Λογισμικό: Γεωγραφία Στ' Δημοτικού, Μαθαίνω για τη Γη! Έκδοση 1.0+

Κατηγορία αναπηρίας: Κινητικά

Μάθημα: Γεωγραφία

Τάξεις: 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, *Γεωγραφία Στ' Δημοτικού Μαθαίνω για τη Γη!* 1.0+, 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 Στοχοί του Λογισμικου

Με τη βοήθεια του λογισμικού *Γεωγραφία ΣΤ΄ Δημοτικού (1.0+)*, μέσα από ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης και ενεργητικής συμμετοχής, ο μαθητής γνωρίζει θέματα της Γεωγραφίας με τρόπο ευχάριστο και παιγνιώδη. Με το λογισμικό αυτό επιδιώκεται οι μαθητές να κατακτήσουν ενδεικτικά τους παρακάτω εκπαιδευτικούς στόχους:

Ενότητα	Στόχοι Οι ασκήσεις έχουν ως στόχους οι μαθητές:
Η Γη ως ουράνιο σώμα	 Να κατανοήσουν έννοιες σχετικά με το σχήμα της Γης και τα χαρακτηριστικά της επιφάνειάς της. Να συσχετίζουν την περιστροφή και την περιφορά της Γης με ορισμένα φαινόμενα. Να κατανοήσουν την αιτία της εναλλαγής των εποχών. Να διακρίνουν τους παράλληλους και τους μεσημβρινούς. Να αναγνωρίζουν τα ουράνια σώματα τα οποία αποτελούν το ηλιακό μας σύστημα.

Το φυσικό περιβάλλον	 Να αναγνωρίζουν τη δομή της ατμόσφαιρας και τη σημασία της για την ύπαρξη της ζωής στη Γη. Να διακρίνουν τις κλιματικές ζώνες και τα χαρακτηριστικά τους. Να ονομάζουν τους ωκεανούς, τις θάλασσες και τα νησιωτικά συμπλέγματα.
----------------------	--

	 Να αναγνωρίζουν την εικόνα του υποθαλάσσιου ανάγλυφου της Γης. Να εντοπίζουν τις μεγάλες πεδιάδες, τα με-γάλα ποτάμια, λίμνες και βουνά ή οροσειρές της Γης. Να κατανοήσουν ότι οι ανθρώπινες δραστηριότητες μπορούν να προξενήσουν μεταβολές στην επιφάνεια της Γης. 		
Η Γη ως χώρος ζωής του ανθρώπου	 Να αναγνωρίζουν πολιτιστικές διαφορές των ανθρώπων. Να κατανοήσουν τη σημασία της συνεργασίας των λαών. Να κατανοήσουν πώς οι συνθήκες μιας περιοχής επιδρούν στον τρόπο ζωής των ανθρώπων και πώς οι άνθρωποι προσαρμόζονται σε αυτές και επιδρούν με τη σειρά τους στο χώρο. 		
Οι ήπειροι Ευρώπη Ασία Αφρική Βόρεια Αμερική Νότια Αμερική Οκεανία	 Να αποκτήσουν θετική στάση απέναντι σε άλλους λαούς. Να εντοπίζουν τα μεγαλύτερα ποτάμια στις ηπείρους. Να εντοπίζουν τις πρωτεύουσες των κρατών στις ηπείρους. 		

ΔΟΜΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ



Οθόνη διαχείρισης προγραμμάτων

Πρόγραμμα " Γεωγραφία ΣΤ΄ Δημοτικού (1.0+". Παιγνιώδεις δραστηριότητες. **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.

Εργαλείο Προσαρμογής Παραμέτρων Προσβάσιμου Λογισμικού 2.0., με το οποίο ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να καθορίζει ένα σύνολο (ομάδες) από παραμέτρους που αφορούν στην πρόσβαση του μαθητή στο λογισμικό με τον τρόπο που περιγράφηκε παραπάνω και να προσαρμόζει τη λειτουργία του λογισμικού στις συγκεκριμένες ανάγκες κάθε μαθητή.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ



Κεντρική οθόνη προγράμματος

Στην *Κεντρική οθόνη* του προγράμματος φαίνεται το όνομα του τρέχοντος παίκτη. Οι επιλογές σε αυτή την οθόνη είναι:

- Η Γη ως ουράνιο σώμα
- Το φυσικό περιβάλλον
- Η γη ως χώρος ζωής του ανθρώπου

Ήπειροι

- Ευρώπη
- Ασία
- Αφρική
- Βόρεια Αμερική
- Νότια Αμερική
- Ωκεανία

Από την **«Κεντρική Οθόνη»** επιλέγοντας έναν τίτλο κεφαλαίου, μεταβαίνετε στην **«Οθόνη** επιλογής ασκήσεων» του συγκεκριμένου κεφαλαίου. Στις **«Οθόνες επιλογής ασκήσεων»** εμφανίζονται οι παρακάτω τύποι ασκήσεων:

