

Λογισμικό: Η Σπίθα, ο Κεραυνός... και ο ύποπτος της οδού Ανέμων!

Έκδοση 1+

Κατηγορία αναπηρίας: Κινητικά

Μάθημα: Γλώσσα

Τάξεις: Γ' -Δ' τάξη Δημοτικού

Παρουσίαση Λογισμικού: Ζωή Κρόκου



Προμηθευτής: SIEM

ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ

Στην εκπαίδευση, η τάση ενσωμάτωσης των παιδιών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες στα κανονικά σχολεία δημιούργησε την ανάγκη αναζήτησης μεθόδων και τεχνικών για την προετοιμασία τής ένταξής τους αλλά και την υποστήριξή τους με συγκεκριμένες δραστηριότητες και ασκήσεις μέσα από ειδικά σχεδιασμένα και εξατομικευμένα προγράμματα. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού σε αυτήν την περίπτωση καθίσταται ιδιαίτερα σημαντικός, καθώς, για την επίτευξη των στόχων του, απαιτείται η χρήση όλων των πρόσφορων μέσων και υλικών, που μπορεί να έχει στη διάθεσή του, τα οποία εντάσσει στο διδακτικό πρόγραμμα που σχεδιάζει.

Το συγκεκριμένο λογισμικό, *Η Σπίθα, ο Κεραυνός... και ο ύποπτος της οδού Ανέμων!*, είναι εγγενώς προσβάσιμο από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον υποστηρικτικό λογισμικό ή /και ειδικές περιφερειακές συσκευές πέρα από αυτές που είναι ήδη εγκατεστημένες στα σχολικά εργαστήρια πληροφορικής. Είναι ένα προηγμένο προϊόν πολυμέσων που συνδυάζει τη μάθηση με την ψυχαγωγία σε ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, πλούσιο σε ερεθίσματα.

Είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από μαθητές με κινητικά προβλήματα των άνω άκρων, εφόσον η πρόσβαση γίνεται από τον μαθητή με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου, το οποίο αρχικά είναι η μπάρα (space bar) του πληκτρολογίου, ενώ μπορεί να αλλάξει μέσα από το *Εργαλείο Προσαρμογής Παραμέτρων Προσβάσιμου Λογισμικού*, ή με διακόπτη ο οποίος προσομοιώνει το πλήκτρο της μπάρας ή αυτό που έχει επιλεγεί από τον εκπαιδευτικό. Η προσβασιμότητα του λογισμικού επιτυγχάνεται με την υποστήριξη μίας κατάλληλης τεχνικής αλληλεπίδρασης η οποία επιτρέπει την εξομοίωση της κλασικής χρήσης του ποντικιού με τη διαδοχική δυαδική σάρωση της οθόνης (scanning) και την ενεργοποίηση των επιλογών με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου ή διακόπτη. Πέρα από το πλήκτρο με το οποίο επιτυγχάνεται η πρόσβαση, ο εκπαιδευτικός μπορεί και πάλι μέσα από το *Εργαλείο Προσαρμογής Παραμέτρων Προσβάσιμου Λογισμικού* να προσαρμόσει την πρόσβαση στο εκπαιδευτικό λογισμικό, σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες των μαθητών του.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Μέσα από το λογισμικό *Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων* επιδιώκεται οι μαθητές να κατακτήσουν τους παρακάτω εκπαιδευτικούς στόχους:

- Να χρησιμοποιούν τη γλώσσα για να ανακαλύπτουν και να κατανοούν νέες γνώσεις και εμπειρίες
- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους
- Να εκφράζονται με ορθό τρόπο προκειμένου να μεταδώσουν το περιεχόμενο των κειμένων ή των σκέψεών τους σε άλλους
- Να ασκηθούν στο διάλογο και τη συζήτηση για τη διευκόλυνση της επικοινωνίας
- Να εμπεδώσουν κανόνες της γραμματικής, της ορθογραφίας και του συντακτικού
- Να καλλιεργήσουν πνεύμα φιλιαναγνωσίας για την απόλαυση λογοτεχνικών κειμένων, παραμυθιών κ.τ.λ.
- Να εξοικειωθούν με την τεχνολογία της πληροφορικής, έτσι ώστε να μπορούν να έχουν πρόσβαση στις πληροφορίες που παρέχονται μέσω του διαδικτύου (με την επίβλεψη του εκπαιδευτικού) και να μπορούν να επεξεργάζονται στοιχειωδώς κείμενα σε Η/Υ.

ΔΟΜΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ



Οθόνη διαχείρισης προγραμμάτων

Εκπαιδευτικό λογισμικό: “Η Σπίθα, ο Κεραυνός... και ο ύποπτος της οδού ανέμων (1+)”.

Οδηγός εγκατάστασης και Εγχειρίδιο χρήσης: Περιλαμβάνει το εγχειρίδιο χρήσης /εγκατάστασης του προγράμματος το οποίο μπορεί να εκτυπωθεί.

Βιβλίο δασκάλου: Ένα εγχειρίδιο χρήσης για τον εκπαιδευτικό, με προτάσεις για την εκπαιδευτική αξιοποίηση του λογισμικού.

Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή: Εργαλείο που δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να προσθέτει νέο εκπαιδευτικό περιεχόμενο στο λογισμικό, να επιλέγει ποιες και πόσες ασκήσεις θα εμφανιστούν στο λογισμικό και να αξιολογεί την πρόοδο των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ



Κεντρική οθόνη προγράμματος

Στην *Κεντρική οθόνη* του προγράμματος φαίνεται το όνομα του τρέχοντος παίκτη και δίπλα εμφανίζεται η εικόνα με το σημείο της ιστορίας στο οποίο βρισκόταν την τελευταία φορά που έπαιξε το λογισμικό. Οι επιλογές σε αυτή την οθόνη είναι:

ΠΑΙΚΤΕΣ: Επιλογή, Εισαγωγή ή Διαγραφή παίκτη.

ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ: Ρύθμιση της έντασης του ήχου και του μεγέθους της οθόνης.

ΧΑΡΤΗΣ: Επιλογή για την οθόνη της περιπέτειας που θα μεταβείτε.

ΕΝΑΡΞΗ: Η περιπέτεια - ιστορία της Σπίθας και του Κεραυνού.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ: Οι δοκιμασίες της περιπέτειας, τις οποίες μπορείτε να παίξετε και εκτός της ιστορίας.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: Εκπαιδευτικές δραστηριότητες και ασκήσεις.

ΕΞΟΔΟΣ: Έξοδος από το πρόγραμμα.

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Η ιστορία του λογισμικού έχει ως κεντρικούς ήρωες την Σπίθα και τον Κεραυνό. Τα δύο αυτά παιδιά εμπλέκονται σε μια απίθανη περιπέτεια, συμμετέχουν σε αξιοπερίεργα

πειράματα και έρχονται αντιμέτωπα με παράξενες και επικίνδυνες καταστάσεις προσπαθώντας να ανακαλύψουν ποιος είναι ο μυστηριώδης άντρας που μένει στην οδό Ανέμων και ποιο μυστικό κρύβει. Το πρόγραμμα με τρόπο πρωτότυπο και διασκεδαστικό καλύπτει την ύλη των Γ' και Δ' τάξεων του Δημοτικού στο μάθημα της Γλώσσας και βοηθά στην ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων. Η "γλωσσική περιπέτεια" διαρθρώνεται σε δοκιμασίες.

A. ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ

Οι δοκιμασίες ακολουθούν συνήθως τις σκηνές με τους διαλόγους. Σε αυτές ο μαθητής καλείται να βρει, μαζί με τους κεντρικούς ήρωες της περιπέτειας, τη λύση των ασκήσεων που παρουσιάζονται.

Οι δοκιμασίες που περιέχονται στην περιπέτεια – ιστορία υποδιαιρούνται σε εκπαιδευτικούς στόχους:

- **Το ηλεκτρονικό σημειωματάριο**
Εκπαιδευτικοί στόχοι: Συνώνυμα
Αντίθετα
- **Το πείραμα στο εργαστήριο του δόκτορα Φολίδα**
Εκπαιδευτικοί στόχοι: Σύνθετα
Περιφραστικά ουσιαστικά
- **Αναζήτηση στο διαδίκτυο**
Εκπαιδευτικοί στόχοι: Κλίση Ουσιαστικών
Αιτιατική πτώση
- **Πατίνια σε λειτουργία!**
Εκπαιδευτικοί στόχοι: Καταλήξεις ουσιαστικών
Ενικός αριθμός – Πληθυντικός αριθμός
- **Η υπτάμενη ...κάμερα!**
Εκπαιδευτικοί στόχοι: Κλίση ουσιαστικού και επιθέτου
Παραθετικά επιθέτων
- **Οι κλειδαριές**
Εκπαιδευτικοί στόχοι: Χρόνοι ρημάτων
Ορθογραφία ρημάτων
- **Το βραχυκύκλωμα**
Εκπαιδευτικοί στόχοι: Ρηματικές περιφράσεις
Αντωνυμίες

- Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του υπόπτου

Εκπαιδευτικοί στόχοι: Προθέσεις

Σύνταξη απλών προτάσεων

Β. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Οι δοκιμασίες της ιστορίας, που περιγράφηκαν παραπάνω, μπορούν να παιχθούν όσες φορές χρειαστεί, είτε ως ανεξάρτητα παιχνίδια από την αντίστοιχη επιλογή της **Κεντρικής οθόνης** είτε ως ομάδες ασκήσεων μέσα από το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**.



Τα παιχνίδια αυτά είναι ακριβώς ίδια με τις δοκιμασίες που περιέχονται μέσα στην ιστορία. Δίνεται, όμως, η δυνατότητα για αξιολόγηση της απόδοσης μέσω των αποτελεσμάτων, τα οποία εμφανίζονται μόλις ολοκληρωθεί κάθε ένα παιχνίδι. Στην οθόνη των αποτελεσμάτων φαίνεται ο τίτλος του παιχνιδιού, το όνομα του παίκτη, ο αριθμός των σωστών απαντήσεων από το σύνολο αυτών που εμφανίστηκαν και οι βαθμοί που συγκέντρωσε.



Οθόνη αποτελεσμάτων

Γ. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Στην «Οθόνη επιλογής δραστηριοτήτων» περιλαμβάνονται οι εξής δραστηριότητες:



Οθόνη επιλογής δραστηριοτήτων



Βιβλιοθήκη

Σταυρόλεξο: • Χώροι του σχολείου • Έθιμα, Ευχές • Κώδικας Οδικής Κυκλοφορίας • Αρκτικόλεξα • Συντομογραφίες



Πάρκο

Κρυπτόλεξο: • Συγγενικές σχέσεις • Μέρη του σπιτιού • Πόλεις της Ελλάδας



Εστιατόριο

Συνταγές: Βάλτε τις προτάσεις στη σωστή σειρά.

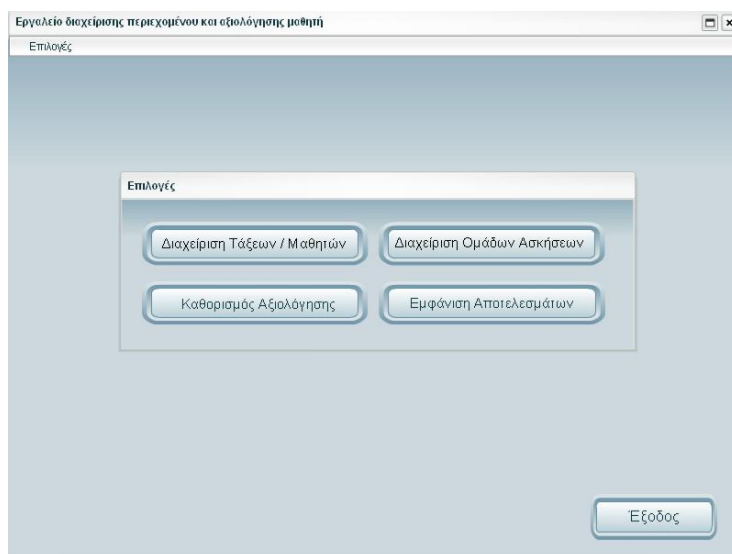


Τηλεοπτικός σταθμός

Κατανόηση κειμένου: Διαβάστε προσεκτικά το κείμενο και στη συνέχεια απαντήστε στις ερωτήσεις που εμφανίζονται.

ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΗ

Το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να επιλέγει ποιες και πόσες ασκήσεις θα εμφανιστούν στο παιχνίδι και να αξιολογεί την πρόοδο των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου. Ειδικότερα, επιτρέπει τη δημιουργία δικών του ομάδων ασκήσεων ανάλογα με τις ανάγκες του μαθητή, ώστε να καθορίζουν τις παραμέτρους αξιολόγησης (εκπαιδευτικό τίτλο, ομάδα ερωτήσεων, όνομα μαθητή), να ενεργοποιούν το παιχνίδι του λογισμικού και στη συνέχεια να αποθηκεύουν στον υπολογιστή τα αποτελέσματα της αξιολόγησης των μαθητών και να τα βλέπουν όποτε επιθυμούν. Επιπλέον, μπορούν να επιλέγουν ποια αποτελέσματα θα εμφανίζονται κάθε φορά.



