

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ



ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΕΚΔΟΣΕΩΝ
ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ

ΑΘΗΝΑ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

α' β' γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ



Χρήσιμες Οδηγίες για την Πλοήγηση στο Υποστηρικτικό Υλικό

Περιεχόμενα

Βασικές απαιτήσεις	2
Εγκατάσταση και Εκκίνηση	2
Παράθυρο Πλοήγησης	8
Πλήκτρα Ενεργειών του Πίνακα Πλοήγησης	13
Πλήκτρα Ενεργειών του Μαθήματος.....	14

Βασικές απαιτήσεις

Για την παρακολούθηση του μαθήματος απαιτείται Microsoft Internet Explorer 5.5 με SP1 ή ανώτερο, καθώς και το Active-X πρόσθετο (plug-in) του Microsoft Internet Explorer, Macromedia Flash Player έκδοσης 7.0.

Εγκατάσταση και Εκκίνηση

Το περιεχόμενο του CD εκτελείται αυτόματα με την εισαγωγή του στον οδηγό CD. Εναλλακτικά μπορείτε να εκτελέσετε το αρχείο "course.exe" από τον ριζικό κατάλογο του CD. Σε περίπτωση που χρησιμοποιείτε τα προγράμματα αποτροπής αναδυόμενων παραθύρων (pop-up blockers), θα εμφανιστεί στην οθόνη σας η **Εικόνα 1**. Από την οθόνη αυτή επιλέγετε την Πινακίδα «Αναχωρήσεις» και αυτομάτως εμφανίζεται στην οθόνη σας η αρχική οθόνη του λογισμικού **Εικόνα 2**.



Εικόνα 1 – Αρχική Οθόνη σε περίπτωση Χρήσης αναδυόμενων παραθύρων



Εικόνα 2 – Αρχική Οθόνη Λογισμικού

1. Κεντρικό Μενού Επιλογών

Στην *Αρχική Οθόνη Λογισμικού* έχετε μεταφερθεί σε ένα αεροδρόμιο (**Εικόνα 2**). Αυτή είναι η αφετηρία του ταξιδιού στη μάθηση. Μπορείτε να επιλέξετε μια από τις 3 διαθέσιμες εισόδους του αεροδρομίου ανάλογα με την τάξη που σας ενδιαφέρει. Οι διαθέσιμες επιλογές σας είναι οι «Αναχωρήσεις Α' Γυμνασίου», οι «Αναχωρήσεις Β' Γυμνασίου» και οι «Αναχωρήσεις Γ' Γυμνασίου». Επιλέγοντας την είσοδο που επιθυμείτε, θα βρεθείτε στο εσωτερικό του αεροδρομίου από όπου και μπορείτε να επιλέξετε τον προορισμό σας (Εικόνα 3).



Εικόνα 3 – Εσωτερικό της Α' Τάξης

Στην οθόνη αυτή μπορείτε πλέον να επιλέξετε την αίθουσα αναχωρήσεων που σας ενδιαφέρει. Στην περίπτωση της Α' Γυμνασίου για παράδειγμα έχετε να διαλέξετε μεταξύ πέντε επιλογών. Οι επιλογές σας είναι οι ακόλουθες:

1. Γνωρίζω τον Υπολογιστή ως ενιαίο Σύστημα
2. Επικοινωνώ με τον Υπολογιστή
3. Χρήση Εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας
4. Ο Υπολογιστής στο σχολείο και στην καθημερινή ζωή
5. Διαθεματική Ενότητα

Μόλις επιλέξετε κάποια από τις διαθέσιμες επιλογές θα εμφανιστεί στην οθόνη σας η αντίστοιχη αίθουσα αναχωρήσεων με τους διαθέσιμους προορισμούς (**Εικόνα 4**).



Εικόνα 4 – Ενότητα Γνωρίζω τον Υπολογιστή ως ενιαίο Σύστημα

Στην οθόνη Επιλογής Εκπαιδευτικού Αντικειμένου (ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΙ) πατάτε με το ποντίκι επάνω σε κάθε τίτλο που υπάρχει στην οθόνη για να επιλέξετε το αντικείμενο που θέλετε να μελετήσετε κάθε φορά.



Το κίτρινο βελάκι σας δείχνει το τελευταίο Εκπαιδευτικό Αντικείμενο στο οποίο πλοηγηθήκατε.



Το σύμβολο αυτό σας δείχνει τα Εκπαιδευτικά Αντικείμενα που έχετε ολοκληρώσει.

Σε περίπτωση που θέλετε να επιστρέψετε Οθόνη Επιλογής Εκπαιδευτικής Ενότητας επιλέξετε το εικονίδιο «επιστροφή»



Όταν επιλέξετε την εκπαιδευτική ενότητα που θέλετε μπαίνετε στον αεροδιάδρομο (Εικόνα 5). Το σύνολο των δραστηριοτήτων για κάθε προορισμό είναι 6, αλλά ανάλογα με τον προορισμό, ο αριθμός τους μπορεί να ποικίλλει. Οι διαθέσιμες δραστηριότητες εμφανίζονται σαν αυτοκόλλητα με έντονα χρώματα πάνω στη βαλίτσα σας και είναι αριθμημένες με έναν αριθμό από το 1 ως το 6. Οι δραστηριότητες που δεν είναι διαθέσιμες εμφανίζονται αχνά και χωρίς αρίθμηση πάνω στη βαλίτσα σας.



