



Οδηγός Χρήσης λογισμικού Language Games Εγχειρίδιο για δασκάλους



Olivier Heidmann, IETEΘ

Χαρίκλεια Τσαλαπάτα, Π.Θ.

Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το λογισμικό αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό.



Erasmus+

Οδηγός Χρήσης λογισμικού Language Games

Περιεχόμενα

I.	Εισαγωγή	Error! Bookmark not defined.
II.	Επισημάνσεις	Error! Bookmark not defined.
III.	Παρουσίαση του περιβάλλοντος διεπαφής.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Εισαγωγική οθόνη.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Επιλέγοντας δραστηριότητα	Error! Bookmark not defined.
IV.	Βήμα προς βήμα επισκόπηση των αποστολών.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Βασικές εκφράσεις χαιρετισμού	Error! Bookmark not defined.
a)	Ανακαλυπτική δραστηριότητα	Error! Bookmark not defined.
b)	Δραστηριότητα διατήρησης.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Χρώματα	Error! Bookmark not defined.
a)	Ανακαλυπτική δραστηριότητα	Error! Bookmark not defined.
b)	Δραστηριότητα διατήρησης.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Αριθμοί	Error! Bookmark not defined.
a)	Ανακαλυπτική δραστηριότητα	Error! Bookmark not defined.
b)	Δραστηριότητα διατήρησης.....	Error! Bookmark not defined.
4.	Ζώα	Error! Bookmark not defined.
a)	Ανακαλυπτική δραστηριότητα	Error! Bookmark not defined.
b)	Δραστηριότητα διατήρησης.....	Error! Bookmark not defined.
5.	Οικογένεια	Error! Bookmark not defined.
a)	Ανακαλυπτική δραστηριότητα	Error! Bookmark not defined.
b)	Δραστηριότητα διατήρησης.....	Error! Bookmark not defined.
6.	Εργασία.....	Error! Bookmark not defined.
a)	Ανακαλυπτική δραστηριότητα	Error! Bookmark not defined.
b)	Δραστηριότητα διατήρησης.....	Error! Bookmark not defined.
7.	Μέρη του σώματος	Error! Bookmark not defined.

a) Ανακαλυπτική δραστηριότητα	Error! Bookmark not defined.
b) Δραστηριότητα διατήρησης.....	Error! Bookmark not defined.
8. Τρόφιμα	Error! Bookmark not defined.
a) Ανακαλυπτική δραστηριότητα	Error! Bookmark not defined.
b) Δραστηριότητα διατήρησης.....	Error! Bookmark not defined.
9. Σχολική τάξη	Error! Bookmark not defined.
a) Ανακαλυπτική δραστηριότητα	Error! Bookmark not defined.
b) Δραστηριότητα διατήρησης.....	Error! Bookmark not defined.
Παράρτημα: Πίνακας εικόνων	28

I. Εισαγωγή

Το λογισμικό αυτό περιέχει μια συλλογή από απλά προβλήματα που διαδραματίζονται στο πλαίσιο σεναρίου επίσκεψης του μικρού εξωγήινου που ονομάζεται Lingo, στη Γη. Οι παίκτες πρέπει να του εξηγήσουν και να του υποδείξουν στην πράξη μερικές βασικές λέξεις επικοινωνίας, Υπάρχουν συνολικά 9 αποστολές, κάθε μια από τις οποίες αποτελείται από μια ανακαλυπτική δραστηριότητα και μια ακόμα που οδηγεί στη διατήρησης της “νέας” γνώσης. Συνεπώς, συνολικά στο παιχνίδι επίδειξης περιέχονται 18 διαφορετικές δραστηριότητες.

Το λογισμικό είναι πολύγλωσσο δεδομένου ότι οι γλώσσες που υποστηρίζονται είναι τα Αγγλικά, Ρουμανικά, Πορτογαλικά, Εσθονικά, Ελληνικά και Γαλλικά. Ωστόσο, όλο το περιβάλλον διεπαφής του προγράμματος έχει σχεδιαστεί για να εμφανίζει ένα ελάχιστο ποσοστό κειμένου εκτός αυτού που αφορά τις δραστηριότητες καθαυτές. Αυτή η επιλογή βασίζεται στη λογική ότι με αυτόν τον τρόπο, το λογισμικό θα είναι πιο διαισθητικό, εύκολο στη χρήση αλλά και στην κατανόηση των λειτουργιών του.

Το λογισμικό επίδειξης έχει δημιουργηθεί με σκοπό να τρέχει στα λειτουργικά συστήματα Windows, Linux ή MAC OSX, εύκολα μέσω φακέλου που περιέχει ένα εκτελέσιμο αρχείο και κάποια πρόσθετα στοιχεία.

Το αρχείο μπορείτε να το κατεβάσετε εδώ:

Linux : <https://www.dropbox.com/s/4v76cyj7uj26kg/LG-v2.1-ACE-Linux.zip?dl=0>

Mac : <https://www.dropbox.com/s/w0nezieak6p4bgr/LG-v2.1-ACE-MacOSX.zip?dl=0>

Windows : <https://www.dropbox.com/s/5hf5ybpelc68mr4/LG-v2.1-ACE-Windows.zip?dl=0>

II. Επισημάνσεις

Το λογισμικό επίδειξης στη παρούσα φάση είναι υπό ανάπτυξη και διαρκή βελτίωση. Αυτό σημαίνει ότι η έκδοση που διατίθεται στο διαδίκτυο, ενημερώνεται πολύ συχνά, έτσι ώστε να προστεθούν νέες λειτουργίες και να διορθωθούν τυχόν σφάλματα, έως και αρκετές φορές μέσα σε μια ημέρα. Έτσι, μέχρι το λογισμικό να φτάσει στην τελική έκδοση, το εν λόγω εγχειρίδιο πρέπει επίσης να θεωρείται έργο υπό εξέλιξη.

Είναι πιθανό, για παράδειγμα, να υπάρχουν ορισμένες αναντιστοιχίες μεταξύ ορισμένων εικόνων του λογισμικού και τις πραγματικών εικόνων που περιλαμβάνονται στο εγχειρίδιο, ή ίσως κάποια χαρακτηριστικά του λογισμικού να μην αναφέρονται εδώ. Ωστόσο, δεν συντρέχει κανένας λόγος ανησυχίας γιατί πολύ απλά μια νέα έκδοση του εγχειριδίου είναι υπο δημοσίευση.

