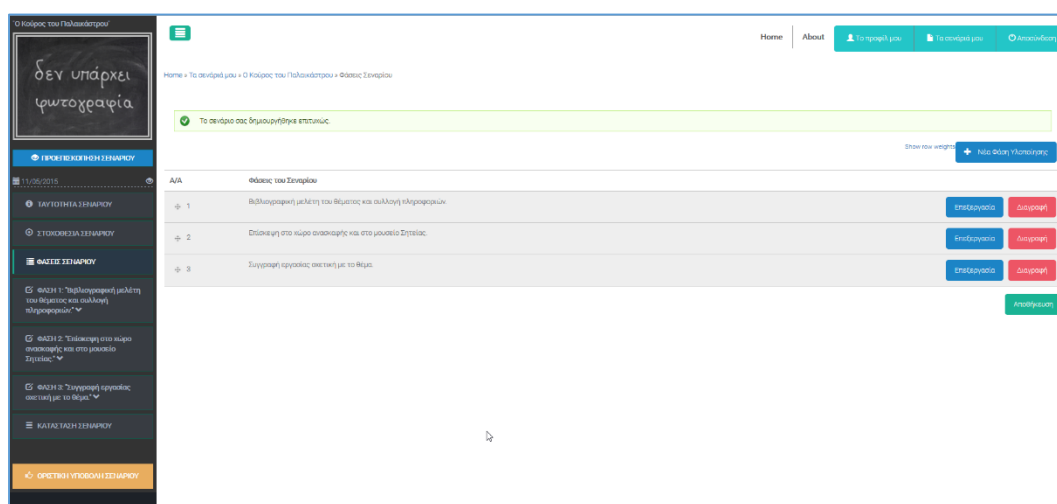
Πατώντας το κουμπί  μπορούμε να προσθέσουμε νέα Φάση Σεναρίου, ενώ πατώντας το κουμπί  μπορούμε να αφαιρέσουμε κάποια Φάση Σεναρίου (Εικόνα 7). Υποχρεωτική είναι η προσθήκη τουλάχιστον μίας Φάσης Σεναρίου. Στη συνέχεια πατάμε το κουμπί **Ολοκλήρωση** για την ολοκλήρωση του οδηγού.



Εικόνα 7

2. ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΟΡΙΣΤΙΚΗΣ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Μετά την ολοκλήρωση του οδηγού δημιουργίας νέου Ψηφιακού Σεναρίου μεταβαίνουμε αυτόματα στο ολοκληρωμένο περιβάλλον επεξεργασίας και οριστικής υποβολής του Ψηφιακού Σεναρίου (Εικόνα 8).

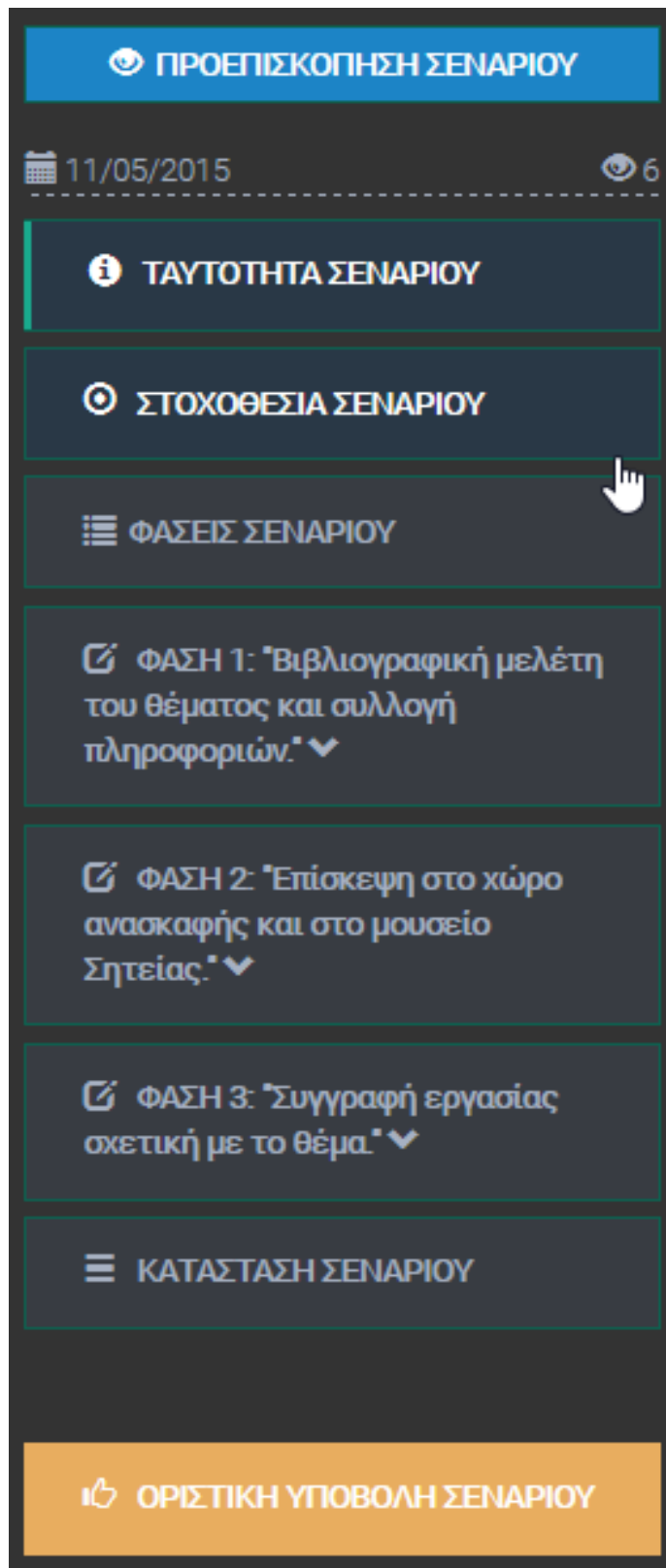


Εικόνα 8

Το Περιβάλλον αποτελείται από μία λίστα επιλογών που βρίσκεται στο αριστερό μέρος της οθόνης (Εικόνα 9). Οι επιλογές είναι:

- Προεπισκόπηση σεναρίου
- Ταυτότητα σεναρίου
- Στοχοθεσία σεναρίου
- Φάσεις σεναρίου
- Κατάσταση σεναρίου
- Οριστική υποβολή σεναρίου

Όταν ενεργοποιήσουμε μια από αυτές τις επιλογές, στο κύριο μέρος της οθόνης εμφανίζονται λεπτομέρειες για την επιλογή αυτή.



Εικόνα 9

2.1 ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

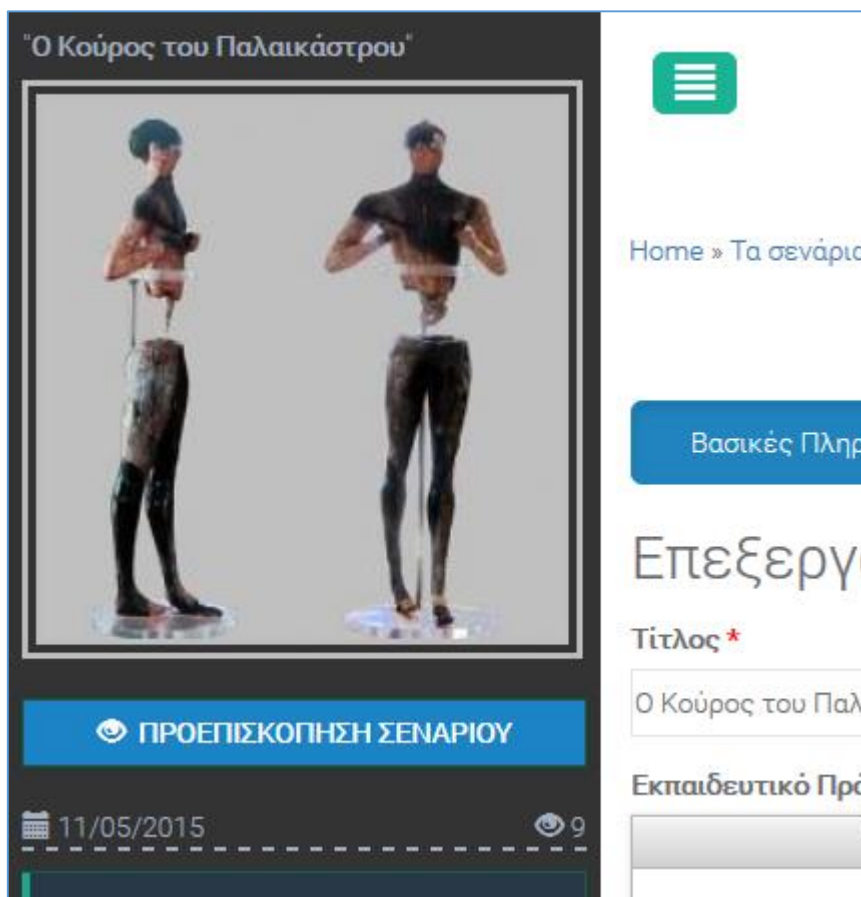
Στην ταυτότητα σεναρίου (Εικόνες 10 έως 22) διακρίνουμε τρεις επιλογές περιγραφής του σεναρίου, οι οποίες παρουσιάζονται υπό μορφή καρτελών:

1. **Βασικές Πληροφορίες** (Εικόνα 10). Από την καρτέλα αυτή μπορούμε να επεξεργαστούμε τον *Τίτλο* και το *Εκπαιδευτικό Πρόβλημα* του Σεναρίου, πεδία τα οποία προέκυψαν από το βήμα 1 και 2 του οδηγού δημιουργίας νέου σεναρίου.

The screenshot shows a web interface with three tabs: 'Βασικές Πληροφορίες', 'Επιπλέον Πληροφορίες', and 'Πρόσθετες Επιλογές'. The 'Βασικές Πληροφορίες' tab is active. The title field contains 'Ο Κούρος του Παλαικάστρου'. The educational problem field contains a rich text editor with the text: 'Να γνωρίσουν οι μαθητές του Γυμνασίου Παλαικάστρου (Επαρχία Σητείας) το σπουδαιότερο εύρημα της ανασκαφής στη μινωική πόλη του Παλαικάστρου.' Below the editor is a 'body p' label and an 'Αποθήκευση' button.

Εικόνα 10

2. **Επιπλέον Πληροφορίες**. Από την καρτέλα αυτή μπορούμε:
 - ο να δώσουμε μια «Γενική περιγραφή περιεχομένου» του ψηφιακού σεναρίου (Εικόνα 11)



Εικόνα 14

- ο να ορίσουμε «Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου» (Εικόνα 15). Οι λέξεις αυτές θα χρησιμοποιηθούν ως κλειδιά για την αναζήτηση του Σεναρίου από τους εξωτερικούς χρήστες του συστήματος για τη δημιουργία Ψηφιακών Σεναρίων.
- ο να ορίσουμε την «Υλικοτεχνική υποδομή» (Εικόνα 15) για την ολοκλήρωση του Σεναρίου, για παράδειγμα προβολικό μηχάνημα, Η/Υ, μέσα μεταφοράς κ.λπ..
- ο να ορίσουμε τον «Τυπικό χρόνο αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου» (Εικόνα 15). Ο μέγιστος χρόνος διάρκειας του Σεναρίου είναι οι τρεις (3) διδακτικές ώρες.
- ο να δηλώσουμε, εφόσον υπάρχουν, «Πνευματικά δικαιώματα ή άλλους αντίστοιχους περιορισμούς» που θα διέπουν το Σενάριο (Εικόνα 15).
- ο να ορίσουμε αν «Είναι το Σενάριο Διαθεματικό» (Εικόνα 15).

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

Μινωικός πολιτισμός, ανασκαφή, Παλαιόαστρο

Κάθε λέξη-κλειδί ή φράση θα πρέπει να χωρίζεται από την επόμενη με κόμμα.(π.χ αριθμητικές πράξεις, πρόσθεση)

Υλικοτεχνική υποδομή

Λεωφορείο για τη μετακίνηση των μαθητών στο μουσείο της Σητείας και το χώρο ανασκαφής
Προβολικό μηχάνημα για την προβολή των εργασιών

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή για τη εφαρμογή του εκπαιδευτικού σεναρίου.

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου - Κενό - ▾

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

- Κενό -
 1/4 ώρας
 1/2 ώρας
 1 ώρα
 2 ώρες
 3 ώρες

Είναι το Σενάριο Διαθεματικό;

ΟΧΙ
 ΝΑΙ

Εικόνα 15

- ο να εντάξουμε το Σενάριό μας σε μία από τις προκαθορισμένες «Θεματικές Ταξινομίες» (Εικόνα 16).

Θεματική Ταξινόμια

Ιστορία Αρχαιότητα (1100 π.Χ.- 4ος μ.Χ. αι.) Αθλητισμός Προσθήκη

- Γεωλογία και Διαχείριση Φυσικών Πόρων
- Γεωπονία - Τεχνολογία Τροφίμων και Διατροφής (Ε.Ε.)
- Διοίκηση και Οικονομία (Ε.Ε.)
- Δομικών Έργων (Ε.Ε.)
- Ελεύθερο και Γραμμικό Σχέδιο
- Ελληνικός και Ευρωπαϊκός Πολιτισμός
- Ερευνητική Εργασία - Project
- Ευέλικτη Ζώνη
- Ηλεκτρολογία (Ε.Ε.)
- Ηλεκτρονική - Αυτοματισμός (Ε.Ε.)
- Θεατρική Αγωγή
- Θρησκευτικά
- Ιστορία**
- Καλλιτεχνικά / Εικαστικά
- Καλλιτεχνική Παιδεία
- Κοινωνικές - Πολιτικές επιστήμες
- Λατινικά
- Μαθηματικά
- Μελέτη Περιβάλλοντος
- Ιστορία

Εικόνα 16

Το πεδίο της θεματικής ταξινόμιας είναι τύπου 'drop-down' (επιλογή από αναπτυσσόμενο μενού), το οποίο μπορεί να έχει μέχρι και τρία επίπεδα. Ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:

- ✓ Επιλέγετε την επιθυμητή ταξινόμια (έως τρία επίπεδα) [αριθμός 1 συνημμένης εικόνας]
- ✓ Επιλέγετε "Προσθήκη" κάνοντας κλικ στο κουμπί για να περαστεί η επιλεγμένη ταξινόμια [αριθμός 2 συνημμένης εικόνας]
- ✓ Επιλέγετε "Αποθήκευση" κάνοντας κλικ στο κουμπί για να αποθηκευτεί το σύνολο των αλλαγών [αριθμός 3 συνημμένης εικόνας]

Είναι το Σενάριο Διαθεματικό; (Συμπληρώστε "ΝΑΙ" μόνο αν το σενάριο ανήκει στο Γνωστικό Αντικείμενο: "Διαθεματική Ομάδα")

ΟΧΙ

ΝΑΙ

ΠΡΟΣΟΧΗ: Σιγουρευτείτε ότι το Σενάριο **ανήκει** στο Γνωστικό Αντικείμενο: "Διαθεματική Ομάδα" προκειμένου να επιλέξετε "ΝΑΙ".
Εάν το Σενάριό σας **δεν ανήκει** στο Γνωστικό Αντικείμενο: "Διαθεματική Ομάδα" θα πρέπει να επιλέξετε "ΟΧΙ".

Θεματική Ταξινόμια
<none> 2

Οι επιλογές σας 1

Δεν έχει επιλεγεί τίποτα.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας - Κενό -

3

Εικόνα 16α

Οι ταξινομίες είναι ορισμένες από άλλο πρόγραμμα και δεν υπάρχει δυνατότητα αλλαγής. Σε περίπτωση που αδυνατείτε να εντοπίσετε επακριβώς την ταξινόμια που αναζητάτε, πρέπει να επιλέξετε αυτήν που είναι νοητικά πιο κοντά στο επιθυμητό αντικείμενο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στην επιλογή: "Είναι το Σενάριο Διαθεματικό;", θα πρέπει να σημειώσετε «**ΝΑΙ**» μόνο αν **το σενάριο ανήκει στο Γνωστικό Αντικείμενο: "Διαθεματική Ομάδα"**.

Για παράδειγμα, αν υποθέσουμε ότι ένας εκπαιδευτικός που του έχει ανατεθεί το Γνωστικό Αντικείμενο: Καλλιτεχνική Παιδεία, **επιθυμεί να δημιουργήσει Δειγματικό Σενάριο στην Γλυπτική** τότε θα πρέπει:

α) Στην επιλογή: Είναι το Σενάριο Διαθεματικό; - **Να επιλέξει: "ΟΧΙ"**

β) Στην Θεματική Ταξινόμια - **Να επιλέξει: Καλλιτεχνική Παιδεία -> Εικαστικά ->Γλυπτική ΚΑΙ ΟΧΙ Καλλιτεχνικά -> Γλυπτική**

- ο να ορίσουμε το «Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας» του Σεναρίου (Εικόνα 17) σε πεντάβαθμη κλίμακα (από πολύ εύκολο έως πολύ δύσκολο).

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας - Κενό -

- Κενό -
- Κενό -
Πολύ εύκολο
Εύκολο
Μέτριας δυσκολίας
Δύσκολο
Πολύ δύσκολο

Εικόνα 17

Για να ολοκληρώσουμε την επεξεργασία της καρτέλας *Επιπλέον Πληροφορίες* πατάμε το κουμπί *Αποθήκευση* (Εικόνα 17).

3. *Πρόσθετες Επιλογές* (Εικόνα 18).

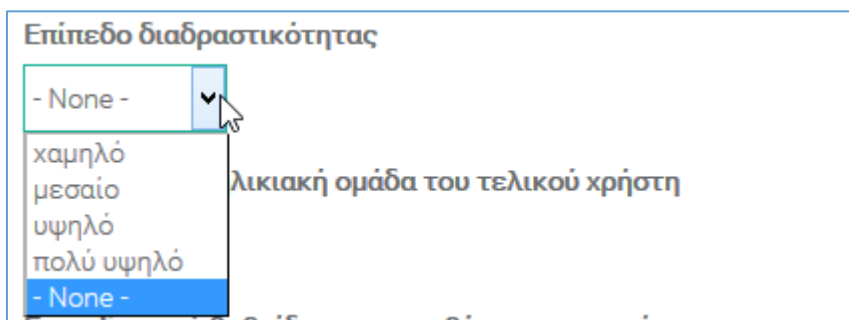
Εικόνα 18

Από την καρτέλα αυτή μπορούμε:

- ο να ορίσουμε τον «Τύπο διαδραστικότητας» (Εικόνα 19) μεταξύ των επιλογών *Ενεργός μάθηση*, *Παθητική μάθηση* και *Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης*.

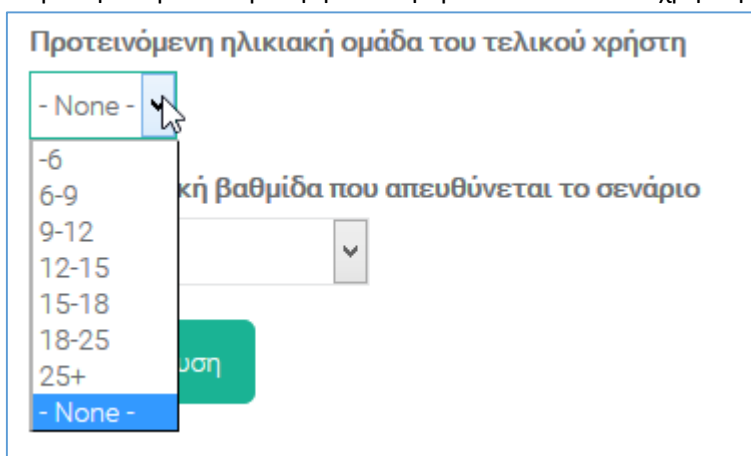
Εικόνα 19

- ο να ορίσουμε το «Επίπεδο διαδραστικότητας» (Εικόνα 20) μεταξύ των επιλογών *χαμηλό*, *μεσαίο*, *υψηλό*, *πολύ υψηλό*.



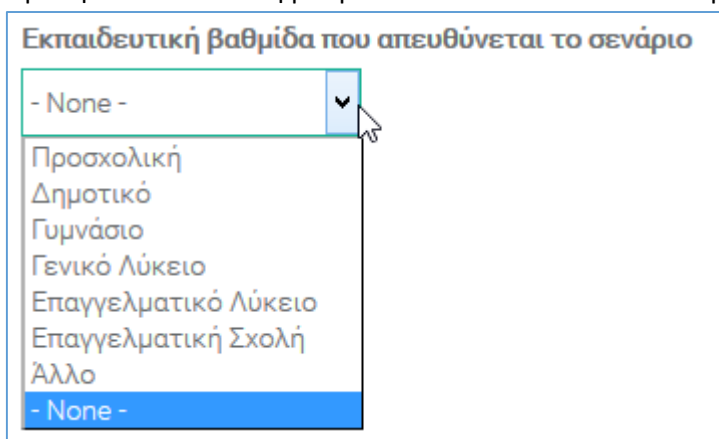
Εικόνα 20

- ο να ορίσουμε την «Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα του τελικού χρήστη» (Εικόνα 21)



Εικόνα 21

- ο να ορίσουμε την «Εκπαιδευτική βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο» (Εικόνα 22)



Εικόνα 22

Για να ολοκληρώσουμε την επεξεργασία της καρτέλας *Πρόσθετες Επιλογές* πατάμε το κουμπί *Αποθήκευση* (Εικόνα 18).

2.2 ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στη Στοχοθεσία Σεναρίου εμφανίζονται οι *Διδακτικοί Στόχοι* που προέκυψαν από το βήμα 3 του οδηγού δημιουργίας νέου σεναρίου (Εικόνα 23). Υπενθυμίζουμε ότι οι Διδακτικοί Στόχοι είναι προαιρετικοί και μπορούμε να προσθέσουμε έως πέντε (5).

Εικόνα 23

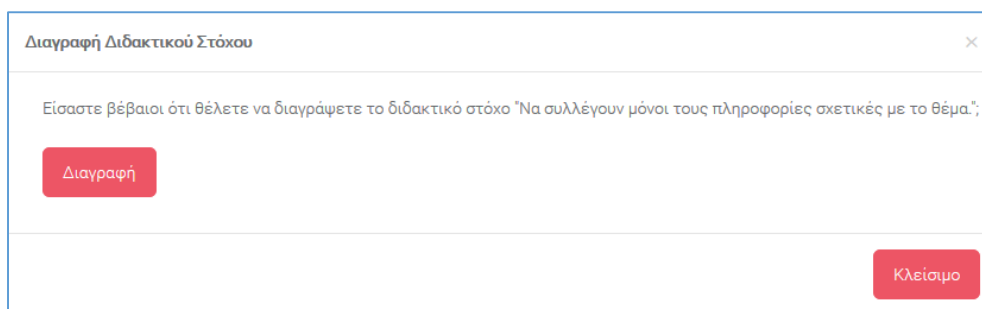
Μας δίνεται η δυνατότητα *Επεξεργασίας* κάθε Διδακτικού Στόχου (Εικόνα 24), διορθώνοντας το κείμενο του και πατώντας *Αποθήκευση*.

Εικόνα 24

Μπορούμε να αλλάξουμε τη σειρά των διδακτικών στόχων με την τεχνική της *μεταφοράς και απόθεσης* (drag and drop) (Εικόνα 25) και ακολούθως πατώντας *Αποθήκευση*.

Εικόνα 25

Τέλος, μπορούμε να διαγράψουμε οποιονδήποτε διδακτικό στόχο. Πριν την οριστική διαγραφή, εμφανίζεται προειδοποιητικό μήνυμα (Εικόνα 26).



Εικόνα 26

ΑΛΛΑΓΗ ΣΕΙΡΑΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΣΤΟΧΩΝ

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, μπορούμε να αλλάξουμε τη σειρά εμφάνισης των στόχων με τον ακόλουθο τρόπο:

1. Επιλέγουμε ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ (Εικόνα 9).
2. Στον πίνακα με τους έως 5 στόχους που εμφανίζονται, αριστερά υπάρχει ένας σταυρός (σταυρόνημα) μπροστά από κάθε στόχο (Εικόνα 25).
3. Επιλέγουμε το στόχο που επιθυμούμε να αλλάξουμε σειρά, κάνοντας κλικ με το ποντίκι στο αντίστοιχο σταυρόνημα, το σύρουμε πάνω ή κάτω και το αφήνουμε στη νέα επιθυμητή θέση κατάταξης στον πίνακα (τεχνική 'drag and drop'). Παρατηρούμε ότι μεταφέρεται όλη η γραμμή, η οποία 'κιτρινίζει' στη νέα της θέση (Εικόνα 25).
4. Για να ολοκληρωθεί η νέα κατάταξη των στόχων, πρέπει να πατήσουμε το κουμπί 'Αποθήκευση' (Εικόνα 23).

2.3 ΦΑΣΕΙΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στις Φάσεις Σεναρίου εμφανίζονται οι Φάσεις που προέκυψαν από το βήμα 4 του οδηγού δημιουργίας νέου σεναρίου (Εικόνα 27). Μας δίνεται η δυνατότητα προσθήκης *Νέας Φάσης Υλοποίησης, Επεξεργασίας και Διαγραφής* της.

A/A	Φάσεις του Σεναρίου	Επεξεργασία	Διαγραφή
+ 1	Βιβλιογραφική μελέτη του θέματος και συλλογή πληροφοριών.	Επεξεργασία	Διαγραφή
+ 2	Επίσκεψη στο χώρο ανασκαφής και στο μουσείο Σητείας.	Επεξεργασία	Διαγραφή
+ 3	Συγγραφή εργασίας σχετική με το θέμα.	Επεξεργασία	Διαγραφή

Εικόνα 27

Επιλέγοντας το κουμπί *Επεξεργασία* εμφανίζονται τρεις καρτέλες ρυθμίσεων (Εικόνες 28 έως 32):

1. Βασικές Πληροφορίες (Εικόνα 28). Από την καρτέλα αυτή μπορούμε:

- να επεξεργαστούμε τον *Τίτλο Φάσης Σεναρίου*.
- να ορίσουμε τον *Χώρο Διεξαγωγής της Φάσης*, για παράδειγμα σχολική αίθουσα, εργαστήριο Πληροφορικής, Μουσείο Σητείας κ.λπ..
- να ορίσουμε τη *Χρονική Διάρκεια της Φάσης* σε λεπτά. Υπενθυμίζουμε ότι μέγιστος επιτρεπτός χρόνος υλοποίησης ολόκληρου του Σεναρίου είναι οι τρεις (3) διδακτικές ώρες, δηλαδή τρία σαρανταπεντάλεπτα.
- να δώσουμε μία αναλυτική *Περιγραφή της Φάσης του Σεναρίου*.
- να φορτώσουμε ένα *Φύλλο Εργασίας* υπό μορφή επεξεργάσιμου εγγράφου (.doc και .docx) ή/και υπολογιστικού φύλλου (xls και xlsx). Για να το επιτύχουμε αυτό πατάμε το κουμπί *Αναζήτηση Αρχείου* και επιλέγουμε το αρχείο μέσα από το σύστημα αρχείων του Η/Υ μας (τοπικούς δίσκους, εξωτερικούς δίσκους, CD και DVD rom κ.λπ.). Επίσης, μας δίνεται η δυνατότητα να προσθέσουμε κι άλλα φύλλα εργασίας (κουμπί *+Προσθήκη 1 ακόμη αρχείου*), καθώς και να αφαιρέσουμε (κουμπί *Αφαίρεση*) κάποιο από τα φύλλα εργασίας που έχουμε ήδη ανεβάσει (Εικόνα 29).

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: "Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών" της Πράξης: "Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης".

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων και το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

Βιβλιογραφική μελέτη

Βασικές Πληροφορίες | Εισαγωγή Διαδραστικών Εργαλείων | Επεξεργασία Διαδραστικών Εργαλείων

Τίτλος Φάσης Σεναρίου *
 Βιβλιογραφική μελέτη
 Επεξεργαστείτε τον τίτλο της φάσης του σεναρίου σας. Ο τίτλος δεν μπορεί να υπερβαίνει τους 30 χαρακτήρες.

Χώρος Διεξαγωγής της Φάσης *
 Σχολική αίθουσα
 Επεξεργαστείτε τον χώρο διεξαγωγής της φάσης.

Χρονική Διάρκεια της Φάσης (λεπτά) *
 45
 Επεξεργαστείτε την χρονική διάρκεια της φάσης.

Περιγραφή της Φάσης του Σεναρίου *

Θα παρουσιαστεί από τον καθηγητή Ιστορίας εν συντομία η ανασταφική ανακάλυψη του Κούρου του Παλαικάστρου και θα δωθούν βιβλιογραφικές πηγές στους μαθητές.
 Εν συνέχεια, οι μαθητές θα αναζητήσουν δικές τους συμπληρωματικές πηγές.

Μεταφόρτωση Φύλλων Εργασίας

Φύλλο Εργασίας 1

Αναζήτηση Αρχείου

Επιτρεπόμενοι τύποι αρχείων: doc,docx,xls,xlsx

+ Προσθήκη 1 ακόμη αρχείου

Αποθήκευση | Διαγραφή

Εικόνα 28

Μεταφόρτωση Φύλλων Εργασίας

Φύλλο Εργασίας 1

fylllo_ergasias.xlsx | Αφαίρεση

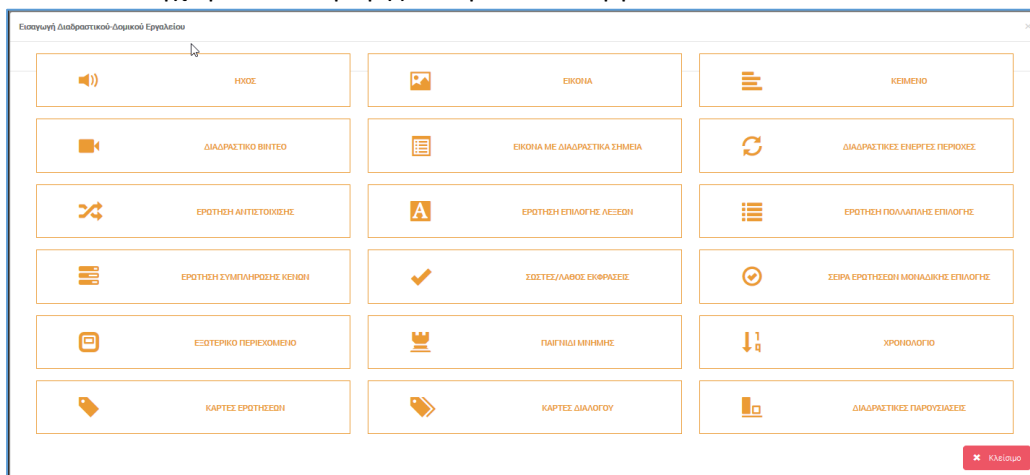
Επιτρεπόμενοι τύποι αρχείων: doc,docx,xls,xlsx

+ Προσθήκη 1 ακόμη αρχείου

Εικόνα 29

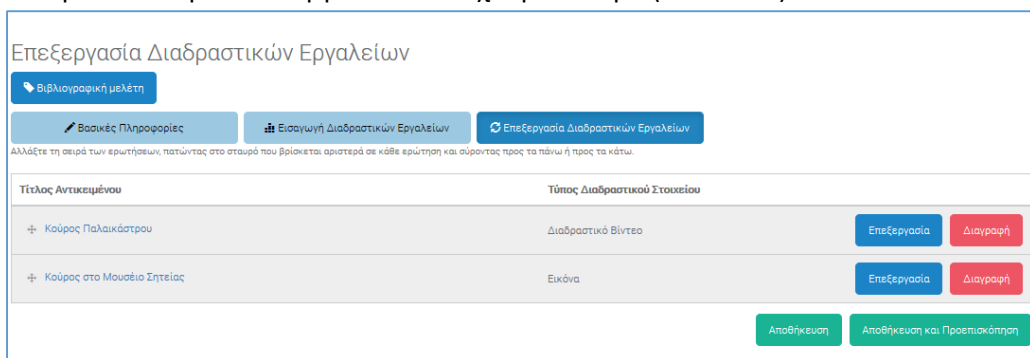
Να σημειωθεί ότι όσα πεδία σημειώνονται με κόκκινο αστερίσκο (*) είναι υποχρεωτικά και η μη συμπλήρωσή τους θα ενεργοποιήσει προειδοποιητικό μήνυμα. Για να διατηρηθούν οι αλλαγές που κάναμε στην καρτέλα *Βασικές Πληροφορίες* θα πρέπει να πατήσουμε το κουμπί *Αποθήκευση*.

2. **Εισαγωγή Διαδραστικών Εργαλείων.** Επιλέγοντας αυτήν την καρτέλα αναδύεται ένα παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία (π.χ. *Ήχος, Εικόνα, Κείμενο, Διαδραστικό Βίντεο*) τα οποία μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για τη δημιουργία του Ψηφιακού Σεναρίου μας (Εικόνα 30). Αναλυτική περιγραφή των εργαλείων αυτών δίνεται στο «Εγχειρίδιο Εισαγωγής Διαδραστικών Εργαλείων».



Εικόνα 30

3. **Επεξεργασία Διαδραστικών Εργαλείων.** Επιλέγοντας αυτήν την καρτέλα εμφανίζεται λίστα με τα Διαδραστικά Εργαλεία που έχουμε εισάγει (Εικόνα 31).



Εικόνα 31

Επιλέγοντας το κουμπί **Επεξεργασία** που βρίσκεται δίπλα σε κάθε Εργαλείο, μπορούμε να επεξεργαστούμε τα αντίστοιχα πεδία **Τίτλος**, **Διευκρίνιση** και **Σχόλιο** (Εικόνα 32).

Home » Τα σενάρια μου » Ο Κούρος του Παλαικάστρου » Επεξεργασία Διαδραστικού Εργαλείου «Κούρος Παλαικάστρου»

Τίτλος *

Κούρος του Παλαικάστρου

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Σχόλιο

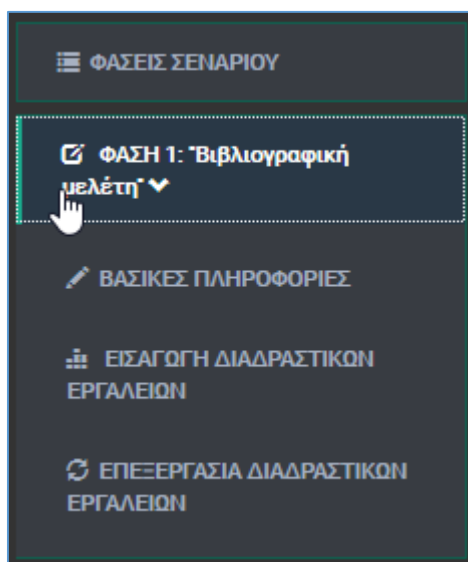
Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Αποθήκευση Διαγραφή

Εικόνα 32

Τέλος, υποστηρίζεται η Διαγραφή των Εργαλείων και η μετακίνηση τους με την τεχνική της μεταφοράς και απόθεσης (drag and drop).

Η πλοήγηση στις Φάσεις Σεναρίου και στις ρυθμίσεις αυτών, μπορεί εναλλακτικά να γίνει μέσω του πλαισίου ελέγχου στο αριστερό μέρος της οθόνης (Εικόνα 33).



Εικόνα 33

ΑΛΛΑΓΗ ΣΕΙΡΑΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΦΑΣΕΩΝ

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, μπορούμε να αλλάξουμε τη σειρά εμφάνισης των φάσεων με τον ακόλουθο τρόπο:

1. Επιλέγουμε ΦΑΣΕΙΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ (Εικόνα 9).
2. Στον πίνακα με τις έως 5 φάσεις που εμφανίζονται, αριστερά υπάρχει ένας σταυρός (σταυρόνημα) μπροστά από κάθε φάση (Εικόνα 27).
3. Επιλέγουμε τη φάση που επιθυμούμε να αλλάξουμε σειρά, κάνοντας κλικ με το ποντίκι στο αντίστοιχο σταυρόνημα, το σύρουμε πάνω ή κάτω και το αφήνουμε στη νέα επιθυμητή θέση κατάταξης στον πίνακα (τεχνική 'drag and drop'). Παρατηρούμε ότι μεταφέρεται όλη η γραμμή, η οποία 'κιτρινίζει' στη νέα της θέση.
4. Για να ολοκληρωθεί η νέα κατάταξη των φάσεων, πρέπει να πατήσουμε το κουμπί 'Αποθήκευση' (Εικόνα 27).