Εικόνα 5 – Αεροδιάδρομος

Πηγαίνοντας το ποντίκι σας πάνω από κάθε ετικέτα θα δείτε να αναγράφεται δεξιά από τη βαλίτσα και ο τύπος της δραστηριότητας. Οι δραστηριότητες ανήκουν σε ένα από τους ακόλουθους έξι τύπους:

1. Διδασκαλίας
2. Πρακτικής Εξάσκησης και Επίδειξης
3. Προσομοίωσης Εφαρμογών και Λογισμικού
4. Ατομικών Δραστηριοτήτων
5. Συνεργατικών Δραστηριοτήτων
6. Αξιολόγησης

Όταν ολοκληρώσετε μια δραστηριότητα θα επιστρέψετε αυτόματα στην οθόνη του αεροδιάδρομου όπου θα έχει εμφανιστεί η ένδειξη «ολοκληρώθηκε» για όλες τις δραστηριότητες που έχετε ολοκληρώσει (**Εικόνα 6**). Για παράδειγμα στην **Εικόνα 6** μπορείτε να δείτε ότι έχετε ολοκληρώσει τη Δραστηριότητα **1 - Διδασκαλία**.

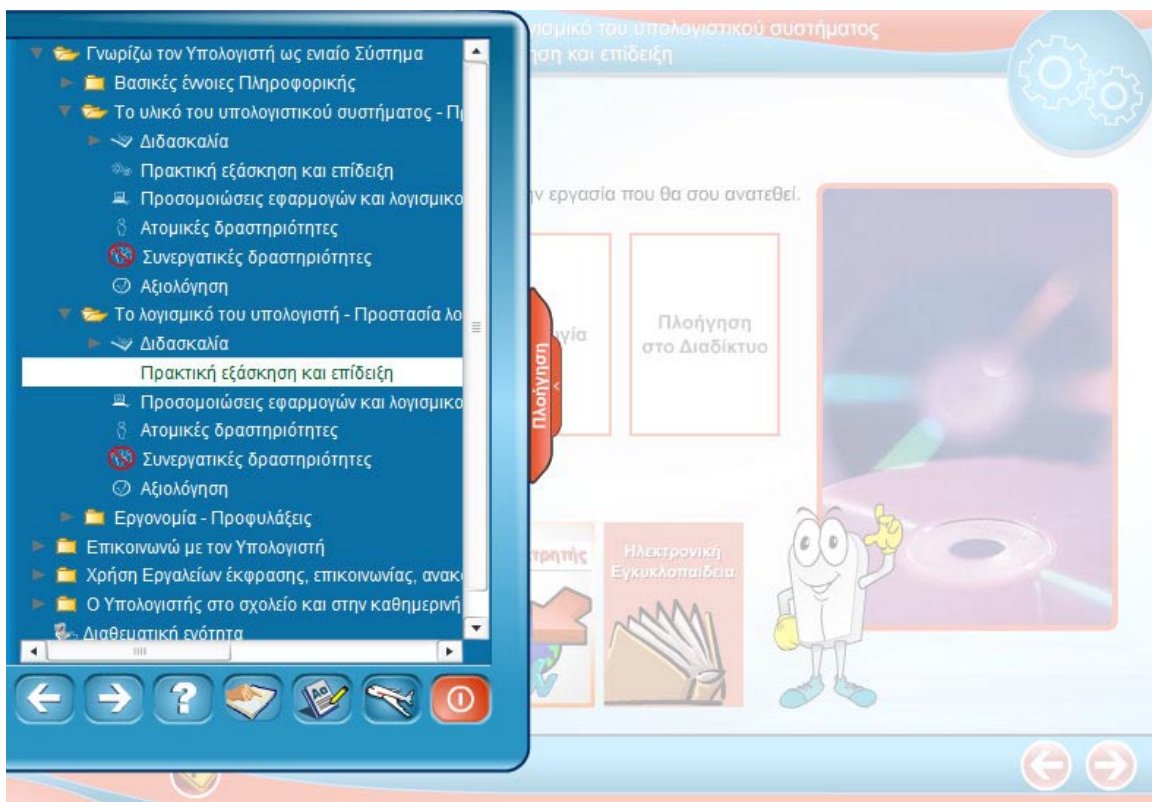


Εικόνα 6 – Ένδειξη ολοκληρωμένης δραστηριότητας

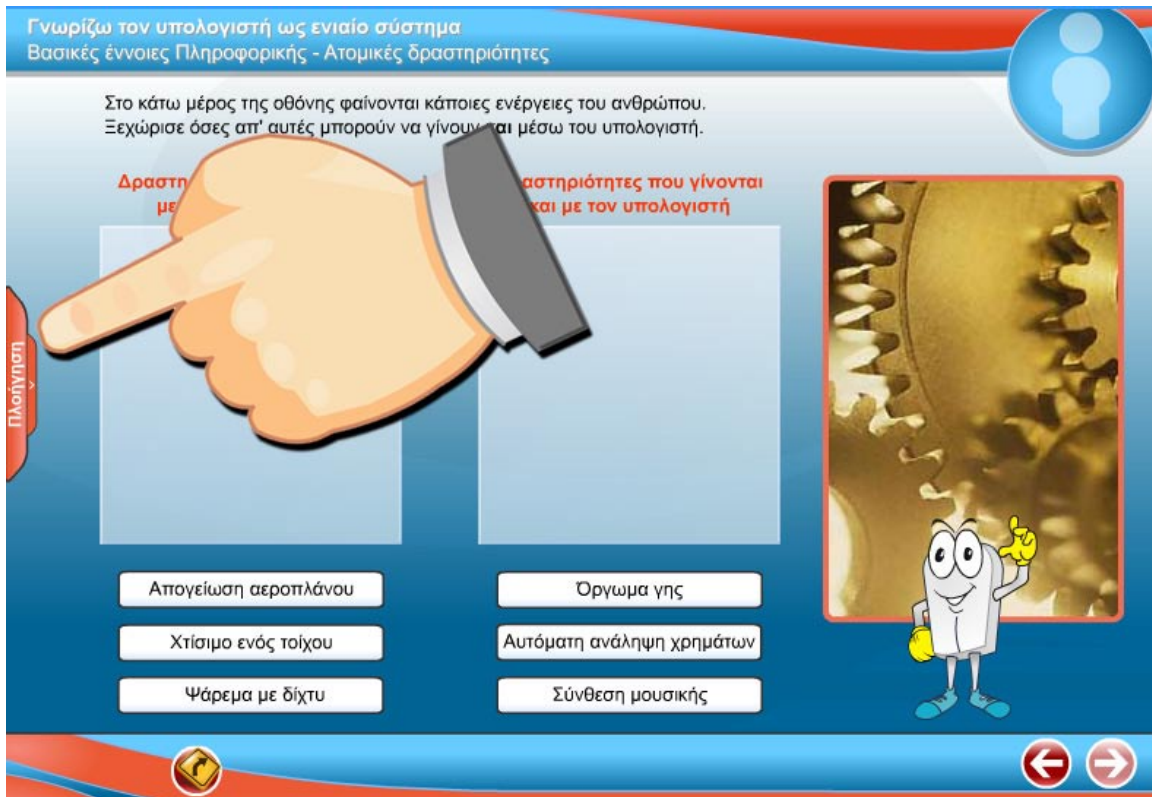