Αν υπάρχει οποιαδήποτε ερώτηση, μη διστάσετε να στείλετε email στον κύριο δημιουργό του λογισμικού στην ακόλουθη διεύθυνση κι εκείνος θα φροντίσει να απαντήσει το συντομότερο: olivier.heidmann@gmail.com

III. Παρουσίαση του περιβάλλοντος διεπαφής

1. Εισαγωγική οθόνη



Εικόνα 1: Εισαγωγική οθόνη

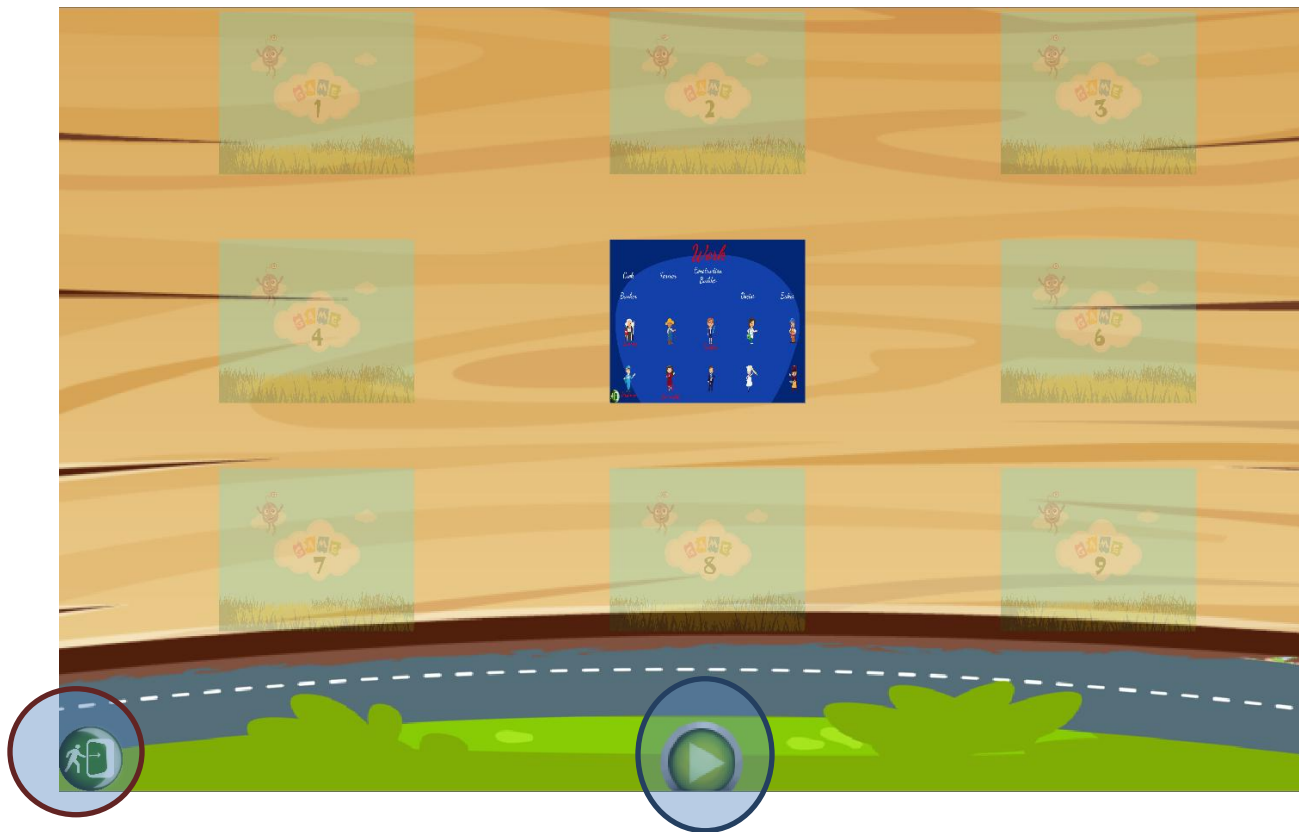
Στην οθόνη εισαγωγής του λογισμικού ο χρήστης συναντά το λογότυπο “Language Games” (κόκκινο πλαίσιο στην Εικόνα 1) και ορισμένες ακόμα επιλογές. Η πρώτη επιλογή αφορά την επιλογή της χώρας από την οποία προέρχεται ο χρήστης (μπλε πλαίσιο στην Εικόνα 1), η δεύτερη επιλογή αφορά τη γλώσσα που ενδιαφέρει τον χρήστη (μπλε πλαίσιο στην Εικόνα 1).

Η πρώτη επιλογή έχει ελάχιστη επίδραση καθώς το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να ελαχιστοποιεί το κείμενο στη διεπαφή χρήσης, αλλά η δεύτερη είναι προφανώς σημαντική.

Κάνοντας κλικ πάνω στο λογότυπο “Language Games”, ξεκινά το παιχνίδι.

2. Επιλέγοντας δραστηριότητα

Αυτή η οθόνη εμφανίζει τις εννέα διαθέσιμες αποστολές οι οποίες συμβολίζονται από μια μικρογραφία που περιέχει τον αριθμό και τη σειρά με την οποία προβλέπεται να διεξαχθούν. Όταν ο χρήστης επιλέγει μια δραστηριότητα, η μικρογραφία ενημερώνεται και εμφανίζει μια προεπισκόπηση του πραγματικού περιβάλλοντος διεπαφής της, όπως αυτό ακολουθεί κατά την εκτέλεσή της. Μόνο η πρώτη (ανακαλυπτική) δραστηριότητα κάθε αποστολής μπορεί να επιλεγεί με αυτόν τον τρόπο και στην περίπτωση που η εκτέλεσή της είναι επιτυχής, ο χρήστης εξασφαλίζει τη δυνατότητα πρόσβασης στην επόμενη δραστηριότητα (“διατήρησης” της γνώσης)



Εικόνα 2: Η οθόνη επιλογής. Επιλέγοντας τη Δραστηριότητα 5

Μόλις γίνει η επιλογή μιας αποστολής, για να ξεκινήσει την εκτέλεσή της ο χρήστης πρέπει να κάνει κλικ στο κουμπί που απεικονίζει το μικρό λευκό τρίγωνο σε πράσινο γύρο φόντο στο κάτω μέρος της οθόνης (μπλε κύκλος στην Εικόνα 2). Ένα πράσινο κουμπί στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης (κόκκινος κύκλος στην Εικόνα 2) επιτρέπει στο χρήστη να εγκαταλείψει το λογισμικό. Αυτό το κουμπί είναι συνεχώς παρόν καθ'όλη την εξέλιξη του παιχνιδιού, προσφέροντας διαρκώς στον χρήστη τη δυνατότητα να διακόψει την εκτέλεση του λογισμικού εφόσον αυτό χρειαστεί.

IV. Βήμα προς βήμα επισκόπηση των αποστολών

Μόλις ξεκινήσει μια αποστολή, ο χρήστης μεταφέρεται στην αντίστοιχη ανακαλυπτική δραστηριότητα και αφού αυτή θα έχει ολοκληρωθεί με επιτυχία, συνεχίζει με τη δραστηριότητα διατήρησης. Όταν ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία αρχίζει η επόμενη ανακαλυπτική δραστηριότητα. Για παράδειγμα, αν ο χρήστης καταφέρει να εκτελέσει με επιτυχία τη δραστηριότητα διατήρησης της δεύτερης αποστολής, τότε μόνο θα είναι σε θέση να προχωρήσει στην ανακαλυπτική δραστηριότητα της τρίτης αποστολής.

1. Βασικές εκφράσεις χαιρετισμού

Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι το να έρθουν τα παιδιά σε μια πρώτη επαφή γνωριμίας με τον Lingo τον εξωγήινο ώστε να μάθουν βασικές εκφράσεις χαιρετισμού και παρουσίασης του εαυτού τους.

a) Ανακαλυπτική δραστηριότητα

Η δραστηριότητα ξεκινά με τον Lingo να εμφανίζεται κοντά στον ιπτάμενο δίσκο του και να λέει “Γειά”.

