

Open-Sankore.

Σύντομος οδηγός χρήσης.



Ο παρών συνοπτικός οδηγός χρήσης (μόνο για Windows) του Open-Sankore δημιουργήθηκε για να εξυπηρετήσει τις ανάγκες όλων όσων συγχρωτίζονται με το ελεύθερο λογισμικό.

Περιεχόμενα

Λίγα λόγια για το Open Sankore.....	1
Οι εκδόσεις - συμβατότητα με λειτουργικά συστήματα.....	2
Windows	2
Mac OSX	2
Linux.....	2
Ανάκτηση εφαρμογής.....	2
Εγκατάσταση εφαρμογής	2
Windows	2
Εγκατάσταση εξελληνισμένων στοιχείων βιβλιοθήκης	3
Βιβλιοθήκες - Διαδραστικά εργαλεία.....	3
Εγκατάσταση στοιχείων βιβλιοθήκης - δημιουργίες τρίτων.....	3
Βιβλιοθήκες - Εφαρμογές	3
Εγκατάσταση στοιχείων Customizations	3
Χρήση της εφαρμογής Εικονικό Πληκτρολόγιο των Windows.....	4
Χρήση της εφαρμογής	5
Περιβάλλον. Σύνοψη γνωριμιά & Ρυθμίσεις.....	5
Κύριο μενού εφαρμογής.....	6
Ρυθμίσεις εφαρμογής.....	7
Ιδιότητες-λεπτομέρειες & χάρτης εγγράφων.....	8
Πλήκτρα συντομεύσεων από Η/Υ.....	9
Παλέτα εργαλείων και εργαλειοθήκη	10
Εργαλειοθήκη	10
Παλέτα εργαλείων	11
Πλαίσιο κειμένου	12
Αρχειοθήκη - Βιβλιοθήκες	14
Φάκελοι Βιβλιοθήκης Διαχειριζόμενοι από εμάς.....	14
Οι φάκελοι της Βιβλιοθήκης.....	15
Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Ήχος.....	16
Εισαγωγή αρχείων στο φάκελο ήχων (μη αυτοματοποιημένη).....	16
Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Ταινίες.....	17
Εισαγωγή αρχείων στο φάκελο ταινιών (μη αυτοματοποιημένη).....	18
Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Εικόνες	20

Εισαγωγή αρχείων στο φάκελο εικόνων (μη αυτοματοποιημένη).....	21
Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Κινούμενα σχέδια - Εφαρμογές Flash.....	23
Εισαγωγή αρχείων στο φάκελο εφαρμογών flash (μη αυτοματοποιημένη).	23
Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Διαδραστικά Εργαλεία	24
Web.....	25
Ass Images.....	26
Ass Sons.....	28
Balance	30
Cadran	31
Calculate.....	32
Cat Images.....	33
Cat text.....	34
Choisir	35
Contrast.....	37
Des	38
Envelope.....	39
Edutier.....	40
Memory.....	41
Morpion	43
Ordre images.....	44
Ordre letters.....	45
Ordre mots.....	46
Ordre phrase	47
Selectioner	48
Separe phrase	49
Separe texte	50
Syllabes	51
Tables	52
Train	53
Trainsformation	54
Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Εφαρμογές	56
Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Σχήματα.....	57
Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Αγαπημένα.....	58
Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Δικτυακή αναζήτηση	58

Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Σελιδοδείκτες	58
Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Κάδος ανακύκλωσης	58
Εισαγωγή αρχείων στους φακέλους της Βιβλιοθήκης	58
Εμφάνιση φακέλου εγγράφων [ctrl +D]	59
Δημιουργία Νέου Εγγράφου	60
Δημιουργία Νέου Φακέλου	60
Εισαγωγή Αρχείου ή/και Αρχείων	60
Εξαγωγή Αρχείου ή/και Αρχείων	60
Μετονομασία Αρχείου ή Φακέλου	60
Δημιουργία Αντίγραφου Αρχείου	60
Κάδος Ανακύκλωσης	60
Άνοιγμα Στην Εφαρμογή	60
Προσθήκη στο έγγραφο εργασίας	61
Προσθήκη σελίδας	61
Προσθήκη σελίδων	61
Προσθήκη Φακέλων ή αρχείων από φάκελο έξω από το OpenSankore ή άλλο μέσο αποθήκευσης	61
Ταξινόμηση Εμφάνισης Αρχείων	61

Λίγα λόγια για το Open Sankore

Αναπτύχθηκε από το Πανεπιστήμιο της Λωζάνης το 2003 και συνεχίζει να αναπτύσσεται μέχρι και σήμερα (Οκτώβριος 2014). Γι' αυτό και η βασική γλώσσα του λογισμικού είναι η Γαλλική. Έχει μεταφραστεί στα Ελληνικά - σε ένα μεγάλο βαθμό - και ενέχει τα βασικά χαρακτηριστικά για την εισαγωγή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. Ο επίσημος ιστότοπος του Open Sankore στα αγγλικά βρίσκεται στην παρακάτω διεύθυνση:

<http://open-sankore.org/en>

Πρόκειται για ένα ισχυρό εργαλείο διδασκαλίας, συνεργασίας και παρουσίασης δηλαδή ένα λογισμικό διαδραστικών συστημάτων διδασκαλίας, με βασικά του πλεονεκτήματα ότι είναι :

- 1) ελεύθερο ως προς τη χρήση του,
- 2) έχει ανοικτό κώδικα, ώστε να μπορεί να τροποποιηθεί και να βελτιωθεί,
- 3) προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας νέων "apps" από τους χρήστες, και
- 4) δημιουργεί αυτόματα αντίγραφα ασφαλείας των εγγράφων.

Από τα παραπάνω μπορεί να υποστηριχτεί πως προσφέρει υψηλές υπηρεσίες σε εκπαιδευτικούς και εκπαιδευόμενους χωρίς κόστος και πως η ανάπτυξή του καθώς και διάθεσή του είναι επίσης σύμφωνη με την προσέγγιση της αλληλεγγύης και της εκπαίδευσης, με στόχο τη μείωση των διαφορών του ψηφιακού χάσματος.

Συνεπώς, πρόκειται για ένα εργαλείο που ενισχύει σημαντικά τη διαδικασία εκπαίδευσης και παρουσίασης και βελτιώνει ουσιαστικά την επικοινωνία.



Οι εκδόσεις - συμβατότητα με λειτουργικά συστήματα



Windows

- Windows XP
- Windows Vista
- Windows 7
- Windows 8



Mac OSX

- MacOS 10.6
- MacOS 10.7
- MacOS 10.8
- MacOS 10.9



Linux

- Ubuntu
- Debian

Προσοχή: Υπάρχει πρόβλημα με την έκδοση MacOS 10.10

Ανάκτηση εφαρμογής

Η εφαρμογή καθώς και οι εκδόσεις της για όλα τα λειτουργικά συστήματα βρίσκονται στον παρακάτω σύνδεσμο.

<http://open-sankore.org/en/download#showAllOS>

QR CODE



Εγκατάσταση εφαρμογής



Windows

- Windows XP
- Windows Vista
- Windows 7
- Windows 8

Μετά την ολοκλήρωση ανάκτησης του σχετικού αρχείου με τίτλο Open-Sankore_Windows_2.5.0 θα πρέπει να το αποσυμπιέσετε. Στο φάκελο που θα δημιουργηθεί θα βρείτε και θα εκτελέσετε το εκτελέσιμο αρχείο Open-Sankore_Setup.exe. Για την ολοκλήρωση της εγκατάστασης θα πρέπει να ακολουθήσετε τις οδηγίες που σας εμφανίζονται.

ΠΡΟΣΟΧΗ. Αν έχετε ήδη εγκατεστημένη προηγούμενη έκδοση θα πρέπει πρώτα να δημιουργήσετε αντίγραφο όλων των εγγράφων που φτιάξατε με την προηγούμενη έκδοση πριν προχωρήσετε στην εγκατάσταση της έκδοσης 2.5. Η δημιουργία αντιγράφων είναι εφικτή ΜΟΝΟ μέσα από το ίδιο το λογισμικό από τη διαδικασία **Έγγραφα** (βλ. σχετική ενότητα *Εμφάνιση φακέλου εγγράφων*).

Για διαφορετικό OS

Ανατρέξτε στην επίσημη ιστοσελίδα του λογισμικού.



Εγκατάσταση εξελληνισμένων στοιχείων βιβλιοθήκης

Βιβλιοθήκες - Διαδραστικά εργαλεία.

Διαδραστικά εργαλεία που δημιουργήσαμε είναι:

- Τυχαία εμφάνιση θεμάτων.

Οι βιβλιοθήκες του Open Sankore, δυστυχώς δεν είναι και στην ελληνική γλώσσα. Έτσι φτιάξαμε εμείς τη μετάφραση. Για να εγκαταστήσετε τα εξελληνισμένα διαδραστικά εργαλεία στον υπολογιστή σας, ακολουθείστε τα παρακάτω βήματα:

1. Κατεβάστε το αρχείο interactivities.zip από,
2. Ανοίξτε το φάκελο C:\Program Files (x86)\Open-Sankore\library\interactivities,
3. Διαγράψτε ότι υπάρχει μέσα στο φάκελο interactivities
4. Αποσυμπιέστε το περιεχόμενο του αρχείου interactivities.zip μέσα στο φάκελο Open-Sankore\library\interactivities.

Εγκατάσταση στοιχείων βιβλιοθήκης - δημιουργίες τρίτων

Βιβλιοθήκες - Εφαρμογές

Οι εφαρμογές που δημιουργήσαμε είναι:

- Υπολογισμός του ΜΚΔ
- Παραγοντοποίηση - ανάλυση αριθμού σε γινόμενο πρώτων παραγόντων.
- Ασκήσεις (απλά προβλήματα μαθηματικών) φτιαγμένες με το Hot-Potatoes
- Άβακας – Για τα μαθηματικά
- Αυλαία – Κρύβει μέρη της επιφάνειας εργασίας
- Folklore – Εμφανίζει την ημερομηνία και ρήσεις ανά κατηγορία.

Για να εγκαταστήσετε τις εφαρμογές στον υπολογιστή σας, ακολουθείστε τα παρακάτω βήματα:

1. Κατεβάστε το αρχείο applications.zip από,
2. Ανοίξτε το φάκελο C:\Program Files (x86)\Open-Sankore\library\applications,
3. Αποσυμπιέστε το περιεχόμενο του αρχείου applications.zip μέσα στο φάκελο Open-Sankore\library\applications.

Εγκατάσταση στοιχείων Customizations

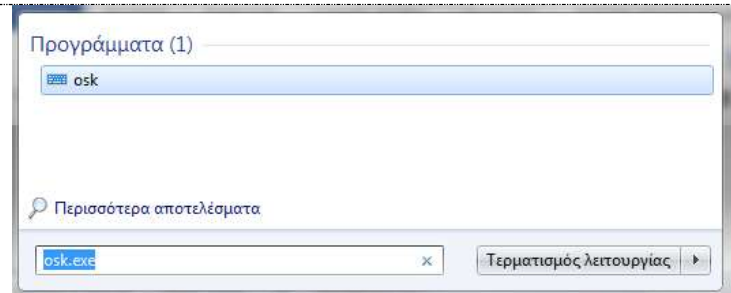
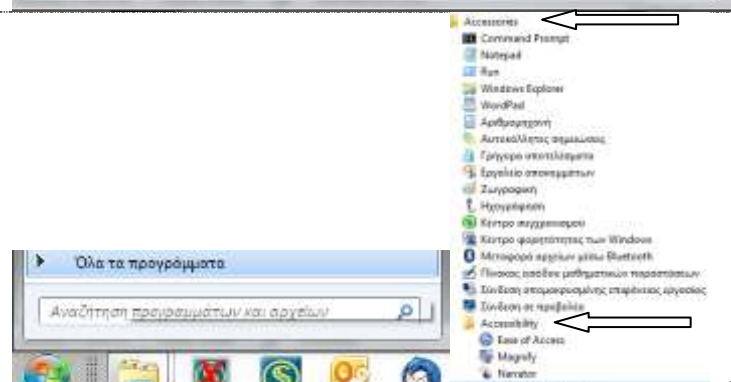

1. Κατεβάστε το αρχείο customizazations.zip από,
2. Ανοίξτε το φάκελο C:\Program Files (x86)\Open-Sankore\,
3. Αποσυμπιέστε το περιεχόμενο του αρχείου customizazations.zip μέσα στο φάκελο Open-Sankore\.



Χρήση της εφαρμογής Εικονικό Πληκτρολόγιο των Windows

Το εικονικό πληκτρολόγιο του OpenSancore δεν υποστηρίζει, προς το παρόν, ελληνικούς χαρακτήρες και ως εκ τούτου επιβάλλεται η χρήση του εικονικού πληκτρολογίου των Windows.

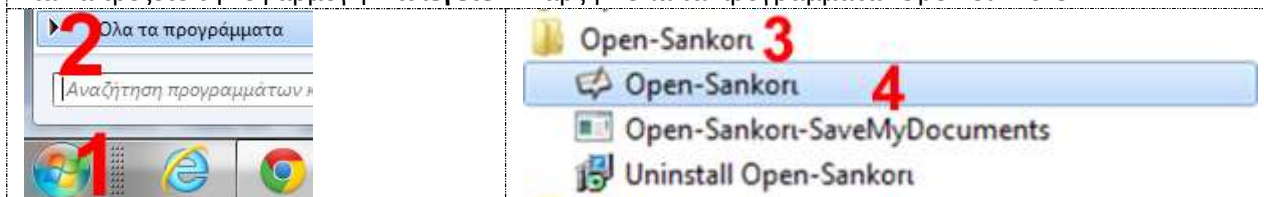
Αυτό επιτυγχάνεται με δυο τρόπους:

 <p>Προγράμματα (1)</p> <p>osk</p> <p>Περισσότερα αποτελέσματα</p> <p>osk.exe</p> <p>Τερματισμός λειτουργίας</p>	<p>A. Πίεση στο «Έναρξη» και καταγραφή της εντολής osk.exe</p>
 <p>Όλα τα προγράμματα</p> <p>Αναζήτηση προγραμμάτων και αρχείων</p> <p>Accessories</p> <p>On-Screen Keyboard</p>	<p>B. Έναρξη (Start), Όλα τα προγράμματα (All Programs), Βοηθήματα (Accessories), Διευκόλυνση πρόσβασης (Ease of Access), Πληκτρολόγιο οθόνης (On-Screen Keyboard)</p>
 <p>Πληκτρολόγιο οθόνης</p>	<p>Το εικονικό πληκτρολόγιο των windows (Ελληνικοί χαρακτήρες)</p>

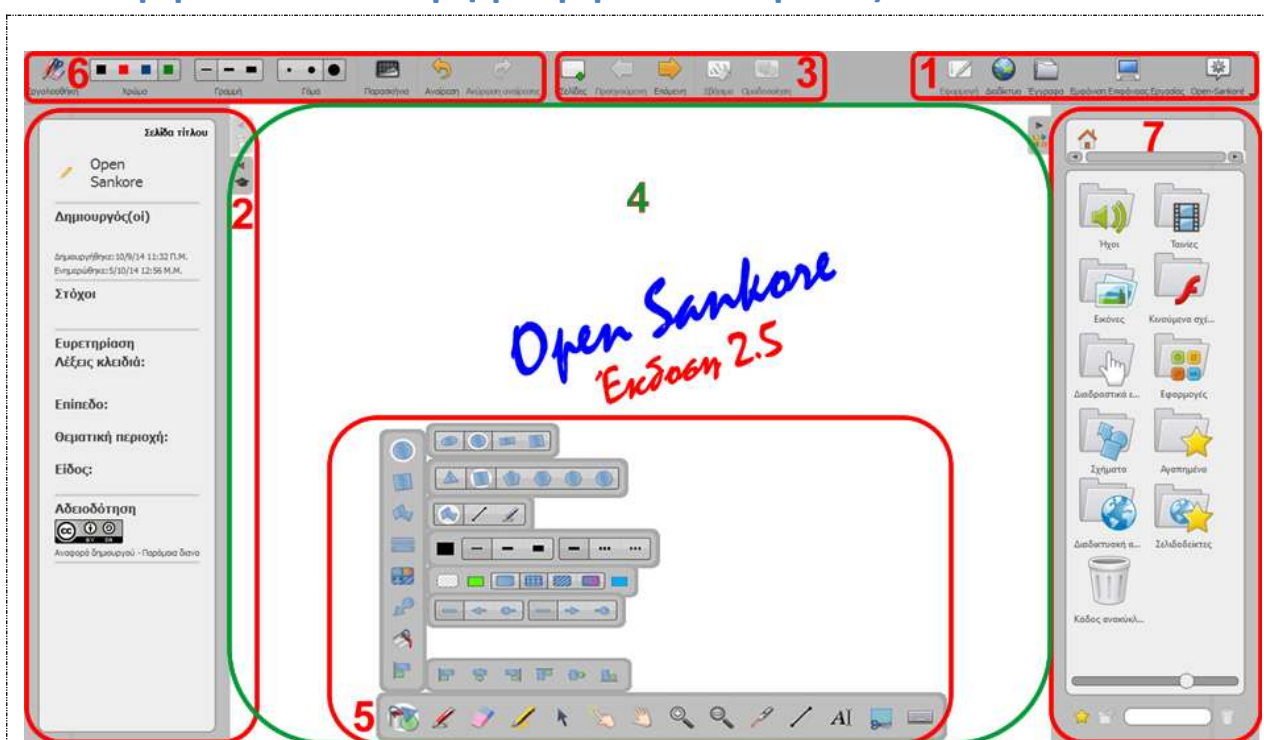


Χρήση της εφαρμογής

Για να τρέξετε την εφαρμογή **Επιλέγετε:** Έναρξη - Όλα τα προγράμματα- Open-Sankore



Περιβάλλον. Σύντομη γνωριμία & Ρυθμίσεις.