Σε όλες τις οθόνες μπορείτε να παρατηρήσετε ότι στο κάτω αριστερό μέρος βρίσκεται ένα μικρό αεροπλάνο με την επιγραφή «**Επιστροφή**». Πατώντας σε αυτό μπορείτε να επιστρέψετε στο αμέσως προηγούμενο μενού επιλογών.

Παράθυρο Πλοήγησης

Εκτός από το γραφικό περιβάλλον πλοήγησης, έχετε στη διάθεσή σας και έναν πίνακα πλοήγησης (**Εικόνα 7**), μέσω του οποίου μπορείτε πολύ γρήγορα να μετακινηθείτε από τη μια δραστηριότητα στην άλλη ανεξαρτήτως προορισμού. Ο πίνακας στην αρχική του κατάσταση είναι απενεργοποιημένος, έτσι ώστε να μην καταλαμβάνει χώρο στην οθόνη σας όταν θέλετε να ασχοληθείτε με κάποια δραστηριότητα, αλλά μπορεί να ενεργοποιηθεί πολύ απλά και γρήγορα πατώντας με το ποντίκι σας στο πορτοκαλί πλήκτρο «**Πλοήγηση**» που βρίσκεται στα αριστερά της οθόνης σας (**Εικόνα 8**).



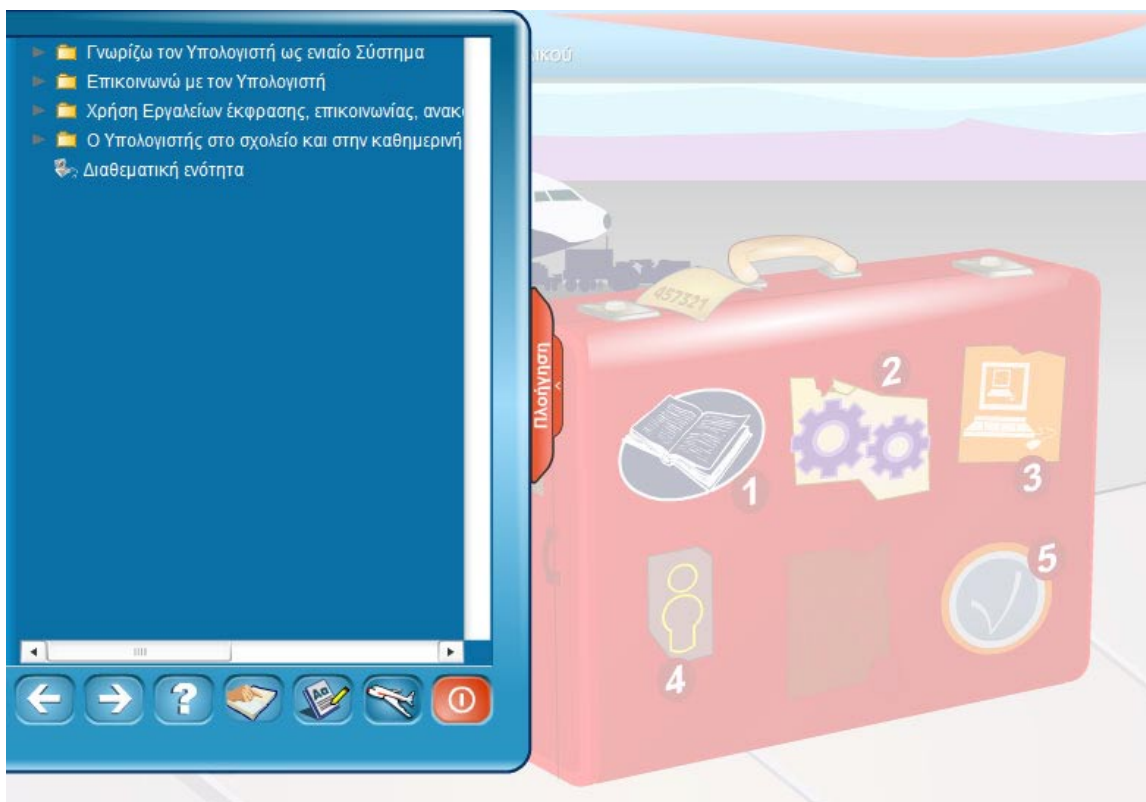
Εικόνα 2.3.1 – Πίνακας πλοήγησης (ενεργοποιημένος)