Έτσι ξεκινά ένα παράθυρο διαλόγου όπου ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μεταξύ τριών και τεσσάρων απαντήσεων κάθε φορά. Μόνο μια ή δύο από τις απαντήσεις είναι σωστές. Δεν έχει σημασία αν οι επιλεγμένες απαντήσεις είναι σωστές ή όχι, σε σχέση με την πορεία του διαλόγου αφού αυτός θα συνεχιστεί ανεξαρτήτως απάντησης.

Ο διάλογος εξελίσσεται ως εξής, με τα λόγια του εξωγήινου να εμφανίζονται με μπλε γράμματα και του παιδιού με πράσινο ή κόκκινο χρώμα ανάλογα με το αν πρόκειται για σωστή ή λανθασμένη απάντηση.

Αναφέρονται τόσο η Αγγλική όσο και η Γαλλική έκδοση.

- Hi
- Salut

Hello/Hi/Goodnight/Bye

Bonjour/Salut/Bonne nuit/Au revoir

- My name is Lingo
- Mon nom est Lingo

My name is.../Mine name.../Name of mine...

Je m'appelle.../Mon nom s'appelle.../Je appelle...

Οι τελίτσες αντιστοιχούν στο όνομα του εκάστοτε παιδιού σε συνθήκες αλληλεπίδρασης εντός της τάξης.

- I am from Gamia

- Je viens de Gamia

I am from.../Me from.../I am coming from.../I from...

Je viens de.../Moi de.../Je suis de.../Je de...

Οι τελίτσες αντιστοιχούν στη χώρα ή περιοχή καταγωγής του εκάστοτε παιδιού σε συνθήκες αλληλεπίδρασης εντός της τάξης.

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I am... years old/I have... years/I be... years

J'ai... ans/Je suis... ans/Moi... ans

Οι τελίτσες αντιστοιχούν στην ηλικία του εκάστοτε παιδιού σε συνθήκες αλληλεπίδρασης εντός της τάξης.

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I live in.../I am in.../I have home in...

Je vis dans.../Je suis dans.../Je vis en...

Οι τελίτσες αντιστοιχούν στο είδος κατοικίας (σπίτι, διαμέρισμα κλπ) του εκάστοτε παιδιού σε συνθήκες αλληλεπίδρασης εντός της τάξης.

- Nice to meet you
- Ravi de te connaître !

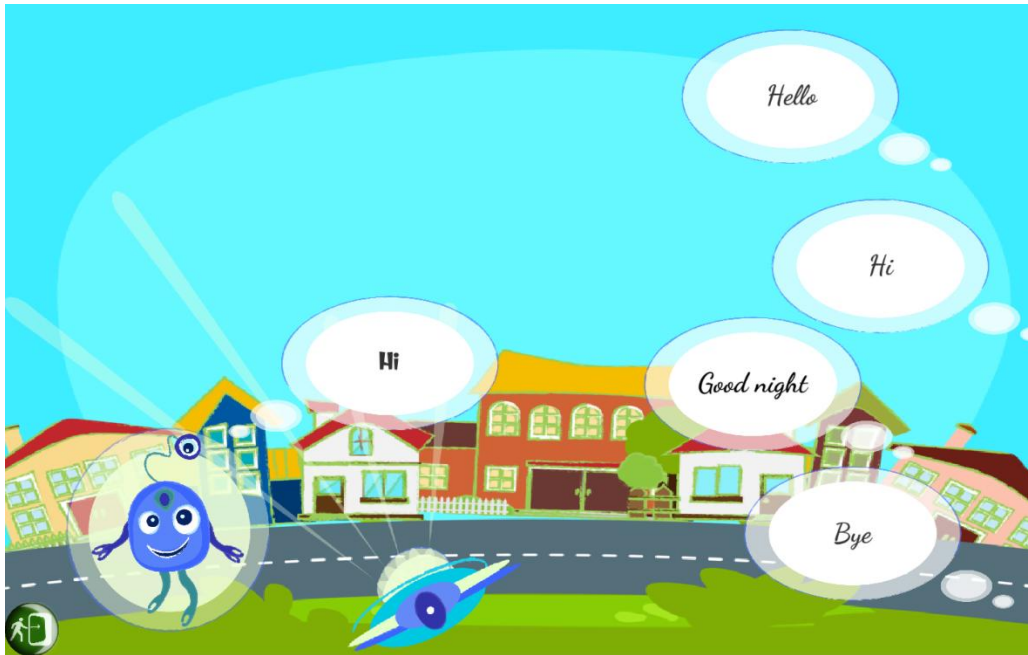
Nice to meet you, Lingo/Nice meeting you, Lingo/Nice meet, Lingo/Meeting is nice, Lingo

Ravi de te connaître, Lingo/Ravi de te rencontrer, Lingo/Content rencontrer, Lingo/Ravi connaître, Lingo

- Good bye
- Au revoir

Goodbye/See you!/Hello/Good evening

Au revoir/A bientôt/Bonjour/Bonne soirée



Εικόνα 3: Αποστολή 1, ανακαλυπτική δραστηριότητα

Μόλις ο διάλογος ολοκληρωθεί με επιτυχία, ο χρήστης θα δει την οθόνη επιβράβευσης (Εικόνα 4).

Σε αυτό το σημείο υπάρχει η δυνατότητα δύο επιλογών: είτε ο παίκτης θέλει να συνεχίσει (αυτό σημαίνει ότι προχωρά στη δραστηριότητα διατήρησης της Αποστολής 1) κάνοντας κλικ στο πράσινο βέλος στη δεξιά πλευρά της οθόνης (κόκκινος κύκλος στην Εικόνα 4) είτε να επιστρέψει στο εισαγωγικό μενού κάνοντας κλικ στο πράσινο βέλος που βρίσκεται στα αριστερά (πράσινος κύκλος στην Εικόνα 4).



Εικόνα 4: η οθόνη επιβράβευσης

b) Δραστηριότητα διατήρησης

Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο χρήστης θα πρέπει να σύρει με το ποντίκι και να βάλει στη σωστή σειρά τις γραμμές του διαλόγου που προηγήθηκε. Υπάρχουν 3 πιθανά αποσπάσματα διαλόγου, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν εκ των οποίων το ένα κάθε φορά επιλέγεται τυχαία και εμφανίζεται στην οθόνη.

Η δυσκολία έγκειται στο να θυμηθούν τα παιδιά τη σωστή σειρά ειδικά από τη στιγμή που οι απαντήσεις τους στο διάλογο εμφανίζονται πρώτες.

Απόσπασμα 1

Hello

Bonjour

- My name is Lingo
- Mon nom est Lingo

My name is...

Je m'appelle...

- I am from Gamia
- Je viens de Gamia

I am from...

Je viens de...

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I am... years old

J'ai... ans

Απόσπασμα 2

My name is...

Je m'appelle...

- I am from Gamia
- Je viens de Gamia

I am from...

Je viens de...