Εικόνα 1. Το περιβάλλον του Open - Sankore 3.

1. (Άνω Δεξιά)Κύριο μενού εφαρμογής.
2. Ιδιότητες - λεπτομέρειες σχετικά με το αρχείο-έγγραφο. Εμφάνιση χάρτη αρχείου-εγγράφου.
3. Διαχείριση σελίδων αρχείου - εγγράφου.
4. Κύριο μέρος ανάπτυξης σελίδων.
- 5 & 6. Παλέτα εργαλείων και εργαλειοθήκη.
7. Αρχαιοθήκη - βιβλιοθήκες .

ΠΡΟΣΟΧΗ. Η χρήση της παλέτας εργαλείων παρουσιάζει ιδιαιτερότητες που περιγράφονται στην ενότητα Παλέτα εργαλείων.



Κύριο μενού εφαρμογής



Εικόνα 2. Κύριο μενού εφαρμογής

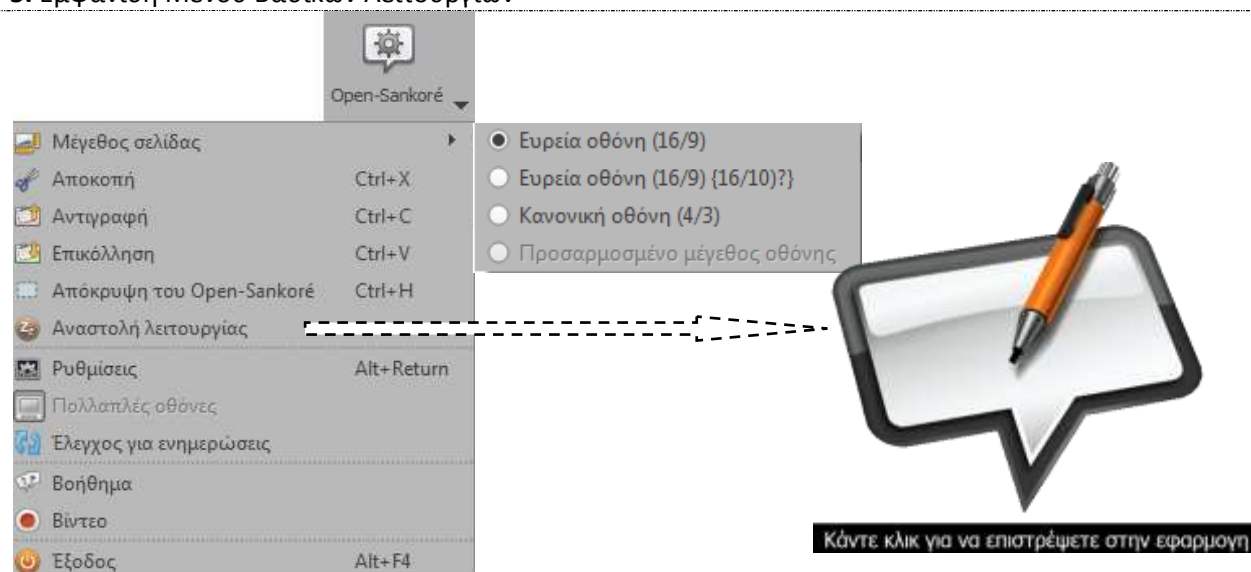
1. Επιστροφή στην εφαρμογή

2. Πλοήγηση στο διαδίκτυο [ctrl +W]

3. Εμφάνιση φακέλου εγγράφων [ctrl +D]

4. Εμφάνιση επιφάνειας εργασίας Η/Υ- απόκρυψη εφαρμογής [ctrl +H] (τα εργαλεία του Sankore είναι διαθέσιμα σε κάθε άλλη εφαρμογή).

5. Εμφάνιση Μενού Βασικών Λειτουργιών



Εικόνα 3. Μενού Βασικών Λειτουργιών εφαρμογής

Μέγεθος σελίδας

Αποκοπή, Αντιγραφή, Επικόλληση, Απόκρυψη Open Sankore

Αναστολή λειτουργίας. Πάγωμα εφαρμογής και εικόνας.

Ρυθμίσεις. (Βλ. Ενότητα Ρυθμίσεις εφαρμογής)

Πολλαπλές οθόνες. Είναι ενεργό μόνον όταν υπάρχουν δύο οθόνες συνδεδεμένες στον Η/Υ.

Έλεγχος ενημέρωσης.

Βοήθημα. Μη ενεργό.

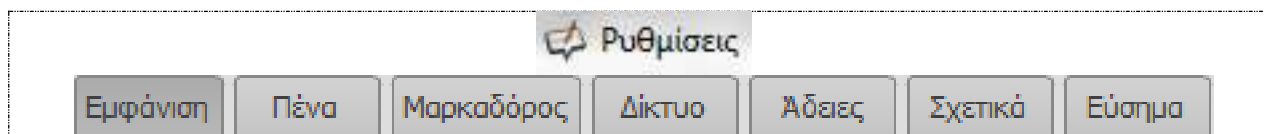
Βίντεο. Καταγραφή όλων των "δράσεων" στο κύριο μέρος ανάπτυξης σελίδων της εφαρμογής.

Έξοδος. Κλείσιμο και αποθήκευση εγγράφων εφαρμογής.



Ρυθμίσεις εφαρμογής

Συντόμευση πλήκτρων: **Alt + Enter** ή **Return** ή ↵



Εικόνα 3.α. Ρυθμίσεις εφαρμογής

1. Ρύθμιση Εμφάνισης.

- Επιλογή γλώσσας.

- Να εμφανίζονται υποδείξεις με την έναρξη της εφαρμογής.



- Ρύθμιση εμφάνισης σε πολλαπλές οθόνες (ισχύει μόνον όταν η κάρτα γραφικών έχει ρυθμιστεί σε κατάσταση επέκτασης οθόνης).
- Ρύθμιση εμφάνισης εργαλειοθήκης στο άνω ή κάτω μέρος της οθόνης.

- Ρύθμιση εμφάνισης παλέτας εργαλείων, οριζόντια ή κάθετα.


- Αλλαγή μεγέθους εικονικού πληκτρολογίου.

- Λειτουργία κατά την έναρξη.
 - Α. Εφαρμογή
 - Β. Επιφάνεια εργασίας.

2. Ρύθμιση Πένας

- Σε φωτεινό παρασκήνιο. Τα εξ ορισμού χρώματα είναι : . Κάνοντας κλικ στα χρώματα αυτά αλλάζουν.
- Σε σκοτεινό παρασκήνιο. Τα εξ ορισμού χρώματα είναι : . Κάνοντας κλικ στα χρώματα αυτά αλλάζουν.
- Το πλάτος της γραμμής. Ρυθμίζουμε χωριστά το επιθυμητό πλάτος της γραμμής για κανονικό, μέτριο και μεγάλο.
- Επιλογή ενεργοποίησης ευαίσθητης πέννας κατά τη γραφή.
- Πλήκτρο για επιστροφή στις εξ ορισμού ρυθμίσεις.

3. Ρύθμιση Μαρκαδόρου

- Σε φωτεινό παρασκήνιο. Τα εξ ορισμού χρώματα είναι : . Κάνοντας κλικ



στα χρώματα αυτά αλλάζουν.



- Σε σκοτεινό παρασκήνιο. Τα εξ ορισμού χρώματα είναι : Κάνοντας κλικ στα χρώματα αυτά αλλάζουν.
- Το ποσοστό διαφάνειας.
- Το πλάτος της γραμμής. Ρυθμίζουμε χωριστά το επιθυμητό πλάτος της γραμμής για κανονικό, μέτριο και μεγάλο.
- Επιλογή ενεργοποίησης ευαίσθητου μαρκαδόρου κατά τη γραφή.
- Πλήκτρο για επιστροφή στις εξ ορισμού ρυθμίσεις.

4. Ρυθμίσεις δικτύου (διαδικτύου)

- Πλοήγηση στο διαδίκτυο μέσω του Open Sankore ή με εξωτερικό περιηγητή.
- Ορισμό ως προεπιλεγμένη ιστοσελίδα κατά την έναρξη πλοήγησης μέσω του Open Sankore.
- Ρυθμίσεις για διαμοιρασμό εγγράφων στην κοινότητα του Open Sankore.

5. Άδειες. Η άδεια χρήση του λογισμικού

6. Σχετικά. Σχετικές πληροφορίες και ενεργοποίηση ελέγχου ενημέρωσης του Open Sankore.

7. Εύσημα. Ευχαριστίες και αναφορές στα άτομα που εργάστηκαν - εργάζονται για το Open Sankore.

Ιδιότητες-λεπτομέρειες & χάρτης εγγράφων

Εικόνα 4. Πλαίσιο ιδιοτήτων - λεπτομερειών & χάρτη εγγράφων.












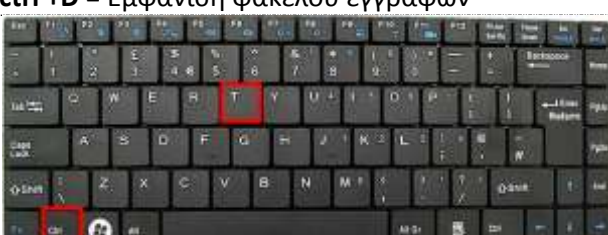
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Εμφάνιση - απόκρυψη λεπτομερειών εγγράφων. 2. Εμφάνιση - απόκρυψη χάρτη εγγράφων 3. Επεξεργασία στοιχείων εγγράφων. 4. Δημιουργοί εγγράφου 5. Οι στόχοι 6. Λέξεις κλειδιά 7. Πνευματικά δικαιώματα. 8. Χάρτης εγγράφων. Εμφανίζονται όλες οι σελίδες του εγγράφου σε μικρογραφίες. Με κλικ στις μικρογραφίες γίνεται άμεση μετάβαση στις συγκεκριμένες σελίδες του εγγράφου. 9. Το επίπεδο αναφορικά με την ηλικία ή/και το γνωστικό επίπεδο των μαθητευόμενων. 10. Θεματική περιοχή στην οποία μπορεί να ενταχθεί. 11. Αν πρόκειται για βιβλίο ή για δραστηριότητα με ασκήσεις κάποιου τύπου κ.α. 	
--	---	--

Εικόνα 4α. Εμφάνιση - απόκρυψη και επεξεργασία λεπτομερειών.

Εικόνα 4β. Εμφάνιση - απόκρυψη χάρτη εγγράφου και πλοήγηση στις σελίδες του.














Πλήκτρα συντομεύσεων από Η/Υ

	
Alt + F4 = Έξοδος. Κλείσιμο εφαρμογής & αποθήκευση.	ctrl + H = Εμφάνιση επιφάνειας εργασίας - απόκρυψη εφαρμογής
	
Alt + Enter ή Return ή ↵ = Ρυθμίσεις	ctrl + A = Επιλογή όλων
	
ctrl + C = Αντιγραφή	ctrl + X = Αποκοπή
	
ctrl + V = Επικόλληση	ctrl + Z = Αναίρεση
	
ctrl + Y = Ακύρωση Αναίρεσης	ctrl + D = Εμφάνιση φακέλου εγγράφων
	
ctrl + W = Άνοιγμα διαδικτύου	ctrl + T = Εμφάνιση - απόκρυψη Εργαλειοθήκης



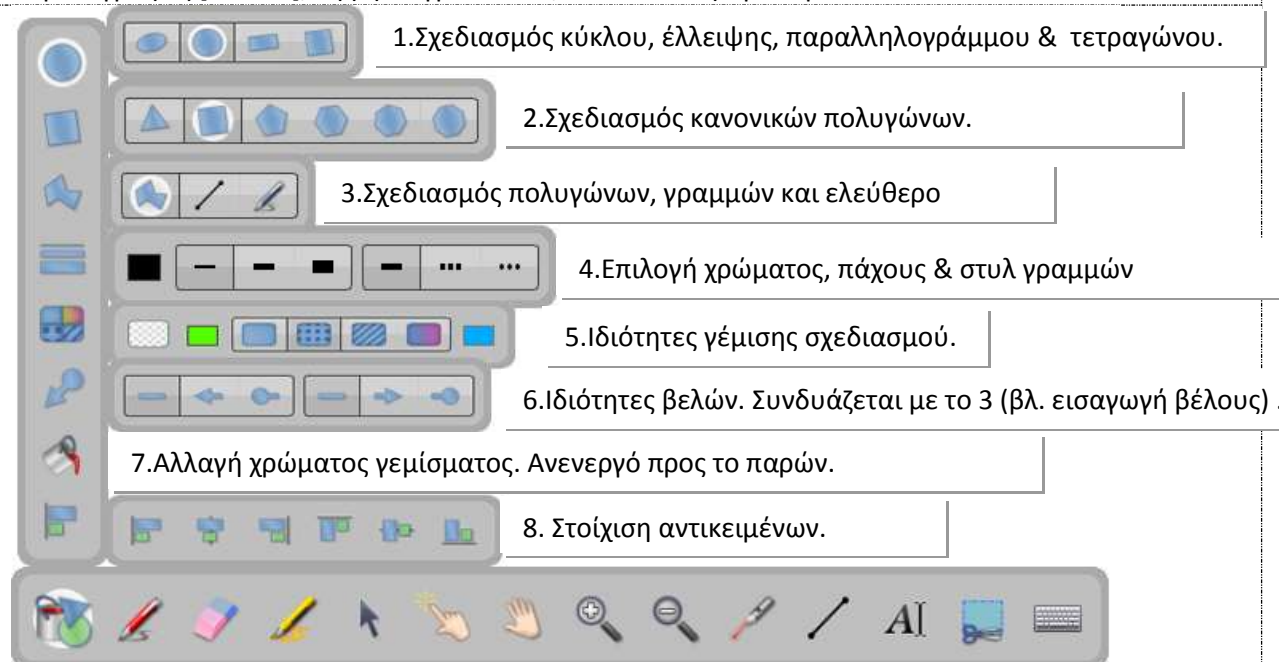
Παλέτα εργαλείων και εργαλειοθήκη

Εργαλειοθήκη	
	Εικόνα 5. Εμφάνιση - απόκρυψη Παλέτας εργαλείων [ctrl +T]
	Εικόνα 6. Χρώμα πέννας (Αλλαγές στο Ρυθμίσεις - Πένα)
	Εικόνα 7. Πάχος γραμμής (Αλλαγές στο Ρυθμίσεις - Πένα)
	Εικόνα 8. Πάχος γόμας
	Εικόνα 9. Αλλαγή παρασκήνιου
	Εικόνα 10. Αναίρεση & ακύρωση αναίρεσης [ctrl + Z & ctrl + Y]
	Εικόνα 11. Προσθήκη- δημιουργία νέας σελίδας
	Εικόνα 12. Μετακίνηση μεταξύ σελίδων
	Εικόνα 13. Διαγραφή περιεχομένου σελίδας
	Εικόνα 14. Ομαδοποίηση αντικειμένων
	

Παλέτα εργαλείων



Εικόνα 15. Στην παλέτα υφίστανται με τη σειρά που αναγράφονται τα παρακάτω : Εργαλεία σχεδίασης, πένα, γόμα [ctrl + E], επισήμανση [ctrl + M], ποντίκι, διαδραστικό ποντίκι αντικειμένων, κύλιση σελίδας, μεγέθυνση, σμίκρυνση [ctrl + O], εικονικός δείκτης, σχεδίαση γραμμών [ctrl + J], κειμενογράφος [ctrl + K], λήψη στιγμιότυπων, εικονικό πληκτρολόγιο.



Εικόνα 16. Τα εργαλεία σχεδίασης.



Εικόνα 17. Εμφάνιση - απόκρυψη εργαλείων σχεδίασης παλέτας.

Εισαγωγή βέλους

Συνδυάζεται με τα εργαλεία ελεύθερου σχεδίου πολυγώνων (3).

Βήμα Α



Βήμα Β



Επιλέγουμε από τις τρεις πρώτες εικόνες πως θέλουμε να ξεκινάει το βέλος και κατόπιν μια από τις τρεις τελευταίες για το πως θα τελειώνει το βέλος. Αν δεν επιλέξουμε εικόνα τελειώματος δε θα εμφανίζεται κάτι στο τέλος. Τότε το βέλος μας θα έχει τη μορφή:



Αντί για :




Μετά τις παραπάνω επιλογές επιλέγουμε ένα από τα εργαλεία της διπλανής εικόνας, ανάλογα με το σκοπό μας, και το είδος του βέλους.

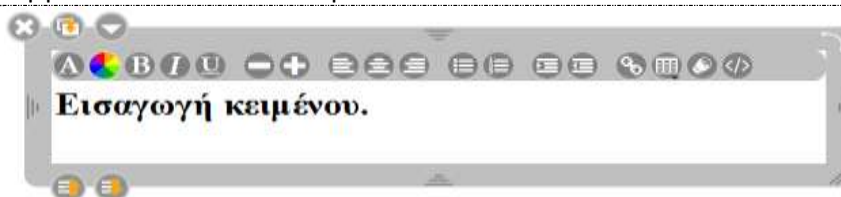


Πλαίσιο κειμένου.










Από την παλέτα εργαλείων επιλέγουμε το  και κατόπιν πιέζουμε στο σημείο που επιθυμούμε να εισάγουμε το κείμενό μας.

Εικόνα 18. Τα εργαλεία του πλαισίου κειμένου.



Εικόνα 18α. Τα περιμετρικά εργαλεία του πλαισίου κειμένου.




1.  Κλείσιμο - οριστική απομάκρυνση πλαισίου κειμένου.
2.  Δημιουργία πιστού αντιγράφου του πλαισίου κειμένου.
3.  Προσφέρει τέσσερις επιλογές.
 - 3.1.  Κλειδωμένο Κλείδωμα στη συγκεκριμένη θέση επιφάνειας εργασίας.
 - 3.2.  Ορατό σε Εκτεταμένη Οθόνη Εμφάνιση ή όχι σε εκτεταμένη οθόνη.
 - 3.3.  Προσθήκη ενέργειας Προσθήκη ενέργειας.
 - 3.4.  Επεξεργασία Να επιτρέπεται ή όχι η επεξεργασία του.