- Σωστό Λάθος
- Διάλεξε το σωστό
- Βρες τη λέξη

- Σταυρόλεξο
- Κρυπτόλεξο
- Κατάταξη σε στήλες

- Αντιστοίχιση

Οι ασκήσεις ίδιου τύπου έχουν την ίδια μορφή σε όλα τα κεφάλαια. Κάθε κεφάλαιο δεν περιέχει απαραίτητα όλους τους παραπάνω τύπους ασκήσεων. Εκτός από αυτούς τους βασικούς τύπους ασκήσεων, οι επιπλέον ασκήσεις που υπάρχουν στις ενότητες του λογισμικού είναι οι εξής:

- Η Γη ως ουράνιο σώμα
 - × Ηλιακό σύστημα
- Το φυσικό περιβάλλον
 - × Υποθαλάσσιο ανάγλυφο
 - × Οι μεγαλύτερες οροσειρές της γης
 - × Οι μεγαλύτερες πεδιάδες της γης
 - × Τα μεγαλύτερα ποτάμια της γης
 - × Οι μεγαλύτερες λίμνες της γης
- Ήπειροι
 - × Ευρώπη
 - Κλιματικές ζώνες της Ευρώπης
 - Πεδιάδες της Ευρώπης
 - Βουνά της Ευρώπης
 - Ποτάμια της Ευρώπης
 - Λίμνες της Ευρώπης
 - Πρωτεύουσες των κρατών της Ευρώπης
 - Μνημεία των λαών της Ευρώπης
 - Επαγγέλματα και τομείς παραγωγής
 - Γραμμή του χρόνου
 - × Ασία
 - Ποτάμια της Ασίας
 - Πρωτεύουσες των κρατών της Ασίας
 - × Αφρική
 - Ποτάμια της Αφρικής
 - Πρωτεύουσες των κρατών της Αφρικής
 - × Βόρεια Αμερική

- Ποτάμια της Βόρειας Αμερικής
- Πρωτεύουσες των κρατών της Βόρειας Αμερικής
- × Νότια Αμερική
 - Ποτάμια της Νότιας Αμερικής
 - Πρωτεύουσες των κρατών της Νότιας Αμερικής

× Ωκεανία

- Ποτάμια της Ωκεανίας
- Πρωτεύουσες των κρατών της Ωκεανίας



Οθόνη άσκησης «Σωστό - Λάθος»

Εργαλείο Διαχειρίσης Περιεχομένου και Αξιολογήσης Μαθητή

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.

Εργαλείο διαχείρ	ισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή	×
Επιλογές		
	Επιλογές Διαχείριση Τάξεων / Μαθητών Καθορισμός Αξιολόγησης Εμφάνιση Αποτελεσμάτων	
	Έξοδος	

Αρχική οθόνη του Εργαλείου



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**

Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μ	ιαθητή				×
Επιλογές					
Δημιουργί	α Ομάδας Τυχαίων Ερ	ωτήσεων			
Πρόγραμμα: Γεωγραφία ΣΤ' Δημοτικού (1.0+)					
Όνομα άσκησης	Αρ. ασκήσεων	Αρ. ερωτήσεων	Βαθμός δυσκολίας	Συμμετ	0 🔺
1. Η ΓΗ ΩΣ ΟΥΡΑΝΙΟ ΣΩΜΑ					
- Σωστό - Λάθος (4/9)	4	4	1	4.44	Н
- Διάλεξε το σωστό (6/7)	6	6	4	26.67	
 Βρες τη λέξη (3/7) 	3	3	5	16.67	
- Ηλιακό σύστημα (5/9)	5	5	2	11.11	
2. ΤΟ ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ					
- Σωστό - Λάθος (8/9)	8	8	3	26.67	
- Διάλεξε το σωστό (1/10)	1	1	5	5.56	
 Βρες τη λέξη (4/17) 	4	4	2	8.89	
- Κατάταξη σε στήλες (0/44)	0	0	1	0	
- Υποθαλάσσιο ανάνλυφο (0/5)	0	0	1	0	•
4	88				
Καθορισμός παραμέτρων άσκησης	Αρ. ασκήσεων	Βαθμός δυσκολία	x		
ΤΟ ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ					
- Κατάταξη σε στήλες	0	1			
	Εφ	Εφαρμογή			
		Αποθ	ήκευση Κ	είσμο	

Οθόνη δημιουργίας ομάδας με τυχαίες ερωτήσεις

Προσθηκή Ασκήσεων

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

Επιλογές			
		Προσθήκη Νέων Ερωτήσεων	
όγραμμα	Ferminania S	Τ [*] Απιστικού (1.04)	
	Δημισορφία ερ		
🏷 Асткі́ 🔻 🏷 1.	Πρόγραμμα:	Γεωγραφία ΣΤ' Δημοτικού (1.0+)	
2 2	Ενότητα:	Η Γη ως ουράνιο σώμα	
2	Άσκηση:	Σωστό - Λάθος	
3.			
► ○ 4.	Σωστ	ή φράση:	
► a 6.			
 7. 8. 	Λάθο	ς φράση:	
► 🗖 9.			
-		Αποθήκευση Κλείσμο	
οωτήσεις:	Δημιουργ	χία	