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

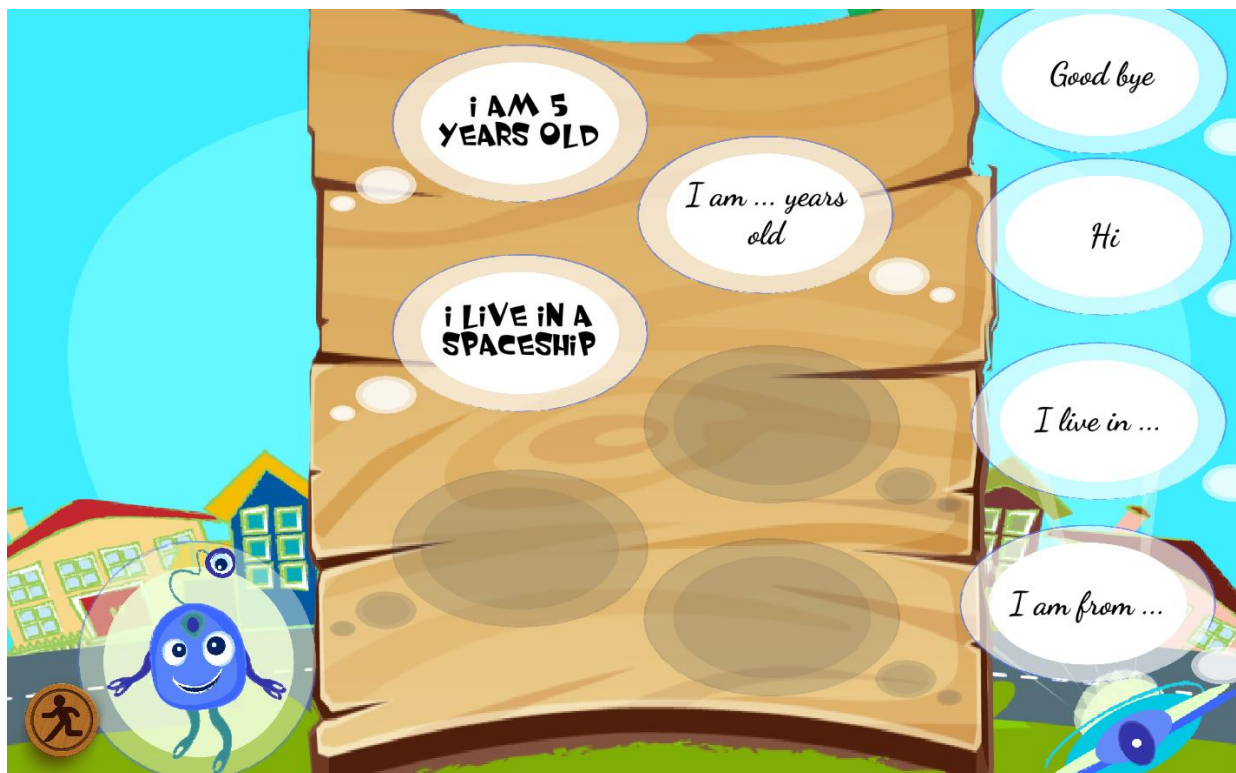
I am... years old

J'ai... ans

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I live in...

Je vis dans...



Εικόνα 5: δραστηριότητα διατήρησης με βάση το απόσπασμα 2

Απόσπασμα 3

I am from...

Je viens de...

- I am 5 years old.

I am... years old

J'ai... ans

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I live in...

Je vis dans...

- Nice to meet you
- Ravi de te connaître !

Nice to meet you, Lingo

Ravi de te connaître, Lingo

Αφού ο διάλογος τακτοποιηθεί στη σωστή σειρά με βάση τα αποσπάσματα 1, 2 ή 3, εμφανίζεται η οθόνη επιβράβευσης.

2. Χρώματα

α) Ανακαλυπτική δραστηριότητα

Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να βοηθηθούν τα παιδιά στο να ανακαλύψουν το όνομα 11 διαφορετικών χρωμάτων:

- Λευκό
- Μπλε
- Πορτοκαλί
- Πράσινο
- Κόκκινο
- Μωβ

- Μαύρο
- Γκρι
- Καφέ
- Ροζ
- Κίτρινο

Σε αυτή την ανακαλυπτική δραστηριότητα, οι παίκτες βρίσκονται σε ένα λιβάδι με πολλά λουλούδια και κοντά σε μια λυπημένη πεταλούδα. Βλέπουν το όνομα ενός χρώματος να εμφανίζεται στην οθόνη και πρέπει να κάνουν κλικ στο αντίστοιχο (ίδιου χρώματος) λουλούδι από όλα όσα βλέπουν στην οθόνη. Σε αυτό το χρώμα μετατρέπονται και τα φτερά της λυπημένης πεταλούδας η οποία πλέον θα φύγει από την οθόνη πετώντας χαρούμενα.



Εικόνα 6: αποστολή 2, ανακαλυπτική δραστηριότητα

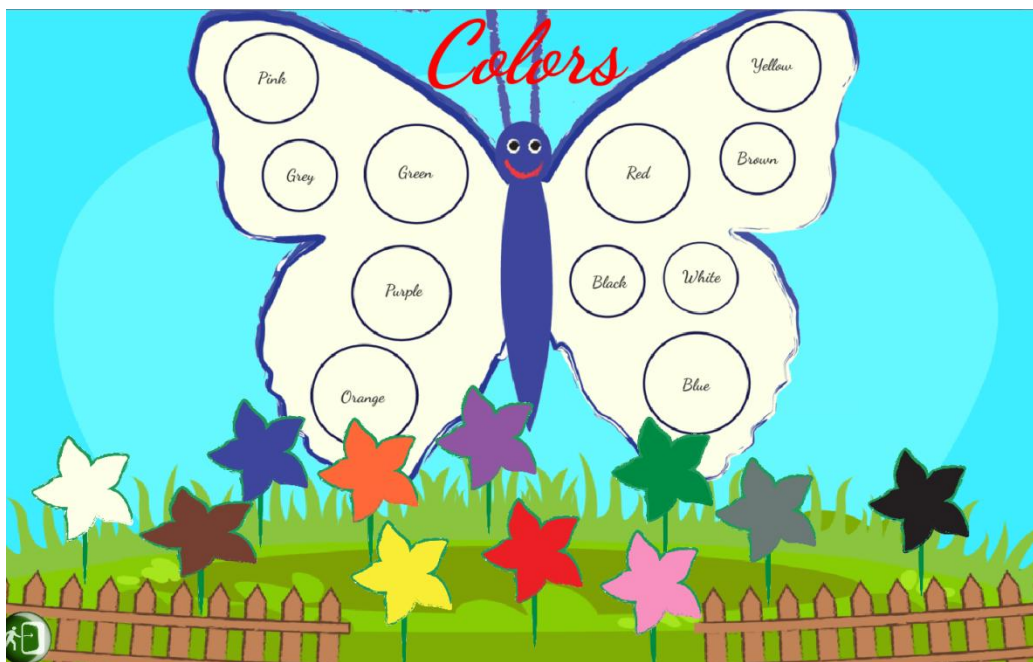


Εικόνα 7: μια χαρούμενη πεταλούδα

Μόλις θα έχουν συνδυαστεί επιτυχώς όλα τα λουλούδια με τα αντίστοιχα ονόματα χρωμάτων που προβάλλονται, θα εμφανιστεί και η οθόνη επιβράβευσης.

b) Δραστηριότητα διατήρησης

Οι παίκτες βρίσκονται στο ίδιο με πρίν λιβάδι, ωστόσο αυτή τη φορά εμφανίζεται μια γιγαντιαία πεταλούδα. Υπάρχουν 11 κύκλοι στα φτερά της και καθένας περιέχει το όνομα ενός χρώματος.