Κατά την Προσθήκη ενέργειας δύνονται τρεις επιλογές



α. Αναπαραγωγή ήχου 





β. Προσθήκη συνδέσμου μέσα στο ίδιο το έγγραφο 

κατά την προσθήκη συνδέσμου δύνονται οι δυνατότητες :
ή με κλικ να πάει στην Επόμενη σελίδα ή στην προηγούμενη σελίδα ή σε σελίδα τίτλου ή στην τελευταία σελίδα του εγγράφου ή σε αριθμό σελίδας.



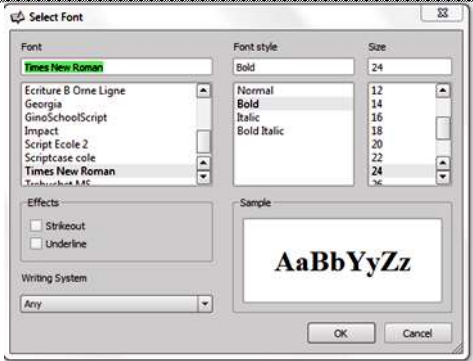












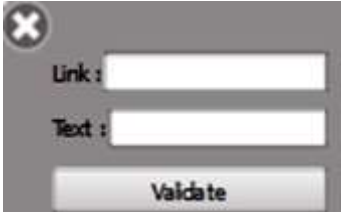





γ. Προσθήκη συνδέσμου στο Web 

Προσοχή ! Μόνο μια από τρεις Ενέργειες μπορεί να εφαρμοστεί σε ένα πλαίσιο κειμένου.



4.  Αλλαγή μεγέθους πλαισίου κειμένου.
5.  Περιστροφή πλαισίου κειμένου
6.  Μεταφορά κατά ένα επίπεδο μπροστά από άλλα αντικείμενα.
7.  Μεταφορά κατά ένα επίπεδο πίσω από άλλα αντικείμενα.

Εικόνα 18β. Τα εσωτερικά εργαλεία του πλαισίου κειμένου. Ο Κειμενογράφος.

		
	Ρυθμίσεις Γραμματοσειράς	
	Ρυθμίσεις χρώματος κειμένου	
	Έντονη Γραφή κειμένου	
	Πλάγια Γραφή κειμένου	
	Υπογράμμιση κειμένου	
	Μείωση μεγέθους Γραφής κειμένου	
	Αύξηση μεγέθους Γραφής κειμένου	
	Στοίχιση κειμένου Αριστερά	
	Στοίχιση κειμένου στο Κέντρο	<p>Εικόνα 18γ. Ρυθμίσεις Γραμματοσειράς</p>
	Στοίχιση κειμένου Δεξιά	
	Έναρξη λίστας με κουκίδες	
	Έναρξη λίστας με αρίθμηση	
	Μείωση εσοχής παραγράφου	
	Αύξηση εσοχής παραγράφου	
	Εισαγωγή υπερσύνδεσης	
	Εισαγωγή - σχεδίαση πίνακα	
	Ρυθμίσεις χρώματος παρασκηνίου	<p>Εικόνα 18δ. Εισαγωγή υπερσύνδεσης</p>
	Εμφάνιση σε html κώδικα	



Αρχειοθήκη - Βιβλιοθήκες

Για εμφάνιση - απόκρυψη αρχειοθήκης - βιβλιοθήκης



Εικόνα 19. Πλαίσιο αρχειοθήκης - βιβλιοθήκης.



Εικόνα 19α.

1. Εμφάνιση - απόκρυψη αρχειοθήκης - βιβλιοθήκης.
2. Ο Αρχικός φάκελος Πλαίσιο αρχειοθήκης - βιβλιοθήκης.
3. Φάκελοι που βρίσκονται μέσα στον βασικό φάκελο αρχειοθήκη - βιβλιοθήκης. Με κλικ σε κάποιον θα εμφανιστούν είτε νέοι υποφάκελοι (βλ. εικόνα 19β) είτε τα αρχεία που βρίσκονται σε αυτόν (βλ. εικόνα 19γ.).
4. Προσθήκη στα αγαπημένα
5. Δημιουργία φακέλου. Όταν βρισκόμαστε σε κάποιο φάκελο το εικονίδιο αλλάζει σε για δημιουργία υποφακέλου (βλ. Φάκελοι διαχειριζόμενοι από εμάς).
6. Αναζήτηση αρχείων.
7. Διαγραφή επιλεγμένων αρχείων.
8. Ρύθμιση μεγέθους φακέλων, υποφακέλων και αρχείων.
9. Προσθήκη αρχείου σε σελίδα εγγράφου. Η προσθήκη μπορεί να γίνει είτε με κλικ πάνω στην ένδειξη Προσθήκη σε σελίδα είτε με σύρσιμο και τοποθέτηση στη σελίδα του εγγράφου. Η προσθήκη είναι αδύνατο να γίνει με διτλό κλικ.



Εικόνα 19β. Υποφάκελοι



Εικόνα 19γ. Αρχεία



Εικόνα 19δ. Προσθήκη αρχείου σε σελίδα.

Φάκελοι Βιβλιοθήκης Διαχειριζόμενοι από εμάς


Για να δημιουργήσουμε δικούς μας φακέλους ή υποφακέλους, θα πρέπει να είναι ενεργό το εικονίδιο δημιουργίας φακέλων - υποφακέλων.

Οι φάκελοι που μας επιτρέπουν να δημιουργούμε δικούς μας υποφακέλους είναι :

1. Ο φάκελος των ήχων
2. Ο φάκελος των ταινιών
3. Ο φάκελος των εικόνων
4. Ο υποφάκελος Web του φακέλου Δραστηριότητες
5. Ο φάκελος των σελιδοδεικτών.





Οι φάκελοι της Βιβλιοθήκης

Οι βασικοί φάκελοι στη βιβλιοθήκη είναι ένδεκα και δεν επιτρέπεται η δημιουργία άλλου βασικού φακέλου. Όταν όμως βρισκόμαστε μέσα σε κάποιον από τους φακέλους μπορούμε να δημιουργήσουμε δικούς μας φακέλους πιέζοντας στο εικονίδιο  που βρίσκεται στο κάτω μέρος του πλαισίου της βιβλιοθήκης και να εισάγουμε νέους ήχους. Τα ονόματα των υποφακέλων μπορούν να αλλάξουν και να μετονομαστούν με ελληνικούς τίτλους, αλλά δεν σας το συνιστούμε αν δεν είστε σίγουροι. Να θυμάστε πως κάθε φορά που μετονομάζεται ένα φάκελο θα πρέπει να κάνετε επανεκκίνηση στο Open Sankore.

Η εισαγωγή μπορεί να γίνει είτε αυτοματοποιημένα μέσα από το πρόγραμμα του Open Sankore είτε μη αυτόματα μέσα από τη διαχείριση αρχείων του λειτουργικού μας συστήματος και πιο συγκεκριμένα μεταφέροντας τα αρχεία σε σχετικούς φακέλους στη διεύθυνση C:\Program Files (x86)\Open-Sankore\library\φάκελος βιβλιοθήκης. Για την εισαγωγή αρχείων μέσω του προγράμματος του Open Sankore θα το αναπτύξουμε στην ενότητα εισαγωγή αρχείων στους φακέλους της βιβλιοθήκης.

Εικόνα 20. Οι φάκελοι της βιβλιοθήκης

			
Ήχοι	Ταινίες	Εικόνες	Κινούμενα Σχέδια
			
Διαδραστικά εργαλεία	Εφαρμογές	Σχήματα	Αγαπημένα
			
Διαδικτυακή αναζήτηση	Σελιδοδείκτες	Κάδος Ανακύκλωσης	



Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Ήχος



Στο φάκελο αυτό υπάρχουν διάφοροι υποφάκελοι με ήχους (C:\Program Files (x86)\Open-Sankore\library\audios) και μέσα σε αυτούς μπορεί να υφίστανται ή και να δημιουργηθούν και άλλοι υποφάκελοι, με σκοπό την ορθότερη αρχειοθέτησή τους.

Υποστηρίζονται όλα τα βασικά πρωτόκολλα ήχου όπως wav, mp3 κ.λ.π.

Μπορείτε να εισάγεται ήχο/ους στην επιφάνεια εργασίας του Open Sankore με δυο τρόπους:

α. Με μονό κλικ πάνω στο όνομα του αρχείου και πιέζουμε με μονό κλικ στην ένδειξη **Προσθήκη στη σελίδα**.

β. Με τη διαδικασία σύρε και άφησε το αρχείο πάνω στην επιφάνεια εργασίας.

Κατόπιν θα εμφανιστεί η παρακάτω εικόνα, του προγράμματος διαχείρισης αρχείων ήχου, όπου μας επιτρέπει να διαχειριστούμε το αρχείο μας.

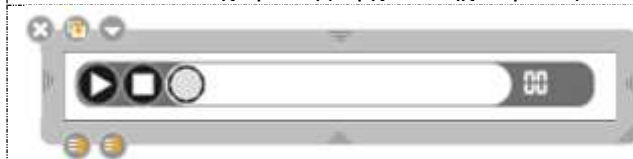
Εικόνα 21. Ο διαχειριστής αρχείων ήχου



ΠΡΟΣΟΧΗ. Εισάγοντας πολλά αρχεία ήχου, σε ένα έγγραφο, αυξάνονται οι πιθανότητες παύσης λειτουργίας του Open Sankore.

Περιμετρικά του διαχειριστή αρχείων ήχου εμφανίζονται και οι δυνατότητες ρύθμισης εμφάνισης. Για περισσότερα δείτε στην ενότητα [Πλαίσιο Κειμένου στην εικόνα 18α. Τα περιμετρικά εργαλεία του πλαισίου κειμένου](#).

Εικόνα 22. Ο διαχειριστής αρχείων ήχου με τις δυνατότητες εμφάνισης



Εισαγωγή αρχείων στο φάκελο ήχων (μη αυτοματοποιημένη).

1. Κλείστε το λογισμικό Open Sankore.
2. Μετακινηθείτε στο φάκελο C:\Program Files (x86)\Open-Sankore\library\audios
3. Αντιγράψτε μέσα σε κάποιο από τους υποφάκελους, ανάλογα με το θέμα, το νέο αρχείο.
4. Επανεκκινήστε το λογισμικό Open Sankore
5. Το νέο αρχείο θα είναι στο φάκελο της βιβλιοθήκης, έτοιμο προς χρήση.



Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Ταινίες



Στο φάκελο αυτό υπάρχουν διάφοροι υποφάκελοι με αρχεία εικονοσειρών - ταινιών (C:\Program Files (x86)\Open-Sankore\library\videos) και μέσα σε αυτούς μπορεί να υφίστανται ή και να δημιουργηθούν και άλλοι υποφάκελοι, με σκοπό την ορθότερη αρχειοθέτησή τους.

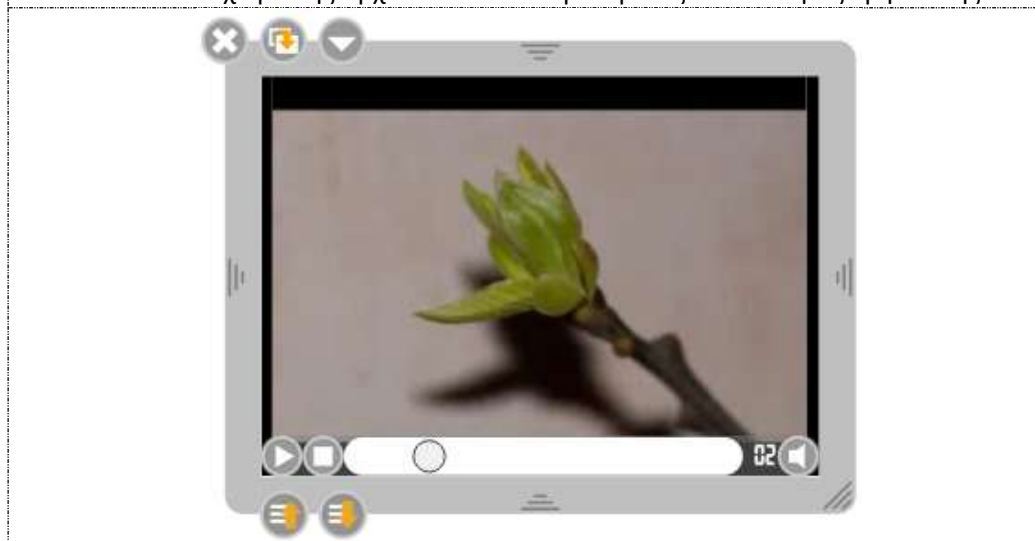
Υποστηρίζονται όλα τα βασικά πρωτόκολλα αρχείων εικονοσειρών - ταινιών όπως ανι, mp4 κ.λ.π.

Μπορείτε να εισάγεται αρχείο εικονοσειράς/ών στην επιφάνεια εργασίας του Open Sankore με δυο τρόπους:

Εικόνα 23. Ο διαχειριστής αρχείων εικονοσειρών (ταινιών)



Εικόνα 24. Ο διαχειριστής αρχείων εικονοσειρών με τις δυνατότητες εμφάνισης



α. Με μονό κλικ πάνω στο όνομα του αρχείου και πιέζουμε με μονό κλικ στην ένδειξη Προσθήκη στη σελίδα.



β. Με τη διαδικασία σύρε και άφησε το αρχείο πάνω στην επιφάνεια εργασίας.

Κατόπιν θα εμφανιστεί η παρακάτω εικόνα, του προγράμματος διαχείρισης αρχείων ήχου, όπου μας επιτρέπει να διαχειριστούμε το αρχείο μας.

ΠΡΟΣΟΧΗ. Εισάγοντας πολλά αρχεία εικονοσειρών (ταινιών), σε ένα έγγραφο, αυξάνονται οι πιθανότητες παύσης λειτουργίας του Open Sankore.

Περιμετρικά του διαχειριστή αρχείων εικονοσειρών εμφανίζονται και οι δυνατότητες ρύθμισης εμφάνισης. Για περισσότερα δείτε στην ενότητα [Πλαίσιο Κειμένου στην εικόνα 18α. Τα περιμετρικά εργαλεία του πλαισίου κειμένου.](#)

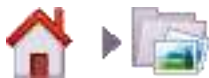
Εισαγωγή αρχείων στο φάκελο ταινιών (μη αυτοματοποιημένη).

1. Κλείστε το λογισμικό Open Sankore.
2. Μετακινηθείτε στο φάκελο C:\Program Files (x86)\Open-Sankore\library\videos
3. Αντιγράψτε μέσα σε κάποιο από τους υποφακέλους, ανάλογα με το θέμα, το νέο αρχείο.
4. Επανεκκινήστε το λογισμικό Open Sankore
5. Το νέο αρχείο θα είναι στο φάκελο της βιβλιοθήκης, έτοιμο προς χρήση.





Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Εικόνες



Στο φάκελο αυτό υπάρχουν διάφοροι υποφάκελοι με αρχεία εικόνων (C:\Program Files (x86)\Open-Sankore\library\pictures) και μέσα σε αυτούς μπορεί να υφίστανται ή και να δημιουργηθούν και άλλοι υποφάκελοι, με σκοπό την ορθότερη αρχειοθέτησή τους.

Υποστηρίζονται όλα τα βασικά πρωτόκολλα αρχείων εικόνων όπως jpg, png, gif κ.λ.π.

Μπορείτε να εισάγεται αρχείο εικόνων στην επιφάνεια εργασίας του Open Sankore με δυο τρόπους:

α. Με μονό κλικ πάνω στο όνομα του αρχείου και πιέζουμε με μονό κλικ στην ένδειξη **Προσθήκη στη σελίδα**.

β. Με τη διαδικασία σύρε και άφησε το αρχείο πάνω στην επιφάνεια εργασίας.

Κατόπιν θα εμφανιστεί η παρακάτω εικόνα, του προγράμματος διαχείρισης αρχείων εικόνων, όπου μας επιτρέπει να διαχειριστούμε το αρχείο μας.

ΠΡΟΣΟΧΗ. Εισάγοντας πολλά αρχεία εικόνων, σε ένα έγγραφο, αυξάνονται οι πιθανότητες παύσης λειτουργίας του Open Sankore.

Περιμετρικά της εικόνας εμφανίζονται και οι δυνατότητες ρύθμισης εμφάνισης. Για περισσότερα δείτε στην ενότητα [Πλαίσιο Κειμένου στην εικόνα 18α. Τα περιμετρικά εργαλεία του πλαισίου κειμένου](#).



Εισαγωγή αρχείων στο φάκελο εικόνων (μη αυτοματοποιημένη).

1. Κλείστε το λογισμικό Open Sankore.
2. Μετακινηθείτε στο φάκελο C:\Program Files (x86)\Open-Sankore\library\pictures
3. Αντιγράψτε μέσα σε κάποιο από τους υποφακέλους, ανάλογα με το θέμα, το νέο αρχείο.
4. Επανεκκινήστε το λογισμικό Open Sankore
5. Το νέο αρχείο θα είναι στο φάκελο της βιβλιοθήκης, έτοιμο προς χρήση.





Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Κινούμενα σχέδια - Εφαρμογές Flash



Στο φάκελο βρίσκονται οι εφαρμογές τύπου flash και είναι χωρισμένες σε υποφακέλους :

1. Βιολογία
2. Γεωγραφία
3. Επιστήμες (φυσική)
4. Μαθηματικά και
5. Παιχνίδια

Σε κάθε έναν από τους παραπάνω υποφακέλους μπορείτε να εισάγετε τα δικά σας αρχεία τύπου flash ή έτοιμα που διακινούνται ελεύθερα στο διαδίκτυο, αλλά με μη αυτοματοποιημένη διαδικασία.