ΑΛΛΑΓΗ ΣΕΙΡΑΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΔΟΜΙΚΩΝ/ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, μπορούμε να αλλάξουμε τη σειρά εμφάνισης των δομικών/διαδραστικών εργαλείων με τον ακόλουθο τρόπο:

1. Επιλέγουμε μία συγκεκριμένη Φάση (Εικόνα 33).
2. Από το υπο-μενού επιλέγουμε ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ (Εικόνα 33).
3. Στον πίνακα με τα διαδραστικά στοιχεία που έχουμε αναθέσει στη συγκεκριμένη φάση, αριστερά υπάρχει ένας σταυρός (σταυρόνημα) μπροστά από κάθε διαδραστικό στοιχείο (Εικόνα 31).
4. Επιλέγουμε το στοιχείο που επιθυμούμε να αλλάξουμε σειρά, κάνοντας κλικ με το ποντίκι στο αντίστοιχο σταυρόνημα, το σύρουμε πάνω ή κάτω και το αφήνουμε στη νέα επιθυμητή θέση κατάταξης στον πίνακα (τεχνική 'drag and drop'). Παρατηρούμε ότι μεταφέρεται όλη η γραμμή, η οποία 'κιτρινίζει' στη νέα της θέση.
5. Για να ολοκληρωθεί η νέα κατάταξη των διαδραστικών στοιχείων, πρέπει να πατήσουμε το κουμπί 'Αποθήκευση' (Εικόνα 31).

2.4 ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ – ΟΡΙΣΤΙΚΗ ΥΠΟΒΟΛΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στην *Κατάσταση Σεναρίου* εμφανίζεται η κατάσταση (συμπληρωμένο ✓ ή ασυμπλήρωτο ✗) των υποχρεωτικών πεδίων του Σεναρίου (Εικόνα 34) καθώς και το ποσοστό συμπλήρωσης (π.χ. 57%).

Κατάσταση Σεναρίου

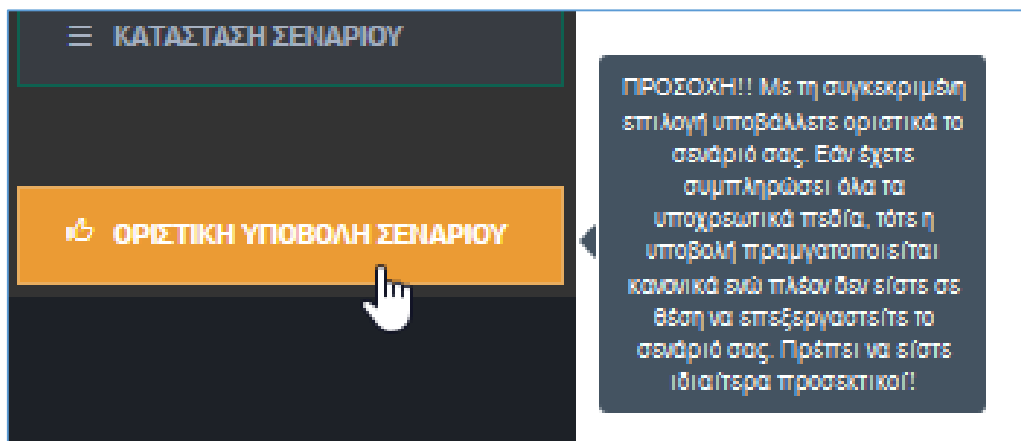
Η κατάσταση του σεναρίου σας σχετίζεται με την συμπλήρωση των πεδίων του. Στους παρακάτω πίνακες μπορείτε να δείτε ποια πεδία έχετε συμπληρώσει και ποια όχι.

57%

Υποχρεωτικά Πεδία
✓ Εκπαιδευτικό Πρόβλημα
✓ Εικόνα
✗ Γενική Περιγραφή
✓ Λέξεις κλειδιά
✓ Στοιχοθεσία Σεναρίου
✓ Φάσεις Σεναρίου
✗ Εκδότης
✗ Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί
✓ Υλικοτεχνική Υποδομή
✓ Θεματική Ταξινόμια
✗ Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας
✗ Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου
✗ Τύπος διαδραστικότητας
✗ Επίπεδο διαδραστικότητας
✗ Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα του τελικού χρήστη
✗ Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

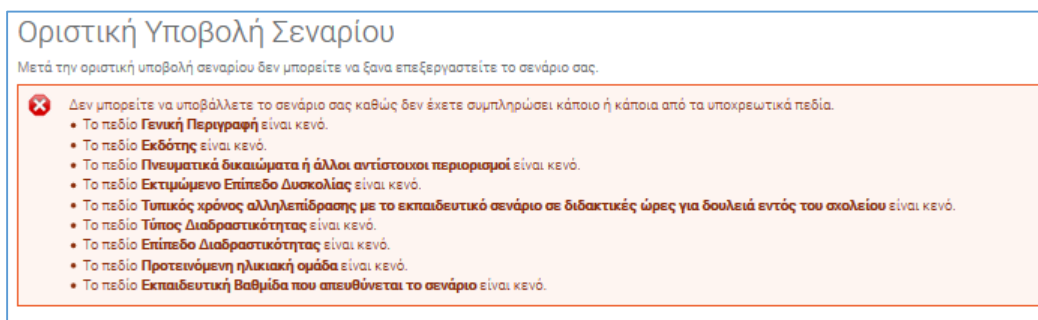
Εικόνα 34

Προϋπόθεση για την *Οριστική Υποβολή Σεναρίου* (Εικόνα 35) είναι η συμπλήρωση όλων των υποχρεωτικών πεδίων.



Εικόνα 35

Σε αντίθετη περίπτωση θα εμφανιστεί προειδοποιητικό μήνυμα (Εικόνα 36).

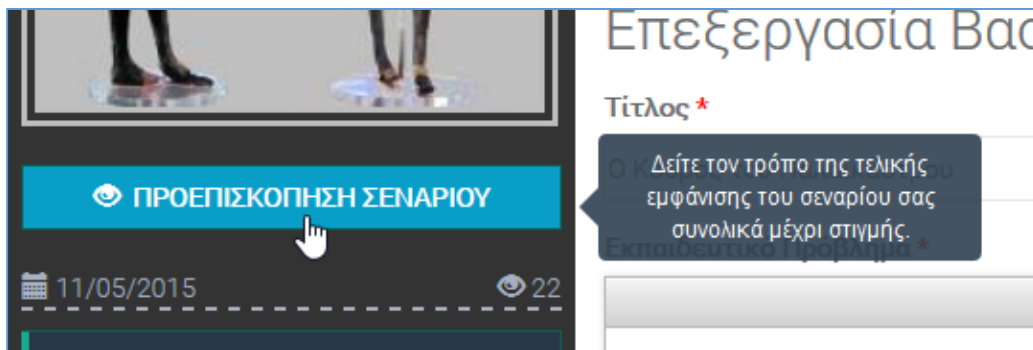


Εικόνα 36

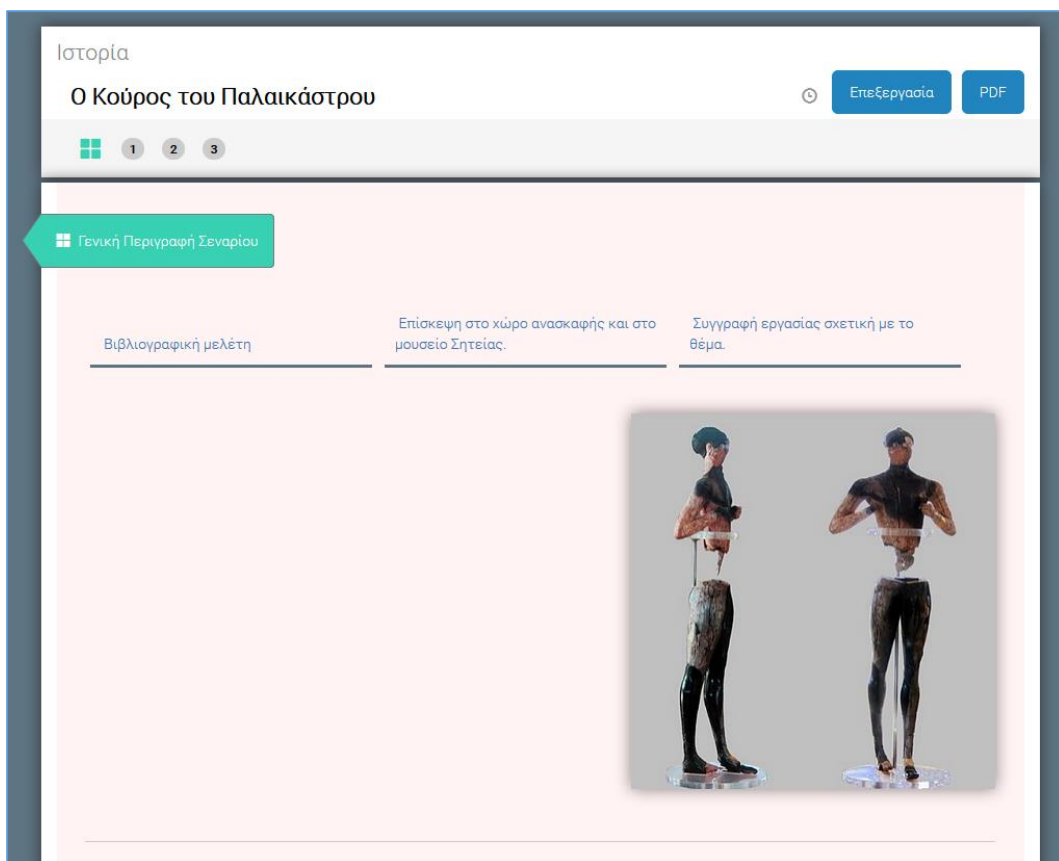
ΠΡΟΣΟΧΗ: Μετά από την επιτυχή οριστική υποβολή ενός σεναρίου, το σενάριο κλειδώνει και δεν μπορεί να δεχθεί κανενός είδους επεξεργασία.

2.5 ΠΡΟΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Ανά πάσα στιγμή μπορούμε να πατήσουμε το κουμπί *Προεπισκόπηση Σεναρίου* (Εικόνα 37) και να δούμε σύνοψη του Σεναρίου μας (Εικόνα 38, Εικόνα 39, Εικόνα 40)



Εικόνα 37



Εικόνα 38

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα:
 Να γνωρίσουν οι μαθητές του Γυμνασίου Παλαικάστρου (Επαρχία Σητείας) το σπουδαιότερο εύρημα της ανασκαφής στη μινωική πόλη του Παλαικάστρου.

■ ■ ■ ■ ■

Θεματική Ταξινόμια:
 Ιστορία > Αρχαιότητα (1100 π.Χ.- 4ος μ.Χ. α.) > Αθλητισμός

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα:

-6	6-9	9-12	12-15	15-18	18-25	25+
----	-----	------	-------	-------	-------	-----

Φάσεις Ψηφιακού Σεναρίου:

<input checked="" type="checkbox"/> Βιβλιογραφική μελέτη Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα	45 λεπτά
<input checked="" type="checkbox"/> Επίσκεψη στο χώρο ανασκαφής και στο μουσείο Σητείας. Χώρος Διεξαγωγής:	λεπτά
<input checked="" type="checkbox"/> Συγγραφή εργασίας σχετική με το θέμα. Χώρος Διεξαγωγής:	λεπτά

Εικόνα 39

Διδακτικοί Στόχοι:
 Να συλλέγουν μόνοι τους πληροφορίες σχετικές με το θέμα.
 Να περιγράφουν συνοπτικά την ιστορία του Κούρου του Παλαικάστρου.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου:
 Μινωικός πολιτισμός
 ανασκαφή
 Παλαικάστρο

Υλικοτεχνική υποδομή:
 Λεωφορείο για τη μετακίνηση των μαθητών στο μουσείο της Σητείας και το χώρο ανασκαφής Προβολικό μηχάνημα για την προβολή των εργασιών

← Απόκρυψη

Εικόνα 40

ΜΕΡΟΣ Β

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: "Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών" της Πράξης: "Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης".

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων και το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σε αυτό το μέρος αναλύεται ο τρόπος χρήσης των διαθέσιμων Διαδραστικών Εργαλείων (ΔΕ), ώστε να σχεδιάσετε/αναπτύξετε τα σενάρια σας. Για κάθε ΔΕ προσφέρεται (στο πάνω μέρος της εκάστοτε οθόνης διαχείρισης) βοήθεια για τον τρόπο χρήσης. Υπάρχουν τρία κουμπιά υπό τον τίτλο “Επιλογές Βοήθειας”, όπως φαίνονται στην ακόλουθη εικόνα.

Επιλογές Βοήθειας



- Πατώντας το πρώτο κουμπί, ανοίγει νέο παράθυρο με πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης του συγκεκριμένου ΔΕ.
- Το δεύτερο κουμπί προσφέρει τη δυνατότητα να κατέβουν (“download”) οι οδηγίες χρήσης του συγκεκριμένου ΔΕ και οι συνολικές οδηγίες της πλατφόρμας, σε διαφορετικά αρχεία τύπου “.pdf”.
- Το τρίτο κουμπί προσφέρει υπερσυνδέσμους με παραδείγματα χρήσης του συγκεκριμένου ΔΕ.

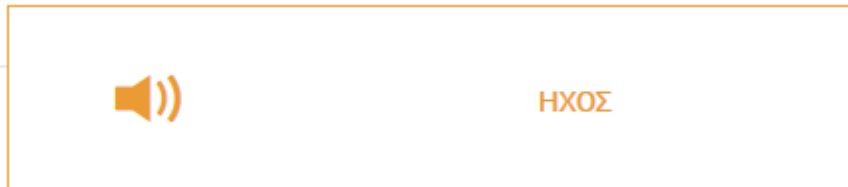
Σε ορισμένα ΔΕ (υψηλής σχετικά πολυπλοκότητας) υπάρχει κι ένα τέταρτο κουμπί, το οποίο εμπεριέχει τον τρόπο χρήσης του συγκεκριμένου ΔΕ αποτυπωμένο σε βίντεο (“screencast”).

Επιλογές Βοήθειας



1. ΗΧΟΣ

1) Για να εισάγουμε ένα αρχείο ήχου κάνουμε κλικ στο εικονίδιο του ήχου



Όπου πηγαίνουμε στις επιλογές των αρχείων ήχου:

Τίτλος*

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Αρχείο Ήχου

+

Δικαιώματα χρήσης

Μορφή αναπαραγωγής

Πλήρης

Ενεργοποίηση αυτόματης αναπαραγωγής

Όταν είναι ενεργοποιημένο η αναπαραγωγή ξεκινά αυτόματα. Διαφορετικά ο χρήστης πρέπει να πατήσει το κουμπί αναπαραγωγής.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Αποθήκευση

- Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.
- Στο πεδίο **Διευκρίνιση** εισάγουμε ένα διευκρινιστικό κείμενο.
- Με το κουμπί μας ανοίγει παράθυρο για να εισάγουμε το αρχείο μας:

Επιλέξτε αρχείο για μεταφόρτωση

ή

συμπληρώστε την θέση (URL) του αρχείου

Εισαγωγή

Ακύρωση

Από την επιλογή «Επιλέξτε αρχείο για μεταμόρφωση» εισάγουμε αρχείο που το έχουμε τοπικά στον υπολογιστή μας. Οι επιτρεπόμενοι τύποι αρχείων ήχου είναι “mp3”, “wav” ή “ogg”.

Από την επιλογή «συμπληρώστε την θέση (URL) του αρχείου» μπορούμε να εισάγουμε αρχείο ήχου από μια διεύθυνση του διαδικτύου.

- Αν το αρχείο μας έχει δικαιώματα χρήσης κάνουμε κλικ στο κουμπί «Δικαιώματα χρήσης» και μας ανοίγει το παρακάτω παράθυρο

×

Τίτλος

Δημιουργός

Χρονολογία

Πηγή

Άδεια Χρήσης

Χωρίς άδεια

Στον **Τίτλο** δίνουμε τον τίτλο του αρχείου.

Στο **Δημιουργό** τον δημιουργό του.

Στη **Χρονολογία** την χρονολογία που δημιουργήθηκε.

Στην **Πηγή** από πού το πήραμε.

Στην **Άδεια Χρήσης** μπορούμε να επιλέξουμε «Χωρίς άδεια» για αρχεία που δεν χρειάζονται άδεια, «Με άδεια/Copyright» για αρχεία που απαιτούν άδεια ή το «-».

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

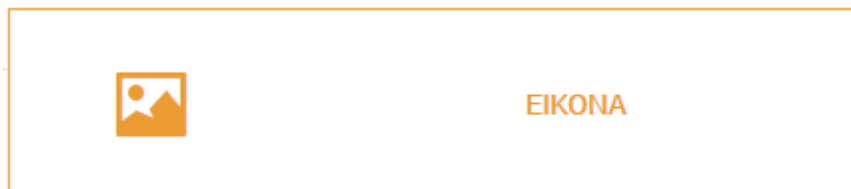
Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

Αποθήκευση

Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

2. ΕΙΚΟΝΑ

Για να εισάγουμε εικόνα κάνουμε κλικ στο εικονίδιο της εικόνας:



Όπου πηγαίνουμε στις επιλογές των αρχείων εικόνας:

Τίτλος*

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Εικόνα

Εναλλακτικό κείμενο

Εμφανίζεται όταν δεν είναι δυνατό να φορτωθεί η εικόνα.

Βοηθητικό κείμενο

Εμφανίζεται όταν ο χρήστης τοποθετεί τον δείκτη του ποντικιού πάνω από την εικόνα.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

- Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.
- Στο πεδίο **Διευκρίνιση** εισάγουμε ένα διευκρινιστικό κείμενο.
- Με το κουμπί (Προσθήκη Αρχείου) μας ανοίγει παράθυρο για να εισάγουμε το επιθυμητό αρχείο εικόνας για εισαγωγή. Οι επιτρεπόμενοι τύποι αρχείων είναι “jpg”, “png” ή “gif”.



Τίτλος

Δημιουργός

Χρονολογία

Πηγή

Άδεια Χρήσης
Χωρίς άδεια

Στον **Τίτλο** δίνουμε τον τίτλο του αρχείου.

Στο **Δημιουργό** το δημιουργό του.

Στη **Χρονολογία** τη χρονολογία που δημιουργήθηκε.

Στην **Πηγή** από πού το πήραμε.

Στην **Άδεια Χρήσης** μπορούμε να επιλέξουμε «Χωρίς άδεια» για αρχεία που δεν χρειάζονται άδεια, «Με άδεια/Copyright» για αρχεία που απαιτούν άδεια ή το «-».

- Στο πεδίο «**Εναλλακτικό κείμενο**» γράφουμε κάτι το οποίο θα εμφανιστεί όταν δεν μπορεί να φορτωθεί η εικόνα
- Στο πεδίο «**Βοηθητικό κείμενο**» γράφουμε κείμενο το οποίο εμφανίζεται όταν ο χρήστης τοποθετεί τον δείκτη του ποντικιού πάνω από την εικόνα.

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

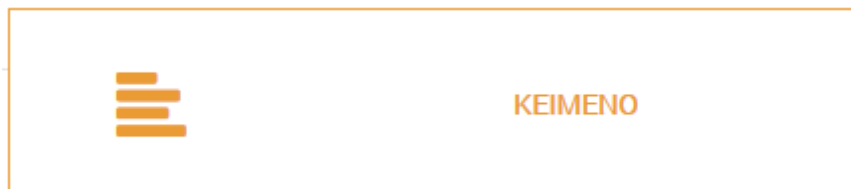
Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο



Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

3. ΚΕΙΜΕΝΟ

Για να εισάγουμε κείμενο κάνουμε κλικ στο εικονίδιο του κειμένου:



Όπου πηγαίνουμε στις επιλογές του κειμένου:

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Κείμενο που θα φαίνεται

Σημειώστε αναλυτικά το κείμενο που επιθυμείτε.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Αποθήκευση

- Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.
- Στο πεδίο **Διευκρίνιση** εισάγουμε ένα διευκρινιστικό κείμενο.
- Στο πεδίο «**Κείμενο που θα φαίνεται**» εισάγουμε το κείμενό μας

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

Αποθήκευση

Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΟΣ ΚΩΔΙΚΑ

Επιλέγοντας το διαδραστικό εργαλείο “Κείμενο” δίνεται η δυνατότητα να προσθέσουμε απόσπασμα κώδικα προγραμματισμού. Η διαδικασία έχει ως ακολούθως:

1. Επιλογή διαδραστικού εργαλείου «Κείμενο»
2. Κλικ στο πλαίσιο «Κείμενο που θα φαίνεται»

Κείμενο που θα φαίνεται

Σημειώστε αναλυτικά το κείμενο που επιθυμείτε.

3. Στη συνέχεια ανοίγει νέο παράθυρο, στο οποίο επιλέγουμε από την πάνω μπάρα



το εικονίδιο «Εισαγωγή Αποσπάσματος Κώδικα»

Κείμενο που θα φαίνεται

Σημειώστε αναλυτικά το κείμενο που επιθυμείτε.

4. Στη συνέχεια ανοίγει νέο παράθυρο με δύο επιλογές: α. Γλώσσα, β. Περιεχόμενο κώδικα.
5. Έστω ότι επιλέγουμε ως γλώσσα 'PHP'

και ως περιεχόμενο κώδικα το ακόλουθο κείμενο:

```
/* PHP */
```

```
/* This is a piece of pseudo-code to locate a specific sequence of nucleocides in a
given DNA piece of code */

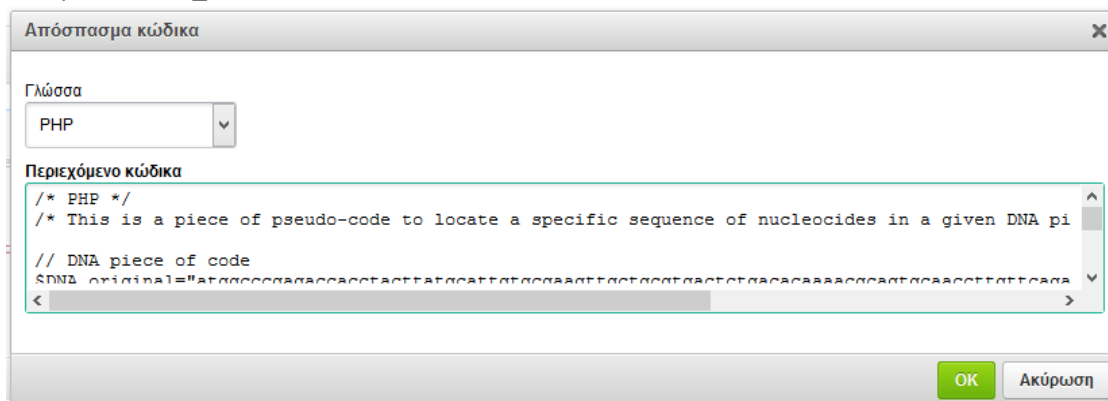
// DNA piece of code
$DNA_original="atggcccagaccacactctattatgcattgtgcgaagttgctgctgactctgacacaaaacgca
gtgcaacctgttcagaggcaggtctacgcagaccagggagtgagtgcatgcgtt";

// locator, let's call it protein!!
$protein="cag";

// return number of protein occurrences
$number=substr_count($DNA_original, $protein);

// return the index of the first occurrence of the protein
$first_occurrence=strpos($DNA_original, $protein);

// proper printing
if ($number==0) { echo "This protein does not exist in the originally selected DNA
sequence. Please try another sequence!"; }
else if ($number==1) { echo "The protein $protein appears once in place
$first_occurrence"; }
else { echo "The protein $protein appears $number times while the first occurrence
is in place $first_occurrence."; }
```



6. Επιλέγουμε το κουμπί 'OK'
7. Για να ολοκληρωθεί η αποθήκευση, φροντίζουμε ώστε όλα τα υποχρεωτικά πεδία με αστερίσκο να είναι συμπληρωμένα. Εδώ, το πεδίο "Τίτλος" πρέπει να είναι συμπληρωμένο.

Τίτλος *

Ψευδο-κώδικας εντοπισμού πρωτεΐνης

Αποθήκευση

8. Πατάμε το κουμπί 'Αποθήκευση' .
9. Οι άνω επιλογές θα αποκτήσουν την ακόλουθη μορφή κατά την προεπισκόπηση του συγκεκριμένου διαδραστικού εργαλείου:

Ψευδο-κώδικας εντοπισμού πρωτεΐνης

```

/* PHP */
/* This is a piece of pseudo-code to locate a specific sequence of nucleocides in a given DNA piece of code */

// DNA piece of code
$DNA_original="atggcccagaccacacttattgcattgtgcgaagttgctgcgtgactctgacacaaaacgcagtgcaacctgttcagagggcaggtctacgca
gaccaggagtgagtgcatgcgtt";

// locator, let's call it protein!!
$protein="cag";

// return number of protein occurrences
$number=substr_count($DNA_original, $protein);

// return the index of the first occurrence of the protein
$first_occurrence=strpos($DNA_original, $protein);

// proper printing
if ($number==0) { echo "This protein does not exist in the originally selected DNA sequence. Please try another
sequence!"; }
else if ($number==1) { echo "The protein $protein appears once in place $first_occurrence"; }
else { echo "The protein $protein appears $number times while the first occurrence is in place $first_occurren
e."; }
    
```

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΗΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΗΣ

Επιλέγοντας το διαδραστικό εργαλείο "Κείμενο" δίνεται η δυνατότητα να προσθέσουμε μαθηματική συνάρτηση με γραφική αποτύπωση. Η διαδικασία έχει ως ακολούθως:

1. Επιλογή διαδραστικού εργαλείου «Κείμενο»
2. Κλικ στο πλαίσιο «Κείμενο που θα φαίνεται»

Κείμενο που θα φαίνεται

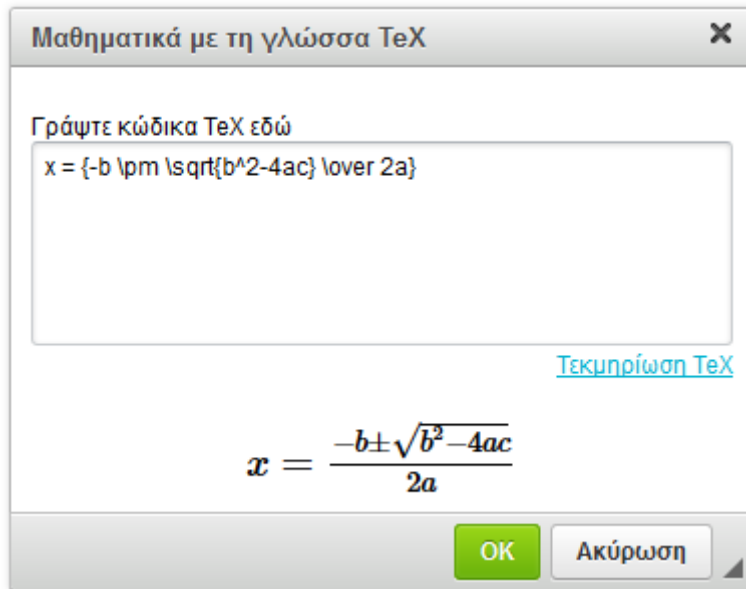
Σημειώστε αναλυτικά το κείμενο που επιθυμείτε.

3. Στη συνέχεια ανοίγει νέο παράθυρο, στο οποίο επιλέγουμε από την πάνω μπάρα το εικονίδιο «Μαθηματική Συνάρτηση»

Κείμενο που θα φαίνεται



4. Στη συνέχεια ανοίγει νέο παράθυρο όπου η μαθηματική συνάρτηση θα πρέπει να είναι συμβατή με τους κανόνες "TeX". Οι κανόνες εμφανίζονται στον ακόλουθο σύνδεσμο <https://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Mathematics>.



5. Επιλέγουμε το κουμπί 'OK'
6. Για να ολοκληρωθεί η αποθήκευση, φροντίζουμε ώστε όλα τα υποχρεωτικά πεδία με αστερίσκο να είναι συμπληρωμένα. Εδώ, το πεδίο "Τίτλος" πρέπει να είναι συμπληρωμένο.

Τίτλος *

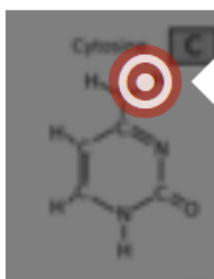
Εισαγωγή μαθηματικής Συνάρτησης



7. Πατάμε το κουμπί 'Αποθήκευση'

4. ΕΙΚΟΝΑ ΜΕ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ

Το διαδραστικό αυτό στοιχείο παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας εικόνας, στην οποία μπορούμε να ορίσουμε πλήθος επεξηγηματικών σημείων, όπου ο χρήστης – εξεταζόμενος μπορεί να δει επιπλέον πληροφορίες ανά σημείο.

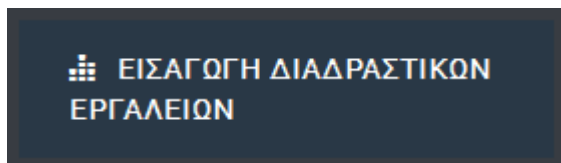


Κυτοσίνη (C)

Η κυτοσίνη είναι μία από τις πέντε αζωτούχες βάσεις που απαρτίζουν τα μόρια των νουκλεϊκών οξέων. Χημικά είναι παράγωγο της πυριμιδίνης και σχηματίζει με την άλλη πυριμιδινική βάση του DNA, τη γουανίνη, τρεις δεσμούς υδρογόνου.

Ο μοριακός της τύπος είναι $C_4H_5N_3O$ και η κατά IUPAC ονομασία της 4-αμινο-1H-πυριμιδίνη-2-ένα. Το μοριακό της βάρος είναι 111,3.

Για να δημιουργήσουμε εικόνα με διαδραστικά σημεία από το κατακόρυφο μενού αριστερά, και αφού έχει επιλεγεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου, επιλέγω:



Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «ΕΙΚΟΝΑ ΜΕ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ».



Ακολούθως, εμφανίζονται τα πεδία:

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

- Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.
- Στο πεδίο **Διευκρίνιση** εισάγουμε προαιρετικά διευκρινιστικό κείμενο.

Μεταφόρτωση Εικόνας/Φωτογραφίας

Προσθήκη Αρχείου



Δικαιώματα χρήσης

- Μπορείτε να μεταφορτώσετε μία εικόνα (πεδίο **Μεταφόρτωση Εικόνας / Φωτογραφίας**) κάνοντας κλικ στο κουμπί «Προσθήκη Αρχείου», οπότε και ανοίγει παράθυρο διαλόγου για να εισάγουμε την εικόνα μας, πάνω στην οποία θα τοποθετήσουμε στη συνέχεια το πλήθος των διαδραστικών σημείων. Οι επιτρεπόμενοι τύποι αρχείων είναι “jpg”, “png” ή “gif”.

Προσοχή: η εικόνα που επιλέγεται καταλαμβάνει το εύρος της οθόνης προεπισκόπησης κι ενδέχεται να φαίνεται κατά πολύ μεγεθυμένη. Δεν υπάρχει άμεσος τρόπος για σμίκρυνση της εικόνας. Εναλλακτικά, μπορεί κάποιος να προσθέσει με πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας λευκό περίγραμμα (π.χ λευκό κάδρο) είτε περιμετρικά της εικόνας είτε στα επιθυμητά άκρα αντιδιαμετρικά (κατά περίπτωση δεξιά κι αριστερά, ή πάνω και κάτω), να την αποθηκεύσει και να την μεταφορτώσει, αντικαθιστώντας την πρωτότυπη.

Πατώντας κλικ στα **Δικαιώματα χρήσης**, εμφανίζονται τα ακόλουθα πεδία:

Τίτλος

Δημιουργός

Χρονολογία

Πηγή

Άδεια Χρήσης



Στον **τίτλο** δίνουμε τον τίτλο του αρχείου.

Στο **δημιουργό** τον δημιουργό του.

Στη **χρονολογία** την χρονολογία που δημιουργήθηκε.

Στην **πηγή** από πού το πήραμε.

Στην **άδεια χρήσης** μπορούμε να επιλέξουμε «Χωρίς άδεια» για αρχεία που δεν χρειάζονται άδεια (εάν είμαστε σίγουροι για αυτό) ή «Με άδεια/Copyright» για αρχεία που απαιτούν άδεια. Η επιλογή «-» υποδηλώνει το κενό και δεν είναι αποδεκτή.

Για να κλείσετε τα εμφανιζόμενα πεδία των Δικαιωμάτων Χρήσης, πατήστε το κουμπί **X**.

Στο πεδίο **Χρώμα Διαδραστικού Σημείου** μπορούμε να εισάγουμε το χρώμα της αρεσκείας μας για το διαδραστικό σημείο, όπως αυτό θέλουμε να εμφανίζεται κατά την προεπισκόπηση.

Χρώμα Διαδραστικού Σημείου

000000

Το χρώμα των διαδραστικών σημείων σε δεκαεξαδικό χρωματικό κώδικα. Για παράδειγμα:

Λευκό=FFFFFF
Κόκκινο=FF0000
Κίτρινο=FFFF00
Γαλάζιο=0099FF
Μαύρο=000000

Το χρώμα του διαδραστικού σημείου πάνω στην εικόνα ορίζεται σε δεκαεξαδική μορφή. Ενδεικτικά, το λευκό χρώμα απεικονίζεται ως "FFFFFF", το μαύρο ως "000000", το κόκκινο ως "FF0000", το πράσινο ως "00FF00", το μπλε ως "0000FF", κοκ.





Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους χρωματικούς κώδικες μπορείτε να επισκεφτείτε την ακόλουθη ιστοσελίδα: <http://www.colorpicker.com/>

Για να εισάγουμε ένα διαδραστικό σημείο, επιλέγουμε «**Περιγραφή Διαδραστικού Σημείου**». Στη συνέχεια εμφανίζεται ο ακόλουθος πίνακας, οποίος έχει σειρά από πεδία τα οποία αναλύονται παρακάτω.

↓ Περιγραφή Διαδραστικού Σημείου

Τίτλος Διαδραστικού Σημείου

Κείμενο που θα φαίνεται

B I S I_x     Κανονική ▾

body p br

Σημειώστε αναλυτικά το κείμενο που επιθυμείτε.

Οριζόντια απόσταση (x)

Η οριζόντια απόσταση από την αριστερή άκρη της εικόνας σε ποσοστό (0 - 100)

Κάθετη απόσταση (y)

Η κάθετη απόσταση από το πάνω μέρος της εικόνας σε ποσοστό (0 - 100)

Προσθήκη στοιχείου: Διαδραστικό σημείο

Στον **τίτλο**, δίνουμε τον τίτλο του διαδραστικού σημείου.

Στο **κείμενο που θα φαίνεται**, το κείμενο που θέλουμε να φαίνεται όταν κάνουμε κλικ πάνω στο διαδραστικό σημείο.


Στην «**Οριζόντια απόσταση (x)**» δίνουμε την οριζόντια απόσταση από την αριστερή άκρη της εικόνας σε ποσοστό (0 - 100) [εάν π.χ θέλουμε να υποδείξουμε πως κάποιο σημείο βρίσκεται στο αριστερό μέρος της εικόνας επιλέγουμε εύρος τιμών 0 έως 35, για σημείο το οποίο θέλουμε να βρίσκεται στο κέντρο της εικόνας εύρος τιμών 36 έως 64, ενώ για σημείο το οποίο θέλουμε να βρίσκεται στο δεξιό μέρος της εικόνας επιλέγουμε εύρος τιμών 65 έως 100].

Στην «**Κάθετη απόσταση (y)**» δίνουμε την κάθετη απόσταση από το πάνω μέρος της εικόνας σε ποσοστό (0 - 100) [εάν π.χ θέλουμε να υποδείξουμε πως κάποιο σημείο βρίσκεται στο πάνω μέρος της εικόνας επιλέγουμε εύρος τιμών 0 έως 35, για σημείο το οποίο θέλουμε να

βρίσκεται στο μέσο της εικόνας εύρος τιμών 36 έως 64, ενώ για σημείο το οποίο θέλουμε να βρίσκεται στο κάτω μέρος της εικόνας επιλέγουμε εύρος τιμών 65 έως 100].

Για να επιτύχετε το ακριβές επιθυμητό σημείο, προτείνεται η επανειλημμένη αλλαγή των παραμέτρων “x” και “y” κατά βούληση.

Με κλικ στο κουμπί «Προσθήκη στοιχείου: Διαδραστικό σημείο» μπορούμε να προσθέσουμε και άλλα διαδραστικά σημεία στην εικόνα μας. Έχετε τη δυνατότητα να προσθέσετε όσα διαδραστικά σημεία επιθυμείτε, επαναλαμβάνοντας την προηγούμενη διαδικασία.

Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο  μπορούμε να αφαιρέσουμε το διαδραστικό σημείο.

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια. Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

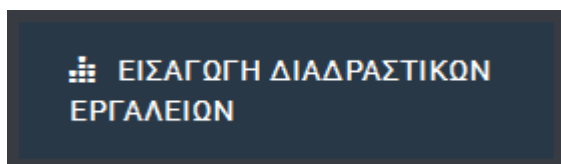


Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

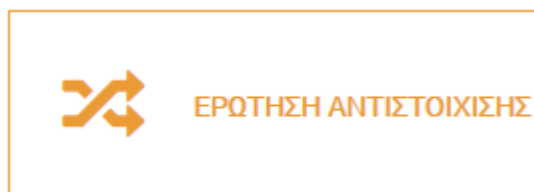
5. ΕΡΩΤΗΣΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ

Το διαδραστικό αυτό στοιχείο παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας ερωτήσεων αντιστοίχισης. Μπορούμε να ορίσουμε πλήθος ερωτήσεων στις οποίες η σωστή απάντηση απουσιάζει στο σημείο που επιθυμούμε και βρίσκονται αριστερά, ενώ το πλήθος των ορθών απαντήσεων βρίσκονται προς τα δεξιά με τυχαία σειρά. Ο χρήστης – εξεταζόμενος καλείται να διασυνδέσει τις προσφερόμενες ορθές απαντήσεις του δεξιού μέρους στις ερωτήσεις που βρίσκονται αριστερά, σύροντας με το ποντίκι την ορθή απάντηση και αφήνοντας στην ερώτηση (τεχνική drag-and-drop).

Για να δημιουργήσουμε εικόνα με ερωτήσεις αντιστοίχισης από το κατακόρυφο μενού αριστερά, και αφού έχει επιλεγεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου, επιλέγω:



Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «ΕΡΩΤΗΣΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ».



Ακολούθως, εμφανίζονται τα πεδία:

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

- Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.
- Στο πεδίο **Διευκρίνιση** εισάγουμε προαιρετικά διευκρινιστικό κείμενο.

Στη συνέχεια στο πεδίο “**Τίτλος για τις Ερωτήσεις Αντιστοίχισης**” δίνουμε την επιθυμητή περιγραφή του διαδραστικού στοιχείου.

Τίτλος για τις Ερωτήσεις Αντιστοίχισης

B I I_x Κανονική ▾

|

body p

Συνοπτική περιγραφή της εργασίας αντιστοιχίσεων. Για παράδειγμα: *Πραγματοποιήστε τις ακόλουθες αντιστοιχίσεις.*

Στο πεδίο “**Πεδία Αντιστοίχισης**” μπορούμε να εισάγουμε πλήθος εκφράσεων για τις οποίες επιθυμούμε να γίνεται αντιστοίχιση. Κάθε έκφραση/παράγραφος δύναται να χωρίζεται με ‘enter’ από την επόμενη. Για να ορίσουμε την πιθανή επιλογή αντιστοίχισης, τη χωρίζουμε με αστερίσκους (*), έναν στην αρχή της κι έναν στο τέλος της. **ΠΡΟΣΟΧΗ:** Στο κείμενο της πιθανής ορθής αντιστοίχισης δεν επιτρέπονται οι χαρακτήρες : (άνω-και-κάτω τελεία) και ο αστερίσκος (*). Ειδικότερα ο αστερίσκος αποτελεί διαχωριστικό σύμβολο και θα πρέπει να είστε προσεκτικοί, διότι εάν κατά λάθος τοποθετήσετε περιττό αριθμό αστερίσκων στο **Πεδίο Αντιστοίχισης**, ενδέχεται το αποτέλεσμα να οδηγήσει σε εσφαλμένη συμπεριφορά της Πλατφόρμας.

Αξίζει να σημειωθεί πως σε μια έκφραση/ερώτηση έχετε τη δυνατότητα να προσφέρετε πάνω από μία επιλογές αντιστοίχισης, με την προϋπόθεση ότι συμπληρώνετε άρτιο αριθμό αστερίσκων (*) κατά βούληση.

Πεδία Αντιστοίχισης

π.χ. Η Αθήνα είναι πρωτεύουσα της *Ελλάδας*

Η σωστή απάντηση τοποθετείται μέσα σε αστερίσκους. Για παράδειγμα: *Το Πεκίνο είναι πρωτεύουσα της *Κίνας*.*

Κατά την προεπισκόπηση του διαδραστικού στοιχείου, ενδέχεται να προκύψει η ακόλουθη ερώτηση αντιστοίχισης, κατά την οποία πρέπει να σύρουμε το πλαίσιο της αντιστοίχισης στο δεξιό μέρος στην κατάλληλη θέση στις εκφράσεις στο αριστερό μέρος (τεχνική ‘*drag-and-*

drop'). Υπόψη ότι κατά την προεπισκόπηση οι επιλογές αντιστοίχισης εμφανίζονται με τυχαία σειρά.

Αντιστοιχίστε τις φράσεις με το σωστό τρόπο

Επιλέξτε τις ορθές βάσεις

Η συντομογραφία της Αδενίνης είναι

Η συντομογραφία της Κυτοσίνης είναι

Η συντομογραφία της Θυμίνης είναι

Η συντομογραφία της Γουανίνης είναι

Το συγκεκριμένο εργαλείο παρέχει μια σειρά από επιπλέον επιλογές.

Οι “**Ρυθμίσεις Παραμέτρων**” παρέχουν τρεις επιλογές:

▼ **Ρυθμίσεις Παραμέτρων**

Ενεργοποίηση επιλογής επανάληψης προσπάθειας (κουμπί)

Ενεργοποίηση επιλογής προβολής σωστών απαντήσεων (κουμπί)

Άμεση προβολή σωστού/λάθους αποτελέσματος

- Ενεργοποίηση επιλογής επανάληψης προσπάθειας (κουμπί)

Εάν επιλέξουμε τη συγκεκριμένη επιλογή, τότε παρέχουμε τη δυνατότητα στο χρήστη/μαθητή να επαναλάβει την προσπάθειά του για αντιστοίχιση, στην περίπτωση που έχει κάνει κάποιο λάθος κατά την αντιστοίχιση. Πρώτα ο μαθητής πρέπει να πατήσει το κουμπί (Έλεγχος Απαντήσεων), και στη συνέχεια το κουμπί

(Επανάληψη Προσπάθειας), οπότε και του παρέχεται μια δεύτερη ευκαιρία να ξαναδοκιμάσει, μόνο σε περίπτωση που έχει κάνει κάποιο λάθος. Αντίθετα, εάν έχει κάνει όλες τις αντιστοιχίσεις με το σωστό τρόπο, τότε δεν προσφέρεται η δυνατότητα για επανάληψη.

- Ενεργοποίηση επιλογής προβολής σωστών απαντήσεων (κουμπί)

Εάν επιλέξουμε τη συγκεκριμένη επιλογή, τότε παρέχουμε τη δυνατότητα στο χρήστη/μαθητή να προβάλει τις ορθές απαντήσεις κατά την προεπισκόπηση του στοιχείου.

Πρώτα ο μαθητής πρέπει να πατήσει το κουμπί (Έλεγχος Απαντήσεων). Στη συνέχεια, πατώντας το κουμπί (Προβολή Απαντήσεων) μπορεί να δει τις ορθές αντιστοιχίσεις, όπως φαίνεται στην ακόλουθη εικόνα,

μόνο σε περίπτωση που έχει κάνει κάποιο λάθος. Αντίθετα, εάν έχει κάνει όλες τις αντιστοιχίσεις με το σωστό τρόπο, τότε δεν υφίσταται ανάγκη για προβολή των ορθών απαντήσεων.

Αντιστοιχίστε τις φράσεις με το σωστό τρόπο

Επιλέξτε τις ορθές βάσεις

Η συντομογραφία της Αδενίνης είναι A .
 Η συντομογραφία της Κυτοσίνης είναι T C.
 Η συντομογραφία της Θυμίνης είναι T .
 Η συντομογραφία της Γουανίνης είναι C G

G



Είχες 1 από 4 σωστά

- Άμεση προβολή σωστού/λάθος αποτελέσματος

Εάν επιλέξουμε τη συγκεκριμένη επιλογή, τότε παρέχουμε τη δυνατότητα στο χρήστη/μαθητή να προβάλει άμεσα την ορθότητα ή μη της κάθε αντιστοίχισης κατά την προεπισκόπηση του στοιχείου, χωρίς να πατήσει κάποιο κουμπί. Χαρακτηριστική είναι η ακόλουθη εικόνα.

Αντιστοιχίστε τις φράσεις με το σωστό τρόπο

Επιλέξτε τις ορθές βάσεις

Η συντομογραφία της Αδενίνης είναι A .
 Η συντομογραφία της Κυτοσίνης είναι G .
 Η συντομογραφία της Θυμίνης είναι .
 Η συντομογραφία της Γουανίνης είναι C

T

Οι άνω τρεις επιλογές μπορούν να χρησιμοποιηθούν συνδυαστικά.

Οι "Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα" παρέχουν τέσσερις επιλογές:

▼ Ιδιαιτερές Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα

Κείμενο για το κουμπί ελέγχου απαντήσεων

Έλεγχος Απαντήσεων

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί ελέγχου απαντήσεων. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Έλεγχος Απαντήσεων" με κείμενο της αρεσκείας σας.

Κείμενο για το κουμπί επανάληψης προσπάθειας

Επανάληψη Προσπάθειας

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί επανάληψης προσπάθειας. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Επανάληψη Προσπάθειας" με κείμενο της αρεσκείας σας.

Κείμενο για το κουμπί προβολής σωστών απαντήσεων

Προβολή Απαντήσεων

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί προβολής σωστών απαντήσεων. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Προβολή Απαντήσεων" με κείμενο της αρεσκείας σας.

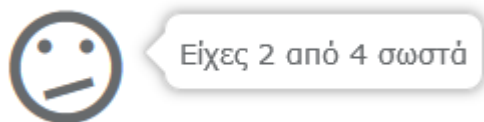
Μήνυμα για τα αποτελέσματα

Είχες @score από @total σωστά

Το κείμενο που θα εμφανίζει τα τελικά αποτελέσματα. Οι μεταβλητές @score και @total αντικαθίστανται αυτόματα. Για παράδειγμα: Είχες @score από @total σωστά

- Οι πρώτες τρεις δίνουν τη δυνατότητα να επεξεργαστούμε το κείμενο των τριών προαναφερόμενων κουμπιών (Έλεγχος Απαντήσεων, Επανάληψη Προσπάθειας, Προβολή Απαντήσεων) κατά βούληση, όπως θέλουμε να εμφανίζεται κατά την προεπισκόπηση. Οι παραπάνω ονομασίες είναι προκαθορισμένες και θα παραμείνουν ως έχουν, εάν δεν τις επεξεργαστείτε προαιρετικά.
- Η τέταρτη επιλογή δίνει τη δυνατότητα να επεξεργαστούμε το κείμενο του μηνύματος των αποτελεσμάτων. Το προκαθορισμένο κείμενο, το οποίο μπορείτε να επεξεργαστείτε προαιρετικά, είναι: «Είχες @score από @total σωστά». Η μεταβλητή "@score" αφορά στο σύνολο των ορθών αντιστοιχίσεων, ενώ η μεταβλητή "@total" στο σύνολο των αντιστοιχίσεων. Υπόψη ότι τα αποτελέσματα δεν αποθηκεύονται στη βάση.

Σε περίπτωση ύπαρξης τουλάχιστον μιας λανθασμένης αντιστοιχίσης κατά τη χρήση του διαδραστικού στοιχείου στην προεπισκόπηση, εμφανίζεται το ακόλουθο γράφημα:



Αντίθετα, σε περίπτωση εντοπισμού των ορθών αντιστοιχίσεων συνολικά, το γράφημα εμφανίζεται με την ακόλουθη μορφή:



Είχες 4 από 4 σωστά

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Τέλος για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

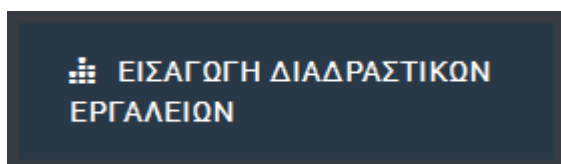
Αποθήκευση

Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

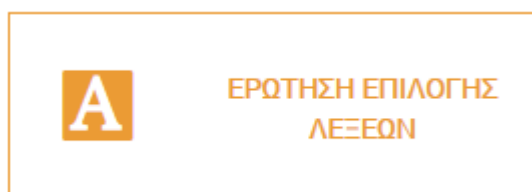
6. ΕΡΩΤΗΣΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΛΕΞΕΩΝ

Το διαδραστικό αυτό στοιχείο παρέχει τη δυνατότητα να επιλέξουμε πλήθος συγκεκριμένων λέξεων μέσα σε εκφράσεις, τις οποίες δημιουργούμε κατά βούληση. Ο χρήστης – εξεταζόμενος καλείται να επιλέξει τις ορθές λέξεις κάνοντας κλικ με το ποντίκι του (μαρκάροντας), πάνω στις εκφράσεις που έχουμε προηγουμένως ορίσει.

Για να δημιουργήσουμε ερώτηση επιλογής λέξεων από το κατακόρυφο μενού αριστερά, και αφού έχει επιλεγεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου, επιλέγω:



Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «ΕΡΩΤΗΣΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΛΕΞΕΩΝ».



Ακολουθώς, εμφανίζονται τα πεδία:

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

- Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.
- Στο πεδίο **Διευκρίνιση** εισάγουμε προαιρετικά διευκρινιστικό κείμενο.

Στη συνέχεια στο πεδίο “**Περιγραφή εργασίας**” δίνουμε την επιθυμητή περιγραφή του διαδραστικού στοιχείου.

Περιγραφή εργασίας

B I I_x Κανονική ▾

|

body p

Περιγράψτε τι πρέπει να κάνει ο χρήστης . Για παράδειγμα: Επιλέξτε τα ρήματα στις παρακάτω προτάσεις.

Στο πεδίο “**Πεδίο κειμένου**” μπορούμε να εισάγουμε πλήθος εκφράσεων από τις οποίες επιθυμούμε να επιλέγουμε συγκεκριμένες λέξεις. Για να ορίσουμε την ορθά επιλεγμένη λέξη, τη χωρίζουμε με αστερίσκους (*), έναν στην αρχή της κι έναν στο τέλος της. ΠΡΟΣΟΧΗ: Η επιλογή ισχύει μόνο για μια λέξη και όχι για φράση, ενώ στο κείμενο της πιθανής επιλογής δεν επιτρέπονται οι χαρακτήρες κενό (“*space*”) και ο αστερίσκος (*). Ειδικότερα, το κενό δεν μπορεί να αποτελεί επιλογή καθόσον εκ των πραγμάτων είναι διαχωριστικό λέξεων (οπότε αποκλείονται οι εκφράσεις ως δυνατότητα επιλογής), ενώ ο αστερίσκος αποτελεί διαχωριστικό σύμβολο και θα πρέπει να είστε προσεκτικοί, διότι εάν κατά λάθος τοποθετήσετε περιττό αριθμό αστερίσκων στο **Πεδίο κειμένου**, ενδέχεται το αποτέλεσμα να οδηγήσει σε εσφαλμένη συμπεριφορά της Πλατφόρμας.

Επίσης, πρέπει να δώσετε προσοχή σε ορισμένους **ειδικούς χαρακτήρες**, οι οποίοι ενώ μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην αρχή ή στο μέσο μιας ορθής επιλεγμένης λέξης (χωρίς κανένα ενδιάμεσο κενό), παρουσιάζουν απρόβλεπτη συμπεριφορά όταν βρίσκονται στο τέλος της λέξης που επιθυμούμε να επιλέξουμε ή αποτελούν αποκλειστικά μόνι τους μέρος της λύσης. Οι χαρακτήρες αυτοί είναι ερωτηματικό (;), άνω-κάτω-τελεία (:), μεγαλύτερο (>), μικρότερο (<), “ampersand” (&), δίεση (#). Ενδεχόμενη χρήση των παραπάνω ειδικών χαρακτήρων πρέπει να αποφεύγεται, ή τουλάχιστον να γίνεται με ιδιαίτερη προσοχή.

Πεδίο κειμένου

Οι επιλεγμένες λέξεις εσωκλείονται ανάμεσα σε αστερίσκους * . Για παράδειγμα: Η Άννα *πάει* σχολείο.

Κατά την προεπισκόπηση του διαδραστικού στοιχείου, ενδέχεται να προκύψει η ακόλουθη ερώτηση επιλογής λέξεων, κατά την οποία πρέπει να επιλέξουμε με κλικ του ποντικιού τη σωστή απάντηση.

Ερώτηση Επιλογής Λέξεων

Επιλέξτε το σωστό τύπο κινητικής ενέργειας

Ενέργεια = $w \cdot h$

Ενέργεια = $F \cdot \Delta x$

Σε μια έκφραση μπορεί να υπάρχει πλήθος ορθών επιλογών λέξεων, αρκεί αυτές να χωρίζονται με σωστό τρόπο, όπως ακριβώς περιγράφηκε προηγουμένως.

Το συγκεκριμένο εργαλείο παρέχει μια σειρά από επιπλέον επιλογές.

Οι “**Ρυθμίσεις**” παρέχουν δύο επιλογές:

▼ **Ρυθμίσεις**

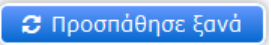
Ενεργοποίηση “Προσπάθησε ξανά”

Ενεργοποίηση “Προβολή λύσεων”

- Ενεργοποίηση “Προσπάθησε ξανά”

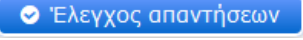
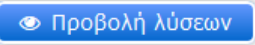
Εάν επιλέξουμε τη συγκεκριμένη επιλογή, τότε παρέχουμε τη δυνατότητα στο χρήστη/μαθητή να επαναλάβει την προσπάθειά του για επιλογή λέξεων, στην περίπτωση που έχει κάνει κάποιο λάθος κατά την αρχική επιλογή. Πρώτα ο μαθητής πρέπει να πατήσει

το κουμπί  (Έλεγχος απαντήσεων), και στη συνέχεια το κουμπί

 (Προσπάθησε ξανά), οπότε και του παρέχεται μια δεύτερη ευκαιρία να ξαναδοκιμάσει, μόνο σε περίπτωση που έχει κάνει κάποιο λάθος. Αντίθετα, εάν έχει κάνει όλες τις επιλογές λέξεων με το σωστό τρόπο, τότε δεν προσφέρεται η δυνατότητα για επανάληψη.

- Ενεργοποίηση “Προβολή λύσεων”

Εάν επιλέξουμε τη συγκεκριμένη επιλογή, τότε παρέχουμε τη δυνατότητα στο χρήστη/μαθητή να προβάλει τις ορθές απαντήσεις κατά την προεπισκόπηση του στοιχείου.

Πρώτα ο μαθητής πρέπει να πατήσει το κουμπί  (Έλεγχος απαντήσεων). Στη συνέχεια, πατώντας το κουμπί  (Προβολή λύσεων) μπορεί να δει τις ορθές επιλογές, μόνο σε περίπτωση που έχει κάνει κάποιο λάθος. Αντίθετα, εάν έχει κάνει όλες τις επιλογές λέξεων με το σωστό τρόπο, τότε δεν υφίσταται ανάγκη για προβολή των ορθών απαντήσεων.

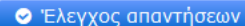
Σχηματικά, το συγκεκριμένο διαδραστικό στοιχείο λειτουργεί ως ακολούθως κατά την προεπισκόπηση:

Κατηγορίες βάσεων

Σε κάθε φράση κάνετε 'κλικ' στη συντομογραφία της βάσης η οποία θεωρείτε ότι είναι σωστή.

Επιλέξτε με κλικ τις Πουρίνες: A, T, U, G, C.

Επιλέξτε με κλικ τις Πυριμιδίνες: A, T, U, G, C.



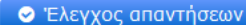
1. Επιλογή των λέξεων που επιθυμούμε με κλικ του ποντικιού.

Κατηγορίες βάσεων

Σε κάθε φράση κάνετε 'κλικ' στη συντομογραφία της βάσης η οποία θεωρείτε ότι είναι σωστή.

Επιλέξτε με κλικ τις Πουρίνες: **A**, T, U, G, **C**.

Επιλέξτε με κλικ τις Πυριμιδίνες: **A**, T, U, **G**, **C**.



2. Έλεγχος των απαντήσεων (κλικ), όπου με πράσινο χρώμα εμφανίζονται οι ορθές επιλογές και με κόκκινο οι λανθασμένες.

Κατηγορίες βάσεων

Σε κάθε φράση κάνετε 'κλικ' στη συντομογραφία της βάσης η οποία θεωρείτε ότι είναι σωστή.

Επιλέξτε με κλικ τις Πουρίνες: A ✓, T, U, G ✓, E ✗.

Επιλέξτε με κλικ τις Πυριμιδίνες: A ✗, T, U, E ✗, C ✓.

3. Προβολή των λύσεων (κλικ), η οποία οριοθετείται από ένα διακεκομμένο πλαίσιο γύρω από κάθε ορθή επιλογή, η οποία δεν επιλέχτηκε αρχικά.

Κατηγορίες βάσεων

Σε κάθε φράση κάνετε 'κλικ' στη συντομογραφία της βάσης η οποία θεωρείτε ότι είναι σωστή.

Επιλέξτε με κλικ τις Πουρίνες: A ✓, T, U, G ✓, E ✗.

Επιλέξτε με κλικ τις Πυριμιδίνες: A ✗, T, U, E ✗, C ✓.

Οι άνω δύο επιλογές μπορούν να χρησιμοποιηθούν συνδυαστικά.

Οι "Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα" παρέχουν τέσσερις επιλογές:

▼ Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα

Κείμενο για κουμπί ελέγχου απαντήσεων
Έλεγχος απαντήσεων

Κείμενο για κουμπί επαναπροσπάθειας
Προσπάθησε ξανά

Κείμενο για κουμπί προβολής λύσεων
Προβολή λύσεων

Κείμενο αποτελεσμάτων
Είχες @score από σύνολο @total πόντων.

Διαθέσιμες μεταβλητές: @score @total @correct @wrong @missed... Παράδειγμα: 'Αποτέλεσμα : @score από @total, σωστά: @correct, λάθος: @wrong, αναπάντητα: @missed.'

- Οι πρώτες τρεις δίνουν τη δυνατότητα να επεξεργαστούμε το κείμενο των τριών προαναφερόμενων κουμπιών (Έλεγχος απαντήσεων, Προσπάθησε ξανά, Προβολή λύσεων) κατά βούληση, όπως θέλουμε να εμφανίζεται κατά την προεπισκόπηση. Οι παραπάνω ονομασίες είναι προκαθορισμένες και θα παραμείνουν ως έχουν, εάν δεν τις επεξεργαστείτε προαιρετικά.
- Η τέταρτη επιλογή δίνει τη δυνατότητα να επεξεργαστούμε το κείμενο του μηνύματος των αποτελεσμάτων. Το προκαθορισμένο κείμενο, το οποίο μπορείτε να επεξεργαστείτε προαιρετικά, είναι: «*Είχες @score από σύνολο @total πόντων*». Η μεταβλητή “@score” αφορά στο σύνολο των ορθών αντιστοιχίσεων συνδυαστικά, ενώ η μεταβλητή “@total” στο σύνολο των αντιστοιχίσεων. Υπόψη ότι τα αποτελέσματα δεν αποθηκεύονται στη βάση. Το σύνολο των διαθέσιμων μεταβλητών είναι @score (συσχετιστικό σύνολο πόντων ανάλογα με τις επιλογές), @total (μέγιστο σύνολο πόντων), @correct (σύνολο ορθών επιλογών λέξεων), @wrong (σύνολο λανθασμένων επιλογών λέξεων), @missed (σύνολο μη-επιλεγμένων λέξεων που αποτελούν ορθή επιλογή).

Σε περίπτωση ύπαρξης τουλάχιστον μιας λανθασμένης επιλογής λέξεων κατά τη χρήση του διαδραστικού στοιχείου στην προεπισκόπηση, εμφανίζεται το ακόλουθο γράφημα:



Είχες 4 από σύνολο 5 πόντων.

Αντίθετα, σε περίπτωση εντοπισμού των ορθών επιλογών λέξεων συνολικά, το γράφημα εμφανίζεται με την ακόλουθη μορφή:



Είχες 5 από σύνολο 5 πόντων.

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Τέλος για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

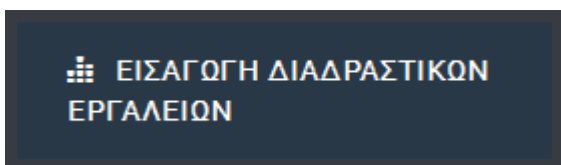
Αποθήκευση

Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

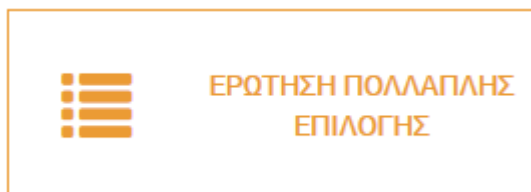
7. ΕΡΩΤΗΣΗ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

Το διαδραστικό αυτό στοιχείο παρέχει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε μια ερώτηση πολλαπλής επιλογής, η οποία ενδεχομένως να έχει μία ή περισσότερες ορθές απαντήσεις. Ο χρήστης – εξεταζόμενος καλείται να επιλέξει την απάντηση που θεωρεί ορθή, και ανάλογα προκύπτει το αποτέλεσμα της επιλογής.

Για να δημιουργήσουμε ερώτηση πολλαπλής επιλογής από το κατακόρυφο μενού αριστερά, και αφού έχει επιλεγεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου, επιλέγω:



Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «ΕΡΩΤΗΣΗ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ».



Ακολούθως, εμφανίζονται τα πεδία:

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

- Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.
- Στο πεδίο **Διευκρίνιση** εισάγουμε προαιρετικά διευκρινιστικό κείμενο.

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε εικόνα πάνω από τις ερωτήσεις σας (πεδίο **Εικόνα Ερώτησης**) κάνοντας κλικ στο κουμπί «Προσθήκη Αρχείου», οπότε και ανοίγει παράθυρο διαλόγου για να εισαχθεί η επιθυμητή εικόνα. Οι υποστηριζόμενοι τύποι αρχείων είναι “jpg”, “png” ή “gif”.

Εικόνα Ερώτησης



Προαιρετικά μπορείτε να τοποθετήσετε μια εικόνα πάνω από την ερώτηση.

Πατώντας κλικ στα **Δικαιώματα χρήσης**, εμφανίζονται τα ακόλουθα πεδία, τα οποία αφορούν στα δικαιώματα χρήσης της εικόνας (εάν υπάρχουν):

✘

Τίτλος

Δημιουργός

Χρονολογία

Πηγή

Άδεια Χρήσης
Χωρίς άδεια

Στον **Τίτλο** δίνουμε τον τίτλο του αρχείου.

Στο **Δημιουργό** το δημιουργό του.

Στη **Χρονολογία** τη χρονολογία που δημιουργήθηκε.

Στην **Πηγή** από που το πήραμε.

Στην **Άδεια Χρήσης** μπορούμε να επιλέξουμε «Χωρίς άδεια» για αρχεία που δεν χρειάζονται άδεια (εάν είμαστε σίγουροι για αυτό) ή «Με άδεια/Copyright» για αρχεία που απαιτούν άδεια. Η επιλογή «-» υποδηλώνει το κενό και δεν είναι αποδεκτή.

Για να κλείσετε τα εμφανιζόμενα πεδία των **Δικαιωμάτων Χρήσης**, πατήστε το κουμπί ✘.

Ερώτηση Πολλαπλής Επιλογής

Για παράδειγμα: Που γεννήθηκε ο Αριστοτέλης;

Για να εισάγουμε μία ερώτηση πολλαπλής επιλογής, επιλέγουμε το πεδίο «**Ερώτηση Πολλαπλής Επιλογής**» και γράφουμε την επιθυμητή ερώτηση. Στη συνέχεια, έχουμε τη δυνατότητα να προσθέσουμε πλήθος απαντήσεων, επιλέγοντας κατά βούληση ποιες και πόσες θα είναι ορθές.

Συγκεκριμένα, επιλέγοντας το πεδίο **Απάντηση**, εμφανίζεται ο ακόλουθος πίνακας.

Διαθέσιμες απαντήσεις

↑ ▼ Απάντηση ✖

Κείμενο Απάντησης

Σωστή Απάντηση

Σχόλιο αν ο χρήστης διαλέξει αυτή την απάντηση

Θα εμφανιστεί όταν ο χρήστης ελέγξει την απάντησή του.

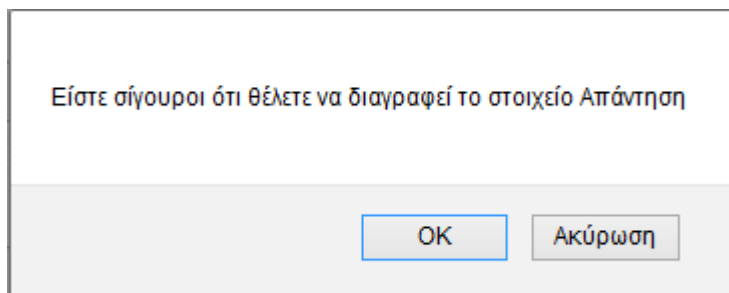
Σχόλιο αν ο χρήστης δεν διαλέξει αυτή την απάντηση

Θα εμφανιστεί όταν γίνει προβολή όλων των σωστών απαντήσεων.

- Στο πεδίο **Κείμενο Απάντησης** ορίζουμε το κείμενο που θα αποτελεί πιθανή επιλογή ως απάντηση κατά την προεπισκόπηση.
- Εάν επιλέξουμε το πεδίο **Σωστή Απάντηση**, τότε η συγκεκριμένη απάντηση θα είναι ορθή. Έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε πάνω από μία ορθές απαντήσεις (ακόμα και όλες οι απαντήσεις δυνητικά μπορεί να είναι ορθές για μια ερώτηση).
- Το **Σχόλιο αν ο χρήστης διαλέξει αυτή την απάντηση** θα εμφανίζει επιθυμητό κείμενο στο χρήστη κατά την προεπισκόπηση.
- Το **Σχόλιο αν ο χρήστης δεν διαλέξει αυτή την απάντηση** θα εμφανίζει αντίστοιχα το επιθυμητό κείμενο στο χρήστη κατά την προεπισκόπηση.

Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να προσθέσει όσες πιθανές απαντήσεις επιθυμεί για μία ερώτηση. Ο προκαθορισμένος αριθμός απαντήσεων όταν δημιουργείται το συγκεκριμένο διαδραστικό εργαλείο, είναι δύο. Βέβαια, ο χρήστης μπορεί να προσθέσει κι άλλες, αφού

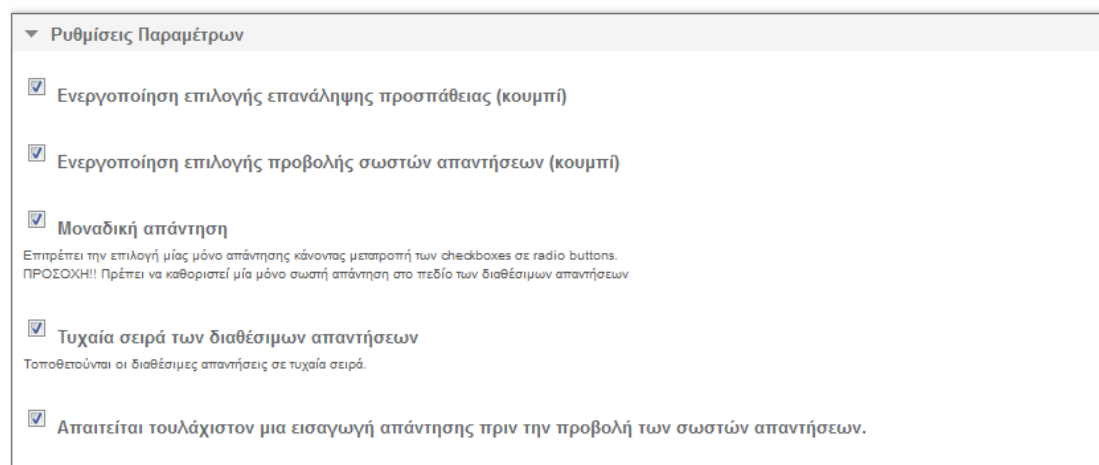
πατήσει προηγουμένως το κουμπί **Προσθήκη στοιχείου: Απάντηση** (Προσθήκη στοιχείου: Απάντηση). Μετά τη δημιουργία μιας πιθανής απάντησης, ο χρήστης δύναται να τη διαγράψει πατώντας το κουμπί **✖**. Σε αυτήν την περίπτωση, εμφανίζεται το ακόλουθο μήνυμα επιβεβαίωσης.



Πατώντας “OK”, η απάντηση διαγράφεται, ενώ πατώντας “Ακύρωση”, η απάντηση παραμένει.

Το συγκεκριμένο εργαλείο παρέχει μια σειρά από επιπλέον επιλογές.

Οι “**Ρυθμίσεις Παραμέτρων**” παρέχουν πέντε επιλογές:


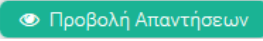


- Ενεργοποίηση επιλογής επανάληψης προσπάθειας (κουμπί)

Με τη συγκεκριμένη επιλογή, αφού ο χρήστης κατά την προεπισκόπηση πατήσει το κουμπί **Έλεγχος απαντήσεων** (Έλεγχος απαντήσεων), είναι σε θέση να επαναλάβει την προσπάθειά του. Ειδικότερα, μόνο στην περίπτωση που επιλέξει λανθασμένη απάντηση, θα εμφανιστεί το κουμπί **Επανάληψη Προσπάθειας** (Επανάληψη Προσπάθειας), με το οποίο έχει τη δυνατότητα να ξαναπροσπαθήσει. Υπόψη ότι όταν επιλεγεί ορθή απάντηση (σε περίπτωση

πολλαπλών ορθών απαντήσεων, οποιαδήποτε από αυτές), τότε το εν λόγω κουμπί δεν εμφανίζεται.

- Ενεργοποίηση επιλογής προβολής σωστών απαντήσεων (κουμπί)

Με τη συγκεκριμένη επιλογή, αφού ο χρήστης κατά την προεπισκόπηση πατήσει το κουμπί  (Ελεγχος απαντήσεων), είναι σε θέση να προβάλει το σύνολο των ορθών απαντήσεων. Ειδικότερα, μόνο στην περίπτωση που επιλέξει λανθασμένη απάντηση, θα εμφανιστεί το κουμπί  (Προβολή Απαντήσεων), με το οποίο έχει την παραπάνω δυνατότητα. Σε περίπτωση πολλαπλών ορθών απαντήσεων, αυτές εμφανίζονται στο σύνολό τους.

- Μοναδική απάντηση

Με τη συγκεκριμένη επιλογή, ο χρήστης μπορεί να ρυθμίσει εάν κατά την προεπισκόπηση θα χρήστης/μαθητής θα είναι σε θέση να επιλέξει μόνο μία επιλογή ή εάν θα μπορεί να επιλέξει πάνω από μία. Ειδικότερα, εάν επιλεγεί με τικ η συγκεκριμένη επιλογή, ο χρήστης θα μπορεί να επιλέξει μόνο μία απάντηση, ανεξάρτητα από το πλήθος των ορθών απαντήσεων (τύπος "radio-button"). Αντίθετα, εάν δεν την επιλέξει με τικ, τότε θα μπορεί να επιλέξει όσες από τις διαθέσιμες απαντήσεις επιθυμεί (τύπος "check-box").

Στα παρακάτω δύο σχήματα φαίνεται η ίδια ερώτηση με τους δύο τύπους όπως μόλις περιγράφηκαν.

Ποιοι αριθμοί από τους παρακάτω είναι άρτιοι;

2

3

4

1

Radio button

Ποιοι αριθμοί από τους παρακάτω είναι άρτιοι;

1

3

2

4

Check box

Στην πρώτη περίπτωση (αριστερά) ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μόλις μία απάντηση, ενώ στη δεύτερη (δεξιά) πάνω από μία.

- Τυχαία σειρά των διαθέσιμων απαντήσεων

Με τη συγκεκριμένη επιλογή τυχαιοποιείται η προβολή των απαντήσεων, κάθε φορά που γίνεται προεπισκόπηση. Για παράδειγμα, εάν επιθυμούμε να συμπεριλάβουμε ορθή απάντηση του τύπου "Όλα τα παραπάνω" (η οποία προφανώς θα πρέπει να διατίθεται πάντα ως τελευταία εναλλακτική επιλογή), προτείνεται να μην κάνουμε τικ στη συγκεκριμένη επιλογή, ώστε η συγκεκριμένη πιθανή απάντηση να βρίσκεται πάντα στο σημείο που επιθυμούμε.