Εικόνα 8: αποστολή 2, δραστηριότητα διατήρησης

Οι παίκτες πρέπει να σύρουν με το ποντίκι και να αφήσουν τα εικονίδια των λουλουδιών με τα διαφορετικά χρώματα πάνω στα αντίστοιχα ονόματα χρωμάτων που βρίσκονται στα φτερά της πεταλούδας. Αφού θα έχει ολοκληρωθεί με επιτυχία αυτή η διαδικασία, τότε εμφανίζεται η οθόνη επιβράβευσης.

3. Αριθμοί

α) Ανακαλυπτική δραστηριότητα

Σε αυτή την ανακαλυπτική δραστηριότητα, οι παίκτες βρίσκονται σε ένα ανθοπωλείο, μπροστά από μερικά ράφια, το καθένα από τα οποία έχει πάνω του 5 γλάστρες. Όλες οι γλάστρες περιέχουν διαφορετικό αριθμό λουλουδιών τα οποία κυμαίνονται από 1 έως 10.

Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται δέκα αριθμοί και οι παίκτες πρέπει να αντιστοιχίσουν τον καθένα από αυτούς με τη σχετική γλάστρα.

Από τη στιγμή που όλοι οι αριθμοί έχουν τοποθετηθεί στις σωστές γλάστρες, εμφανίζεται η οθόνη επιβράβευσης.



Εικόνα 9: αποστολή 3, ανακαλυπτική δραστηριότητα

β) Δραστηριότητα διατήρησης

Οι παίκτες βρίσκονται στο ίδιο ανθοπωλείο, αλλά αυτή τη φορά υπάρχουν μόνο 4 γλάστρες, η καθεμία με έναν αριθμό χαραγμένο πάνω της. Οι δέκα δέσμες λουλουδιών εμφανίζονται στο κάτω μέρος της

οθόνης και περιέχουν από 1 έως 10 λουλούδια. Οι χρήστες πρέπει να σύρουν με το ποντίκι και να αφήσουν το ανάλογο μάτσο λουλουδιών στη σωστή γλάστρα.



Εικόνα 10: αποστολή 3, δραστηριότητα διατήρησης

4. Ζώα

α) Ανακαλυπτική δραστηριότητα

Σε αυτή την ανακαλυπτική δραστηριότητα, σύμφωνα με το σενάριο ο χρήστης βρίσκεται σε ένα χωράφι, μπροστά από δέκα ζώα. Δέκα ονομασίες ζώων εμφανίζονται στο επάνω μέρος της οθόνης και ο παίκτης πρέπει, χρησιμοποιώντας το ποντίκι, να αντιστοιχίσει την κάθεμία με το ανάλογο ζώο το οποίο περιγράφει.



Εικόνα 11: αποστολή 4, ανακαλυπτική δραστηριότητα

Αφού θα έχει ολοκληρωθεί με επιτυχία η δραστηριότητα αντιστοίχισης, εμφανίζεται η οθόνη επιβράβευσης.

b) Δραστηριότητα διατήρησης



Εικόνα 12: αποστολή 4, δραστηριότητα διατήρησης

Οι χρήστες πρέπει να “σύρουν” με το ποντίκι και να αφήσουν τα ζώα σε δυο διαφορετικά περιβάλλοντα διαβίωσης: το περιβάλλον πόλης για τα οικόσιτα ζώα και το φυσικό περιβάλλον για τα μη εξημερωμένα.

Λίστα άγριων ζώων:

- Αλεπού
- Λύκος
- Λιοντάρι
- Αρκούδα
- Πουλί

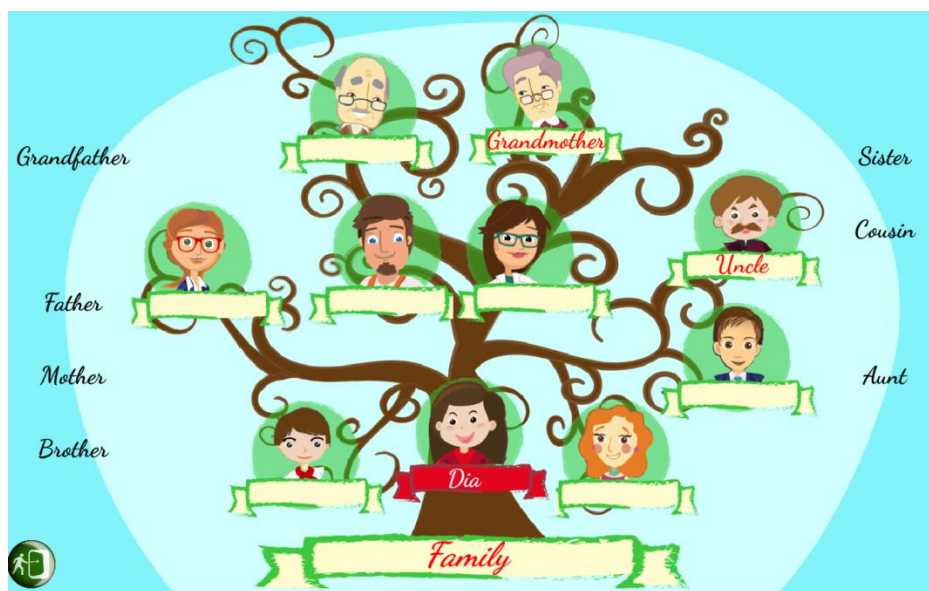
Λίστα εξημερωμένων ζώων:

- Γάτα
- Σκύλος
- Αγελάδα
- Άλογο
- Γουρούνι

5. Οικογένεια

α) Ανακαλυπτική δραστηριότητα

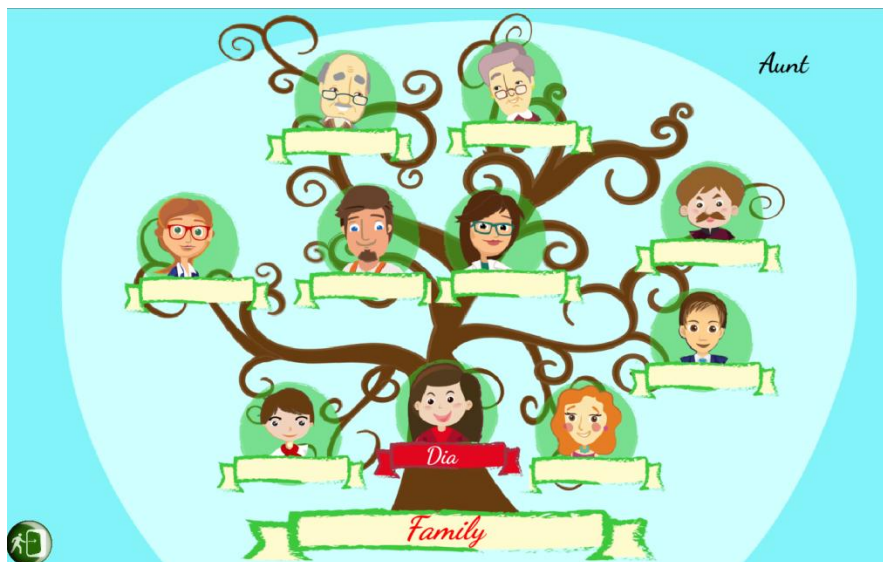
Σε αυτή την ανακαλυπτική δραστηριότητα, οι παίκτες γνωρίζουν το γενεαλογικό δέντρο ενός μικρού κοριτσιού που ονομάζεται Dia. Στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται δέκα ονόματα και οι παίκτες πρέπει να “σύρουν” το καθένα από αυτά και να το αφήσουν στη σχετική θέση στο γενεαλογικό δέντρο το οποίο είναι οργανωμένο σε τρία επίπεδα: παππούδες, γονείς, θείοι, θείες και τα παιδιά / εξαδέλφια. Αφού τα ονόματα συνδεθούν επιτυχώς με τα πρόσωπα που εμφανίζονται στο δέντρο, εμφανίζεται η οθόνη επιβράβευσης.



Εικόνα 13: αποστολή 5, ανακαλυπτική δραστηριότητα

b) Δραστηριότητα διατήρησης

Κάθε φορά εμφανίζεται στην οθόνη από ένα όνομα και πρέπει να αντιστοιχηθεί με την κατάλληλη φιγούρα στο γενεαλογικό δέντρο.



Εικόνα 14: αποστολή 5, δραστηριότητα διατήρησης

Εφόσον όλα τα ονόματα έχουν τοποθετηθεί κάτω από τη σωστή φιγούρα στο δέντρο, εμφανίζεται η οθόνη επιβράβευσης.

6. Εργασία

a) Ανακαλυπτική δραστηριότητα

Σε αυτή την ανακαλυπτική δραστηριότητα, οι παίκτες μπορούν βλέπουν μια οθόνη που απεικονίζει δέκα φιγούρες ντυμένες με συγκεκριμένη στολή. Στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται δέκα ονόματα επαγγελματιών και οι παίκτες με τη χρήση του ποντικιού πρέπει να τα συνδυάσουν με τις κατάλληλες φιγούρες και τα ανάλογα επαγγέλματα που αντιπροσωπεύουν.

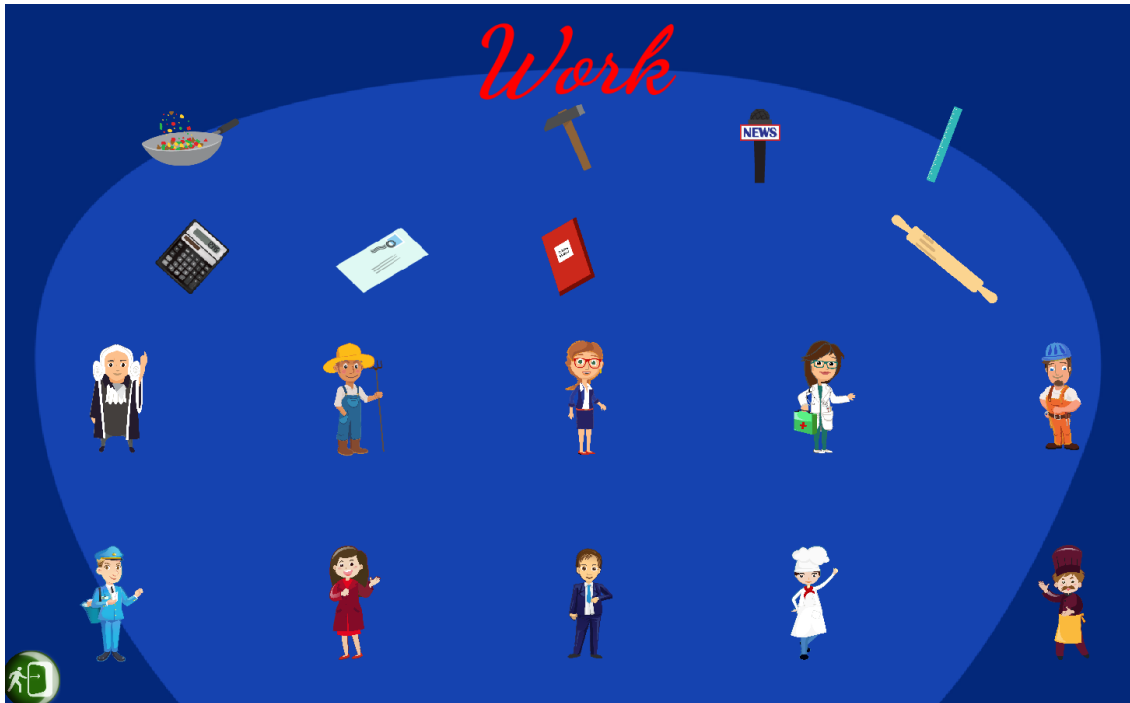


Εικόνα 15: αποστολή 6, ανακαλυπτική δραστηριότητα

Εφόσον όλα τα επαγγέλματα έχουν συνδυαστεί με τη σωστή φιγούρα, εμφανίζεται η οθόνη επιβράβευσης.

b) Δραστηριότητα διατήρησης

Αντί ονομάτων, αυτή τη φορά εμφανίζονται στην οθόνη δέκα διαφορετικά εργαλεία. Οι παίκτες πρέπει να “σύρουν” με το ποντίκι και να αφήσουν το κάθε εργαλείο κάτω από τη σωστή φιγούρα με βάση το επάγγελμα του καθενός.



Εικόνα 16: αποστολή 6, δραστηριότητα διατήρησης

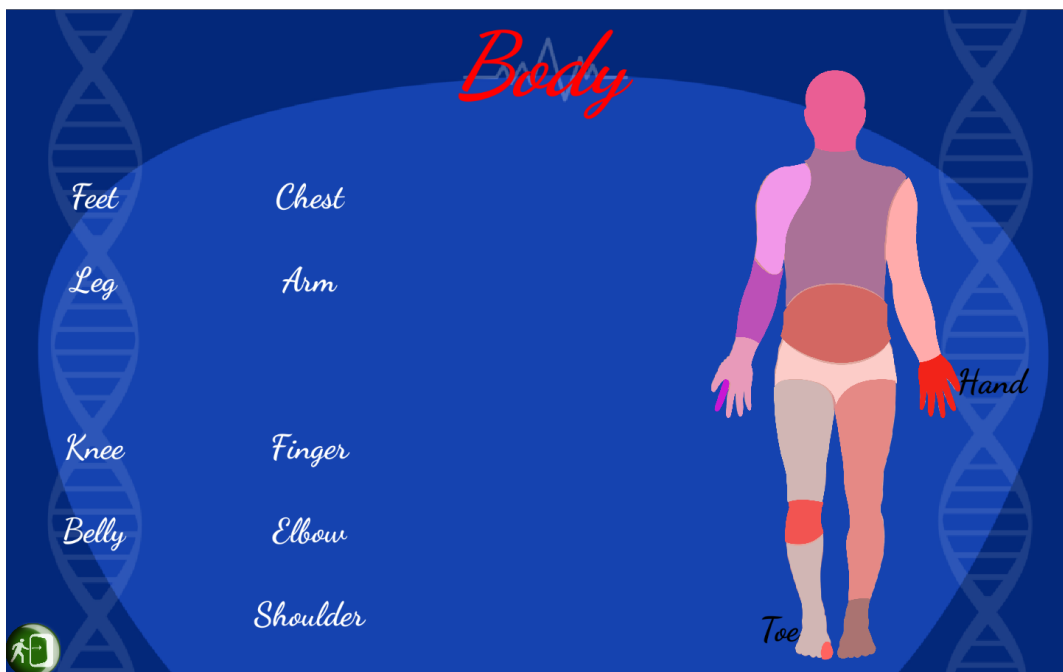
Εφόσον όλα τα εργαλεία έχουν συνδυαστεί με τη σωστή φιγούρα και το ορθό επάγγελμα, εμφανίζεται η οθόνη επιβράβευσης.