Εισαγωγή αρχείων στο φάκελο εφαρμογών flash (μη αυτοματοποιημένη).

6. Κλείστε το λογισμικό Open Sankore.
7. Μετακινηθείτε στο φάκελο C:\Program Files (x86)\Open-Sankore\library\animations
8. Αντιγράψτε μέσα σε κάποιο από τους υποφακέλους, ανάλογα με το θέμα, το νέο αρχείο.
9. Επανεκκινήστε το λογισμικό Open Sankore
10. Το νέο αρχείο θα είναι στο φάκελο της βιβλιοθήκης, έτοιμο προς χρήση.





















Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Διαδραστικά Εργαλεία









ΠΡΟΣΟΧΗ : ΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ ΜΕ ΤΙΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΠΟΘΗΚΕΥΟΝΤΑΙ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ΕΓΓΡΑΦΟ ΣΑΣ.




Στο φάκελο με την ονομασία "Διαδραστικά εργαλεία" υφίστανται :


 Web  Ass images  Ass sons  Balance  Cadran  Calcul  Cat images  Cat text  Choisir  Contraste  Des  Enveloppe  Etudier  Memory  Morpion  Ordre im...  Ordre let...  Ordre m...	<p>Web: Διάφορα από διαδίκτυο</p> <p>Ass Images : Σκοπός της δραστηριότητας είναι να ταιριάζει μια εικόνα με το ερώτημα.</p> <p>Ass Sons : Σκοπός της δραστηριότητας είναι να ταιριάζει μια εικόνα με ερώτημα που συνδυάζεται με ήχο.</p> <p>Balance : Ζυγός, όπου ζητάει να τοποθετηθούν βάρη για να ισορροπήσει ο ζυγός.</p> <p>Cadran : μια αριθμομηχανή που επιτρέπει να γίνονται συνδυαστικές πράξεις κατά τις οποίες ο μαθητής θα πρέπει να βρει το αποτέλεσμα τους. Η επιβεβαίωση του αποτελέσματος εμφανίζεται πιέζοντας στο ερωτηματικό ?.</p> <p>Calculate : Υπολογισμοί - μαθηματικών.</p> <p>Cat Images : Κατηγοριοποίηση εικόνων. π.χ. έχουμε ανακατεμένες εικόνες με μονούς και ζυγούς αριθμούς και ο μαθητής θα πρέπει να σύρει τους μονούς στο πλαίσιο με την ένδειξη μονοί αριθμοί και το αντίστοιχο για τους ζυγούς.</p> <p>Cat text : Κατηγοριοποίηση λέξεων. π.χ. έχουμε ανακατεμένες λέξεις με φρούτα και λαχανικά και ο μαθητής θα πρέπει να σύρει τα φρούτα ή τα λαχανικά στο αντίστοιχο πλαίσιο.</p> <p>Choisir : Δημιουργεί κουίζ μιας σωστής απάντησης ή πολλαπλών απαντήσεων.</p> <p>Contrast : Έχουμε δύο μέρη, ένα μαύρο και ένα κίτρινο. Εισάγουμε στο πρώτο το ερώτημα και στο δεύτερο την απάντηση. Κατά την έναρξη της εφαρμογής σέρνουμε το ερώτημα πάνω στο κίτρινο μέρος και δια μαγείας εμφανίζεται το αποτέλεσμα. Αν σύρουμε το αποτέλεσμα στο μαύρο θα αλλάξει και θα εμφανίζεται το ερώτημα.</p> <p>Des : Παιχνίδι με ζάρια. Μπορεί να εμφανίσει από 1 έως και 6 ζάρια και κάθε φορά που κάνεις κλικ στην εικόνα roll αυτά αλλάζουν και εμφανίζουν τυχαίους αριθμούς.</p> <p>Envelope : Είναι ένα παιχνίδι με ένα φάκελο που σου επιτρέπει να έχεις όσους συνδετήρες θέλεις. Ο μαθητής μεταφέρει στο φάκελο τους συνδετήρες και αυτοί εξαφανίζονται. Γίνεται αισθητοποίηση των αριθμών. Βοηθάει στην αφαίρεση.</p> <p>Edutier : Δημιουργεί σλάιντς με διαφορετικές ασκήσεις και αποσκοπεί στην κατανόηση - μάθηση. Επιτρέπει κείμενα, εικόνες και ήχους.</p> <p>Memory : Παιχνίδι εξάσκησης μνήμης που χρησιμοποιεί από 4 έως 8 κάρτες είτε με λέξεις - κείμενα είτε με εικόνες. Στο παράδειγμά του έχει πράξεις μαθηματικών π.χ. 3×5 και θα το ταιριάζει με το $12 + 3$.</p> <p>Morpion : Ένα παιχνίδι συναγωνισμού για 2 παίκτες όπου ζητείται το αποτέλεσμα μαθηματικών πράξεων.</p>
--	---



		Ordre images : Παιχνίδι ταξινόμησης εικόνων.
		Ordre letters : Παιχνίδι ταξινόμησης γραμμάτων. Ο μαθητής ακούει τη λέξη και μετά τη σχηματίζει από ανακατεμένα γράμματα.
		Ordre mots : Παιχνίδι ταξινόμησης λέξεων μιας πρότασης που ανακατεύονται τυχαία.
		Ordre phrase : Παιχνίδι ταξινόμησης φράσεων πρότασης.
		Selectioner : Παιχνίδι που ζητά να επιλέξει ο μαθητής λέξεις που έχουν σχέση με το ερώτημα.
		Separe phrase : Παιχνίδι διαχωρισμού ενωμένων λέξεων μιας πρότασης.
		Separe texte : Παιχνίδι διαχωρισμού φράσεων μιας πρότασης. Αποσκοπεί στην κατανόηση του κόμματος και της τελείας.
		Syllabes : Παιχνίδι για την εκμάθηση του συλλαβισμού λέξεων.
		Tables : Δημιουργεί πίνακες με οριζόντια και κάθετα αθροίσματα, γινόμενα, διαφορές και πηλικά όπου το αποτέλεσμα είναι κρυμμένο. Εμφανίζεται με κλικ.
		Train : Παιχνίδι εξάσκησης του μικρότερου και του μεγαλύτερου. Ταξινόμησης φθίνουσας και αύξουσας.
		Trainsformation : Ένα μαγικό κουτί που κρύβει και εμφανίζει εικόνες με ιδιαίτερο τρόπο. Στο παράδειγμα κρύβει έναν κόκορα και εμφανίζει μαγικά μια κότα.

	Web
Web	Διάφορα από διαδίκτυο





Ass imag...

Ass Images

Σκοπός της δραστηριότητας είναι να ταιριάξει μια εικόνα με το ερώτημα.

Επιλέξτε τον αριθμό "τρία".

Σύρε
εδώ!

2

3

4




0

1

Ταιριάζω εικόνα με ερώτημα

Πρέπει να επιλέξετε τη σωστή εικόνα

Μεταφέρετε και αποθέστε τη σωστή εικόνα στην περιοχή με την ένδειξη **Σύρε εδώ**. Αν το αποτέλεσμα είναι λάθος, η περιοχή γίνεται κόκκινη. Εάν το αποτέλεσμα είναι σωστό, η περιοχή γίνεται πράσινη.

 **Επεξεργασία**
 **Επαναφορά**
 **Βοήθεια**

Το κουμπί **“Επαναφορά”** επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

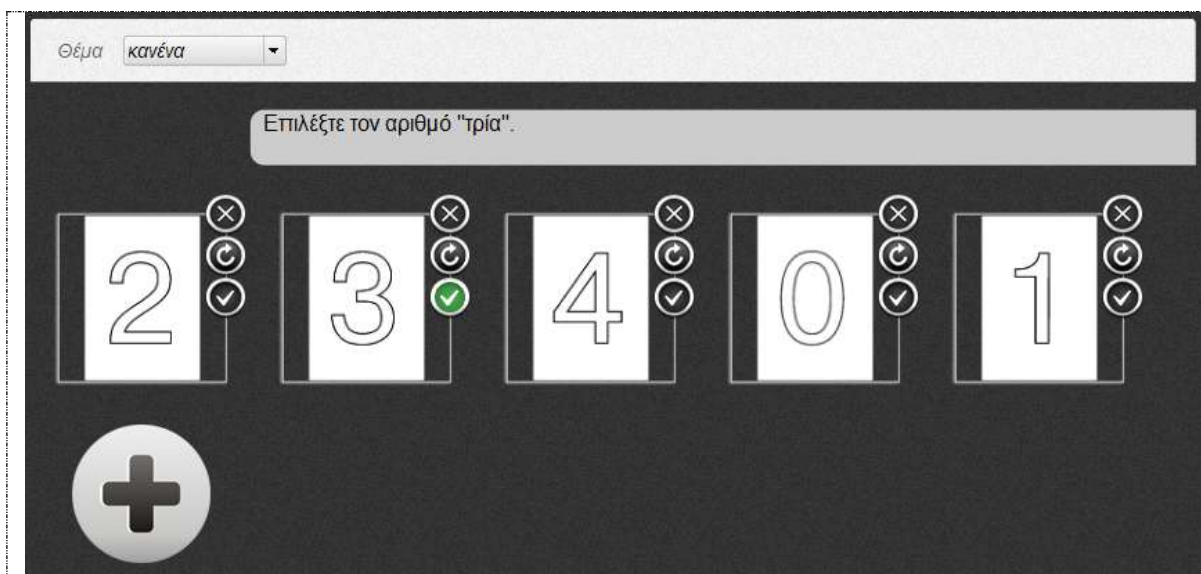
Πιέστε στο **“Επεξεργασία”** για να :


- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : κανένα),
- επεξεργασία άσκησης.

Το κουμπί **“Επεξεργασία”** σας επιτρέπει :

- να αλλάξετε τις οδηγίες πιέζοντας στο πλαίσιο κείμενο,
- να προσθέσετε πλαίσια πιέζοντας στο **“+”**,





- να κάνετε μεταφορά και απόθεση εικόνων από τη βιβλιοθήκη σας,
- να ορίσετε ποια είναι η σωστή εικόνα της δραστηριότητας σας πιέζοντας στο κουμπί υποβολής "v" δεξιά του πλαισίου (όταν επιλεγεί γίνεται πράσινο),
- να διαγράψετε ένα πλαίσιο πιέζοντας στο κουμπί X που βρίσκεται στο δεξί άνω μέρος του πλαισίου,
- να αντικαταστήσετε μια εικόνα, με μεταφορά και απόθεση από τη βιβλιοθήκη σας, αφού πρώτα πιέσετε το κουμπί .

Το κουμπί "**Εμφάνιση**" κλείνει την "Επεξεργασία" και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί "**Βοήθεια**" περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί "Βοήθεια" ξανά.





Ass sons

Ass Sons

Σκοπός της δραστηριότητας είναι να ταιριάζει μια εικόνα με ερώτημα που συνδυάζεται με ήχο.

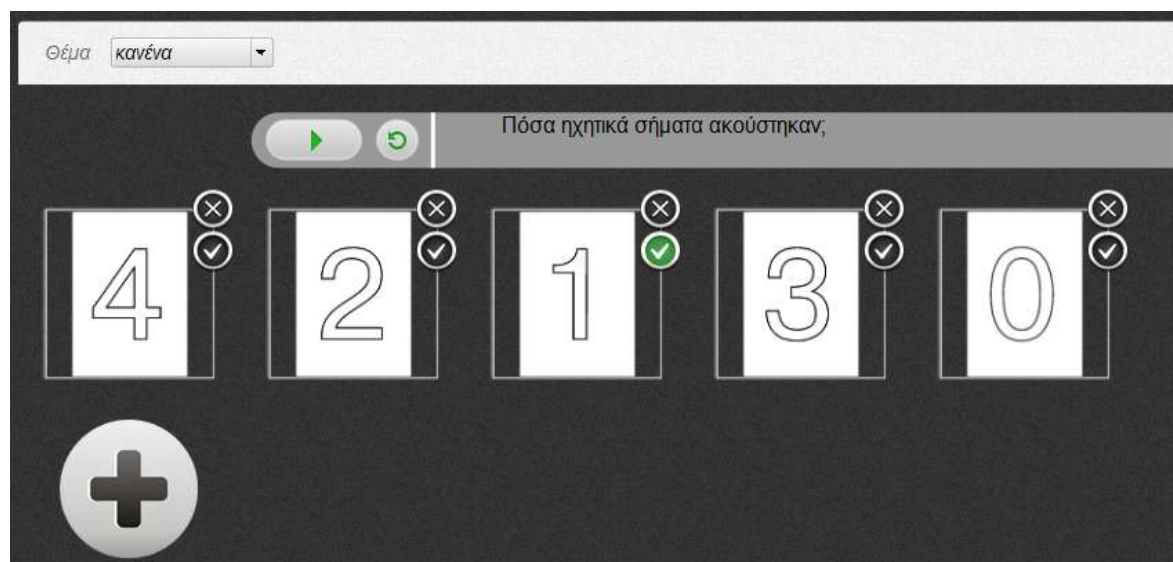
Ταιριάζω εικόνα με ήχο και ερώτημα

Πρέπει να επιλέξετε τη σωστή εικόνα με βάση τον ήχο και το ερώτημα

Μεταφέρετε και αφήστε τη σωστή εικόνα στην περιοχή με την ένδειξη σύρε εδώ. Αν το αποτέλεσμα είναι λάθος, η περιοχή γίνεται κόκκινη. Εάν το αποτέλεσμα είναι σωστό, η περιοχή γίνεται πράσινη.



Το κουμπί “Επαναφορά” επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.



Πιέστε στο “Επεξεργασία” για να :

επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : κανένα), επεξεργασία άσκησης.

Το κουμπί “Επεξεργασία” σας επιτρέπει :

- να τροποποιήσετε την εντολή πιέζοντας μέσα στο πεδίο,
- να αντικαταστήσετε το αρχείο ήχου, με μεταφορά και απόθεση ενός νέου από τη βιβλιοθήκη σας,
- να προσθέσετε πλαίσια πιέζοντας στο “+”,
- να κάνετε μεταφορά και απόθεση εικόνων από τη βιβλιοθήκη σας,
- να ορίσετε ποια είναι η σωστή εικόνα της δραστηριότητας σας πιέζοντας στο κουμπί υποβολής “v” δεξιά του πλαισίου (όταν επιλεγεί γίνεται πράσινο),
- να διαγράψετε ένα πλαίσιο πιέζοντας στο κουμπί X που βρίσκεται στο δεξί άνω μέρος του πλαισίου,
- να αντικαταστήσετε μια εικόνα, με μεταφορά και απόθεση από τη βιβλιοθήκη σας,

Το κουμπί “Εμφάνιση” κλείνει την “Επεξεργασία” και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί “Βοήθεια” περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί



“Βοήθεια” ξανά.

Πόσα ηχητικά σήματα ακούστηκαν;

Σύρε
εδώ!

4 2 1 3 0



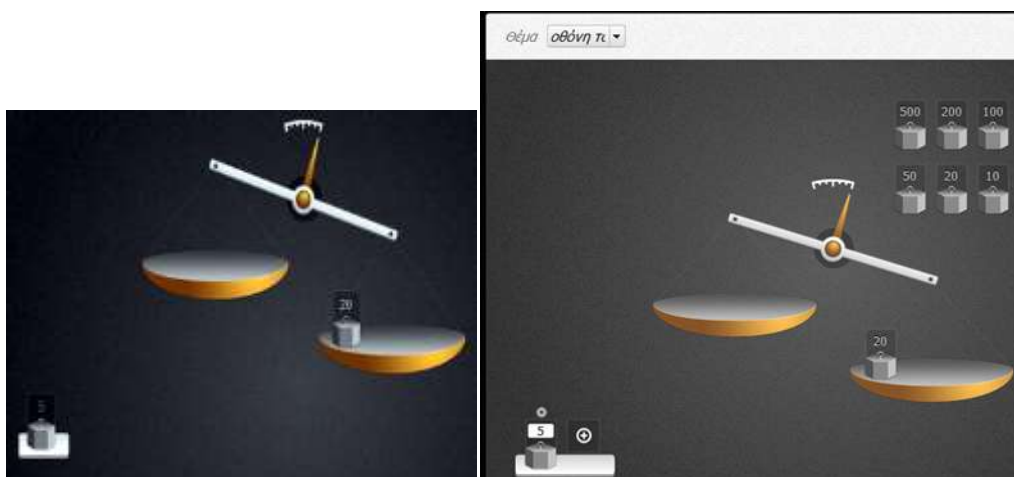


Balance

Σκοπός της δραστηριότητας είναι να τοποθετηθούν βάρη για να ισορροπήσει ο ζυγός.

Ζυγός

Υπολογισμός ισοδύναμης μάζας



Τοποθετήστε τα βάρη στον αριστερό δίσκο για να βρείτε το ισοδύναμο μάζας με το δεξιό δίσκο. Για να προσθέσετε ένα βάρος στον αριστερό δίσκο, μεταφέρετε και αποθέστε το στο δίσκο. Υπολογίστε τις πιθανές απαντήσεις και δοκιμάστε στο ζυγό.



Το κουμπί “Επαναφορά” επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Πιέστε στο “Επεξεργασία” για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : οθόνη τάμπλετ),
- καθορίσετε τη μάζα στο δεξί δίσκο,
- τον καθορισμό των συντελεστών στάθμισης που θέλετε να χρησιμοποιήσετε για τον αριστερό δίσκο.

Για να μετακινήσετε ένα βάρος στο δεξί δίσκο, μεταφέρετε και αποθέστε το στο δεξιό δίσκο.

Για να προσθέσετε το βάρος, κάντε κλικ στο κουμπί "+" και εισέρχεται σε μια μάζα (μην χρησιμοποιήσετε δεκαδικούς αριθμούς).

Τα βάρη έχουν έναν αριθμό πεδίου. Κάντε κλικ στο πλαίσιο και εισάγετε τα επιθυμητά ψηφία.

