

Λογισμικό: Η Σπίθα, ο Κεραυνός... και η αποκάλυψη της αλήθειας!

Έκδοση 1+

Κατηγορία αναπηρίας: Κινητικά

Μάθημα: Γλώσσα

Τάξεις: Ε' -Στ' τάξη Δημοτικού

Παρουσίαση Λογισμικού: Ζωή Κρόκου



Προμηθευτής: SIEM

ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ

Στην εκπαίδευση, η τάση ενσωμάτωσης των παιδιών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες στα γενικά 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 η αποκάλυψη της αλήθειας!*, 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.

Το λογισμικό στηρίζεται στην αρχή της ενεργητικής μάθησης· απαιτείται η ενεργή συμμετοχή του μαθητή στη διερεύνηση και την ανακάλυψη κάθε νέας έννοιας. Οι δραστηριότητες είναι οργανωμένες έτσι, ώστε ο μαθητής να κατακτά τη γνώση σταδιακά και να περνά από το συγκεκριμένο στο συμβολικό και το αφηρημένο.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Μέσα από το λογισμικό **Η Σπίθα, ο Κεραυνός ...και η αποκάλυψη της αλήθειας!** 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 κει- μένων 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 φιλιανγνωσίας 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 η αποκάλυψη της αλήθειας (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 αυτού έχει κεντρικούς ήρωες την Σπίθα και τον Κεραυνό. Τα δυο αυτά παιδιά με επινοητικότητα και τόλμη καλούνται να ξεπεράσουν διάφορα εμπόδια προσπαθώντας να αποκαλύψουν την αλήθεια για τον μυστηριώδη άντρα που μένει στην οδό Ανέμων και να ανακαλύψουν το μυστικό που κρύβει. Το πρόγραμμα με τρόπο πρωτότυπο και διασκεδαστικό καλύπτει την ύλη των **Ε΄ και ΣΤ΄ 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:

Δοκιμασία	Στόχοι Οι μαθητές θα μπορούν:
1. Πατίνια έτοιμα για ...απογείωση!	• Να ομαδοποιούν τα συνώνυμα • Να βρίσκουν τα αντίθετα
2. Η εκτόξευση των φωτοβολίδων	• Να κατηγοριοποιούν τα σύνθετα • Να συνειδητοποιήσουν τον μορφολογικό πλούτο της ελληνικής και τον πολυσήμαντο ρόλο των καταλήξεων • Να διαπιστώσουν ότι με την παραγωγή και τη σύνθεση δημιουργούνται πάρα πολλές λέξεις • Να συνειδητοποιήσουν και να αφομοιώσουν τους παραγωγικούς μηχανισμούς της γλώσσας

	• Να ανακαλύψουν σημασίες λέξεων που δε γνωρίζουν
3. Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του δόκτορα Φολίδα	• Να αναγνωρίζουν τα παρώνυμα • Να αναγνωρίζουν τα ομόηχα • Να κάνουν ορθή χρήση των παρώνυμων και των ομόηχων λέξεων μέσα στην πρόταση, λαμβάνοντας υπόψη τα συμφραζόμενα
4. Το τελεφερίκ	• Να κλίνουν σωστά τα ουσιαστικά (και τα αρχαιοκλίτα) • Να κλίνουν ένα επίθετο σε συνδυασμό με ένα ουσιαστικό και να το γράφουν στην αντίστοιχη πτώση του άλλου αριθμού
5. Το τερματικό του δόκτορα Φολίδα	• Να κατανοήσουν τη χρήση και τη λειτουργία της γενικής πτώσης • Να γνωρίζουν ένα κλιτικό σχήμα ρήματος στις δύο φωνές • Να κάνουν χρονική αντικατάσταση ενός ρήματος
6. Η επιδιόρθωση της βλάβης	• Να κατανοήσουν τη σημασία των εγκλίσεων του ρήματος • Να κάνουν εγκλιτική αντικατάσταση ενός ρήματος • Να εντοπίζουν τους λανθασμένα γραμμένους ρηματικούς τύπους σε ένα κείμενο και να τους διορθώνουν
7. Η αναμέτρηση	• Να μετατρέπουν προτάσεις από την ενεργητική στην παθητική φωνή και αντίστροφα • Να κάνουν σωστή χρήση των ρηματικών περιφράσεων