7. Μέρη του σώματος

a) Ανακαλυπτική δραστηριότητα

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι παίκτες βρίσκονται μορφοστά σε μια οθόνη που παρουσιάζει το ομοίωμα του ανθρώπινου σώματος, με τα διάφορα μέρη του να διακρίνονται χάρη σε διαφορετικά χρώματα. Στο αριστερό μέρος της οθόνης εμφανίζονται ονόματα δέκα μερών του σώματος και οι παίκτες πρέπει να τα “σύρουν” με το ποντίκι και να τα τοποθετήσουν ακριβώς πάνω στη σχετική θέση τους στο ομοίωμα του σώματος.

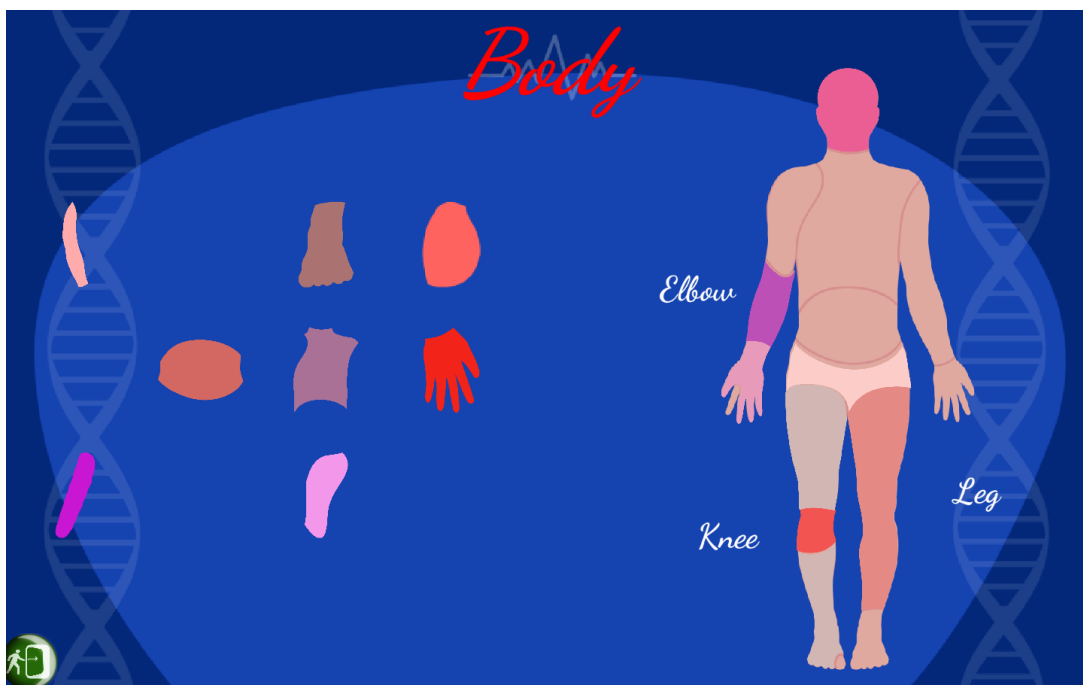
Στην ουσία, τα άνω και κάτω άκρα του ομοιώματος χωρίζονται σε δύο διαφορετικές ζώνες. Το αριστερό χέρι χρησιμοποιείται για να δείξει το δάχτυλο, τον αγκώνα και τον ώμο, ενώ το δεξί χέρι συνδυάζεται με τον καρπό και το χέρι. Το αριστερό πόδι χρησιμοποιείται σε αντιστοιχία με το γόνατο και τα δάχτυλα και το δεξί πόδι για το πόδι.



Εικόνα 17: αποστολή 7, ανακαλυπτική δραστηριότητα

β) Δραστηριότητα διατήρησης

Σε αυτή τη δραστηριότητα, το ομοίωμα δεν διαθέτει καθόλου χρώματα και βρίσκεται στο δεξί μέρος της οθόνης. Ο χρήστης πρέπει να “σύρει” με το ποντίκι στη σωστή θέση πάνω στο σώμα, τα διαφορετικά μέρη που βρίσκονται στο αριστερό μέρος της οθόνης.



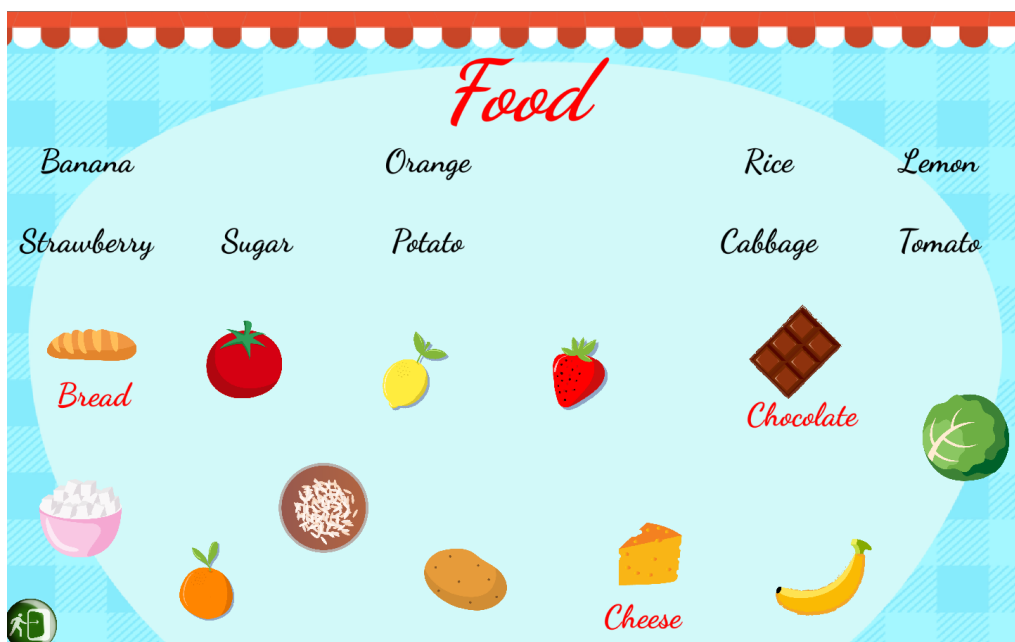
Εικόνα 18: αποστολή 7, δραστηριότητα διατήρησης

Εφόσον όλα τα μέρη του σώματος έχουν τοποθετηθεί σωστά, εμφανίζεται η οθόνη επιβράβευσης.