- Απαιτείται τουλάχιστον μια εισαγωγή απάντησης πριν την υποβολή των σωστών απαντήσεων

Με τη συγκεκριμένη επιλογή, ο χρήστης καλείται να δοκιμάσει πρώτα να επιλέξει μια ορθή απάντηση προτού του δοθεί η δυνατότητα να προβάλει το σύνολο των ορθών απαντήσεων.

Κατά τον έλεγχο ορθότητας των απαντήσεων, σε περίπτωση επιτυχίας εμφανίζεται ένα πράσινο τικ δίπλα στην επιλογή που έγινε.

Ποιοι αριθμοί από τους παρακάτω είναι άρτιοι;

<input type="checkbox"/> 1	
<input type="checkbox"/> 3	
<input checked="" type="checkbox"/> 2	✓
<input checked="" type="checkbox"/> 4	✓

Σε περίπτωση λάθους, εμφανίζεται αντίστοιχα ένα κόκκινο 'x'.

Ποιοι αριθμοί από τους παρακάτω είναι άρτιοι;

<input checked="" type="checkbox"/> 2	✓
<input checked="" type="checkbox"/> 3	✗
<input checked="" type="checkbox"/> 4	✓
<input checked="" type="checkbox"/> 1	✗

Τέλος, στην περίπτωση **Ελέγχου των απαντήσεων**, εμφανίζεται με πράσινο τικ το σύνολο των ορθών απαντήσεων.

Ποιοι αριθμοί από τους παρακάτω είναι άρτιοι;

<input checked="" type="checkbox"/> 2	✓	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> 3	✗	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> 4	✓	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> 1	✗	<input type="checkbox"/>

Οι άνω πέντε επιλογές μπορούν να χρησιμοποιηθούν συνδυαστικά.

Οι "Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα" παρέχουν τρεις επιλογές.

▼ Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα

▼ Μπορείτε να αλλάξετε τα κείμενα που εμφανίζονται στα αντίστοιχα κουμπιά.: Έλεγχος απαντήσεων

Κείμενο για το κουμπί ελέγχου απαντήσεων

Έλεγχος απαντήσεων

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί ελέγχου απαντήσεων. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Έλεγχος Απαντήσεων" με κείμενο της αρεσκείας σας.

Κείμενο για το κουμπί προβολής σωστών απαντήσεων

Προβολή Απαντήσεων

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί προβολής σωστών απαντήσεων. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Προβολή Απαντήσεων" με κείμενο της αρεσκείας σας.

Κείμενο για το κουμπί επανάληψης προσπάθειας

Επανάληψη Προσπάθειας

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί επανάληψης προσπάθειας. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Επανάληψη Προσπάθειας" με κείμενο της αρεσκείας σας.

Και οι τρεις δίνουν τη δυνατότητα να επεξεργαστούμε το κείμενο των τριών προαναφερόμενων κουμπιών (Έλεγχος απαντήσεων, Προβολή Απαντήσεων, Επανάληψη Προσπάθειας) κατά βούληση, όπως θέλουμε να εμφανίζεται κατά την προεπισκόπηση. Οι παραπάνω ονομασίες είναι προκαθορισμένες και θα παραμείνουν ως έχουν, εάν δεν τις επεξεργαστείτε προαιρετικά.

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

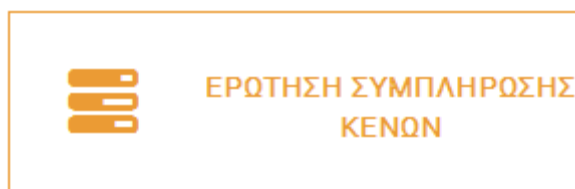
Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Τέλος για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

Αποθήκευση

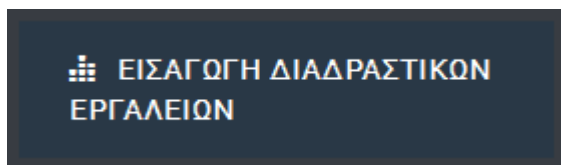
Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές **ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ** και χάνονται.

8. ΕΡΩΤΗΣΗ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΚΕΝΩΝ



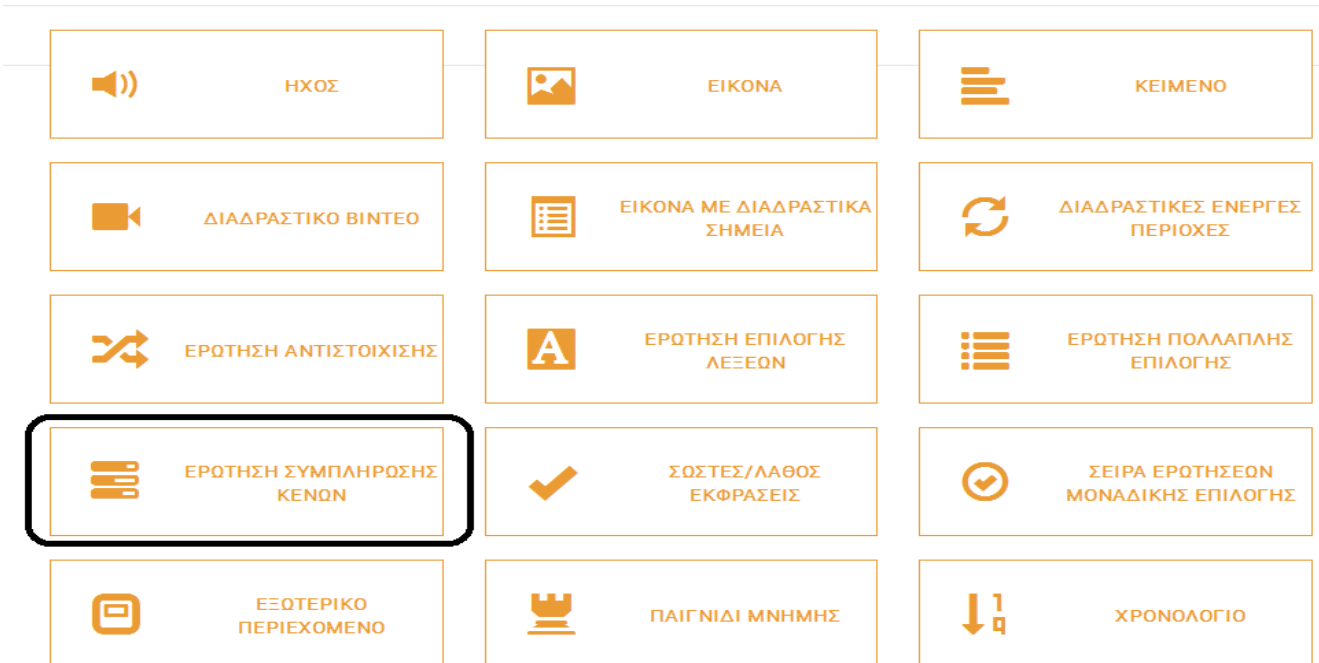
Το διαδραστικό αυτό στοιχείο παρουσιάζει ένα κείμενο από το οποίο λείπουν λέξεις οι φράσεις και στη θέση τους εμφανίζονται πεδία κειμένου όπου πρέπει να συμπληρωθούν. Εάν συμπληρωθούν όπως έχει προκαθοριστεί από το δημιουργό της ερώτησης τότε θεωρούνται σωστές αλλιώς λάθος. Αν τα πεδία είναι κενά θεωρείται ότι δεν έχουν ακόμα συμπληρωθεί. Είναι πιθανό να υπάρχουν για το ίδιο «κενό» περισσότερες από μία σωστές απαντήσεις. Σ' αυτή την περίπτωση θα πρέπει να δηλωθούν κατάλληλα.

Για να δημιουργήσουμε ερωτήσεις συμπλήρωσης κενών από το κατακόρυφο μενού αριστερά και αφού έχει επιλεγεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου επιλέγω .



Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «Ερώτηση συμπλήρωσης κενών» [σχ ΣΚ 1],

Εισαγωγή Διαδραστικού-Δομικού Εργαλείου



Σχήμα ΣΚ 1

Αμέσως μετά εμφανίζεται η φόρμα δημιουργίας Ερωτήσεων συμπλήρωσης κενών που περιλαμβάνει:

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Περιγραφή εργασίας

Συμπληρώστε την περιγραφή της εργασίας. Για παράδειγμα: Συμπληρώστε τα κενά.

Σχήμα ΣΚ 2

Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.

Η **Διευκρίνιση** είναι πεδίο κειμένου προαιρετικό. Το περιεχόμενό της εμφανίζεται (αν υπάρχει) ,αμέσως κάτω από τον τίτλο και πάνω από τις ερωτήσεις συμπλήρωσης κειμένου.

Η **Περιγραφή εργασίας** είναι πεδίο κειμένου εμπλουτισμένης μορφής και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να φιλοξενήσει πληροφορίες σχετικά με οδηγίες ή κάποιες επισημάνσεις για το κείμενο με τα προς συμπλήρωση πεδία «κενά» που θα ακολουθήσει.

Κείμενα

↑ Κείμενο ✖

Τα κενά δημιουργούνται προσθέτοντας αστερίσκο πριν και μετά τη σωστή λέξη/φράση. Οι σωστές απαντήσεις χωρίζονται με πλάγια κάθετο (/).
Για παράδειγμα: Η Νάι Πι Τάου είναι πρωτεύουσα της "Μιανμάρ/Μπούρμα".

Προσθήκη στοιχείου: Κείμενο

Σχήμα ΣΚ 3

Στο πεδίο «**Κείμενο**» είναι πεδίο κειμένου εμπλουτισμένης μορφής και καταχωρείται το κείμενο που θα περιέχει τα κενά . Στο σημείο που είναι επιθυμητή η δημιουργία κενού εισάγεται ο χαρακτήρας * (αστέρι) και αμέσως (χωρίς οποιοδήποτε κενό διάστημα ή άλλο χαρακτήρα) ακολουθεί η σωστή λέξη ή έκφραση που αναμένεται να συμπληρωθεί. Στο τέλος της σωστής λέξης ή έκφρασης αμέσως εισάγεται εκ νέου ο χαρακτήρας * που σηματοδοτεί τη λήξη της σωστής λέξης ή έκφρασης. Δηλαδή η σωστή λέξη – έκφραση θα πρέπει να περικλείεται από δύο *, ένα στην αρχή και ένα στο τέλος. Κατά την προβολή – εκτέλεση το διαδραστικό στοιχείο αντικαθιστά αυτομάτως το περιεχόμενο μεταξύ των δύο * και εμφανίζει κενό πεδίο κειμένου. Αν για παράδειγμα το κείμενο ήταν :

$7 + 5 = 12$ και θέλαμε να εμφανισθεί κενό στο 5, το περιεχόμενο θα έπρεπε να διαμορφωθεί ως εξής:

$$7 + *5* = 12$$

Κατά την εκτέλεση/προβολή θα είχαμε την εμφάνιση:

$$7 + \square = 12$$

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: "Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών" της Πράξης: "Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης".

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων και το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

Θα είχαμε σωστό αποτέλεσμα μόνο αν ο εξεταζόμενος συμπλήρωνε 5.

Στις περιπτώσεις που υπάρχουν περισσότερες από μία λέξεις – εκφράσεις τότε αυτές χωρίζονται μεταξύ τους με / (πλάγια κάθετο) [slash].

Για παράδειγμα αν το κείμενο ήταν:

Ο Τιτανικός ήταν πλοίο υπερωκεάνιο

Έστω ότι το κενό θα εμφανιστεί στη λέξη πλοίο, πιθανά να θέλαμε να είναι αποδεκτές και άλλες λέξεις όπως: καράβι και βαπόρι. Για να καλυφθεί αυτή η περίπτωση το κείμενο πρέπει να γραφεί ως εξής:

Ο Τιτανικός ήταν *πλοίο/καράβι/βαπόρι* υπερωκεάνιο

Κατά την εκτέλεση/προβολή θα είχαμε την εμφάνιση:

Ο Τιτανικός ήταν υπερωκεάνιο

Στο κείμενο είναι δυνατό να υπάρχουν πολλά κενά. Τα κενά θα είναι τόσα όσα και τα ζεύγη των αστερίσκων (*).

Υπόψη ότι ορισμένοι χαρακτήρες θεωρούνται ειδικοί και δεν επιτρέπεται η εισαγωγή τους ως μέρος της ορθής απάντησης. Μεταξύ αυτών, είναι οι ακόλουθοι: < (μικρότερο), > (μεγαλύτερο), : (άνω-κάτω τελεία), & (“ampersand”).


Επισημαίνεται πως οι χαρακτήρες * (αστερίσκος), / (δεξιά κάθετος) δεν μπορούν να θεωρηθούν ως μέρος ορθής απάντησης, διότι αποτελούν ειδικούς διαχωριστικούς χαρακτήρες (επιτελούν συγκεκριμένο ρόλο όπως αναγράφεται παραπάνω).

Είναι επίσης δυνατό να έχουμε και πολλά κείμενα. Για να προστεθεί πεδίο κειμένου, επιλέγουμε:

Προσθήκη στοιχείου: Κείμενο

και θα προστεθεί νέο πεδίο κειμένου σαν αυτό του σχήματος [ΣΚ 3].

Για να διαγράψουμε κείμενο πάνω και δεξιά του πεδίου του προς διαγραφή

κειμένου επιλέγουμε  (επιλογή διαγραφής) και μετά από σχετικό μήνυμα επιβεβαίωσης το κείμενο διαγράφεται.

▼ Ρυθμίσεις Παραμέτρων

- Ενεργοποίηση επιλογής επανάληψης προσπάθειας (κουμπί)
- Ενεργοποίηση επιλογής προβολής σωστών απαντήσεων (κουμπί)
- Άμεση προβολή σωστού/λάθους αποτελέσματος
- Ενεργοποίηση επιλογής διάκρισης κεφαλαίων και πεζών γραμμάτων
Μην το ενεργοποιήσετε εφόσον θέλετε οι απαντήσεις να θεωρούνται σωστές ανεξάρτητα από την συμπλήρωση τους με κεφαλαία ή πεζά γράμματα.
- Πρέπει να έχουν συμπληρωθεί όλα τα κενά πριν την προβολή των σωστών απαντήσεων
- Τοποθέτηση των κενών σε νέες γραμμές

Σχήμα ΣΚ 4

Στο αναπτυσσόμενο πλαίσιο «**Ρυθμίσεις Παραμέτρων**» [σχ ΣΚ 4] μπορούμε να ρυθμίσουμε τη λειτουργική «συμπεριφορά» του διαδραστικού στοιχείου όπως επιθυμούμε ενεργοποιώντας και απενεργοποιώντας από τις παραπάνω επιλογές .

▼ Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα

Μήνυμα για τα αποτελέσματα

Είχες @score από @total κενά σωστά

Το κείμενο που θα εμφανίζει τα τελικά αποτελέσματα. Οι μεταβλητές @score και @total αντικαθίστανται αυτόματα. Για παράδειγμα: Είχες @score από @total σωστά

Κείμενο για το κουμπί προβολής σωστών απαντήσεων

Προβολή Απαντήσεων

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί προβολής σωστών απαντήσεων. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Προβολή Απαντήσεων" με κείμενο της αρεσκείας σας.

Κείμενο για το κουμπί επανάληψης προσπάθειας

Επανάληψη Προσπάθειας

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί επανάληψης προσπάθειας. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Επανάληψη Προσπάθειας" με κείμενο της αρεσκείας σας.

Κείμενο για το κουμπί ελέγχου απαντήσεων

Έλεγχος απαντήσεων

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί ελέγχου απαντήσεων. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Έλεγχος Απαντήσεων" με κείμενο της αρεσκείας σας.

Μήνυμα όταν δεν έχουν συμπληρωθεί όλα τα κενά

Παρακαλώ συμπληρώστε όλα τα κενά

Σχήμα ΣΚ 5

Στο αναπτυσσόμενο πλαίσιο «**Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα**» [σχ ΣΚ 5] μπορούμε να καθορίσουμε το περιεχόμενο των διαλογικών τμημάτων του διαδραστικού στοιχείου. ΠΡΟΣΟΧΗ! Στο πεδίο «**Μήνυμα για τα αποτελέσματα**» το @score είναι μεταβλητή της εφαρμογής και αφορά τον αριθμό των σωστών απαντήσεων που δόθηκαν από τον εξεταζόμενο (σωστή συμπλήρωση κενού πεδίου) και το @total επίσης είναι μεταβλητή της εφαρμογής και αφορά τον αριθμό των κενών (Πχ αν κάποιος σε σύνολο 7 κενών συμπλήρωσε σωστά 4 κενά, τότε: @score = 4 και @total=7, και το μήνυμα θα ήταν : «Είχες 4 από 7 σωστά».

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια. Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

Αποθήκευση

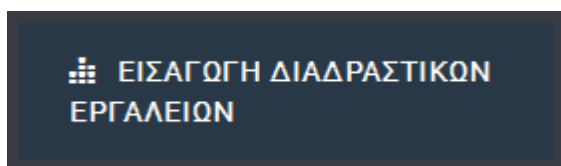
Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

9. ΕΚΦΡΑΣΕΙΣ ΤΥΠΟΥ ΣΩΣΤΟ / ΛΑΘΟΣ

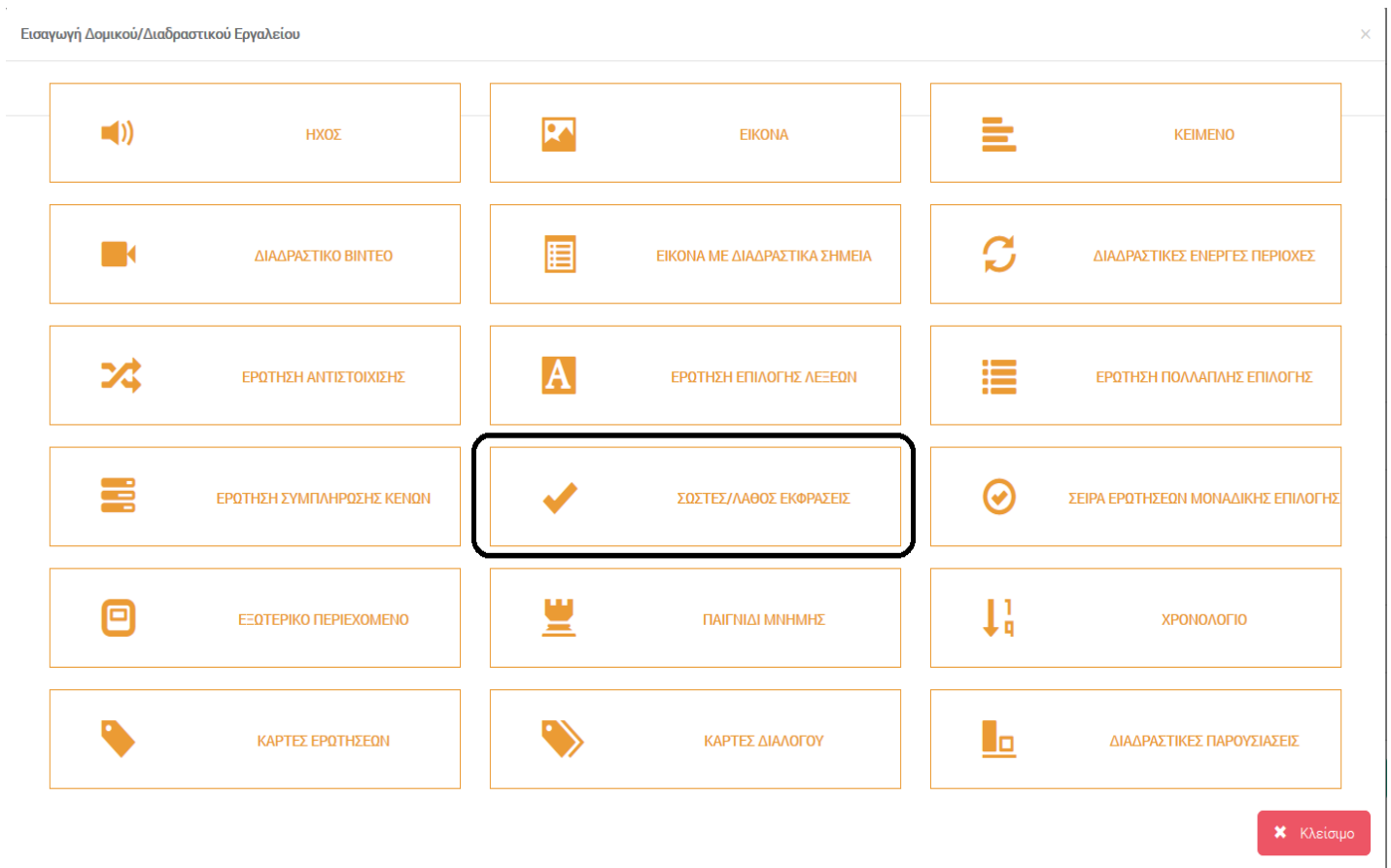


Το διαδραστικό αυτό στοιχείο παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας ομάδων εκφράσεων όπου ο χρήστης – εξεταζόμενος καλείται να επιλέξει μία έκφραση από κάθε ομάδα ως αληθή (σωστή).

Για να δημιουργήσουμε ερωτήσεις μοναδικής επιλογής από το κατακόρυφο μενού αριστερά, και αφού έχει επιλεγεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου, επιλέγω:



Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «ΣΕΙΡΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΜΟΝΑΔΙΚΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ» [σχ ΣΛ 1].



Σχήμα ΣΛ 1

Αμέσως μετά εμφανίζεται η φόρμα δημιουργίας Εκφράσεων τύπου Σωστό / Λάθος, που περιλαμβάνει:

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Σχήμα ΣΛ 2

Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.

Η **Διευκρίνιση** είναι πεδίο κειμένου προαιρετικό. Το περιεχόμενό της εμφανίζεται (αν υπάρχει), αμέσως κάτω από τον τίτλο και πάνω από τις ερωτήσεις.

Εισαγωγικό κείμενο

Διαλέξτε τη σωστή έκφραση.

Εμφανίζεται πάνω από την εργασία.

Σχήμα ΣΛ 3

Το «**Εισαγωγικό κείμενο**» είναι πεδίο κειμένου εμπλουτισμένης μορφής και εμφανίζεται πάνω από τις εκφράσεις. Το ίδιο κείμενο αφορά όλες τις ομάδες εκφράσεων. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά, και το προκαθορισμένο περιεχόμενό του είναι «Διαλέξτε τη σωστή έκφραση».

Ομάδες εκφράσεων

βέλος σύμπτυξης / ανάπτυξης

Εκφράσεις

Λίστα εκφράσεων. Η πρώτη είναι σωστή

Έκφραση

Έκφραση

Προσθήκη στοιχείου: Έκφραση

διαγραφή ομάδας εκφράσεων

διαγραφή εκφράσεων

Προσθήκη στοιχείου: Ομάδα εκφράσεων

Πατήστε για να προσθέσετε νέα ομάδα εκφράσεων

Σχήμα ΣΛ 4

Κάθε ομάδα εκφράσεων αποτελείται από ένα σύνολο εκφράσεων, που είναι πεδία κειμένου. Κάθε ομάδα μπορεί να περιέχει μεταβλητό αριθμό εκφράσεων. Το πρώτο πεδίο «Εκφραση» κάθε ομάδας εκφράσεων επέχει τη θέση του «σωστού». Κάθε ομάδα μπορεί να έχει **μόνο μία σωστή έκφραση** (την πρώτη στη σειρά). Κατά την προβολή – εκτέλεση του σεναρίου, οι ομάδες εκφράσεων εμφανίζονται με τη σειρά τοποθέτησής τους. Οι περιεχόμενες όμως εκφράσεις κάθε ομάδας εμφανίζονται με τυχαία σειρά.

▼ Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα

Κείμενο που θα εμφανίζεται πριν τον αριθμό προτάσεων που έγιναν στην ανακεφαλαίωση.

Πρόοδος:

Θα εμφανίζεται πάνω από τις προτάσεις. Παράδειγμα: 'Πρόοδος: 2/5'

Κείμενο που θα εμφανίζεται πριν τον αριθμό λάθος προτάσεων που έγιναν στην ανακεφαλαίωση.

Λάθος απαντήσεις:

Θα εμφανίζεται πάνω από τις προτάσεις. Παράδειγμα: 'Λάθος απαντήσεις: 4'

Επικεφαλίδα ανακεφαλαίωσης

Αποτέλεσμα:

Θα εμφανίζεται πάνω από την ανακεφαλαίωση.

▼ Αποτέλεσμα ανακεφαλαίωσης

▶ Όλα σωστά: Τέλεια!

▶ 70 % - 99 % σωστά: 70 - 99%: Υπέροχα!

▶ 40 % - 69 % σωστά: 40 % - 69 % σωστά: ΟΚ

▶ 0 % - 39 % σωστά: 0 % - 39 % σωστά: Ορισμένα λάθη

Αποτελέσματα

Είχες @score από @total σωστά (@percent %).

Διαθέσιμες μεταβλητές: @score, @total, @percent. Παράδειγμα: Είχες @score από @total σωστά (@percent %).

Σχήμα ΣΛ 5

Στο αναπτυσσόμενο πλαίσιο «**Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα**» [σχ ΣΛ 5], μπορούμε να καθορίσουμε το περιεχόμενο των διαλογικών τμημάτων του διαδραστικού στοιχείου. **ΠΡΟΣΟΧΗ!** Στο πεδίο «**Αποτελέσματα**», το **@score** είναι μεταβλητή της εφαρμογής και αφορά τον αριθμό των σωστών εκφράσεων που επιλέχθηκαν από τον εξεταζόμενο, το **@total** είναι μεταβλητή της εφαρμογής και αφορά τον αριθμό των ομάδων εκφράσεων, το **@percent** είναι μεταβλητή που αφορά το ποσοστό των σωστών εκφράσεων (που έχουν επιλεγεί) επί του συνολικού αριθμού των ομάδων εκφράσεων. (Π.χ αν κάποιος σε σύνολο 4 ομάδων εκφράσεων έχει επιλέξει 2 σωστές εκφράσεις, τότε **@score** = 2 και **@total**=4, και το μήνυμα θα ήταν: «Είχες 2 από 4 σωστά (50%)»).

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

Αποθήκευση

Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.


10. ΣΕΙΡΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΜΟΝΑΔΙΚΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ



ΣΕΙΡΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ
ΜΟΝΑΔΙΚΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

Το διαδραστικό αυτό στοιχείο παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας ερωτήσεων κλειστού τύπου όπου σε κάθε ερώτηση μπορεί να υπάρχει πλήθος πιθανών απαντήσεων, **μία** όμως θα είναι η σωστή.

Για να δημιουργήσουμε ερωτήσεις μοναδικής επιλογής από το κατακόρυφο μενού αριστερά και αφού έχει επιλεγεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου επιλέγω:
















 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ
ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: "Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών" της Πράξης: "Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης".

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων και το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «ΣΕΙΡΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΜΟΝΑΔΙΚΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ» [σχ ΜΕ 1].

Εισαγωγή Διαδραστικού-Δομικού Εργαλείου

 ΗΧΟΣ	 ΕΙΚΟΝΑ	 ΚΕΙΜΕΝΟ
 ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΒΙΝΤΕΟ	 ΕΙΚΟΝΑ ΜΕ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ	 ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ
 ΕΡΩΤΗΣΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ	 ΕΡΩΤΗΣΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΛΕΞΕΩΝ	 ΕΡΩΤΗΣΗ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ
 ΕΡΩΤΗΣΗ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΚΕΝΩΝ	 ΣΩΣΤΕΣ/ΛΑΘΟΣ ΕΚΦΡΑΣΕΙΣ	 ΣΕΙΡΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΜΟΝΑΔΙΚΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ
 ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	 ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ	 ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΟ

Σχήμα ΜΕ 1

Αμέσως μετά εμφανίζεται η φόρμα δημιουργίας Ερωτήσεων Μοναδικής Επιλογής, που περιλαμβάνει:

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Λίστα Ερωτήσεων

Σχήμα ΜΕ 2

Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.

Η **Διευκρίνιση** είναι πεδίο κειμένου προαιρετικό. Το περιεχόμενό της εμφανίζεται (αν υπάρχει), αμέσως κάτω από τον τίτλο και πάνω από τις ερωτήσεις.

Λίστα Ερωτήσεων

↕ Ερώτηση και διαθέσιμες απαντήσεις ✖

Ερώτηση

Διαθέσιμες απαντήσεις.

↕ Απάντηση ✖

↕ Απάντηση ✖

Προσθήκη στοιχείου: Απάντηση

ΠΡΟΣΟΧΗ!! Η πρώτη απάντηση είναι πάντοτε η σωστή. Αυτό δεν επηρεάζει την σειρά εμφάνισης, η οποία είναι τυχαία.

Προσθήκη στοιχείου: Ερώτηση

Προσθέτει νέα ερώτηση

Σχήμα ΜΕ 3

Η **Λίστα Ερωτήσεων**, όπως φαίνεται στο σχήμα ΜΕ 3, συγκροτείται από ομάδες δυνητικά επαναλαμβανόμενων πεδίων. Περιλαμβάνει αρχικά δύο ομάδες «ερώτηση και διαθέσιμες απαντήσεις», που αντιστοιχούν σε δύο ερωτήσεις με τις αντίστοιχες απαντήσεις τους. Κάθε ομάδα «ερώτηση και διαθέσιμες απαντήσεις» αντιστοιχεί σε μία ερώτηση με το σύνολο των διαθέσιμων απαντήσεών της.

↕ Ερώτηση και διαθέσιμες απαντήσεις ✖


Η επικεφαλίδα κάθε ερώτησης είναι μία γραμμή εργαλείων που περιλαμβάνει: Το βέλος ανάπτυξης/σύμπτυξης ▼, με το οποίο μπορούμε να αποκρύψουμε/εμφανίσουμε το περιεχόμενο της ερώτησης και των διαθέσιμων απαντήσεων. Την επιλογή διαγραφής ✖

της συγκεκριμένης ερώτησης. Με την διαγραφή της ερώτησης διαγράφονται και όλες οι διαθέσιμες απαντήσεις που αντιστοιχούν στην ερώτηση αυτή.

Το πεδίο «**Ερώτηση**» είναι πεδίο κειμένου και αφορά την ερώτηση που θέτουμε. Ακολουθούν τα πεδία των διαθέσιμων απαντήσεων τα οποία είναι και αυτά πεδία κειμένου. ΠΡΟΣΟΧΗ το πρώτο στη σειρά πεδίο από την ομάδα «**Διαθέσιμες απαντήσεις**» πάντοτε πρέπει να φιλοξενεί τη **μοναδική σωστή** απάντηση. Κατά τη διάρκεια προβολής – εκτέλεσης του διαδραστικού στοιχείου **οι απαντήσεις εμφανίζονται με τυχαία σειρά**. Αν θέλουμε να προσθέσουμε διαθέσιμες απαντήσεις, τότε επιλέγουμε :

Προσθήκη στοιχείου: Απάντηση

ΠΡΟΣΟΧΗ!! Η πρώτη απάντηση είναι πάντοτε η σωστή. Αυτό δεν επηρεάζει την σειρά εμφάνισης, η οποία είναι τυχαία.

Αν θέλουμε να διαγράψουμε μία εκ των διαθέσιμων απαντήσεων, τότε πάνω και δεξιά του πεδίου της προς διαγραφή απάντησης επιλέγουμε  (επιλογή διαγραφής), και μετά από σχετικό μήνυμα επιβεβαίωσης η διαθέσιμη απάντηση δεν είναι πλέον διαθέσιμη (διαγράφεται).

Μπορούμε να προσθέσουμε νέα ερώτηση επιλέγοντας:

Προσθήκη στοιχείου: Ερώτηση

Προσθέτει νέα ερώτηση

Τότε θα εμφανιστεί μία ομάδα πεδίων όπως αυτό που απεικονίζεται στο [σχ ΜΕ 3].
Εξ ορισμού υπάρχουν δύο διαθέσιμες απαντήσεις, αλλά όπως είδαμε πιο πάνω μπορούμε να προσθέσουμε και άλλες.

▼ Ρυθμίσεις Παραμέτρων

Χρόνος εμφάνισης επόμενης ερώτησης μετά από σωστή απάντηση

2000

Τιμή σε χιλιοστά δευτερολέπτου (1000 χιλιοστά δευτερολέπτου = 1 δευτερόλεπτο)

Χρόνος εμφάνισης επόμενης ερώτησης μετά από λάθος απάντηση

3000

Τιμή σε χιλιοστά δευτερολέπτου (1000 χιλιοστά δευτερολέπτου = 1 δευτερόλεπτο)

- Ενεργοποίηση ηχητικών εφέ
- Ενεργοποίηση επιλογής επανάληψης προσπάθειας (κουμπί)
- Ενεργοποίηση επιλογής προβολής σωστών απαντήσεων (κουμπί)

Σχήμα ΜΕ 4

Στο αναπτυσσόμενο πλαίσιο «**Ρυθμίσεις Παραμέτρων**» [σχ ΜΕ 4] μπορούμε να ρυθμίσουμε τη χρονική και λειτουργική «συμπεριφορά» του διαδραστικού στοιχείου.

▼ Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα

▼ Παραμετροποίηση στοιχείων: Είχες :numcorrect από :maxscore σωστά

Τίτλος οθόνης αποτελεσμάτων

Είχες :numcorrect από :maxscore σωστά

Το :numcorrect αντικαθίσταται από τον αριθμό σωστών απαντήσεων και το :maxscore αντικαθίσταται από τον αριθμό των ερωτήσεων αυτόματα.

Κείμενο για το κουμπί προβολής σωστών απαντήσεων

Προβολή Απαντήσεων

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί προβολής σωστών απαντήσεων. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Προβολή Απαντήσεων" με κείμενο της αρεσκείας σας.

Κείμενο για το κουμπί επανάληψης προσπάθειας

Επανάληψη Προσπάθειας

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί επανάληψης προσπάθειας. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Επανάληψη Προσπάθειας" με κείμενο της αρεσκείας σας.

Κείμενο για το κουμπί επιστροφής.

Πήγαινε Πίσω

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί επιστροφής. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Πήγαινε Πίσω" με κείμενο της αρεσκείας σας.

Τίτλος συγκεντρωτικής προβολής σωστών απαντήσεων.

Οι σωστές απαντήσεις

Υποχρεωτικό πεδίο για να εμφανιστεί το κουμπί συγκεντρωτικής προβολής σωστών απαντήσεων. Μπορείτε να αλλάξετε την προεπιλεγμένη τιμή "Οι σωστές απαντήσεις" με κείμενο της αρεσκείας σας.

Σχήμα ΜΕ 5

Στο αναπτυσσόμενο πλαίσιο «**Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα**» [σχ ΜΕ 5] μπορούμε να καθορίσουμε το περιεχόμενο των διαλογικών τμημάτων του διαδραστικού στοιχείου. ΠΡΟΣΟΧΗ! Στο πεδίο «**Τίτλος οθόνης αποτελεσμάτων**» το :numcorrect είναι μεταβλητή της εφαρμογής και αφορά τον αριθμό των σωστών απαντήσεων που δόθηκαν από τον εξεταζόμενο και το :maxscore επίσης είναι μεταβλητή της εφαρμογής και αφορά τον αριθμό των ερωτήσεων (π.χ αν κάποιος σε σύνολο 7 ερωτήσεων απαντήσει σωστά σε 4, τότε :numcorrect = 4 και :maxscore=7, ενώ το μήνυμα θα ήταν : «Είχες 4 από 7 σωστά».