Εικόνα 2.3.2 – Πίνακας πλοήγησης (απενεργοποιημένος)

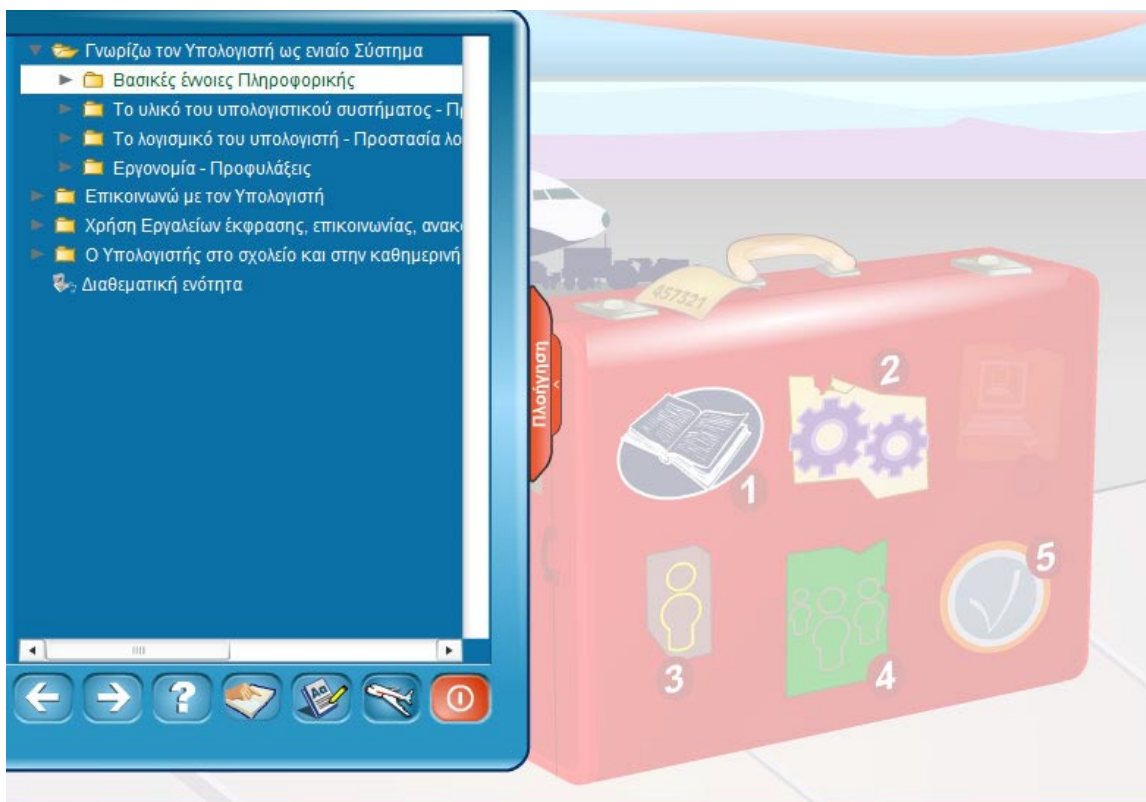
Όπως μπορείτε να δείτε και στην **Εικόνα 9** όταν ενεργοποιήσετε τον πίνακα πλοήγησης για πρώτη φορά θα παρουσιαστούν οι διαθέσιμες αίθουσες αναχωρήσεων για την τάξη σας. Έτσι για την Α΄ Γυμνασίου μπορείτε να δείτε τις ακόλουθες επιλογές:

1. Γνωρίζω τον Υπολογιστή ως ενιαίο Σύστημα
2. Επικοινωνώ με τον Υπολογιστή
3. Χρήση Εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας
4. Ο Υπολογιστής στο σχολείο και στην καθημερινή ζωή
5. Διαθεματική Ενότητα