Αρχική οθόνη του Εργαλείου

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΟΜΑΔΑΣ ΑΣΚΗΣΕΩΝ

Μπορεί ο εκπαιδευτικός να δημιουργήσει τη δική του ομάδα ασκήσεων πατώντας το κουμπί **Δημιουργία** από την κεντρική οθόνη της εφαρμογής. Εδώ υπάρχουν οι επιλογές: **A) Επιλογή συγκεκριμένων ερωτήσεων B) Επιλογή τυχαίων ερωτήσεων**

Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μεθόδου

Επιλογές

Δημιουργία Ομάδας Συγκεκριμένων Ερωτήσεων

Πρόγραμμα: **Η Σπίθα, ο Κερυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων (1+)**

Επιλεγμένες Ασκήσεις

- 1. ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ Α (ΣΥΝΟΔΟΣ)
- Συνώνυμα (Ουσιαστικά) (29)

Επιλεγμένες Ερωτήσεις

1. αγγελία / μηνύατο / νέο / μήνυμα / αναγγελία
2. αγωνία / ανησυχία / άγχος / λαχτάρα
3. ακτή / παρωλία / ακροθαλασσιά / ακρογιάδι
4. αμοιβή / μισθός / πληρωμή
5. αντίλογος / αντίρρηση
6. απάτη / κόλπο / κατεργαριά / δολοπλοκία / απάτευσή

Ασκήσεις

- 1. ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ Α (ΣΥΝΟΔΟΣ)
- Συνώνυμα (Ουσιαστικά) (0)
- Συνώνυμα (Επίθετα) (24)
- Συνώνυμα (Ρήματα) (25)
- 2. ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ Β (ΑΝΤΙΘΕΤΑ)
- 3. ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ ΣΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΤΟΥ ΔΟΚΤΟΡ...
- 4. ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ ΣΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΤΟΥ ΔΟΚΤΟΡ...

Ερωτήσεις

Καθορισμός παραμέτρων

Αποθήκευση Κλείσιμο

Σημείωση: Για να ανοίξετε ένα φάκελο και να δείτε τις ασκήσεις που περιέχει κάντε κλικ στο τριγωνάκι που βρίσκεται δίπλα του.

Οθόνη δημιουργίας ομάδας με συγκεκριμένες ερωτήσεις

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΑΣΚΗΣΕΩΝ

Επιλέγοντας Προσθήκη από την οθόνη «Διαχείριση ομάδων ασκήσεων», εμφανίζεται η αντίστοιχη οθόνη όπου μπορεί ο εκπαιδευτικός να προσθέσει το δικό του περιεχόμενο.

Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μεθόδου

Επιλογές

Προσθήκη Νέων Ερωτήσεων

Πρόγραμμα: **Η Σπίθα, ο Κερυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων (1+)**

Δημιουργία ερωτήσεων

Πρόγραμμα: **Η Σπίθα, ο Κερυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων (1+)**

Δοκιμασία: **Το ηλεκτρονικό σημειωματάριο Β (Αντίθετα)**

Άσκηση: **Αντίθετα (Ουσιαστικά)**

Λέξη 1:

Λέξη 2:

Αποθήκευση Κλείσιμο

Ερωτήσεις:

Σημείωση: Για να ανοίξετε ένα φάκελο και να δείτε τις ασκήσεις που περιέχει κάντε κλικ στο τριγωνάκι που βρίσκεται δίπλα του.

Κλείσιμο

Παράδειγμα παραθύρου δημιουργίας ερωτήσεων (άσκηση: Αντίθετα-Ουσιαστικά)

ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

Όταν ολοκληρωθεί το παιχνίδι, τα αποτελέσματα της αξιολόγησης αποθηκεύονται στο εργαλείο και μπορεί ο εκπαιδευτικός να ανατρέξει σε αυτά οποιαδήποτε στιγμή, πατώντας το κουμπί **Εμφάνιση αποτελεσμάτων**.