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

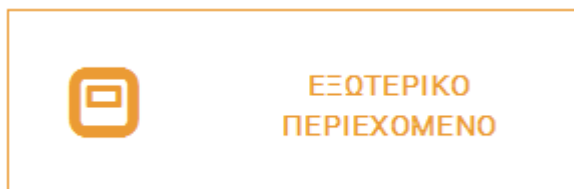
Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο



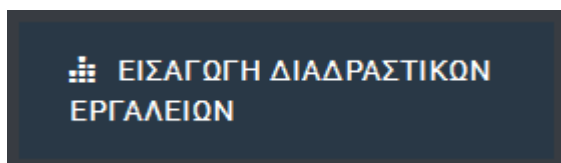
Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

11. ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

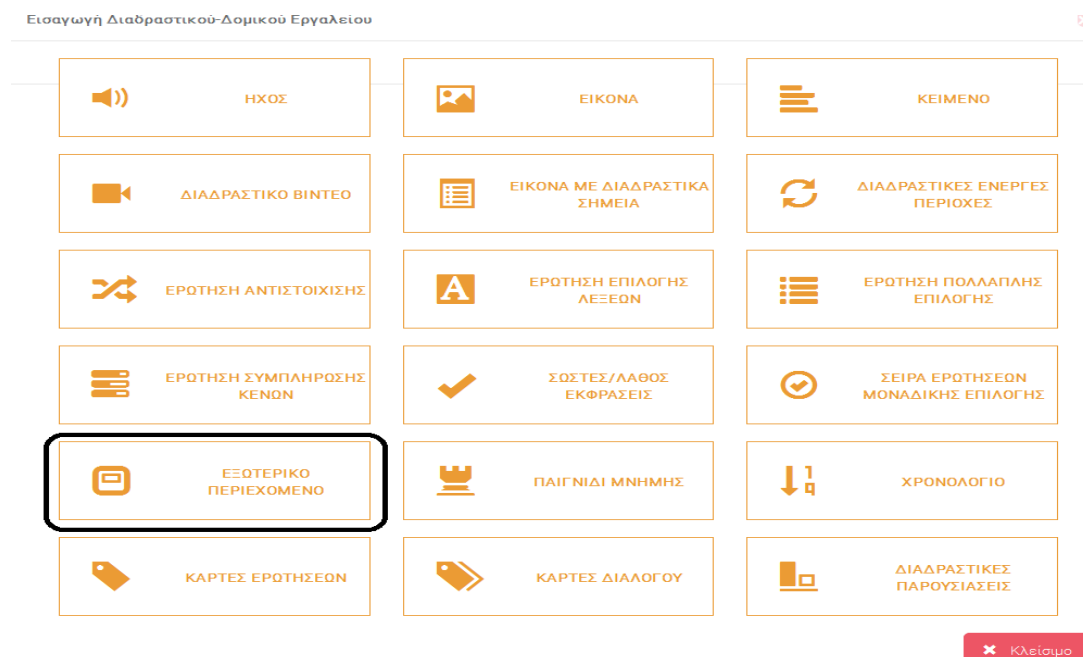


Το διαδραστικό αυτό στοιχείο παρέχει τη δυνατότητα ενσωμάτωσης εξωτερικών διαδικτυακών πόρων που θα μπορούσαν να αποτελέσουν επιπρόσθετες πηγές πληροφόρησης για το διδακτικό στόχο για τον οποίο πρόκειται και που η αντιγραφή του στο συγκριμένο σενάριο θα ήταν επίπονη και τελικά ίσως άσκοπη. Η ενσωμάτωση στο περιβάλλον του σεναρίου θα μπορούσε να βοηθήσει το χρήστη να έχει όλη την απαραίτητη πληροφορία συγκεντρωμένη σε ένα «χώρο» παρά να περιηγείται σε ένα σύνολο εξωτερικών πόρων. Οι διαδικτυακοί αυτοί πόροι θα μπορούσαν να είναι: Χάρτες ή ιστοτόποι. Κάθε πόρος όμως θα πρέπει να βρίσκεται στο διαδίκτυο (on line) . Μειονέκτημα είναι ότι πρέπει να παρακολουθείται η διαθεσιμότητα και το περιεχόμενό του συνεχώς.

Για να δημιουργήσουμε ενσωμάτωση εξωτερικού περιεχομένου από το κατακόρυφο μενού αριστερά και αφού έχει επιλεχτεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου επιλέγω .



Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ» [σχ ΕΠ 1],



Σχήμα ΕΠ 1

Αμέσως μετά εμφανίζεται η φόρμα εισαγωγής εξωτερικού περιεχομένου που περιλαμβάνει τα παρακάτω :

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Πηγή

Διεύθυνση URL προς εξωτερικό σύνδεσμο. Το Ι.Ε.Π. δεν ευθύνεται για το περιεχόμενο του εξωτερικού συνδέσμου.

Για να εισάγετε διαδραστικό χάρτη από την υπηρεσία Χάρτες Google χρειάζεται να ακολουθήσετε τα εξής βήματα:

Βήμα 1. Να ακολουθήσετε τον σύνδεσμο maps.google.gr και να εντοπίσετε στον χάρτη την επιθυμητή τοποθεσία.

Βήμα 2. Να κάνετε κλικ στο γρανάζι στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης σας.

Βήμα 3. Να επιλέξετε "Κοινή χρήση ή ενσωμάτωση χάρτη".

Βήμα 4. Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται να επιλέξετε την καρτέλα "Ενσωμάτωση χάρτη".

Βήμα 5. Να αντιγράψετε τη διεύθυνση που εμφανίζεται (π.χ. `<iframe src=".....">`).

Βήμα 6. Να επικολλήσετε την ανωτέρω διεύθυνση στο πεδίο "Πηγή".

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Αποθήκευση

Σχήμα ΕΠ 2

Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.

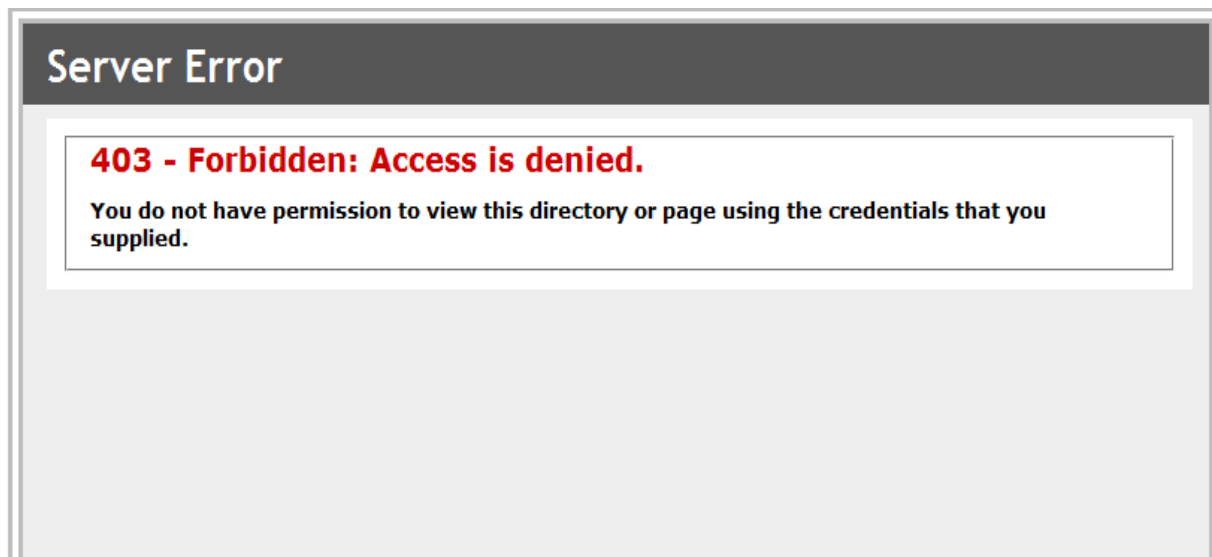
Η **Διευκρίνιση** είναι πεδίο κειμένου προαιρετικό. Το περιεχόμενό της εμφανίζεται (αν υπάρχει) ,αμέσως κάτω από τον τίτλο και πάνω από τις ερωτήσεις.

Το Πεδίο «**Πηγή**» είναι πεδίο κειμένου και εκεί εισάγεται η ηλεκτρονική διεύθυνση (URL) του διαδικτυακού πόρου που πρόκειται να ενσωματωθεί. **ΠΡΟΣΟΧΗ!** Η διεύθυνση του

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: "Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών" της Πράξης: "Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης".

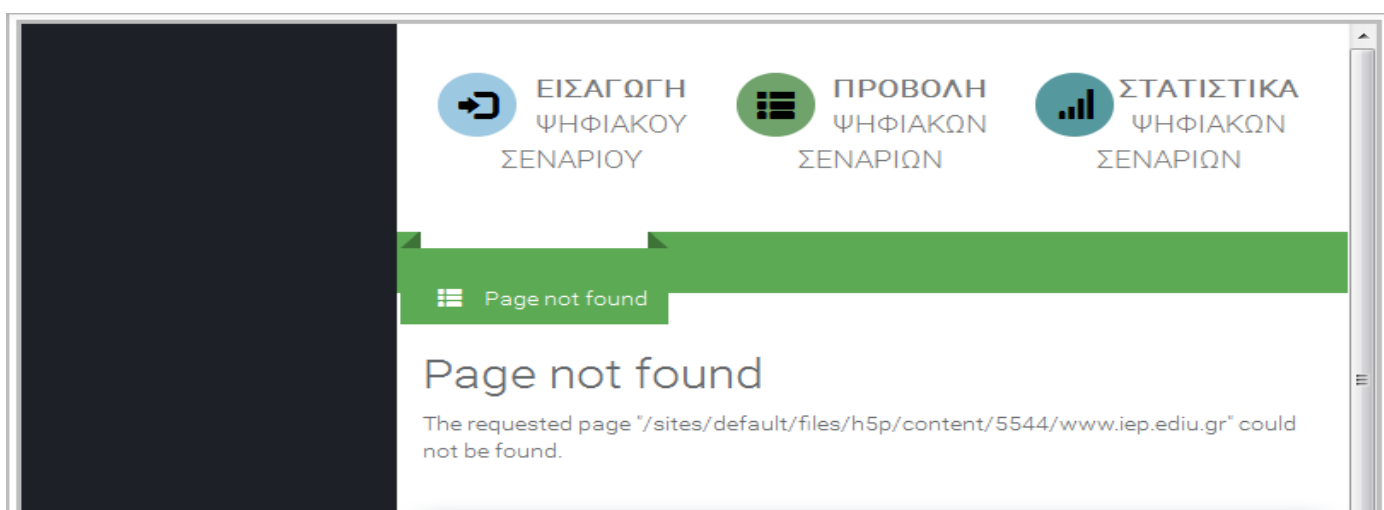
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων και το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

διαδικτυακού πόρου πρέπει να γραφεί σωστά. (Συνιστάται η χρήση αντιγραφής επικόλλησης για μεγαλύτερη σιγουριά). Σε περίπτωση που δε συμπληρωθεί το πεδίο **Πηγή** τότε κατά την προβολή –εκτέλεση του διαδραστικού εργαλείου στο πλαίσιο ενσωμάτωσης θα δούμε το παρακάτω μήνυμα:



Σχήμα ΕΠ 3

Σε περίπτωση που συμπληρωθεί το πεδίο **Πηγή** αλλά η διεύθυνση του διαδικτυακού πόρου είναι εσφαλμένη τότε κατά την προβολή –εκτέλεση του διαδραστικού εργαλείου στο πλαίσιο ενσωμάτωσης θα δούμε το παρακάτω μήνυμα:



Σχήμα ΕΠ 4

Κρίνεται σκόπιμο να σχεδιάζετε/αναπτύσσετε ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΥΛΙΚΟ, δεδομένου ότι η χρήση Ψηφιακού Υλικού από εξωτερικές πηγές ενδεχομένως να δημιουργήσει μελλοντικές ελλείψεις στα Σενάρια που αναπτύσσετε, εφόσον το υλικό που χρησιμοποιείτε αποτελεί σύνδεσμο προς εξωτερικές πηγές και οι πηγές άντλησης του υλικού σας πάψουν να υφίστανται για οποιαδήποτε αιτία.

Ορισμένες ιστοσελίδες χρησιμοποιούν την τεχνολογία "flash" για να προβάλουν πληροφορίες. Η συγκεκριμένη τεχνολογία πλέον θεωρείται ξεπερασμένη και μη συμβατή με τις νέες τεχνολογίες. Παρόλα αυτά, επιλέξαμε να την επιτρέψουμε στο εξωτερικό περιεχόμενο για να έχουν πρόσβαση οι εκπαιδευτικοί σε εκπαιδευτικά στοιχεία, όπως π.χ στα στοιχεία του Φωτόδεντρου.

Επίσης, πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί με το εξωτερικό περιεχόμενο διότι ορισμένες ιστοσελίδες ενδέχεται να χρειάζονται εγκατεστημένη έκδοση της Java, προκαλώντας εν γένει δυσκολίες στους χρήστες του σεναρίου.

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

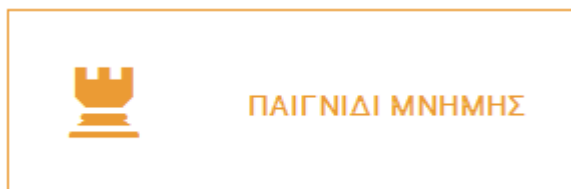
Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο



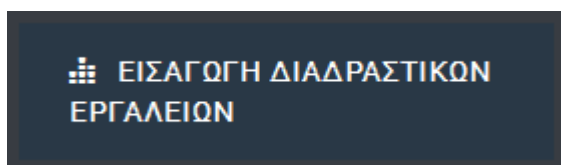
Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

12. ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ

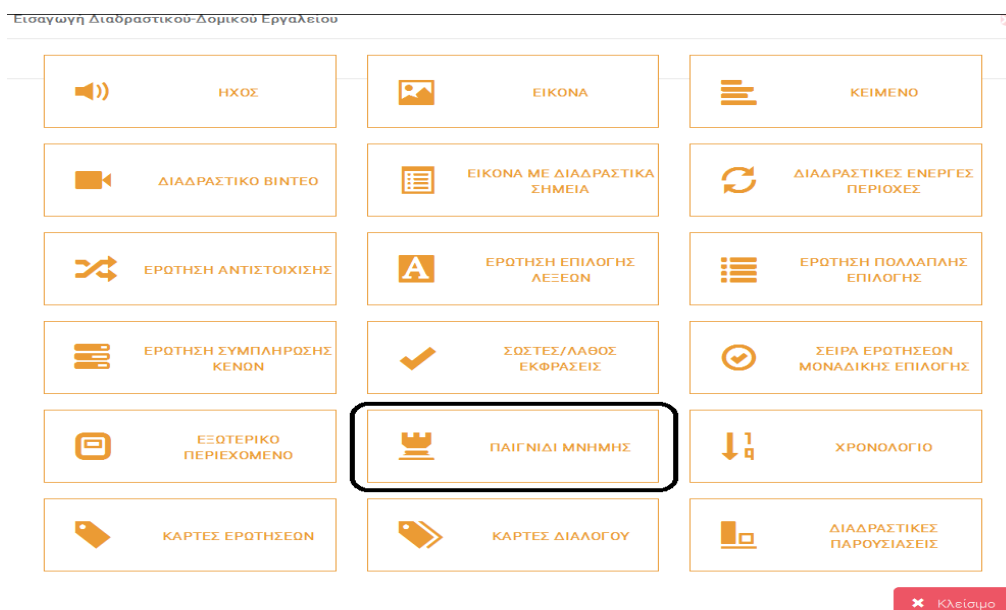


Πρόκειται για την ηλεκτρονική εκδοχή του παιχνιδιού όπου υπάρχει ένας αριθμός ζευγάρια κάρτες, όπου κάθε ζεύγος έχει από τη μία πλευρά του (εμπρός πλευρά) την ίδια απεικόνιση (ίδια εικόνα), η δε άλλη πλευρά (πίσω πλευρά) είναι ίδια για όλες τις κάρτες. Οι κάρτες είναι τοποθετημένες με τυχαίο τρόπο σε μία σειρά με θέα την πίσω πλευρά (την ίδια για όλες) και ο παίχτης καλείται γυρίζοντας δύο κάρτες (διαδοχικά) να βρει το ζευγάρι (την ίδια εικόνα). Αν δεν τα καταφέρει, οι κάρτες αυτές επανατοποθετούνται με θέα την πίσω πλευρά. Το παιχνίδι τελειώνει όταν αποκαλυφθούν όλα τα ζευγάρια καρτών με τη διαδικασία που μόλις περιγράφηκε.

Προκειμένου να υλοποιηθεί το παιχνίδι με τη χρήση του διαδραστικού στοιχείου «ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ» από το κατακόρυφο μενού αριστερά, και αφού έχει επιλεγεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου, επιλέγω:



Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ» [σχήμα ΠΜ 1].



Σχήμα ΠΜ 1

Αμέσως μετά εμφανίζεται η φόρμα εισαγωγής παιγνιδιού μνήμης που περιλαμβάνει τα εξής πεδία:

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Κάρτες

↑ ↓ Κάρτα
✖

Εικόνα

Προσθήκη Αρχείου

Δικαιώματα χρήσης

Περιγραφή

Σύντομο κείμενο που εμφανίζεται όταν βρεθούν δύο ίδιες κάρτες.

Προσθήκη στοιχείου: Κάρτα

Σχήμα ΠΜ 2

Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.

Η **Διευκρίνιση** είναι πεδίο κειμένου προαιρετικό. Το περιεχόμενό της εμφανίζεται (αν υπάρχει), αμέσως κάτω από τον τίτλο και πάνω από το παιχνίδι.

Το αναπτυσσόμενο πλαίσιο «Κάρτα» είναι ένα σύνθετο πεδίο που αντιστοιχεί σε ένα ζεύγος καρτών και αποτελείται:


Προσθήκη Αρχείου

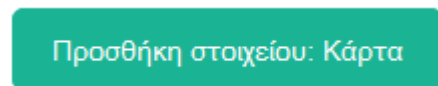
A) Από μία επιλογή μεταφόρτωσης αρχείων, όπου επιλέγοντας κάποιο αναδύεται το παράθυρο διαλόγου Φόρτωσης Αρχείου, από όπου μπορούμε να επιλέξουμε ένα αρχείο εικόνας που αντιπροσωπεύει ένα ζεύγος καρτών. Υπόψη ότι οι επιτρεπόμενοι τύποι αρχείων είναι “jpg”, “png” ή “gif”.



B) Την επιλογή «Δικαιώματα Χρήσης» όπου εμφανίζει τη σχετική φόρμα καταχώρισης των απαραίτητων πληροφοριών τεκμηρίωσης πνευματικών δικαιωμάτων για την εικόνα.

Γ) Το πεδίο «Περιγραφή», που είναι πεδίο κειμένου και φιλοξενεί το μήνυμα που θα εμφανίζεται όταν βρεθεί το συγκεκριμένο ζεύγος καρτών.

Με την επιλογή διαγραφής  μπορούμε να διαγράψουμε μετά από σχετικό μήνυμα επιβεβαίωσης το σύνθετο πεδίο κάρτας, ενώ με την επιλογή



προσθέτουμε ένα σύνθετο πεδίο κάρτας.

Αν η μεταφόρτωση εικόνας είναι επιτυχής, θα παρατηρήσουμε ότι η φόρμα του [σχ ΠΜ 2] γίνεται

Τίτλος *


Διευκρίνιση


Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Κάρτες

↑ ↓ Κάρτα

Εικόνα



 Δικαιώματα χρήσης

Περιγραφή

Σύντομο κείμενο που εμφανίζεται όταν βρεθούν δύο ίδιες κάρτες.

Στη θέση της επιλογής Προσθήκη αρχείου εμφανίζεται η μικρογραφία που μεταφορτώσαμε

Μπορούμε να διαγράψουμε την εικόνα και να μεταφορτώσουμε άλλη

Προσθήκη στοιχείου: Κάρτα

Σχήμα ΠΜ 3

Προσοχή: Σε περίπτωση που δεν επιλέξετε καμία εικόνα, τότε στην προεπισκόπηση το σενάριο θα παρουσιάζει απρόβλεπτη συμπεριφορά, όπως π.χ μη ορθή αποτύπωση του συγκεκριμένου και των επόμενων ΔΕ.

▼ Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα

▼ Παραμετροποίηση: Κάρτες που γύρισαν

Κείμενο για ετικέτα πόσες κάρτες γύρισαν

Κάρτες που γύρισαν

Κείμενο για ετικέτα πόσος χρόνος πέρασε

Χρόνος που πέρασε

Κείμενο ολοκλήρωσης

Μπράβο!

Σχήμα ΠΜ 4

Στο αναπτυσσόμενο πλαίσιο «**Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα**» [σχ ΠΜ 4] μπορούμε να καθορίσουμε το περιεχόμενο των διαλογικών τμημάτων του διαδραστικού στοιχείου.

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια. Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

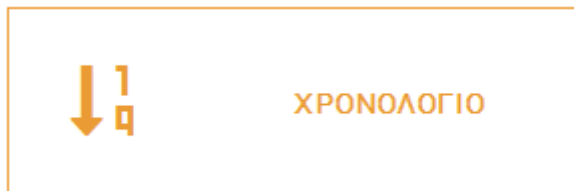
Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

Αποθήκευση

Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

13. ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΟ

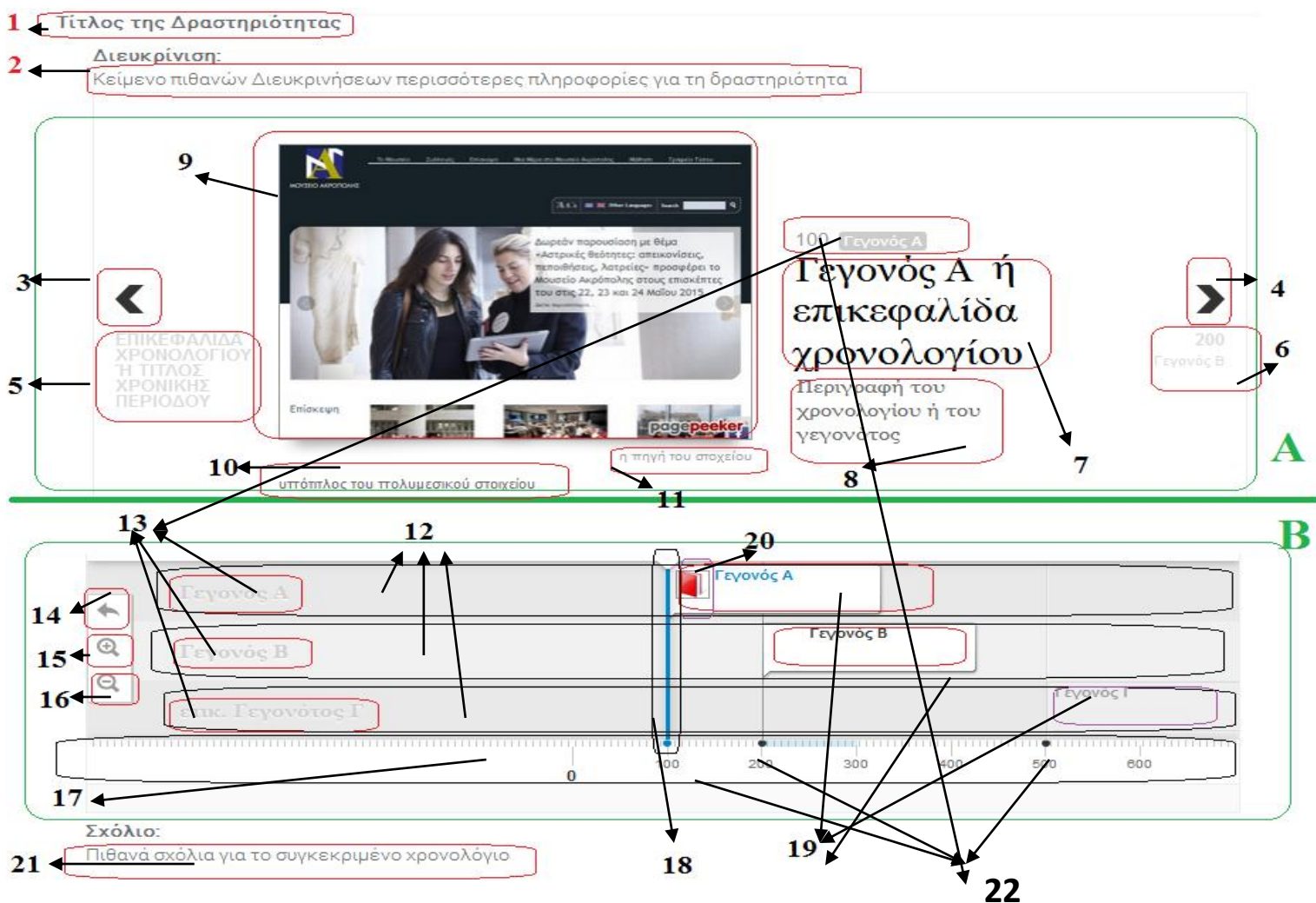


Το διαδραστικό στοιχείο «ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΟ» μας δίνει τη δυνατότητα να παρουσιάσουμε σε εύληπτη διαγραμματική μορφή την εξέλιξη μιας σειράς γεγονότων σε

συνάρτηση με το χρόνο παρέχοντας χρήσιμες συγκριτικές χρονικές πληροφορίες μεταξύ γεγονότων μιας περιόδου.

Πως λειτουργεί

Η ανατομία ενός στοιχείου χρονολογίου εμφανίζεται στο σχήμα «χ1» που ακολουθεί:



Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: "Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών" της Πράξης: "Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης".

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων και το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

Σχήμα χ1

Στον πίνακα Π(1) που ακολουθεί αναλύονται τα «συστατικά» μέρη του χρονολογίου:



Θέση στο [σχ χ1]	Πεδίο φόρμας συμπλήρωσης χρονολογίου	περιγραφή
1	Τίτλος	Ο τίτλος δραστηριότητας για το συγκεκριμένο διαδραστικό στοιχείο (υποχρεωτικό πεδίο)
2	Διευκρίνιση	Σύντομο κείμενο διευκρινιστικό σχετικά με τη δραστηριότητα
3	-	Πλοήγηση στο προηγούμενο γεγονός- περίοδο
4	-	Πλοήγηση στο επόμενο γεγονός- περίοδο
5	Επικεφαλίδα ή Τίτλος	Κείμενο που αφορά την επικεφαλίδα του χρονολογίου ή τον τίτλο της επόμενης χρονικής περιόδου - γεγονότος
6	Τίτλος	Κείμενο που αφορά ή τον τίτλο της προηγούμενης χρονικής περιόδου - γεγονότος
7	Επικεφαλίδα ή Τίτλος	Κείμενο που αφορά την επικεφαλίδα του χρονολογίου ή τον τίτλο της χρονικής περιόδου – γεγονότος που είναι στο επίκεντρο
8	Κείμενο	Κείμενο εμπλουτισμένης μορφής που αφορά το χρονολόγιο συνολικά ή κάθε χρονική περίοδο – γεγονός που είναι στο επίκεντρο
9	Πολυμεσικό στοιχείο / στοιχείο	Η μικρογραφία του διαδικτυακού πόρου
10	Πολυμεσικό στοιχείο/υπότιτλος	Κείμενο που προσδιορίζει το πολυμεσικό στοιχείο
11	Πολυμεσικό στοιχείο/πηγή	Κείμενο που προσδιορίζει την πηγή του πολυμεσικού στοιχείου

12	-	Ζώνες που αντιστοιχούν μία σε κάθε χρονική περίοδο - γεγονός του χρονολογίου
13	Συνοδευτική ετικέτα	Πολύ σύντομο κείμενο που προσδιορίζει τη ζώνη της χρονικής περιόδου – γεγονόςτος
14	-	επαναφορά
15	Προεπιλεγμένο επίπεδο ζούμ	μεγέθυνση
16	Προεπιλεγμένο επίπεδο ζούμ	σμίκρυνση
17	-	Οριζόντιος άξονας χρόνου (βαθμονομημένος)
18	-	Κατακόρυφος άξονας ένδειξης χρονικής περιόδου-γεγονότος που είναι στο επίκεντρο
19	Τίτλος	Κείμενο τίτλου χρονικής περιόδου - γεγονόςτος
20	Χρονική Περίοδος / Πολυμεσικό Στοιχείο / μικρή εικόνα	Εικονίδιο διαστάσεων (32x32) αυστηρά
21	σχόλια	κείμενο μετασχολιασμού σχετικά με τη δραστηριότητα
22	Χρονική Περίοδος / αρχική ημερομηνία και Χρονική Περίοδος / τελική ημερομηνία	Ημερομηνία ή έτος που αφορά τη χρονική περίοδο ή το γεγονός.


Πίνακας Π1

Το χρονολόγιο χωρίζεται σε 2 νοητά μέρη που περικλείονται από τα πράσινα πλαίσια (Α) και (Β). [σχ. χ1] Το πλαίσιο (Α) απεικονίζει τις γενικές πληροφορίες του χρονολογίου (στην αρχή) και κατά την πλοήγηση, τις πληροφορίες κάθε γεγονότος ή περιόδου που εξετάζεται. Όλες τις πληροφορίες δίνονται από φόρμες που θα αναλυθούν εκτενώς στη συνέχεια. Το πλαίσιο (Β) παρουσιάζει γραφικά, τα γεγονότα ή τις εξεταζόμενες περιόδους σε συνάρτηση με το χρόνο. Εδώ εμφανίζονται οι στοιχειώδεις πληροφορίες για το γεγονός - χρονική περίοδο γιατί δίνεται έμφαση στη χρονική συνάφεια και αλληλουχία των εξεταζόμενων γεγονότων - περιόδων.


Πλοήγηση στο χρονολόγιο

Η πλοήγηση μέσα στο χρονολόγιο γίνεται με δύο τρόπους : i) Σειριακά , επιλέγοντας με το ποντίκι («κλικ») τα βέλη πλοήγησης  (3) ή  (4) [σχ. χ1] για μεταφορά στο προηγούμενο ή επόμενο εξεταζόμενο γεγονός- περίοδο αντίστοιχα. ii) Με μη σειριακό τρόπο, επιλέγοντας με το ποντίκι («κλικ») , την ενεργό περιοχή του γεγονότος-περιόδου (19) [σχ. χ1]. Τότε ο χρονοδιάδρομος ολισθαίνει έτσι ώστε η αρχική ημερομηνία του γεγονότος - περιόδου να έρχεται στο επίκεντρο (18) [σχ. χ1] και τα γεγονότα – περιόδοι που προηγούνται να βρίσκονται αριστερά του επικέντρου. Ταυτόχρονα στο πλαίσιο (A) εμφανίζεται όλη η πληροφορία για το γεγονός- περίοδο που είναι στο επίκεντρο ενώ στις θέσεις (5) και (6) [σχ. χ1] εμφανίζεται ο τίτλος του προηγούμενου και επόμενου αντίστοιχα χρονικού γεγονότος-περιόδου. Αν στο επίκεντρο είναι το πρώτο γεγονός τότε στη θέση (5) [σχ. χ1] εμφανίζεται ο τίτλος του χρονολογίου ενώ αν στο επίκεντρο είναι το τελευταίο γεγονός τα (4) και (6) [σχ. χ1] εξαφανίζονται.


reset (Επαναφορά)

Όποιο γεγονός και να είναι στο επίκεντρο, είναι δυνατό το χρονολόγιο να ξαναέρθει στην αρχική θέση δηλαδή, στο επίκεντρο το πρώτο γεγονός και στο πλαίσιο (A) οι γενικές πληροφορίες του χρονολογίου, επιλέγοντας με το ποντίκι («κλικ») το  (14) [σχ. χ1].

Zoom in (Μεγέθυνση)

Επιλέγοντας με το ποντίκι («κλικ») το  (15) [σχ. χ1] αυξάνεται γραφικά η απόσταση μεταξύ των γεγονότων – περιόδων που εξετάζονται, εστιάζοντας σε πιο συγκεκριμένες περιόδους- γεγονότα.

Zoom out (Σμίκρυνση)

Επιλέγοντας με το ποντίκι («κλικ») το  (16) [σχ. χ1] μειώνεται γραφικά η απόσταση μεταξύ των γεγονότων – περιόδων που εξετάζονται, δίνοντας εποπτική εικόνα του χρονικού γίνεσθαι και εστιάζοντας στη χρονική σχέση των γεγονότων-περιόδων μέσα στο χρονολόγιο .

Πως Συμπληρώνονται τα πεδία της φόρμας του χρονολογίου

Από το κατακόρυφο μενού αριστερά και αφού έχει επιλεχτεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου επιλέγω .

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραματικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «χρονολόγιο» [σχ χ2],

ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΒΙΝΤΕΟ	ΕΙΚΟΝΑ ΜΕ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ
ΕΡΩΤΗΣΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ	ΕΡΩΤΗΣΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΛΕΞΕΩΝ	ΕΡΩΤΗΣΗ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ
ΕΡΩΤΗΣΗ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΚΕΝΩΝ	ΣΩΣΤΕΣ/ΛΑΘΟΣ ΕΚΦΡΑΣΕΙΣ	ΣΕΙΡΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΜΟΝΑΔΙΚΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ	ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΟ
ΚΑΡΤΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ	ΚΑΡΤΕΣ ΔΙΑΛΟΓΟΥ	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

Σχήμα χ2

Αμέσως εμφανίζεται η φόρμα εισαγωγής των απαραίτητων πεδίων για τη δημιουργία του χρονολογίου. Μία εικόνα της φόρμας φαίνεται στα σχήματα χ3 , χ4, που ακολουθούν:

Εισαγωγή Χρονολογίου

📍 διδασκαλία στην τάξη

✍ Βασικές Πληροφορίες

📄 Εισαγωγή Διαδραματικών Εργαλείων

🔄 Επεξεργασία Διαδραματικών Εργαλείων

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Σχήμα χ3

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: "Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών" της Πράξης: "Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης".

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων και το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

Ο **τίτλος** πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά και περιλαμβάνει σύντομο κείμενο που αφορά τη δραστηριότητα στο σύνολό της. Κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου εμφανίζεται στη θέση (1) [σχ. χ1].

Η **διευκρίνιση** είναι προαιρετικό κείμενο και αφορά διευκρινίσεις ή υποδείξεις για το σύνολο της δραστηριότητας. Κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου εμφανίζεται στη θέση (2) [σχ. χ1].

▼ Χρονολόγιο

Επικεφαλίδα

Η κεντρική επικεφαλίδα που εμφανίζεται στην πρώτη σελίδα.

Κείμενο

Το βασικό κείμενο του χρονολογίου που εμφανίζεται στην πρώτη σελίδα.

Προεπιλεγμένο επίπεδο ζούμ

0



Ισοδυναμεί με το πάτημα του κούμπου μεγαλύτερου/μικρότερου ζούμ όσες φορές ορίζεται παραπάνω. Αρνητικοί αριθμοί μικραίνουν το ζούμ. Το 0 είναι προεπιλεγμένο

► Πολυμεσικό Στοιχείο

Σχήμα χ4

Η **Επικεφαλίδα** περιλαμβάνει κείμενο και αποτελεί το γενικό τίτλο του χρονολογίου. Κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου εμφανίζεται στη θέση (7) [σχ. χ1], αν είναι στην αρχή ή στη θέση (8) [σχ. χ1] αν στο επίκεντρο θέση (18) [σχ. χ1] είναι η πρώτη χρονική περίοδος-γεγονός.

Το **κείμενο** είναι πεδίο κειμένου εμπλουτισμένης μορφής και κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου εμφανίζεται στη θέση (8) [σχ. χ1] μόνο κατά την έναρξη της περιήγησης ή την επαναφορά στην αρχή.

Το **προεπιλεγμένο επίπεδο ζουμ**. Δέχεται μόνο αριθμούς θετικών ή αρνητικούς. Ισοδυναμεί με το πάτημα της επιλογής μεγέθυνσης  θέση (15) [σχ. χ1] όσες φορές ορίζεται στο πεδίο αν πρόκειται για θετικό αριθμό. Αν ο αριθμός είναι αρνητικός τότε ισοδυναμεί με το πάτημα σμίκρυνσης  θέση (16) [σχ. χ1] όσες φορές ορίζεται στο πεδίο.

Πατώντας («κλικ») στο **Πολυμεσικό Στοιχείο** και συγκεκριμένα στο βέλος σύμπτυξης / ανάπτυξης αναπτύσσεται σειρά πεδίων όπου καταχωρούνται πληροφορίες απαραίτητες για την ενσωμάτωση κάποιου πολυμεσικού στοιχείου (χάρτης, δικτυακός τόπος, video κλπ) στο χρονολόγιο. Προϋπόθεση είναι το πολυμεσικό στοιχείο να είναι αναρτημένο στο διαδίκτυο. Σκοπός του είναι να παρέχει πρόσθετη πληροφόρηση σχετικά με το χρονολόγιο. **Είναι προαιρετικό στοιχείο.** Τα πεδία του πολυμεσικού στοιχείου του χρονολογίου εμφανίζονται στο σχήμα χ5 που ακολουθεί:

▼ Πολυμεσικό Στοιχείο

Στοιχείο

Υπερσύνδεσμος προς την διεύθυνση (URL) του στοιχείου (Υποστηρίζονται: Εικόνες, Χάρτες Google, YouTube)

Πνευματικά Δικαιώματα

Πνευματικά δικαιώματα του μιντιακού στοιχείου

Υπότιτλος

Επεξηγηματικός υπότιτλος του στοιχείου

Σχήμα χ5

Στο πεδίο **Στοιχείο** εισάγεται η διεύθυνση (URL) του διαδικτυακού πόρου (χάρτης, δικτυακός τόπος, video κλπ) που θέλουμε να ενσωματωθεί ως επιπρόσθετη πηγή πληροφόρησης για το χρονολόγιο. Κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου εμφανίζεται ως μικρογραφία στη θέση (9) [σχ. χ1] στην αρχή της λειτουργίας και μετά από επαναφορά. Η μικρογραφία λειτουργεί ως εξωτερικός σύνδεσμος προς την επιπρόσθετη πηγή πληροφόρησης.