Το κουμπί “Εμφάνιση” κλείνει την “Επεξεργασία” και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.





Cadran

Σκοπός της δραστηριότητας είναι μέσα από συνδυαστικές πράξεις ο μαθητής να βρει το αποτέλεσμά τους. Η επιβεβαίωση του αποτελέσματος εμφανίζεται πιέζοντας στο ερωτηματικό ?.

Βρες το αποτέλεσμα

Υπολογίζω το αποτέλεσμα



Με αυτήν τη δραστηριότητα μπορείτε να εξασκηθείτε στις πράξεις πρόσθεσης, αφαίρεσης, πολλαπλασιασμού και διαίρεσης.

Κάθε φορά που ξεκινάτε τη δραστηριότητα ή κάνετε ανανέωση στο κέντρο του κύκλου εμφανίζεται τυχαία ένας αριθμός από το 1 έως το 11, εκτός κι αν τον αλλάξετε πιέζοντας το "Επεξεργασία".



Επιλέγεται μια πράξη πιέζοντας στο + ή στο - ή στο * ή στο / που βρίσκονται στο δεύτερο ομόκεντρο κύκλο (αν είναι επιλεγμένο δε χρειάζεται να το ξαναπιέσετε αν δε θέλετε να αλλάξετε πράξη).

Πιέζεται σε κάποιο αριθμό που βρίσκεται στον τρίτο ομόκεντρο κύκλο.

Εμφανίζεται το σύμβολο ?.

Πιέζοντας στο ? τότε θα δείτε το αποτέλεσμα.

Το κουμπί "Επαναφορά" επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Πιέστε στο "Επεξεργασία" για να :

- αλλάξετε το θέμα της δραστηριότητας σε : μαυροπίνακα, οθόνη τάμπλετ, η κανένα (εξ ορισμού: οθόνη τάμπλετ),
- να επεξεργαστείτε τον αριθμό που βρίσκεται στο κέντρο του πρώτου ομόκεντρου κύκλου.

Για να αλλάξετε τον αριθμό στο κέντρο του πρώτου ομόκεντρου κύκλου, πιέστε πάνω του και γράψτε έναν νέο.

Το κουμπί "Εμφάνιση" κλείνει την "Επεξεργασία" και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί "Βοήθεια" περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί "Βοήθεια" ξανά.





Calculate

Σκοπός της δραστηριότητας είναι ο μαθητής να κάνει υπολογισμούς και να εξασκηθεί στις πράξεις πρόσθεση, αφαίρεση & πολλαπλασιασμό.

Υπολογισμοί

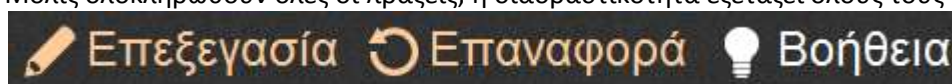
Αριθμητικές πράξεις



Η δραστηριότητα αποσκοπεί στην εξάσκηση της πρόσθεσης, της αφαίρεσης και του πολλαπλασιασμού. Ο στόχος είναι να εισάγετε τα σωστά αποτελέσματα.

Για να ελέγξετε την απάντηση Κάντε κλικ στο κουμπί "v". Αν το αποτέλεσμα είναι λάθος, ο υπολογισμός μετατρέπεται σε κόκκινο χρώμα. Αν το αποτέλεσμα είναι σωστό, ο υπολογισμός μετατρέπεται σε πράσινο.

Μόλις ολοκληρωθούν όλες οι πράξεις, η διαδραστικότητα εξετάζει όλους τους υπολογισμούς.



Το κουμπί "Επαναφορά" επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Πιέστε στο "Επεξεργασία" για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : οθόνη τάμπλετ),
- επιλέξετε την πράξη (πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμός),
- ορίσετε το μέγεθος των προτεινόμενων αριθμών (<10, <100, <1000),
- ορίσετε τον αριθμό στοιχείων (2-4 π.χ. 3 + 2 ή 3 + 2 + 7 ή 6 + 5 + 4 + 5),
- ορίσετε τον αριθμό των ασκήσεων (2-10).

Τα αποτελέσματα υπολογίζονται αυτόματα από τη διαδραστικότητα.

Το κουμπί "Εμφάνιση" κλείνει την "Επεξεργασία" και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

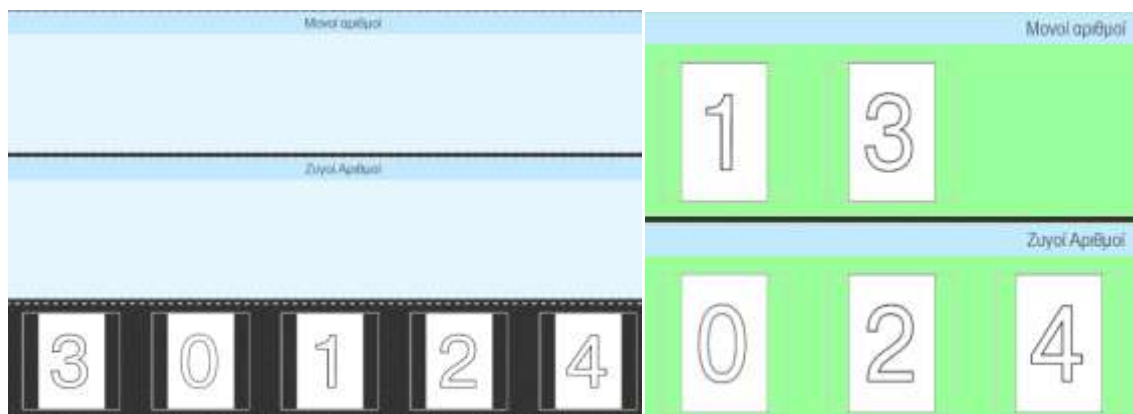
Το κουμπί "Βοήθεια" περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί "Βοήθεια" ξανά.





Cat Images

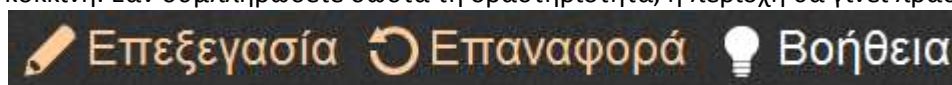
Σκοπός της δραστηριότητας είναι η κατηγοριοποίηση εικόνων που ενέχουν έννοιες π.χ. έχουμε ανακατεμένες εικόνες με μονούς και ζυγούς αριθμούς και ο μαθητής θα πρέπει να σύρει τους μονούς στο πλαίσιο με την ένδειξη μονοί αριθμοί και το αντίστοιχο για τους ζυγούς.



Κατηγοριοποίηση Εικόνων

Ταξινομείστε τις εικόνες ανάλογα με το όνομά τους.

Σύρετε τις εικόνες στην κατηγορία που ταιριάζουν. Όλες οι εικόνες θα πρέπει να τοποθετούνται για να πάρετε ανατροφοδότηση από την διαδραστικότητα. Εάν έχετε λάθος, η περιοχή θα γίνει κόκκινη. Εάν συμπληρώσετε σωστά τη δραστηριότητα, η περιοχή θα γίνει πράσινη.



Το κουμπί **“Επαναφορά”** επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Πιέστε στο **“Επεξεργασία”** για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : κανένα),
- επεξεργασία άσκησης.

Το κουμπί **“Επεξεργασία”** σας επιτρέπει :

- να αλλάξετε την κατηγορία πιέζοντας μέσα στο πλαίσιο που βρίσκεται,
- να προσθέσετε μια κατηγορία πιέζοντας στο **“+”**,
- να εισάγετε τις εικόνες της κάθε κατηγορίας σέρνοντάς τες από τις εικόνες της βιβλιοθήκης,
- να διαγράψετε μια εικόνα πιέζοντας στο κουμπί με το **“X”** που βρίσκεται στην πάνω δεξιά γωνία του πλαισίου εικόνας,
- να διαγράψετε μια κατηγορία πιέζοντας στο κουμπί **“-”** που βρίσκεται δεξιά από αυτήν,

Το κουμπί **“Εμφάνιση”** κλείνει την **“Επεξεργασία”** και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί **“Βοήθεια”** περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί **“Βοήθεια”** ξανά.





Cat text

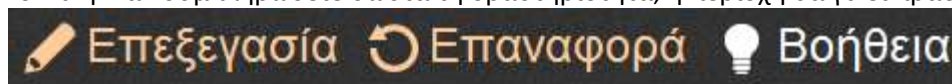
Cat text

Σκοπός της δραστηριότητας είναι η κατηγοριοποίηση λέξεων. π.χ. έχουμε ανακατεμένες λέξεις με φρούτα και λαχανικά και ο μαθητής θα πρέπει να σύρει τα φρούτα ή τα λαχανικά στο αντίστοιχο πλαίσιο.

Κατηγοριοποίηση λέξεων

Ταξινόμηση ετικετών ανάλογα με το όνομα τους

Σύρετε τις ετικέτες στην κατηγορία που ταιριάζουν. Όλες οι ετικέτες θα πρέπει να τοποθετούνται για να πάρετε ανατροφοδότηση από την διαδραστικότητα. Εάν έχετε λάθος, η περιοχή θα γίνει κόκκινη. Εάν συμπληρώσετε σωστά τη δραστηριότητα, η περιοχή θα γίνει πράσινη.



Το κουμπί “Επαναφορά” επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Πιέστε στο “Επεξεργασία” για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : κανένα),
- επεξεργασία άσκησης.

Το κουμπί “Επεξεργασία” σας επιτρέπει :

- να αλλάξετε την κατηγορία πιέζοντας μέσα στο πλαίσιο που βρίσκεται,
- να προσθέσετε μια κατηγορία πιέζοντας στο “+” (το μικρό) ,
- να εισάγετε ετικέτες πιέζοντας στο “+” (το μεγάλο) στη σωστή κατηγορία,
- να αλλάξετε την ετικέτα πιέζοντας μέσα στο πλαίσιο που βρίσκεται,
- να διαγράψετε μια ετικέτα πιέζοντας στο κουμπί με το X που βρίσκεται στην πάνω δεξιά γωνία του πλαισίου ετικέτας,
- να διαγράψετε μια κατηγορία πιέζοντας στο κουμπί “-” που βρίσκεται δεξιά από αυτήν,

Το κουμπί “Εμφάνιση” κλείνει την “Επεξεργασία” και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί “Βοήθεια” περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί “Βοήθεια” ξανά.





Choisir

Σκοπός της δραστηριότητας είναι η δημιουργία κουίζ μιας σωστής απάντησης ή πολλαπλών απαντήσεων.

Κουίζ

Ερώτηση μιας απάντησης ή και πολλαπλών επιλογών (MCQ).

Υπάρχει ένα ερώτημα με αρκετές πιθανές απαντήσεις. Ο στόχος είναι να επιλέξετε τη σωστή απάντηση.



Το κουμπί “Ανανέωση” επαναφέρει τις ασκήσεις.

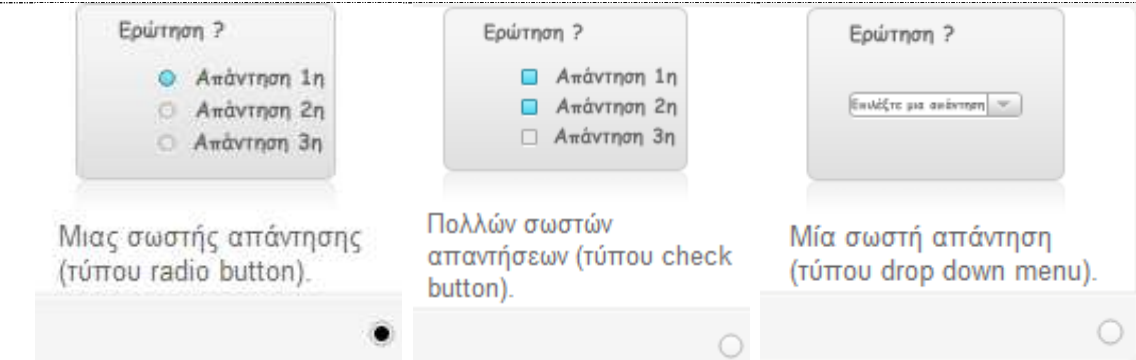
Το κουμπί “Επεξεργασία” σας επιτρέπει :

- Να επιλέξετε το θέμα της διαδραστικότητας : Μαυροπίνακας, Οθόνη τάμπλετ ή κανένα (καμία προεπιλογή),
- Να τροποποιήσετε μια άσκηση ή να δημιουργήσετε μια νέα.

Στη λειτουργία επεξεργασίας, για να δημιουργήσετε μια νέα ερώτηση, κάντε κλικ στο “Προσθήκη νέας ερώτησης ...”, στη συνέχεια :

- εισάγετε την ερώτηση κάνοντας κλικ στο πεδίο κειμένου “Πληκτρολογήστε την ερώτησή εδώ ...”,
- κάντε κλικ στο κουμπί “Ρυθμίσεις” για να επιλέξετε απεικόνιση των απαντήσεων (μία σωστή απάντηση , πολλαπλές σωστές απαντήσεις, drop down list). Κάντε κλικ στο κουμπί “Κλείσιμο”,





- κάντε κλικ στο **“Προσθήκη απάντησης”** και εισάγετε την απάντηση στο πεδίο κειμένου,
- ή να ορίσετε ποιες είναι οι σωστές απαντήσεις, κάνοντας κλικ στο πλαίσιο ελέγχου στα αριστερά από τις σωστές απαντήσεις.
- Για να διαγράψετε μια απάντηση, κάντε κλικ στο εικονίδιο με το **X** που βρίσκεται δεξιά της κάθε απάντησης.

Για να διαγράψετε μια ερώτηση (και τις απαντήσεις της), κάντε κλικ στο εικονίδιο με το **X** που βρίσκεται δεξιά από την ένδειξη **“Ρυθμίσεις”**.

Το κουμπί **“Εμφάνιση”** σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε τις δραστηριότητες.

Το κουμπί **“Βοήθεια”** περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί **“Βοήθεια”** ξανά.





Contraste

Contrast

Σκοπός της δραστηριότητας είναι να μαθαίνουν οι μαθητές μέσα από μια διαδικασία "μαγική". Έχουμε δύο μέρη, ένα μαύρο και ένα κίτρινο. Εισάγουμε στο πρώτο το ερώτημα και στο δεύτερο την απάντηση. Κατά την έναρξη της εφαρμογής σέρνουμε το ερώτημα πάνω στο κίτρινο μέρος και δια μαγείας εμφανίζεται το αποτέλεσμα. Αν σύρουμε το αποτέλεσμα στο μαύρο θα αλλάξει και θα εμφανίζεται το ερώτημα.

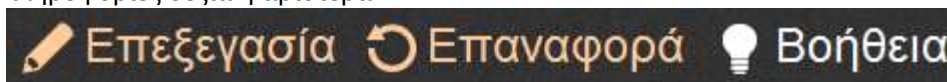
Αντίθεση

17 + 23 κάνει

40

Παιχνίδι χρωμάτων

Κρύψτε και εμφανίστε τις πληροφορίες παίζοντας με το χρώμα του παρασκηνίου (κίτρινο ή μαύρο). Κρύψτε και εμφανίστε τις πληροφορίες σέρνοντας και αφήνοντας τα πλαίσια με τις πληροφορίες δεξιά ή αριστερά.



Το κουμπί **“Επαναφορά”** επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Πιέστε στο **“Επεξεργασία”** για να :

- αλλάξετε το θέμα της δραστηριότητας σε : μαυροπίνακα, οθόνη τάμπλετ, η κανένα (εξ ορισμού: κανένα),
- αλλάξετε μια άσκηση ή να δημιουργήσετε μια νέα.

Για να δημιουργήσετε μια νέα :

- πιέστε στο **“+ Δημιουργία**,
- Εισάγετε τις πληροφορίες - δεδομένα π.χ. **“3x15”**,
- Εισάγετε τις πληροφορίες - αποτελέσματα, π.χ. **“15”** και πιέστε στο **“OK”**.

Για να αλλάξετε τα δεδομένα ή τα αποτελέσματα, πιέστε μέσα στο πλαίσιο που αυτά βρίσκονται.

Για να διαγράψετε πληροφορίες (δεδομένα και αποτέλεσμα), πιέστε στο **“X”**.

Το κουμπί **“Εμφάνιση”** κλείνει την **“Επεξεργασία”** και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί **“Βοήθεια”** περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί **“Βοήθεια”** ξανά.



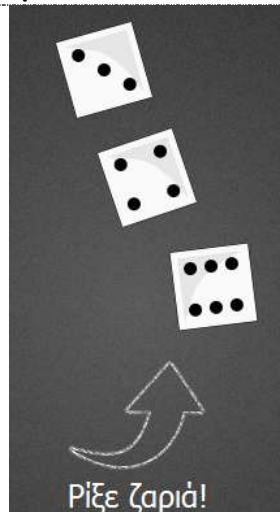


Des

Παιχνίδι με ζάρια. Μπορεί να εμφανίσει από 1 έως και 6 ζάρια και κάθε φορά που κάνεις κλικ στην εικόνα "Ρίξε ζαριά" αυτά αλλάζουν και εμφανίζουν τυχαίους αριθμούς.

Σκοπός της δραστηριότητας είναι η αισθητοποίηση των αριθμών.

Ζάρια



Για αισθητοποίηση των αριθμών, μετά την εμφάνιση της ζαριάς ή για διάφορα παιχνίδια.

Η δραστηριότητα "Ζάρια" σας επιτρέπει να εμφανίζετε τυχαία αποτελέσματα αριθμών.

Κάθε φορά που πιέζετε το βέλος με την ένδειξη "Ρίξε ζαριά!", εμφανίζεται ένα νέο αποτέλεσμα.