8. Τρόφιμα

α) Ανακαλυπτική δραστηριότητα

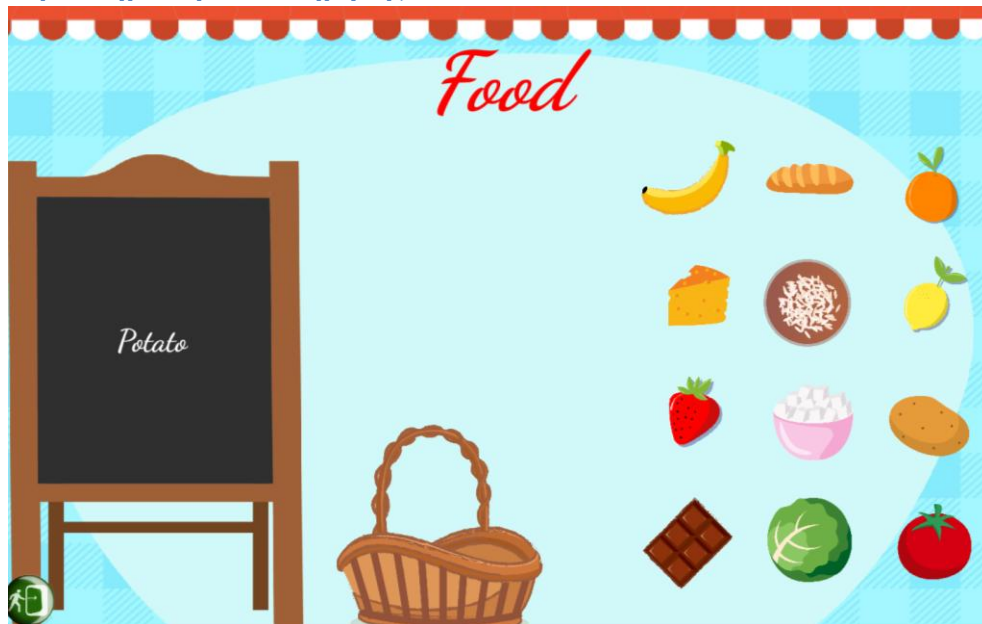
Κατά την ανακαλυπτική δραστηριότητα, παρουσιάζονται στους παίκτες δώδεκα διαφορετικά είδη τροφίμων. Δώδεκα ονομασίες τροφίμων εμφανίζονται στο επάνω μέρος της οθόνης και οι παίκτες πρέπει να τις συνδυάσουν με τις ανάλογες εικόνες χρησιμοποιώντας το ποντίκι.



Εικόνα 19: αποστολή 8, ανακαλυπτική δραστηριότητα

Εφόσον όλα τα τρόφιμα έχουν συνδυαστεί με τις σωστές ονομασίες, εμφανίζεται η οθόνη επιβράβευσης.

b) Δραστηριότητα διατήρησης



Εικόνα 20: αποστολή 8, δραστηριότητα διατήρησης

Σε αυτή την δραστηριότητα, οι ονομασίες των τροφίμων εμφανίζονται στον πίνακα στα αριστερά της οθόνης. Το τρόφιμο που εμφανίζεται κάθε φορά στον πίνακα πρέπει αντίστοιχα να επιλεγεί από τα διαθέσιμα εικονίδια και να “συρθεί” με το ποντίκι μέσα στο καλάθι. Από τη στιγμή που θα τακτοποιηθούν επιτυχώς όλα τα τρόφιμα, εμφανίζεται η οθόνη επιβράβευσης.

9. Σχολική τάξη

a) Ανακαλυπτική δραστηριότητα

Κατα την ανακαλυπτική δραστηριότητα, παρουσιάζονται στους παίκτες δέκα διαφορετικά αντικείμενα που συνήθως συναντάμε σε μια σχολική τάξη. Δέκα ονομασίες αντικειμένων εμφανίζονται στο επάνω μέρος της οθόνης και οι παίκτες πρέπει να τις συνδυάσουν με τις ανάλογες εικόνες χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Από τη στιγμή που θα τακτοποιηθούν επιτυχώς όλες οι ονομασίες σε σχέση με τις εικόνες, εμφανίζεται η οθόνη επιβράβευσης.



Εικόνα 21: αποστολή 9, ανακαλυπτική δραστηριότητα

b) Δραστηριότητα διατήρησης

Σε αυτή τη δραστηριότητα, μόνο ένα μέρος του εξοπλισμού εμφανίζεται για κάποια στιγμή. Οι παίκτες πρέπει να συνδυάσουν τις λέξεις με τα σωστά αντικείμενα της τάξης. Από τη στιγμή που όλοι οι συνδυασμοί θα έχουν ολοκληρωθεί με επιτυχία, προβάλλεται η οθόνη επιβράβευσης.



Εικόνα 22: αποστολή 9, δραστηριότητα διατήρησης

Παράρτημα: Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1: εισαγωγική οθόνη.....	6
Εικόνα 2: η οθόνη επιλογής, επιλέγοντας την αποστολή 5	7
Εικόνα 3: αποστολή 1, ανακαλυπτική δραστηριότητα	10
Εικόνα 4: η οθόνη επιβράβευσης	10
Εικόνα 5: δραστηριότητα διατήρησης με βάση το απόσπασμα 2	12
Εικόνα 6: αποστολή 2, ανακαλυπτική δραστηριότητα	14
Εικόνα 7: μια χαρούμενη πεταλούδα	15
Εικόνα 8: αποστολή 2, δραστηριότητα διατήρησης	15
Εικόνα 9: αποστολή 3, ανακαλυπτική δραστηριότητα	16
Εικόνα 10: αποστολή 3, δραστηριότητα διατήρησης	17
Εικόνα 11: αποστολή 4, ανακαλυπτική δραστηριότητα	18
Εικόνα 12: αποστολή 4, δραστηριότητα διατήρησης	18
Εικόνα 13: αποστολή 5, ανακαλυπτική δραστηριότητα	19
Εικόνα 14: αποστολή 5, δραστηριότητα διατήρησης	20
Εικόνα 15: αποστολή 6, ανακαλυπτική δραστηριότητα	21
Εικόνα 16: αποστολή 6, δραστηριότητα διατήρησης	22
Εικόνα 17: αποστολή 7, ανακαλυπτική δραστηριότητα	23
Εικόνα 18: αποστολή 7, δραστηριότητα διατήρησης	23
Εικόνα 19: αποστολή 8, ανακαλυπτική δραστηριότητα	24
Εικόνα 20: αποστολή 8, δραστηριότητα διατήρησης	25
Εικόνα 21: αποστολή 9, ανακαλυπτική δραστηριότητα	26
Εικόνα 22: αποστολή 9, δραστηριότητα διατήρησης	27