Στο πεδίο **Πνευματικά Δικαιώματα** εισάγονται πληροφορίες που σχετίζονται με τα πνευματικά δικαιώματα του ενσωματωμένου πόρου (άδεια χρήσης κλπ) αν υπάρχουν. Το πεδίο είναι προαιρετικό.

Στο πεδίο **Υπότιτλος** εισάγεται σύντομο κείμενο που προσδιορίζει το πολυμεσικό στοιχείο που ενσωματώθηκε στο χρονολόγιο. Το πεδίο είναι προαιρετικό. Κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου εμφανίζεται στη θέση (10) [σχ. χ1].

Πολύ σημαντικά τμήματα του χρονολογίου είναι τα επαναλαμβανόμενα τμήματα στην ενότητα «Χρονικές Περίοδοι» σχήμα χ6.

Χρονικές Περιόδους

↑
↓

✖

Προσθήκη στοιχείου: Χρονική Περίοδος

Σχήμα χ6

Αριστερά της έκφρασης «Χρονική Περίοδος» υπάρχει βέλος ανάπτυξης/σύμπτυξης όπου επιλέγοντάς το (με το ποντίκι «κλικ» πάνω του) αναπτύσσεται μία ομάδα πεδίων που είναι απαραίτητα για την περιγραφή του γεγονότος – χρονική περίοδος και την ορθή ένταξή του στο χρονολόγιο. Μπορούμε να προσθέσουμε τμήμα χρονικής περιόδου επιλέγοντας :

Προσθήκη στοιχείου: Χρονική Περίοδος

Θα πρέπει να έχουμε τόσα τμήματα «Χρονική Περίοδος» όσα και τα γεγονότα - χρονικές περιόδους που θέλουμε να απεικονιστούν στο χρονολόγιο. Κάθε τμήμα «Χρονική Περίοδος» καταλαμβάνει και μία οριζόντια ζώνη στο χρονοδιάδρομο θέση (12) [σχ. χ1].

Επιλέγοντας (στα δεξιά του πλαισίου «Χρονική Περίοδος») διαγράφεται ύστερα από προειδοποιητικό μήνυμα το συγκεκριμένο γεγονός – χρονική περίοδος.

Στην ανάπτυξη του κάθε τμήμα «Χρονική Περίοδος» περιλαμβάνει τα πεδία που παρουσιάζονται στο σχήμα χ7 που ακολουθεί:



Χρονική Περίοδος



Αρχική ημερομηνία

ΕΕΕΕ,ΜΜ,ΗΗ (απαιτείται τουλάχιστον το έτος ΕΕΕΕ). Μπορείτε να προσθέσετε έτη προ Χριστού τοποθετώντας μια παύλα πριν το έτος. Για παράδειγμα -800.

Τελική ημερομηνία

ΕΕΕΕ,ΜΜ,ΗΗ (απαιτείται τουλάχιστον το έτος ΕΕΕΕ). Μπορείτε να προσθέσετε έτη προ Χριστού τοποθετώντας μια παύλα πριν το έτος. Για παράδειγμα -800.

Τίτλος

Τίτλος για την χρονική περίοδο

Κείμενο

Κείμενο για την χρονική περίοδο

Συνοδευτική ετικέτα

Σύντομο κείμενο που εμφανίζεται πάνω από τον τίτλο

► Πολυμεσικό Στοιχείο

Σχήμα χ7

Στο πεδίο **Αρχική ημερομηνία** εισάγονται από ένας ως τρεις αριθμοί χωρισμένοι με κόμμα «,» ο πρώτος αφορά το έτος, ο δεύτερος, το μήνα (1-12) και ο τρίτος την ημέρα (1-31) . Είναι δυνατό να εισάγουμε μόνο Έτος, μήνα ή μόνο Έτος. Η αρχική ημερομηνία αντιπροσωπεύει την ημερομηνία του γεγονότος ή την ημερομηνία της χρονικής περιόδου. Στο χρονολόγιο το γεγονός εμφανίζεται ως πλαίσιο τοποθετημένο στη ζώνη που του αναλογεί και ξεκινά από το σημείο αρχικής ημερομηνίας. (πχ στο σχήμα χ1 η χρονική περίοδος με τίτλο «Γεγονός Β» έχει σαν αρχική ημερομηνία την τιμή 200).

Το πεδίο **Τελική ημερομηνία** αφορά την ημερομηνία τέλους της χρονικής περιόδου που αναπαρίσταται . Αν πρόκειται για στιγμιαίο γεγονός τότε η τιμή του πεδίου αυτού μπορεί να είναι ίδια με το πεδίο **Αρχική ημερομηνία**. Ως προς τη μορφή του πεδίου ισχύουν όσα και στο προηγούμενο πεδίο. . Στο χρονολόγιο η διάρκεια της χρονικής περιόδου που μεσολαβεί από την αρχική ημερομηνία μέχρι την τελική εμφανίζεται με γαλάζια

υπογράμμιση του βαθμονομημένου χρονικού άξονα θέση (17) [σχ. χ1]. (πχ στο σχήμα χ1, για τη χρονική περίοδο με τίτλο «Γεγονός Β» το πεδίο τελική ημερομηνία έχει την τιμή 300, ενώ η χρονική περίοδος με τίτλο «Γεγονός Α» έχει Αρχική ημερομηνία και Τελική ημερομηνία την τιμή 100).

Το πεδίο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και προσδιορίζει τον τίτλο του γεγονότος ή της χρονικής περιόδου. Κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου εμφανίζεται στη θέση (7) [σχ. χ1] αν η συγκεκριμένη χρονική περίοδος είναι στο επίκεντρο και στη θέση (19) [σχ. χ1] στο χρονοδιάδρομο, στη ζώνη που της αναλογεί.

Το πεδίο **Κείμενο** είναι πεδίο κειμένου εμπλουτισμένης μορφής και περιλαμβάνει λεπτομέρειες του γεγονότος ή της χρονικής περιόδου. Κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου εμφανίζεται στη θέση (8) [σχ. χ1] αν η συγκεκριμένη χρονική περίοδος είναι στο επίκεντρο. Στο χρονοδιάδρομο δεν εμφανίζεται.

Το πεδίο **Συνοδευτική ετικέτα** είναι πεδίο κειμένου και προσδιορίζει την ζώνη του γεγονότος ή της χρονικής περιόδου. Στο χρονοδιάδρομο. Πρέπει να είναι πολύ σύντομη περιγραφή. Κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου εμφανίζεται στη θέση (13) [σχ. χ1]. Αν η συγκεκριμένη χρονική περίοδος είναι στο επίκεντρο τότε εμφανίζεται και πάνω από τον τίτλο μαζί με τις ημερομηνίες αρχής – τέλους.


Το **Πολυμεσικό Στοιχείο** κάθε χρονικής περιόδου, είναι κάτι αντίστοιχο με αυτό που είδαμε πιο πάνω. Η διαφορά είναι ότι το προηγούμενο αφορά το σύνολο του χρονολογίου ενώ αυτό αφορά μόνο τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο – γεγονός. Σκοπός του είναι να παρέχει πρόσθετη πληροφόρηση σχετικά με μόνο τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο – γεγονός.. Είναι **προαιρετικό στοιχείο**. Τα πεδία του πολυμεσικού στοιχείου της χρονικής περιόδου εμφανίζονται στο σχήμα χ8 που ακολουθεί:

▼ Πολυμεσικό Στοιχείο

Στοιχείο

Υπερσύνδεσμος προς την διεύθυνση (URL) του στοιχείου (Υποστηρίζονται: Εικόνες, Χάρτες Google, YouTube)

Μικρή Εικόνα

Προσθήκη Αρχείου  Δικαιώματα χρήσης

Προσθέτει μικρή εικόνα (thumbnail 32x32) που εμφανίζεται στην λωρίδα του χρονολογίου

Πηγή

Αναφέρετε την πηγή του στοιχείου

Υπότιτλος

Επεξηγηματικός υπότιτλος του στοιχείου

Σχήμα χ8

Στο πεδίο **Στοιχείο** εισάγεται η διεύθυνση (URL) του διαδικτυακού πόρου (χάρτης, δικτυακός τόπος, video κλπ) που θέλουμε να ενσωματωθεί ως επιπρόσθετη πηγή πληροφόρησης για τη χρονική περίοδο - γεγονός. Κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου εμφανίζεται ως μικρογραφία στη θέση (9) [σχ. χ1] όταν η συγκεκριμένη χρονική περίοδος είναι στο επίκεντρο. Η μικρογραφία λειτουργεί ως εξωτερικός σύνδεσμος προς την επιπρόσθετη πηγή πληροφόρησης.

Προσθήκη Αρχείου

Επιλέγοντας **Προσθήκη Αρχείου** μπορούμε να μεταφορτώσουμε μία **μικρή εικόνα** διαστάσεων 32x32 px (αυστηρά) και να εμφανίζεται κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου στη θέση (20) [σχ. χ1]. Είναι προαιρετικό πεδίο, ενώ οι επιτρεπόμενοι τύποι αρχείων είναι “jpg”, “png” ή “gif”.

Στο πεδίο **Πηγή** εισάγεται σύντομο κείμενο που πληροφορεί για την πηγή του πολυμεσικού στοιχείου που ενσωματώθηκε στη χρονική περίοδο - γεγονός. Το πεδίο είναι προαιρετικό. Κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου εμφανίζεται στη θέση (11) [σχ. χ1] αν η συγκεκριμένη χρονική περίοδος είναι στο επίκεντρο.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: “Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών” της Πράξης: “Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης”.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων και το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

Στο πεδίο **Υπότιτλος** εισάγεται σύντομο κείμενο που προσδιορίζει το πολυμεσικό στοιχείο που στη χρονική περίοδο -γεγονός. Το πεδίο είναι προαιρετικό. Κατά την εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου εμφανίζεται στη θέση (10) [σχ. χ1] αν η συγκεκριμένη χρονική περίοδος είναι στο επίκεντρο.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

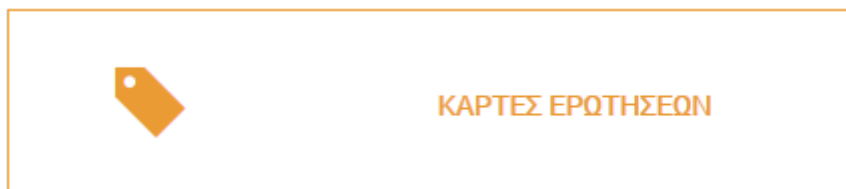
Το πεδίο **Σχόλιο** κείμενο μετασχολιασμού και αφορά το σύνολο της δραστηριότητας. Είναι προαιρετικό.

Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο χρονολόγιο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

Αποθήκευση

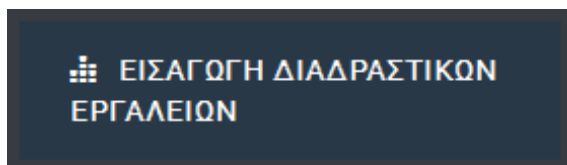
Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

14. ΚΑΡΤΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ





















Το διαδραστικό στοιχείο «ΚΑΡΤΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ» παρουσιάζει πάνω σε ένα πλαίσιο (κάρτα) μία ερώτηση, κάτω από την οποία υπάρχει ένα κενό πλαίσιο υποδοχής κειμένου (πεδίο κειμένου), στο οποίο ο χρήστης – εξεταζόμενος πληκτρολογεί την απάντηση που θεωρεί ότι αντιστοιχεί στη συγκεκριμένη ερώτηση. Ύστερα, επιλέγοντας έλεγχο απαντήσεων (κουμπί) που υπάρχει κάτω από το πλαίσιο για την απάντηση, ενημερώνεται για το αποτέλεσμα της απάντησής του (σωστή ή λάθος) και εμφανίζεται η σωστή απάντηση. Η κάρτα είναι δυνατό να περιλαμβάνει και εικόνα. Είναι δυνατό να δημιουργηθούν πολλές κάρτες στα πλαίσια λειτουργίας του διαδραστικού αυτού στοιχείου.

Για να δημιουργήσουμε κάρτες ερωτήσεων από το κατακόρυφο μενού αριστερά, και αφού έχει επιλεγεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου, επιλέγω:



Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «Κάρτες Ερωτήσεων» [σχ ΚΕ 1].

Εισαγωγή Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου

 ΗΧΟΣ	 ΕΙΚΟΝΑ	 ΚΕΙΜΕΝΟ
 ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΒΙΝΤΕΟ	 ΕΙΚΟΝΑ ΜΕ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ	 ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ
 ΕΡΩΤΗΣΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ	 ΕΡΩΤΗΣΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΛΕΞΕΩΝ	 ΕΡΩΤΗΣΗ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ
 ΕΡΩΤΗΣΗ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΚΕΝΩΝ	 ΣΟΣΤΕΣ/ΛΑΘΟΣ ΕΚΦΡΑΣΕΙΣ	 ΣΕΙΡΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΜΟΝΑΔΙΚΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ
 ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΟ	 ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ	 ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΟ
 ΚΑΡΤΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ	 ΚΑΡΤΕΣ ΔΙΑΛΟΓΟΥ	 ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

✕ Κλείσιμο

Σχήμα ΚΕ 1

Αμέσως μετά εμφανίζεται η φόρμα δημιουργίας Ερωτήσεων συμπλήρωσης καρτών διαλόγου, που περιλαμβάνει:

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Τίτλος

Περιγραφή εργασίας

Σχήμα ΚΕ 2

Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.

Η **Διευκρίνιση** είναι πεδίο κειμένου προαιρετικό. Το περιεχόμενό της εμφανίζεται (αν υπάρχει), αμέσως κάτω από τον τίτλο και πάνω από τις ερωτήσεις συμπλήρωσης κειμένου.

Η **Περιγραφή εργασίας** είναι πεδίο κειμένου εμπλουτισμένης μορφής και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να φιλοξενήσει πληροφορίες σχετικά με οδηγίες ή κάποιες επισημάνσεις για τις ερωτήσεις των καρτών, την πορεία διεξαγωγής της δραστηριότητας, κλπ.

Να απαιτείται ο χρήστης να έχει συμπληρώσει τα πεδία πριν την προβολή των απαντήσεων.

Σχήμα ΚΕ 3


Το πλαίσιο Κάρτες [σχ ΚΕ 3] συνιστά μία «συλλογή» καρτών. Στο αριστερό τμήμα εμφανίζονται υπό μορφή λίστας οι διαθέσιμες κάρτες. Στο δεξί τμήμα εμφανίζονται τα πεδία της τρέχουσας ενεργής κάρτας. Επιλέγοντας από το αριστερό τμήμα μία άλλη Κάρτα, τότε αυτή γίνεται η τρέχουσα ενεργή κάρτα.

Στο πεδίο «**Κείμενο**» καταχωρείται η επιθυμητή ερώτηση.

Στο πεδίο «**Απάντηση**» καταχωρείται η απάντηση.

Προσθήκη νέας κάρτας γίνεται από την επιλογή

Προσθήκη στοιχείου:
Κάρτα

Διαγραφή κάρτας γίνεται από την επιλογή διαγραφής . Διαγράφεται πάντα η τρέχουσα ενεργή κάρτα.

Προαιρετικά, μπορούμε να εμφανίσουμε στην κάρτα μια εικόνα. Αυτό γίνεται στο πεδίο «Εικόνα» με την επιλογή μεταφόρτωσης αρχείων, όπου οι επιτρεπόμενοι τύποι αρχείων είναι “jpg”, “png” ή “gif”.

Προσθήκη Αρχείου

Με επιλογή (τικ) στο παρακάτω

- Να απαιτείται ο χρήστης να έχει συμπληρώσει τα πεδία πριν την προβολή των απαντήσεων.**

Κατά την προβολή – εκτέλεση του διαδραστικού στοιχείου όταν δεν έχει συμπληρώσει ο χρήστης-εξεταζόμενος την απάντηση και επιλέξει «έλεγχος απάντησης» δε γίνεται καμία ενέργεια, διότι η απουσία απάντησης θεωρείται εσφαλμένη απάντηση.

▼ **Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα**

Κείμενο προόδου

Κάρτα @card από @total

Διαθέσιμες μεταβλητές: @card και @total. Παράδειγμα: "Κάρτα @card από @total"

Κείμενο για το κουμπί "Επόμενο"

Επόμενο

Κείμενο για το κουμπί "Προηγούμενο"

Προηγούμενο

Κείμενο για το κουμπί "Έλεγχος Απαντήσεων"

Έλεγχος Απαντήσεων

Σχήμα ΚΕ 4

Στο αναπτυσσόμενο πλαίσιο «**Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα**» [σχ. ΚΕ 4] μπορούμε να ρυθμίσουμε τα περιεχόμενα (κείμενα) των μηνυμάτων του διαδραστικού στοιχείου. Στο πεδίο «**Κείμενο προόδου**» το @card είναι μεταβλητή που αντιστοιχεί στον αριθμό της τρέχουσας κάρτας που προβάλλεται και το @total είναι επίσης μεταβλητή που αντιστοιχεί στον συνολικό αριθμό των διαθέσιμων καρτών διαλόγου του διαδραστικού στοιχείου.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

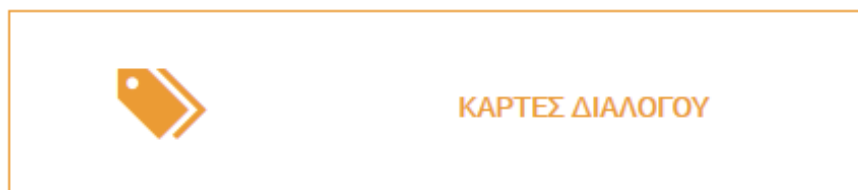
Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

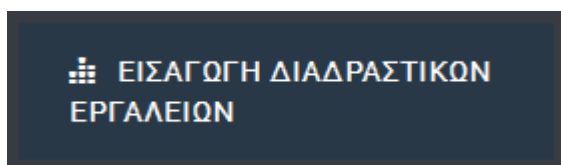
Αποθήκευση

Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

15. ΚΑΡΤΕΣ ΔΙΑΛΟΓΟΥ

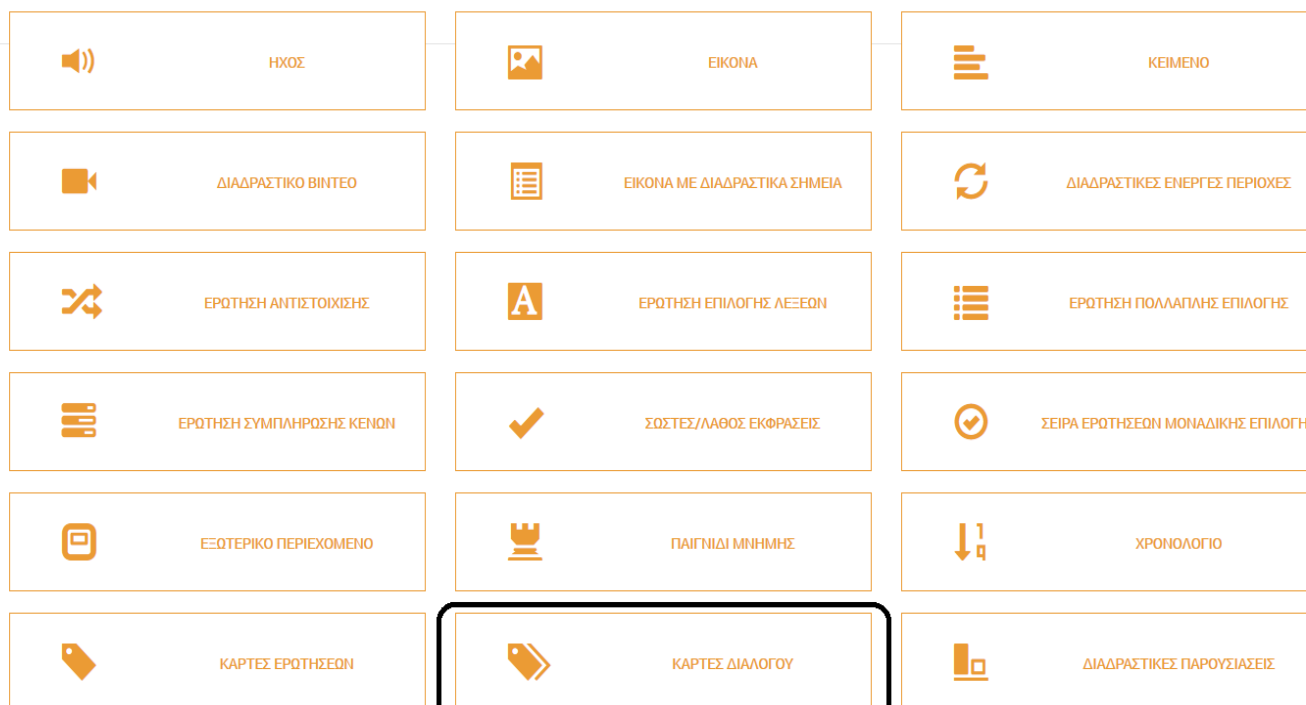


Το διαδραστικό στοιχείο «ΚΑΡΤΕΣ ΔΙΑΛΟΓΟΥ» παρουσιάζει πάνω σε ένα πλαίσιο (κάρτα) μία ερώτηση κάτω από την οποία υπάρχει μια επιλογή (κουμπί) το οποίο όταν πατηθεί από το χρήστη, εμφανίζεται η απάντηση. Είναι δυνατό να δημιουργηθούν πολλές κάρτες στο πλαίσιο λειτουργίας του διαδραστικού αυτού στοιχείου. Για να δημιουργήσουμε κάρτες διαλόγου από το κατακόρυφο μενού αριστερά και αφού έχει επιλεγεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου, επιλέγω:



Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «Κάρτες διαλόγου» [σχ ΚΔ 1].

Εισαγωγή Διαδραστικού-Δομικού Εργαλείου



✕ Κλείσιμο

Σχήμα ΚΔ 1

Αμέσως μετά εμφανίζεται η φόρμα δημιουργίας Ερωτήσεων συμπλήρωσης καρτών διαλόγου, που περιλαμβάνει:

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Τίτλος

Περιγραφή εργασίας

Σχήμα ΚΔ 2

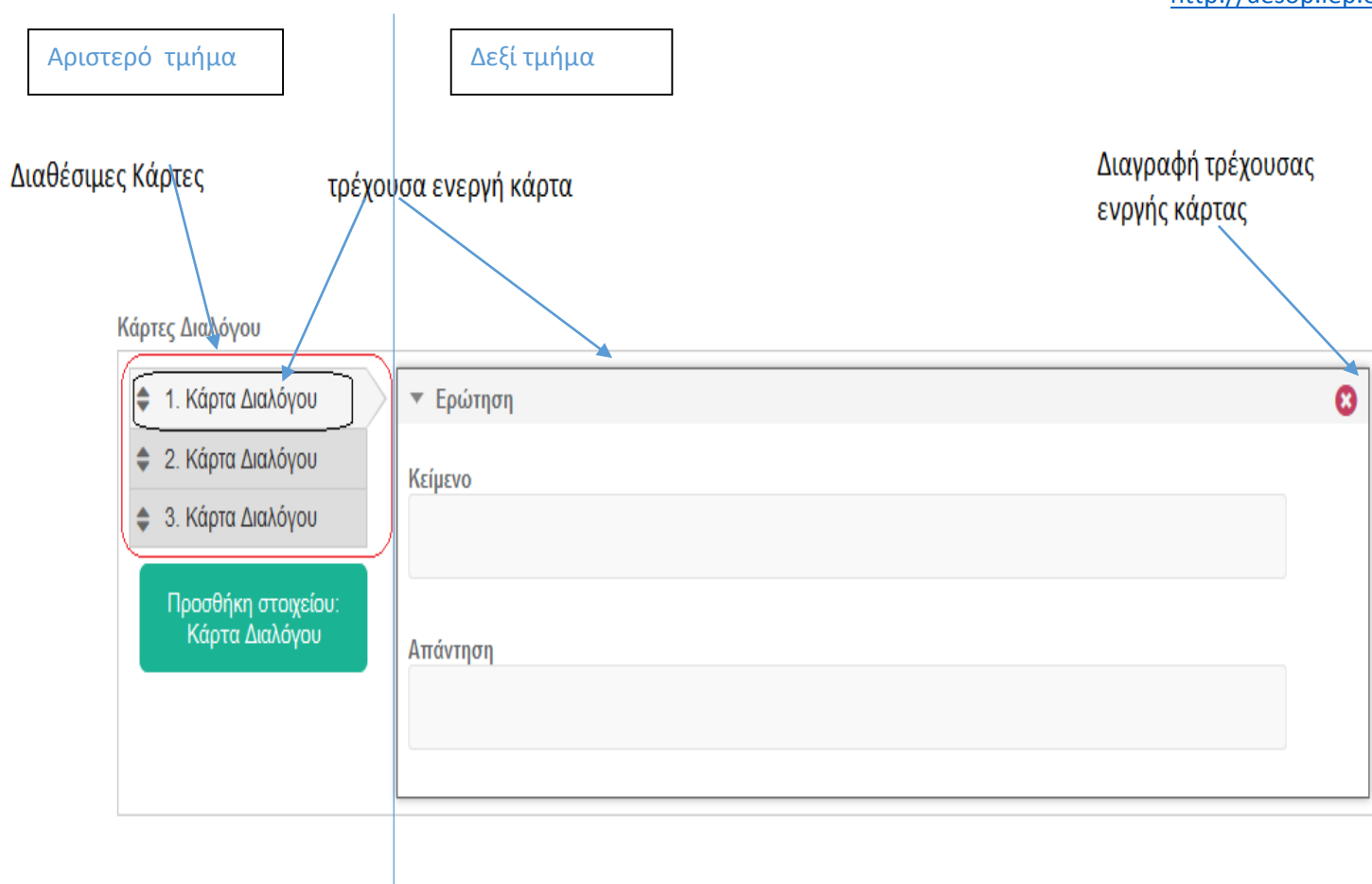
Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.

Η **Διευκρίνιση** είναι πεδίο κειμένου προαιρετικό. Το περιεχόμενό της εμφανίζεται (αν υπάρχει), αμέσως κάτω από τον τίτλο και πάνω από τις ερωτήσεις συμπλήρωσης κειμένου.

Η **Περιγραφή εργασίας** είναι πεδίο κειμένου εμπλουτισμένης μορφής και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να φιλοξενήσει πληροφορίες σχετικά με οδηγίες ή κάποιες επισημάνσεις για τις ερωτήσεις των καρτών, την πορεία διεξαγωγής της δραστηριότητας, κλπ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: "Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών" της Πράξης: "Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης".

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων και το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.




Σχήμα ΚΔ 3

Το πλαίσιο Κάρτες Διαλόγου [σχ ΚΔ 3] συνιστά μία «συλλογή» καρτών. Στο αριστερό τμήμα εμφανίζονται υπό μορφή λίστας οι διαθέσιμες κάρτες. Στο δεξί τμήμα εμφανίζονται τα πεδία της τρέχουσας ενεργής κάρτας. Επιλέγοντας από το αριστερό τμήμα μία άλλη Κάρτα Διαλόγου, τότε αυτή γίνεται η τρέχουσα ενεργή κάρτα. Στο πεδίο «**Κείμενο**» καταχωρείται η επιθυμητή ερώτηση.

Στο πεδίο «**Απάντηση**» καταχωρείται η απάντηση.

Προσθήκη νέας κάρτας γίνεται από την επιλογή

Προσθήκη στοιχείου:
Κάρτα Διαλόγου

Διαγραφή κάρτας γίνεται από την επιλογή διαγραφής . Για να διαγραφεί μία κάρτα θα πρέπει να είναι η τρέχουσα ενεργή.

▼ Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα

Κείμενο για το κουμπί "Γύρνα την κάρτα"

Γύρνα την κάρτα

Κείμενο για το κουμπί "Επόμενο"

Επόμενο

Κείμενο για το κουμπί "Προηγούμενο"

Προηγούμενο

Κείμενο για το κουμπί "Επαναπροσπάθειας"

Προσπάθησε ξανά

Κείμενο προόδου

Κάρτα @card από @total

Διαθέσιμες μεταβλητές @card και @total.

Κείμενο μηνύματος που εμφανίζεται αφού γυριστεί και η τελευταία κάρτα.

Αυτή ήταν η τελευταία κάρτα. Πατήστε το κουμπί επαναπροσπάθειας για να ξεκινήσετε από την αρχή

Σχήμα ΚΔ 4

Στο αναπτυσσόμενο πλαίσιο «**Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα**» [σχ. ΚΔ 4] μπορούμε να ρυθμίσουμε τα περιεχόμενα (κείμενα) των μηνυμάτων του διαδραστικού στοιχείου. Στο πεδίο «**Κείμενο προόδου**» το @card είναι μεταβλητή που αντιστοιχεί στον αριθμό της τρέχουσας κάρτας που προβάλλεται και το @total είναι επίσης μεταβλητή που αντιστοιχεί στον συνολικό αριθμό των διαθέσιμων καρτών διαλόγου του διαδραστικού στοιχείου.

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια. Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

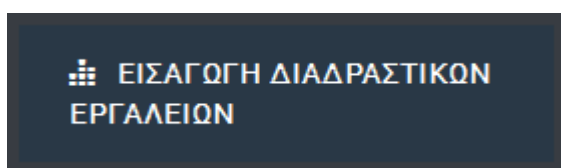
Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο



Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

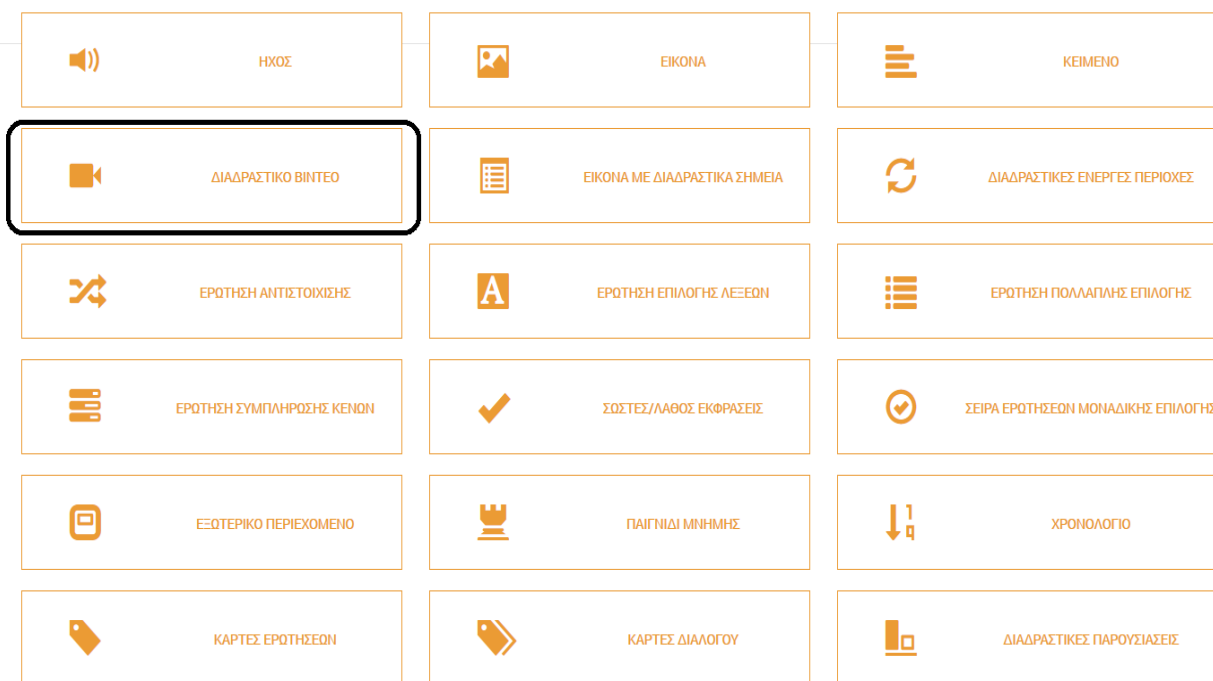
16. ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΒΙΝΤΕΟ

Το διαδραστικό βίντεο είναι μία σύνθεση όπου κατά τη διάρκεια προβολής του είναι δυνατό να συμπροβάλλονται – εκτελούνται, σε καθορισμένο χρονικό σημείο και για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, μια σειρά πρόσθετων διαδραστικών στοιχείων (π.χ ερωτήσεις αντιστοίχισης, συμπλήρωσης κειμένου, προβολής πληροφοριών), καθώς και καθορισμό ενεργών περιοχών που παρέχουν δυνατότητα ειδικών εργασιών. Για να δημιουργήσουμε διαδραστικό βίντεο από το κατακόρυφο μενού αριστερά και αφού έχει επιλεγεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου επιλέγω :



Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «Διαδραστικό βίντεο» [σχ ΔΒ 1].

Εισαγωγή Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου



Κλείσιμο

Σχήμα ΔΒ 1

Αμέσως μετά εμφανίζεται η φόρμα δημιουργίας διαδραστικού βίντεο που περιλαμβάνει :

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Σχήμα ΔΒ 2

Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.

Η **Διευκρίνιση** είναι πεδίο κειμένου προαιρετικό. Το περιεχόμενό της εμφανίζεται (αν υπάρχει) ,αμέσως κάτω από τον τίτλο και πάνω από το βίντεο.

🔍 Επεξεργασία Διαδραστικού Βίντεο

1. Μεταφόρτωση Βίντεο [1/2]	2. Προσθήκη διαδραστικών στοιχείων [2/2]
<p>Αρχεία βίντεο:</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px dashed #ccc; padding: 10px; margin-right: 10px; text-align: center;">+</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; display: flex; align-items: center;"> Δικαιώματα χρήσης </div> </div> <p>Μπορείτε να μεταφορτώσετε βίντεο μορφής webm και mp4. Επίσης μπορείτε να αντλήσετε βίντεο από το Youtube. Για να ορίσετε διαδραστικά στοιχεία στο βίντεο πρέπει να μεταβείτε στην καρτέλα 2.Προσθήκη Διαδραστικών Στοιχείων</p> <p>Πληροφορίες πνευματικών δικαιωμάτων:</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	

Σχήμα ΔΒ 3

Στο τμήμα της φόρμας «Επεξεργασία Διαδραστικού Βίντεο» επιλέγω «1. Μεταφόρτωση Βίντεο [1/2]», (αν δεν είναι ήδη επιλεγμένο), [σχ ΔΒ 3] και κατόπιν «Αρχεία Βίντεο»



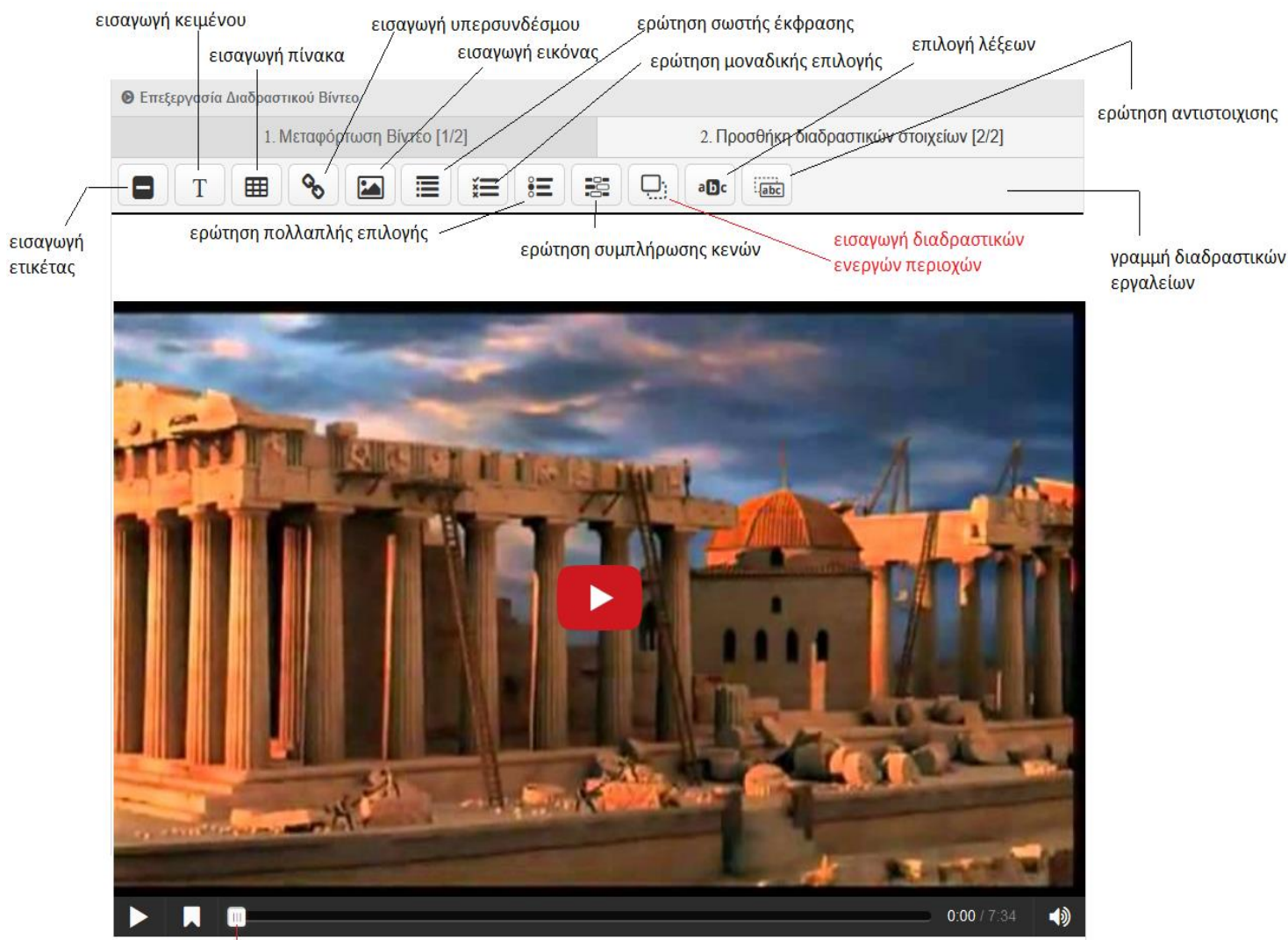
Τότε εμφανίζεται αναδυόμενο πλαίσιο διαλόγου [σχ ΔΒ4] όπου μπορούμε να επιλέξουμε το βίντεο που θα μεταφορτωθεί.

Σχήμα ΔΒ 4

Μπορούμε είτε να επιλέξουμε τοπικό αρχείο μέσω της επιλογής (1) [Επιλέξτε αρχείο για μεταφόρτωση] με επιτρεπτούς τύπους αρχείων “mp4” ή “webm”, είτε να συμπληρώσουμε την ηλεκτρονική διεύθυνση (URL) στο πεδίο (2) που βρίσκεται το βίντεο, εφόσον είναι ήδη αναρτημένο στο διαδίκτυο. Κατόπιν επιλέγουμε εισαγωγή.

Εάν υπάρχουν πνευματικά δικαιώματα συμπληρώνουμε το σχετικό πεδίο, [σχ ΔΒ 3].

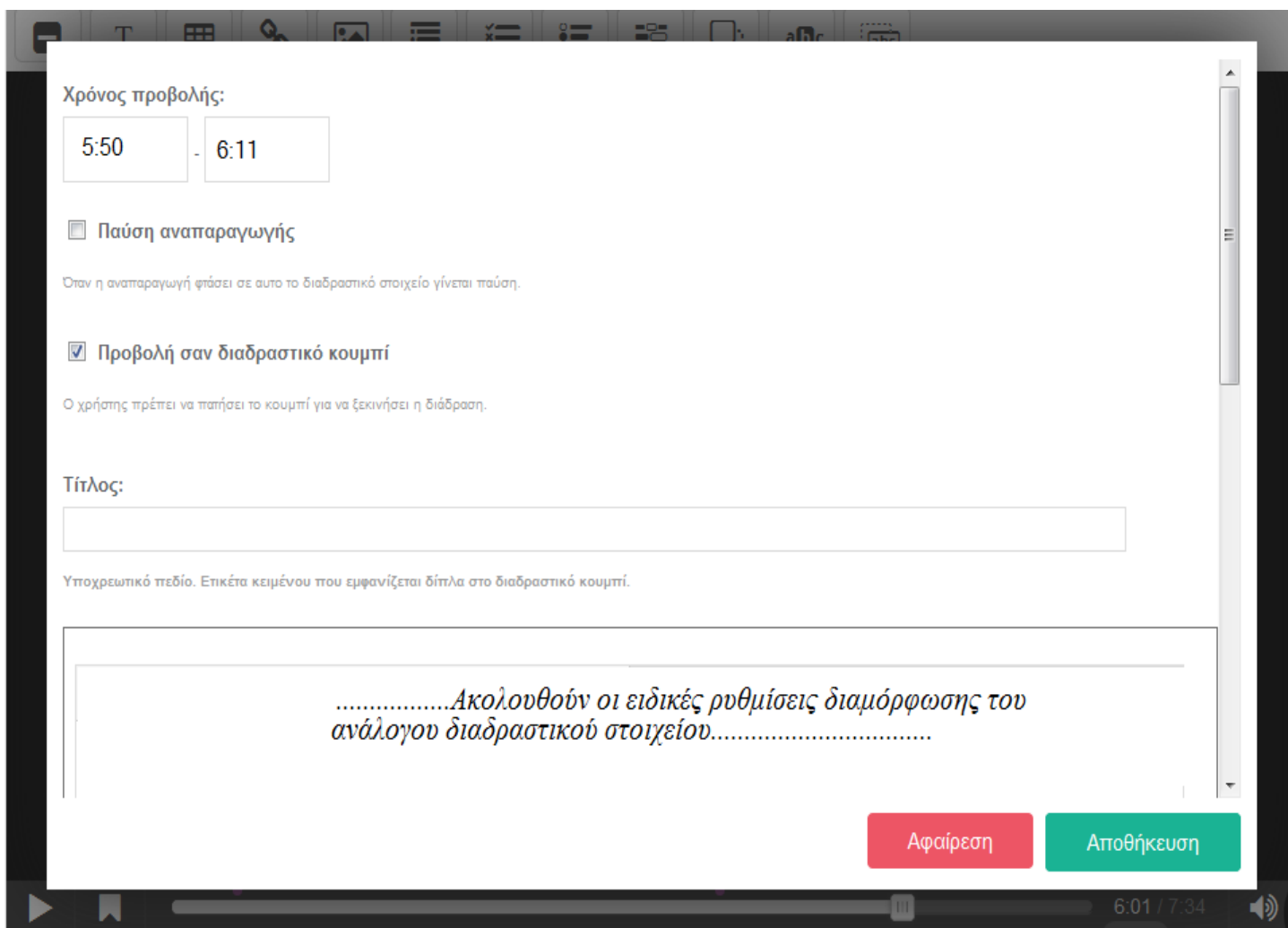
Στο τμήμα της φόρμας «Επεξεργασία Διαδραστικού Βίντεο» επιλέγω «2. Προσθήκη Διαδραστικών Στοιχείων [2/2]», [σχ ΔΒ 3] και εμφανίζεται το βίντεο που έχουμε επιλέξει και μια σειρά εργαλείων από πάνω του. [σχ ΔΒ5].



Δείκτης εξέλιξης αναπαραγωγής

Σχήμα ΔΒ 5

Μετακινούμε το δείκτη εξέλιξης αναπαραγωγής στο επιθυμητό χρονικό σημείο που θέλουμε εισαγωγή διαδραστικού στοιχείου. Από τη γραμμή διαδραστικών εργαλείων επιλέγουμε ένα και το σύρουμε στο σημείο που επιθυμούμε, μέσα στην περιοχή προβολής του βίντεο. Αμέσως εμφανίζεται ένα αναδυόμενο παράθυρο [σχ ΔΒ 6] που περιέχει ένα σύνολο πεδίων που αφορούν τη «συμπεριφορά» του επιλεγμένου διαδραστικού πεδίου πάνω στο βίντεο, και τη διαμόρφωσή του.



Σχήμα ΔΒ 6

Το πεδίο χρόνος προβολής έχει δύο πεδία κειμένου. Στο πρώτο καταχωρείται η χρονική στιγμή που επιθυμούμε το επιλεγμένο διαδραστικό στοιχείο να εμφανιστεί (Στην περίπτωση του [σχ ΔΒ 6] το διαδραστικό στοιχείο θα εμφανιστεί σε 5 λεπτά και 30 δευτερόλεπτα από την έναρξη της αναπαραγωγής). Στο δεύτερο καταχωρείται η χρονική στιγμή που επιθυμούμε το επιλεγμένο διαδραστικό στοιχείο να εξαφανιστεί. (Στην περίπτωση του [σχ ΔΒ 6] το διαδραστικό στοιχείο θα εξαφανιστεί σε 6 λεπτά και 11 δευτερόλεπτα από την έναρξη της αναπαραγωγής).

Αν είναι ενεργοποιημένο το πεδίο «Παύση αναπαραγωγής», τότε τη στιγμή εμφάνισης του διαδραστικού στοιχείου διακόπτεται η αναπαραγωγή του βίντεο (παύση).

Αν είναι ενεργοποιημένο το πεδίο «Προβολή σαν διαδραστικό κουμπί» τότε όταν έρθει ο χρόνος εμφάνισης παρουσιάζεται ένα κουμπί κατά τη διάρκεια αναπαραγωγής. Όταν πατηθεί, λαμβάνει χώρα η εκτέλεση της πρόσθετης δραστηριότητας.

Το πεδίο «**Τίτλος**» είναι πεδίο κειμένου υποχρεωτικό και αφορά τη συγκεκριμένη πρόσθετη δραστηριότητα.

Για τα πεδία που αφορούν το εκάστοτε διαδραστικό στοιχείο πχ (ερώτηση συμπλήρωσης κενών, ερώτηση μοναδικής επιλογής κλπ. Ανατρέξτε στο αντίστοιχο τμήμα του εγχειριδίου.

ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΥ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ (ΕΝΤΟΣ ΤΟΥ ΔΕ ΔΙΑΔΡ. ΒΙΝΤΕΟ)

1. Στην οθόνη επεξεργασίας του διαδραστικού βίντεο πηγαίνετε στο καρτέ του βίντεο που έχετε τοποθετήσει το διαδραστικό στοιχείο.
2. Έπειτα κάνετε διπλό κλικ πάνω στον τίτλο του στοιχείου και εμφανίζεται παράθυρο επεξεργασίας του διαδραστικού στοιχείου.
3. Εκεί πατάτε το κόκκινο κουμπί <<Αφαίρεση>> και στο παράθυρο επιβεβαίωσης πατάτε <<OK>>.
4. Μην ξεχάσετε να πατήσετε το κουμπί <<Αποθήκευση>> για να αποθηκευτούν οι αλλαγές που κάνατε.

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

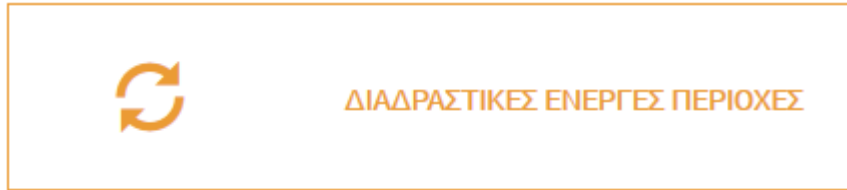
Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Τέλος, για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

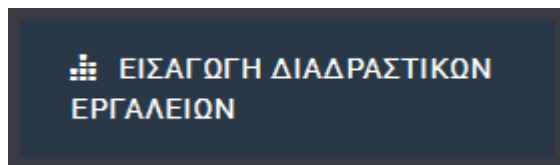
Αποθήκευση

Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.

17. ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ



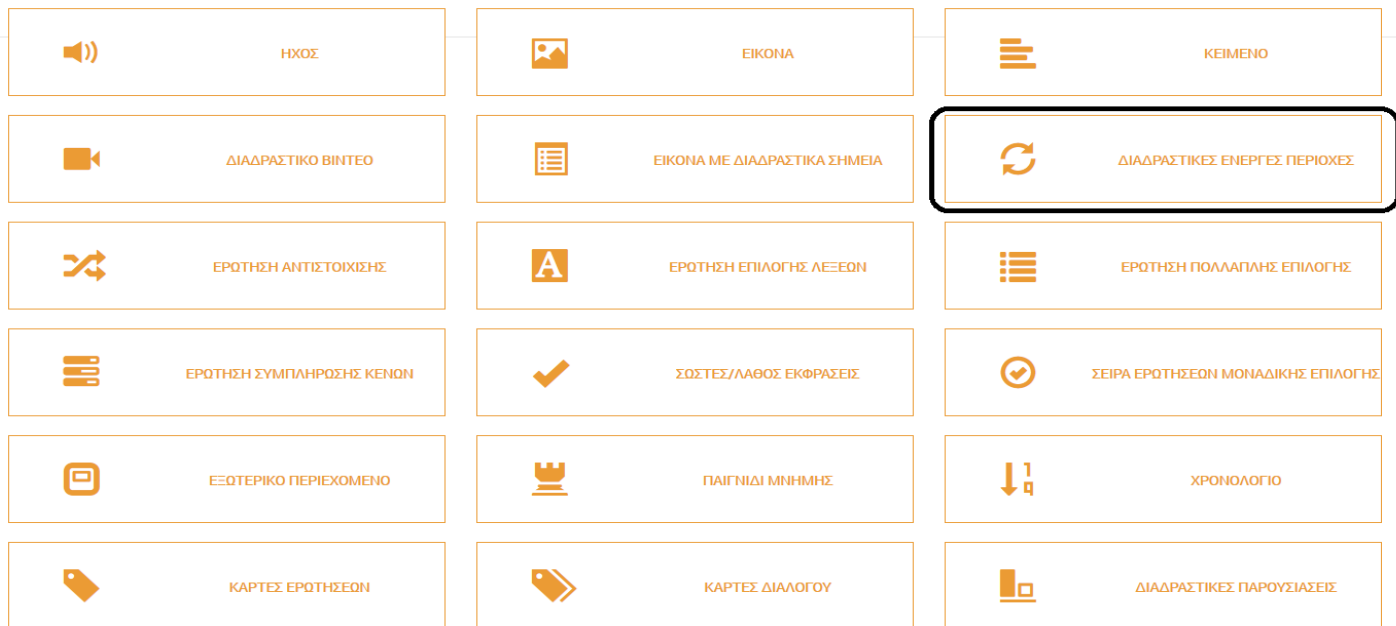
Το διαδραστικό στοιχείο «Διαδραστικές Ενεργές Περιοχές» παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας διαδραστικών σημείων – περιοχών πάνω σε ένα στατικό στοιχείο όπως πχ μια εικόνα. Ορίζονται δηλαδή ενεργές- «ζωντανές» περιοχές όπου ο χρήστης – εξεταζόμενος έχει τη δυνατότητα να «ενεργεί» πάνω σ' αυτές (πχ σύρσιμο και απόθεση, drag ή drop).



Για να δημιουργήσουμε Διαδραστικές Ενεργές Περιοχές από το κατακόρυφο μενού αριστερά και αφού έχει επιλεχτεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου επιλέγω :

Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία και επιλέγω από αυτά το «Διαδραστικές Ενεργές Περιοχές» [σχ ΔΕΠ 1].

Εισαγωγή Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου



✕ Κλείσιμο

Σχήμα ΔΕΠ 1

Αμέσως μετά εμφανίζεται η φόρμα δημιουργίας διαδραστικών ενεργών περιοχών που περιλαμβάνει:

Τίτλος *

Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Σχήμα ΔΕΠ 2

Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.

Η **Διευκρίνιση** είναι πεδίο κειμένου προαιρετικό. Το περιεχόμενό της εμφανίζεται (αν υπάρχει) ,αμέσως κάτω από τον τίτλο και πάνω από την εικόνα με τις διαδραστικές περιοχές.

Ακολουθεί η ομάδα πεδίων που αφορά τη μεταφόρτωση της εικόνας πάνω στην οποία θα ορισθούν οι ενεργές περιοχές καθώς και οι λειτουργίες τους [σχ. ΔΕΠ 3].



Σχήμα ΔΕΠ 3

Επιλέγουμε την καρτέλα βημάτων (αν δεν είναι ήδη επιλεγμένη) «1. Μέγεθος

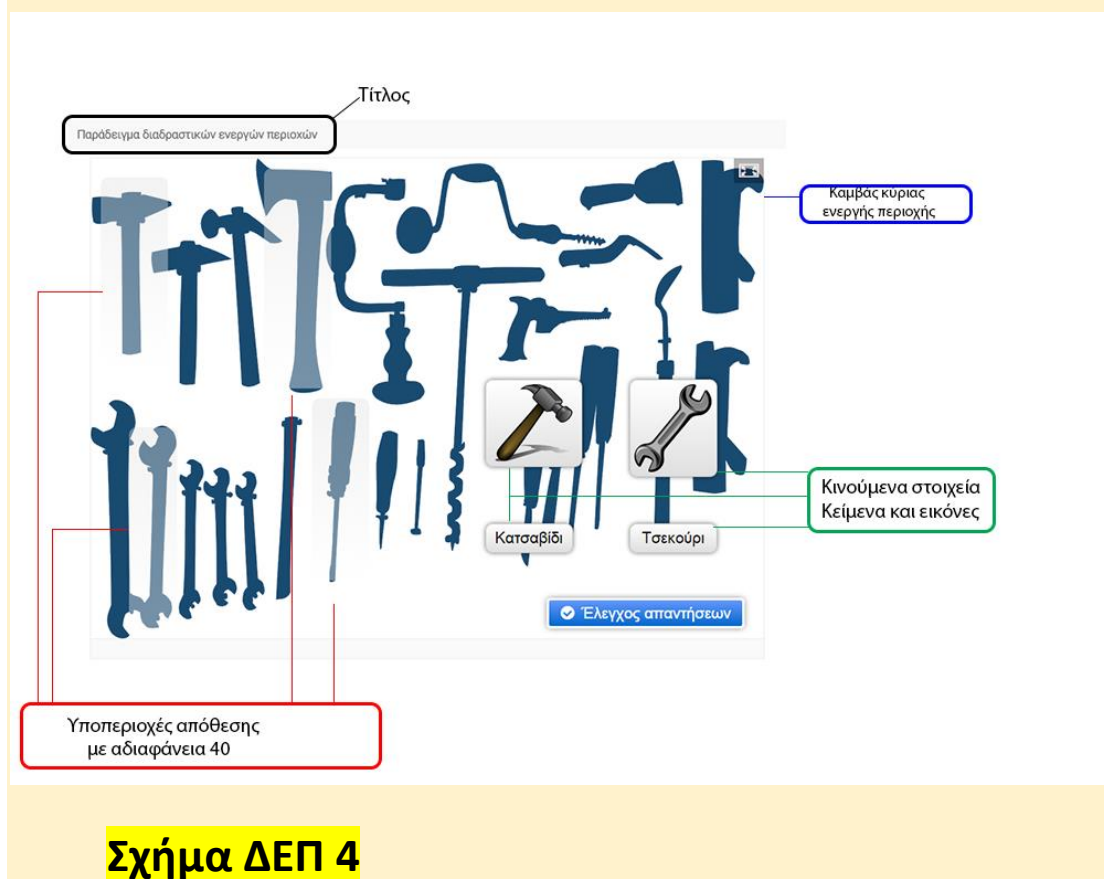
καμβά και επιλογές φόντου» και κατόπιν κάνουμε κλικ στο κουμπί (Προσθήκη Αρχείου), όπου εμφανίζεται το αναδυόμενο παράθυρο επιλογής εικόνας για μεταφόρτωση. Η εικόνα λειτουργεί ως υπόβαθρο(background). Αφού επιλέξουμε την εικόνα και μεταφορτωθεί (υπόψη ότι οι υποστηριζόμενοι τύποι αρχείων είναι “jpg”, “png” ή “gif”), ύστερα στα πεδία <<Μέγεθος καμβά κύριας ενεργής περιοχής>> [σχ ΔΕΠ 3] καθορίζουμε τις διαστάσεις της περιοχής όπως θα φαίνεται στην καρτέλα «2. Ορισμός υποπεριοχών και εισαγωγή κειμένου/εικόνας» και θα περιέχει τα διαδραστικά μέρη του στοιχείου (Αυτές οι διαστάσεις αφορούν μόνο την οθόνη επεξεργασίας. Στην προβολή του διαδρ. στοιχείου στο σενάριο η εικόνα θα πάρει τις διαστάσεις του σεναρίου). Το πρώτο πεδίο αφορά το πλάτος (σε pixel) και το δεύτερο πεδίο αφορά το ύψος (σε pixel).

Το πεδίο <<Αδιαφάνεια φόντου των κινούμενων στοιχείων (κείμενα και εικόνες)>> [σχ ΔΕΠ 3] καθορίζει την αδιαφάνεια του γκρι φόντου που αυτόματα τοποθετείται πίσω από τα κινούμενα στοιχεία (με 0 καθόλου αδιαφάνεια, με 100 πλήρης αδιαφάνεια). Όταν αυτή η επιλογή συμπληρωθεί τότε εφαρμόζεται σε όλα

τα κινούμενα στοιχεία (κείμενα ή και εικόνες) και η επιλογή αδιαφάνειας που υπάρχει σε κάθε κινούμενο στοιχείο παραβλέπεται.

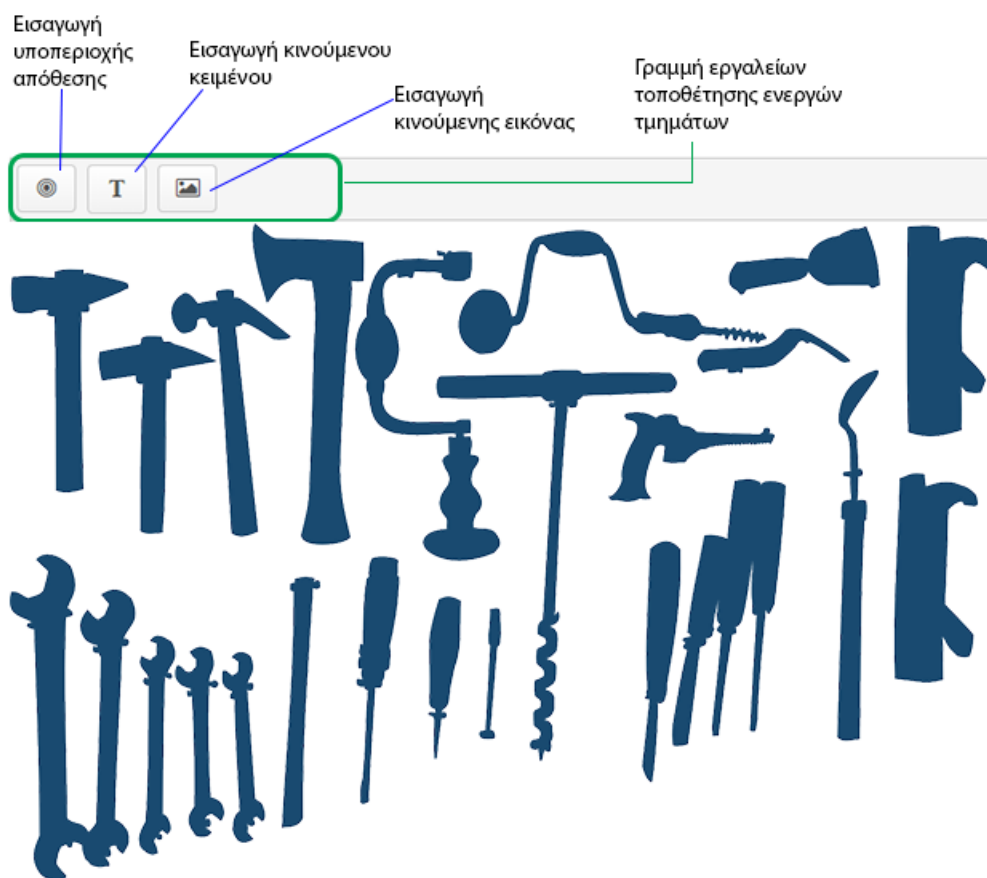
Για παράδειγμα θα υποθέσουμε ότι σε μια εικόνα με εργαλεία θέλουμε οι χρήστες – εξεταζόμενοι να «αναγνωρίσουν» αυτά τα εργαλεία. Για το σκοπό αυτό θα χρησιμοποιήσουμε μία εικόνα που απεικονίζει αυτά τα εργαλεία και θα ορίσουμε 4 σταθερές υποπεριοχές απόθεσης πάνω στα εργαλεία αυτά όπου θα λειτουργούν ως περιέκτες (containers) μέσα στις οποίες θα φιλοξενηθούν οι απαντήσεις που είναι κινούμενα στοιχεία (2 κείμενα και 2 εικόνες).

Κατά το χρόνο εκτέλεσης η εμφάνιση του στοιχείου «Διαδραστικές ενεργές περιοχές» θα είναι: [σχ ΔΕΠ 4]




Σχήμα ΔΕΠ 4

Για να καθορίσουμε ενεργά τμήματα (υποπεριοχές απόθεσης και κινούμενα στοιχεία) επιλέγουμε από τις καρτέλες βημάτων [σχ ΔΕΠ 3] «2. Ορισμός υποπεριοχών και εισαγωγή κειμένου/εικόνας», και θα προκύψουν τα πεδία καθορισμού ενεργών τμημάτων.



Σχήμα ΔΕΠ 5

Από τη γραμμή εργαλείων τοποθέτησης ενεργών τμημάτων [σχ ΔΕΠ 5] πρώτα επιλέγουμε  [εισαγωγή υποπεριοχής απόθεσης] και το σέρνουμε (drag ή drop) στο σημείο που επιθυμούμε μέσα στην ενεργό περιοχή. Αμέσως εμφανίζονται τα απαραίτητα πεδία που αφορούν κάθε ενεργή περιοχή απόθεσης [σχ ΔΕΠ 6].

Τίτλος
ΠΕΡΙΟΧΗ ΣΦΥΡΙ

Προβολή τίτλου

Επιλέξτε τα σωστά στοιχεία που αντιστοιχούν στην τρέχουσα περιοχή απόθεσης.
Επιλογή όλων

Εικόνα προς απόθεση: σφυρί
 Εικόνα προς απόθεση: γαλλικό κλειδί
 Κείμενο προς απόθεση: Κατσαβίδι
 Κείμενο προς απόθεση: Τσεκούρι

Αδιαφάνεια φόντου της τρέχουσας περιοχής απόθεσης.
40

▶ Βοηθητικό κείμενο που εμφανίζεται στην κάτω δεξιά γωνία της τρέχουσας περιοχής απόθεσης.

Αυτή η υποπεριοχή απόθεσης επιτρέπεται να έχει μόνο ένα κινούμενο στοιχείο κάθε φορά.

Σχήμα ΔΕΠ 6

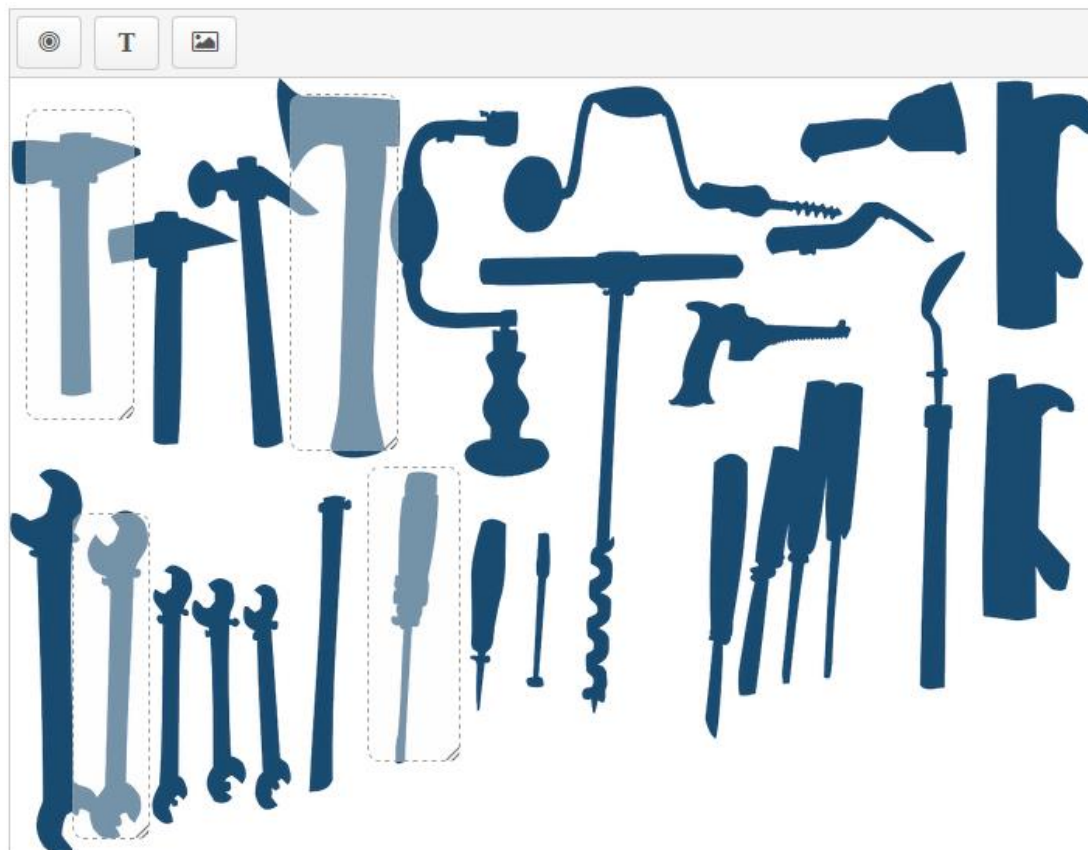
(Η παραπάνω εικόνα αφορά μια υποπεριοχή απόθεσης του παραδείγματος με τα εργαλεία αφού έχουν εισαχθεί τα κινούμενα στοιχεία κειμένου και εικόνας).

Το πεδίο τίτλος είναι υποχρεωτικό και ορίζει τον τίτλο του συγκεκριμένου ενεργού σταθερού τμήματος – υποπεριοχή απόθεσης. Σε περίπτωση που δε θέλουμε να εμφανίζεται ο τίτλος κατά το χρόνο προβολής-εκτέλεσης δεν «τσεκάρουμε» το πεδίο «Προβολή τίτλου». Μπορούμε επίσης να καθορίσουμε το βαθμό αδιαφάνειας για το συγκεκριμένο ενεργό σταθερό τμήμα – υποπεριοχή απόθεσης (με 0 καθόλου αδιαφάνεια, με 100 πλήρης αδιαφάνεια), και προαιρετικά να προσθέσουμε κάποιο

βοηθητικό κείμενο. Επιλέγοντας αποθηκεύονται οι αλλαγές για το συγκεκριμένο ενεργό σταθερό τμήμα – υποπεριοχή απόθεσης και επιλέγοντας


διαγράφεται μετά από μήνυμα επιβεβαίωσης. Είναι δυνατό να προστεθούν περισσότερα από ένα ενεργά σταθερά τμήματα – υποπεριοχές απόθεσης.

Αφού εισάγουμε όσα ενεργά σταθερά τμήματα υποπεριοχές απόθεσης επιθυμούμε θα έχουμε μια εικόνα [σχ ΔΕΠ 7] (για το παράδειγμα με τα εργαλεία που αναφέρθηκε παραπάνω)



Σχήμα ΔΕΠ 7

Εδώ έχουμε ορίσει 4 ενεργά σταθερά τμήματα - υποπεριοχές απόθεσης και τα ονομάσαμε ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΣΕΚΟΥΡΙ, ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΤΣΑΒΙΔΙ, ΠΕΡΙΟΧΗ ΓΑΛΛΙΚΟ ΚΛΕΙΔΙ, ΠΕΡΙΟΧΗ ΣΦΥΡΙ.

Για να ορίσουμε τα ενεργά κινούμενα τμήματα, από τη γραμμή εργαλείων τοποθέτησης ενεργών τμημάτων [σχ ΔΕΠ 5] επιλέγουμε **T** για κινούμενο τμήμα κειμένου ή  για κινούμενο τμήμα εικόνας και το σέρνουμε (drag 'n drop) στο σημείο που επιθυμούμε μέσα στην ενεργό περιοχή. Αν πρόκειται για κείμενο θα

εμφανιστούν τα απαραίτητα πεδία για τον προσδιορισμό κάθε ενεργού κινούμενου τμήματος. [σχ ΔΕΠ 8].

Κείμενο που θα φαίνεται

Κατσαβίδι

Σημειώστε αναλυτικά το κείμενο που επιθυμείτε.

Επιλέξτε σε ποιες υποπεριοχές απόθεσης θα μπορεί να τοποθετείται το κινούμενο στοιχείο

[Αποεπιλογή όλων](#)

- ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΣΕΚΟΥΡΙ
- ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΤΣΑΒΙΔΙ
- ΠΕΡΙΟΧΗ ΓΑΛΛΙΚΟ ΚΛΕΙΔΙ
- ΠΕΡΙΟΧΗ ΣΦΥΡΙ

Αδιαφάνεια φόντου του κινούμενου στοιχείου.

100

Αριθμός μεταξύ 0 και 100, όπου 0 είναι καθόλου αδιαφάνεια και 100 πλήρης αδιαφάνεια. Εάν έχει συμπληρωθεί η επιλογή "Αδιαφάνεια φόντου των κινούμενων στοιχείων (κείμενα και εικόνες)" τότε ισχύει αυτή η επιλογή και το παραπάνω πεδίο δεν είναι επεξεργάσιμο.

Το κινούμενο στοιχείο μπορεί να ξαναχρησιμοποιηθεί

Αντίγραφα του ίδιου κινούμενου στοιχείου μπορούν να τοποθετηθούν σε πολλές υποπεριοχές απόθεσης.

Αφαίρεση
Έτοιμο

Σχήμα ΔΕΠ 8

(Η παραπάνω εικόνα αφορά ένα ενεργό κινούμενο τμήματος του παραδείγματος με τα εργαλεία).

Στο πεδίο «Κείμενο που θα φαίνεται» καταχωρείτε το κείμενο που θα εμφανίζει το ενεργό κινούμενο τμήμα. Η ομάδα πεδίων «Επιλέξτε σε ποιες υποπεριοχές απόθεσης θα μπορεί να τοποθετείται το κινούμενο στοιχείο» εμφανίζουν τους τίτλους των σταθερών ενεργών τμημάτων – υποπεριοχές απόθεσης που ορίσαμε πριν. Όσους από αυτούς επιλέξουμε (τσεκάρουμε), σημαίνει ότι το τρέχων ενεργό κινούμενο τμήμα θα μπορεί να φιλοξενηθεί ως περιεχόμενο από τον αντίστοιχο περιέκτη (Την σωστή αντιστοίχιση περιοχής απόθεσης με κινούμενο στοιχείο την ορίζουμε αργότερα). Μπορούμε επίσης να καθορίσουμε το βαθμό αδιαφάνειας για το συγκεκριμένο κινούμενο στοιχείο (με 0 καθόλου αδιαφάνεια, με

100 πλήρης αδιαφάνεια). Αποθηκεύουμε επιλέγοντας Έτοιμο και

διαγράφουμε επιλέγοντας Αφαίρεση μετά από σχετικό μήνυμα επιβεβαίωσης. Μπορούμε φυσικά να ορίσουμε περισσότερα από ένα ενεργά κινούμενα τμήματα.