Οι υπολογισμοί και το σκεπτικό τους μπορεί να γραφτούν στην επιφάνεια εργασίας του λογισμικού.



Επεξεργασία



Επαναφορά



Βοήθεια

Πιέστε στο **"Επεξεργασία"** για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : οθόνη τάμπλετ),
- τον καθορισμό του αριθμού των ζαριών που θέλετε να χρησιμοποιήσετε για τη δραστηριότητά σας (1-6).

Το κουμπί **"Εμφάνιση"** κλείνει την "Επεξεργασία" και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί **"Βοήθεια"** περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί **"Βοήθεια"** ξανά.





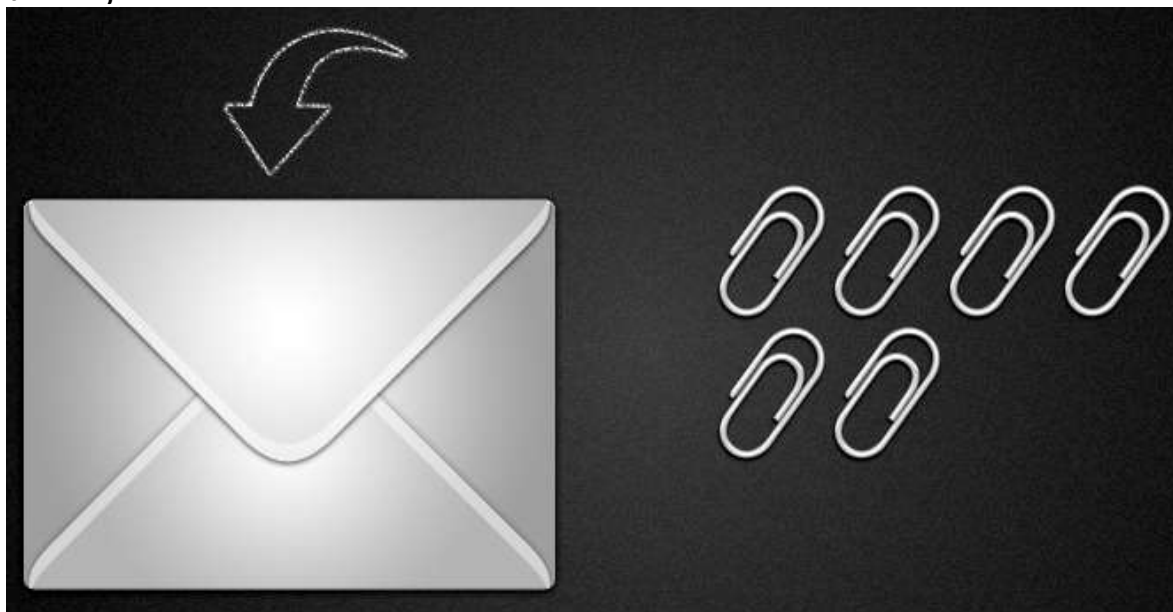
Envelope

Envelope

Είναι ένα παιχνίδι με ένα φάκελο που σου επιτρέπει να έχεις όσους συνδετήρες θέλεις. Ο μαθητής μεταφέρει στο φάκελο τους συνδετήρες και αυτοί εξαφανίζονται.

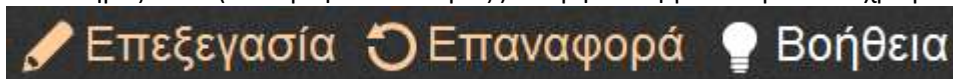
Σκοπός της δραστηριότητας είναι η αισθητοποίηση των αριθμών και βοηθάει στην αφαίρεση.

Φάκελος



Αισθητοποίηση αριθμών

Σύρετε τους συνδετήρες έναν έναν μέσα στο φάκελο. Πιέστε στο φάκελο για να επιστρέψουν οι συνδετήρες πίσω (επιστρέφουν όλοι μαζί). Η εμφάνιση γίνεται με άλλο χρώμα.



"Το κουμπί **“Επαναφορά”** επαναφέρει τις ασκήσεις στην αρχική τους μορφή.

Πιέστε στο **“Επεξεργασία”** για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : οθόνη τάμπλετ),
- αλλάξετε τον αριθμό συνδετήρων.

Το κουμπί **“Εμφάνιση”** κλείνει την **“Επεξεργασία”** και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί **“Βοήθεια”** περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί **“Βοήθεια”** ξανά.

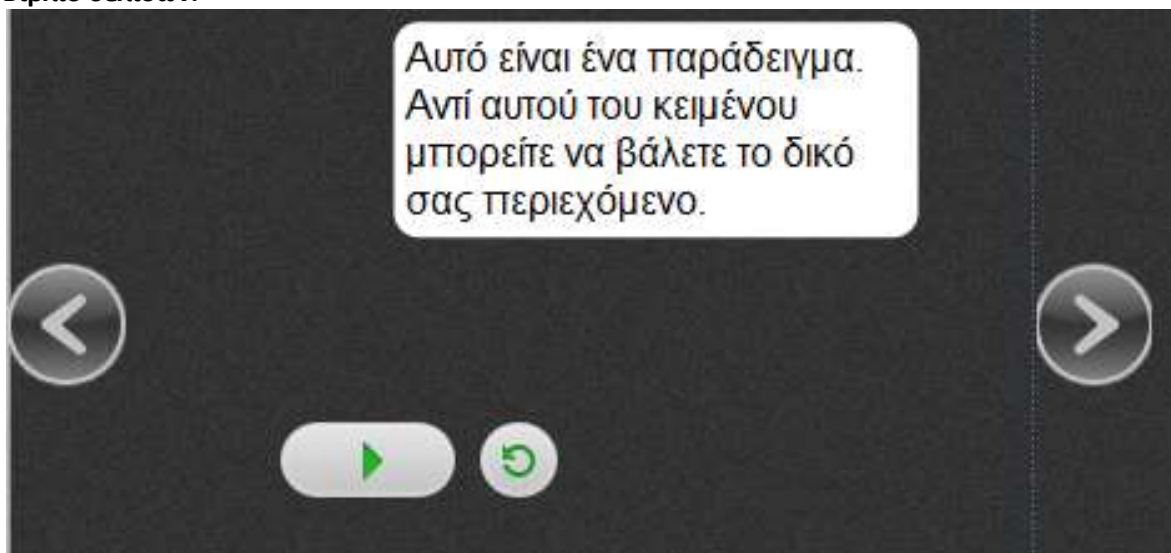




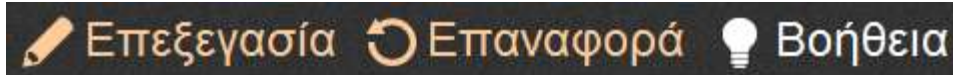
Etudier

Σκοπός της δραστηριότητας είναι η δημιουργία e-books με διαφορετικές ασκήσεις και αποσκοπεί στην κατανόηση - μάθηση. Επιτρέπει κείμενα, εικόνες και ήχους.

Βιβλίο σελίδων.



Το Βιβλίο σελίδων μπορεί να εμπλουτιστεί με κείμενο, εικόνες, ήχο και βίντεο.



Πιέστε στο **“Επεξεργασία”** για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : κανένα),
- επεξεργαστείτε τις σελίδες του βιβλίου.

Σε κάθε σελίδα, μπορείτε :

- εισάγετε πλαίσια κειμένου με το **“T+”** στα αριστερά (για να τροποποιήσετε αυτά τα πλαίσια κειμένου, κάντε κλικ μέσα στο κείμενο και γράψτε),
- εισάγετε εικόνες, ήχους και βίντεο με μεταφορά και απόθεση αρχείων από τη βιβλιοθήκη,
- μετακινήσετε κείμενα, εικόνες, ήχους και βίντεο μέσα στη σελίδα κάνοντας κλικ και σύροντας τα πολυκατευθυνόμενα βέλη που βρίσκονται στο πλαίσιο πάνω αριστερά,
- διευρύνετε το μέγεθος ενός στοιχείου με το διπλό βέλος στην κάτω δεξιά γωνία του πλαισίου,
- διαγράψετε ένα στοιχείο με το **“X”**.

Για να προσθέσετε μια σελίδα, κάντε κλικ στο πράσινο κουμπί **“+ - >”** στο κάτω μέρος.

Για να διαγράψετε μια σελίδα, κάντε κλικ στο κόκκινο **“X”**.

Το κουμπί **“Εμφάνιση”** κλείνει την **“Επεξεργασία”** και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί **“Βοήθεια”** περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί **“Βοήθεια”** ξανά.





Memory

Memory

Σκοπός της δραστηριότητας είναι η εξάσκηση μνήμης παίζοντας ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί από 4 έως 8 κάρτες, είτε με λέξεις - κείμενα είτε με εικόνες. Στο παράδειγμά του έχει πράξεις μαθηματικών π.χ. 3×5 και θα πρέπει να ταιριάζει με το $12 + 3$.

Επεξεργασία
 Επαναφορά
 Βοήθεια

?	?	?	1/1	?	4+12
?	?	?	?	2-1	0+16

Θέμα
 Κάρτες
 Λήξη χρόνου (s)

Εικόνα	Εικόνα	Εικόνα
1/1	$3 \times (3+2)$	4+12
2-1	5×3	0+16

Άσκηση μνήμης

Υπολογισμοί και εξάσκηση μνήμης

Ο στόχος της δραστηριότητας μνήμης είναι να βρεθούν τα ζευγάρια και να απομνημονεύεται η θέση των διαφόρων καρτών.

Οι κάρτες εμφανίζονται αναποδογυρισμένες. Ο παίκτης γυρίζει δύο κάρτες. Αν τα δύο φύλλα ταιριάζουν, οι κάρτες παραμένουν ανοικτές. Αν δεν ταιριάζουν, οι κάρτες ξανά αναποδογυρίζουν.



Το παιχνίδι τελειώνει όταν βρεθούν όλα τα ζευγάρια.
Κάρτες τοποθετούνται σε τυχαία θέση.

Το κουμπί **“Επαναφορά”** επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Πιέστε στο **“Επεξεργασία”** για να :

- αλλάξετε το θέμα της δραστηριότητας σε : μαυροπίνακα, οθόνη τάμπλετ, η κανένα (εξ ορισμού: οθόνη τάμπλετ),
- επιλέξετε αριθμό καρτών (4, 6 ή 8 κάρτες),
- επιλέξετε την εμφανιζόμενη ώρα πριν γίνει η απόκρυψη των καρτών,
- επεξεργαστείτε μια κάρτα (να εισάγετε μια εικόνα ή να αλλάξετε το κείμενο).
- Τοποθετήστε τα ζευγάρια των καρτών στην ίδια στήλη (ίδια εικόνα σε κάθε κάρτα).

Κάρτες έχουν ένα προεπιλεγμένο πεδίο κειμένου.

Πιέστε στο πεδίο για να εισάγετε κείμενο.

Πιέστε στο πεδίο πριν από τη μεταφορά και απόθεση των εικόνων από τη βιβλιοθήκη σας.

Το κουμπί **“Εμφάνιση”** κλείνει την **“Επεξεργασία”** και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.
Το κουμπί **“Βοήθεια”** περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί **“Βοήθεια”** ξανά.





Morpion

Ένα παιχνίδι συναγωνισμού για 2 παίκτες όπου ζητείται το αποτέλεσμα μαθηματικών πράξεων.

Σκοπός της δραστηριότητας είναι να αναπτυχθούν δεξιότητες νοητικών πράξεων μαθηματικών με διασκεδαστικό τρόπο.

Τρίλιζα - Παιχνίδι διασκέδασης

Παίκτης 1 (X)			Παίκτης 2 (O)		
$1/1 = \dots$	$3*(3+2) = \dots$	$5-4 = \dots$	$1/1 = 1$	$3*(3+2) = 15$	$5-4 = 1$
$12+5 = \dots$	$(3*3)+2 = \dots$	$35/5 = \dots$	$12+5 = 17$	$(3*3)+2 = \dots$	$35/5 = 7$
$9*9 = \dots$	$3+2 = \dots$	$11+4 = \dots$	$9*9 = \dots$	$3+2 = \dots$	$11+4 = \dots$

Οι δύο παίκτες επιλέγουν να συμπληρώσουν μια συνεχόμενη τριάδα με σωστά αποτελέσματα.

Μετά τη συμπλήρωση του αποτελέσματος, πιάζει ο παίκτης στο κουμπί στο "v" για να επιβεβαιώσει την εισαγωγή. Η δραστηριότητα υπολογίζει το αποτέλεσμα από μόνη της.

Εάν η απάντηση είναι σωστή, το πλαίσιο θα μαρκαριστεί με το (X) για τον πρώτο παίκτη και με ένα (O) για το δεύτερο.

Εάν η απάντηση είναι λάθος, ο άλλος παίκτης αποκτά πλεονέκτημα και συνεχίζει το παιχνίδι.

Τα ονόματα των παικτών εμφανίζονται αριστερά : Παίκτης 1 (X), Παίκτης 2 (O).

Ο πρώτος από τους παίκτες που θα καταφέρει να συμπληρώσει 3 συνεχόμενα (κάθετα ή οριζόντια ή διαγώνια) πλαίσια με το σήμα του (X ή O) είναι ο νικητής.



Το κουμπί "Επαναφορά" επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Πιέστε στο "Επεξεργασία" για να :

- αλλάξετε το θέμα της δραστηριότητας σε : μαυροπίνακα, οθόνη τάμπλετ, η κανένα (εξ ορισμού: οθόνη τάμπλετ),
- αλλάξετε τους υπολογισμούς που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη δραστηριότητα.
- Εισάγετε τους επιθυμητούς υπολογισμούς σε κάθε πλαίσιο. Η δραστηριότητα υπολογίζει το αποτέλεσμα από μόνη της.

Η δραστηριότητα μπορεί να αναγνωρίσει τα μαθηματικά σύμβολα ("+", "*", "-", "/") και παρενθέσεις).

Το κουμπί "Εμφάνιση" κλείνει την "Επεξεργασία" και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα. Το κουμπί "Βοήθεια" περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί "Βοήθεια" ξανά.





Ordre im...

Ordre images

Παιχνίδι ταξινόμησης εικόνων.

Εικόνες σε σειρά - Ταξινόμηση εικόνων με τη σειρά που ζητούνται

Τοποθετήστε τις εικόνες σε αύξουσα ή φθίνουσα σειρά.



Ο αριθμός στο πλαίσιο δείχνει τη σειρά με την οποία οι εικόνες θα πρέπει να ταξινομηθούν. Κάντε μεταφορά και απόθεση για να ταξινομηθούν οι εικόνες. Μόλις όλες οι εικόνες έχουν ορθώς ταξινομηθεί, η περιοχή θα γίνει πράσινη.

Επεξεργασία **Επαναφορά** **Βοήθεια**

Το κουμπί **“Επαναφορά”** επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Τοποθετήστε τις εικόνες σε αύξουσα ή φθίνουσα σειρά.



Πιέστε στο **“Επεξεργασία”** για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : κανένα),
- επεξεργασία άσκησης.

Το κουμπί **“Επεξεργασία”** σας επιτρέπει να :

- επεξεργαστείτε τις οδηγίες πιέζοντας μέσα στο πλαίσιό τους,
- προσθέσετε πλαίσια εικόνων πιέζοντας στο “+”,
- κάνετε μεταφορά και απόθεση εικόνων από τη βιβλιοθήκη σας,
- αλλάξετε τη σειρά των εικόνων με μεταφορά και απόθεση,
- διαγράψετε ένα πλαίσιο, πιέζοντας στο κουμπί (X),

Το κουμπί **“Εμφάνιση”** κλείνει την **“Επεξεργασία”** και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί **“Βοήθεια”** περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί **“Βοήθεια”** ξανά.



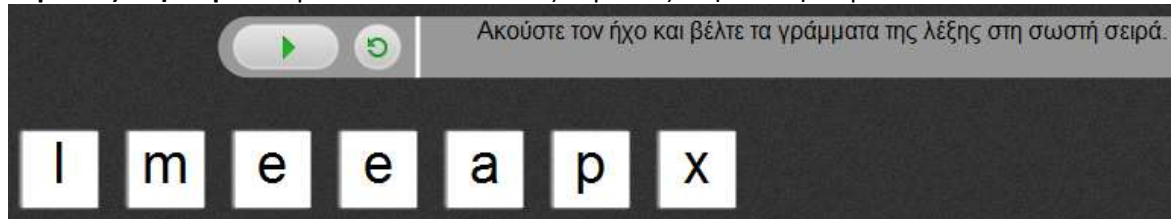


Ordre let...

Ordre letters

Παιχνίδι ταξινόμησης γραμμάτων. Ο μαθητής ακούει τη λέξη και μετά τη σχηματίζει από ανακατεμένα γράμματα.

Καρτέλες στη σειρά - Σύρετε και αποθέστε τις καρτέλες στη σωστή σειρά



Ακούστε τον ήχο για να σύρετε και να αποθέσετε τις καρτέλες στη σωστή σειρά. Εάν το αποτέλεσμα είναι σωστό, η περιοχή θα γίνει πράσινη.

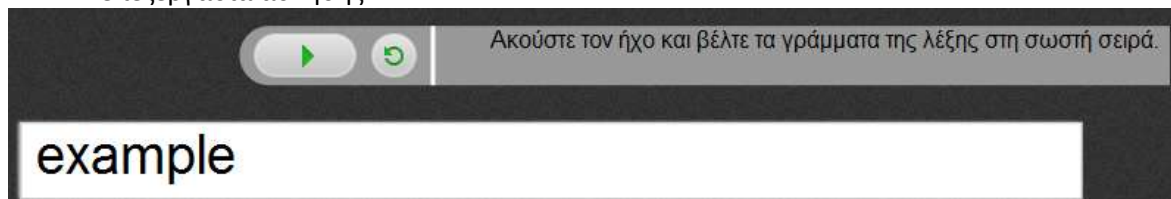
Η δραστηριότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και με αριθμούς.