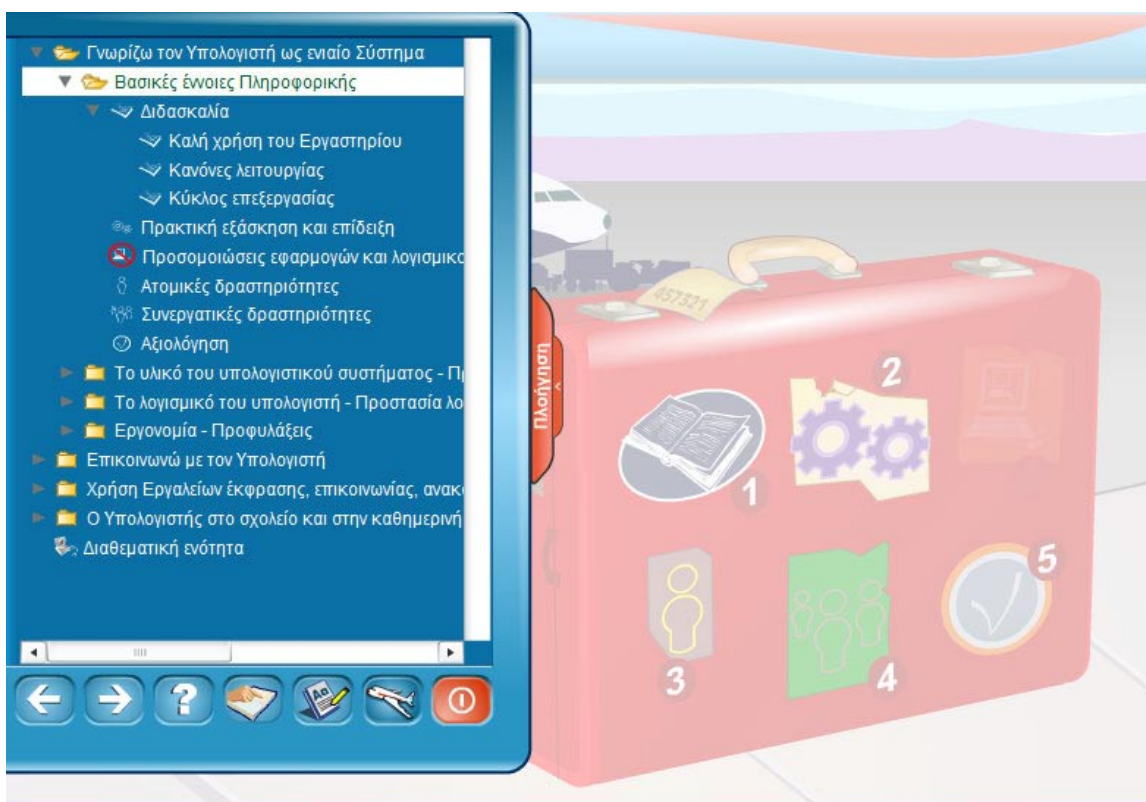


Εικόνα 9 – Αίθουσες Αναχωρήσεων στον πίνακα Πλοήγησης

Στην συνέχεια μέσω του πίνακα μπορείτε να επιλέξετε την αίθουσα αναχώρησης που επιθυμείτε και έτσι να εμφανίσετε στην οθόνη σας τους διαθέσιμους προορισμούς **(Εικόνα 10)** και κατόπιν επιλέγοντας τον προορισμό που επιθυμείτε μπορείτε να δείτε τις δραστηριότητες που αντιστοιχούν σε κάθε προορισμό **(Εικόνα 11)**. Τέλος επιλέγοντας τη δραστηριότητα που επιθυμείτε μπορείτε να την ενεργοποιήσετε. Σε περίπτωση που κάποια δραστηριότητα δεν είναι διαθέσιμη, τότε στον πίνακα εμφανίζεται ένα κόκκινο απαγορευτικό σύμβολο δίπλα στο όνομα της δραστηριότητας **(Εικόνα 12)**.



Εικόνα 10 – Προορισμοί στον πίνακα Πλοήγησης





Εικόνα 11 – Δραστηριότητες στον πίνακα Πλοήγησης




Εικόνα 12 – Μη διαθέσιμη δραστηριότητα


Πλήκτρα Ενεργειών του Πίνακα Πλοήγησης

Στο κάτω μέρος του πίνακα πλοήγησης (**Εικόνα 13**) υπάρχουν 6 πλήκτρα:

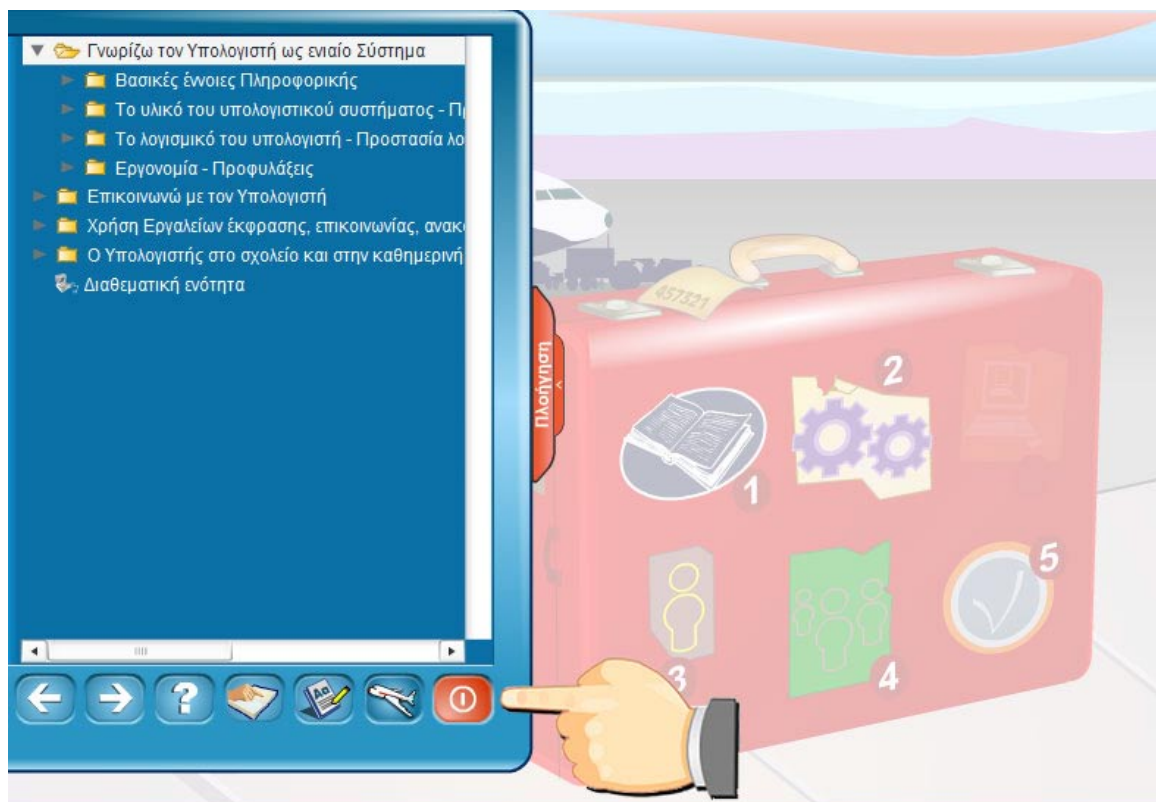
Τα πλήκτρα  και  σας βοηθούν να πηγαίνετε μπροστά ή πίσω στις διάφορες δραστηριότητες του μαθήματος.

Το πλήκτρο  ανοίγει την οθόνη Βοήθειας του μαθήματος, όπου βρίσκετε πληροφορίες για τον τρόπο χρήσης του μαθήματος και την πλοήγηση σε αυτό.

Το πλήκτρο  ανοίγει το Εγχειρίδιο Καθηγητή.

Τέλος, με το πλήκτρο  ολοκληρώνετε την ενότητα που μελετάτε μια δεδομένη στιγμή και επανέρχεστε στην οθόνη επιλογής εκπαιδευτικών αντικειμένων.

Το πλήκτρο  κλείνει την εφαρμογή του υποστηρικτικού υλικού.



Εικόνα 13 –Πλήκτρα Ενεργειών

Πλήκτρα Ενεργειών του Μαθήματος

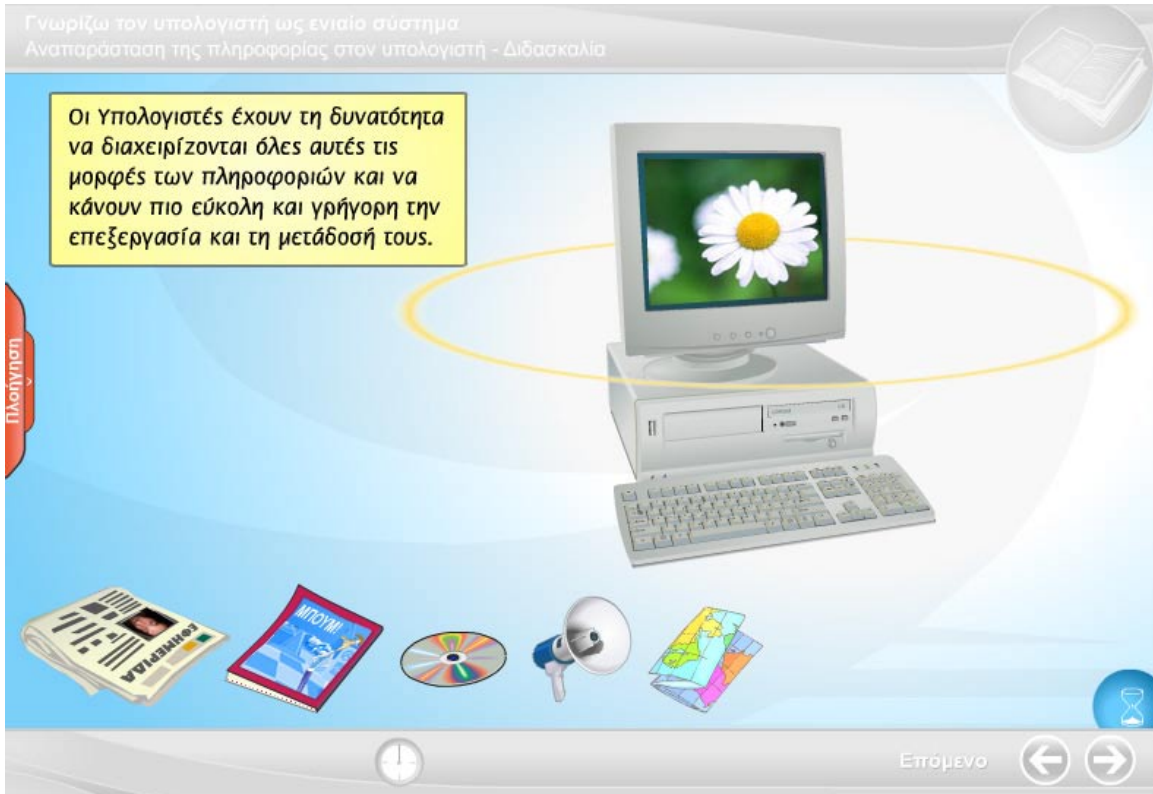
Η δομή μιας οθόνης αποτελείται από τα ακόλουθα 3 μέρη:

- 1^η περιοχή: Τίτλος οθόνης και υπότιτλος. Στην περιοχή αυτή αναγράφονται το όνομα της αίθουσας αναχωρήσεων και ακριβώς από κάτω σαν υπότιτλος το όνομα του προορισμού και το είδος της δραστηριότητας. Για παράδειγμα στην **Εικόνα 14** βλέπουμε ότι βρισκόμαστε στην αίθουσα αναχωρήσεων «Γνωρίζω τον υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα» και προορισμός μας είναι η διδασκαλία με τίτλο «Αναπαράσταση της πληροφορίας στον υπολογιστή». Το εικονίδιο που υπάρχει στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης και μέσα σε κύκλο σας υπενθυμίζει τι τύπο δραστηριότητας μελετάτε κάθε φορά.



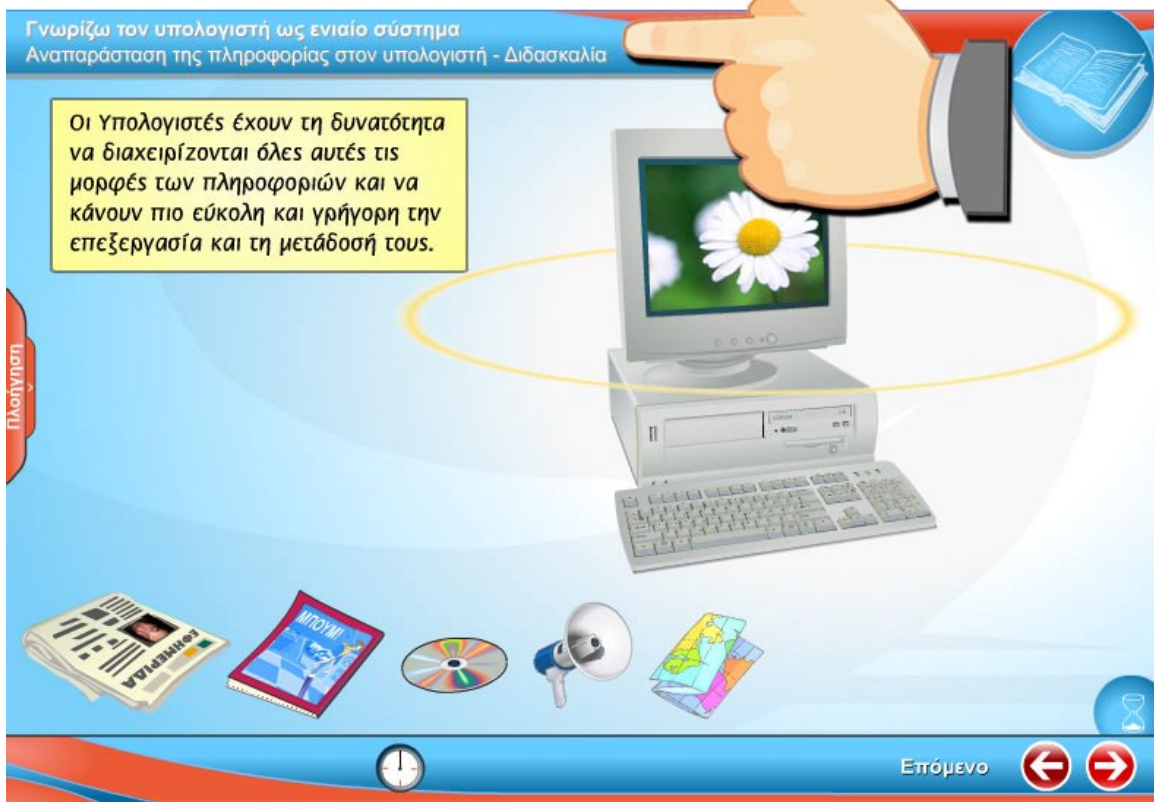
Εικόνα 14 – Περιοχή Τίτλου και Υπότιτλων

2. 2^η περιοχή: Εδώ είναι ο κυρίως χώρος όπου ασκείται ο μαθητής, του παρουσιάζονται οι διάφορες πληροφορίες, τα δεδομένα και οι αναπαραστάσεις με γραφικά (**Εικόνα 15**).