Τύπος	Μαθητής	Πρόγραμμα	Ομάδα Ασκήσεων	Ημερομηνία	Ερωτήσεις	Σωστές
Δ2	Αντωνίου Μάνος	Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος	Ομάδα 3	25/9/2008 12:29	29	21
Δ2	Αντωνίου Μάνος	Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος	Ομάδα 3	25/9/2008 12:31	29	26

Οθόνη εμφάνισης αποτελεσμάτων

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

Η περιπέτεια –ιστορία, όπως παρουσιάζεται στο λογισμικό, μπορεί να ενταχθεί στο καθημερινό πρόγραμμα του μαθητή, δε συνιστάται όμως να παίζεται από την αρχή μέχρι το τέλος, γιατί ο χρόνος που απαιτείται είναι αρκετός (μεγαλύτερος της διδακτικής ώρας). Προτείνουμε ο εκπαιδευτικός να απομονώνει και να παρουσιάζει στους μαθητές τις ενότητες του λογισμικού που τον ενδιαφέρουν κάθε φορά. Μπορεί να χρησιμοποιήσει την περιπέτεια ως υποστηρικτικό υλικό του μαθήματος, εντάσσοντάς τη στη διδασκαλία του είτε ως αφετηρία του μαθήματος είτε ως ευχάριστη εμπέδωση των όσων οι μαθητές διδάχθηκαν.

Στην πρώτη περίπτωση η κάθε διδακτική ενότητα μπορεί να ξεκινά με αναφορά του εκπαιδευτικού στην ιστορία (π.χ. «Για να δούμε πώς θα εξελιχθεί η ιστορία με τον Κεραυνό και τη Σπίθα»). Οι μαθητές παρακολουθούν την περιπέτεια, παίζουν με τους γρίφους που πρέπει να λύσουν η Σπίθα και ο Κεραυνός και κρατούν σημειώσεις. Με αυτόν τον τρόπο η τάξη γίνεται ένα ζωντανό εργαστήριο, όπου όλοι συμμετέχουν και προσπαθούν να βοηθήσουν τους κεντρικούς ήρωες να δώσουν σωστές απαντήσεις.

Στη δεύτερη περίπτωση, μετά το τέλος της διδασκαλίας, ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τους μαθητές να οδηγηθούν στο σημείο της περιπέτειας που δίνει πληροφορίες για τη συγκεκριμένη ενότητα του μαθήματος, να ακούσουν τους διαλόγους και στη συνέχεια να λύσουν μαζί με τους ήρωες τις ασκήσεις που υποστηρίζουν την ενότητα. Δεν είναι απαραίτητο οι μαθητές να γνωρίζουν την αρχή της περιπέτειας. Ο δάσκαλος μπορεί να εντάξει στο μάθημα τμήματα της ιστορίας που ο ίδιος θα επιλέξει, κάνοντας προφορικά τη σύνδεση μεταξύ τους.

Όπως γίνεται σαφές από όσα προαναφέραμε, το λογισμικό μπορεί ταυτόχρονα να χρησιμοποιηθεί και από μαθητές χωρίς κινητικά προβλήματα των άνω άκρων. Με τον τρόπο αυτό είναι δυνατόν οι μαθητές με κινητικά προβλήματα να μπορέσουν να το χρησιμοποιήσουν από κοινού με συμμαθητές τους χωρίς κινητικά προβλήματα, γεγονός που συμβάλλει ουσιαστικά στην καλύτερη ένταξη των μαθητών ΑμΕΑ, στα πλαίσια ενός σχολείου για όλους.

Η χρήση του λογισμικού μέσα σε αίθουσα υπολογιστών, προφανώς, είναι ο πλέον ενδεδειγμένος τρόπος αξιοποίησής του, αφού οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν οι ίδιοι το λογισμικό είτε μόνοι τους είτε σε μικρές ομάδες (ανά δύο, ανά τρεις κ.τ.λ.). Αν το λογισμικό χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό μέσα στην τάξη είναι απαραίτητη η ύπαρξη βιντεοπροβολέα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