Μένει τώρα να ορίσουμε τις «σωστές» απαντήσεις δηλαδή ποιο ζεύγος περιέκτη υποπεριοχή απόθεσης και κινούμενου στοιχείου θεωρείται σωστό. Αυτό γίνεται αφού έχουν ορισθεί τα ενεργά κινούμενα στοιχεία και έχουν καθοριστεί ποια από αυτά θα αντιστοιχούν σε ποιους περιέκτες – υποπεριοχές απόθεσης όπως μόλις περιγράφηκε. Για να ορίσουμε σωστές απαντήσεις επιλέγουμε κάθε σταθερό ενεργό τμήμα- περιέκτη - υποπεριοχή απόθεσης κάνοντας διπλό «κλικ» πάνω του όπου εμφανίζονται τα πεδία του συγκεκριμένου σταθερού ενεργού τμήματος – περιέκτη- υποπεριοχή απόθεσης. Κάτω από το πεδίο <<Επιλέξτε τα σωστά στοιχεία που αντιστοιχούν στην τρέχουσα περιοχή απόθεσης.>> υπάρχει μία λίστα που παρουσιάζει τα ενεργά κινούμενα στοιχεία (που ορίσαμε πριν ότι μπορούν να φιλοξενοούνται ως περιεχόμενα του συγκεκριμένου περιέκτη- υποπεριοχή απόθεσης) και όσα από αυτά επιλέγονται (τσεκάρονται) θεωρούνται ως σωστές απαντήσεις κατά την προβολή – εκτέλεση του ψηφιακού σεναρίου. [σχ ΔΕΠ 6]

Δεν παραλείπουμε μετά από κάθε μεταβολή να αποθηκεύουμε επιλέγοντας

Ετοιμο

Οποιαδήποτε στιγμή θέλουμε να επεξεργαστούμε ένα κινούμενο στοιχείο ή μια υποπεριοχή απόθεσης απλά κάνουμε διπλό κλικ πάνω του.

Στο αναπτυσσόμενο πλαίσιο «Ρυθμίσεις» επιλέγουμε (τσεκάροντας) τις επιλογές που σχετίζονται με τον τρόπο λειτουργίας του διαδραστικού στοιχείου και στο αναπτυσσόμενο πλαίσιο «Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα» καθορίζονται τα διαλογικά κείμενα – μηνύματα που θα εμφανίζονται κατά τη διάρκεια προβολής – εκτέλεσης του ψηφιακού σεναρίου.

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

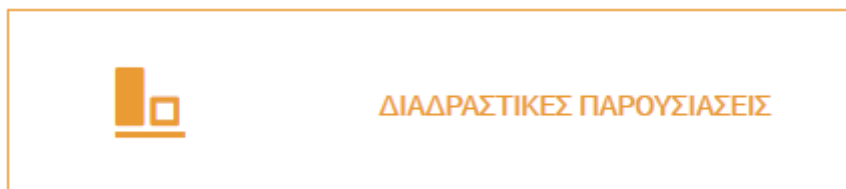
Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Τέλος για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο

Αποθήκευση

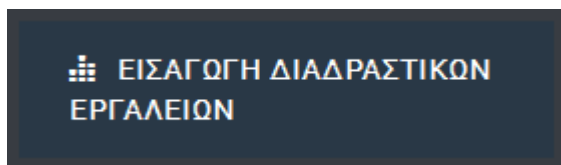
Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές **ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ** και χάνονται.

18. ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ



Οι Διαδραστικές παρουσιάσεις είναι μια συλλογή «διαφανειών», τα περιεχόμενα των οποίων είναι τα διάφορα διαδραστικά στοιχεία που υποστηρίζει η εφαρμογή.

Για να δημιουργήσουμε διαδραστικές παρουσιάσεις από το κατακόρυφο μενού αριστερά, και αφού έχει επιλεγεί η συγκεκριμένη φάση του σεναρίου, επιλέγουμε:



Εμφανίζεται αμέσως αναδυόμενο παράθυρο με τα διαθέσιμα διαδραστικά εργαλεία κι επιλέγουμε από αυτά το «Διαδραστικές Παρουσιάσεις» [σχ ΔΠ 1].

Εισαγωγή Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου



ΗΧΟΣ	ΕΙΚΟΝΑ	ΚΕΙΜΕΝΟ
ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΒΙΝΤΕΟ	ΕΙΚΟΝΑ ΜΕ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ
ΕΡΩΤΗΣΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ	ΕΡΩΤΗΣΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΛΕΞΕΩΝ	ΕΡΩΤΗΣΗ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ
ΕΡΩΤΗΣΗ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΚΕΝΩΝ	ΣΩΣΤΕΣ/ΛΑΘΟΣ ΕΚΦΡΑΣΕΙΣ	ΣΕΙΡΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΜΟΝΑΔΙΚΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ	ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΟ
ΚΑΡΤΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ	ΚΑΡΤΕΣ ΔΙΑΛΟΓΟΥ	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

✖ Κλείσιμο

Σχήμα ΔΠ 1

Αμέσως μετά εμφανίζεται η φόρμα δημιουργίας διαδραστικών παρουσιάσεων που περιλαμβάνει:

Τίτλος *

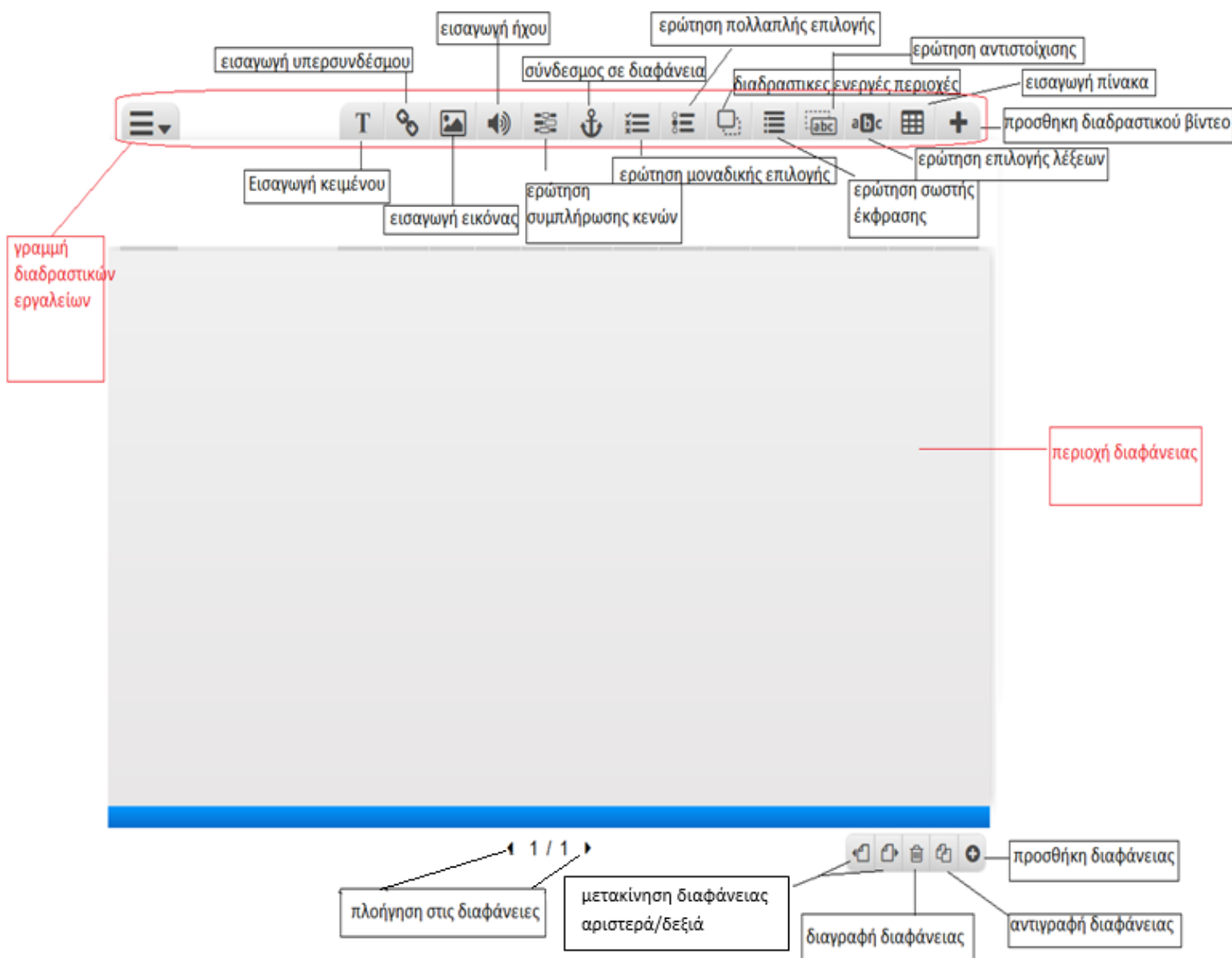
Διευκρίνιση

Προαιρετικά μπορείτε να εισάγετε ένα διευκρινιστικό κείμενο.

Σχήμα ΔΠ 2

Ο **Τίτλος** είναι πεδίο κειμένου και αφορά το σύνολο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Πρέπει να συμπληρωθεί υποχρεωτικά.


Η **Διευκρίνιση** είναι πεδίο κειμένου προαιρετικό. Το περιεχόμενό της εμφανίζεται (αν υπάρχει), αμέσως κάτω από τον τίτλο και πάνω από τη διαδραστική παρουσίαση.

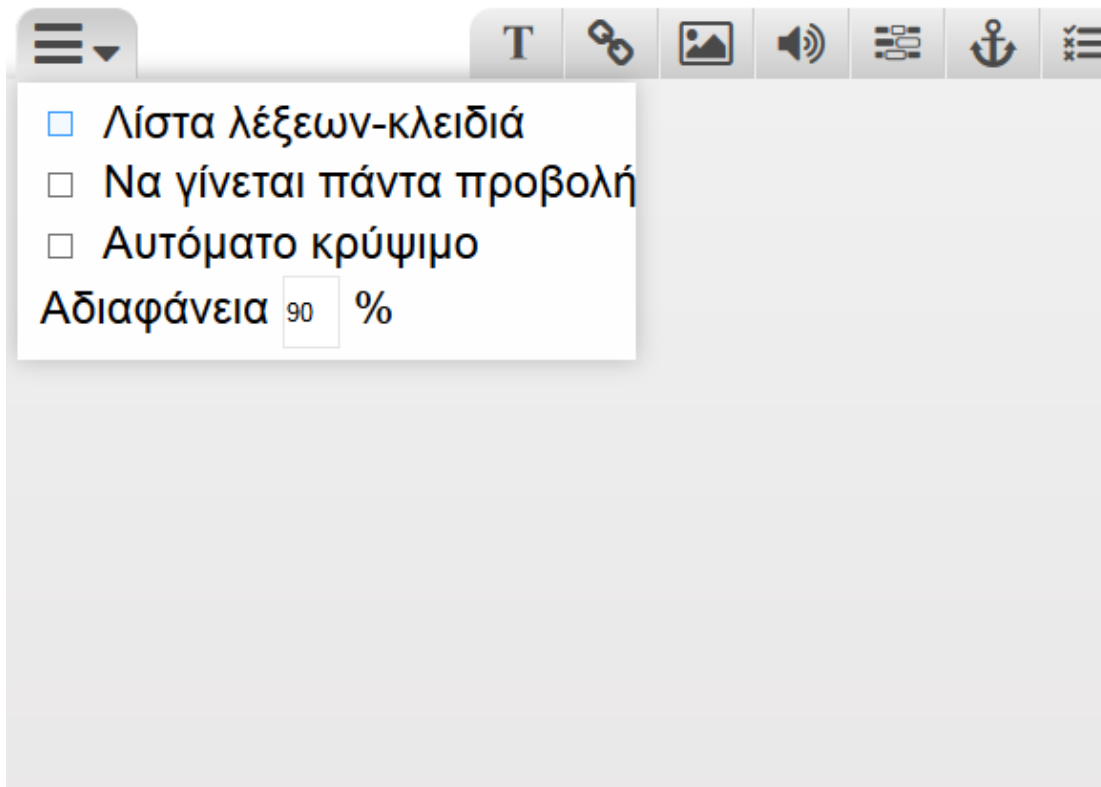


Σχήμα ΔΠ 3


Από τη γραμμή διαδραστικών εργαλείων [σχ ΔΠ 3], επιλέγουμε διαδραστικά στοιχεία και τα σύρουμε στο σημείο που επιθυμούμε, μέσα στην περιοχή της διαφάνειας.

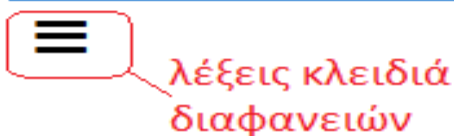
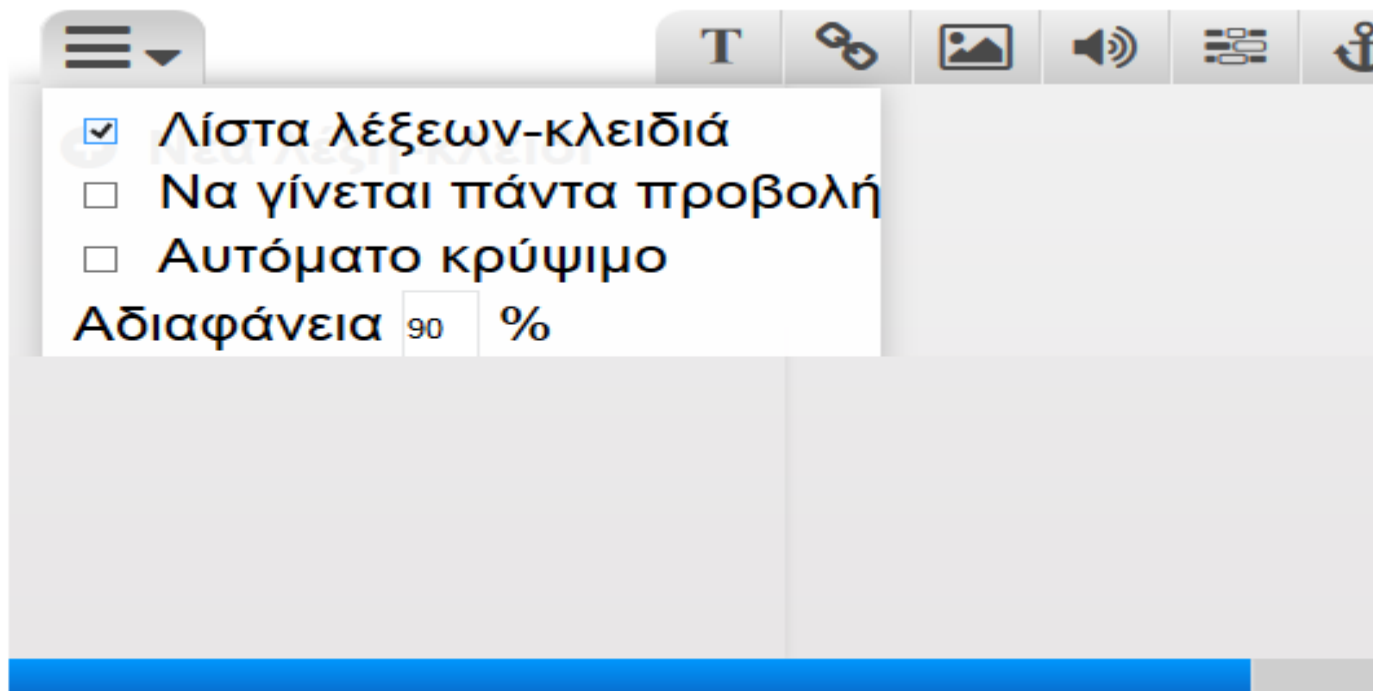
Σε περίπτωση που εισάγουμε κάποιο διαδραστικό στοιχείο ερώτησης, τότε προστίθεται αυτόματα στο τέλος μια διαφάνεια επιπλέον η οποία περιέχει την προβολή των απαντήσεων.

Η επιλογή  [σχ ΔΠ 3] της γραμμής διαδραστικών εργαλείων διαχειρίζεται τις λέξεις κλειδιά της παρουσίασης. Επιλέγοντάς την, εμφανίζεται πτυσσόμενο μενού όπως φαίνεται στο [σχ ΔΠ 4]



Σχήμα ΔΠ 4

Επιλέγοντας (τικ) στο «Λίστα λέξεων-κλειδιά», εμφανίζεται στο κάτω αριστερό άκρο της διαφάνειας η επιλογή διαχείρισης λέξεων κλειδίων  [σχ ΔΠ 5]



Σχήμα ΔΠ 5

Πατώντας πάνω της «κλικ», εμφανίζεται η λίστα λέξεων κλειδίων και η επιλογή προσθήκης νέας. Η κάθε λέξη κλειδί λειτουργεί ως «σελιδοδείκτης» για τις διαφάνειες (επιλέγοντάς την, μεταφερόμαστε στη συγκεκριμένη διαφάνεια). Κάθε διαφάνεια μπορεί να έχει περισσότερες από μία λέξεις κλειδιά.

Εάν θελήσουμε να επεξεργαστούμε κάποιο διαδραστικό στοιχείο το οποίο έχουμε ήδη εισάγει, τότε θα πρέπει να το επιλέξουμε και να κάνουμε πάνω του διπλό κλικ, ώστε να μας ανοίξει το αντίστοιχο μενού επεξεργασίας.

Πληροφορίες σχετικά με τη χρήση των εκάστοτε διαδραστικών εργαλείων μπορείτε να βρείτε στα αντίστοιχα τμήματα του Συνολικού Εγχειριδίου Χρήσης της Πλατφόρμας, καθόσον η λειτουργικότητα παραμένει κοινή είτε το ΔΕ χρησιμοποιείται άμεσα (ως ξεχωριστό ΔΕ) είτε έμμεσα (μέσω του ΔΕ «Διαδραστική Παρουσίαση»).

Για παράδειγμα ως προς την εισαγωγή εικόνων, ισχύει ό, τι αναφέρεται στο αντίστοιχο ΔΕ



(ΔΕ «Εικόνα»). Επιλέγοντας το κουμπί από το πάνω μενού, ανοίγει παράθυρο υπό τον τίτλο «Επεξεργασία Εικόνας» με τις γνωστές επιλογές του ΔΕ «Εικόνα». Επιπλέον, εμφανίζονται οι ακόλουθες καινούριες επιλογές, όπως εμφανίζονται ακολούθως [σχ ΔΠ 6]. Οι εν λόγω επιλογές εμφανίζονται για το σύνολο των διαδραστικών στοιχείων που προσφέρει το ΔΕ «Διαδραστική Παρουσίαση».

Σχόλια

Τα σχόλια εμφανίζονται όταν γίνει προβολή των απαντήσεων.

Να γίνεται πάντα προβολή των σχολίων


Διαφάνεια

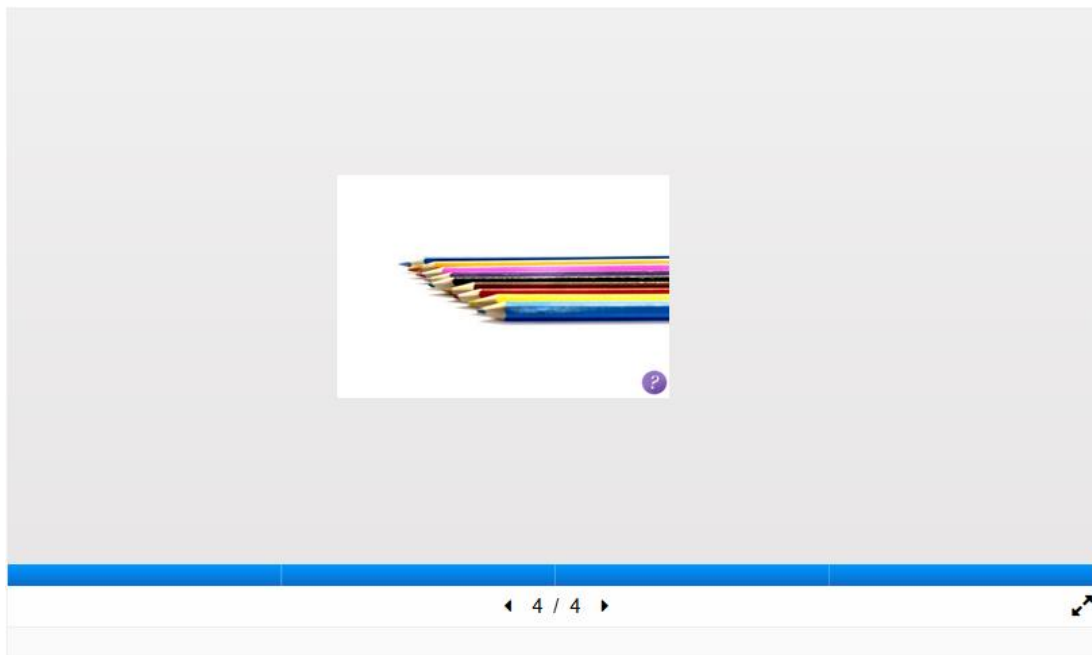
Προβολή σαν κουμπί

Διαγραφή

Αποθήκευση

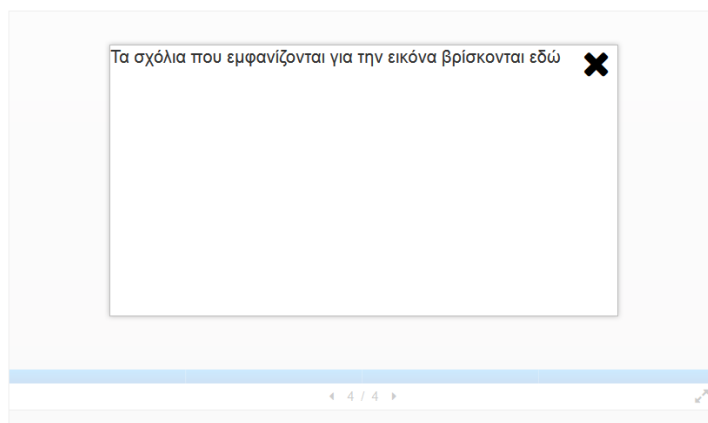
Σχήμα ΔΠ 6

Το πεδίο **Σχόλια** περιλαμβάνει σχόλια τα οποία εμφανίζονται όταν γίνει προβολή των απαντήσεων, με αντίστοιχη επιλογή για μόνιμη **προβολή των σχολίων**. Εάν αυτή τσεκαριστεί, τότε στην προεπισκόπηση εμφανίζεται ένα ερωτηματικό  στο κάτω δεξιό μέρος της εικόνας [σχ ΔΠ 7],



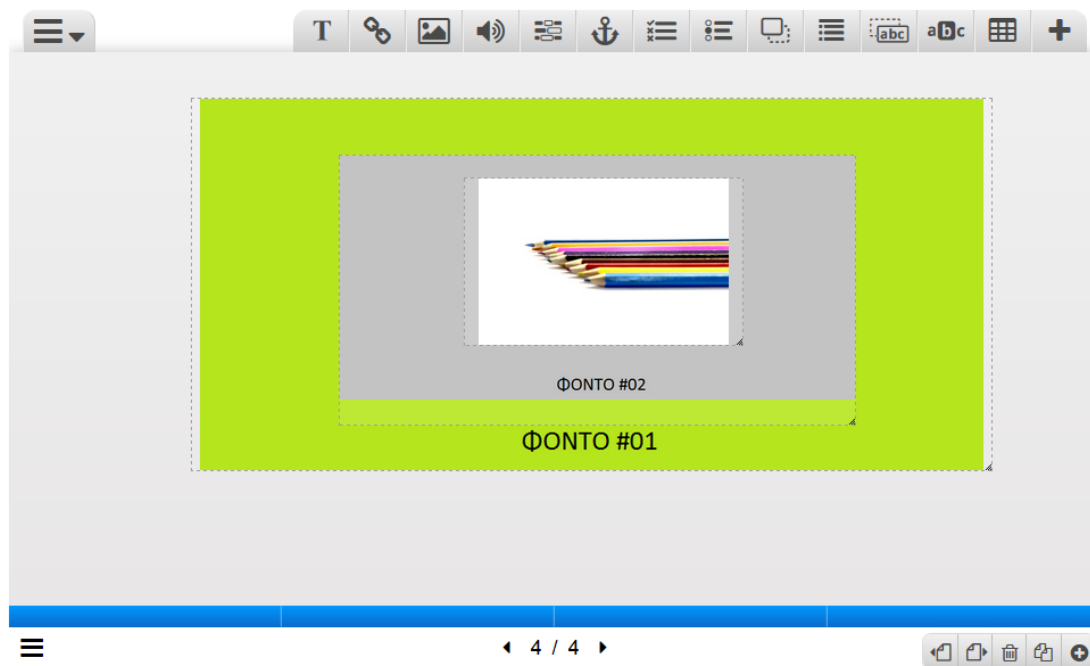
Σχήμα ΔΠ 7

το οποίο όταν πατηθεί ανοίγει υπομενού με το σχόλιο που εισαγάγαμε [σχ ΔΠ 8].



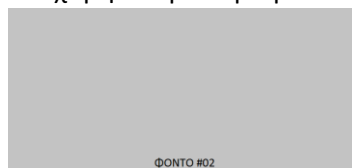
Σχήμα ΔΠ 8

Το πεδίο «**Διαφάνεια**» λαμβάνει τιμές πολλαπλάσιες του 5 (έγκυρες τιμές: 0, 5, 10, 15, κ.ο.κ.). Η χρησιμότητα του πεδίου αυτού είναι να διαχειρίζεται το επίπεδο εμφάνισης πλήθους εικόνων ή άλλων διαδραστικών στοιχείων στην ίδια σελίδα της διαδραστικής παρουσίασης (φόντο). Π.χ, εάν θέλουμε να δημιουργήσουμε το ακόλουθο αποτέλεσμα [σχ ΔΠ 9]



Σχήμα ΔΠ 9

θα πρέπει να ορίσουμε στην εικόνα με τίτλο «ΦΟΝΤΟ #01» το χαμηλότερο αριθμό **Διαφάνειας** (έστω 5), στην εικόνα με τίτλο «ΦΟΝΤΟ #02»

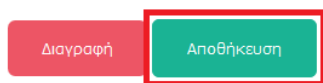


μεγαλύτερο αριθμό **Διαφάνειας** (έστω 10) και τέλος στην

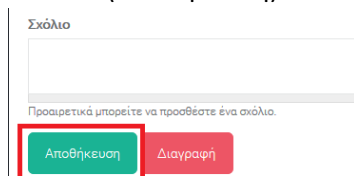


εικόνα που θέλουμε να βρίσκεται στο πάνω-πάνω επίπεδο το μέγιστο αριθμό **Διαφάνειας** (έστω 15).

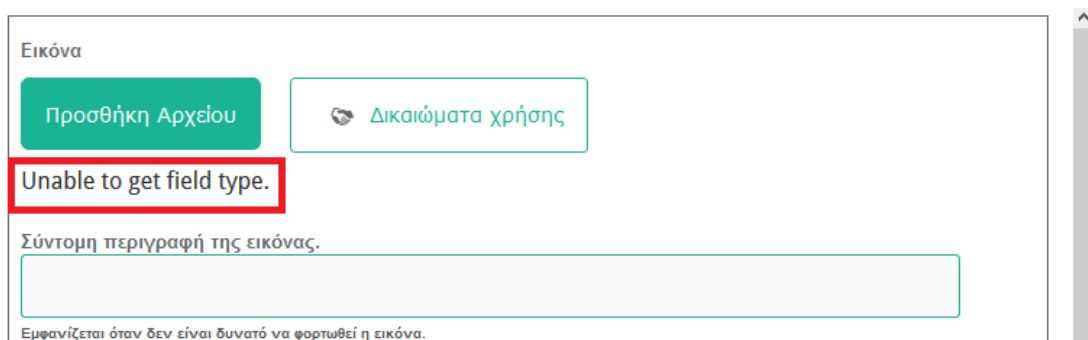
[ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Προτείνεται το ανέβασμα των εικόνων να γίνεται βηματικά, δηλαδή κάθε φορά που ανεβαίνει (upload) μια εικόνα να πατιέται το κουμπί



(Αποθήκευση) στο υπομενού της συγκεκριμένης



εικόνας, καθώς και το κουμπί (Αποθήκευση) συνολικά για τις αλλαγές του ΔΕ «Διαδραστική Παρουσίαση». Αυτή η διαδικασία πρέπει να επαναλαμβάνεται για το ανέβασμα καθεμιάς εικόνας ξεχωριστά, διαφορετικά ενδέχεται να λάβετε το ακόλουθο μήνυμα σφάλματος (*Unable to get field type*) [σχ ΔΠ 10]. Υπενθυμίζεται πως οι επιτρεπόμενοι τύποι αρχείων εικόνας για ανέβασμα είναι οι *"jpg"*, *"png"* ή *"gif"*.



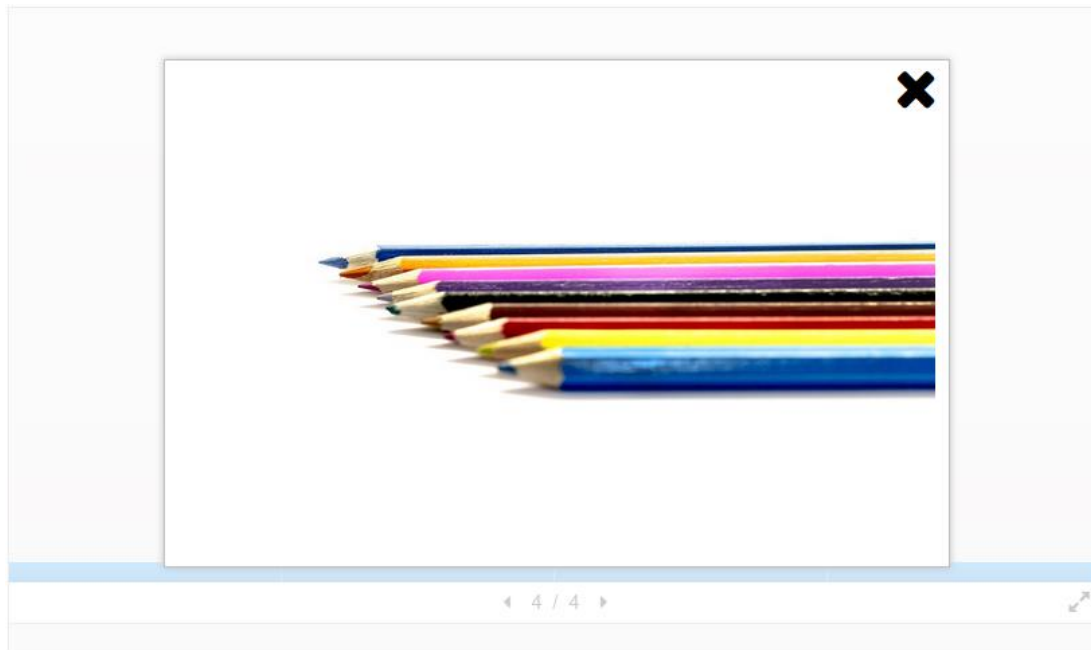
Σχήμα ΔΠ 10

Να ληφθεί υπόψη ότι το πεδίο **Διαφάνεια** δρα συνολικά για κάθε διαδραστικό στοιχείο. Δηλαδή, υπάρχει η δυνατότητα να οριστεί επίπεδο διαφάνειας (φόντο) ταυτόχρονα για εικόνα, κείμενο, σύνδεσμο, ερώτηση συμπλήρωσης κενών, κτλ.

Με την επιλογή «**Προβολή σαν κουμπί**», στη θέση της εικόνας μας (ή του εκάστοτε



διαδραστικού στοιχείου) εμφανίζεται ένα κουμπί. Μόνο όταν το πατήσουμε θα εμφανιστεί η εικόνα (το στοιχείο) μας σε νέο παράθυρο κατά την προεπισκόπηση, όπως φαίνεται παρακάτω [σχ ΔΠ 11].



Σχήμα ΔΠ 11

Οι άνω 4 επιλογές (i. Σχόλια, ii. Να γίνεται πάντα προβολή των σχολίων, iii. Διαφάνεια, iv. Προβολή σαν κουμπί) [σχ ΔΠ 6], είναι διαθέσιμες για το σύνολο των διαδραστικών στοιχείων που μπορούν να ενσωματωθούν στο ΔΕ «Διαδραστική Παρουσίαση».

Στις επιλογές της διαδραστικής παρουσίασης παρέχεται ένα κύριο μενού υπό τον τίτλο «Ρυθμίσεις για τα κουμπιά "Προβολή λύσεων" και "Προσπάθησε ξανά".», το οποίο παρέχει τρεις επιλογές [σχ ΔΠ 12].

▼ Ρυθμίσεις για τα κουμπιά "Προβολή λύσεων" και "Προσπάθησε ξανά".

- Ενεργοποίηση ρυθμίσεων για τα κουμπιά "Προβολή λύσεων" και "Προσπάθησε ξανά".
Επιλέξτε για να ισχύσουν οι ρυθμίσεις για όλα τα διαδραστικά στοιχεία που θα χρησιμοποιηθούν.
- Ενεργοποίηση προβολής για το κουμπί "Προβολή λύσεων".
- Ενεργοποίηση προβολής για το κουμπί "Προσπάθησε ξανά".

Σχήμα ΔΠ 12

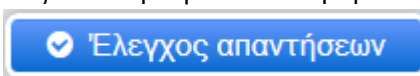
- Ενεργοποίηση ρυθμίσεων για τα κουμπιά “Προβολή λύσεων” και “Προσπάθησε ξανά”.

Εάν επιλέξουμε τη συγκεκριμένη επιλογή, τότε παρέχουμε τη δυνατότητα στο χρήστη/μαθητή να μπορεί να δει τις σωστές απαντήσεις καθώς και να επαναλάβει την προσπάθειά του, στην περίπτωση που έχει κάνει κάποιο λάθος κατά την αρχική επιλογή.

- Ενεργοποίηση προβολής για το κουμπί “Προβολή λύσεων”.

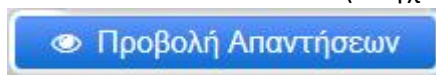
Εάν επιλέξουμε τη συγκεκριμένη επιλογή, τότε παρέχουμε τη δυνατότητα στο χρήστη/μαθητή να προβάλει τις ορθές απαντήσεις κατά την προεπισκόπηση του στοιχείου.

Πρώτα ο μαθητής πρέπει να πατήσει το κουμπί



(Έλεγχος

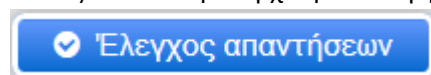
απαντήσεων). Στη συνέχεια, πατώντας το κουμπί



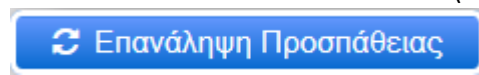
(Προβολή Απαντήσεων) μπορεί να δει τις ορθές επιλογές, μόνο σε περίπτωση που έχει κάνει κάποιο λάθος. Αντίθετα, εάν έχει συμπληρώσει κάθε διαδραστικό στοιχείο/ερώτηση με το σωστό τρόπο, τότε δεν υφίσταται ανάγκη για προβολή των ορθών απαντήσεων.

- Ενεργοποίηση προβολής για το κουμπί “Προσπάθησε ξανά”.

Εάν επιλέξουμε τη συγκεκριμένη επιλογή, τότε παρέχουμε τη δυνατότητα στο χρήστη/μαθητή να επαναλάβει την προσπάθειά του, στην περίπτωση που έχει κάνει κάποιο λάθος κατά την αρχική επιλογή. Πρώτα ο μαθητής πρέπει να πατήσει το κουμπί



(Έλεγχος απαντήσεων), και στη συνέχεια το κουμπί



(Επανάληψη Προσπάθειας), οπότε και του

παρέχεται μια δεύτερη ευκαιρία να ξαναδοκιμάσει, μόνο σε περίπτωση που έχει κάνει κάποιο λάθος. Αντίθετα, εάν έχει συμπληρώσει κάθε διαδραστικό στοιχείο/ερώτηση με το σωστό τρόπο, τότε δεν προσφέρεται η δυνατότητα για επανάληψη.

Παρέχεται επίσης ένα δεύτερο κύριο μενού υπό τον τίτλο «**Ιδιαίτερες Ρυθμίσεις και Δυναμικά Κείμενα**», το οποίο ποικίλλει ανάλογα με το είδος του διαδραστικού στοιχείου που εισάγεται στο ΔΕ «Διαδραστική παρουσίαση». Οι δυνατές επιλογές του συγκεκριμένου μενού αναλύονται στις οδηγίες χρήσης του εκάστοτε διαδραστικού στοιχείου, στις οποίες μπορείτε να απευθυνθείτε για τα περαιτέρω.

Είναι δυνατό να προσθέσουμε σχόλια . Αυτό μπορεί να γίνει συμπληρώνοντας το αντίστοιχο πεδίο της φόρμας. Τα σχόλια είναι προαιρετικά και εμφανίζονται πάντοτε στο κάτω μέρος.

Σχόλιο

Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε ένα σχόλιο.

Τέλος για να αποθηκευτούν τα πεδία που έχουμε συμπληρώσει και γενικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο διαδραστικό εργαλείο, επιλέγουμε κάνοντας «κλικ» με το ποντίκι το πλήκτρο



Προσοχή !!! Αν δεν πατήσουμε αποθήκευση τα δεδομένα και γενικά οι αλλαγές ΔΕΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ και χάνονται.