Το κουμπί **“Επαναφορά”** επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Πιέστε στο **“Επεξεργασία”** για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : κανένα),
- επεξεργασία άσκησης.



Το κουμπί **“Επεξεργασία”** σας επιτρέπει :

- εισάγετε έναν ήχο με μεταφορά και απόθεση από τη βιβλιοθήκη σας,
- επεξεργαστείτε το πεδίο κειμένου **“Εισάγετε τις οδηγίες σας εδώ...”**,
- γράψετε τη λέξη που θέλετε, αντί της “example”,
- ορίσετε τη σωστή εικόνα της δραστηριότητας σας πιέζοντας στο κουμπί υποβολής “v” του πλαισίου,

Το κουμπί **“Εμφάνιση”** κλείνει την **“Επεξεργασία”** και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί **“Βοήθεια”** περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί **“Βοήθεια”** ξανά.





Ordre m...

Ordre mots

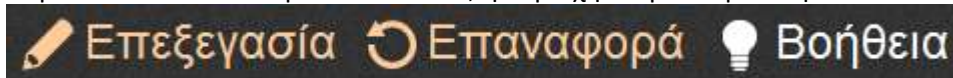
Παιχνίδι ταξινόμησης λέξεων μιας πρότασης που ανακατεύονται τυχαία.

Λέξεις στη σειρά

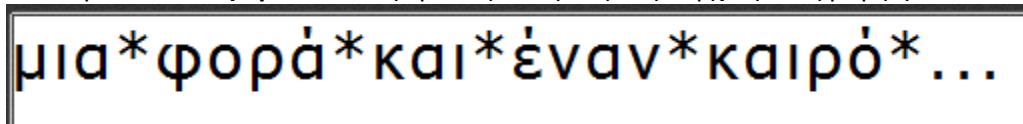
Βάζουμε τις λέξεις στη σωστή σειρά για να δημιουργηθεί μια πρόταση με νόημα



Η δραστηριότητα εμφανίζει τις λέξεις σε τυχαία σειρά. Σύρετε τις λέξεις για να μπουν σε σωστή σειρά. Εάν το αποτέλεσμα είναι σωστό, η περιοχή θα γίνει πράσινη.



Το κουμπί “Επανάφορά” επαναφέρει τις ασκήσεις στην αρχική τους μορφή.



Πιέστε στο “Επεξεργασία” για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : κανένα),
- Καθορίστε τη φράση και τοποθετήστε το διαχωρισμό (*) μεταξύ των λέξεων.

Για να φτιάξετε μια νέα άσκηση :

- εισάγετε μια πρόταση,

Για να δημιουργηθούν τα κενά στις προτάσεις, βάζουμε “*” ανάμεσα σε κάθε μια λέξη. Δεν τοποθετούμε το “*” στην αρχή και στο τέλος της πρότασης.

Το κουμπί “Εμφάνιση” κλείνει την “Επεξεργασία” και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί “Βοήθεια” περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί “Βοήθεια” ξανά.





Ordre ph...

Ordre phrase

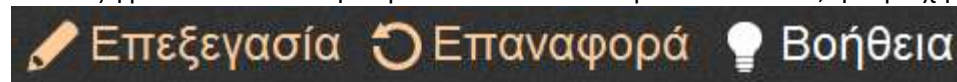
Παιχνίδι ταξινόμησης φράσεων πρότασης.

Φράσεις σε σειρά

Τοποθετείστε τις φράσεις έτσι που να έχει νήμα η πρόταση.

αυτό είναι	Θέμα Κανένα	αυτό είναι
ένα παράδειγμα	αυτό είναι	ένα παράδειγμα
των φράσεων	ένα παράδειγμα	για την άσκηση
για την άσκηση	για την άσκηση	των φράσεων

Η διαδραστικότητα εμφανίζει ετικέτες φράσεων σε τυχαία σειρά. Μεταφέρετε και αποθέστε τις ετικέτες φράσεων σε σωστή σειρά. Εάν το αποτέλεσμα είναι σωστό, η περιοχή γίνεται πράσινη.



Το κουμπί **“Επανάφορα”** επαναφέρει τις ασκήσεις.

Το κουμπί **“Επεξεργασία”** σας επιτρέπει να:

- επιλέξετε το θέμα της διαδραστικότητας : Μαυροπίνακας, Οθόνη ταπλετ ή κανένα (καμία προεπιλογή),
- καθορίσετε το κείμενο και να το κατακερματίσετε.

Για να δημιουργήσετε μια νέα άσκηση :

- εισάγετε το επιθυμητό κείμενο στο πλαίσιο κειμένου,
- δημιουργήστε κατακερματισμό εισάγοντας νέα σειρά.

Το κουμπί **“Εμφάνιση”** κλείνει την **“Επεξεργασία”** και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί **“Βοήθεια”** περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί **“Βοήθεια”** ξανά.





Selection...

Selectioner

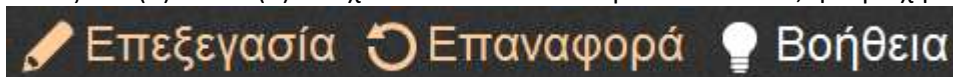
Παιχνίδι που ζητά να επιλέξει ο μαθητής λέξεις που έχουν σχέση με το ερώτημα.

Επιλέγω το σωστό - Επιλέξτε το σωστό στοιχείο από τη λίστα

Επιλέξτε τα ζώα από την παρακάτω λίστα:

γάτα	μπάλα	φτυάρι	σκύλος	δέντρο
------	-------	--------	--------	--------

Επιλέξτε το(α) σωστό(ά) στοιχείο. Εάν το αποτέλεσμα είναι σωστό, η περιοχή θα γίνει πράσινη.



Το κουμπί **“Επαναφορά”** επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Πιέστε στο **“Επεξεργασία”** για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : κανένα),
- επεξεργασία άσκησης.

Το κουμπί **“Επεξεργασία”** σας επιτρέπει να :

- επεξεργαστείτε τις οδηγίες πιέζοντας μέσα στο πλαίσιο,
- προσθέσετε πλαίσιο κειμένου πιέζοντας στο **“+T”**,
- επιλέξετε τη σωστή απάντηση πιέζοντας στο πλαίσιο,
- αλλάξετε τη σειρά των εικόνων σέρνοντάς τες,
- διαγράψετε ένα πλαίσιο πιέζοντας στο κουμπί **(X)**,

Θέμα: κανένα

Επιλέξτε τα ζώα από την παρακάτω λίστα:

γάτα	μπάλα	φτυάρι	σκύλος	δέντρο
------	-------	--------	--------	--------

+T

Το κουμπί **“Εμφάνιση”** κλείνει την **“Επεξεργασία”** και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί **“Βοήθεια”** περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί **“Βοήθεια”** ξανά.





Separe p...

Separe phrase

Παιχνίδι διαχωρισμού ενωμένων λέξεων μιας πρότασης.

Διαχωρισμός πρότασης - Διαχωρισμός λέξεων πρότασης

Διαχωρισμός πρότασης

↺ Επαναφορά 💡 Βοήθεια

✎ Επεξεργασία

Αυτό είναι μια ομάδα από λέξεις που έχουν ενωθεί και θα πρέπει να διαχωριστούν.

Η πρόταση είναι γραμμένη χωρίς διαχωρισμούς ανάμεσα στις λέξεις. Ο στόχος είναι να εισάγετε κενά στις σωστές θέσεις. Εάν το αποτέλεσμα είναι σωστή, η περιοχή γίνεται πράσινη. Για να εισάγετε τα κενά κάνετε κλικ πάνω στο τελευταίο γράμμα της λέξης.

Θέμα

Αυτό είναι μια ομάδα από λέξεις που έχουν ενωθεί και θα πρέπει να διαχωριστούν.

Για να προσθέσετε διαχωρισμούς ανάμεσα στις λέξεις, μετακινήστε το δρομέα και κάντε κλικ ανάμεσα σε δύο χαρακτήρες, ένας χωρισμός στη συνέχεια προστίθεται.

Το κουμπί “Επαναφορά” επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

✎ Επεξεργασία ↺ Επαναφορά 💡 Βοήθεια

Πιέστε στο “Επεξεργασία” για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : κανένα),
- τροποποιήσει την πρόταση (επιλέξτε το πεδίο κειμένου).

Το κουμπί “Εμφάνιση” κλείνει την “Επεξεργασία” και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί “Βοήθεια” περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί “Βοήθεια” ξανά.





Separe te...

Separe texte

Παιχνίδι διαχωρισμού φράσεων μιας πρότασης. Αποσκοπεί στην κατανόηση του κόμματος και της τελείας.

Σκοπός της δραστηριότητας είναι

Χωρίζω ένα κείμενο - Ξεχωρίζω προτάσεις σε ένα κείμενο

Γεια σας, αυτή είναι η πρώτη πρόταση Γεια σας, αυτή είναι η δεύτερη πρόταση Γεια σας και πάλι, αυτή είναι η τρίτη πρόταση Καλημέρα, αυτή είναι η τέταρτη περίοδος Γεια σας, συγνώμη, έχω αργήσει, είμαι η πέμπτη πρόταση

Το κείμενο είναι γραμμένο χωρίς τις τελείες μεταξύ των προτάσεων. Ο στόχος είναι να χωριστεί το κείμενο σωστά. Εάν το αποτέλεσμα είναι σωστό, η περιοχή γίνεται πράσινη.

Θέμα

Γεια σας, αυτή είναι η πρώτη πρόταση.
Γεια σας, αυτή είναι η δεύτερη πρόταση.
Γεια σας και πάλι, αυτή είναι η τρίτη πρόταση. Καλημέρα, αυτή είναι η τέταρτη περίοδος. Γεια σας, συγνώμη,

Για να προσθέσετε σημεία μεταξύ των προτάσεων, μετακινήστε το δρομέα και κάντε κλικ ανάμεσα σε δύο λέξεις.



Επεξεργασία



Επαναφορά



Βοήθεια

Το κουμπί “Επαναφορά” επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Πιέστε στο “Επεξεργασία” για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : κανένα),
- τροποποιήσετε το κείμενο (γράφετε στο πεδίο κειμένου διαφορετικές φράσεις χωρίζοντάς τες με τελείες).

Μην χρησιμοποιείτε ερωτηματικό και θαυμαστικό.

Το κουμπί “Εμφάνιση” κλείνει την “Επεξεργασία” και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί “Βοήθεια” περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί “Βοήθεια” ξανά.





Syllables

Παιχνίδι για την εκμάθηση του συλλαβισμού λέξεων.

Συλλαβισμός λέξεων

Ο στόχος είναι να χωριστεί σωστά η λέξη. Εάν το αποτέλεσμα είναι σωστό, η περιοχή γίνεται πράσινη.

καλημέρα **κα – λη – μέ – ρα**

Για να προσθέσετε ένα διαχωρισμό μεταξύ δύο συλλαβών, μετακινήστε το δρομέα και κάντε κλικ ανάμεσα σε δύο χαρακτήρες.

Επεξεργασία **Επαναφορά** **Βοήθεια**

Το κουμπί “**Επαναφορά**” επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Θέμα

κα*λη*μέ*ρα

Πιέστε στο “**Επεξεργασία**” για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : κανένα),
- τροποποιήσετε τη λέξη (γράφετε στο πεδίο κειμένου τη λέξη σε ξεχωριστές συλλαβές με *).

Το κουμπί “**Εμφάνιση**” κλείνει την “Επεξεργασία” και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί “**Βοήθεια**” περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί “Βοήθεια” ξανά.





Tables

Tables

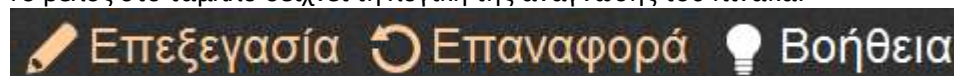
Δημιουργεί πίνακες με οριζόντια και κάθετα αθροίσματα, γινόμενα, διαφορές και πηλίκα όπου το αποτέλεσμα είναι κρυμμένο. Εμφανίζεται με κλικ.

Πίνακες - Νοερές πράξεις, ιδιότητες πράξεων

Με τον πίνακα της δραστηριότητας μπορείτε να εργαστείτε με τις ιδιότητες των διαφόρων ενεργειών και να εργαστείτε στους πίνακες είτε με πρόσθεση, είτε με αφαίρεση, είτε με πολλαπλασιασμό, είτε με διαίρεση. Κάντε κλικ για να εμφανίσετε την πρόβλεψή σας ή να κρύψετε την απάντηση.

*	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0											
1											
2				6							
3					12						
4						20					
5											
6											
7											
8											
9											
10											

Το βέλος στο ταμπλό δείχνει τη λογική της ανάγνωσης του πίνακα.



Το κουμπί "Επαναφορά" επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Θέμα Λειτουργία Σειρά(ές) Στήλη(ες)

Πιέστε στο "Επεξεργασία" για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : οθόνη τάμπλετ),
- επιλέξετε την επιθυμητή λειτουργία: πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμό ή διαίρεση,
- αριθμό σειρών και στηλών (1 έως 12).

Το κουμπί "Εμφάνιση" κλείνει την "Επεξεργασία" και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί "Βοήθεια" περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί "Βοήθεια" ξανά.





Train

Train

Παιχνίδι εξάσκησης του μικρότερου και του μεγαλύτερου.
Ταξινόμησης φθίνουσας και αύξουσας.

Ταξινόμηση - Αύξουσα ή φθίνουσα σειρά αριθμών

Ο στόχος είναι να τοποθετηθούν οι αριθμοί στη σωστή σειρά, με μεταφορά και απόθεση ετικετών στο σωστό μέρος.

Διαδραστικότητα δεν διορθώνει την άσκηση.



Το κουμπί “Επαναφορά” επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.

Πιέστε στο “Επεξεργασία” για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : οθόνη τάμπλετ),
- αλλάξετε τον αριθμό των ετικετών (2-6),
- το μέγεθος των προτεινόμενων αριθμών,
- τη σειρά με τους αριθμούς της κατηγορίας (αύξουσα ή φθίνουσα).

Το κουμπί “Εμφάνιση” κλείνει την “Επεξεργασία” και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί “Βοήθεια” περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί “Βοήθεια” ξανά.



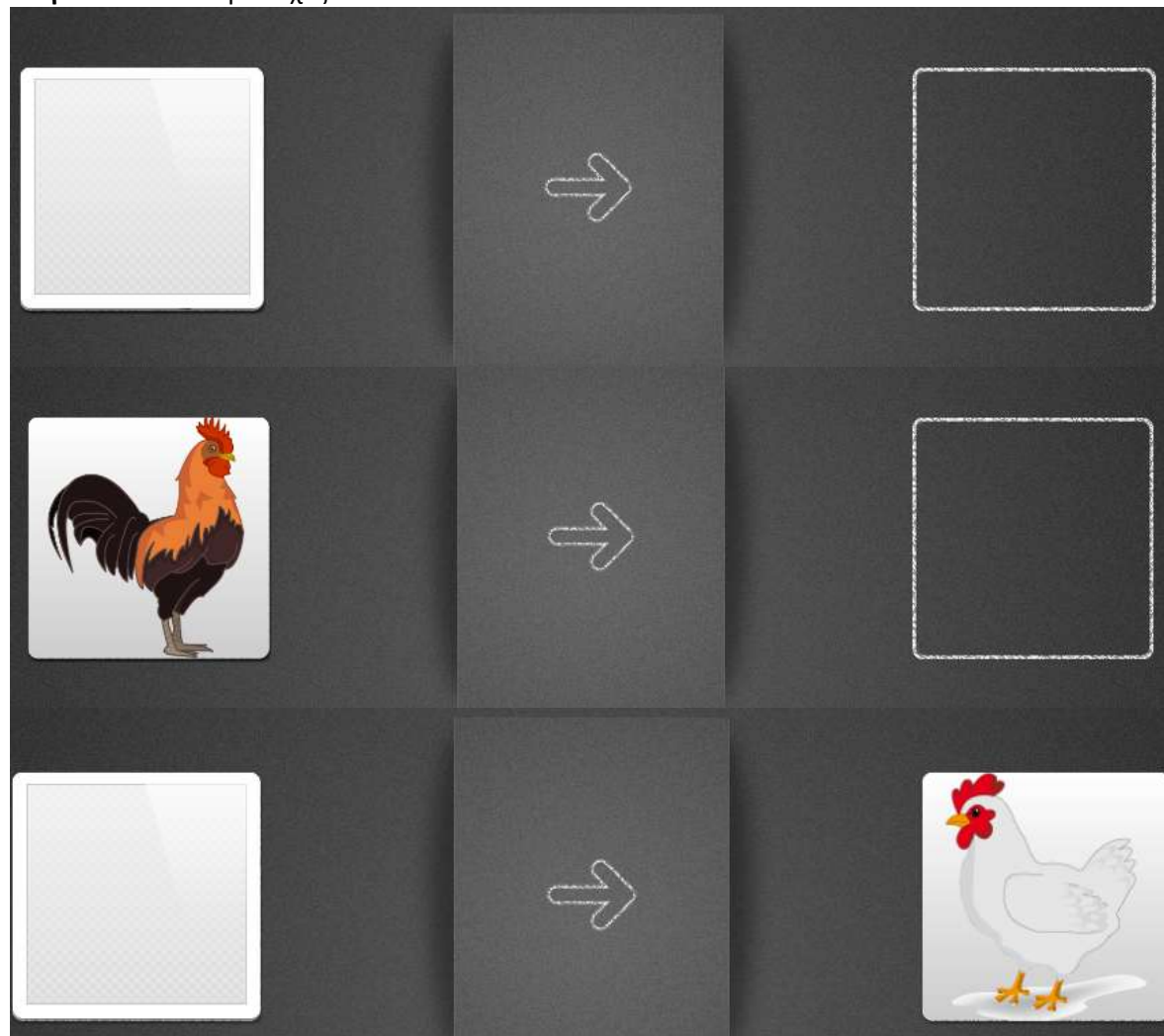


Transfor...