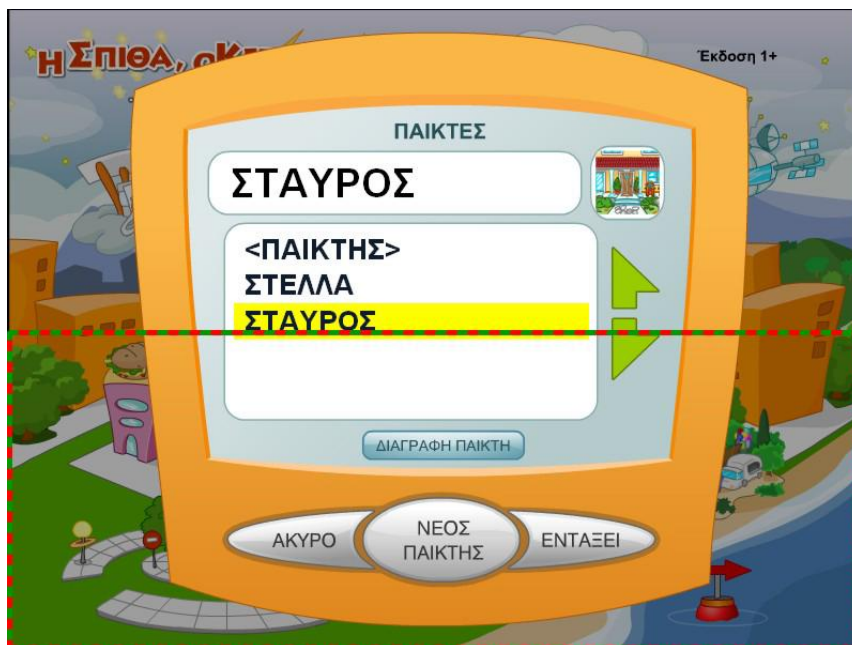
Με την έναρξη του προγράμματος εγκατάστασης εμφανίζεται η ακόλουθη οθόνη:



Επιλέγουμε : *Εγκατάσταση του προγράμματος*. Αμέσως μετά εμφανίζεται μια οθόνη με τις πληροφορίες για τη θέση του προγράμματος στον σκληρό σας δίσκο και τις επιλογές σας.

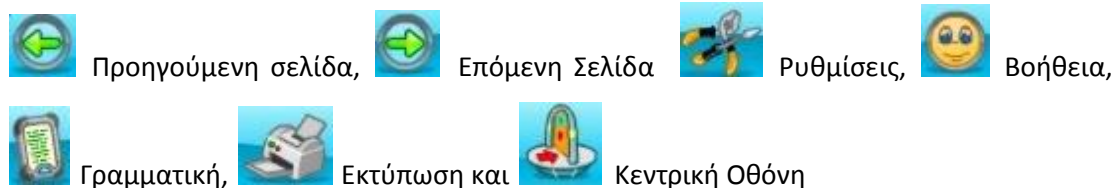
Το λογισμικό θα εγκατασταθεί στον κατάλογο **Siem** του σκληρού σας δίσκου (C:\Programs\Siem\Educational).

Στη συνέχεια ο μαθητής, ο εκπαιδευτικός – ή άλλος ειδικός -μπορεί να εισάγει τα στοιχεία του μαθητή με τον οποίο πρόκειται να δουλέψει στα προγράμματα του λογισμικού.



Όταν χρειαστεί επιπλέον εξατομίκευση, με την εντολή στο κουμπί *Ρυθμίσεις* επιλέγετε την ένταση του ήχου, της μουσικής και του μεγέθους της οθόνης.

Στις σελίδες του λογισμικού υπάρχει η μπάρα με τις εξής επιλογές:



Τέλος, όλο το περιεχόμενο του λογισμικού, αλλά και οι ασκήσεις που μπορεί να δημιουργήσει μέσα από αυτό ο εκπαιδευτικός, είναι εκτυπώσιμες και αξιοποιήσιμες για την προβολή με προβολέα διαφανειών και video projector. Όλες οι οθόνες – ασκήσεις μπορούν να εκτυπωθούν έγχρωμα ή ασπρόμαυρα, σε οποιοδήποτε μέγεθος για τη δημιουργία φακέλων για τα διάφορα γραμματικά φαινόμενα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

- Microsoft® Windows 98/ME/2000/XP/VISTA
- Ανάλυση οθόνης 800X600 και 65536 χρώματα
- Οδηγός CD ROM
- Κάρτα ήχου
- Συμβατότητα με Adobe® Flash® Player 8

Σημείωση: Όσο περισσότερη μνήμη RAM και ταχύτερο επεξεργαστή έχετε στο σύστημά σας, τόσο καλύτερα θα ανταποκρίνεται το πρόγραμμα.