Παράδειγμα παραθύρου δημιουργίας ερωτήσεων (άσκηση: Σωστό – Λάθος)

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.**

Εργαλε	ιο διαχείρισης περιεχομένο	υ και αξιολόγησης μαθητή				
Atto	τελέσματα					
		Εμφάνιση Αποτ	ελεσμάτων			
Τάξος	Μαθητές:	Προγράμμετα: Οι	μάδες Ασκήσεων	Από:	Ewc:	
A1, B1,	.Г1, Макрńс		μάδα 1, Ομάδα 2, 🗌	2/9/2008	24/9/2	008 🧰
AmoteA	έσματα					
Τάξη	Μοθητής	Πρόγραμμα	Ομάδα Ασκήσεων	Ημερομηνίο	Ερωτήσεις	Σωστές
ET3	Μακρής Σταύρος	Γεωγραφία ΣΤ' Δημοτικού (1.0+)	Testing	24/9/2008 14:20	334	179
•		Tak P		· · · · ·		
Αποτεί	κάφματα: Λεπτομέρειες	Διαγραφή			(HAd	σιμο

Οθόνη εμφάνισης αποτελεσμάτων

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Κρυπτόλεξο



Οθόνη άσκησης «Κρυπτόλεξο»

Καλείτε ο μαθητής να ανακαλύψει ορισμένες λέξεις σχετικές με το ζητούμενο της άσκησης.



Πεδιάδες της Ευρώπης

Οθόνη άσκησης «Πεδιάδες της Ευρώπης»

Συμπληρώνει στον χάρτη της Ευρώπης τις ονομασίες των μεγαλύτερων πεδιάδων.

Λίμνες της Ευρώπης



Οθόνη άσκησης «Λίμνες της Ευρώπης»

Συμπληρώνει στον χάρτη της Ευρώπης τις ονομασίες των μεγαλύτερων λιμνών.

Πρωτεύουσες των κρατών της Ευρώπης



Οθόνη άσκησης «Πρωτεύουσες των κρατών της Ευρώπης» Συμπληρώνει στον χάρτη της Ευρώπης τις πρωτεύουσες των κρατών.

Γραμμή του χρόνου



Οθόνη άσκησης «Γραμμή του χρόνου»

Επιλέγει τον στόχο με τη σωστή χρονολογία, σύμφωνα με την ερώτηση που φαίνεται κάθε φορά κάτω από τους στόχους.

Σταυρόλεξο



Οθόνη άσκησης «Σταυρόλεξο»

Οι μεγαλύτερες λίμνες της γης



Οθόνη άσκησης «Οι μεγαλύτερες λίμνες της γης» Συμπληρώνει στον χάρτη τις μεγαλύτερες λίμνες της γης.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

Το λογισμικό *Γεωγραφία ΣΤ΄ Δημοτικού (1.0+)* μπορεί να αξιοποιηθεί πολύπλευρα μέσα στην εκπαιδευτική πράξη, κυρίως στο στάδιο της άσκησης, εμπέδωσης και αξιολόγησης. Μέσα από το λογισμικό ο μαθητής προσεγγίζει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο. Το λογισμικό μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα.

Ο μαθητής, μέσα από διαφορετικούς τύπους ασκήσεων, ασκείται και εμπεδώνει με τρόπο ευχάριστο θέματα της Γεωγραφίας.

Μέσα από ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, με υψηλό βαθμό ευχρηστίας, ο μαθητής έρχεται σε επαφή με το συγκεκριμένο μάθημα και έχει τη δυνατότητα να εμπλουτίσει τις γνώσεις του και να εξασκηθεί στην ύλη του μαθήματος μέσα από ποικίλες διαδραστικές εκπαιδευτικές και ταυτόχρονα διασκεδαστικές ασκήσεις. Ακόμα, μαθαίνει να εστιάζει την προσοχή του, δίνοντας έμφαση όχι μόνο στην απόκτηση γνώσεων αλλά και στο συσχετισμό δεδομένων και στη σύλληψη και συσχέτιση ανάμεσα στις έννοιες.

Τέλος, το λογισμικό προσφέρεται για την αξιολόγηση της προόδου του μαθητή στο συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, με προηγμένες μάλιστα δυνατότητες.

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.

Χειρισμός του προγραμματός

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 είναι εκτυπώσιμο και αξιοποιήσιμο για την προβολή με προβολέα διαφανειών και video projector. Όλες οι οθόνες – ασκήσεις που αφορούν την παγκόσμια γεωγραφία μπορούν να εκτυπωθούν έγχρωμα ή ασπρόμαυρα, σε οποιοδήποτε μέγεθος για τη δημιουργία φακέλων για τις ηπείρους.

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΧΡΗΣΗΣ

- Microsoft [®] Windows 98/ME/2000/XP/VISTA
- Ανάλυση οθόνης 800Χ600 και 65536 χρώματα
- Οδηγός CD ROM
- Κάρτα ήχου

• Συμβατότητα με Adobe[®] Flash[®] Player 8

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