Trainsformation

Ένα μαγικό κουτί που κρύβει και εμφανίζει εικόνες με ιδιαίτερο τρόπο. Στο παράδειγμα κρύβει έναν κόκορα και εμφανίζει μαγικά μια κότα. Σκοπός της δραστηριότητας είναι να αποδοθούν κοινές παραδοχές εννοιών καθώς και οι σχέσεις αυτών.

Μαγικό κουτί - Παραδοχές



Οι κάρτες περνούν μέσα από ένα κουτί και μετασχηματίζονται. Ο στόχος είναι να προσδιοριστεί η λειτουργία που γίνεται στο κεντρικό παράθυρο, χρησιμοποιώντας έναν αριθμό καρτών. Για να μετακινήσετε μια κάρτα μέσα από το παράθυρο, απλά κάντε κλικ πάνω της. Οι παραδοχές μπορούν να γραφτούν στην επιφάνεια εργασίας της εφαρμογής (έξω από τη δραστηριότητα).



Επεξεργασία



Επαναφορά



Βοήθεια

Το κουμπί “Επαναφορά” επαναφέρει τη δραστηριότητα στην αρχική της μορφή.





Πιέστε στο **“Επεξεργασία”** για να :

- επιλέξετε το θέμα : μαυροπίνακας, οθόνη τάμπλετ, ή κανένα (εξ ορισμού : οθόνη τάμπλετ),
- ορίσετε τον αριθμό των καρτών που θέλετε να χρησιμοποιήσετε,
- ρυθμίσετε τις κάρτες πριν και μετά την μεταμόρφωση.

Οι κάρτες έχουν εξ ορισμού ένα πεδίο κειμένου. Για να εισάγετε κείμενο, κάντε κλικ πάνω του. Για να σύρετε και να αφήσετε μια εικόνα από τη βιβλιοθήκη σας, επιλέξτε το πλαίσιο ελέγχου **“use image”**.

Το κουμπί **“Εμφάνιση”** κλείνει την **“Επεξεργασία”** και σας επιστρέφει στη δραστηριότητα.

Το κουμπί **“Βοήθεια”** περιέχει βασικές οδηγίες. Για να κλείσει η βοήθεια πιέζετε το κουμπί **“Βοήθεια”** ξανά.



Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Εφαρμογές







Στο φάκελο με την ονομασία "οι εφαρμογές" υφίστανται :



Υπολογιστής πράξεων, δομή κυττάρου	 Calcul...	 Calcul...	 Cellule
Σύμφωνα-φωνήεντα-δίφθογγοι, Ενσωμάτωση Web, σκάκι	 Combi...	 Comp...	 Echecs
Επεξεργαστής κώδικα html, ημερολόγιο, Γενικές γεωγραφικές πληροφορίες (ήπειροι, χώρες)	 Editeur...	 Ephem...	 GeoInfo
Google Maps (δε δουλεύει), δημιουργός γραφικών παραστάσεων από μαθηματικές συναρτήσεις, Αισθητοποίηση δεκαδικού συστήματος αρίθμησης.	 Google...	 Graph...	 Group...
Αναλογικό ρολόι, ψηφιακό ρολόι, Παιχνίδι μνήμης με αριθμούς από το 0 έως το 9.	 Horloge	 Horlog...	 Memor...
Παιχνίδι μνήμης με σπωρολαχανικά, χρονόμετρο με ήχο, μοριακή δομή χημικών στοιχείων	 Memor...	 Minut...	 Molec...
Ηθικά διδάγματα, περιηγητής web, εμφάνιση τυχαίων αριθμών μονοψήφιων έως πενταψήφιων.	 Morale...	 Naviga...	 Nomb...
Σημείωμα, ανάλυση RGB χρωμάτων, οδικός χάρτης.	 Notes	 Nuanc...	 OpenS...
Αναπαραγωγή βίντεο από το web, βιντεοκάμερα, Βικιπεδεια	 Sel video	 Visuali...	 Wikip...
Βικιλεξικό, Πίνακας χημικών στοιχείων, μεγεθυντικός φακός	 Wiktio...	 iEleme...	 Μεγεθ...
Μοιρογνωμόνιο, προβολέας, διαβίτης	 Μοιρο...	 Προβο...	 Πυξίδα
Μαγική αυλαία, τρίγωνο, χάρακας	 Σκίαση...	 Τρίγωνο	 Χάρακας



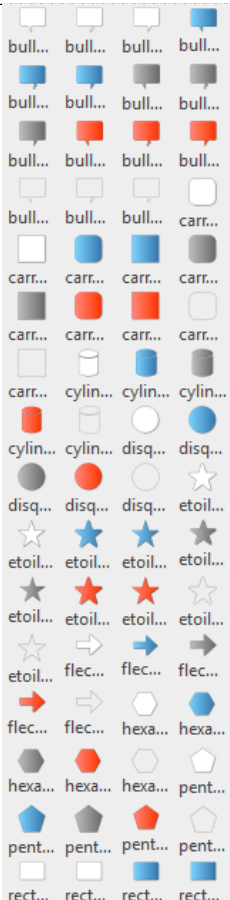
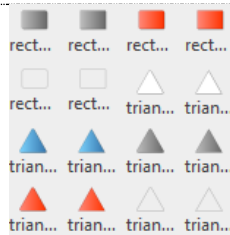
Στο φάκελο με την ονομασία "οι εφαρμογές" μπορείτε να έχετε και τις εφαρμογές μας :

		Αυλαία : Είναι ίδια με την εφαρμογή «Σκίαση Οθόνης».
Αυλαία	Άβακας	Άβακας : Ένας ψηφιακός άβακας για τα μαθηματικά.
		ΓΠΓ : Υπολογισμός του γινόμενου πρώτων παραγόντων για τα μαθηματικά της Στ Δημοτικού.
Γ.Π.Γ	Folklore	Folklore: Εμφάνιση ημερομηνίας και μιας τυχαίας παροιμίας ή ρητών ή εκφράσεων.
		HotP: Προβλήματα μαθηματικών για τη Δευτέρα τάξη του δημοτικού φτιαγμένα με το HotPotatoes.
HotP	Μ.Κ.Δ.	Μ.Κ.Δ. : Υπολογισμός του Μέγιστου Κοινού Διαιρέτη για τα μαθηματικά της Στ Δημοτικού.

Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Σχήματα



Στο φάκελο

		<p>Στο φάκελο «Σχήματα» υφίσταται μια πληθώρα σχημάτων ικανή να υποστηρίξει σχεδόν όλες τις ανάγκες εκπαιδευτικών και εκπαιδευόμενων.</p>
---	---	---



Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Αγαπημένα



Στο φάκελο «Αγαπημένα» τοποθετούνται εργαλεία, εικόνες και εικονοσειρές που χρησιμοποιούνται καθημερινά και που θα επικουρήσουν στη διδακτική πράξη με άμεσο τρόπο.

Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Δικτυακή αναζήτηση



Στο φάκελο «Δικτυακή αναζήτηση» υπάρχουν συγκεκριμένες μηχανές ανά θεματική ενότητα αντίστοιχη με αυτές της βιβλιοθήκης για αναζήτηση αντίστοιχης εφαρμογής που έχει δημιουργηθεί από όλους τους συμμετέχοντες στην προσπάθεια ανάπτυξης του OpenSankore.

Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Σελιδοδείκτες



Στο φάκελο «σελιδοδείκτες» τοποθετούνται χρηστικοί ιστότοποι που χρησιμοποιούνται καθημερινά και που θα επικουρήσουν στη διδακτική πράξη με άμεσο τρόπο.

Ο φάκελος Βιβλιοθήκης - Κάδος ανακύκλωσης



Ο φάκελος «Ανακύκλωση» ενέχει χαρακτηριστικά και το ρόλο όπως τον γνωρίζουμε σε όλα τα λειτουργικά συστήματα.

Εισαγωγή αρχείων στους φακέλους της Βιβλιοθήκης



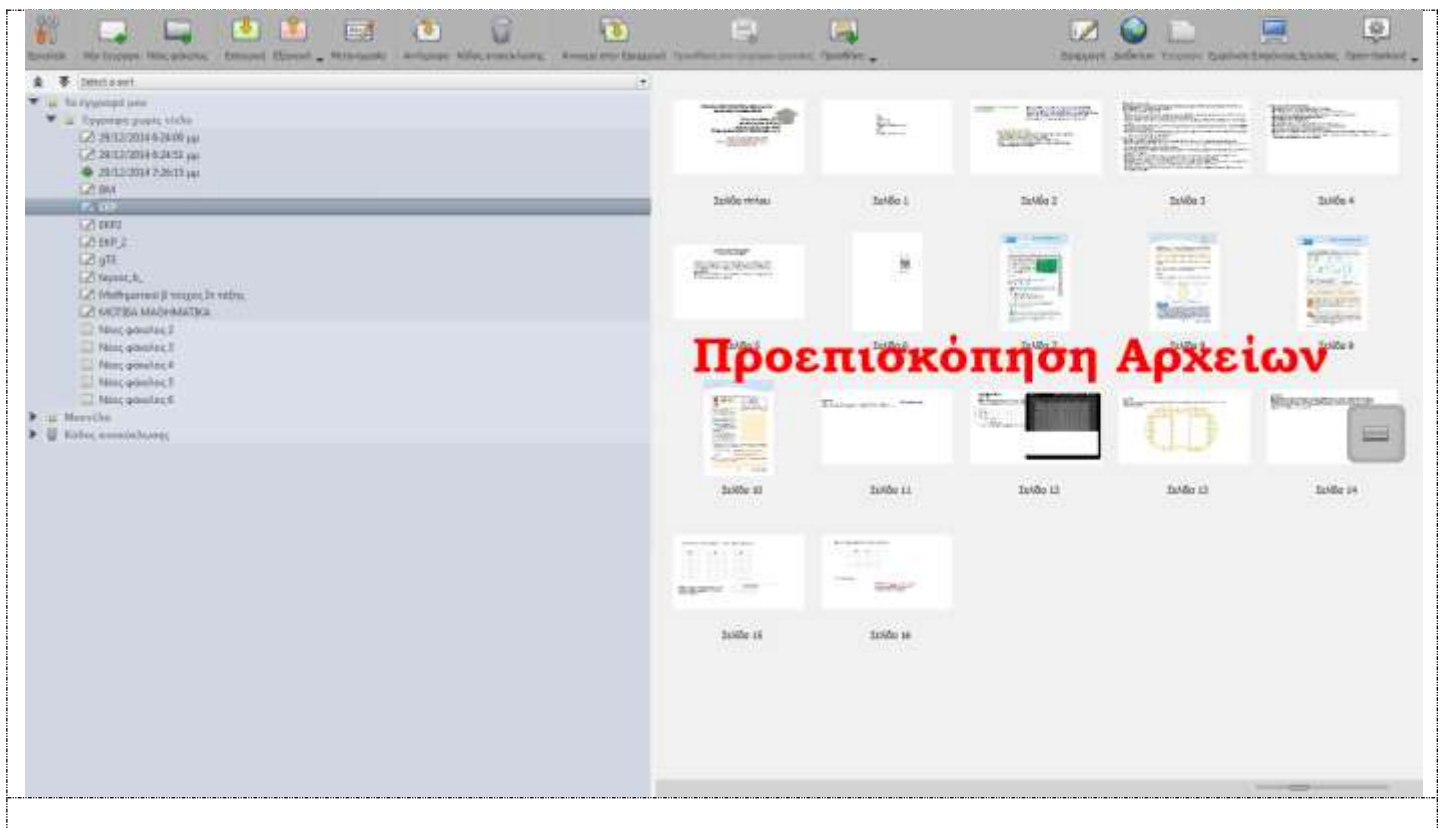
Απαγορευμένη πρόσβαση ή αρχείο που δεν υποστηρίζεται.








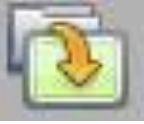



Εμφάνιση φακέλου εγγράφων [ctrl +D]





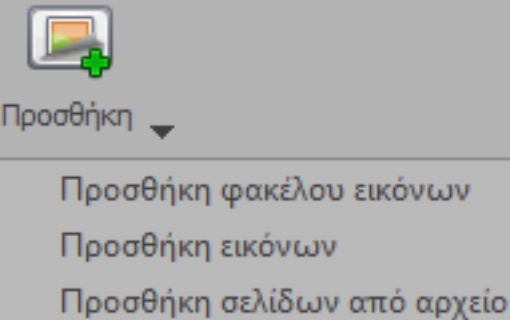


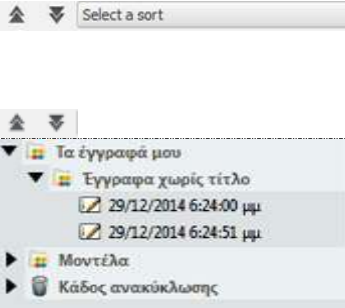
Στο κύριο μενού της εφαρμογής το εικονίδιο του φακέλου (αριθμός 3 στο σχήμα) μας επιτρέπει να διαχειριστούμε τα αρχεία μας.



 Νέο έγγραφο	Δημιουργία Νέου Εγγράφου. Δημιουργεί ένα νέο έγγραφο.
 Νέος φάκελος	Δημιουργία Νέου Φακέλου. Δημιουργεί ένα νέο φάκελο.
 Εισαγωγή	Εισαγωγή Αρχείου ή/και Αρχείων. Για να εισάγετε μέσα στο τρέχον αρχείο σας, αρχεία-έγγραφα τύπου : <ol style="list-style-type: none"> 1. Open Sankore. Με έκθεμα ubz 2. Open Sankore. Με έκθεμα ubx. Εισάγει φάκελο αρχείων που έχουν δημιουργηθεί με το εξαγωγή σε μορφή UBX Sankore (βλ. Εξαγωγή αρχείων.) 3. PDF. Με έκθεμα pdf 4. Αρχεία εικόνων. Με έκθεμα jpeg, gif, png και άλλα 5. Συμβατό πρότυπο διαδραστικών. Με έκθεμα iwb
 Εξαγωγή Εξαγωγή σε μορφή Sankore Εξαγωγή σε μορφή UBX Sankore Δημοσίευση εγγράφου στο Sankore Web Εξαγωγή σε PDF Εξαγωγή σε IWB	Εξαγωγή Αρχείου ή/και Αρχείων. Για να εξαγάγετε αρχεία-έγγραφα τύπου : <ol style="list-style-type: none"> 1. Open Sankore. Με έκθεμα ubz 2. Open Sankore. Με έκθεμα ubx. Εξάγει φάκελο αρχείων που έχουν δημιουργηθεί σε μορφή UBX Sankore (βλ. και Εισαγωγή αρχείων.) 3. PDF. Με έκθεμα pdf 4. Συμβατό πρότυπο διαδραστικών. Με έκθεμα iwb
 Μετονομασία	Μετονομασία Αρχείου ή Φακέλου. Επιτρέπει, αφού επιλέξουμε το αρχείο ή το φάκελο, τη μετονομασία του.
 Αντίγραφο	Δημιουργία Αντίγραφου Αρχείου. Δημιουργεί ένα πιστό αντίγραφο κάποιου αρχείου που έχουμε επιλέξει φάκελο με το όνομα αρχείου το ίδιο τοποθετώντας έναν αριθμό στο τέλος.
	Κάδος Ανακύκλωσης. Λειτουργεί όπως ο κάδος ανακύκλωσης των λειτουργικών συστημάτων και μας επιτρέπει να επαναφέρουμε αρχεία ή φακέλους που διαγράφηκαν από λάθος.
 Ενεργό  Ανενεργό	Άνοιγμα Στην Εφαρμογή. Μας επιτρέπει το επιλεγμένο αρχείο να ανοιχτεί απευθείας στην εφαρμογή μας. Προσοχή. Θα ανοίξει ένα νέο έγγραφο στο OpenSankore, οτιδήποτε άλλο που τυχόν ήταν ανοιχτό θα κλείσει (το OpenSankore θα έχει κάνει πρώτα αυτόματη αποθήκευση των αλλαγών σας).



	<p>Προσθήκη στο έγγραφο εργασίας.</p> <p>Μας επιτρέπει κάποιο επιλεγμένο αρχείο, ολόκληρο ή μέρη του, να ενταχτεί/ούν, στο έγγραφο που επεξεργαζόμαστε.</p>
	<p>Προσθήκη σελίδας</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Επιλέξτε το αρχείο. 2. Επιλέξτε τη σελίδα, το εικονίδιο γίνεται ενεργό. 3. Πιέστε στο Προσθήκη στο έγγραφο εργασίας  <p>Προσθήκη σελίδων</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Επιλέξτε το αρχείο 2. Επιλέξτε με το συνδυασμό Ctlr + αριστερό κλικ τις σελίδες, το εικονίδιο γίνεται ενεργό. 3. Πιέστε στο Προσθήκη στο έγγραφο εργασίας 
	<p>Προσθήκη Φακέλων ή αρχείων από φάκελο έξω από το OpenSankore ή άλλο μέσο αποθήκευσης.</p> <p>Για να εισάγετε αρχεία-έγγραφα τύπου :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Φάκελο με εικόνες. Εισάγονται όλες. 2. Συγκεκριμένες εικόνες. 3. Αρχείο π.χ. pdf του υπουργείου. Εισάγεται ολόκληρο.

	<p>Ταξινόμηση Εμφάνισης Αρχείων</p> <p>Τύπος ταξινόμησης Αύξουσα και φθίνουσα σειρά.</p> <p>Ο κεντρικός φάκελος αρχείων Αρχεία που δεν έχουν τοποθετηθεί σε κάποιο φάκελο ή δεν έχουν όνομα.</p> <p>Φάκελος προτύπων Κάδος ανακύκλωσης</p>
---	---