8. Ο εντοπισμός του δόκτορα Φολίδα

- Να διαπιστώσουν ότι ο λόγος οργανώνεται γύρω από την ονοματική φράση και το ρήμα
- Να διακρίνουν τα μέρη της πρότασης
- Να διακρίνουν τις προτάσεις σε κύριες και δευτερεύουσες
- Να διακρίνουν τα διάφορα είδη των δευτερευουσών προτάσεων

B. 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**.



Οθόνη επιλογής παιχνιδιών 2

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: Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους (αριθμητικά, παιχνίδια, ταξίδια)

Να εξοικειώνονται με τα συνηθέστερα Αρκτικόλεξα και Συντομογραφίες



Πάρκο

Κρυπτόλεξο: Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους (μουσικά όργανα, παραδοσιακά παιχνίδια, μεταφορικά μέσα, επαγγέλματα)

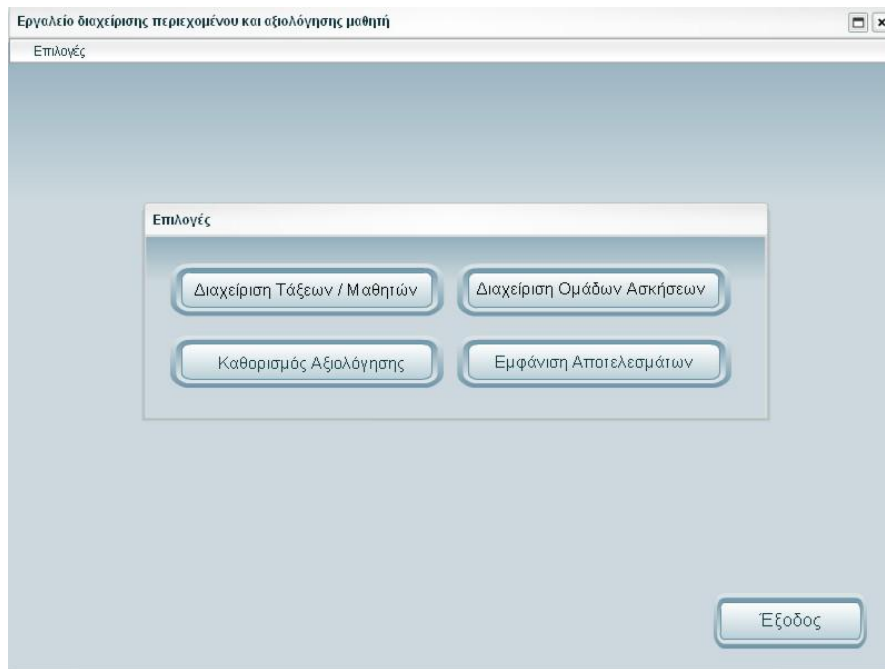


Τηλεοπτικός σταθμός

Κατανόηση κειμένου: Να κατανοούν ένα διαλογικό κείμενο και να απαντούν σε ερωτήσεις

ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΗ

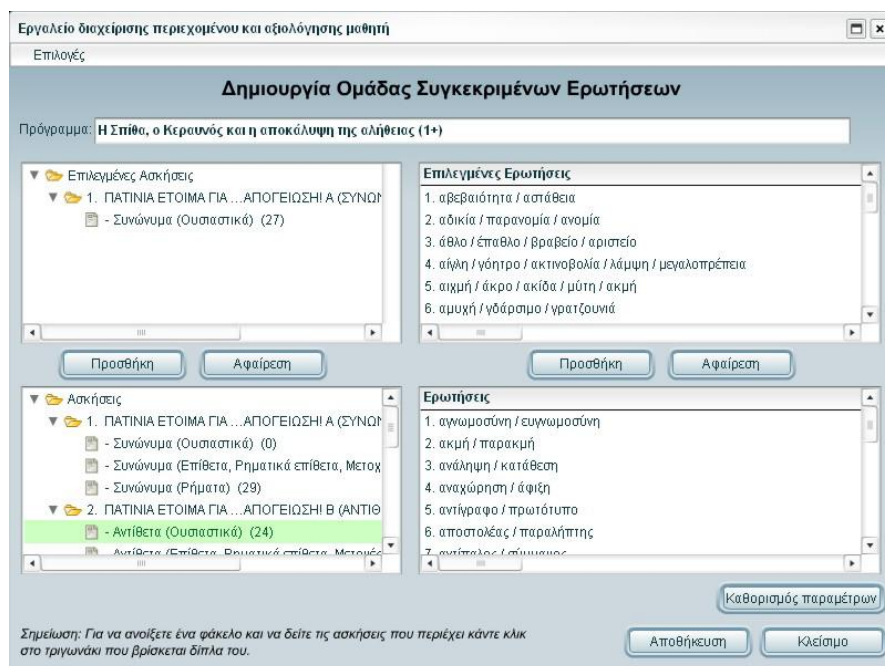
Το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να επιλέγει ποιες και πόσες ασκήσεις θα εμφανιστούν στο παιχνίδι και να αξιολογεί την πρόοδο των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου. Ειδικότερα, επιτρέπει τη δημιουργία δικών του ομάδων ασκήσεων ανάλογα με 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: **Α) Επιλογή συγκεκριμένων ερωτήσεων Β) Επιλογή τυχαίων ερωτήσεων**



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.

Παράδειγμα παραθύρου δημιουργίας ερωτήσεων (άσκηση: Συνώνυμα)

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**.

Τάξη	Μαθητής	Πρόγραμμα	Ομάδα Ασκήσεων	Ημερομηνία	Ερωτήσεις	Σωστές
E1	Ελευθερίου Κατερίνα	Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκόλυψη	Ομάδα 3	26/9/2008 10:16	23	19
ΣΤ3	Μακρής Σταύρος	Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκόλυψη	Ομάδα 3	26/9/2008 10:18	23	17

Οθόνη εμφάνισης αποτελεσμάτων

ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Το θέμα της παιδαγωγικής αξιοποίησης των υπολογιστών ενδιαφέρει ολοένα και περισσότερο την εκπαιδευτική κοινότητα.

Συγκεκριμένα, στο μάθημα της γλώσσας ο ηλεκτρονικός υπολογιστής μπορεί να αποτελέσει ένα μέσο εξάσκησης σε θέματα γραμματικής και σύνταξης. Σε αυτήν την περίπτωση παρέχει στο μαθητή την ύλη μέσα από μικρές ενότητες. Ενισχύει την επιτυχημένη προσπάθεια με έπαινο, ενώ σε περίπτωση αποτυχίας καθοδηγεί τον μαθητή για να οδηγηθεί στη σωστή απάντηση. Επιπλέον, μπορεί να αξιολογεί τον μαθητή στη διάρκεια του χρόνου και να παρέχει στον δάσκαλο απαραίτητες πληροφορίες για την πρόοδό του.

Παράλληλα, ο υπολογιστής μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην τάξη, στο μάθημα της γλώσσας, ως μέσο εργασίας. Στην οθόνη του το κείμενο αποτελεί ένα γόνιμο πεδίο συζήτησης και προβληματισμού, αφού δίνει ευκαιρία για ανταλλαγή απόψεων μεταξύ των μαθητών και ενισχύει τη συνεργασία.

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:



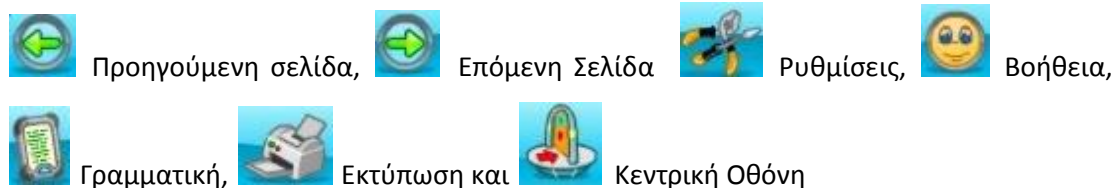
Επιλέγουμε : *Εγκατάσταση του προγράμματος*. Αμέσως μετά εμφανίζεται μια οθόνη με τις πληροφορίες για τη θέση του προγράμματος στον σκληρό σας δίσκο και τις επιλογές σας. Το λογισμικό θα εγκατασταθεί στον κατάλογο **Siem** του σκληρού σας δίσκου (C:Programs\Siem\Educational).

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.