Εικόνα 15 – Κυρίως περιοχή περιεχομένου




3. 3η περιοχή: Στην περιοχή αυτή υπάρχουν τα πλήκτρα για την πλοήγηση μέσα στην κάθε δραστηριότητα και διάφορα άλλα βοηθητικά πλήκτρα ανάλογα με τον τύπο της δραστηριότητας.



Εικόνα 16 – Περιοχή πλήκτρων πλοήγησης και βοηθητικών πλήκτρων

Στη συνέχεια θα δούμε πιο αναλυτικά τα πλήκτρα αυτά για κάθε διαφορετικό τύπο δραστηριότητας.




Διδασκαλία

Χρησιμοποιείτε το πλήκτρο  για να προχωρήσετε στην επόμενη οθόνη και το πλήκτρο  για να επιστρέψετε στην προηγούμενη οθόνη. Στις δραστηριότητες Διδασκαλίας με το πλήκτρο  ενεργοποιείτε το παράθυρο της αυτόματης πλοήγησης.



Πατώντας "ΝΑΙ" ενεργοποιείτε την αυτόματη πλοήγηση. Αν θέλετε να την απενεργοποιήσετε επιλέξτε το "ΟΧΙ". Μετά την οποιαδήποτε επιλογή πατήστε "ΕΝΤΑΞΕΙ".

Πρακτική Εξάσκηση και Επίδειξη


Στις διάφορες δραστηριότητες που συναντάμε κατά τη διάρκεια του μαθήματος (όπως π.χ. στην Πρακτική Εξάσκηση και Επίδειξη), όταν τα πλήκτρα  και  είναι θολά, σημαίνει ότι είναι ανενεργά και δεν μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για να κινηθείτε μπροστά ή πίσω, αν προηγουμένως δεν εκτελέσετε αυτό που σας ζητείται. Για παράδειγμα, εδώ πρέπει πρώτα να τοποθετήσετε τα εικονίδια στις σωστές θέσεις, για να μπορέσετε να συνεχίσετε στην επόμενη άσκηση. Σε περίπτωση όμως που δεν επιθυμείτε να συνεχίσετε ή να ολοκληρώσετε τη δραστηριότητα, πατώντας το πλήκτρο , παραλείπετε τη συγκεκριμένη δραστηριότητα και συνεχίζετε (**Εικόνα 17**).





Εικόνα 17 – Πλήκτρο παράλειψης

Αξιολόγηση

Στις δραστηριότητες αξιολόγησης υπάρχουν τα ακόλουθα πλήκτρα στο κάτω μέρος της

οθόνης (**Εικόνα 18**). Με το πλήκτρο  ενεργοποιείτε και απενεργοποιείτε τα ηχητικά σήματα που ακούγονται κάθε φορά που δίνετε μια απάντηση στις ερωτήσεις.

Με το πλήκτρο  ανοίγετε τον πίνακα αποτελεσμάτων όπου βλέπετε την πρόδοό σας στην Αξιολόγηση.

Τέλος, αν πατήσετε το πλήκτρο , εμφανίζεται ο πίνακας επιλογής επιπέδου δυσκολίας.



Τα δεδομένα είναι ακατέργαστα σύμβολα, αριθμοί, λέξεις, εικόνες, ήχοι, που στην αρχική τους μορφή δεν έχουν σημασία για μας, αλλά αποτελούν πολύτιμα στοιχεία για να πάρουμε χρήσιμες πληροφορίες.

Πλοήγηση

ΣΩΣΤΟ

ΛΑΘΟΣ

Σκέψου αν η διπλανή πρόταση είναι σωστή ή λανθασμένη. Μετά την επιλογή σου πάτησε "Εντάξει".



Εντάξει



Εικόνα 18 – Αξιολόγηση

Διαθεματική Ενότητα

Στην οθόνη επιλογής εκπαιδευτικών ενότητων, υπάρχει η πινακίδα «Διαθεματική ενότητα» (**Εικόνα 19**). Σκοπός της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής ενότητας είναι να θέσει ο μαθητής σε εφαρμογή τις γνώσεις που απέκτησε στη διάρκεια του μαθήματος, ολοκληρώνοντας διάφορες εργασίες. Κάνοντας κλικ επάνω στην πινακίδα, ο μαθητής μεταφέρεται στην οθόνη Επιλογής Εκπαιδευτικού Αντικειμένου (**Εικόνα 20**), από όπου μπορεί να επιλέξει τη Διαθεματική Ενότητα που τον ενδιαφέρει. Στο ίδιο μενού υπάρχει και η πρόβλεψη για προσθήκη μιας νέας Διαθεματικής Ενότητας μέσω της επιλογής «Νέα Δραστηριότητα».



Εικόνα 19 – Διαθεματική Ενότητα

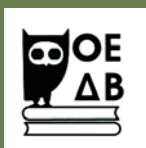


Εικόνα 20 – Μενού Επιλογής Διαθεματικής Ενότητας

CD-ROM

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α' Β' Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ΥΠΕΠΘ - ΠΙ - ΟΕΔΒ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΥΠΟΥΡΓΕΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης