

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ *ΕΣΟ*

**Ανάπτυξη Υπερμεσικού Εκπαιδευτικού Υλικού
με θέμα τον Προσκοπισμό**

Πτυχιακή Εργασία

Αντώνιος Λώς και Ηλίας Πάστος

A.M.:131/2001/065 – 131/2001/102



c.2

125333

Επιβλέπων Καθηγητής: Χαράλαμπος Καραγιαννίδης

Συνεπιβλέποντες Καθηγητές: Ευαγγελία Δημαράκη, Θωμάς Μαυροφίδης

Σεπτέμβριος 2005

Περίληψη

Η πτυχιακή εργασία παρουσιάζει το σχεδιασμό, την ανάπτυξη και υλοποίηση του εκπαιδευτικού λογισμικού **ΕΣΟ**.

Πρόκειται για ένα διερευνητικό περιβάλλον μάθησης με γνωστικό αντικείμενο τον Προσκοπισμό. Το **ΕΣΟ** είναι σχεδιασμένο με βάση τις αρχές των στοχο-καθορισμένων σεναρίων και της θεωρίας της δράσης, και δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να έρθει σε επαφή με βασικά αντικείμενα γνώσης του Προσκοπισμού μέσα από μια σειρά δραστηριοτήτων μάθησης. Η συγκεκριμένη εφαρμογή, όπως περιγράφεται και αναλύεται στο κείμενο που ακολουθεί, αποτελεί την πρώτη έκδοση του **ΕΣΟ** και είναι εστιασμένη στο γνωστικό αντικείμενο των Προσκοπικών Γνώσεων και Χρήσιμων Τεχνικών.

Πίνακας Περιεχομένων

Πίνακας Εικόνων.....	i
Ευχαριστίες.....	iv
Σύνοψη	v
1 Εισαγωγή - Μεθοδολογία Ανάπτυξης.....	1
2 Ανάλυση.....	4
2.1 Χαρακτηριστικά Χρηστών	4
2.2 Χαρακτηριστικά Γνωστικού Αντικειμένου	7
2.3 Χαρακτηριστικά Περιβάλλοντος Μάθησης	8
2.4 Συμπεράσματα.....	8
3 Θεωρητικό Υπόβαθρο.....	10
3.1 Γνωστικές Προσεγγίσεις	10
3.2 Αρχές Ευχρηστίας	18
4 Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός.....	23
4.1 Συνθήκες Χρήσης.....	25
4.2 Παιδαγωγικοί στόχοι	25
4.3 Συμπεράσματα.....	26
5 Σχεδιασμός Διεπαφής Χρήσης.....	27
5.1 Στιλ Αλληλεπίδρασης.....	27
5.2 Σχεδιαστικές Αρχές	28
5.3 Συμπεράσματα.....	34
6 Υλοποίηση	36
7 Σενάρια Χρήσης.....	38
7.1 Περιβάλλον "Προσκοπικές Γνώσεις και Χρήσιμες Τεχνικές"	41
7.2 Σταθμός 1: Ανιχνευτικά Σημεία	46
7.3 Σταθμός 2: Κώδικες Επικοινωνίας.....	64
7.4 Σταθμός 3: Αστερισμοί.....	72

7.5	Σταθμός 4: Κόμποι και η τεχνική τους.....	79
7.6	Σταθμός 5: Σκηνή	84
7.7	Σταθμός 6: Τελικός προορισμός.....	88
7.8	Ενδεικτικό Σενάριο.....	97
8	Επίλογος.....	133
8.1	Συμπεράσματα.....	133
8.2	Μελλοντικές Βελτιώσεις	134
	Βιβλιογραφία.....	136
	Παράρτημα - Χάρτης Γνωστικού Αντικειμένου.....	138

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1 - Μεθοδολογία Ανάπτυξης του <i>ΕΣΟ</i>	1
Εικόνα 2 - Διάγραμμα Δράσης Engestrom.....	11
Εικόνα 3 - Εξειδίκευση του Διαγράμματος Δράσης Engestrom	12
Εικόνα 4 - Η Σχέση του <i>ΕΣΟ</i> με την Κοινότητα των Προσκόπων και του Προσκοπισμού.....	13
Εικόνα 5 - Η Σχέση του <i>ΕΣΟ</i> με τους Χρήστες και το Γνωστικό Αντικείμενο του Προσκοπισμού	14
Εικόνα 6 - Η Σχέση μεταξύ της Κοινότητας των Προσκόπων, των Χρηστών του <i>ΕΣΟ</i> , και των Κανόνων του Προσκοπισμού.....	15
Εικόνα 7 - Η Σχέση της Κοινότητας των Προσκόπων, του Γνωστικού Αντικειμένου και των Ρόλων μεταξύ τους	16
Εικόνα 8 - Στατιστικά Στοιχεία Χρήσης Διαφορετικών Μέσων (media)	20
Εικόνα 9 - Σταθμοί Εκμάθησης.....	38
Εικόνα 10 - Γνωστικό Περιεχόμενο Σκηνή.....	44
Εικόνα 11 - Σταθμός 1: Ανιχνευτικά Σημεία	46
Εικόνα 12 - Σταθμός 2: Κώδικες Επικοινωνίας	64
Εικόνα 13 - Σταθμός 3: Αστερισμοί.....	72
Εικόνα 14 - Σταθμός 4: Κόμποι και η τεχνική τους.....	79
Εικόνα 15 - Δραστηριότητα 5.1	83
Εικόνα 16 - Σταθμός 5: Σκηνή	84
Εικόνα 17 - Σταθμός 6: Τελικός προορισμός.....	88
Εικόνα 18 - Screenshot - Αρχική οθόνη.....	97
Εικόνα 19 - Screenshot - Έξοδος Αρχικής οθόνης.....	98
Εικόνα 20 - Screenshot – Είσοδος.....	99
Εικόνα 21 - Screenshot - Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση ήχου	100
Εικόνα 22 - Screenshot – Βοήθεια	100
Εικόνα 23 - Screenshot – Έξοδος.....	101
Εικόνα 24 - Screenshot - Εισαγωγή με τον Κωδικό μου.....	102
Εικόνα 25 - Screenshot - Δημιουργία νέου κωδικού.....	103

Εικόνα 26 - Screenshot - Δημιουργία νέου κωδικού - Εισαγωγή Δεδομένων	104
Εικόνα 27 - Screenshot - Οθόνη 1 - Αφετηρία.....	105
Εικόνα 28 - Screenshot - Η θέση μου.....	106
Εικόνα 29 - Screenshot - Οθόνη Αφετηρίας: Νόμος του προσκόπου	108
Εικόνα 30 - Screenshot - Υπόσχεση.....	109
Εικόνα 31 - Screenshot - Σταθμός Ανιχνευτικά	110
Εικόνα 32 - Screenshot - Οθόνη 1 Ανιχνευτικά	111
Εικόνα 33 - Screenshot - Μπάρα Πλοήγησης	112
Εικόνα 34 - Screenshot – Κόμβος	113
Εικόνα 35 - Screenshot - Αφήγηση Κόμβου	113
Εικόνα 36 - Screenshot - Μήνυμα Επιβράβευσης.....	114
Εικόνα 37 - Screenshot - συμπλήρωση απαντήσεων κόμβων.....	114
Εικόνα 38 - Screenshot - μήνυμα κόμβων.....	115
Εικόνα 39 - Screenshot - Γρίφος Ανιχνευτικά	115
Εικόνα 40 - Screenshot - Γρίφος Ανιχνευτικά	116
Εικόνα 41 - Screenshot - Γρίφος Ανιχνευτικά	117
Εικόνα 42 - Screenshot - Γρίφος Ανιχνευτικά	118
Εικόνα 43 - Screenshot - Γρίφος Ανιχνευτικά	118
Εικόνα 44 - Screenshot - Μήνυμα Ενημέρωσης Ορθότητας	119
Εικόνα 45 - Screenshot - Μήνυμα Λάθους	119
Εικόνα 46 - Screenshot - Τέλος Σταθμού.....	120
Εικόνα 47 - Screenshot - Τα βιβλία μου.....	121
Εικόνα 48 - Screenshot - Τα βιβλία μου.....	122
Εικόνα 49 - Screenshot - Τα βιβλία μου.....	123
Εικόνα 50 - Screenshot - Τα βιβλία μου.....	123
Εικόνα 51 - Screenshot - Τα βιβλία μου.....	124
Εικόνα 52 - Screenshot - Τα βιβλία μου.....	124
Εικόνα 53 - Screenshot – Άλμπουμ.....	126
Εικόνα 54 - Screenshot – Άλμπουμ.....	126
Εικόνα 55 - Screenshot – Άλμπουμ.....	127
Εικόνα 56 - Screenshot – Σημειώσεις	127
Εικόνα 57 - Screenshot – Σημειώσεις	128
Εικόνα 58 - Screenshot – Σημειώσεις	129
Εικόνα 59 - Screenshot – Διακριτικά	129
Εικόνα 60 - Screenshot – Διακριτικά	130

Εικόνα 61 - Screenshot – Διακριτικά	131
Εικόνα 62 - Screenshot – Έξοδος.....	132
Εικόνα 63 - Χάρτης Γνωστικού Αντικειμένου.....	138
Εικόνα 64 - Χάρτης Γνωστικού Αντικειμένου, Δομή Οργάνωσης.....	139
Εικόνα 65 - Χάρτης Γνωστικού Αντικειμένου, Προσκοπικές Τεχνικές.....	140
Εικόνα 66 - Χάρτης Γνωστικού Αντικειμένου, Φυσιογνωσία	141

Ευχαριστίες

Η ανάπτυξη του υλικού, όσο και η υλοποίηση της πρώτης έκδοσης του ` , αποτέλεσε μια αρκετά επίμονη προσπάθεια ενός έτους κατά τη διάρκεια του οποίου υπήρξαν πολλοί άνθρωποι οι οποίοι συντέλεσαν για την ολοκλήρωσή της. Θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθούμε σε αυτούς τους ανθρώπους, ο καθένας από τους οποίους πρόσθεσε με το δικό του τρόπο ένα στοιχείο για την ολοκλήρωση αυτής της εργασίας.

Αρχικά θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους καθηγητές μας, τον κύριο Χ. Καραγιαννίδη, την κυρία Ε. Δημαράκη και τον κύριο Θ. Μαυροφίδη οι οποίοι βοήθησαν, ο καθένας στο αντικείμενο που εξειδικεύεται με μοναδικό τρόπο, παρέχοντας χρήσιμες γνώσεις, πληροφορίες και αρκετό χρόνο.

Τον εικονογράφο μας και πολύ ταλαντούχο ζωγράφο Ευστράτιο Σάλτα, για την αισθητική παρέμβαση, χάρη στην οποία το **ΕΣΟ** απέκτησε μια περισσότερο επαγγελματική διάσταση.

Τα μέλη του δεύτερου συστήματος δασοπροσκόπων Μυτιλήνης και κυρίως:

- Τον τοπικό έφορο της περιοχής, κύριο Εγγλέζο Παναγιώτη
- Τον αρχηγό του συστήματος, κύριο Μπιτσικώκο Πέτρο
- Τους βαθμοφόρους του συστήματος

Η προσφορά τους σε πληροφορίες αλλά και ιδέες ήταν ιδιαίτερα σημαντική.

Κλείνοντας, δεν μπορούμε να μην αναφερθούμε σε όλους αυτούς τους φίλους και οικείους, που στάθηκαν δίπλα μας σε όλη τη διαδρομή, έγιναν πηγή ανάδρασης, όσον αφορά στη λειτουργικότητα και ευχρηστία του λογισμικού και μας στήριξαν σε κάθε στιγμή με την παρουσία τους.

Σε όλους, οφείλουμε ένα μεγάλο **ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ...**

Σύνοψη

Η πτυχιακή εργασία παρουσιάζει το σχεδιασμό, την ανάπτυξη και υλοποίηση του εκπαιδευτικού λογισμικού **ΕΣΟ**. Πρόκειται για ένα διερευνητικό περιβάλλον μάθησης με γνωστικό αντικείμενο τον Προσκοπισμό.

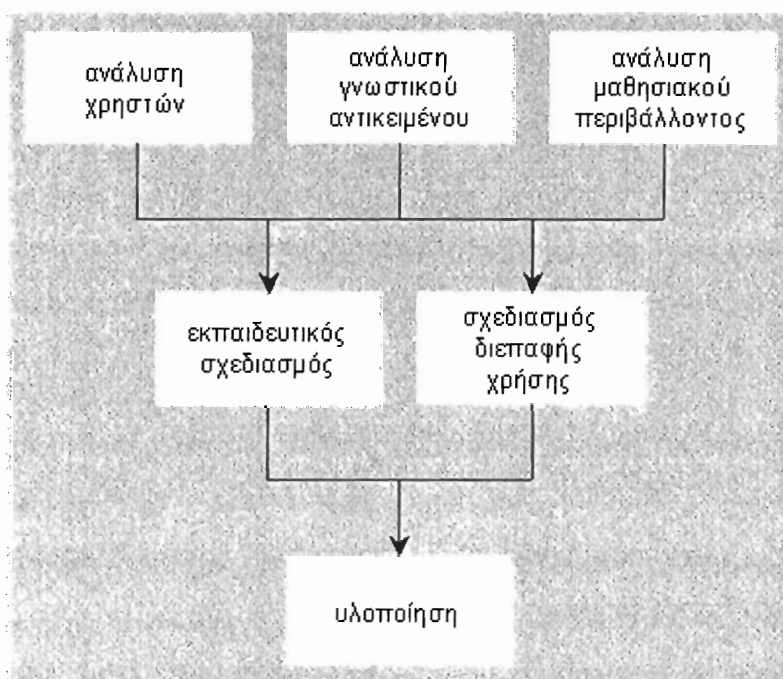
Το ηλικιακό εύρος της ομάδας στόχου κυμαίνεται κυρίως σε παιδιά ηλικίας Γυμνασίου, χωρίς αυτό να είναι δεσμευτικό. Το **ΕΣΟ** μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από παιδιά μικρότερης ηλικίας, με τη βοήθεια μεγαλύτερων, αλλά και από άτομα με ηλικία μεγαλύτερη από αυτή που απευθύνεται κατά κύριο λόγο το λογισμικό. Έχει σχεδιαστεί για χρήση σε ένα περιβάλλον άτυπης (informal), παρά τυπικής μορφής εκπαίδευσης (formal education).

Για τον παιδαγωγικό σχεδιασμό πραγματοποιείται ένας συνδυασμός χαρακτηριστικών δύο προσεγγίσεων, οι οποίες καλύπτουν τις ανάγκες της συγκεκριμένης εφαρμογής στα πλαίσια του σχεδιασμού, του καθορισμού των παιδαγωγικών στόχων και της ενσωμάτωσης του γνωστικού περιεχομένου στην εκπαιδευτική εφαρμογή. Συγκεκριμένα, με βάση τα χαρακτηριστικά της ομάδας στόχου και του περιβάλλοντος χρήσης, το **ΕΣΟ** είναι σχεδιασμένο σύμφωνα με τις αρχές των στοχο-καθορισμένων σεναρίων (Goal-Based Scenario) και της θεωρίας δράσης (Activity Theory), και δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να έρθει σε επαφή με βασικά αντικείμενα γνώσης του Προσκοπισμού μέσα από δραστηριότητες μάθησης.

Το κείμενο που ακολουθεί περιλαμβάνει τις ακόλουθες ενότητες: Μεθοδολογία Ανάπτυξης, Ανάλυση, Θεωρητικό Υπόβαθρο, Σχεδιασμός (εκπαιδευτικός σχεδιασμός και σχεδιασμός διεπαφής χρήσης), Υλοποίηση και Σενάριο χρήσης. Η αναφορά καταλήγει με μερικά συμπεράσματα και ιδέες για μελλοντικές βελτιώσεις.

1 Εισαγωγή - Μεθοδολογία Ανάπτυξης

Η βιβλιογραφία περιλαμβάνει μια σειρά από μοντέλα ανάπτυξης λογισμικών (εκπαιδευτικών) συστημάτων, όπως το μοντέλο του καταρράκτη, της έλικας, κλπ [Καραγιαννίδης, 2004]. Το μοντέλο που επιλέχθηκε για την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού λογισμικού *ΕΣΟ*, όπως παρουσιάζεται στο διάγραμμα της Εικόνας 1, αποτελείται από μια σειρά σταδίων που δίνουν τη δυνατότητα στους σχεδιαστές να εντοπίσουν και να καταγράψουν όλα εκείνα τα στοιχεία που είναι απαραίτητα για τον προσδιορισμό των απαιτήσεων και τον καθορισμό των (εκπαιδευτικών) στόχων του λογισμικού. Συγκεκριμένα, με την ακολουθία αυτών των βημάτων προκύπτει ένας ανθρωποκεντρικός σχεδιασμός, κατά τον οποίο το υλικό αναπτύσσεται με βάση τα χαρακτηριστικά των χρηστών, σε ένα περιβάλλον μάθησης που προσδιορίζει και ενσωματώνει τα χαρακτηριστικά του γνωστικού αντικειμένου.



Εικόνα 1 - Μεθοδολογία Ανάπτυξης του *ΕΣΟ*

Η μεθοδολογία που ακολουθείται για την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού λογισμικού **ΕΣΟ**, αναλύεται στα ακόλουθα στάδια:

Στάδιο Ανάλυσης

- **Ανάλυση Χρηστών**

Σε αυτό το στάδιο επιχειρείται ο προσδιορισμός των χρηστών και των χαρακτηριστικών τους, με στόχο την σκιαγράφηση εκείνων των στοιχείων που είναι απαραίτητα για να δομηθεί ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός, με βάση τις ανάγκες της ομάδας στόχου.

- **Ανάλυση Γνωστικού Αντικειμένου**

Περιγράφονται τα χαρακτηριστικά του γνωστικού αντικειμένου και το πώς αυτό ενσωματώνεται στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό .

- **Ανάλυση Μαθησιακού Περιβάλλοντος**

Στόχος αυτού του σταδίου είναι ο προσδιορισμός των χαρακτηριστικών του περιβάλλοντος μάθησης. Του περιβάλλοντος δηλαδή ανάπτυξης της μαθησιακής διαδικασίας.

Στάδιο Σχεδιασμού

- **Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός**

Επιλέγονται και αναλύονται εκείνες οι γνωστικές θεωρίες, οι οποίες με βάση τα στοιχεία της ανάλυσης θα δομηθεί το γνωστικό αντικείμενο και το περιβάλλον μάθησης. Το ζητούμενο στη διαδικασία του παιδαγωγικού σχεδιασμού ενός εκπαιδευτικού λογισμικού είναι η περιγραφή του γνωστικού περιεχομένου, με τέτοιο τρόπο ώστε να το μεταφράσουμε σε εμπειρίες.

- **Σχεδιασμός Διεπαφής Χρήσης**

Στο συγκεκριμένο στάδιο επιχειρείται η προσέγγιση και ανάλυση εκείνων των στοιχείων που κρίνονται απαραίτητα, για τον προσδιορισμό των διαφορετικών τρόπων με τους οποίους ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει με την εφαρμογή.

Στάδιο Υλοποίησης

- Υλοποίηση Εφαρμογής

Περιλαμβάνει τις λειτουργικές προδιαγραφές του λογισμικού, τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν, αλλά και άλλα στοιχεία που αφορούν στην ανάπτυξη και υλοποίηση του εκπαιδευτικού λογισμικού.

Πρέπει να τονιστεί ότι η μεθοδολογία που υιοθετήθηκε δεν περιλαμβάνει το στάδιο της αξιολόγησης, που θεωρείται απαραίτητη στην ανάπτυξη εκπαιδευτικών συστημάτων, λόγω των χρονικών περιορισμών της πτυχιακής εργασίας.

Οι επόμενες ενότητες περιγράφουν αναλυτικά τα παραπάνω στάδια.

2 Ανάλυση

2.1 Χαρακτηριστικά Χρηστών

Ένα από τα πιο σημαντικά βήματα στη μεθοδολογία σχεδιασμού και ανάπτυξης λογισμικού είναι το επίπεδο της ανάλυσης. Στο κείμενο που ακολουθεί επιχειρείται η σκιαγράφηση εκείνων των χαρακτηριστικών που κρίνονται απαραίτητα για την ανάπτυξη ενός επιτυχούς εκπαιδευτικού σχεδιασμού. Τα αποτελέσματα αυτής της ανάλυσης θα οδηγήσουν στην επιλογή του κατάλληλου θεωρητικού πλαισίου, που θα πρέπει να ικανοποιεί τόσο τις ανάγκες των χρηστών, όσο και την επίτευξη των παιδαγωγικών στόχων. Κλείνοντας αυτή την ενότητα θα πρέπει να γίνει αναφορά σε εκείνες τις αρχές, των οποίων η υιοθέτηση θα βοηθήσει στην υλοποίηση μιας εύχρηστης εκπαιδευτικής εφαρμογής.

Το ηλικιακό εύρος της ομάδας στόχου κυμαίνεται κυρίως σε παιδιά ηλικίας Γυμνασίου, χωρίς αυτό να είναι δεσμευτικό. Το *ΕΣΟ* μπορεί να χρησιμοποιηθεί από παιδιά μικρότερης ηλικίας, με τη βοήθεια μεγαλύτερων, αλλά και από άτομα με ηλικία μεγαλύτερη από αυτή που ορίζει το λογισμικό.

Το *ΕΣΟ* απευθύνεται κυρίως σε:

- Μαθητές Γυμνασίου
- Ομάδα Προσκόπων
- Βαθμοφόρους των διαφόρων συστημάτων που ασχολούνται κυρίως με την αγέλη Λυκόπουλων

Στα πλαίσια του προσδιορισμού των χαρακτηριστικών της ομάδας στόχου, ο σχεδιασμός βασίστηκε κυρίως στην προσέγγιση των στιλ μάθησης (learning styles). Το Οπτικό, το Ακουστικό και το Κινησθητικό στιλ μάθησης χρησιμοποιεί τους τρεις κύριους αισθητήριους δέκτες – την όραση, την ακοή, και την κιναισθησία (κίνηση και αφή) για να προσδιορίσει το

κυρίαρχο στυλ μάθησης. Οι μαθητευόμενοι χρησιμοποιούν και τα τρία στυλ για να προσλάβουν πληροφορίες. Όμως, ένα ή περισσότερα από αυτά τα στυλ πρόσληψης κανονικά δεσπόζει. Αυτό το κυρίαρχο στυλ ορίζει τον καλύτερο τρόπο μάθησης του ατόμου, που μαθαίνει νέες πληροφορίες με το φιλτράρισμα αυτού που πρέπει να μαθευτεί. Το στυλ μπορεί να μην είναι πάντα το ίδιο για ορισμένες εργασίες. Ακριβώς επειδή προτιμούμε ένα στυλ, δεν σημαίνει ότι τα άλλα δύο δεν μας κάνουν κανένα καλό [Βανδουλάκης, 2004].

Πιο συγκεκριμένα, το στυλ μάθησης που κυριαρχεί σε κάθε περίοδο της ζωής μας, εμφανίζεται ως εξής [Βανδουλάκης, 2004]:

- Στη νηπιακή ηλικία μέχρι το τρίτο έτος, η νέα πληροφορία μας παρουσιάζεται κιναισθητικά.
- Στην ηλικία από 4 έως 8 ετών παρουσιάζονται οπτικά.
- Στην ηλικία από 9 μέχρι το γυμνάσιο και αργότερα, σε περιβάλλον επιχειρησιακής μάθησης, οι πληροφορίες παρουσιάζονται ακουστικά με μαθήματα ή διαλέξεις.

Ακολουθεί μια εκτενής περιγραφή των κύριων χαρακτηριστικών που εμφανίζονται με βάση την ομάδα στόχου που έχουμε ορίσει. Το ηλικιακό εύρος της ομάδας στόχου μας επιτρέπει να δανειστούμε πληροφορίες τόσο από το ακουστικό, όσο και από το οπτικό στυλ μάθησης [UIUC, 2005].

Ακουστικοί

Οι ακουστικού τύπου χρήστες, προτιμούν να μαθαίνουν χρησιμοποιώντας κυρίως την ακουστική αίσθηση. Επιθυμούν να παίρνουν πληροφορίες, σαν ξεχωριστό τμήμα του γνωστικού αντικειμένου και στη συνέχεια να κατανοούν την ολότητα.

Τα χαρακτηριστικά των ακουστικών μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

- Έχουν καλή μνήμη
- Σκέφτονται αφαιρετικά
- Έχουν καλό επίπεδο αντίληψης
- Είναι ακριβείς, λογικοί

- Εννοιολογικοί
- Κοινωνικοί
- Προσανατολισμένοι στην επίτευξη στόχων

Οι ακουστικοί τύποι ενσωματώνονται στο *ΕΣΟ* μέσω

- Χρήση ερωτήσεων και απαντήσεων
- Δυνατότητα ακουστικής μορφής πληροφορίας

Οπτικοί

Υπάρχουν δύο είδη οπτικών τύπων:

Οπτικοί Γλωσσικοί

- Τους αρέσει να μαθαίνουν μέσω της γραπτής γλώσσας (ανάγνωση και γραφή)
- Θυμούνται τι έχουν γράψει ακόμα κι αν δεν το έχουν διαβάσει παραπάνω από μια φορά
- Τους αρέσει να γράφουν οδηγίες

Οπτικοί χωρικοί

- Εμφανίζουν δυσκολία με τη γραπτή γλώσσα
- Προτιμούν καλύτερα διαγράμματα – επιδείξεις – βίντεο και άλλα εποπτικά υλικά
- Θυμούνται πρόσωπα θέσεις
- Σπάνια χάνονται σε νέα περιβάλλοντα

Τα χαρακτηριστικά των οπτικών μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

- Απαιτούν οπτική ενίσχυση για να κατανοήσουν κάτι νέο

- Συχνά δημιουργούν διανοητικές εικόνες (Mental Images) για να αντιμετωπίσουν γνωστικές καταστάσεις, που δεν ανταποκρίνονται στα χαρακτηριστικά του δικού τους στυλ μάθησης
- Προτιμούν να μαθαίνουν πρώτα την ολότητα ενός θέματος, πριν προσπαθήσουν να καταλάβουν τα μέρη του
- Δείχνουν ενδιαφέρον για τον κόσμο γύρω τους
- Εξαρτούν τη μάθηση από το «περιβάλλον» στο οποίο αναπτύσσεται
- Είναι ενεργοί
- Στηρίζονται σε μεγάλο βαθμό στις αισθήσεις
- Κάνουν συγκεκριμένες σκέψεις (Concrete thinkers)

Οι οπτικοί τύποι ενσωματώνονται στο **ΕΣΟ** μέσω

- Χρήση γραφικών
- Ανάθεση ρόλων
- Δραστηριότητες

Στα πλαίσια υλοποίησης του **ΕΣΟ** δεν επιδιώκεται η εστίαση της προσοχής σε ένα μόνο στυλ. Αντίθετα, επιχειρείται ένας γόνιμος συνδυασμός εκείνων των χαρακτηριστικών που θα καλύψουν ανάγκες όλων των στυλ.

2.2 Χαρακτηριστικά Γνωστικού Αντικειμένου

Το γνωστικό αντικείμενο του προσκοπισμού διακρίνεται από ορισμένα χαρακτηριστικά, που δίνουν τη δυνατότητα, ανάπτυξης ενός διερευνητικού περιβάλλοντος με χρήση πολυμέσων.

Συγκεκριμένα:

- είναι πλούσιο σε εικόνες,
- παρέχει δυνατότητα για παραγωγή δραστηριοτήτων (εξ ορισμού άλλωστε ο Προσκοπισμός στηρίζεται στο στοιχείο της δράσης),

- διακρίνεται από δομημένο περιεχόμενο,
- οι θεματικές ενότητες που το συνθέτουν είναι άμεσα αλληλοεξαρτώμενες,
- πρόκειται για ένα αντικείμενο το οποίο εναρμονίζεται στο πλαίσιο της άτυπης εκπαίδευσης (informal education),
- αναφέρεται άμεσα στον κόσμο που μας περιβάλλει, και
- η προσκοπική εκπαίδευση περιλαμβάνει σενάρια δράσεων.

2.3 Χαρακτηριστικά Περιβάλλοντος Μάθησης

Προτείνεται η Ανάπτυξη - Χρήση Ψηφιακού Περιβάλλοντος, το οποίο θα τείνει περισσότερο στην *άτυπη* (informal) παρά στην τυπική (formal) μορφή εκπαίδευσης. Το κύριο ερώτημα που τίθεται αφορά στην επιλογή εκείνων των χαρακτηριστικών, τα οποία θα πρέπει να ενταχθούν, ώστε να εναρμονιστούν με το στιλ των χρηστών. Είναι σημαντικό να αντιληφθεί ο αναγνώστης πως η διαδικασία σχεδιασμού και υλοποίησης πολυμεσικών εφαρμογών, είναι μια δημιουργική σύνθεση πολλών μέσων. Θα μπορούσε μάλιστα να θυμίσει τη διαδικασία της μουσικής σύνθεσης. Στην τελευταία ο ρόλος του μουσικού συνθέτη είναι η επιλογή των κατάλληλων μουσικών οργάνων σε εκείνες τις κλίμακες, που θα οδηγήσουν στην αρμονία του ήχου. Ο σχεδιασμός εκπαιδευτικών πολυμεσικών εφαρμογών δεν απέχει πολύ από αυτή την προσέγγιση, καθώς απαιτεί επιλογή των κατάλληλων εργαλείων και χαρακτηριστικών με στόχο την αρμονική σύνθεση των διαφόρων μέσων (εικόνα, ήχος, κείμενο).

2.4 Συμπεράσματα

Με βάση την παραπάνω περιγραφή, η σύνδεση του γνωστικού αντικειμένου με τις ανάγκες των χρηστών-εκπαιδευόμενων μπορεί να συνοψιστεί στα εξής χαρακτηριστικά του *ΕΣΟ*:

- Χρήση απεικονίσεων
- Περιεχόμενο σε μορφή σημειώσεων
- Δυνατότητα του χρήστη να κρατά σημειώσεις
- Ενημέρωση του χρήστη σχετικά με το τι έχει παρουσιαστεί και τι θα επακολουθήσει

- Περιορισμός (κατά το δυνατόν) πιθανής απόσπασης της προσοχής
- Χρήση ψηφιακών εργαλείων
- Χρήση role – playing (παιχνίδια ρόλων) σεναρίων
- Παράθεση των νέων πληροφοριών σε πλαίσια

Το πληροφοριακό υλικό είναι χωρισμένο σε ενότητες, υποενότητες και σχετικούς συνδέσμους, και παίζει έναν ενισχυτικό ρόλο. Παρέχει πληροφορίες σχετικές με τη ιστορία του Προσκοπισμού, της φωτιάς, κλπ. Η ιδιαιτερότητα που το διακρίνει έγκειται στη σύνδεσή του με το εκπαιδευτικό υλικό (όπως αυτό διαμορφώνεται ως εκπαιδευτικό παιχνίδι δραστηριοτήτων). Συνεπώς κάποιες από τις δραστηριότητες καλούν, απαιτούν ή παραπέμπουν στο πληροφοριακό υλικό.

3 Θεωρητικό Υπόβαθρο

3.1 Γνωστικές Προσεγγίσεις

Στόχος σε αυτή την ενότητα είναι η επιλογή και περιγραφή εκείνων των προσεγγίσεων, οι οποίες μπορούν να καλύψουν τις απαιτήσεις/ανάγκες του *ΕΣΟ*, όπως αναλύονται στην προηγούμενη ενότητα. Τα αποτελέσματα αυτού το σταδίου θα οδηγήσουν στη διατύπωση και τον σχεδιασμό του θεωρητικού υπόβαθρου και κατά βάση του εκπαιδευτικού σχεδιασμού.

Πιο συγκεκριμένα, πραγματοποιείται ένας συνδυασμός χαρακτηριστικών δύο προσεγγίσεων, οι οποίες καλύπτουν τις ανάγκες της συγκεκριμένης εφαρμογής, στα πλαίσια του σχεδιασμού, του καθορισμού των παιδαγωγικών στόχων και φυσικά της ενσωμάτωσης του γνωστικού περιεχομένου σε μια εκπαιδευτική εφαρμογή. Στις επόμενες ενότητες εξετάζεται το θεωρητικό πλαίσιο των προσεγγίσεων, που επιλέχθηκαν και των χαρακτηριστικών τους.

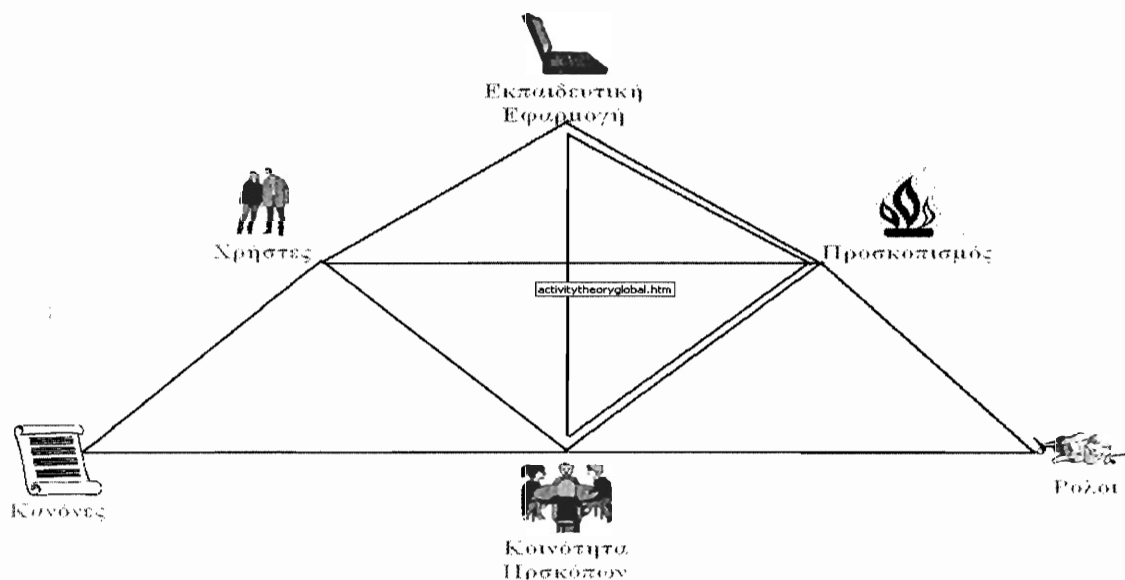
Οι γνωστικές προσεγγίσεις που επιλέγονται είναι:

- Activity Theory (AT)
- Goal – Based Scenario (GBS)

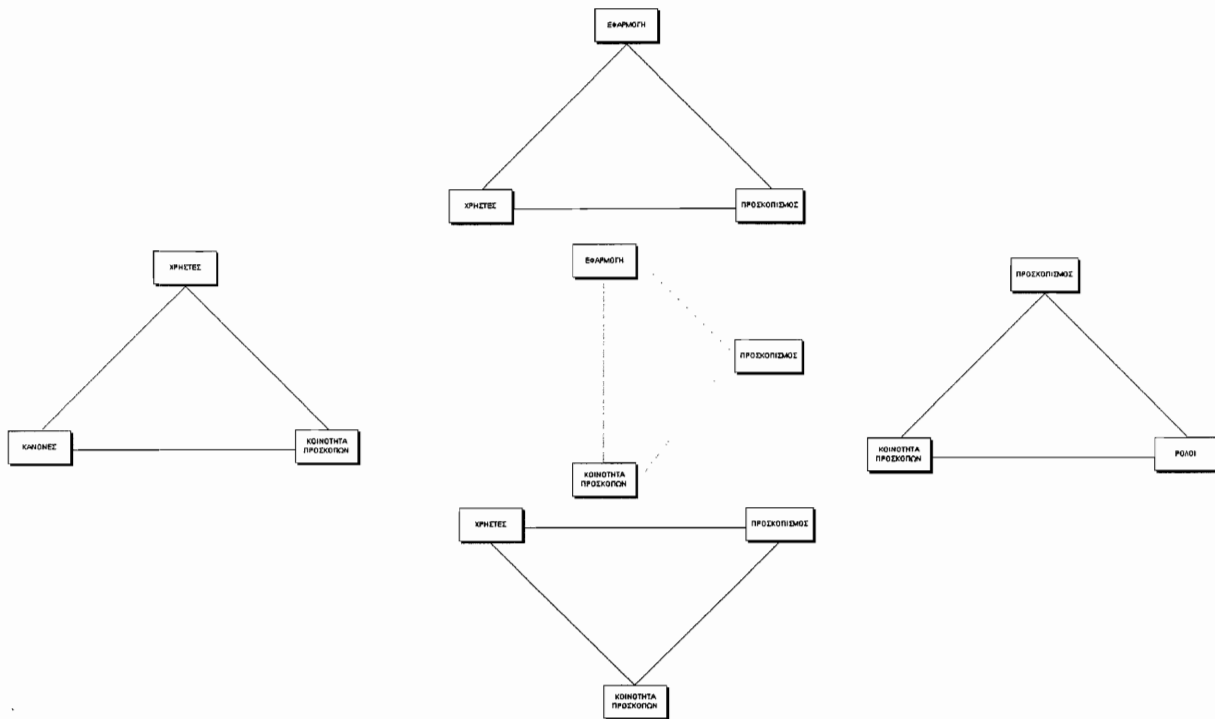
Η επιλογή των παραπάνω θεωριών στηρίζεται στη δυνατότητα που εμφανίζουν για γόνιμο συνδυασμό ορισμένων χαρακτηριστικών και εργαλείων τους. Αυτά με τη σειρά τους καλύπτουν την πλειονότητα των αναγκών στο στίλ των χρηστών. Πιο συγκεκριμένες πληροφορίες δίνονται ακολούθως, στη ανάλυση των προσεγγίσεων και των χαρακτηριστικών τους.

Θεωρία της Δράσης - Activity Theory (AT)

Η ΑΤ αποτελεί προσέγγιση που απευθύνεται κυρίως στο σχεδιασμό μαθησιακής τεχνολογίας. Είναι η βάση πάνω στην οποία κτίζεται το εκπαιδευτικό λογισμικό, αλλά και κυρίαρχο επιχείρημα που αποδεικνύει την αναγκαιότητα ανάπτυξης λογισμικού ως εναλλακτικό εργαλείο διδασκαλίας. Με τη θεωρία της δράσης δεν αντιμετωπίζουμε το χρήστη απλά ως ένα σύνολο χαρακτηριστικών, που πρέπει να σκιαγραφήσουμε και να διαχειριστούμε. Συνυπολογίζουμε στοιχεία όπως η προθετικότητα, ο αυτοκαθορισμός, αλλά και η συμμετοχή σε κοινωνικές ομάδες και δραστηριότητες από επιλογή και όχι εξαναγκασμό. Η εφαρμογή δομείται γύρω από το υποκείμενο (χρήστες) και τις δραστηριότητές του. Με βάση το μοντέλο του συστήματος δράσης του Engestrom [Δημαράκη, 2003], το περιεχόμενο της εφαρμογής δομείται με άξονα το χρήστη, όπως φαίνεται στο διάγραμμα (*απαιτεί το λογισμικό πρόγραμμα Inspiration*). Σε αυτό το διάγραμμα παρατηρούμε ότι η σχέση του χρήστη με το αντικείμενο του προσκοπισμού έρχεται σε άμεση σύνδεση με το λογισμικό, την κοινότητα προσκόπων, το περιεχόμενο αλλά και τους ρόλους που αναλαμβάνει ο χρήστης είτε στο λογισμικό, είτε στον πραγματικό κόσμο.



Εικόνα 2 - Διάγραμμα Δράσης Engestrom



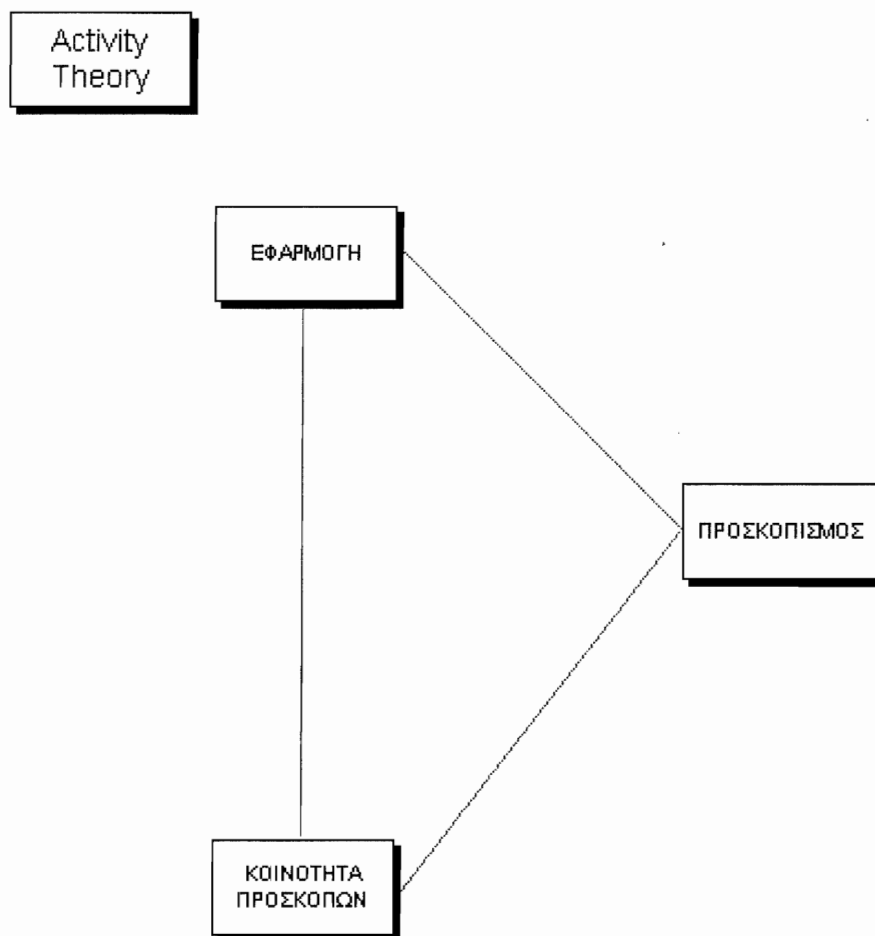
Εικόνα 3 - Εξειδίκευση του Διαγράμματος Δράσης Engestrom

Πιο συγκεκριμένα, στην Εικόνα 2 και 3 παρατίθεται το μοντέλο της δράσης ως σύνολο. Στις εικόνες που ακολουθούν το μοντέλο αυτό διασπάται στα επί μέρους τμήματά του, με στόχο την ανάλυση των σχέσεων που αναπτύσσονται μεταξύ των κύριων οντοτήτων. Ας δούμε αρχικά ποιες είναι οι οντότητες:

- Εκπαιδευτική Εφαρμογή (Το «εργαλείο» με τη βοήθεια του οποίου θα επικοινωνήσουν οι χρήστες με τον προσκοπισμό)
- Χρήστες (Το υποκείμενο. Οι χειριστές της εκπαιδευτικής εφαρμογής)
- Προσκοπισμός (Το αντικείμενο της μάθησης)
- Κοινότητα Προσκόπων (Η μεταφορά της πραγματικής κοινότητας και των σχέσεων της στον ψηφιακό χώρο)
- Ρόλοι (Ρόλοι τους οποίους θα πάρουν οι χρήστες στο λογισμικό, προκειμένου να ολοκληρώσουν μια δραστηριότητα)
- Κανόνες (Χρήσιμοι Κανόνες του προσκοπισμού)

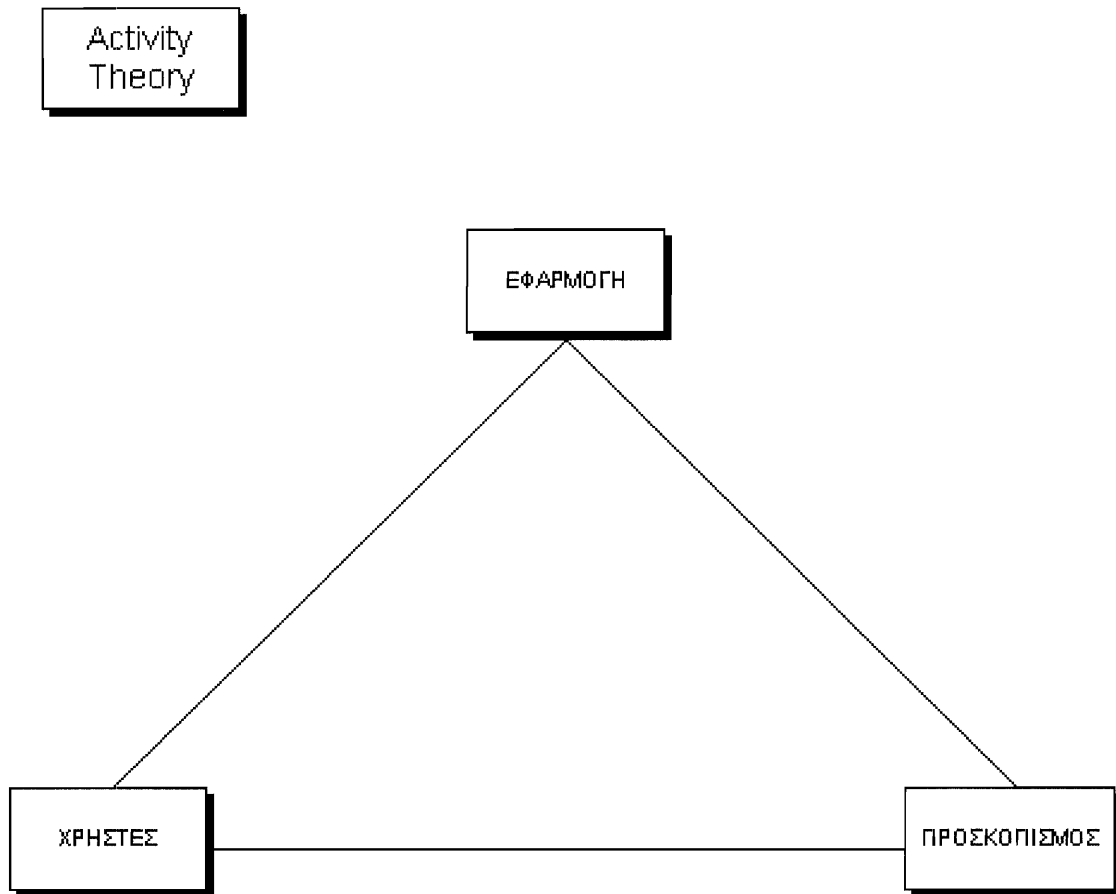
Ακολουθεί μια ανάλυση του σχεδιαγράμματος της ΑΤ.

Στο διάγραμμα της εικόνας 4 παρατηρούμε τη σχέση της εφαρμογής και πώς αυτή θα πρέπει να συνδέεται με την κοινότητα των προσκόπων με σκοπό την προσέγγιση του γνωστικού αντικείμενου που είναι ο προσκοπισμός.



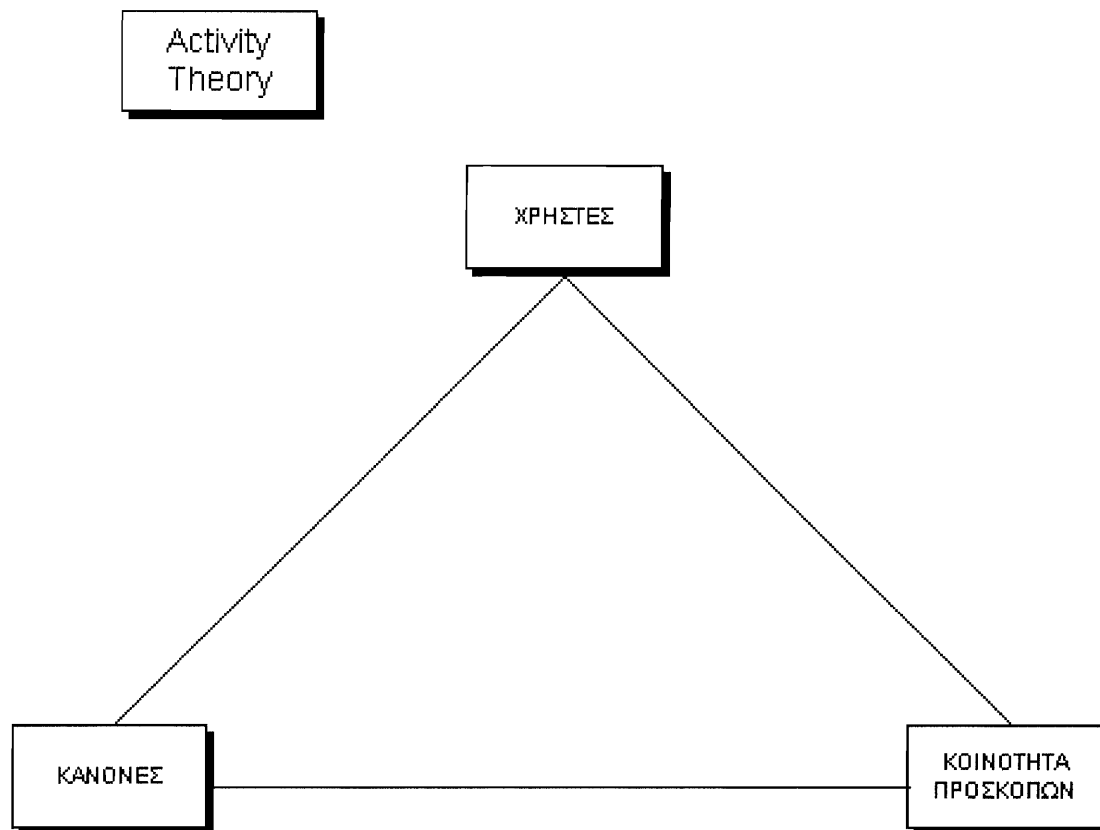
Εικόνα 4 - Η Σχέση του ΕΣΟ με την Κοινότητα των Προσκόπων και του Προσκοπισμού

Σε αυτό το διάγραμμα παρουσιάζεται ο τρόπος με τον οποίο οι χρήστες έρχονται σε επαφή με το γνωστικό αντικείμενο του προσκοπισμού. Αυτή η «επικοινωνία» επιτυγχάνεται μέσα από τις δραστηριότητες που αναπτύσσουν οι χρήστες στο ψηφιακό περιβάλλον της εκπαιδευτικής εφαρμογής.



Εικόνα 5 - Η Σχέση του ΕΣΟ με τους Χρήστες και το Γνωστικό Αντικείμενο του Προσκοπισμού

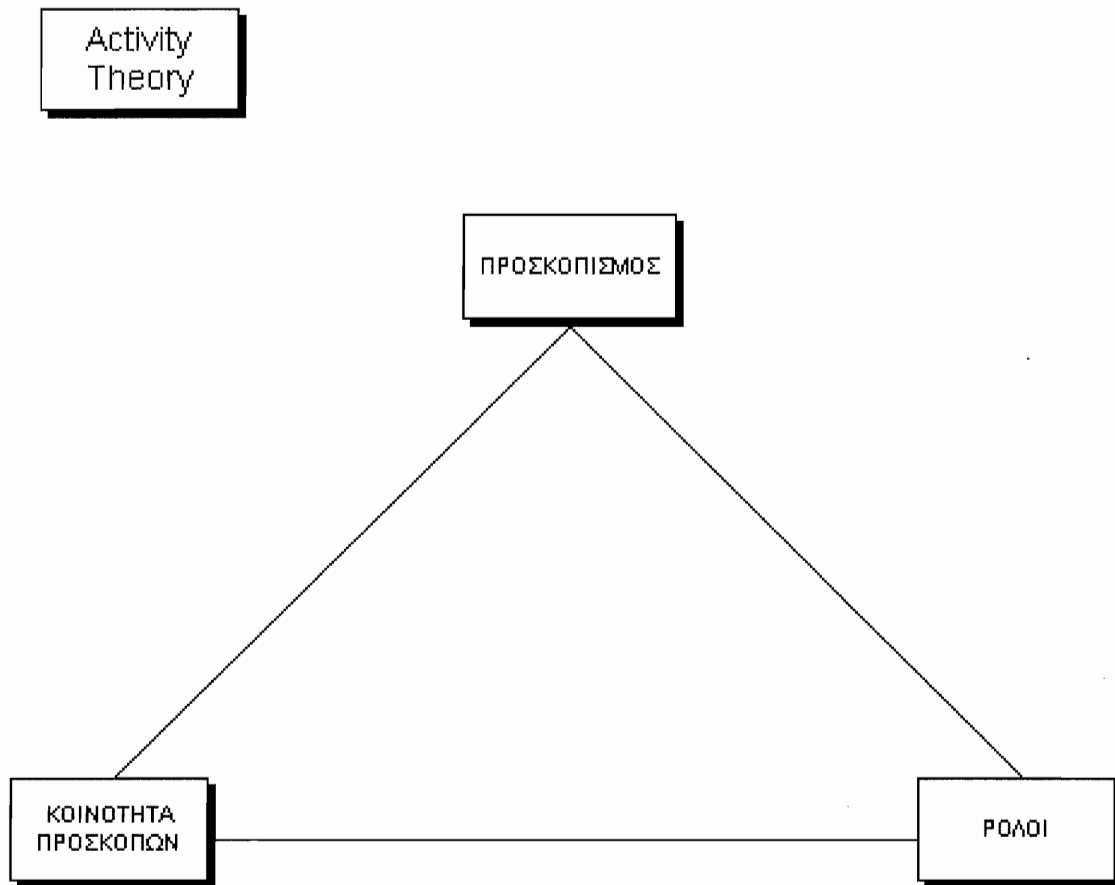
Η κοινότητα των προσκόπων διέπεται από ορισμένους κανόνες. Οι εμπλεκόμενοι χρήστες θα πρέπει να γνωρίζουν αυτούς τους κανόνες, αν επιθυμούν να δραστηριοποιηθούν στο πλαίσιο του προσκοπισμού.



Εικόνα 6 - Η Σχέση μεταξύ της Κοινότητας των Προσκόπων, των Χρηστών του *ΕΣΟ*, και των Κανόνων του Προσκοπισμού

Το αντικείμενο του προσκοπισμού δεν μπορεί να αποσπαστεί από τη δραστηριότητα που αναπτύσσεται στο πλαίσιο της κοινότητας των προσκόπων. Για να μπορέσει η εκπαιδευτική εφαρμογή να ενσωματωθεί στο περιεχόμενο του προσκοπισμού θα πρέπει να αντλεί πληροφορίες, δράσεις και υποθέσεις μέσα από την κοινότητα.

Στην κοινότητα των προσκόπων, όπως και σε κάθε κοινότητα, τα μέλη της αναλαμβάνουν ρόλους. Στόχος της εκπαιδευτικής εφαρμογής είναι να διατηρήσει αυτό το στοιχείο, δημιουργώντας ψηφιακούς ρόλους. Για αυτό το λόγο άλλωστε χρησιμοποιούνται σενάρια ρόλων (GBS), τα οποία έχουν στόχο να αναπτύξουν δεξιότητες στους χρήστες, μέσα από τις οποίες θα έρθουν σε μεγαλύτερη επαφή με τον «χώρο» του προσκοπισμού.



Εικόνα 7 - Η Σχέση της Κοινότητας των Προσκόπων, του Γνωστικού Αντικειμένου και των Ρόλων μεταξύ τους

Με βάση το μοντέλο του Engestrom, καλύπτεται το χαρακτηριστικό των χρηστών περί: «περιβάλλοντος και της σημασίας που δίνουν στο γύρω κόσμο». Ο λόγος για τον οποίο η ΑΤ έχει επιλεγεί ως μέρος του γνωστικού σχεδιασμού, είναι η δυνατότητα που παρέχει να περιγράφει τόσο τις σχέσεις, όσο και τις δραστηριότητες που μπορούν να αναπτυχθούν μεταξύ των οντοτήτων.

Goal – Based Scenario (GBS)

Κάθε πτυχή της ανθρώπινης συμπεριφοράς περιλαμβάνει το στοιχείο του στόχου. Αν οι στόχοι αυτοί αποτελούν τη βάση της ανθρώπινης διαδικασίας σκέψης, τότε και η μάθηση θα πρέπει να είναι ένας στοχο-καθορισμένος χώρος. Μέσα σε αυτόν αναπτύσσονται σενάρια τα οποία επιτρέπουν στους χρήστες - μαθητές να ακολουθήσουν με σαφήνεια τους καθορισμένους στόχους. Παράλληλα, ενθαρρύνουν την ανάπτυξη ικανοτήτων και τη μάθηση περιπτώσεων στα πλαίσια της επίτευξης των στόχων. Οι χρήστες θα πρέπει να γνωρίζουν εξ' αρχής ποιος είναι ο στόχος. Από την άλλη πλευρά, ο κατασκευαστής του σεναρίου και κατ'

επέκταση της εφαρμογής θα πρέπει να έχει στο μυαλό του πως όταν οι χρήστες θέλουν να μάθουν κάτι, που θα τους βοηθήσει σε μια εργασία, είναι αποφασισμένοι να μάθουν ότι χρειάζεται να ξέρουν, μόνο αν το κίνητρό τους για να επιτευχθεί ο στόχος είναι αρκετά ισχυρός από την αρχή [Schank, 1992].

Τα στοχο-καθορισμένα σενάρια (GBS) στηρίζονται στη θεωρητική βάση της περιπτωσιακής διαδικασίας σκέψης (Case Based Reasoning - CBR) [Δημαράκη, 2003]. Η γνώση κωδικοποιείται με τη μορφή περιπτώσεων, ενώ παράλληλα εμφανίζεται το στοιχείο της δημιουργικής αξιοποίησης του λάθους. Με αυτό τον τρόπο δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη του λογισμικού να ασχοληθεί με το γνωστικό αντικείμενο, μετατρέποντας την «αποτυχία» σε δημιουργική επανακωδικοποίηση μιας εμπειρίας, χρήσιμη για μελλοντική χρήση. Με απλά λόγια ενθαρρύνουμε την αποτυχία του χρήστη, δίνοντας του τη δυνατότητα να τη χρησιμοποιήσει ως γόνιμη εμπειρία.

Το επιπλέον χαρακτηριστικό, που προσδιορίζουν τα GBS, είναι το στοιχείο του σκοπού. Μέσα από σενάρια δραστηριοτήτων, των οποίων ο στόχος πρέπει να είναι σαφώς διατυπωμένος για το χρήστη από την αρχή, δίνεται ένας ελκυστικός λόγος για διερεύνηση, με κύριο γνώμονα την επίτευξη του στόχου.

Η σύνθεση των παραπάνω χαρακτηριστικών, αποτελεί ιδανικό συνδυασμό για την ανάδειξη εναλλακτικής διδασκαλίας, με χρήση της τεχνολογίας των Η/Υ, των πολυμέσων αλλά και του Παγκόσμιου Ιστού. Το γνωστικό αντικείμενο του προσκοπισμού διατηρεί τον εκπαιδευτικό του χαρακτήρα, ενώ ταυτόχρονα αξιοποιείται η δυνατότητα των σεναρίων δράσης για μετατροπή της γνώσης σε εμπειρία. Δίνονται κίνητρα στο χρήστη καθώς καλείται να φέρει σε πέρας «αποστολές», αναλαμβάνοντας ρόλους (μέσα σε ένα ψηφιακό περιβάλλον) για να επιτευχθεί ο τελικός στόχος. Για τη συγγραφή, υλοποίηση και ανάπτυξη τέτοιων σεναρίων πρέπει στο τέλος να υπάρχει μια σωστή απάντηση, ενώ κάθε φορά να διδάσκεται ένα γνωστικό αντικείμενο. Το γνωστικό περιεχόμενο της εφαρμογής, όπως προκύπτει και από το κεφάλαιο των χαρακτηριστικών του γνωστικού αντικειμένου, πληροί τον προαναφερθέντα περιορισμό των GBS.

Ακολούθως διατυπώνονται μια σειρά από χαρακτηριστικά των GBS, τα οποία αποτελούν το πλαίσιο μέσα στο οποίο μπορεί να υποστηριχθεί η ενεργός διάθεση των χρηστών.

- Εποικοδομητική αξιοποίηση του λάθους
- Πολλαπλές καταστάσεις
- Διδασκαλία ενός γνωστικού αντικειμένου, κάθε φορά
- Ο χρήστης αναλαμβάνοντας ρόλους, καλείται να πάρει αποφάσεις
- Κλειστές απαντήσεις
- Παράθεση πηγών και δυνατότητα σημειώσεων
- Ανάδραση

3.2 Αρχές Ευχρηστίας

Σύμφωνα με το διεθνές πρότυπο ISO 9241 [ISO 9241], ευχρηστία ενός συστήματος είναι η ικανότητά του να λειτουργεί αποτελεσματικά και αποδοτικά ενώ παρέχει υποκειμενική ικανοποίηση στους χρήστες. Ο όρος ευχρηστία καθιερώνεται αντί για το πολυχρησιμοποιημένο και όχι αυστηρά προσδιορισμένο όρο “φιλικότητα προς το χρήστη” [Αβούρης, 2000]. Η ευχρηστία επηρεάζει τόσο την επίδοση, όσο και την ικανοποίηση των χρηστών [Bevan, 1995]. Είναι γενικά αποδεκτό ότι τα επόμενα πέντε επουσιώδη χαρακτηριστικά ευχρηστίας, θα πρέπει να αποτελούν μέρος κάθε λογισμικού [Schneiderman, 1997].

- Ευκολία μάθησης (learnability), ώστε κάθε χρήστης να μπορεί να δουλεύει άμεσα με το σύστημα.
- Αποδοτικότητα (efficiency), επιτρέπει στο χρήστη που έχει μάθει το σύστημα να επιτύχει ένα υψηλό επίπεδο παραγωγικότητας.
- Αναμνησιμότητα (memorability), επιτρέπει στο χρήστη να επιστρέψει στο σύστημα, μετά από κάποιο διάστημα αποχής, χωρίς να είναι αναγκασμένος να μάθει ξανά τα πάντα.

- Χαμηλό ποσοστό λάθους (low error rate), έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να κάνει λιγότερα και εύκολα επανορθώσιμα λάθη, χωρίς να είναι καταστροφικά.
- Ικανοποίηση (satisfaction). Αφορά στον τρόπο με τον οποίο ένα περιβάλλον είναι ευχάριστο για το χρήστη.

Επιπλέον, θα πρέπει να συνυπολογιστούν άλλοι δυο παράγοντες που επηρεάζουν την ευχρηστία μιας εφαρμογής. Πρόκειται για τους παράγοντες της *επεξεργαστικής διαδικασίας* και της διαδραστικής διεπαφής.

Επεξεργαστική Διαδικασία (Elaborative Process)

Η έννοια της επεξεργασίας σημαίνει ότι ο χρήστης έχει περισσότερο χρόνο να επεξεργάζεται και να αποθηκεύει την πληροφορία. Κάποια μέσα φαίνεται να εμφανίζουν περισσότερο αυτό το στοιχείο από κάποια άλλα. Για παράδειγμα, τα γραφικά τείνουν να είναι περισσότερο “επεξεργαστικά” από το γραπτό κείμενο, το οποίο με τη σειρά του υπερτερεί σε σχέση με την απλή λεκτική αφήγηση [Bailey, 2001].

Γραφικά > *Γραπτό Κείμενο* > *Λεκτική Αφήγηση*

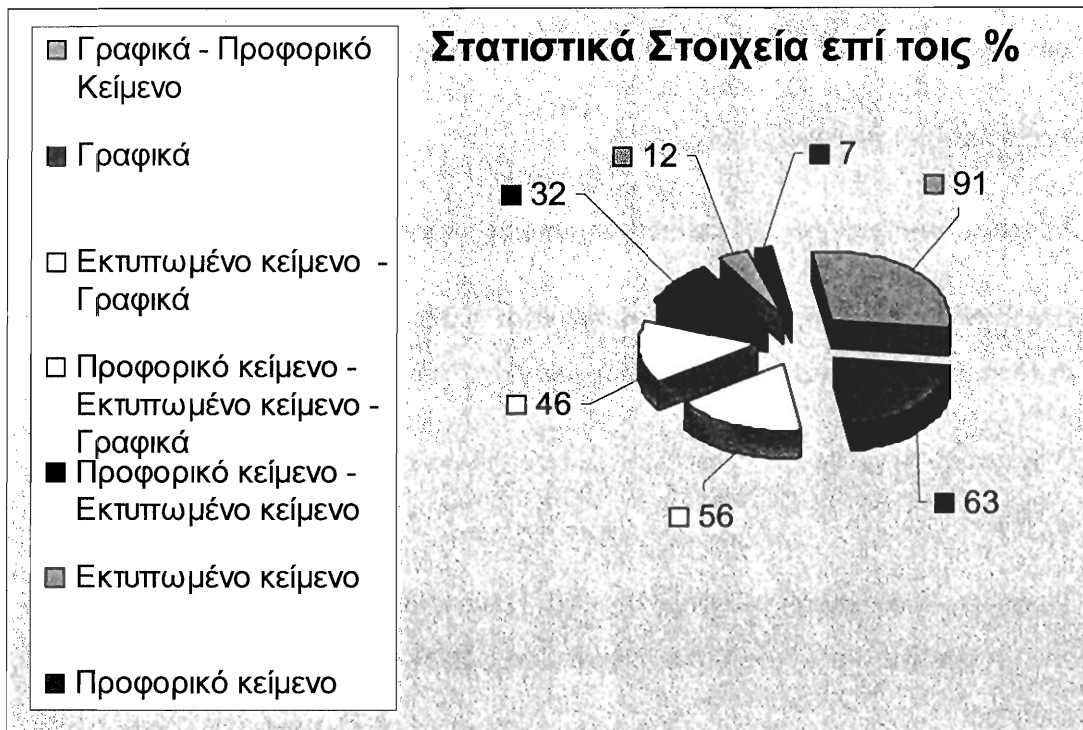
Εικόνα – Ήχος - Κείμενο

Έρευνες έχουν οδηγήσει στα παρακάτω στοιχεία, τα οποία οι συντάκτες θεωρούν χρήσιμα εργαλεία για τη διατύπωση αρχών, που αφορούν στη χρήση πολυμέσων στην εκπαίδευση.

Ακούγοντας προφορικό κείμενο και κοιτώντας γραφικά – 91% περισσότερη μάθηση

- Παρατηρώντας μόνο γραφικά – 63% περισσότερο μάθηση
- Διαβάζοντας εκτυπωμένο κείμενο σε συνδυασμό με παρατήρηση γραφικών – 56% περισσότερο μάθηση
- Ακούγοντας προφορικό κείμενο, διαβάζοντας κείμενο και παρατηρώντας γραφικά – 46% περισσότερο μάθηση
- Ακούγοντας προφορικό κείμενο σε συνδυασμό με διάβασμα εκτυπωμένου κειμένου – 32% περισσότερο μάθηση

- Διαβάζοντας μόνο εκτυπωμένο κείμενο – 12% περισσότερο μάθηση
- Ακούγοντας μόνο προφορικό κείμενο – 7% περισσότερο μάθηση



Εικόνα 8 - Στατιστικά Στοιχεία Χρήσης Διαφορετικών Μέσων (media)

Το πρόβλημα είναι ότι η ευχρηστία εξαρτάται από το περιβάλλον στο οποίο χρησιμοποιείται η εφαρμογή και όχι από τη διαδικασία του σχεδιασμού. Συνεπώς, για να επιτευχθεί η παραγωγή ενός καλύτερου προϊόντος, θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί το στοιχείο της πρόβλεψης [Thimbleby et al, 2001]. Στα πλαίσια αυτής της πρόβλεψης, ακολουθεί η παράθεση ορισμένων αρχών ευχρηστίας, όπως αυτά διατυπώνονται στις οδηγίες του Web Style Guide. Ορισμένες από αυτές αφορούν στο πληροφοριακό υλικό, ενώ κάποιες άλλες μπορούν να εναρμονιστούν στο περιβάλλον του εκπαιδευτικού υλικού.

Αρχές Σχεδιασμού Δικτυακών Εφαρμογών

- Δυνατότητα εκτυπώσιμης μορφής του περιεχομένου. Με αυτό τον τρόπο δίνεται η επιλογή στο χρήστη να μπορεί να διαβάσει το περιεχόμενο ακόμα και μετά από την έξοδό του από την εφαρμογή.

- Ο χρήστης πρέπει να ενημερώνεται, ανά πάσα στιγμή, σε ποιο σημείο βρίσκεται μέσα στην εφαρμογή.
- Συνέπεια. Η πλοήγηση πρέπει να είναι συνεπής (αναμενόμενη - προβλέψιμη), έτσι ώστε να μην αποσπώνται οι χρήστες από το περιεχόμενο.
- Χρήση πίνακα περιεχομένων.
- Χρήση μεταφορών που να μπορούν να αποκωδικοποιηθούν από τους χρήστες.
- Οι χρήστες θα πρέπει να ενημερώνονται κάθε φορά για τον προορισμό κάθε συνδέσμου. Αυτό επιτυγχάνεται με την επιλογή «σωστών» τίτλων και ετικετών.
- Ο χρήστης θα πρέπει να μπορεί να ελέγχει τη ροή, την είσοδο και την έξοδο από το σύστημα.
- Το σύστημα θα πρέπει να «θυμάται» την τελευταία διαδρομή του χρήστη και να μην τον αναγκάζει να επαναλάβει περασμένες διαδρομές, παρά μόνο αν ο ίδιος το επιθυμεί.
- Ευανάγνωστη Τυπογραφία
- Στοιχισή κειμένου αριστερά (*αποφυγή του φαινομένου του καταρράκτη*).
- Υπογράμμιση στο κείμενο μόνο όταν πρόκειται για σύνδεσμο.
- Συνέπεια στην τυπογραφία.
- Όλες οι οθόνες θα πρέπει να επιτρέπουν την επιστροφή στην αρχική. Αυτή άλλωστε αποτελεί την γέφυρα επικοινωνίας του εκπαιδευτικού υλικού με το πληροφοριακό.
- Πρέπει να δίνεται αρκετός χρόνος για την ανάγνωση γνωστικών ενοτήτων
- Αποφυγή χρήσης animation που θα αποσπά την προσοχή, από άλλα σημαντικά στοιχεία που βρίσκονται στην οθόνη [Bailey, 1998].

Ο τρόπος με τον οποίο οι παραπάνω αρχές ενσωματώνονται στην εκπαιδευτική εφαρμογή, παρουσιάζεται στο κεφάλαιο της Διεπαφής. Λαμβάνοντας υπ' όψη τα συμπεράσματα που

προκύπτουν από το κείμενο της ανάλυσης, το επόμενο στάδιο είναι η χάραξη του εκπαιδευτικού σχεδιασμού.

4 Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός

Ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός προσφέρει τη δυνατότητα περιγραφής της παιδαγωγικής στρατηγικής ενός συνόλου εκπαιδευτικού περιεχομένου με ένα κοινά αποδεκτό τρόπο [Καραγιαννίδης, 2004].

Το ζητούμενο στη διαδικασία του παιδαγωγικού σχεδιασμού ενός εκπαιδευτικού λογισμικού είναι η περιγραφή του γνωστικού περιεχομένου, με τέτοιο τρόπο ώστε να το μεταφράσουμε σε εμπειρίες. Μέσα από αυτές τελικός στόχος είναι η απόκτηση της γνώσης [Δημαράκη, 2004]. «... Σχεδιάζοντας μαθησιακές εμπειρίες φανταζόμαστε και δημιουργούμε δραστηριότητες, πηγές γνώσης και δυνατότητες συνομιλίας που βοηθούν τους μαθητές να ολοκληρώσουν μια διαδικασία διερεύνησης μέσα από την οποία αναπτύσσουν επιθυμητές ικανότητες, διαισθητική αντίληψη και κατανόηση...» [Δημαράκη, 2004].

Ο παιδαγωγικός στόχος της εφαρμογής είναι να αναπτύξει τους ακόλουθους νοητικούς άξονες:

- Παρατηρητικότητα
- Συνδυαστικότητα
- Αναγνώριση
- Αφαίρεση

Πρέπει να σημειωθεί σ' αυτό το σημείο ότι η χρήση του **ΕΣΟ** δεν αντικαθιστά τον παραδοσιακό ρόλο του προσκοπισμού και των ατόμων που εμπλέκονται στην εκπαιδευτική του διάσταση. Αντίθετα, έρχεται να γίνει ένα χρήσιμο εργαλείο το οποίο θα βοηθήσει τον εκπαιδευόμενο να αντιμετωπίσει με διαφορετική ματιά ένα αντικείμενο, οι αποχρώσεις του οποίου απαντώνται σε κάθε στοιχείο της καθημερινής ζωής και δράσης.

Η διεθνής βιβλιογραφία στο χώρο της εκπαίδευσης περιλαμβάνει διάφορες προσπάθειες μοντελοποίησης διαφορετικών στιλ μάθησης. Για την κάλυψη των αναγκών που απαιτεί κάθε στιλ, ο σχεδιασμός του λογισμικού περιλαμβάνει συγκεκριμένες προσεγγίσεις. Αυτές αναλύονται ως εξής:

- Συγκεκριμένη Εμπειρία. Η εφαρμογή περιλαμβάνει πληροφορίες που θα προσλαμβάνονται από το μαθητή μέσω της αντιληπτικής ικανότητας.
- Στοχασμός. Οι εκπαιδευόμενοι υιοθετούν μια στοχαστική στάση κρατώντας σημειώσεις και εκτελώντας διαδικασίες. Η χρήση της εφαρμογής σ' αυτή την περίπτωση βοηθά με τις οπτικές κι ακουστικές πληροφορίες που περιλαμβάνει.
- Έλεγχος Υποθέσεων. Ο χρήστης-ήρωας εκτιθέμενος σε περιβάλλοντα δραστηριοτήτων και κυρίως με την τελική δραστηριότητα μπορεί να εφαρμόσει όσα μαθαίνει πάνω σε μελετημένα γι' αυτόν αντικείμενα, που έχουν εμφανιστεί σε προηγούμενα στάδια.
- Αφαίρεση. Ο εκπαιδευόμενος καλείται μέσα από τις δραστηριότητες να σχηματίσει έννοιες μέσα από έρευνα και ανάλυση στο περιβάλλον του λογισμικού.

Συνοψίζοντας τα παραπάνω παρατηρούμε ότι ο σχεδιασμός του λογισμικού καλύπτει τον [Βανδουλάκης, 2004]:

- Στοχαστικό
- Αφηρημένο Στοχαστικό
- Αφηρημένο Ενεργητικό
- Συγκεκριμένο Ενεργητικό

Γι' αυτό το λόγο, άλλωστε το περιβάλλον ανάπτυξης του λογισμικού περιέχει Οπτικές – Ακουστικές – Κινησθητικές εκφάνσεις, όπως έχει περιγράψει στο κείμενο της ανάλυσης.

4.1 Συνθήκες Χρήσης

Το **ΕΣΟ** εντάσσεται στα πλαίσια της άτυπης εκπαίδευσης. Αναφέρεται δηλαδή σε εξατομικευμένη μάθηση, χωρίς αυτό να αποκλείει το ενδεχόμενο χρήσης του λογισμικού ως ομαδική δραστηριότητα, στην περίπτωση ενός συστήματος προσκόπων.

Το πλαίσιο της εξατομικευμένης μάθησης δίνει στο χρήστη την ελευθερία να αφιερώσει όσο χρόνο επιθυμεί, χωρίς να τον εγκλωβίζει σε χωρο-χρονικά εμπόδια. Το λογισμικό «καθοδηγεί» το χρήστη με τους δύο οδηγούς (Ερμή και Ιόλη), μέχρι να συγκεντρώσει τα απαραίτητα διακριτικά και να ανακηρυχθεί σε αρχηγό του συστήματος.

Στη δεύτερη περίπτωση, το λογισμικό γίνεται χρήσιμο εργαλείο στα χέρια των βαθμοφόρων ενός συστήματος Προσκόπων. Συγκεκριμένα ο βαθμοφόρος μιας ομάδας προσκόπων μπορεί να χωρίσει σε δύο υποομάδες τα μέλη που έχει στη διάθεσή του και να αναθέσει δραστηριότητες με γνώμονα το γνωστικό περιεχόμενο της εφαρμογής. Με το πέρας κάθε σεναρίου (σταθμού) η κάθε ομάδα θα αναλαμβάνει μια δραστηριότητα εκτός λογισμικού (στον πραγματικό κόσμο), η οποία θα πρέπει να έχει συγγενές γνωστικό αντικείμενο με αυτό που συνάντησαν οι χρήστες ως ήρωες του λογισμικού.

Μόλις η κάθε ομάδα ολοκληρώσει το γνωστικό περιεχόμενο που περιλαμβάνεται σε έναν οδηγό (π.χ. Ερμή), αλλάζει περιεχόμενο επιλέγοντας τον δεύτερο (π.χ. Ιόλη) [βλέπε περιγραφή σεναρίου]. Αυτή η διαδικασία αφορά τόσο στην ομαδική όσο και στην εξατομικευμένη ενασχόληση με το εκπαιδευτικό λογισμικό **ΕΣΟ**.

4.2 Παιδαγωγικοί στόχοι

Οι κύριοι παιδαγωγικοί στόχοι του **ΕΣΟ** μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

- Ο χρήστης θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζει και να ερμηνεύει ανιχνευτικά σημεία
- Η ανάπτυξη κριτικής και συνδυαστικής σκέψης
- Ο χρήστης θα πρέπει να είναι σε θέση να αποκωδικοποιεί και να κωδικοποιεί μηνύματα – προτάσεις από και σε κώδικα Μορς.
- Να αποκωδικοποιεί φωνητικά αλφάβητα

- Να μπορεί να κατανοεί μηνύματα κωδικοποιημένα σε σήματα δια βραχιόνων, αλλά και να συντάσσει προτάσεις με χρήση αυτού του κώδικα
- Ο χρήστης θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζει κόμπους και να μπορεί να αποφασίσει ποιος από αυτούς είναι κατάλληλος σε κάθε περίπτωση
- Ο χρήστης θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζει τα βασικά μέρη μιας σκηνής
- Ικανότητα επιλογής μεταξύ δυο συνθηκών (επιλογή κατάλληλης τοποθεσίας για την εγκατάσταση μιας σκηνής)
- Ανάπτυξη της έννοιας της διαδικασιακής ακολουθίας βημάτων για την πραγματοποίηση μιας ενέργειας
- Αξιολόγηση των γνώσεων και του επιπέδου στο οποίο βρίσκεται ο χρήστης.
- Γενική ανασκόπηση του περιεχομένου

Οι παραπάνω στόχοι εμπεριέχονται σε μια σειρά δραστηριοτήτων κατανεμημένοι ανά ανάλογα με το γνωστικό αντικείμενο (βλέπε σενάρια χρήσης).

4.3 Συμπεράσματα

Κλείνοντας το κεφάλαιο του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, καταλήγουμε στην αναγκαιότητα προσδιορισμού και σχεδιασμού των παιδαγωγικών στόχων, με τέτοιο τρόπο ώστε να εκπληρώνονται οι προσδοκίες τόσο του σχεδιαστή όσο και των χρηστών. Η ενότητα του εκπαιδευτικού σχεδιασμού αποτελεί θέμα μείζονος σημασίας για την επιτυχή υλοποίηση της εφαρμογής. Η εκτενής περιγραφή των σεναρίων μάθησης, των παιδαγωγικών στόχων κάθε δραστηριότητας, αλλά και των εργαλείων τα οποία βοηθούν στην εκπλήρωση τους, αποτέλεσε το υπόβαθρο πάνω στο οποίο στηρίχθηκε ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη του λογισμικού.

5 Σχεδιασμός Διεπαφής Χρήσης

Όπως προκύπτει από το κεφάλαιο της ανάλυσης η ευχρηστία ενός εκπαιδευτικού λογισμικού είναι μείζονος σημασίας. Πέρα από την ευκολία εκμάθησης, την υψηλή απόδοση εκτέλεσης έργου, τη χαμηλή συχνότητα σφαλμάτων χρήστη, την ευκολία συγκράτησης της γνώσης της χρήσης και την υποκειμενική ικανοποίηση του χρήστη, υπάρχουν μια σειρά παράμετροι οι οποίοι θα πρέπει να υπολογιστούν.

Η διάδραση στη διεπαφή χρήσης έχει θετικά αποτελέσματα στη διαδικασία της μάθησης. Συγκεκριμένα:

- Δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα ελέγχου, χειρισμού και αναζήτησης περιεχομένου ή
- Επιτρέπει στο σύστημα να θέτει ερωτήματα προς απάντηση, βοηθώντας τους χρήστες να εμβαθύνουν στο περιεχόμενο ή και τα δύο [Bailey, 2001].

Στο κείμενο που ακολουθεί επιχειρείται η προσέγγιση και ανάλυση εκείνων των στοιχείων που κρίνονται απαραίτητα για τον σχεδιασμό διεπαφής χρήσης.

5.1 Στιλ Αλληλεπίδρασης

Οι διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει με τον υπολογιστή είναι γνωστοί ως στιλ Αλληλεπίδρασης [Αβούρης, 2000, σελ. 90]. Κατά τη διάρκεια των τελευταίων χρόνων έχει παρατηρηθεί μια βαθμιαία μεταστροφή από την αλληλεπίδραση που βασίζεται σε εντολές προς την αλληλεπίδραση που βασίζεται σε χειρισμό αντικειμένων που απεικονίζονται στη διεπιφάνεια.

Μεταξύ των τεσσάρων στιλ που υπάρχουν, το *ΕΣΟ* εντάσσεται σε εκείνο το στιλ που ονομάζεται “απευθείας χειρισμός”. Ο όρος αποδίδεται στον Ben Schneiderman 1983 [Αβούρης, 2000, σελ. 101]. Ως περιβάλλον απευθείας χειρισμού ορίζεται μια διεπιφάνεια στην οποία:

- Τα αντικείμενα ενδιαφέροντος του χρήστη αναπαρίστανται στην οθόνη
- Οι ενέργειες του χρήστη πάνω στα αντικείμενα αυτά έχουν άμεσο αποτέλεσμα
- Αντί για εντολές ο χρήστης ο χρήστης χειρίζεται απευθείας τα αντικείμενα του ενδιαφέροντός του, συνήθως με χρήση δεικτικής συσκευής

Κατά τον Schneiderman ορισμένα από τα πλεονεκτήματα αυτού του στυλ είναι [Schneiderman, 1997]:

- Οι χρήστες μπορούν εύκολα να θυμούνται τη χρήση του συστήματος
- Το άμεσο αποτέλεσμα των ενεργειών συνεπάγεται επιβεβαίωση της προόδου ή έγκαιρη διάγνωση εσφαλμένων ενεργειών
- Η αντιστρεψιμότητα των ενεργειών περιορίζει το άγχος για τις συνέπειες εσφαλμένων χειρισμών
- Οι χρήστες έχουν εμπιστοσύνη στο σύστημα αφού αισθάνονται υπό έλεγχο και σε θέση να προβλέψουν τα αποτελέσματα των ενεργειών τους.

Στα συστήματα απευθείας χειρισμού, όπως είναι το *ΕΣΟ*, το υπολογιστικό σύστημα τείνει να γίνει διάφανο και να εξαφανιστεί από το γνωστικό πεδίο του χρήστη κατά την εκτέλεση του έργου του, με αποτέλεσμα να μπορεί αυτός να συγκεντρώνεται μόνο με τις δραστηριότητες που περιλαμβάνονται σε κάθε σταθμό. Έτσι αποκτά την αίσθηση ότι χειρίζεται και αλληλεπιδρά ακριβώς με τα αντικείμενα που του επιτρέπουν να επιτύχει τους στόχους του [Αβούρης, 2000, σελ. 103].

5.2 Σχεδιαστικές Αρχές

Όπως τονίζει ο Αβούρης ο σχεδιασμός επιτυχών διεπιφανειών απευθείας χειρισμού είναι δύσκολος. Για την αντιμετώπιση των δυσκολιών που ανακύπτουν ο Norman [Norman, 1988] έχει προτείνει ορισμένες βασικές αρχές σχεδιασμού. Ορισμένες από αυτές επιχειρήθηκε να ενταχθούν στο *ΕΣΟ*. Συγκεκριμένα:

- Αρχή της Υπαινισσόμενης Χρήσης. Τα αντικείμενα πρέπει να υπαινίσσονται τη χρήση τους. Αφορά στην ιδιότητα πολλών συσκευών και χειριστηρίων να κάνουν σαφή τον χειρισμό τους στο χρήστη

- Αρχή Τήρησης Περιορισμών. Θα πρέπει δηλαδή να τηρούνται οι φυσικοί-σημασιολογικοί περιορισμοί που αφορούν στα αντικείμενα.
- Αρχή Αντιστοιχίας χειριστηρίων-λειτουργιών. Να είναι εύκολη δηλαδή η αντιστοιχία χειριστηρίου και της λειτουργίας την οποία εκτελεί.
- Αρχή Ανάδρασης. Το σύστημα δηλαδή θα πρέπει να παρέχει πληροφορίες προς το χρήστη σε σχέση με τις ενέργειες που έχουν πραγματοποιηθεί και τα αποτελέσματα που αυτές έχουν επιφέρει.

Αρχή Εστίασης Προσοχής

Η έννοια της προσοχής αποτελεί ένα χαρακτηριστικό που επηρεάζει την επικοινωνία του ανθρώπου με το υπολογιστικό σύστημα [Αβούρης, 2000, σελ. 30]. Οι παρακάτω βασικές αρχές σχεδίασης έχουν άμεση σχέση, όπως επισημαίνει ο Αβούρης, με το πρόβλημα εστίασης της προσοχής του χρήστη και έχουν ενσωματωθεί στο *ΕΣΟ* :

- Σημαντική πληροφορία που απαιτεί άμεση προσοχή τοποθετείται σε εμφανή θέση(Στόχοι, Οδηγίες, κλπ).
- Λιγότερο σημαντική πληροφορία που απαιτεί μικρότερη προσοχή τοποθετείται σε λιγότερο εμφανή αλλά πάντα σταθερή θέση ώστε να διευκολύνεται η αναζήτησή της(εργαλεία).
- Πληροφορία που δεν χρειάζεται συχνά πρέπει να εμφανίζεται μόνο κατόπιν σχετικής αίτησης (Βοήθεια)
- Όταν απαιτείται η εκτέλεση πολλών παράλληλα εργασιών οι οποίες διακόπτονται και επαναρχίζουν, χρησιμοποιούμε γνωστικά βοηθήματα για την υποστήριξη της συνέχειας (στόχοι, οδηγίες).

Οι παραπάνω αρχές αποτελούν γνώμονα με βάση τον οποίο έχει επιχειρηθεί να σχεδιαστεί το *ΕΣΟ*. Συγκεκριμένα, η ύπαρξη εργαλείου βοήθειας στο οποίο παραπέμπεται ο χρήστης, η ύπαρξη στόχων και οδηγιών, που τον κατευθύνουν αλλά και η ιεράρχηση της πληροφορίας είναι στοιχεία που δρουν προς αυτή την κατεύθυνση.

Αναγνωσιμότητα κειμένου σε οθόνη

Μια δραστηριότητα που είναι συνήθης σε πολλές περιπτώσεις αλληλεπίδρασης ανθρώπου-υπολογιστή είναι η ανάγνωση τμημάτων κειμένου από την οθόνη [Αβούρης, 2000, σελ. 83]. Υπάρχουν ορισμένοι παράγοντες που επηρεάζουν την αναγνωσιμότητα, οι οποίοι παρατίθενται:

- Η ποσότητα κειμένου στην οθόνη
- Η γωνία ανάγνωσης
- Ο βαθμός συγκέντρωσης των χρηστών
- Ο αριθμός χαρακτήρων και λέξεων ανά γραμμή
- Το χρώμα και η χρωματική αντίθεση
- Τα διαστήματα μεταξύ χαρακτήρων και γραμμών
- Το μήκος γραμμών και η γραμματοσειρά

Πειράματα που έγιναν σε οθόνες καθοδικού σωλήνα και με διαφορετικές μορφές παρουσίασης του κειμένου, οδήγησαν στη διατύπωση των εξής χρήσιμων κανόνων [Αβούρης, 2000, σελ. 84]:

- Λέξεις με κεφαλαία γράμματα είναι κατά 20% πιο δυσανάγνωστες από τις ίδιες λέξεις με μικρά.
- Η μορφή των χαρακτήρων επηρεάζει την αναγνωσιμότητα. Προτιμώνται γραμματοσειρές τύπου serif.
- Η απόσταση μεταξύ γραμμάτων, λέξεων και γραμμών επηρεάζει επίσης την αναγνωσιμότητα
- Η απόσταση των γραμμάτων πρέπει να είναι τουλάχιστον 50% του ύψους των γραμμάτων που χρησιμοποιούνται
- Αριθμός των λέξεων ανά γραμμή. Το κείμενο θα πρέπει να χωρίζεται σε παραγράφους 3- 5 γραμμών, ενώ ο βέλτιστος αριθμός λέξεων είναι 8-15 λέξεις ανά γραμμή.

Στο *ΕΣΟ* έχουν χρησιμοποιηθεί δύο γραμματοσειρές που ανήκουν στον τύπο serif (Ms* Xenios, Trebuchet Ms). Επίσης έχουν χρησιμοποιηθεί οι παραπάνω κανόνες κατά το μέγιστο δυνατό, ως προς το διάστιχο και τον αριθμό γραμμών ανά παράγραφο.

Δοκιμαστικά τεστ που πραγματοποιήθηκαν σε ένα μικρό δείγμα χρηστών, που περιλάμβανε όμως και άτομα με δυσχρωματοψία, έδειξε ότι δεν υπήρχαν προβλήματα αναγνωσιμότητας.

Διαφάνεια

Η διεπιφάνεια θα πρέπει να είναι κατά τον δυνατόν διαφανής. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να βοηθά το χρήστη να επικεντρώνεται στις ενέργειες που πρέπει να γίνουν [Αβούρης, 2000, σελ. 172]. Προς αυτή την κατεύθυνση κινούνται τα πλαίσια οδηγιών και στόχων που περιλαμβάνονται στο *ΕΣΟ*. Έχει επιχειρηθεί μια δημιουργική κατά το δυνατόν εναρμόνιση των μέσων (εικόνα, ήχος, κείμενο) με γνώμονα τη διευκόλυνση του χρήστη και όχι την παρουσίαση των δυνατοτήτων της σύγχρονης τεχνολογίας.

Συνέπεια

Η ύπαρξη συνέπειας ή αλλιώς ομοιομορφισμός, στη αναπαράσταση της πληροφορίας, αποτελεί ένα στοιχείο που οδηγεί στην προβλέψιμη συμπεριφορά του συστήματος [Αβούρης, 2000, σελ. 172]. Τα στοιχεία που καταδεικνύουν αυτή τη αρχή στο *ΕΣΟ* είναι:

- Εικονίδια
- Πλαίσια Στόχων και Οδηγιών
- Κεντρική Σκηνή
- Μπάρα Πλοήγησης
- Κουμπιά Πλοήγησης

Υποβοήθηση Προσανατολισμού

Το σύστημα θα πρέπει να παρέχει υποστήριξη πλοήγησης, βοηθήματα προσανατολισμού καθώς και προφανείς εξόδους [Αβούρης, 2000, σελ. 173]. Για να συμπεριληφθεί αυτός ο άξονας το *ΕΣΟ* περιλαμβάνει:

- Χάρτες Πλοήγησης
- Μπάρα ενημέρωσης θέσης
- Εργαλείο «η θέση μου», το οποίο ανά πάσα στιγμή ενημερώνει το χρήστη για τους σταθμούς που έχουν ολοκληρωθεί, για τη θέση του ήρωα στην τρέχουσα φάση καθώς και τους επόμενους σταθμούς
- Ετικέτες οι οποίες προσδιορίζουν τη θέση του χρήστη-ήρωα σε σταθερό σημείο της οθόνης
- Η έξοδος είναι προσβάσιμη από κάθε σημείο του λογισμικού.

Ανάδραση

Ο χρήστης θα πρέπει να λαμβάνει συνεχώς πληροφορίες που θα του γνωστοποιούν την τρέχουσα κατάσταση του συστήματος [Αβούρης, 2000, σελ. 175]. Προς αυτή την κατεύθυνση το λογισμικό *ΕΣΟ* μεριμνά παρέχοντας μηνύματα ολοκλήρωσης δραστηριοτήτων, πρόσθεσης διακριτικών σε κάποιο εργαλείο, ενημέρωσης και παραπομπής σε άλλα εργαλεία που είναι χρήσιμα σε κάθε περίπτωση.

Διάταξη Οθονών

Η δομή των οθονών παραμένει κατά το δυνατόν σταθερή σε ολόκληρη τη διεπιφάνεια του λογισμικού.

Παροχή Βοήθειας

Η παρεχόμενη βοήθεια είναι συνεχής και πολλαπλών επιπέδων. Στο *ΕΣΟ* διακρίνουμε ένα είδος με μορφή οδηγιών και ένα δεύτερο σε μορφή βοήθειας όπως συνηθίζεται να υπάρχει σε διάφορα λογισμικά (π.χ. Help Photoshop κ.α.).

Μηνύματα Σφάλματος

Τα μηνύματα σφάλματος είναι σύντομα και διατυπωμένα με τέτοιο τρόπο ώστε να πραγματοποιείται εποικοδομητική αξιοποίηση του λάθους. Επίσης κάθε μήνυμα είναι προσαρμοσμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να αναφέρεται στη συγκεκριμένη εργασία του χρήστη [Αβούρης, 2000, σελ. 178].

Χρήση Χρώματος

Όπως υποστηρίζει ο Αβούρης [Αβούρης, 2000, σελ. 179], η επιλογή χρωμάτων είναι ένα ιδιαίτερα δύσκολο έργο που άπτεται της αισθητικής. Για το λόγο αυτό δεν υπάρχουν πολύ συγκεκριμένοι κανόνες στην περιοχή αυτή.

Εκείνο στοιχείο που έχει ληφθεί σοβαρά υπόψη είναι ότι περίπου το 10% του πληθυσμού έχει αχρωματοψία. Για την επίλυση αυτού του προβλήματος, στο *ΕΣΟ* η επιλογή των χρωμάτων πραγματοποιήθηκε με γνώμονα τη σελίδα του Well-Styled [Lynch & Horton, 2002]. Στη συγκεκριμένη σελίδα παρέχεται ένα εργαλείο το οποίο παρέχει τη δυνατότητα επιλογής εκείνων των συνδυασμών χρωμάτων που απευθύνονται στο 85% των ατόμων με «φυσιολογικά» επίπεδα όρασης.

Ωστόσο, δοκιμαστικά τεστ, απέδειξαν ότι χρήστες με προβλήματα δυσχρωματοψίας δεν αντιμετώπισαν προβλήματα κατά την ενασχόλησή τους με το λογισμικό.

Ήχος

Στο *ΕΣΟ* επιχειρείται η δημιουργική αξιοποίηση του ακουστικού καναλιού και συγκεκριμένα υπό τη μορφή ακουστικής εξόδου.

Έχουν ενσωματωθεί τριών ειδών ήχοι:

1. Φυσικός ήχος, με μορφή ηχογραφημένης ομιλίας. Λειτουργεί ως συμπλήρωμα σε ενέργειες και συμβάντα του γραφικού περιβάλλοντος (π.χ. οδηγίες, αφηγήσεις)
2. Μουσικός ήχος. Μουσικές συνθέσεις οι οποίες επιχειρούν να επιφέρουν μεγαλύτερη ενσωμάτωση του χρήστη στο ευρύτερο πλαίσιο του γνωστικού περιβάλλοντος
3. Συνθετικός ήχος. Πρόκειται για ήχους στους οποίους έχει αποδοθεί μια σημασιολογική ερμηνεία (βραχεία και μακρά σήματα κώδικα μορς)

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι δίνεται πάντοτε η δυνατότητα στο χρήστη να απενεργοποιήσει το ηχητικό κανάλι και το αντίστροφο.

Ανθρωπομορφισμός

Ανθρωπομορφισμός είναι η τάση να δίδονται ανθρώπινα χαρακτηριστικά σε συσκευές. Γνωστό παράδειγμα το οποίο περιλαμβάνεται και στο *ΕΣΟ*, είναι οι βοηθοί που προσφέρονται να βοηθήσουν το χρήστη σε διάφορες εφαρμογές. Ο Αβούρης σημειώνει ως ο ανθρωπομορφισμός θα πρέπει γενικά να αποφεύγεται [Αβούρης, 2000, σελ. 179].

Ωστόσο η χρήση του ανθρωπομορφισμού στο *ΕΣΟ*, αποτελεί μια προσομοίωση της πραγματικής διάστασης του γνωστικού αντικειμένου (Προσκοπισμού) κατά την οποία τονίζεται η σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ των μελών ενός προσκοπικού συστήματος και των βαθμοφόρων τους. Η ταύτιση του χρήστη με τον ήρωα (π.χ. Οδυσσέα) και ο καθοδηγητικός-συμβουλευτικός ρόλος του οδηγού (Ερμή), δρουν ως ενισχυτικοί παράγοντες που αυξάνουν την εμπιστοσύνη του χρήστη στο σύστημα, καθώς θυμίζουν τη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ κάποιου μαθητευόμενου και του ειδικού.

Στα συμπεράσματα αυτά οδηγηθήκαμε μέσα από την παρατήρηση χρηστών, τόσο κατά τη διάρκεια ενασχόλησής τους με το *ΕΣΟ*, όσο και μετά από ερωτήσεις που τους απευθύναμε.

5.3 Συμπεράσματα

Κάνοντας μια επισκόπηση των προηγούμενων ενοτήτων καταλήγουμε στη διατύπωση δέκα βασικών αρχών, όπως αυτές διατυπώνονται από τον Jacob Nielsen [Nielsen & Molich, 1990] και αφορούν στον σχεδιασμό διεπαφής.

- Το σύστημα πρέπει να ενημερώνει πάντα τους χρήστες για το τι συμβαίνει, μέσα από κατάλληλη αλληλεπίδραση και σε λογικό χρόνο (Visibility of system status)
- Το σύστημα θα πρέπει να μιλά στη γλώσσα του χρήστη με λέξεις, φράσεις και περιεχόμενα οικεία σ' αυτόν. Θα πρέπει να ακολουθούνται συμβάσεις του πραγματικού κόσμου, με τρόπο ώστε να παρουσιάζεται η πληροφορία με φυσική και λογική ακολουθία (Match between system and the real world)
- Οι χρήστες επιλέγουν συχνά λειτουργίες του συστήματος κατά λάθος και θα χρειαστούν έναν σαφώς προσδιορισμένο σημείο "εξόδου" για να εγκαταλείψουν μια ανεπιθύμητη κατάσταση χωρίς να πρέπει να περάσουν από εκτενείς διαλόγους. Πρέπει να υποστηρίζεται η δυνατότητα undo και redo (User control and freedom)

- Οι χρήστες δεν θα πρέπει αν ανησυχούν για το αν διαφορετικές λέξεις, καταστάσεις ή ενέργειες σημαίνουν το ίδιο πράγμα. Θα πρέπει να τηρούνται οι συμβάσεις της πλατφόρμας (Consistency and standards)
- Σημαντικό στοιχείο του σχεδιασμού είναι η πρόληψη και αποφυγή λαθών (Error prevention)
- Ελαχιστοποίηση κατά το δυνατόν της μνημονικής ανάκλησης στοιχείων από την πλευρά του χρήστη. Ο χρήστης δεν θα πρέπει να καλείται να θυμάται πληροφορίες από το ένα μέρος του διαλόγου στο άλλο. Οι οδηγίες για τη χρήση του συστήματος θα πρέπει να είναι ορατές ή τουλάχιστον εύκολα προσβάσιμες, όποτε απαιτείται (Recognition rather than recall)
- Το σύστημα θα πρέπει να επιτρέπει στους χρήστες να προσαρμόζουν συχνές ενέργειες (Flexibility and efficiency of use)
- Οι διάλογοι δεν πρέπει να περιέχουν τις πληροφορίες που είναι άσχετες ή χρησιμοποιούνται σπάνια. Κάθε πρόσθετη μονάδα των πληροφοριών σε έναν διάλογο ανταγωνίζεται με τις σχετικές μονάδες των πληροφοριών και μικραίνει τη σχετική διαφάνειά τους (Aesthetic and minimalist design)
- Τα μηνύματα λάθους πρέπει να εκφράζονται με σαφή τρόπο (τίποτα κωδικοποιημένο), να δείχνουν ακριβώς το πρόβλημα, και να προτείνουν μια λειτουργική λύση (Help users recognize, diagnose, and recover from errors)
- Ακόμα καλύτερο είναι αν το σύστημα μπορεί να χρησιμοποιηθεί χωρίς τεκμηρίωση, μπορεί να είναι απαραίτητο να παρασχεθεί η βοήθεια και η τεκμηρίωση. Οποιοσδήποτε τέτοιες πληροφορίες πρέπει να είναι εύκολα προσβάσιμες, εστιασμένες στο στόχο του χρήστη, να απαριθμούν τα συγκεκριμένα βήματα που πραγματοποιούνται, και να μην είναι πάρα πολύ μεγάλες (Help and documentation)

6 Υλοποίηση

Κατά την υλοποίηση του *ΕΣΟ*, χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω προγράμματα:

- Macromedia Director MX 2004
- Adobe Photoshop 7.0
- Adobe Audition 1.5
- Adobe Premiere Pro 1.5
- Adobe Illustrator 10
- Macromedia Flash MX 2004
- CINEMA 4D Release 8
- INSP532

Το υλικό αντλήθηκε από το Εγκύκλιο του Προσκοπισμού [ΣΕΠ, 1999].

Οι ήχοι (soundtracks) του λογισμικού προέρχονται από το μουσικό CD «Spirits of the Ancestors», ενώ η ηχογράφηση των αφηγήσεων αποτελεί πρωτόλεια πηγή.

Οι λειτουργικές απαιτήσεις του λογισμικού είναι:

- Λειτουργικό σύστημα: Microsoft Windows XP
- Μνήμη: 256 Mb
- Κάρτα Γραφικών: 64 Mb
- Ελάχιστος αποθηκευτικός χώρος στο Δίσκο του χρήστη: 1 GB

Ο σχεδιασμός και η συγγραφή του κώδικα πραγματοποιήθηκε με βάση την bottom up προσέγγιση, κατά την οποία η λύση ενός γενικού προβλήματος προκύπτει από την επίλυση των υποπροβλημάτων στα οποία αναλύεται. Η γλώσσα προγραμματισμού η οποία χρησιμοποιήθηκε για την υλοποίηση της εφαρμογής είναι η Lingo. Πρόκειται για μια αντικειμενοστρεφή γλώσσα προγραμματισμού η οποία είναι ενσωματωμένη στο Director της Macromedia.

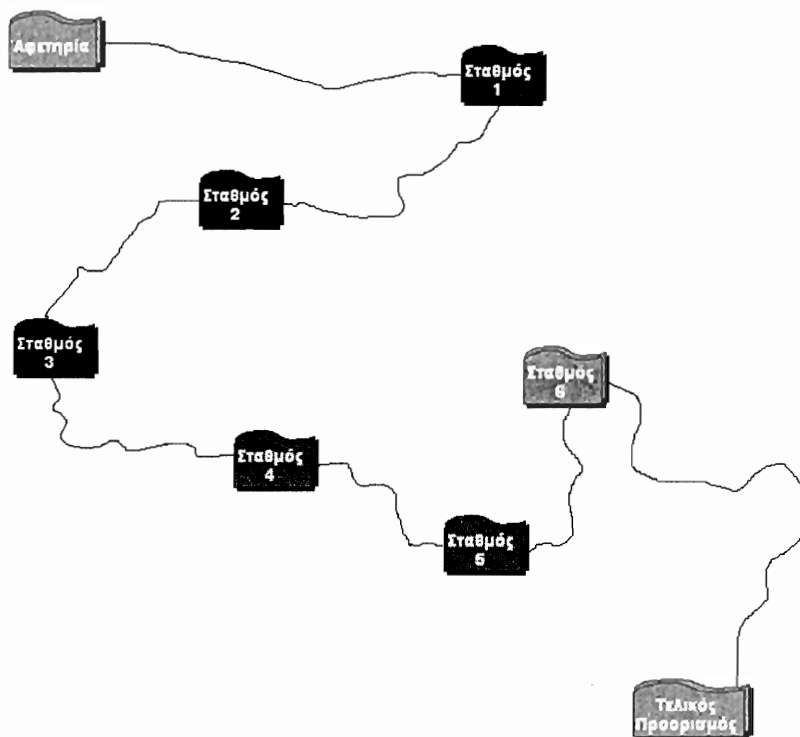
Χαρακτηριστικό των αντικειμενοστρεφών γλωσσών είναι η επαναχρησιμοποίηση των κωδίκων που προκύπτουν από τη σύνταξή τους.

Συγκεκριμένα ένα περιβάλλον λογισμικού το οποίο υλοποιείται με βάση την αντικειμενοστρεφή λογική διαθέτει μηχανισμούς περάσματος μηνυμάτων δημιουργίας και καταστροφής στιγμιότυπων κ.α. Οι μηχανισμοί αυτοί βελτιώνουν αναμφισβήτητα την ποιότητα του λογισμικού όσον αφορά στα χαρακτηριστικά [Θραμπουλίδης, 2004, σελ. 52]:

- Επαναχρησιμοποίηση
- Επεκτασιμότητα
- Ορθότητα
- Ευρωστία
- Ευκολία συντήρησης

7 Σενάρια Χρήσης

Το εκπαιδευτικό πλαίσιο μέσα στο οποίο εντάσσεται το *ΕΣΟ* όπως έχει επισημανθεί, αναφέρεται στην κατασκευή ενός διερευνητικού περιβάλλοντος μάθησης, το οποίο στηρίζεται στο θεωρητικό υπόβαθρο των στοχο - καθορισμένων σεναρίων (Goal Based Scenario-GBS). Ο χρήστης αναλαμβάνει αποστολές, κάθε μια από τις οποίες αποτελεί ένα μέρος της γνώσης που απαιτούνται για την εκπλήρωση της τελικής αποστολής. Το γνωστικό περιεχόμενο είναι χωρισμένο σε ενότητες. Κάθε ενότητα αποτελεί ένα σταθμό. Η εκπαίδευση του χρήστη περατώνεται με την ολοκλήρωση των αποστολών όλων των σταθμών. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι στην παρούσα έκδοση του *ΕΣΟ* ορισμένες από τις δραστηριότητες που περιγράφονται ακολούθως δεν έχουν ενσωματωθεί πλήρως.



Εικόνα 9 - Σταθμοί Εκμάθησης

Κίνητρο – Επιβράβευση

Η επιτυχής ολοκλήρωση της αποστολής κάθε σταθμού, επιβραβεύεται με την απονομή ενός Διακριτικού Σήματος. Το λογισμικό με αυτό τον τρόπο επιδιώκει να αναπαραστήσει μια διαδικασία που συμβαίνει στον πραγματικό κόσμο, στα πλαίσια της εκπαίδευσης των προσκόπων.

Ρόλοι

Το *ΕΣΟ* περιλαμβάνει τέσσερις χαρακτήρες – ρόλους, 2 οδηγούς και 2 ήρωες. Ο χρήστης θα πρέπει να επιλέξει έναν οδηγό και έναν ήρωα.

Οδηγοί: πρόκειται για 2 βαθμοφόρους πρόσκοπους, τον ΕΡΜΗ και την ΙΟΛΗ. Κάθε ένας από τους δύο κατέχει μια γνωστική περιοχή.

Πιο συγκεκριμένα, τα γνωστικά αντικείμενα του Ερμή αφορούν στα εξής πεδία:

- Ιστορικά Στοιχεία και πληροφορίες για τον Προσκοπισμό
- Ανιχνευτικά σημεία
- Κώδικες Επικοινωνίας
- Χάρτες και Κλίμακες
- Αστερισμοί
- Κόμποι και η τεχνική τους
- Σκηνή
- Φωτιά

Το σύνολο αυτών των θεματικών, οι οποίες αργότερα θα μετασηματιστούν σε σταθμούς και πληροφοριακό υλικό σε διάφορες μορφές, αποτελούν το γνωστικό αντικείμενο των Προσκοπικών γνώσεων και χρήσιμων Τεχνικών.

Η συγκεκριμένη εφαρμογή εστιάζει σε αυτό το γνωστικό πεδίο. Γι' αυτό το λόγο δεν αναλύονται τα αντικείμενα μάθησης που αφορούν τον δεύτερο οδηγό (Ιόλη). Αρκεί να

αναφερθεί ότι ο ρόλος της Ιόλης αφορά στο πεδίο της Φυσιογνωσίας (περισσότερες λεπτομέρειες για αυτό το γνωστικό αντικείμενο περιλαμβάνονται στον χάρτη γνωστικού περιεχομένου).

Ο ρόλος του οδηγού είναι:

- να αναθέτει κάθε αποστολή
- να ενημερώνει το χρήστη για θέματα που αφορούν τον σκοπό και το αντικείμενο μάθησης
- να παρέχει βοήθεια όπου το ζητά ο χρήστης
- να καθοδηγεί τις ενέργειες του και να τον παραπέμπει σε χρήσιμες πληροφορίες

Ήρωες: πρόκειται για δύο παιδιά (ένα αγόρι και ένα κορίτσι), τα οποία θα αποτελέσουν την ψηφιακή μεταφορά του χρήστη στο λογισμικό. Ο χρήστης επιλέγει έναν από τους δύο. Με αυτό τον τρόπο δίνεται ένα πιο προσωπικό στοιχείο ενσωμάτωσης του χρήστη με το ρόλο που αναλαμβάνει, αυξάνοντας τα κίνητρα και δημιουργούμε μια οικεία αίσθηση.

Αρχή-Μέση-Τέλος

Αρχή

Ο χρήστης επιλέγει έναν από τους δύο οδηγούς, ανάλογα με το γνωστικό πεδίο με το οποίο θέλει να ασχοληθεί. Στη συνέχεια επιλέγει τον ήρωα που επιθυμεί. Ο οδηγός δίνει πληροφορίες σχετικές με την πορεία και τα γνωστικά αντικείμενα τα οποία θα παρακολουθήσει ο χρήστης, καθώς και οδηγίες για την αποστολή.

Μέση

Ο χρήστης εκπληρώνει τους στόχους των αποστολών με τη βοήθεια του οδηγού, συλλέγοντας τα διακριτικά που αντιστοιχούν σε κάθε σταθμό.

Τέλος

Όταν ο χρήστης ολοκληρώσει επιτυχώς το πέρασμά του από όλους τους σταθμούς που περιλαμβάνει τον γνωστικό πεδίο των Προσκοπικών Γνώσεων και Χρήσιμων Τεχνικών, θα κληθεί να περάσει μια δοκιμασία (σε μορφή τελικού σταθμού αξιολόγησης), στην οποία θα

χρησιμοποιήσει όσες γνώσεις έχει πάρει από τους προηγούμενους σταθμούς. Αν καταφέρει να περάσει τη δοκιμασία, τότε ο οδηγός τον αναδεικνύει ως υπαρχηγό της αγέλης του συστήματος του. Για να ανακηρυχθεί αρχηγός θα πρέπει να ολοκληρώσει το πέραςμα από όλους τους σταθμούς της Ιόλης (Γνωστικό Πεδίο Φυσιογνωσία). Αν δεν τα καταφέρει, τότε ο οδηγός τον παροτρύνει να ανατρέξει στα σχετικά πεδία περιεχομένων, χωρίς να είναι απαραίτητο να ξεκινήσει τη διαδικασία από τον πρώτο σταθμό.

7.1 Περιβάλλον "Προσκοπικές Γνώσεις και Χρήσιμες Τεχνικές"

Το περιβάλλον που αφορά στο γνωστικό αντικείμενο του Ερμή περιλαμβάνει τους εξής σταθμούς:

- Αφετηρία
- Σταθμός 1: Ανιχνευτικά Σημεία
- Σταθμός 2: Κώδικες Επικοινωνίας
- Σταθμός 3: Αστερισμοί
- Σταθμός 4: Κόμποι και η τεχνική τους
- Σταθμός 5: Σκηνή
- Σταθμός 6: Τελικός προορισμός

Αφετηρία

Ο Ερμής ενημερώνει τον ήρωα – χρήστη ότι βρίσκεται στην αφετηρία. Του παρέχει ένα βιβλίο με πληροφορίες που αφορούν στην ιστορία του προσκοπισμού, παροτρύνοντας τον να «μάθει», εάν το επιθυμεί, κάποιες χρήσιμες πτυχές του αντικειμένου με το οποίο θα ασχοληθεί στις επόμενες αποστολές. Επίσης τον καλεί να διαβάσει το κείμενο της υπόσχεσης του προσκόπου. Στο τέλος θα του απονεμίσει το διακριτικό σήμα Υπόσχεσης.

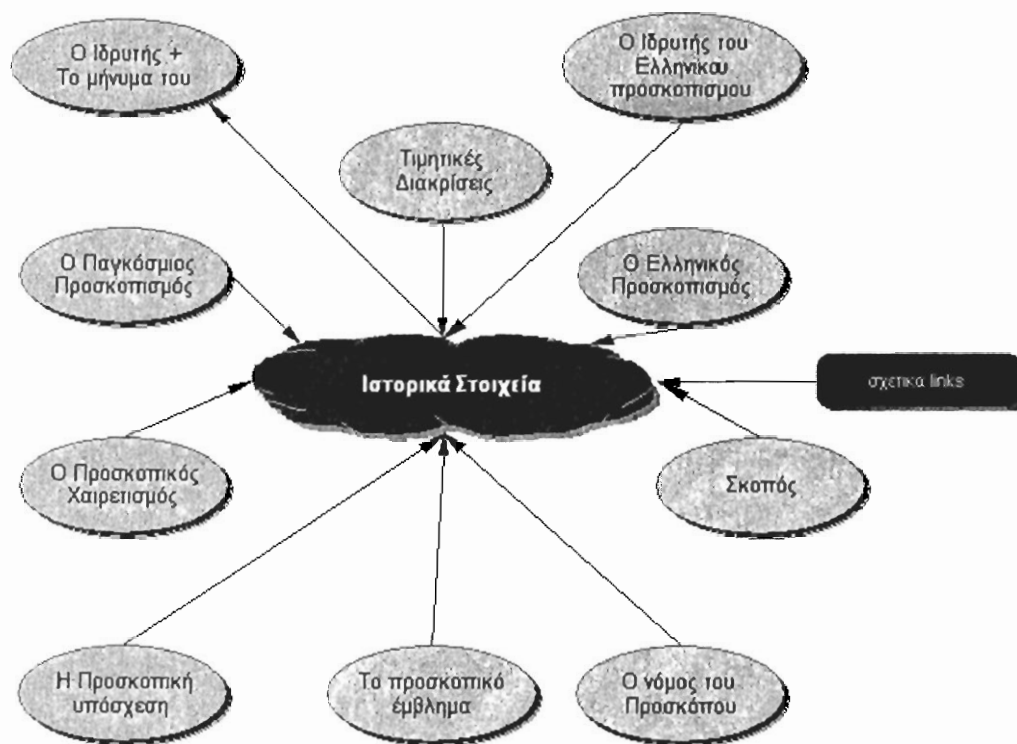
Σκοπός

Η αφετηρία έχει σαν στόχο να φέρει το χρήστη σε μια πρώτη επαφή με το πλαίσιο του γνωστικού αντικειμένου, με το οποίο θα ασχοληθεί στους επόμενους σταθμούς.

Υλικό Αναφοράς

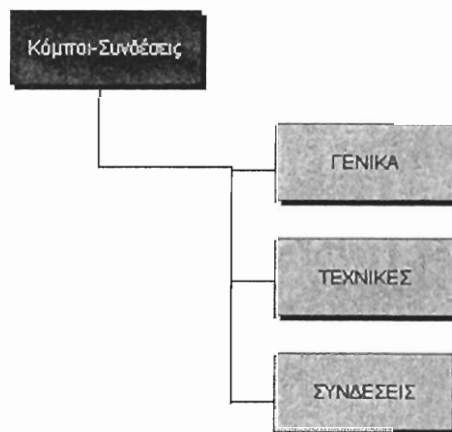
Βιβλίο πληροφοριών θα περιλαμβάνει περιεχόμενο σχετικό με τις εξής θεματικές

- Βιβλίο με τίτλο «Αστερισμοί-Χάρτες»
- Βιβλίο με τίτλο «Κόμποι και συνδέσεις»
- Βιβλίο με τίτλο «Φωτιά»
- Βιβλίο με τίτλο «Σκηνή»
- Βιβλίο με τίτλο «Διακριτικά»

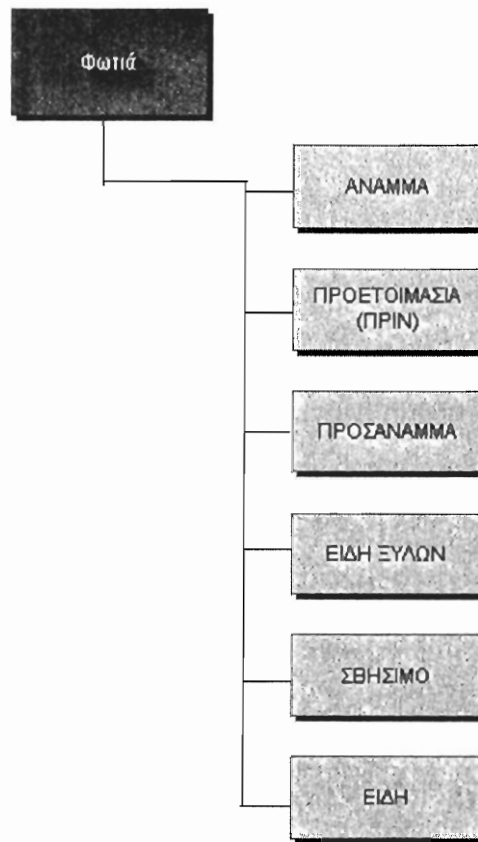
Γνωστικό (Πληροφοριακό) περιεχόμενο

- Ιστορικά στοιχεία για τον προσκοπισμό
- Νόμος και Προσκοπική υπόσχεση
- Βιβλίο με τίτλο «Αστερισμοί-Χάρτες»
- ΧΑΡΤΕΣ

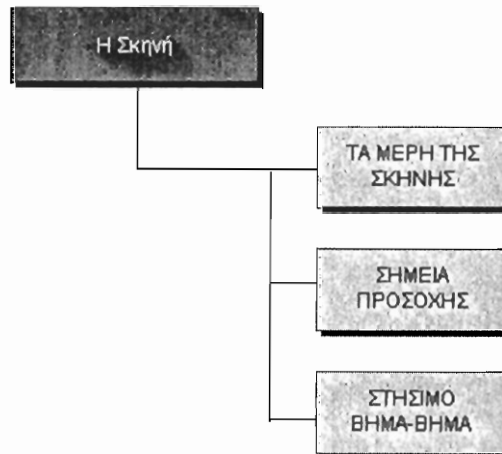
- Τι είναι
- Είδη
- Κλίμακα
- Προσανατολισμός στο χάρτη
- Ανάγνωση Χαρτών
- ΑΣΤΕΡΙΣΜΟΙ
 - Χάρτης αστερισμών
 - Ποιοι και πώς τους βρίσκουμε
- Βιβλίο με τίτλο «Κόμποι και συνδέσεις»



- Βιβλίο με τίτλο «Φωτιά»



- Βιβλίο με τίτλο «Σκηνή»



Εικόνα 10 - Γνωστικό Περιεχόμενο Σκηνή

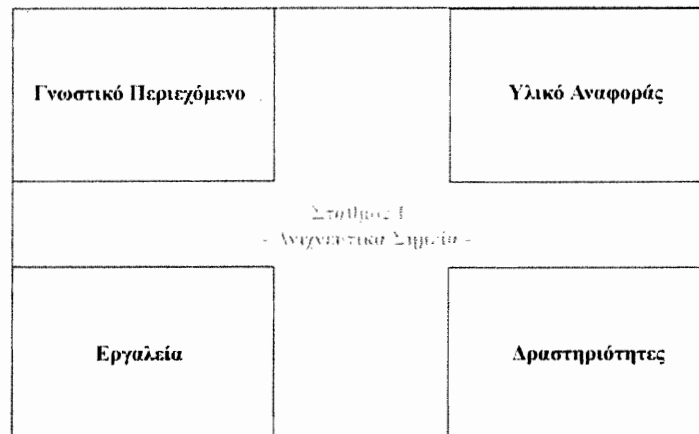
- Βιβλίο με τίτλο «Διακριτικά»
 - Γενικά διακριτικά
 - Διακριτικά Καθηκόντων και βαθμών
 - Διακριτικά Αναγνώρισης Προσπάθειας
 - Διακριτικά Εκπαιδύσεως Βαθμοφόρων

Εργαλεία

- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται)
- Βοήθεια
- Σημειωματάριο (ο χρήστης μπορεί να κρατά σημειώσεις)
- Άλμπουμ (φωτογραφίες με ερμηνείες χρήσιμες για τη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων)
- Τα βιβλία μου (περιλαμβάνει τα βιβλία με το πληροφοριακό και το γνωστικό περιεχόμενο)
- Η θέση μου (δείχνει τη θέση του ήρωα: σε ποιο σταθμό είναι, ποιους σταθμούς έχει ολοκληρώσει κ.α.)
- Τα διακριτικά μου (αποτελεί ένα εργαλείο το οποίο δείχνει στον ήρωα τα διακριτικά αναγνώρισης προσπάθειας, που έχει συγκεντρώσει με το πέρασμα του από κάθε σταθμό)

Ο συγκεκριμένος σταθμός δεν περιλαμβάνει κάποια δραστηριότητα. Ο χρήστης χωρίς να είναι προαπαιτούμενο, μπορεί να πλοηγηθεί στο περιεχόμενο και να οδηγηθεί στον πρώτο σταθμό.

7.2 Σταθμός 1: Ανιχνευτικά Σημεία



Εικόνα 11 - Σταθμός 1: Ανιχνευτικά Σημεία

Σενάριο (Αφήγηση)

- Ερμής: “ Έτοιμος είσαι όταν είσαι και παρατηρητικός. Γύρω σου υπάρχουν χίλια δυο πράγματα που μπορεί να πέφτουν στην αντίληψή σου ή και όχι. Όσο περισσότερο εξασκείς την παρατηρητικότητά σου τόσο καλύτερα θα γνωρίζεις το περιβάλλον και τον κόσμο γύρω σου. Συνδύαζε πληροφορίες, εικόνες ή γεγονότα για να βγάζεις χρήσιμα συμπεράσματα για κάθε περίπτωση...” [ΣΕΠ, 1999, σελ. 94].

Ο οδηγός ενημερώνει τον ήρωα ότι στόχος της συγκεκριμένης δραστηριότητας είναι να μάθει να αναγνωρίζει τα ανιχνευτικά σημεία, που θα του φανούν χρήσιμα στην προσκοπική και όχι μόνο ζωή του. Στη συνέχεια, ακολουθεί ένα κείμενο με το οποίο ο Ερμής δίνει μια περιγραφή στον ήρωα σχετικά με τον ρόλο των ανιχνευτικών σημείων [ΣΕΠ, 1999, σελ. 96].

“Σαν πρόσκοπος και σαν άνθρωπος που ζεις συχνά στο ύπαιθρο θα χρειαστείς πολλές φορές να συνεννοηθείς με άλλους προσκόπους, τόσο στις εκδρομές, όσο και στα παιχνίδια. Γι’ αυτό το σκοπό θα μεταχειρισθείς μερικά συνθηματικά σημεία, τα οποία λέγονται ανιχνευτικά. Τα σημεία αυτά χαράσσονται επάνω στο χώμα ή τα σχηματίζεις με μικρές πέτρες ή μικρά κλαδιά. Ο τελευταίος όμως πρόσκοπος που θα περάσει και θα τα διαβάσει, φροντίζει να τα χαλάσει ή να τα σβήσει, γιατί καθώς ξέρεις οι πρόσκοποι δεν αφήνουν ίχνη της διάβασης τους.

Με τα σημεία αυτά ένας πρόσκοπος που προπορεύεται της ομάδας ή της ενωμοτίας του, μπορεί να αφήσει οδηγίες, τις οποίες θα καταλάβουν οι άλλοι που ακολουθούν. Ακόμα τα ανιχνευτικά σημεία μπορούν να δηλώνουν μια πορεία ή να δίνουν οδηγίες σε ένα μεγάλο παιχνίδι.

Τα ανιχνευτικά σημεία γίνονται πάντοτε στο δεξιό μέρος του δρόμου που ακολουθούμε, με τρόπο που να μη κινούν την περιέργεια των ξένων προς τον προσκοπισμό, οι οποίοι πιθανόν να τα σβήσουν.”

Ο Ερμής δίνει οδηγίες προς το χρήστη λέγοντας του ότι στην πρώτη του αποστολή θα πρέπει να βρει τη σωστή αντιστοιχία ορισμένων σημείων μέσα από την αφήγηση μιας ιστορίας. Υπάρχουν τέσσερα σενάρια (ιστορίες), ανά δραστηριότητα, κάθε ένα από τα οποία περιλαμβάνει 4 ανιχνευτικά σημεία. Στο χάρτη που θα βλέπει στην οθόνη ο χρήστης, υπάρχουν τέσσερις κόμβοι (α, β, γ, δ...). Κάθε κόμβος περιλαμβάνει ένα κομμάτι της ιστορίας που αφηγείται ο Ερμής. Ο ήρωας θα πρέπει να αντιστοιχίσει τα ανιχνευτικά σημεία με τον κατάλληλο κόμβο. Τα κομμάτια της ιστορίας περιέχουν άλλοτε φανερά και άλλοτε όχι, την ερμηνεία του κάθε σημείου. Με την έναρξη αυτής της δραστηριότητας, στο άλμπουμ που έχει στη διάθεσή του εμφανίζονται οι φωτογραφίες των σημείων που καλείται να αναγνωρίσει, μαζί με την ερμηνεία τους. Αργότερα θα χρησιμοποιήσει αυτό το άλμπουμ για να λύσει τον τελικό γρίφο. Αν ακολουθήσει σωστά τις “οδηγίες” θα βρεθεί μπροστά σε μια κρύπτη. Εκεί θα βρει ένα κείμενο γραμμένο πάνω σε ένα βράχο. Κάθε πρόταση του κειμένου αντιστοιχεί στην ερμηνεία ενός ανιχνευτικού σήματος. Δίπλα ακριβώς από την είσοδο της κρύπτης και κάτω από το χαραγμένο κείμενο υπάρχει ένας πέτρινος πίνακας με σύμβολα, το καθένα από τα οποία λειτουργεί σαν πλήκτρο. Θα πρέπει λοιπόν ο χρήστης να βρει την σωστή ακολουθία πλήκτρων για να μπορέσει να ανοίξει την είσοδο. Το μόνο εργαλείο που θα τον βοηθήσει στην παρούσα φάση είναι το άλμπουμ, το οποίο μπορεί να συμβουλευτείται και να βλέπει την ερμηνεία των συμβόλων.

Μόλις ο χρήστης πατήσει τα πλήκτρα με τη σωστή σειρά, ακούγεται ένας ήχος και ο βράχος που έκλεινε την είσοδο της κρύπτης γέρνει προς τα αριστερά, επιτρέποντας στον ήρωα να γλιστρήσει στο βάθος μιας σκοτεινής σπηλιάς. Λίγα λεπτά αργότερα ένα αμυδρό φως σπάει τη σκοτεινιά και ο ήρωας με γοργά βήματα φτάνει σε μια φυσική κοιλότητα της σπηλιάς, που φωτίζεται μόνο από μια αναμμένη δάδα. Περνάει λίγη ώρα μέχρι να συνηθίσουν τα μάτια του στο φως της φλόγας, όταν το βλέμμα του συναντά δύο αντικείμενα. Καθώς πλησιάζει θυμάται την τελευταία πρόταση του γρίφου που μόλις έλυσε “...σε πέντε βήματα θα βρεις ότι έκρυψα για σένα”. Πηγαίνοντας πιο κοντά βλέπει ένα χαρτί με τελείες και παύλες και ένα άλλο με κάποια ανθρωπάκια που κρατούν σημαίες. Σκέφτεται ότι αυτά ανήκουν σε όποιον έλυσε το γρίφο και χωρίς δισταγμό παίρνει τη δάδα και τα χαρτιά και αρχίζει να κατευθύνεται προς την έξοδο. Λίγο πριν βγει έξω, διακρίνει ένα σύμβολο στην εσωτερική μεριά της

εισόδου. Πλησιάζει και αντικρίζει έναν κύκλο ο οποίος στο κέντρο του έχει μια πέτρα: “το παιχνίδι τελείωσε”.

Βγαίνοντας ο ήρωας από τη σπηλιά συναντά τον Ερμή να περιμένει καθισμένος σε ένα γερμένο κορμό δέντρου. Έχει αρχίσει να σουρουπώνει ... Ο Ερμής αφού εξηγεί στον ήρωα ότι τα χαρτιά που βρήκε είναι κώδικες επικοινωνίας με τους οποίους θα ασχοληθεί στην επόμενη δοκιμασία, συγχαίρει τον ήρωα και του δίνει το δεύτερο του διακριτικό σήμα (το Χρυσό Αστéρι Λυκόπουλου).

Σενάριο Μάθησης

Κατάσταση – Πλαίσιο Δραστηριότητας

Ο χρήστης ενημερώνεται από τον “Ερμή” για τη σημασία και την αναγκαιότητα να γνωρίζει τα ανιχνευτικά σημεία. Αφού του λέει λίγα λόγια [Το εγκόλπιο του προσκόπου, σελ. 96], του εξηγεί τον σκοπό και το πλαίσιο της αποστολής. Μέσα από τις τέσσερις αρχικές δραστηριότητες ο χρήστης θα ψάξει να βρει τις ερμηνείες του κάθε σημείου. Με μια διερευνητική διαδικασία καλείται να συνδυάσει, να παρατηρήσει και να συνθέσει τη γνώση, με την καθοδήγηση του Ερμή. Το σύνολο των ανιχνευτικών σημείων καθώς και οι ερμηνείες τους, προσφέρονται στο εργαλείο «Άλμπουμ Φωτογραφιών». Ο χρήστης μπορεί να καταφύγει στο άλμπουμ οποιαδήποτε στιγμή και να αναζητήσει την ερμηνεία του κάθε συμβόλου.

Ρόλοι

- Οδηγός: δίνει το πλαίσιο της γνωστικής ενότητας με την οποία θα ασχοληθεί ο χρήστης σε αυτό το σταθμό. Στο συγκεκριμένο σενάριο ο Ερμής παρέχει βοήθεια κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, κατευθύνοντας τον ήρωα στην αναζήτηση της γνώσης.
- Ήρωας-Χρήστης: ανάλογα με τα σημεία που βλέπει ο ήρωας, ο χρήστης τον κατευθύνει σε ένα χάρτη με μια διαδρομή. Ο χρήστης μπορεί να επισκέπτεται το άλμπουμ για να βοηθηθεί. Σκοπός του είναι να αντιστοιχίσει τα σημεία με τις κατάλληλες περιοχές αφήγησης.

Σκοπός

Μετά (την ολοκλήρωση) το πέρασμα από τον σταθμό 1 ο χρήστης θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζει και να ερμηνεύει τα βασικά ανιχνευτικά σημεία.

Αποστολή

Θα πρέπει ο χρήστης να οδηγήσει τον ήρωα στην είσοδο της κρύπτης. Εκεί λύνοντας τον γρίφο, θα πρέπει να επιλέξει τη σωστή σειρά των σημείων στον πέτρινο πίνακα, ο οποίος περιλαμβάνει όλα τα ανιχνευτικά σημεία που συνάντησε στους προηγούμενους υποσταθμούς εκμάθησης. Η αποστολή ολοκληρώνεται με το άνοιγμα της κρύπτης και τη συλλογή των αντικειμένων που βρίσκονται σε αυτή. Απαραίτητη προϋπόθεση για να οδηγηθεί στη κρύπτη, είναι η επιτυχής μετάβαση από τους προηγούμενους υποσταθμούς.

Με αυτό το πλαίσιο δραστηριοτήτων, οι τέσσερις πρώτες δραστηριότητες που λειτουργούν ως επίπεδα διερευνητικής εκμάθησης, βοηθούν το χρήστη να μάθει να αναγνωρίζει και να ερμηνεύει τα ανιχνευτικά σημεία, ξεφεύγοντας από το πλαίσιο της παραδοσιακής διδασχής. Αξιολογείται η δράση του χρήστη, στα πλαίσια ενός ενοποιημένου σεναρίου που θυμίζει κνήγι θησαυρού, παζλ και διατύπωσης λογικών προτάσεων. Τέλος ο χρήστης εκτίθεται για πρώτη φορά στο λογισμικό στην έννοια τις κωδικοποίησης και αποκωδικοποίησης εννοιών και συμβόλων.

Υλικό Αναφοράς

Βιβλίο πληροφοριών θα περιλαμβάνει περιεχόμενο σχετικό με τις θεματικές

- Ιστορικά στοιχεία
- Βιβλίο με τίτλο «Αστερισμοί-Χάρτες»
- Βιβλίο με τίτλο «Κόμποι και συνδέσεις»
- Βιβλίο με τίτλο «Φωτιά»
- Βιβλίο με τίτλο «Σκηνή»
- Βιβλίο με τίτλο «Διακριτικά»
- Άλμπουμ φωτογραφιών

Γνωστικό περιεχόμενο

Ανιχνευτικά σημεία στον Προσκοπισμό

Εργαλεία

- Άλμπουμ με φωτογραφίες των ανιχνευτικών σημείων και της ερμηνείας τους
- Σημειωματάριο
- Τα βιβλία μου (περιλαμβάνει τα βιβλία με το πληροφοριακό περιεχόμενο και τα βιβλία γνωστικού αντικείμενου που του δίνει ο Ερμής)
- Πέτρινος πίνακας ανιχνευτικών σημείων
- Τα διακριτικά μου (αποτελεί ένα εργαλείο το οποίο δείχνει στον ήρωα τα διακριτικά αναγνώρισης προσπάθειας, που έχει συγκεντρώσει με το πέρασμα του από κάθε σταθμό)
- Η θέση μου (δείχνει τη θέση του ήρωα: σε ποιο σταθμό είναι, ποιους σταθμούς έχει ολοκληρώσει κ.α.)
- Βοήθεια
- Εκτύπωση (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Έξοδος

Δραστηριότητες

Σε αυτό το σταθμό εμφανίζονται οι εξής θεματικές:

1. Εκμάθηση των ανιχνευτικών σημείων με τις ερμηνείες τους
2. Επιλογή των κατάλληλων ανιχνευτικών σημείων στη σωστή σειρά, με βάση την ορθή αποκωδικοποίηση του περιεχομένου του γρίφου

Οι θεματικές ανιχνεύονται στις ακόλουθες δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1.1

Γνωστικό Αντικείμενο

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο χρήστης θα μάθει να αναγνωρίζει τα εξής τέσσερα ανιχνευτικά σημεία:

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ



[1]



[2]



[3]



[4]

ΕΡΜΗΝΕΙΑ

[1] προς την κατασκήνωση – [2] ακολουθήστε μας – [3] τρία χιλιόμετρα απόσταση από την κατασκήνωση – [4] μην πάρεις αυτό το δρόμο ή το μονοπάτι

Κόμβοι

Ο Ερμής αφηγείται μια ιστορία που είχε ζήσει όταν ήταν ακόμα Λυκόπουλο...

Α. κείμενο: Όταν ήμουν κι εγώ Λυκόπουλο θυμάμαι ότι τα καλοκαίρια μέναμε μαζί με την υπόλοιπη αγέλη σε ένα ορεινό καταφύγιο. Μια μέρα αποφασίσαμε με τον αρχηγό να επισκεφθούμε την ομάδα των προσκόπων του συστήματος, που είχε κατασκηνώσει σε μια

περιοχή σχετικά κοντά σε μας. Μαζέψαμε τον εξοπλισμό, ενώ ο αρχηγός μας ενημέρωσε ότι θα περπατούσαμε περίπου τρία χιλιόμετρα μέχρι να εντοπίσουμε την κατασκήνωση...

Η έννοια κλειδί είναι ότι η κατασκήνωση απέχει τρία χιλιόμετρα από το καταφύγιο

Σωστή απάντηση: [3]

Β. κείμενο: ...μετά από λίγα λεπτά πεζοπορίας συναντήσαμε δύο μονοπάτια. Η αλήθεια είναι πως δεν μπορούσαμε να αποφασίσουμε ποιο μονοπάτι να ακολουθήσουμε. Ξαφνικά ένα από τα λυκόπουλα που ήξερε την περιοχή, καθώς ήταν και πέρυσι το καλοκαίρι στο καταφύγιο, μας είπε πως πρέπει να ακολουθήσουμε το δεξί μονοπάτι. Δεν πρέπει να πάμε αριστερά, είπε, είναι αδιέξοδο. Στρίψαμε λοιπόν δεξιά και αρχίσαμε να διασχίζουμε το πευκόδασος...

Η έννοια κλειδί είναι ότι δεν έπρεπε να ακολουθήσουν το μονοπάτι που οδηγούσε στο αδιέξοδο

Σωστή απάντηση: [4]

Γ. κείμενο:...μαγεμένοι από τη φύση, τα χρώματα, το τιτίβισμα των πουλιών περπατάγαμε για αρκετή ώρα χωρίς να δίνουμε ιδιαίτερη σημασία στη ζέστη και στο κακοτράχαλο μονοπάτι που διασχίζαμε. Είχαμε αρχίσει να κάνουμε αστεία ο ένας στον άλλον, να γελάμε και να λέμε τα τραγούδια που μάθαμε το προηγούμενο βράδυ. Η ώρα περνούσε χωρίς να καταλαβαίνουμε το πως. Ξαφνικά ακούστηκε ο διαπεραστικός ήχος της σφυρίχτρας του αρχηγού. Τον ακούσαμε να μας καλεί: «Μην ξεμένετε πίσω, είναι πολύ εύκολο να χαθείτε μέσα στο δάσος. Ακολουθείστε με». Είχε ήδη αρχίσει να σουρουπώνει και ο αρχηγός είχε δίκιο. Ήταν πολύ εύκολο να φύγεις από το μονοπάτι και να χαθείς μέσα στο δάσος...

Η έννοια κλειδί είναι ότι έπρεπε να ακολουθήσουν τον αρχηγό.

Σωστή απάντηση: [2]

Δ. κείμενο:...πλησιάσαμε με βήμα γοργό στο σημείο που μας περίμενε ο αρχηγός και συνεχίσαμε την πεζοπορία μας. Μετά από λίγη ώρα βρήκαμε μια ταμπέλα που έγραφε ΠΡΟΣ ΚΑΤΑΣΚΗΝΩΣΗ, ακολουθήσαμε την κατεύθυνση που έδειχνε το βέλος και μέσα σε λίγη ώρα βρεθήκαμε μπροστά στην αυτοσχέδια ξύλινη πύλη που είχαν φτιάξει οι πρόσκοποι. Αποφασίσαμε να περάσουμε εκεί το βράδυ μας και το πρωί να επιστρέψουμε στο καταφύγιο.

Η έννοια κλειδί είναι το μήνυμα της ταμπέλας που έγραφε προς κατασκήνωση.

Σωστή απάντηση: [1]

Στόχος πλέον είναι η σωστή αντιστοίχιση των σημείων με τους κόμβους. Η διαδικασία είναι ίδια για κάθε κόμβο.

Εργαλεία

- Άλμπουμ με φωτογραφίες των ανιχνευτικών σημείων και της ερμηνείας τους
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου (δείχνει τη θέση του ήρωα: σε ποιο σταθμό είναι, ποιους σταθμούς έχει ολοκληρώσει κ.α.)
- Τα διακριτικά μου (αποτελεί ένα εργαλείο το οποίο δείχνει στον ήρωα τα διακριτικά αναγνώρισης προσπάθειας, που έχει συγκεντρώσει με το πέρασμα του από κάθε σταθμό)
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

Δραστηριότητα 1.2

Γνωστικό Αντικείμενο

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο χρήστης θα μάθει να αναγνωρίζει τα εξής τέσσερα ανιχνευτικά σημεία:

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ



[1]



[2]



[3]



[4]

ΕΡΜΗΝΕΙΑ

[1] η ομάδα χωρίστηκε στα δύο – [2] νερό πόσιμο – [3] θα συναντήσεις μικρό εμπόδιο, λάβε το υπόψη σου – [4] μεγάλη απόσταση για την κατασκήνωση

Κόμβοι

Ε. **κείμενο:**...Την επόμενη μέρα αποφασίσαμε να φύγουμε από την κατασκήνωση. Το προηγούμενο βράδυ, η ομάδα των προσκόπων μας είχε πει πως πολύ κοντά στην περιοχή της κατασκήνωσης υπήρχε ένα ποτάμι, στο οποίο θα μπορούσαμε να κολυμπήσουμε. Ξεκινήσαμε λοιπόν και μετά από λίγη ώρα συναντήσαμε ένα σταυροδρόμι. Μαζί μας είχε έρθει ένας βαθμοφόρος από την ομάδα των προσκόπων. Το κογιότ, έτσι τον αποκαλούσαν, μας πρότεινε να χωριστούμε σε δύο ομάδες. Η μια θα ακολουθούσε το αριστερό μονοπάτι και η άλλη το δεξί.

Σε κάποιο σημείο τα μονοπάτια ενώνονταν. Όποια ομάδα έφτανε πρώτη θα περίμενε την άλλη. Έτσι και έγινε...

Η έννοια κλειδί είναι ότι η ομάδα χωρίστηκε στα δύο.

Σωστή απάντηση: [1]

Ζ. κείμενο: ...η ομάδα μου έφτασε πρώτη και περιμέναμε τους υπόλοιπους. Όταν έφτασαν μετά από αρκετή ώρα, μας είπαν πως συνάντησαν ένα μικρό εμπόδιο και γι' αυτό καθυστέρησαν. Γενικά στην περιοχή το χειμώνα φυσάει δυνατά. Από τον αέρα είχαν πέσει κορμοί από δέντρα, που τους ανάγκασαν να κάνουν μια μικρή παράκαμψη και έτσι άργησαν. Το κογιότ μας είπε πως θα έπρεπε να το λάβουμε υπόψη μας στην επιστροφή προς την κατασκήνωση...

Η έννοια κλειδί είναι ότι η ομάδα συνάντησε μικρό εμπόδιο και πρέπει να το λάβει υπόψη της.

Σωστή απάντηση: [3]

Η. κείμενο: ...Μετά από λίγα λεπτά συναντήσαμε το ποτάμι. Το νερό ήταν τόσο καθαρό που μπορούσες να το πιεις. Για να σιγουρευτούμε ρωτήσαμε το κογιότ που είχε ζαναέρθει. Αυτός μας είπε ότι μπορούμε να πιούμε άφοβα. Ευτυχώς, γιατί ήμασταν τόσο διψασμένοι από τη διαδρομή και τα παιχνίδια. Η ώρα περνούσε πολύ ευχάριστα. Σύντομα όμως έπρεπε να μαζέψουμε τα πράγματά μας και να επιστρέψουμε στην κατασκήνωση...

Η έννοια κλειδί είναι ότι η το νερό της λίμνης ήταν πόσιμο.

Σωστή απάντηση: [2]

Θ. κείμενο: ...Μόλις ετοιμαστήκαμε, πήραμε το δρόμο της επιστροφής. Ο αρχηγός μας, ο Ακέλας, παρατήρησε ένα μικρό μονοπάτι και υπέθεσε πως αν το ακολουθούσαμε, ίσως να φτάναμε πιο γρήγορα... Τελικά η υπόθεσή του δεν επιβεβαιώθηκε. Η απόσταση που διανύσαμε ήταν μεγαλύτερη από αυτή που κάναμε πηγαίνοντας προς το ποτάμι. Εμείς βέβαια άσχετα με τη κούραση απολαύσαμε τη διαδρομή τραγουδώντας. Μετά από περίπου τρεις ώρες επιστρέψαμε στην κατασκήνωση.

Η έννοια κλειδί είναι ότι η διαδρομή που επιλέχθηκε ήταν μεγάλη απόσταση για την κατασκήνωση.

Σωστή απάντηση: [4]

Εργαλεία

- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

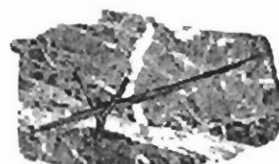
*Δραστηριότητα 1.3*Γνωστικό Αντικείμενο

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο χρήστης θα μάθει να αναγνωρίζει τα εξής τέσσερα ανιχνευτικά σημεία:

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ



[1]



[2]



[3]



[4]

ΕΡΜΗΝΕΙΑ

[1] περίμενε – [2] μικρή απόσταση για την κατασκήνωση – [3] μη πόσιμο νερό – [4] προς τα εκεί που δείχνει το βέλος υπάρχει επικίνδυνος σκύλος

Κόμβοι

Ι. **κείμενο:**...Ξημέρωσε το επόμενο πρωί και αφού πήραμε το πρωινό μας, ο Ακέλας, μας είπε πως έπρεπε να μαζέψουμε τις σκηνές και να φτιάξουμε τα σακιά. Θα επιστρέφαμε στο καταφύγιο. Πριν φύγουμε όμως, έπρεπε να βοηθήσουμε τους πρόσκοπους που θα έμεναν πίσω...το νερό είχε αρχίσει να λιγοστεύει. Το «κογιότ» μας είπε πως σε μικρή απόσταση από την κατασκήνωση υπάρχει ένα παλιό πηγάδι. Μας παρακάλεσε να πάμε και να γεμίσουμε τα παγούρια με νερό...

Η έννοια κλειδί είναι ότι το πηγάδι βρίσκεται σε μικρή απόσταση από την κατασκήνωση.

Σωστή απάντηση: [2]

Κ. κείμενο:...φτιάξαμε μια ομάδα τεσσάρων ατόμων και πήραμε το μονοπάτι που μας υπέδειξε το «κογιότ». Οι οδηγίες που μας έδωσε έλεγαν πως θα έπρεπε να ήμαστε αρκετά προσεκτικοί, καθώς στην περιοχή, που θα κινούμασταν, τριγυρνούσαν διάφορα αδέσποτα σκυλιά. Ήταν πεινασμένα και είχαν γίνει επικίνδυνα. Θα έπρεπε λοιπόν να έχουμε τα μάτια μας ανοιχτά. Το γεγονός αυτό μας φόβισε στην αρχή. Ο Ακέλας αποφάσισε να έρθει μαζί μας για να αισθανόμαστε πιο ασφαλής ...

Η έννοια κλειδί είναι ότι προς τα εκεί που θα κατευθυνόμασταν υπάρχουν επικίνδυνα σκυλιά

Σωστή απάντηση: [4]

Λ. κείμενο:...Περπατήσαμε για λίγη ώρα, έχοντας στο μυαλό μας τι θα κάνουμε σε περίπτωση που θα συναντούσαμε ένα πεινασμένο σκύλο. Ξαφνικά ένας ήχος ακούστηκε πίσω από κάτι θάμνους. Ο Ακέλας φώναξε: «...περιμένετε, μην κουνηθεί κανείς και πάνω από όλα μην αρχίσετε να τρέχετε...» πέρασαν μερικά λεπτά, αλλά δεν είδαμε καμία κίνηση. Αποφασίσαμε να συνεχίσουμε το δρόμο μας. Από εκείνο το σημείο και μετά ήμασταν ακόμα πιο προσεκτικοί ...

Η έννοια κλειδί είναι η εντολή του αρχηγού, να περιμένουμε.

Σωστή απάντηση: [1]

Μ. κείμενο:...στρίψαμε δεξιά, ακολουθώντας το μονοπάτι και μετά από 25 περίπου μέτρα βρήκαμε το πηγάδι. Ρίξαμε μέσα τον κουβά και αρχίσαμε να γεμίζουμε τα παγούρια. Εκείνη την ώρα, για καλή μας τύχη, περνούσε από την περιοχή ένας βοσκός με τα πρόβατά του.

- ...εεε τι κάνετε εκεί πέρα..., μας φώναξε

Του είπαμε ότι χρειαζόμασταν νερό και μαζεβάμε από το πηγάδι.

-...να το χύσετε αμέσως. Το νερό αυτό δεν πίνετε είναι πολύ βρόμικο. Ελάτε μαζί μου και θα σας δώσω εγώ νερό.

Αδειάσαμε το νερό από τα παγούρια και ακολουθήσαμε το βοσκό στη στάνη του. Εκεί είχε ένα μικρό πηγάδι από το οποίο έπινε νερό αυτός και πότιζε τα πρόβατα του. Μας βοήθησε και αφού μας φίλεψε, πήραμε το δρόμο της επιστροφής για την κατασκήνωση.

Η έννοια κλειδί είναι ότι το νερό που βρήκαμε στο πρώτο πηγάδι δεν ήταν πόσιμο.

Σωστή απάντηση: [3]

Εργαλεία

- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

*Δραστηριότητα 1.4*Γνωστικό Αντικείμενο

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο χρήστης θα μάθει να αναγνωρίζει τα εξής τέσσερα ανιχνευτικά σημεία:

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ



[1]



[2]



[3]



[4]

ΕΡΜΗΝΕΙΑ

[1] διεθνές σήμα κινδύνου – [2] το παιχνίδι τελείωσε – [3] σε τόσα βήματα προς τα εκεί που δείχνει το βέλος, θα βρεις κρυμμένο μήνυμα – [4] δρόμος κατάλληλος για αυτοκίνητο

Κόμβοι

Ν. κείμενο:...Επιστρέφοντας στην κατασκήνωση ο Νίκος, ένα από τα λυκόπουλα που είχε έρθει μαζί μας, παραπάτησε και χτύπησε το πόδι του. Τρέξαμε όλοι να δούμε τι έγινε και να τον βοηθήσουμε. Ο αρχηγός έδεσε πρόχειρα το πόδι με έναν επίδεσμο, ενώ εγώ παρατήρησα μια πινακίδα που προειδοποιούσε πως υπήρχε κίνδυνος από άγρια ζώα. Ο αρχηγός πρότεινε να

μεταφέρουμε τον Νίκο στο νοσοκομείο για να είμαστε σίγουροι ότι το χτύπημα δεν είναι σοβαρό...

Η έννοια κλειδί είναι η ύπαρξη της πινακίδας που προειδοποιούσε για κίνδυνο.

Σωστή απάντηση: [1]

Ξ. κείμενο:...Συνεχίσαμε να προχωρούμε, αναζητώντας τον κεντρικό δρόμο για να σταματήσουμε κάποιο αυτοκίνητο που θα μας μετέφερε στο κοντινότερο νοσοκομείο. Άλλη μια φορά η τύχη ήταν με το μέρος μας. Αν και δεν βρήκαμε τον κεντρικό δρόμο, συναντήσαμε έναν αγροτικό που φαινόταν πως ήταν κατάλληλος για αυτοκίνητα. Αποφασίσαμε να περιμένουμε μέχρι να περάσει κάποιος. Αλλωστε ο Νίκος πονούσε αρκετά και δεν μπορούσαμε να τον κουβαλάμε συνέχεια. Μετά από λίγη ώρα, πέρασε ένας κάτοικος της περιοχής με το αγροτικό του. Του ζητήσαμε να μας πάει ως τη πόλη. Εκείνος φυσικά δεν αρνήθηκε. Ανεβήκαμε στην καρότσα και πήγαμε στο νοσοκομείο. Εκεί οι γιατροί που εξέτασαν τον Νίκο του είπαν πως δεν είχε κάτι σοβαρό. Επρόκειτο για ένα απλό διάστρεμμα το οποίο θα περνούσε γρήγορα, αρκεί να καθόταν για 2 με 3 μέρες φρόνιμος χωρίς να το πατάει ...

Η έννοια κλειδί είναι ότι ο δρόμος ήταν κατάλληλος για αυτοκίνητα

Σωστή απάντηση: [4]

Ο. κείμενο:...Τηλεφωνήσαμε στους γονείς του Νίκου για να τους ενημερώσουμε και να τους πούμε να έρθουν στο νοσοκομείο. Μετά από λίγη ώρα έφτασαν και αφού μας ευχαρίστησαν, τον πήραν στο σπίτι. Εμείς επιστρέψαμε στην κατασκήνωση. Τα παιδιά είχαν αρχίσει να ανησυχούν για την καθυστέρηση μας. Τους εξηγήσαμε τι είχε συμβεί και αφού πήραμε μερικές ανάσες μαζέψαμε τα υπόλοιπα πράγματα μας. Η υπόλοιπη ομάδα έπαιζε ένα παιχνίδι, που θύμιζε κνήγι θησαυρού. Οι όροι ήταν απλοί. Έπρεπε να ακολουθούν μια διαδρομή και να ανακαλύπτουν κρυμμένα μηνύματα που τους οδηγούσαν σε άλλα σημεία. Για παράδειγμα, υπήρχε μια οδηγία που έλεγε πως σε 5 βήματα από εκείνο το σημείο που βρισκόταν το πρώτο μήνυμα και κινούμενοι με κατεύθυνση προς το νότο, θα έβρισκαν το δεύτερο στοιχείο ...

Η έννοια κλειδί είναι οδηγία που έλεγε πως σε 5 βήματα από εκείνο το σημείο που βρισκόταν το πρώτο μήνυμα και κινούμενοι με κατεύθυνση προ το νότο θα έβρισκαν το δεύτερο στοιχείο.

Σωστή απάντηση: [3]

Π. **κείμενο:**...*Το παιχνίδι τελείωσε μετά από λίγη ώρα. Ευχαριστήσαμε την ομάδα που μας φιλοξένησε και πήραμε το δρόμο για το καταφύγιο. Αυτή τη φορά δεν είχαμε εκπλήξεις. Όταν φτάσαμε, τηλεφωνήσαμε στον Νίκο για να δούμε τι κάνει. Μας είπε πως δεν πόναγε τόσο πολύ και ότι θα ήθελε να είναι μαζί μας. Το βράδυ ανάψαμε φωτιά, μαζευτήκαμε γύρω της και συζητούσαμε για τις καλοκαιρινές διακοπές του καθενός. Την επόμενη μέρα άλλη μια εκδρομή με την αγέλη θα έφτανε στο τέλος. Δώσαμε ραντεβού για το επόμενο καλοκαίρι και αποχαιρετιστήκαμε.*

Η έννοια κλειδί είναι ότι το παιχνίδι τελείωσε.

Σωστή απάντηση: [2]

Εργαλεία

- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

Δραστηριότητα 1.5 [Γρίφος]

ΓΡΙΦΟΣ

Το κείμενο το οποίο θα πρέπει να ερμηνεύσει ο χρήστης είναι:

“μεγάλο δρόμο αν διαβείς, μην πάρεις μονοπάτι [1] κι αν δεις εμπόδιο μικρό [2] τράβα προς το ποτάμι. Περίμενε [3], νερό μην πεις δεν είναι αυτό για σένα [4]. Σε πέντε βήματα θα βρεις ότι έκρυπα για σένα [5]”

ΛΥΣΗ



1



2



3



4

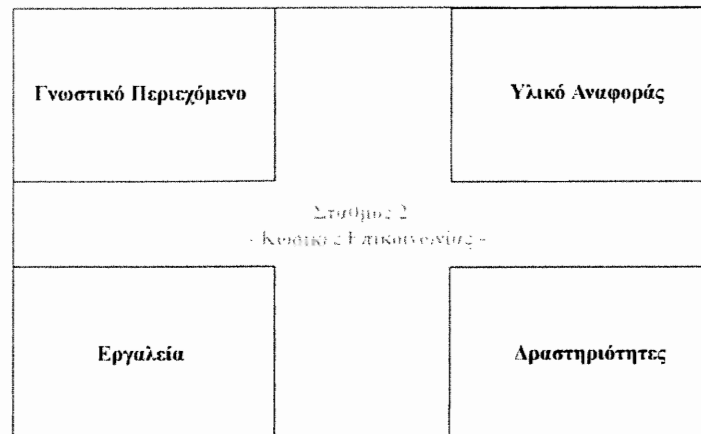


5

Εργαλεία

- Πέτρινος πίνακας ανιχνευτικών σημείων
- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

7.3 Σταθμός 2: Κώδικες Επικοινωνίας



Εικόνα 12 - Σταθμός 2: Κώδικες Επικοινωνίας

Σενάριο (Αφήγηση)

- Ερμής: “ Το αλφάβητο Μορς πήρε το όνομα του από τον εφευρέτη του Σάμιουελ Μορς το 1835, έχει δε σαν βάση τη χρονική διάρκεια του εκπεμπόμενου συνεχούς σήματος. Είναι συνδυασμός από μακριά (παύλες) και σύντομα (τελείες) σήματα. Οι πρόσκοποι μαθαίνουν να συνεννοούνται με τον κώδικα μορς με αναλαμπές, με σφυρίχτρα με βομβητή ή με οπτικό τηλέγραφο. Για τη σήμανση υπάρχουν δυο σταθμοί, ένας για τη μεταβίβαση και ένας για την παραλαβή του μηνύματος. Ο καθένας αποτελείται από δυο πρόσκοπους. Στο σταθμό που μεταβιβάζει, ο ένας υπαγορεύει και ο άλλος είναι ο χειριστής. Στο σταθμό που παραλαμβάνει ο ένας παίρνει το σήμα και το υπαγορεύει στον άλλο, γράμμα-γράμμα, ο οποίος γράφει το σήμα και προσέχει να μην διακόψει τον πρώτο έως ότου πάρει ολόκληρο το σήμα.” [ΣΕΠ, 1999, σελ. 94]

Σε αυτό το σταθμό εκτός από τον κώδικα Μορς θα μάθεις να χρησιμοποιείς και τον κώδικα διαβραχιόνων.

Ο Ερμής ενημερώνει το χρήστη για το περιεχόμενο αυτού του σταθμού και συνεχίζει δίνοντας γενικές οδηγίες σχετικά με το αντικείμενο.

Το πλαίσιο της δραστηριότητας θα λάβει χώρα στο καταφύγιο. Εκεί ο ήρωας – χρήστης θα πρέπει να λάβει κάποια σήματα και να απαντήσει. Μια ομάδα προσκόπων βρίσκεται σε ένα καταφύγιο αρκετά χιλιόμετρα μακριά. Ο ήρωας θα πρέπει να επικοινωνήσει με αυτή την ομάδα και να ανταλλάξουν μηνύματα. Ο Ερμής του ανακοινώνει πως θα είναι μαζί του για

ότι χρειαστεί. Επειδή τα μηνύματα είναι πολλά και ο ίδιος δεν θα προλάβει, καλεί τον ήρωα – χρήστη να τον βοηθήσει. Επίσης τον ενημερώνει ότι θα έχει στη διάθεσή του μία ειδική συσκευή η οποία είναι συνδεδεμένη με ένα μεγάλο λαμπτήρα. Κάθε σήμα που θα είναι σωστό, μέσω της ηλεκτρικής ενέργειας θα δίνει εντολή στον λαμπτήρα να αναβοσβήσει σύμφωνα με το σήμα που εκπέμπεται.

Αν ο ήρωας τα καταφέρει θα είναι σε θέση να μπορεί να επικοινωνεί με άλλους μέσω του κώδικα Μορς και δια βραχιόνων. Τότε ο Ερμής θα τον επιβραβεύσει προσφέροντας στον ήρωα το τρίτο διακριτικό σήμα (Χρυσός Λύκος).

Σενάριο Μάθησης

Κατάσταση – Πλαίσιο Δραστηριότητες

Ο χρήστης ενημερώνεται από τον “Ερμή” για τη σημασία και την αναγκαιότητα να γνωρίζει τους κώδικες. Αφού δίνει κάποια ιστορικά στοιχεία του εξηγεί τον σκοπό και το πλαίσιο της αποστολής.

Ρόλοι

- Οδηγός: δίνει το πλαίσιο της γνωστικής ενότητας με την οποία θα ασχοληθεί ο χρήστης σε αυτό το σταθμό. Στο συγκεκριμένο σενάριο ο Ερμής παρέχει βοήθεια κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, κατευθύνοντας τον ήρωα στην αναζήτηση της γνώσης.
- Ήρωας-Χρήστης: έχει στη διάθεσή του ειδικές συσκευές (πληκτρολόγιο μορς, δια βραχιόνων, ηχητικών σημάτων). Με αυτά ο χρήστης μπορεί να συντάσσει προτάσεις και λέξεις βλέποντας τα σήματα μορς, δια βραχιόνων ή ηχητικών σημάτων.

Σκοπός

Μετά (την ολοκλήρωση) το πέρασμα από τον σταθμό 2 ο χρήστης θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Αποκωδικοποιεί σήματα μορς και να συντάσσει προτάσεις σε αυτόν τον κώδικα
- Μπορεί να ερμηνεύσει μηνύματα που είναι γραμμένα σε κώδικα δια βραχιόνων και το αντίστροφο

Αποστολή

Ο χρήστης θα πρέπει να αποκωδικοποιήσει και να στείλει νέα κωδικοποιημένα μηνύματα σε μια ομάδα προσκόπων που βρίσκονται σε ένα καταφύγιο, αρκετά χιλιόμετρα μακριά από το σημείο που βρίσκονται ο Ερμής και ο ήρωας.

Υλικό Αναφοράς

- Ιστορικά στοιχεία
- Πίνακες με την ερμηνεία των κωδίκων (άλμπουμ)
- Βιβλίο με τίτλο «Φωτιά»
- Βιβλίο με τίτλο «Αστερισμοί-Χάρτες»
- Βιβλίο με τίτλο «Κόμποι και συνδέσεις»
- Βιβλίο με τίτλο «Σκηνή»
- Βιβλίο με τίτλο «Διακριτικά»

Γνωστικό περιεχόμενο

Οι κώδικες επικοινωνίας και η χρήση τους στον Προσκοπισμό

Εργαλεία

- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο

- Έξοδος
- Πληκτρολόγιο με σήματα κώδικα δια βραχιόνων
- Πληκτρολόγιο με σήματα κώδικα μορς
- Πληκτρολόγιο με φωνητικά σήματα

Δραστηριότητες

1. Προκαταρκτικό στάδιο, όπου ο χρήστης θα αναγνωρίζει και θα αντιστοιχεί γράμματα με τα αντίστοιχα σήματα των κωδίκων.
2. Δίνεται στο χρήστη ένα κείμενο. Θα πρέπει να απαντήσει σε μια ερώτηση. Για να απαντήσει θα πρέπει να ψάξει μέσα στο κείμενο, να βρει τη σωστή απάντηση και να τη συντάξει σε κώδικα Μορς έτσι ώστε να επιλέξει τη σωστή απάντηση από τις δοσμένες.
3. Δίνεται ένα κείμενο και μια ερώτηση. Ο χρήστης θα πρέπει να χρησιμοποιήσει το πληκτρολόγιο δια βραχιόνων και επιλέγοντας τα σωστά πλήκτρα-γράμματα να απαντήσει σε μία ερώτηση.
4. Ο χρήστης ακούει ένα ηχητικό σήμα. Θα πρέπει να το αποκωδικοποιήσει και απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις που τέθηκαν.
5. Ο χρήστης καλείται να αποκωδικοποιήσει ένα σήμα από κώδικα μορς και να απαντήσει σε μια ερώτηση. Η απάντηση θα πρέπει να είναι σε κώδικα δια βραχιόνων.
6. Με τη χρήση του σχεδιαστηρίου θα πρέπει να γράψει μια λέξη που θα του ζητηθεί σε έναν πίνακα καρδιογραφήματος.¹

¹ Οι δραστηριότητα αυτή δεν υλοποιείται στην τρέχουσα έκδοση του *ΕΣΟ*.

Δραστηριότητα 2.1

Στόχος της πρώτης δραστηριότητας είναι να φέρει το χρήστη σε μια πρώτη επαφή με τη χρήση των κωδίκων. Εδώ, ο ήρωας θα μπορεί να γράφει λέξεις στην ειδική συσκευή, που θα του δίνει ο Ερμής σε κώδικα Μορς, δια βραχιόνων, και σε φωνητικά σήματα. Πιο συγκεκριμένα, δίνεται στον ήρωα – χρήστη ένα εργαλείο με το οποίο έχει τη δυνατότητα να βλέπει με ποιο γράμμα της αλφαβήτου αντιστοιχεί ο κώδικας μορς. Επιλέγοντας όποια γράμματα επιθυμεί μπορεί να συντάξει λέξεις και προτάσεις, ενώ παράλληλα βλέπει την αντιστοιχία σε κώδικα μορς. Τα ίδια ισχύουν και για τον κώδικα δια βραχιόνων, αλλά και για τα φωνητικά σήματα.

Ο χρήστης έχει στη διάθεση του μια σειρά από εργαλεία με τη βοήθεια των οποίων θα μάθει σε αυτή τη δραστηριότητα να χρησιμοποιεί τους κώδικες.

Εργαλεία

- Αλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος
- Πληκτρολόγιο με σήματα κώδικα δια βραχιόνων
- Πληκτρολόγιο με σήματα κώδικα μορς
- Πληκτρολόγιο με φωνητικά σήματα

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα δε απαιτεί τη λύση ενός προβλήματος ή τη σωστή απάντηση σε ερωτήσεις. Αποτελεί ένα διερευνητικό εργαλείο εκμάθησης, δίνοντας στο χρήστη την ελευθερία να περάσει στην επόμενη δραστηριότητα ανά πάσα στιγμή.

Δραστηριότητα 2.2

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο χρήστης καλείται να συνδυάσει τις γνώσεις του από τη δραστηριότητα 2.1 καθώς και στοιχεία που αφορούν το γνωστικό αντικείμενο του βιβλίου «Φωτιά».

Ο Ερμής δίνει στο χρήστη κάποιες ερωτήσεις στις οποίες ο ήρωας θα πρέπει να απαντήσει. Οι σωστές απαντήσεις βρίσκονται στο κείμενο, το οποίο εμφανίζεται στην οθόνη του χρήστη, με γνωστικό αντικείμενο τη φωτιά. Αν ο χρήστης απαντήσει λάθος, τότε ο Ερμής τον παροτρύνει να διαβάσει τις αντίστοιχες σελίδες του βιβλίου, που αφορούν την ερώτηση.

Μορφή απάντησης

Μόλις ο χρήστης θεωρήσει ότι βρήκε τη σωστή απάντηση θα πρέπει να επιλέξει ποια από τις προσφερόμενες (από το σύστημα) είναι η σωστή. Οι απαντήσεις δίνονται στο χρήστη σε κωδικοποιημένη μορφή μορς.

Η δραστηριότητα 2.2 θεωρείται ολοκληρωμένη μόνο όταν ο χρήστης απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις του Ερμή. Μόνο τότε μπορεί να περάσει στη δραστηριότητα 2.3.

Εργαλεία

- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο

- Έξοδος
- Πληκτρολόγιο με σήματα κώδικα μορς

Δραστηριότητα 2.3

Η δραστηριότητα 2.3 είναι ακριβώς ίδια με τη 2.2. Αυτό που αλλάζει είναι ότι ο χρήστης θα πρέπει να επιλέξει την απάντησή του, η οποία δίνεται αυτή φορά σε κώδικα δια βραχιόνων.

Μορφή απάντησης

Μόλις ο χρήστης θεωρήσει ότι βρήκε τη σωστή απάντηση θα πρέπει να επιλέξει ποια από τις προσφερόμενες (από το σύστημα) είναι η σωστή. Οι απαντήσεις δίνονται στο χρήστη σε κωδικοποιημένη μορφή δια βραχιόνων.

Εργαλεία

- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος
- Πληκτρολόγιο με σήματα κώδικα δια βραχιόνων

Η δραστηριότητα 2.3 θεωρείται ολοκληρωμένη μόνο όταν ο χρήστης απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις του Ερμή. Μόνο τότε μπορεί να περάσει στη δραστηριότητα 2.4.

Δραστηριότητα 2.4

Ο χρήστης ακούει ένα ηχητικό σήμα. Θα πρέπει να το αποκωδικοποιήσει και να γράψει την ερμηνεία του σε κώδικα Μορς.

Μορφή απάντησης

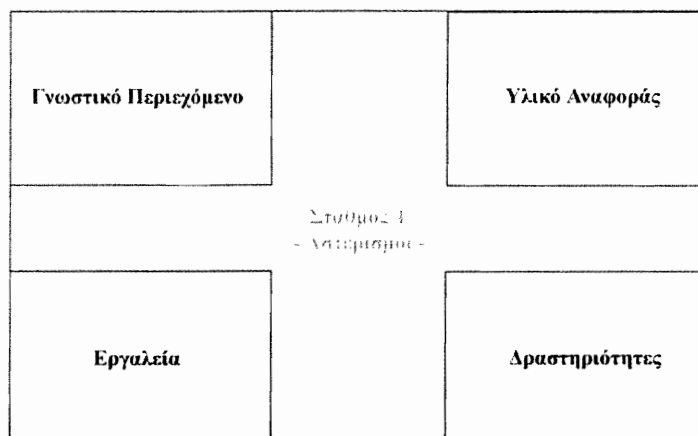
Μόλις ο χρήστης θεωρήσει ότι βρήκε τη σωστή απάντηση θα πρέπει να τη συντάξει, με τη βοήθεια του πληκτρολογίου μορς, σε κώδικα μορς. Η διαδικασία έχει ως εξής:

1. Ο χρήστης ακούει ένα ηχητικό σήμα
2. Με βάση το σήμα επιλέγει το γράμμα που θεωρεί ότι του αντιστοιχεί
3. με τη χρήση του πληκτρολογίου μορς, η επιλογή του αποδίδεται σε μορφή κώδικα μορς

Εργαλεία

- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

7.4 Σταθμός 3: Αστερισμοί



Εικόνα 13 - Σταθμός 3: Αστερισμοί

Σενάριο (Αφήγηση)

- **Ερμής:** “ Για να ανακαλύψεις στον ουράνιο θόλο τους αστερισμούς με τη βοήθεια του «χάρτη του ουρανού», θα πρέπει να βρεθείς μακριά από την ανταύγεια των φώτων της πόλης, να προσανατολίσεις το χάρτη σου ανάλογα με την εποχή και να εντοπίσεις τον αστερισμό της μεγάλης Αρκτου...”. [ΣΕΠ, 1999, σελ. 192]

Μέσα από την παρουσίαση ο Ερμής διηγείται τους μύθους των αστερισμών:

Πρόλογος

Από την αρχαιότητα, ο ουρανός τη νύχτα σαγήνευε τον άνθρωπο. Και ο τότε άνθρωπος μελέτησε τα αστέρια και κατάφερε να τα 'καταλάβει'. Δημιούργησε μύθους γύρω από τους περισσότερους αστερισμούς και άστρα και τα ονόμασε ανάλογα. Έμαθε να τα χρησιμοποιεί για να μετρά το χρόνο και να προσανατολίζεται. Και αυτή η γνώση μεταφέρθηκε μέχρι σήμερα, και αναπτύχθηκε σε επιστήμη.

Πλανήτες - Αστέρια - Αστερισμοί

Η βασική διαφορά μεταξύ πλανήτη και αστεριού, όσον αφορά τον επίγειο παρατηρητή, βρίσκεται στο από που έρχεται το φως του. Δηλαδή, το κάθε ουράνιο σώμα που βλέπουμε από τη γη, για να το βλέπουμε σημαίνει ότι εκπέμπει φως. Αν αυτό το φως προέρχεται από το ίδιο το ουράνιο σώμα, τότε το ονομάζουμε άστρο. Αν όμως προέρχεται από κάποιο άλλο ουράνιο σώμα, το οποίο το φωτίζει, το ονομάζουμε πλανήτη. Έτσι μπορούμε να πούμε ότι ο

Ήλιος μας είναι ένα άστρο, ενώ το φεγγάρι ένας πλανήτης. Καλύτερο παράδειγμα θα μπορούσε να ήταν ο πλανήτης Αφροδίτη, ο οποίος πολύ εύκολα μπορεί να θεωρηθεί σαν άστρο, ενώ στην πραγματικότητα είναι πλανήτης.

Οι αστερισμοί, τώρα, είναι ομάδες αστεριών οι οποίες συνήθως δημιουργούν συγκεκριμένα σχήματα μεταξύ τους. Αυτές οι ομάδες αστεριών τράβηξαν την προσοχή των αρχαίων και τις σύνδεσαν με τη μυθολογία τους.

Κατηγορίες Αστερισμών

Οι αστερισμοί κατατάσσονται σε τρεις κατηγορίες, ανάλογα με την παρουσία τους στον ουρανό. Οι τρεις αυτές κατηγορίες είναι:

Αφανείς

Οι αστερισμοί οι οποίοι δεν 'ανεβαίνουν' ποτέ στον ουρανό, και συνεπώς δεν τους βλέπουμε.

Ημιφανείς

Οι αστερισμοί οι οποίοι δεν βρίσκονται στον ουρανό καθ' όλη τη διάρκεια της νύκτας, αλλά ανατέλλουν ή δύουν συγκεκριμένη ώρα.

Αειφανείς

Οι αστερισμοί οι οποίοι βρίσκονται πάντα στον ουρανό, δηλαδή δεν δύουν ποτέ. Σ' αυτή την κατηγορία βρίσκουμε αστερισμούς όπως η Μεγάλη και η Μικρή Άρκτος.

Μεγάλη Άρκτος



Ο πιο εύκολα εντοπιζόμενος αστερισμός. Έχει το σχήμα τετράγωνου τηγανιού με χερούλι. Το "τηγάνι" αποτελείται από 4 αστέρια και το "χερούλι" από 3. Εύκολα παρατηρούμε ότι το μεσαίο αστέρι της

"ουράς" αποτελείται από 2 αστέρια πολύ κοντά το ένα με το άλλο (ένα πολύ μικρό και ένα μεγάλο). Οι αρχαίοι Έλληνες τα ονόμαζαν Μιζάρ και Αλκόρ ενώ οι ιθαγενείς Αμερικάνοι Σκουώ και Παπού (άλογο και αναβάτης). Οι ιθαγενείς Αμερικάνοι τα χρησιμοποιούσαν για να ελέγχουν την ώραση των παιδιών τους. Τα 8 άστρα τα οποία αναφέραμε είναι φυσικά τα άστρα τα οποία είναι ορατά με γυμνό μάτι. Η Μεγάλη άρκτος αποτελείται συνολικά από 128 αστέρια.

Μικρή άρκτος

Έχει το ίδιο σχήμα με τη Μεγάλη άρκτο αλλά είναι πολύ μικρότερη και το "τηγάνι" είναι ανάποδα. Το τελευταίο άστρο στο "χερούλι" της Μικρής άρκτου ονομάζεται Πολικός Αστήρας ο οποίος βρίσκεται πάντα πάνω από το πραγματικό Βορρά της Γης.

Για να τη βρούμε στον ουρανό, βρίσκουμε πρώτα τη Μεγάλη άρκτο. Επεκτείνουμε τη φανταστική γραμμή που ενώνει τα δύο άστρα της βάσης του "τηγανιού" και σε απόσταση ίση με 5 φορές την απόσταση των δύο αυτών αστεριών βρίσκουμε τον Πολικό Αστήρα (στην ουρά της Μικρής άρκτου).

Μυθολογία

Η Ήρα μεταμόρφωσε την Καλλίστη σε αρκούδα (άρκτο) από ζήλια επειδή, η Καλλίστη, έκανε παιδί με το Δία - τον Αρκάδα. Όταν χρόνια μετά ο Αρκάδας βγήκε στο δάσος για κυνήγι, τον συνάντησε η αρκούδα μητέρα του, η Καλλίστη. Αυτή προσπάθησε να τον αγκαλιάσει αλλά ο Αρκάδας, μη γνωρίζοντας ότι η αρκούδα ήταν η μητέρα του μεταμορφωμένη, φοβήθηκε και της επιτέθηκε. Ο Δίας για να αποτρέψει τον Αρκάδα από το να γίνει μητροκτόνος επενέβη και τους μετέτρεψε και τους δύο (Καλλίστη και Αρκάδα) σε αστερισμούς. Η Ήρα θύμωσε από την ενέργεια αυτή του Δία και τους καταράστηκε να μην ξεκουραστούν ποτέ δύνοντας στον Ωκεανό. Έτσι από τότε η Μεγάλη και Μικρή Άρκτος δεν δύνουν ποτέ.

Αστερισμός του Δράκοντα



Αποτελείται από μια μεγάλη γραμμή αστεριών που δεν λάμπουν τόσο δυνατά όσο αυτά της Μεγάλης και της Μικρής άρκτου. Βρίσκεται μεταξύ των δύο προαναφερθέντων αστερισμών.

Κασσιόπη

Προεκτείνοντας τη γραμμή που χρησιμοποιήσαμε για να βρούμε τον Πολικό Αστέρα, σε απόσταση ίση περίπου με την απόσταση μεταξύ Μικρής και Μεγάλης άρκτου, βρίσκουμε τον αστερισμό της Κασσιόπης. Αποτελείται από πέντε αστέρια σε σχήμα Σ, Μ, W ή 3 αναλόγως της εποχής και της ώρας.

Αστερισμός του Κηφέα



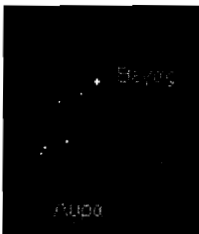
Βρίσκεται μεταξύ της Κασσιόπης και της Μικρής άρκτου. Αποτελείται από πέντε αστέρια.

Μυθολογία

Ο αστερισμός της Κασσιόπης ονομάζεται και "*Θρόνος της Βασίλισσας*" γιατί παριστάνει το θρόνο της βασίλισσας της Αιθιοπίας Κασσιόπης.

Η Κασσιόπη μετατράπηκε σε αστερισμό όταν θύμωσε το Θεό Ποσειδώνα επειδή έλεγε ότι ήταν πιο όμορφη από τις Νηρηίδες, νύμφες του Ποσειδώνα. Ο αστερισμός του Κηφέα πήρε το όνομα του από το Βασιλιά Κηφέα, σύζυγο της Κασσιόπης.

Λύρα



Αν φέρουμε μια γραμμή που να ενώνει τη Μεγάλη άρκτο με την Κασσιόπη, και μια δεύτερη γραμμή κάθετη στην πρώτη που να περνά από τον Πολικό Αστέρα, βρίσκουμε ένα λαμπρό αστέρι, το Βέγα. Ο Βέγας είναι μέρος του αστερισμού της Λύρας που αποτελείται από το Βέγα και τέσσερα άλλα μικρότερα αστέρια σε σχήμα ρόμβου.

Μυθολογία

Ο αστερισμός της Λύρας συμβολίζει τη λύρα του Ορφέα.

Ηνίοχος

Ακολουθώντας την κάθετη γραμμή που χρησιμοποιήσαμε για να βρούμε τη Λύρα, αλλά από την αντίθετη κατεύθυνση τώρα, βρίσκουμε ένα άλλο λαμπερό αστέρι με άλλα τρία μικρότερα κοντά του. Αυτό το αστέρι ονομάζεται Capella και είναι μέρος του αστερισμού του Ηνιόχου.

Λέοντας

Βρίσκεται αριστερά της Μεγάλης άρκτου και το μεγαλύτερο αστέρι του είναι ο Regulus. Ο αστερισμός του Λέοντα συμβολίζει το λιοντάρι της Νεμέας που σκότωσε ο Ηρακλής.

Δίδυμοι

Βρίσκεται μεταξύ του αστερισμού του Ηνιόχου και του αστερισμού του Λέοντα. Τα δύο πιο μεγάλα του αστέρια είναι ο Κάστορας και ο Πολυδεύκης.

Μυθολογία

- Σύμφωνα με τη μυθολογία ο Κάστορας και ο Πολυδεύκης ήταν δύο αχώριστοι φίλοι οι οποίοι έμειναν φίλοι μέχρι το θάνατο.
- Ερμής : “...*τώρα που ξέρεις τους μύθους ας δούμε πως μπορείς να εντοπίσεις τους αστερισμούς στον ουράνιο θόλο*”.

Εδώ αρχίζει η δραστηριότητα του χρήστη. Αυτός θα πρέπει να αντιστοιχίσει τα ονόματα των αστερισμών όπως φαίνονται στον εικονικό ουράνιο θόλο. Μόλις ο χρήστης ολοκληρώσει αυτή τη δραστηριότητα, ο Ερμής του δίνει ένα ουρανόγραμμα (χάρτη ουρανού με τα ονόματα και τις θέσεις των αστερισμών) λέγοντας του ότι θα του φανεί χρήσιμο στη συνέχεια. Με το τέλος της δραστηριότητας ο Ερμής απονέμει το τέταρτο διακριτικό σήμα (Χάλκινο Βέλος) στον ήρωα.

Σενάριο Μάθησης

Κατάσταση – Πλαίσιο Δραστηριότητες

Ο Ερμής δίνει στο χρήστη το πλαίσιο του σταθμού. Μέσα από τους μύθους θα μάθει να αναγνωρίζει τους αστερισμούς και το πώς πήραν το όνομα τους από την αρχαιότητα. Τελικά θα πρέπει να μπορεί να τους αναγνωρίσει στο χάρτη του ουρανού.

Ρόλοι

- Οδηγός: Παρουσιάζει τα ιστορικά στοιχεία και τους μύθους. Στη συνέχεια όταν ο χρήστης μπει στη δραστηριότητα, ο οδηγός περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο βρίσκονται οι αστερισμοί στο χάρτη ως καθοδήγηση.
- Ήρωας-Χρήστης: Ο χρήστης – ήρωας χρησιμοποιώντας το ουρανόγραμμα καλείται να αντιστοιχήσει τα ονόματα των αστερισμών, με τα εικονίδια που βρίσκονται πάνω στο χάρτη του ουρανού, ανάλογα με το μήνα

Σκοπός

Σκοπός αυτού του σταθμού είναι να φέρει το χρήστη σε επαφή με τις βασικές γνώσεις που πρέπει να έχει κάθε πρόσκοπος και όχι μόνο, σχετικά με τους αστερισμούς.

Αποστολή

Μετά το τέλος της παρουσίασης των μύθων των αστερισμών ο χρήστης πρέπει να αντιστοιχήσει τα ονόματα των αστερισμών με τις εικόνες τους στον χάρτη του ουρανού.

Υλικό Αναφοράς

- Ιστορικά στοιχεία
- Βιβλίο με τίτλο «Αστερισμοί-Χάρτες»
- Βιβλίο με τίτλο «Κόμπι και συνδέσεις»
- Βιβλίο με τίτλο «Φωτιά»
- Βιβλίο με τίτλο «Σκηνή»
- Βιβλίο με τίτλο «Διακριτικά»

Γνωστικό περιεχόμενο

Αστερισμοί

Εργαλεία

- Χάρτης του ουρανού (ουρανόγραμμα)

- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

Δραστηριότητες

Σε αυτό το σταθμό υπάρχει μόνο μια δραστηριότητα

Δραστηριότητα 4

Ο χρήστης – ήρωας χρησιμοποιώντας το ουρανόγραμμα καλείται να αντιστοιχήσει τα ονόματα των αστερισμών, με τα εικονίδια που βρίσκονται πάνω στο χάρτη του ουρανού. Έχει προηγηθεί μια παρουσίαση των αστερισμών και των μύθων τους. Η ιδιαιτερότητα της δραστηριότητας έγκειται στην επιλογή με βάση το μήνα. Προσφέρονται στον ήρωα και οι 12 μήνες. Κάθε φορά που επιλέγει έναν μήνα, τότε τα εικονίδια παίρνουν τη θέση που αντιστοιχεί στο πώς φαίνονται οι αστερισμοί εκείνη την περίοδο.

Ο ήρωας έχοντας στη διάθεσή του το βιβλίο των αστερισμών, μπορεί να παίρνει χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με το πώς μπορεί να εντοπίσει έναν αστερισμό.

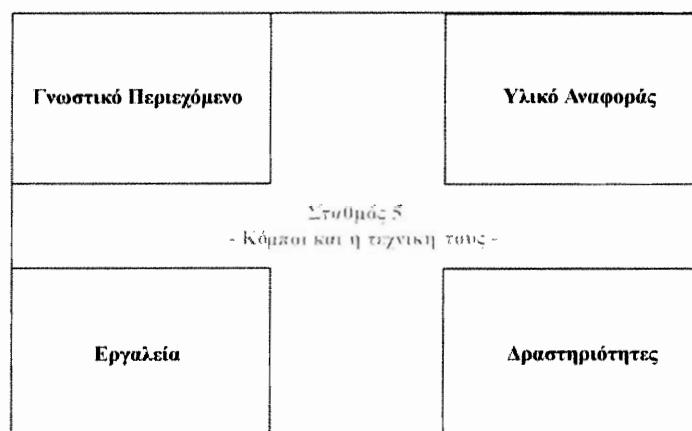
Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με την σωστή αντιστοίχιση των ονομάτων με τα εικονίδια των αστερισμών για τουλάχιστον τρεις μήνες.

Τα εργαλεία που έχει στη διάθεσή του είναι:

- Χάρτης του ουρανού (ουρανόγραμμα)
- Άλμπουμ

- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

7.5 Σταθμός 4: Κόμποι και η τεχνική τους



Εικόνα 14 - Σταθμός 4: Κόμποι και η τεχνική τους

Σενάριο (Αφήγηση)

Στην πορεία σου μέσα στον Προσκοπισμό αλλά και στη ζωή σου γενικότερα, θα καταλάβεις σιγά - σιγά πόσο χρήσιμο είναι να γνωρίζεις και να μεταχειρίζεσαι σωστά ένα σχοινί κάνοντας πάντα τους κατάλληλους για την κάθε περίπτωση κόμπους. Δεν είναι απαραίτητο να ξέρεις πολλούς κόμπους, όμως πρέπει να τους ξέρεις τόσο καλά ώστε να μπορείς να τους χρησιμοποιείς με άνεση ακόμα και σε δύσκολες καταστάσεις. Ας δούμε όμως πρώτα λίγα πράγματα γύρω από τα σχοινιά πριν ασχοληθούμε με τους κόμπους. Τα σχοινιά μπορεί να είναι στριφτά ή πλεκτά και από φυτικές ή συνθετικές ίνες. Τα στριφτά κατασκευάζονται από απλά νήματα, που στρίβονται συνήθως προς τα δεξιά. Πολλά στριμμένα νήματα μαζί σχηματίζουν τα

κλώσματα. Αρκετά κλώσματα μαζί στριμμένα, αντίθετα από τα νήματα σχηματίζουν τα έμπολα και τέλος τρία συνήθως έμπολα στριμμένα μαζί, όπως τα νήματα, μας κάνουν ένα στριφτό σχοινί. Τα πλεκτά σχοινιά κατασκευάζονται και αυτά από νήματα, που πολλά μαζί πλεγμένα ή όχι σχηματίζουν το εσωτερικό, που στη συνέχεια σκεπάζεται με ένα εξωτερικό περίβλημα πλεγμένο σε σχήμα κοτσίδας. Τα πλεχτά σχοινιά είναι πιο εύκαμπτα από τα στριφτά και δεν κάνουν εύκολα βερίνες (ανάποδες βόλτες).

Παλαιότερα, όλα τα σχοινιά κατασκευάζονταν από φυτικές ίνες και ήταν στριφτά. Σήμερα τα περισσότερα σχοινιά που χρησιμοποιούμε είναι συνθετικά και πολλά από αυτά πλεκτά. Υπάρχουν πολλών ειδών φυτικά σχοινιά κατασκευασμένα από βαμβάκι, μετάξι, σιζάλ και άλλα υλικά, που παρέχει η φύση. Τα συνθετικά σχοινιά μπορεί να κατασκευαστούν από νάιλον ίνες, που είναι πολύ δυνατές αλλά έχουν και ελαστικότητα και χρησιμοποιούνται συνήθως για να δένουμε τα διάφορα σκάφη, επίσης κατασκευάζονται από ίνες πολυεστερικές που είναι κατά ένα μικρό ποσοστό λιγότερο δυνατές από τις νάιλον αλλά έχουν πολύ μικρή ελαστικότητα και κάνουν αυτά τα σχοινιά, τα καταλληλότερα για εμάς τους προσκόπους. Οι συνθετικές ίνες είναι κατά πολύ δυνατότερες από τις φυτικές, ενώ παράλληλα είναι μονοκόμματες, ανεξάρτητα από το μήκος του σχοινιού, πράγμα που τις κάνει ακόμα πιο δυνατές. Τα σχοινιά θέλουν τακτική συντήρηση για να διατηρήσουν τις ιδιότητες τους όσο γίνεται περισσότερο. Η υγρασία, το αλάτι και ο ήλιος είναι οι χειρότεροι εχθροί των φυτικών σχοινιών. Το συνθετικά είναι πολύ ανθεκτικά σ' αυτούς τους εχθρούς αλλά επηρεάζονται από τις χημικές ουσίες και τη θερμότητα.

Ένας άλλος εχθρός του σχοινιού (που συνήθως τον παραβλέπουμε) είναι το ξέφτισμα της άκρης. Αυτό μπορούμε να το προλάβουμε με το φίμωμα της άκρης ή με το κάψιμο εάν είναι συνθετικά. Ένα σχοινί οποιασδήποτε ποιότητας είναι άχρηστο όταν δεν ξέρουμε να το χρησιμοποιήσουμε και επικίνδυνο όταν νομίζουμε ότι ξέρουμε ή αυτοσχεδιάζουμε.

Πάντα πρέπει να θυμόμαστε ότι κάθε επαφή του σχοινιού μας με ένα σταθερό σημείο που το αναγκάζει να κάνει γωνία και κάθε κόμπος, αφαιρούν ένα αρκετά μεγάλο μέρος από τη δύναμη του. Κάθε κόμπος έχει συγκεκριμένα προτερήματα αλλά και ελαττώματα που πρέπει να ξέρουμε. Η απλή γνώση κατασκευής του κόμπου είναι μερικές φορές χειρότερη από την άγνοια. Κοινά χαρακτηριστικά όλων των σωστών κόμπων είναι ότι γίνονται γρήγορα, είναι στέρεοι αλλά λύνονται εύκολα μόνο όταν εμείς θέλουμε.

Ο Ερμής (οδηγός) και ο Οδυσσέας (ήρωας) καθισμένοι σε ένα βράχο περιεργάζονται ένα κομμάτι σχοινί. Ο οδηγός εξηγεί στον ήρωα πως υπάρχουν διάφορα είδη κόμπων καθέναν

από τους οποίους έχει τη δική του χρησιμότητα. Τον καλεί να διαβάσει το βιβλίο των κόμπων. Στη συνέχεια θα του κάνει ερωτήσεις στις οποίες ο ήρωας καλείται να αποφασίσει ποιος κόμπος είναι κατάλληλος αλλά και να αναγνωρίσει μια σειρά από κόμπους. Αν περάσει με επιτυχία και αυτό το σταθμό θα παραλάβει το «Ασημένιο Βέλος»

Σενάριο Μάθησης

Κατάσταση – Πλαίσιο Δραστηριότητες

Ρόλοι

- Οδηγός: Κατευθύνει το χρήστη στην αναζήτηση των κατάλληλων πηγών (βιβλιοθήκη), προκειμένου να τον βοηθήσει στην επιλογή των κόμπων, για την αντιστοιχία με τις περιπτώσεις της δραστηριότητας.
- Ήρωας-Χρήστης: Ο χρήστης – ήρωας καλείται να αναγνωρίσει και να αντιστοιχίσει τα εικονίδια των κόμπων.

Σκοπός

Σκοπός αυτού του σταθμού είναι να φέρει το χρήστη σε επαφή με τις βασικές γνώσεις που πρέπει να έχει κάθε πρόσκοπος και όχι μόνο, σχετικά με τους κόμπους και τις τεχνικές εφαρμογής τους.

Αποστολή

Η ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων του σταθμού επιλέγοντας και αναγνωρίζοντας μια σειρά από κόμπους και καταστάσεις.

Υλικό Αναφοράς

- Ιστορικά Στοιχεία
- Βιβλίο με τίτλο «Αστερισμοί-Χάρτες»
- Βιβλίο με τίτλο «Κόμποι και συνδέσεις»
- Βιβλίο με τίτλο «Φωτιά»

- Βιβλίο με τίτλο «Σκηνή»
- Βιβλίο με τίτλο «Διακριτικά»

Γνωστικό περιεχόμενο

Οι κόμποι και η τεχνική τους

Εργαλεία

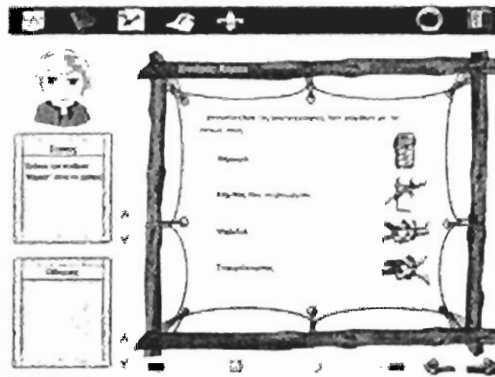
- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

Δραστηριότητες

Ο σταθμός περιλαμβάνει δύο δραστηριότητες:

Δραστηριότητα 5.1

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο χρήστης θα πρέπει να αντιστοιχίσει τα ονόματα ορισμένων κόμπων με τις φωτογραφίες τους. Η μορφή αυτής της δραστηριότητας παρουσιάζεται στην επόμενη εικόνα:



Εικόνα 15 - Δραστηριότητα 5.1

Δραστηριότητα 5.2

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο χρήστης καλείται να απαντήσει σωστά σε ορισμένες ερωτήσεις επιλέγοντας τον κατάλληλο κόμπο σε κάθε περίπτωση.

Συγκεκριμένα :

Ερώτηση 1

Ποιον κόμπο θα χρησιμοποιούσες αν έπρεπε να ενώσεις δυο βρεγμένα σχοινιά;

Σωστή απάντηση

Ορμιόδεσμο-Κομπόσδεσμο

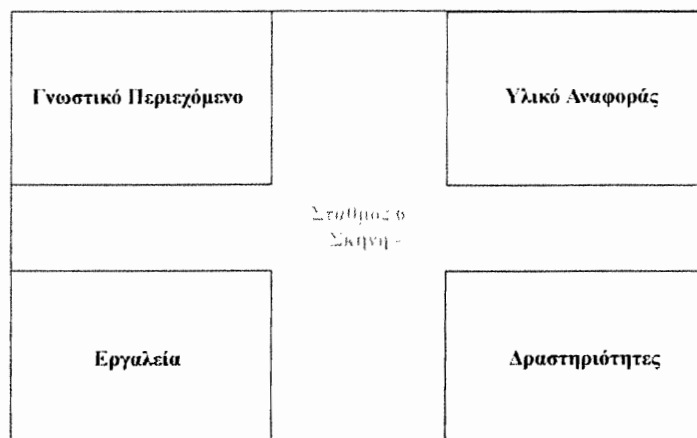
Ερώτηση 2

Χρειάζεται να μεταφέρουμε τρία μεγάλα δοκάρια για να κατασκευάσουμε την πύλη της κατασκήνωσης. Με ποιον κόμπο θα επέλεγες να δέσεις τα ξύλα;

Σωστή απάντηση

Ξυλόδεσμο με ημίδεσμο

7.6 Σταθμός 5: Σκηνή



Εικόνα 16 - Σταθμός 5: Σκηνή

Σενάριο (Αφήγηση)

- **Ερμής:** “ Έσο έτοιμος... Σήμερα θα ασχοληθούμε με ένα σημαντικό κεφάλαιο της προσκοπικής ζωής. Θα μάθουμε πως μπορούμε να στήσουμε μια σκηνή. Η σκηνή είναι το σπίτι του κατασκηνωτή. Πρέπει να είναι σε καλή κατάσταση και πολύ καλά στημένη. Είναι πολύ σημαντικό να μάθεις να επιλέγεις την κατάλληλη τοποθεσία στην οποία θα κατασκηνώσεις και να γνωρίζεις βήμα - βήμα τη διαδικασία για να μπορέσεις να τη στήσεις”.

Ο Ερμής δίνει οδηγίες προς τον χρήστη λέγοντας του ότι σε αυτό το σταθμό θα πρέπει να επιλέξει την κατάλληλη τοποθεσία για να στήσει τη σκηνή του.

- **Ερμής:** “... Επέλεξε το σημείο το οποίο θεωρείς κατάλληλο για να διανυκτερεύσουμε. Μαζί μου έχω φέρει δυο σκηνές διαφορετικού τύπου. Εσύ θα μάθεις να στήσεις μια σκηνή τύπου Α . Να ξέρεις ότι κάθε μια από αυτές έχει διαφορετικό τρόπο στησίματος.

Μόλις ο χρήστης – ήρωας ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, κατευθύνεται προς το μέρος που κάθεται ο Ερμής. Οι δύο μαζί κάθονται γύρω από τη φωτιά και συζητούν. Ο Ερμής επιβραβεύει τον ήρωα δίνοντας του το διακριτικό που αντιστοιχεί στον τομέα της υπαίθριας ζωής : Χρυσό Βέλος

- **Ερμής:** “... Συγχαρητήρια, κατάφερες να ολοκληρώσεις όλες τις δραστηριότητες με επιτυχία. Πλέον γνωρίζεις τα βασικά στοιχεία των προσκοπικών τεχνικών. Ξέρω πως ήταν μια δύσκολη πορεία για σένα, ελπίζω όμως και διασκεδαστική. Απόψε πρέπει να κοιμηθείς καλά για να είσαι

έτοιμος να αντεπεξέλθεις στην αυριανή τελική δοκιμασία. Καλή σου νύχτα και καλή επιτυχία στην τελική δραστηριότητα.”

Σενάριο Μάθησης

Κατάσταση – Πλαίσιο Δραστηριότητες

Ο χρήστης ενημερώνεται από τον “Ερμή” για τη σημασία και την αναγκαιότητα να γνωρίζει τη διαδικασία επιλογής τοποθεσία και στησίματος μιας σκηνής. Του εξηγεί τον σκοπό και το πλαίσιο της αποστολής. Θα πρέπει να τη στήσει στο κατάλληλο σημείο και να είναι σε θέση να αναγνωρίσει τα βασικά μέρη από τα οποία αποτελείται.

Ρόλοι

- Οδηγός: Παρουσιάζει στον ήρωα τα χαρακτηριστικά κάθε τοποθεσίας, καλώντας τον να επιλέξει την καλύτερη. Στη συνέχεια όταν ο χρήστης μπει στη δραστηριότητα, ο οδηγός δίνει χρήσιμες οδηγίες σχετικά με το στήσιμο της σκηνής.
- Ήρωας-Χρήστης: Ο ήρωας εκτελεί τις εντολές – οδηγίες του Ερμή με στόχο την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων

Σκοπός

Σκοπός αυτού του σταθμού είναι να φέρει το χρήστη σε επαφή με τις βασικές γνώσεις που πρέπει να έχει κάθε πρόσκοπος και όχι μόνο, σχετικά με ότι αφορά τη κατασκευή ενός προσκόπου και συγκεκριμένα τη διαδικασία εγκατάστασης μιας σκηνής.

Αποστολή

Ο ήρωας θα πρέπει να τοποθετήσει τη σκηνή στην κατάλληλη θέση και στη συνέχεια να συνθέσει το παζλ αναγνώρισης των μερών μιας σκηνής.

Υλικό Αναφοράς

- Ιστορικά Στοιχεία
- Βιβλίο με τίτλο «Αστερισμοί-Χάρτες»
- Βιβλίο με τίτλο «Κόμποι και συνδέσεις»

- Βιβλίο με τίτλο «Φωτιά»
- Βιβλίο με τίτλο «Σκηνή»
- Βιβλίο με τίτλο «Διακριτικά»

Γνωστικό περιεχόμενο

Η σκηνή, τα μέρη της και τα βήματα που πρέπει να ακολουθηθούν για στο στήσιμό της

Εργαλεία

- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

Δραστηριότητες

Σε αυτό το σταθμό υπάρχουν δύο δραστηριότητες.

Δραστηριότητα 5.1 (Επιλογή σκηνής - τοποθεσίας)

Ο χρήστης – ήρωας καλείται να στήσει μια σκηνή τύπου Λ. Αρχικά όμως, καλείται να αποφασίσει ποια τοποθεσία θεωρεί κατάλληλη για να στήσει τη σκηνή του. Η απόφαση αυτή εξαρτάται από τα χαρακτηριστικά που διακρίνουν κάθε τοποθεσία.

Τα εργαλεία που έχει στη διάθεσή του είναι:

- Άλμπουμ

- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

Για την ορθή επιλογή τοποθεσίας, ο ήρωας μπορεί να συμβουλευτεί το αντίστοιχο βιβλίο που υπάρχει στο εργαλείο βιβλιοθήκη. Ακολουθεί δραστηριότητα 6.2

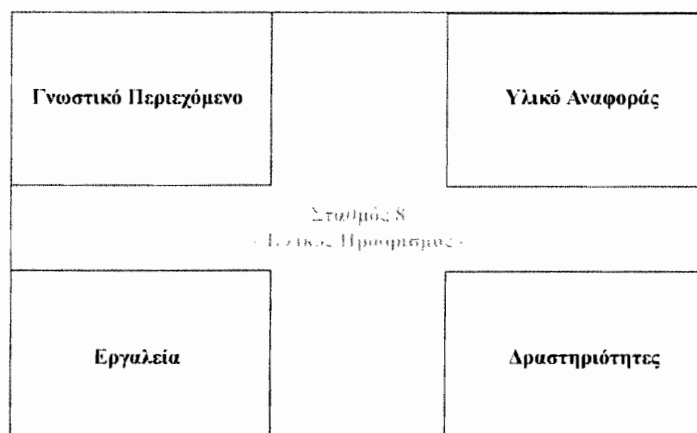
Δραστηριότητα 5.2 Επιλογή Σύνθεση παζλ (ζεύγη)

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα αποτελεί ένα παιχνίδι τύπου παζλ. Ο χρήστης θα πρέπει να αναγνωρίσει τα βασικά μέρη μιας σκηνής. Κάθε φωτογραφία έχει σαν ταίρι της μια μοναδική ονομασία. Ο ήρωας θα πρέπει να βρει τα σωστά ζεύγη. Μόλις ολοκληρωθεί το παζλ εμφανίζεται στην οθόνη μια φωτογραφία που αναπαριστά μια στημένη σκηνή.

Τα εργαλεία που έχει στη διάθεσή του είναι:

- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

7.7 Σταθμός 6: Τελικός προορισμός



Εικόνα 17 - Σταθμός 6: Τελικός προορισμός

Σενάριο (Αφήγηση)

- Ερμής: *Τώρα που ολοκλήρωσες τη περιδιάβαση σου από τους σταθμούς ήρθε η ώρα να για την τελική δοκιμασία. Απάντησε στα ακόλουθα ερωτηματολόγια και συγκέντρωσε όσους περισσότερους βαθμούς μπορείς. Αν καταφέρεις να περάσεις το όριο θα λάβεις το Χρυσό Τριφύλλι.*

Σενάριο Μάθησης

Κατάσταση – Πλαίσιο Δραστηριότητες

Πρόκειται για ένα σετ ερωτήσεων με μορφή τεστ. Το περιεχόμενο των ερωτήσεων είναι ένας συνδυασμός όλων των προηγούμενων γνώσεων που παρουσιάστηκαν μέσα από τη μορφή δραστηριοτήτων ή πληροφοριακών στοιχείων. Για αυτό το λόγο ο χρήστης έχει στη διάθεσή του όλα τα εργαλεία που θα του φανούν χρήσιμα στην αναζήτηση της γνώσης.

Ο χρήστης μπορεί να ελέγχει μετά την ολοκλήρωση κάθε τεστ τα αποτελέσματά του.

Ρόλοι

- Οδηγός: Κατευθύνει το χρήστη στην αναζήτηση των κατάλληλων πηγών (βιβλιοθήκη), προκειμένου να τον βοηθήσει

- Ηρωας-Χρήστης: Ο χρήστης – ήρωας καλείται να απαντήσει σωστά σε όσες περισσότερες ερωτήσεις μπορεί.

Σκοπός

Στόχος του σταθμού «Τελικός Προορισμός» είναι η αξιολόγηση του χρήστη και ο έμμεσος έλεγχος των γνώσεων που απέκτησε από τους σταθμούς που ολοκλήρωσε.

Αποστολή

Ο χρήστης πρέπει να απαντήσει σωστά σε τουλάχιστον 13 από τις 21 ερωτήσεις που περιέχονται στα τεστ. Μόνο έτσι θα παραλάβει το Χρυσό Τριφύλλι, που αποτελεί το τελευταίο διακριτικό σήμα και θα λάβεις το Χρυσό Τριφύλλι.

Υλικό Αναφοράς

- Ιστορικά Στοιχεία
- Βιβλίο με τίτλο «Αστερισμοί-Χάρτες»
- Βιβλίο με τίτλο «Κόμποι και συνδέσεις»
- Βιβλίο με τίτλο «Φωτιά»
- Βιβλίο με τίτλο «Σκηνή»
- Βιβλίο με τίτλο «Διακριτικά»

Γνωστικό περιεχόμενο

- Ιστορικά Στοιχεία και πληροφορίες για τον Προσκοπισμό
- Ανιχνευτικά σημεία
- Κώδικες Επικοινωνίας
- Χάρτες και Κλίμακες
- Αστερισμοί
- Κόμποι και η τεχνική τους

- Σκηνή
- Φωτιά

Εργαλεία

- Άλμπουμ
- Τα βιβλία μου
- Η θέση μου
- Τα διακριτικά μου
- Βοήθεια
- Εργαλείο εκτύπωσης (δεν υλοποιείται στην παρούσα έκδοση)
- Σημειωματάριο
- Έξοδος

Σύνολο Ερωτήσεων

Ερ: Ποιος είναι ο ιδρυτής του παγκόσμιου προσκοπισμού;

Πιθανές απαντήσεις:

α) Baden Powell

β) Αθανάσιος Λευκαδίτης

Σωστή απάντηση: [α]

Ερ: Η μεγαλύτερη και πιο ενδιαφέρουσα Προσκοπική δραστηριότητα είναι το παγκόσμιο Προσκοπικό Τζάμπορη. Αυτό πραγματοποιείται κάθε

Πιθανές απαντήσεις:

α) 6 χρόνια

β) 5 χρόνια

γ) 4 χρόνια

Σωστή απάντηση: [γ]

Ερ: Γιατί ονομάζουμε την 22^α Φεβρουαρίου Ημέρα Σκέψης;

Πιθανές απαντήσεις:

α) Είναι η μέρα που πραγματοποιήθηκε το 1^ο Παγκόσμιο Τζάμπορ στο Ολύμπια του Λονδίνου

β) Ημέρα γενεθλίων του Ιδρυτή του Προσκοπισμού Baden Powell

γ) Είναι η μέρα που συντάχθηκε το καταστατικό ιδρύσεως του σώματος των προσκόπων

Σωστή απάντηση: [β]

Ερ: Ποιο είναι το σύμβολο της παγκόσμιας προσκοπικής αδελφότητας και ενότητας;

Πιθανές απαντήσεις:

α) Το τριφύλλι

β) Τα άστρα

γ) Ο σταυρόκομπος

δ) Το σχοινί

Σωστή απάντηση: [γ]

Ερ: Κατά τη διάρκεια της Γερμανικής Κατοχής, οι Ελληνικές Προσκοπικές ομάδες διαλύθηκαν και συντάχθηκαν ξανά μετά από τη απελευθέρωση της χώρας.

Πιθανές απαντήσεις:

α) Σωστό

β) Λάθος

Σωστή απάντηση: [β]

Ερ: Τι είναι το «Τζάμπορη στον Αιθέρα»;

Πιθανές απαντήσεις:

α) Μια δραστηριότητα στην οποία Πρόσκοποι από όλο τον κόσμο μπορούν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους χρησιμοποιώντας ραδιοερασιτεχνικούς σταθμούς και ασύρματη επικοινωνία

β) Μια παγκόσμια συνάντηση αεροπροσκόπων, που αφορά τον αερομοντελισμό

Σωστή απάντηση: [α]

Επέλεξε τη σωστή πρόταση που λείπει από την Προσκοπική Υπόσχεση

“Υπόσχομαι στην τιμή μου

Να εκτελώ.....

Να βοηθώ κάθε άνθρωπο σε κάθε περίπτωση

Και να τηρώ το νόμο των Προσκόπων”

Πιθανές απαντήσεις

α) τις εντολές του αρχηγού μου

β) τις οδηγίες των βαθμοφόρων μου

γ) το καθήκον στον Θεό και την Πατρίδα

Σωστή απάντηση: [γ]

Ερ: Πόσα είναι τα άρθρα από τα οποία αποτελείται ο Νόμος του Προσκόπου

Πιθανές απαντήσεις

α) 4

β) 7

γ) 2

δ)10

Σωστή απάντηση: [δ]

Ερ: Τι σημαίνει το ρητό « ΕΣΟ ΕΤΟΙΜΟΣ» για τον πρόσκοπο;

Πιθανές απαντήσεις:

α) Να είσαι πάντα έτοιμος να αντιμετωπίσεις δυσκολίες

β) Μια ευρύτερη έννοια εξυπηρέτησης «του πλησίον» που σε οδηγεί να πραγματοποιείς την καθημερινή σου «καλή πράξη»

Σωστή απάντηση: [β]

Ερ: Ποιος είναι ο προστάτης Άγιος των Προσκόπων;

Πιθανές απαντήσεις:

α) Κανένας

β) Ο Άγιος Δημήτριος

γ) Ο Άγιος Γεώργιος

Σωστή απάντηση: [γ]

Ερ: Στον προσκοπικό χαιρετισμό, ο αντίχειρας και μικρός, όπως είναι ενωμένοι, συμβολίζουν:

Πιθανές απαντήσεις

α) Την προσκοπική Υπόσχεση

β) Την τήρηση του Νόμου

γ) Το δεσμό που υπάρχει μεταξύ δύο μελών της Προσκοπικής Κίνησης

Σωστή απάντηση: [γ]

Ερ: Ποια από τις δύο εικόνες αντιστοιχεί στο Παγκόσμιο Προσκοπικό έμβλημα που υιοθετήθηκε μετά το 1961;

Πιθανές απαντήσεις

α)



β)



Σωστή απάντηση: [α]

Ερ: Ποιος είναι ο ιδρυτής του Ελληνικού Προσκοπισμού;

Πιθανές απαντήσεις:

α) Αθ. Λευκαδίτης

β) Δημ. Αλεξιάτος

γ) Νικ. Πασπάτης

Σωστή απάντηση: [α]

Ερ: Ο πρόσκοπος όταν συναντά έναν άλλο πρόσκοπο τον χαιρετά υπογραμμίζοντας με αυτή την ενέργεια :

Πιθανές απαντήσεις:

α) Την ανωτερότητα του άλλου Προσκόπου

β) Το σεβασμό και την πίστη στον Νόμο

γ) Τον δεσμό φιλίας που τους ενώνει στην Προσκοπική Οικογένεια

Σωστή απάντηση: [γ]

Ερ: Τι συμβολίζει ο κρίκος που συγκρατεί τα τρία φύλλα του προσκοπικού εμβλήματος;

Πιθανές απαντήσεις

α) Τίποτα

β) Το αλληλένδετο των τριών μερών της Υπόσχεσης καθώς και το σύνδεσμο μεταξύ όλων των προσκόπων

γ) Τήρηση του νόμου του Προσκόπου

Σωστή απάντηση: [β]

Ερ: Ποια από τις παρακάτω αποτελεί την κορυφαία ομαδική θυσία και αποτέλεσε σταθμό παιδικής αυτοθυσίας, στην ιστορία του Προσκοπισμού;

Πιθανές απαντήσεις

α) Η θυσία του Γοργοποτάμου

β) Η θυσία των Γρεβενών

γ) Η θυσία του Αϊδινίου

Σωστή απάντηση: [γ]

Ερ: Ποια από τις παρακάτω εικόνες αντιστοιχεί στον εντατήρα;



Σωστή απάντηση:

Ερ: Τι απεικονίζουν οι οδοιπορικοί χάρτες;

α) Αρκετά εκτεταμένες εδαφικές περιοχές

β) Μικρές εδαφικές περιοχές

Σωστή απάντηση: [β]

Ερ: Οι συνθετικές ίνες είναι κατά πολύ δυνατότερες από τις φυτικές.

α) Σωστό

β) Λάθος

Σωστή απάντηση [α]

Ερ: Ποιο από τα παρακάτω ανιχνευτικά σημεία αποδίδει την ερμηνεία "περίμενε";



Σωστή απάντηση :

Ερ: Οι συνθετικές ίνες είναι κατά πολύ δυνατότερες από τις φυτικές.

Σωστή απάντηση: Σωστό

Ερ: Ποιος κόμπος διατηρεί τις άκρες ενός σχοινιού σε καλή κατάσταση;

Σωστή απάντηση: Φίμωμα

Ερ: Η ακόλουθη πρόταση είναι σωστή ή λάθος:

"βάλε τα πασσαλάκια του ουρανού και στη συνέχεια συναρμολόγησε τους ορθοστάτες και τον καβαλάρη".

Σωστή απάντηση: Λάθος

Ερ: Ποιος κόμπος είναι κατάλληλος για να δεθεί ένα σχοινί σε ένα κοντάρι;

Σωστή απάντηση: ψαλιδιά

Ερ: Ποιος αστερισμός απεικονίζεται στη φωτογραφία;

Σωστή απάντηση: Κύκνος

Ερ: Ποιο είδος φωτιάς είναι κατάλληλο όταν φυσάει δυνατός άνεμος;

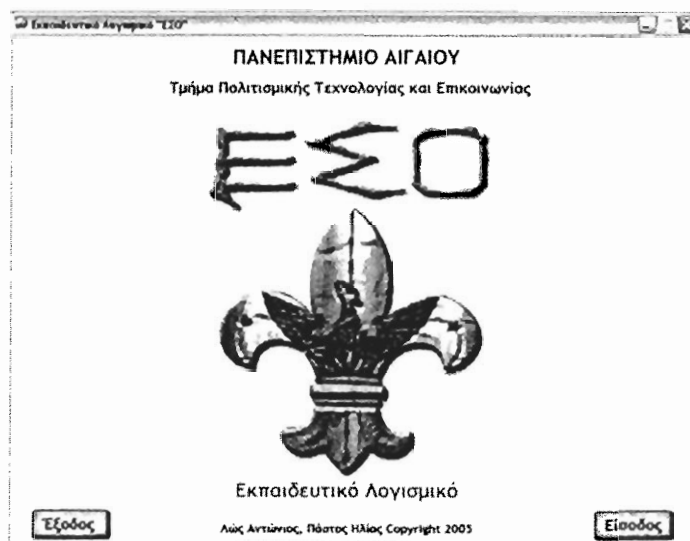
Σωστή απάντηση: Χαντακιού

Ερ: Οι χάρτες διακρίνονται σε σχέση με την τεχνική του χώρου που απεικονίζουν.

Σωστή απάντηση: Λάθος

7.8 Ενδεικτικό Σενάριο

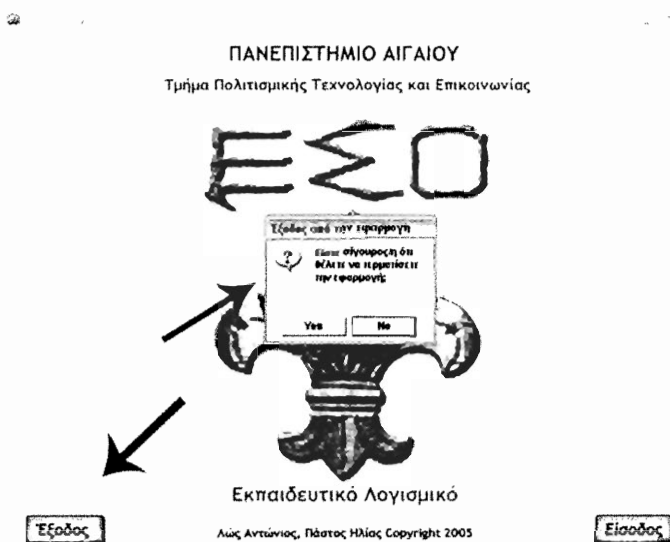
Ο χρήστης μετά από τις ενέργειες που πραγματοποίησε για να «ανοίξει» το εκπαιδευτικό λογισμικό *ΕΣΟ*, βρίσκεται μπροστά στην αρχική σελίδα.



Εικόνα 18 - Screenshot - Αρχική οθόνη

Όπως φαίνεται και από την εικόνα, ο εκπαιδευόμενος έχει τη δυνατότητα να επιλέξει να εισέλθει στο λογισμικό, «πατώντας» στο εικονίδιο “Είσοδος” ή να εξέλθει, «πατώντας» στο εικονίδιο “Εξοδος”.

Έξοδος από την εφαρμογή

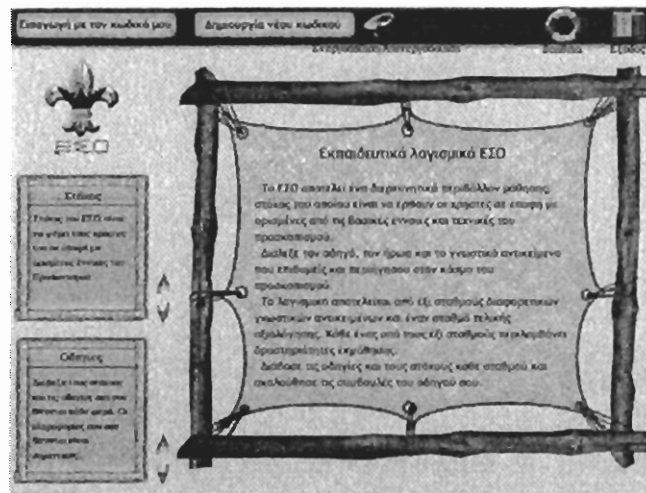


Εικόνα 19 - Screenshot - Έξοδος Αρχικής οθόνης

Ο χρήστης, οποιαδήποτε στιγμή αποφασίσει, μπορεί να απενεργοποιήσει την εφαρμογή, επιλέγοντας με τον δρομέα (κέρσορα) του ποντικιού το κατάλληλο εικονίδιο. Το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει στην οθόνη του, ένα μήνυμα επιβεβαιώσεως της απενεργοποίησης του. Αν η ενέργεια του χρήστη επιβεβαιώσει την απενεργοποίηση του συστήματος, το λογισμικό απενεργοποιείται. Διαφορετικά το μήνυμα επιβεβαίωσης εξαφανίζεται από την οθόνη του χρήστη και η εφαρμογή επιστρέφει στην τρέχουσα κατάσταση της.

Είσοδος στην εφαρμογή

Ο χρήστης έχει επιλέξει να εισέλθει στην εφαρμογή. Το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 20 - Screenshot – Είσοδος

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικό προσφέρει στον εκπαιδευόμενο πληροφορίες σχετικές με τα χαρακτηριστικά του, τον στόχο του, οδηγίες για τη χρησιμοποίηση των επιλογών και εργαλείων που προσφέρει.

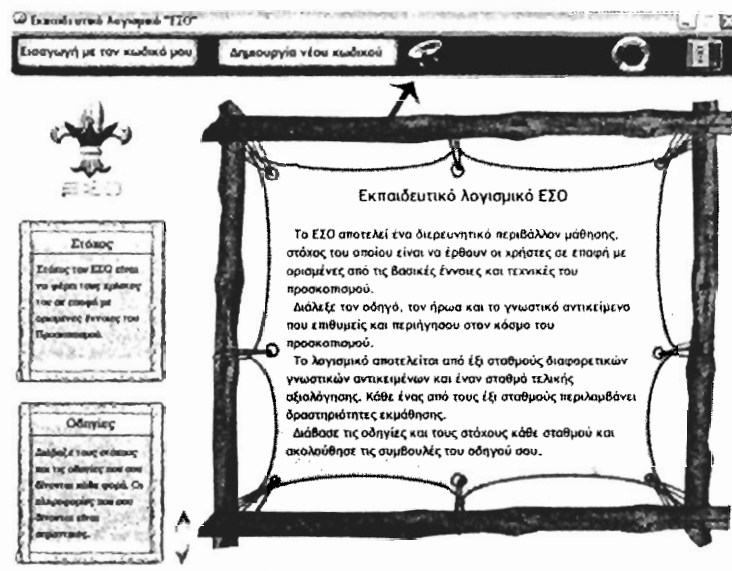
Επιλογές και Εργαλεία:

- “Εισαγωγή με τον κωδικό μου”
- “Δημιουργία νέου κωδικού”
- “Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση” του ήχου
- “Βοήθεια”
- “Εξόδος”

Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση του ήχου

Ο χρήστης, οποιαδήποτε στιγμή αποφασίσει, μπορεί να απενεργοποιήσει ή να ενεργοποιήσει τον ήχο της εφαρμογής, επιλέγοντας με τον δρομέα (κέρσορα) του ποντικιού το κατάλληλο εικονίδιο. Το σύστημα αποκρίνεται και ο ήχος ακούγεται ή όχι. Επίσης το εικονίδιο του ήχου

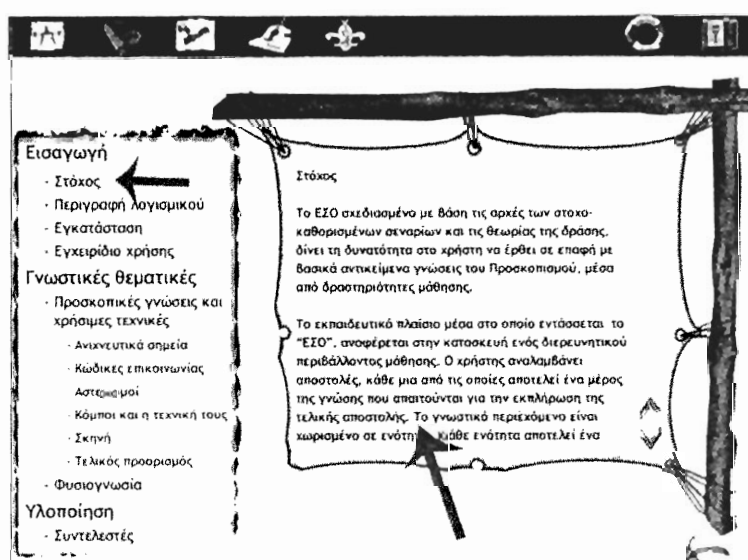
διαφοροποιείται ανάλογα με το αν ακούγεται ή όχι ο ήχος, προσφέροντας την παραπάνω πληροφορία και με γραφικό τρόπο.



Εικόνα 21 - Screenshot - Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση ήχου

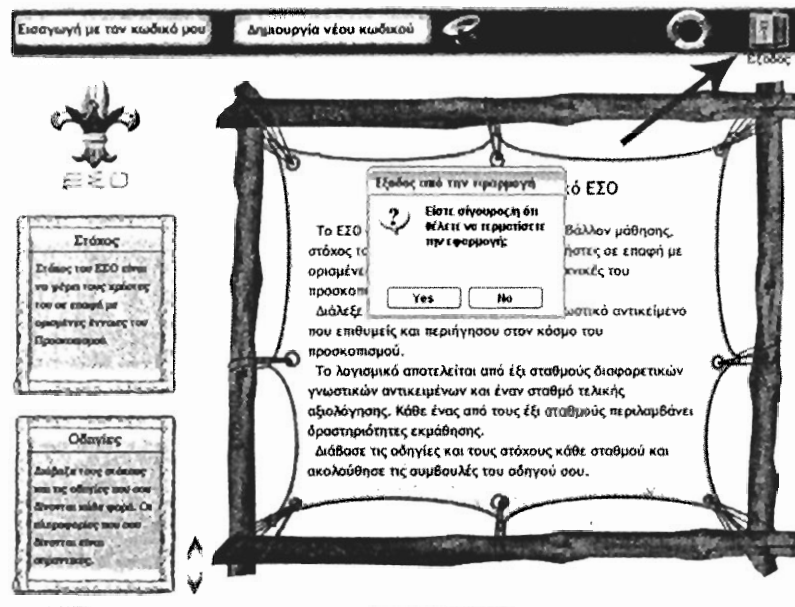
Βοήθεια

Ο χρήστης, οποιαδήποτε στιγμή αποφασίσει, μπορεί να χρησιμοποιήσει τη βοήθεια της εφαρμογής, επιλέγοντας με τον δρομέα (κέρσορα) του ποντικιού το κατάλληλο εικονίδιο. Το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει στην οθόνη του, τα στοιχεία που περιλαμβάνει η “Βοήθεια”.



Εικόνα 22 - Screenshot – Βοήθεια

Έξοδος από την εφαρμογή

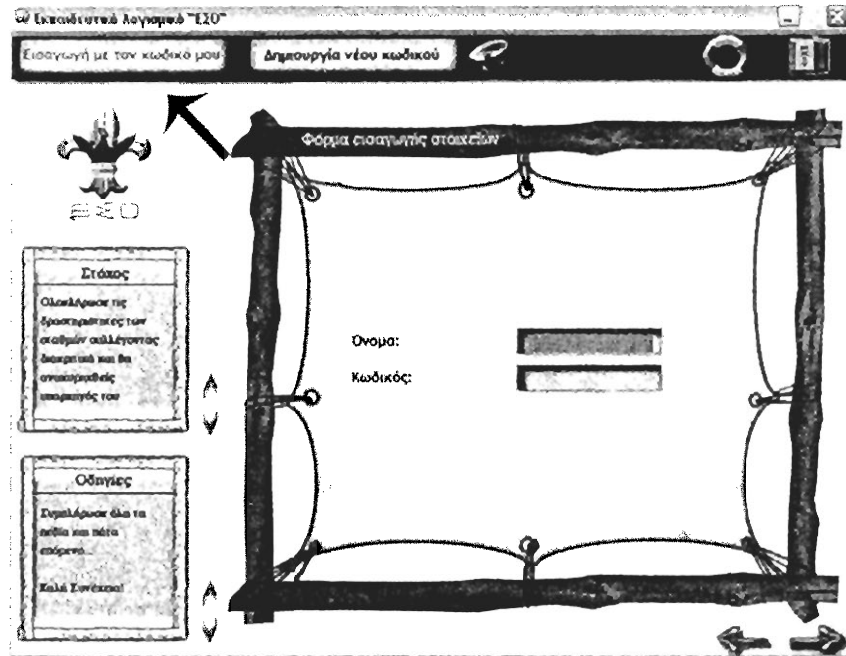


Εικόνα 23 - Screenshot – Έξοδος

Ο χρήστης, οποιαδήποτε στιγμή αποφασίσει, μπορεί να απενεργοποιήσει την εφαρμογή, επιλέγοντας με τον δρομέα (κέρσορα) του ποντικιού το κατάλληλο εικονίδιο. Το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει στην οθόνη του, ένα μήνυμα επιβεβαίωσης της απενεργοποίησής του. Αν η ενέργεια του χρήστη επιβεβαιώσει την απενεργοποίηση του συστήματος, το λογισμικό απενεργοποιείται. Διαφορετικά το μήνυμα επιβεβαίωσης εξαφανίζεται από την οθόνη του χρήστη και η εφαρμογή επιστρέφει στην προηγούμενη κατάστασή της.

Εισαγωγή με τον κωδικό μου

Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



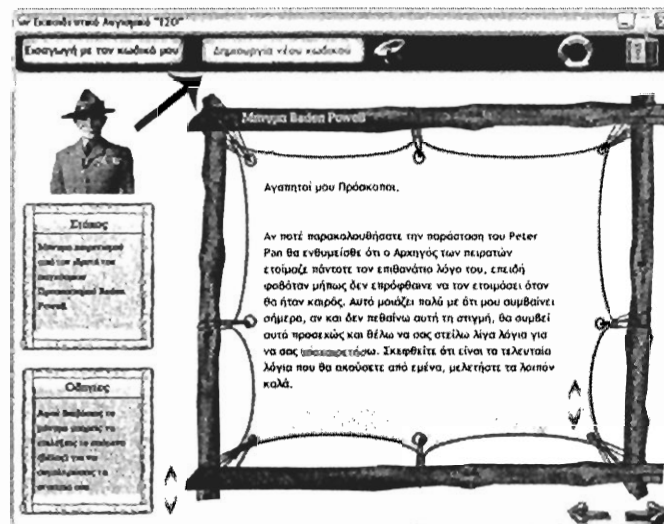
Εικόνα 24 - Screenshot - Εισαγωγή με τον Κωδικό μου

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη για τον στόχο που πρέπει να ολοκληρώσει, προσφέρει στον εκπαιδευόμενο οδηγίες για τη χρησιμοποίηση των επιλογών και εργαλείων που διαθέτει, καθώς και πεδία στα οποία ο χρήστης μπορεί μέσω του πληκτρολογίου, να εισάγει στοιχεία (απευθύνεται στους χρήστες, οι οποίοι έχουν δημιουργήσει κωδικό πρόσβασης).

Επιπλέον του δίνεται η δυνατότητα να επιστρέψει στην προηγούμενη σελίδα της εφαρμογής, επιλέγοντας “προηγούμενο” (βέλος με αριστερή φορά). Αφού συμπληρώσει τα πεδία, θα πρέπει να επιλέξει “επόμενο” (βέλος με δεξιά φορά). Το σύστημα ανάλογα με τα στοιχεία που περιέχουν τα πεδία αποκρίνεται. Αν τα στοιχεία ανήκουν σε χρήστη του συστήματος, η κατάλληλη εικόνα εμφανίζεται στην οθόνη του χρήστη (δηλαδή η εικόνα του σημείου του συστήματος που ο χρήστης απενεργοποίησε το λογισμικό για τελευταία φορά.). Αντίθετα ένα μήνυμα ενημέρωσης εμφανίζεται στην οθόνη του χρήστη, που τον πληροφορεί ότι τα στοιχεία που εισήγαγε δεν αντιστοιχούν σε υπάρχον χρήστη του συστήματος και παροτρύνει το χρήστη να δημιουργήσει κωδικό πρόσβασης, επιλέγοντας “Δημιουργία νέου κωδικού”.

Δημιουργία νέου κωδικού

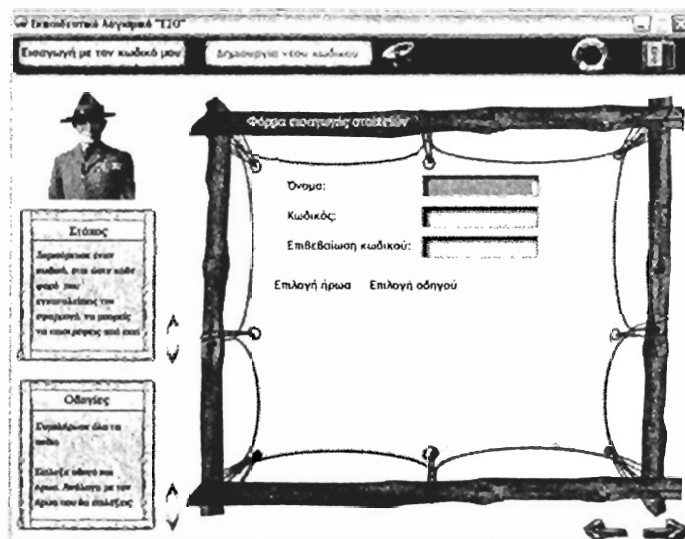
Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 25 - Screenshot - Δημιουργία νέου κωδικού

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη για το μήνυμα που εμφανίζεται στο κεντρικό «stage» της οθόνης του. Προσφέρει στον εκπαιδευόμενο οδηγίες για τη χρησιμοποίηση των επιλογών και εργαλείων που διαθέτει. Επίσης, παρέχεται η δυνατότητα να επιστρέψει στην προηγούμενη σελίδα της εφαρμογής, επιλέγοντας “προηγούμενο” (βέλος με αριστερή φορά), ή να συνεχίσει στην επόμενη σελίδα πατώντας “επόμενο” (βέλος με δεξιά φορά).

Αν ο χρήστης επιλέξει να συνεχίσει στην επόμενη σελίδα, το σύστημα του εμφανίζει την ακόλουθη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 26 - Screenshot - Δημιουργία νέου κωδικού - Εισαγωγή Δεδομένων

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικό, ενημερώνει για τον στόχο που πρέπει να πραγματοποιήσει ο εκπαιδευόμενος και του προσφέρει οδηγίες για να τον επιτύχει. Παρέχεται ακόμα η δυνατότητα να επιστρέψει στην προηγούμενη σελίδα της εφαρμογής, επιλέγοντας “προηγούμενο” (βέλος με αριστερή φορά), ή να συνεχίσει στην επόμενη σελίδα του λογισμικού.

Για να μπορέσει ο χρήστης να συνεχίσει θα πρέπει να συμπληρώσει τα πεδία κειμένου που υπάρχουν στην οθόνη του και να επιλέξει «Οδηγό» και «Ηρωα». Η επόμενη ενέργεια του, είναι να επιλέξει “επόμενο” (βέλος με δεξιά φορά). Το σύστημα ανάλογα με τα στοιχεία που περιέχουν τα πεδία αποκρίνεται.

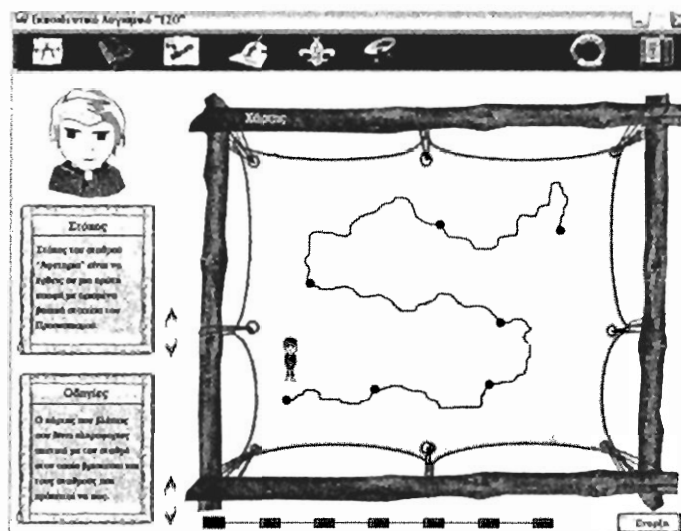
Αν τα στοιχεία ανήκουν σε υπάρχον χρήστη του συστήματος, ένα μήνυμα ενημέρωσης εμφανίζεται στην οθόνη. Τον πληροφορεί ότι τα στοιχεία που εισήγαγε αντιστοιχούν σε υπάρχον χρήστη του συστήματος και τον παροτρύνει να δημιουργήσει κωδικό πρόσβασης, τοποθετώντας διαφορετικά στοιχεία στα πεδία της φόρμας. Στη συνέχεια πρέπει να επιλέξει “επόμενο”.

Αφού το σύστημα επιβεβαιώσει την ορθότητα των στοιχείων, δημιουργεί ένα αρχείο χρήστη και καταγράφει σε αυτό τα στοιχεία του εκπαιδευόμενου. Έπειτα ο χρήστης οδηγείται στην πρώτη σελίδα του πρώτου σταθμού.

Σταθμός “Αφετηρία”

Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.

Η πρώτη σελίδα του σταθμού εμφανίζεται στην οθόνη του εκπαιδευόμενου.



Εικόνα 27 - Screenshot - Οθόνη 1 - Αφετηρία

Στην τρέχουσα κατάστασή του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη με γραφικό και μη τρόπο για τη θέση που έχει στο λογισμικό. Τον ενημερώνει για τον στόχο που πρέπει να πραγματοποιήσει και του προσφέρει οδηγίες για να τον επιτύχει.

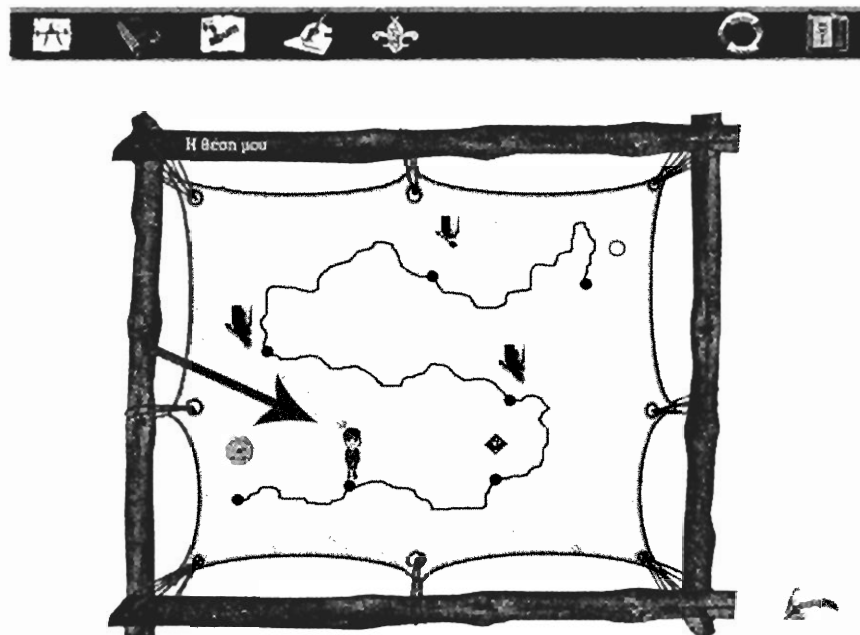
Στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης.

- “Η θέση μου”
- “Τα βιβλία μου”
- “Οι φωτογραφίες μου”
- “Οι σημειώσεις μου”
- “Τα διακριτικά μου”
- “Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση” του ήχου

- “Βοήθεια”
- “Εξοδος”

Ο εκπαιδευόμενος σε αυτό το σημείο μπορεί να πλοηγηθεί μέσα στο λογισμικό με δύο τρόπους. Σειριακά μέσω των εικονιδίων που εξαφανίζονται στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης του ή μη σειριακά μέσω των κόμβων του χάρτη, ο οποίος εμφανίζεται μόνο στην πρώτη σελίδα κάθε σταθμού. Για να χρησιμοποιηθεί όμως η μη σειριακή πλοήγηση απαιτείται από το χρήστη να έχει ολοκληρώσει τον προς επιλογή σταθμό.

Ο χρήστης επιλέγει το εικονίδιο “Εναρξη”. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 28 - Screenshot - Η θέση μου

Στην τρέχουσα κατάστασή του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη με γραφικό τρόπο (μπάρα πλοήγησης) και μη (ετικέτα), για τη θέση που έχει, στο λογισμικό. Εμφανίζεται κείμενο σχετικό με τον προσκοπισμό και οδηγίες για να διευκολύνουν τις ενέργειες του χρήστη.

Στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης.

Ο εκπαιδευόμενος σε αυτό το σημείο μπορεί να πλοηγηθεί μέσα στο λογισμικό, με σειριακό τρόπο, μέσω των εικονιδίων που εμφανίζονται στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης. Αν επιλέξει “προηγούμενο” τότε εμφανίζεται η προηγούμενη σελίδα του λογισμικού ενώ αν επιλέξει ”επόμενο” θα εμφανιστεί η επόμενη σελίδα του.

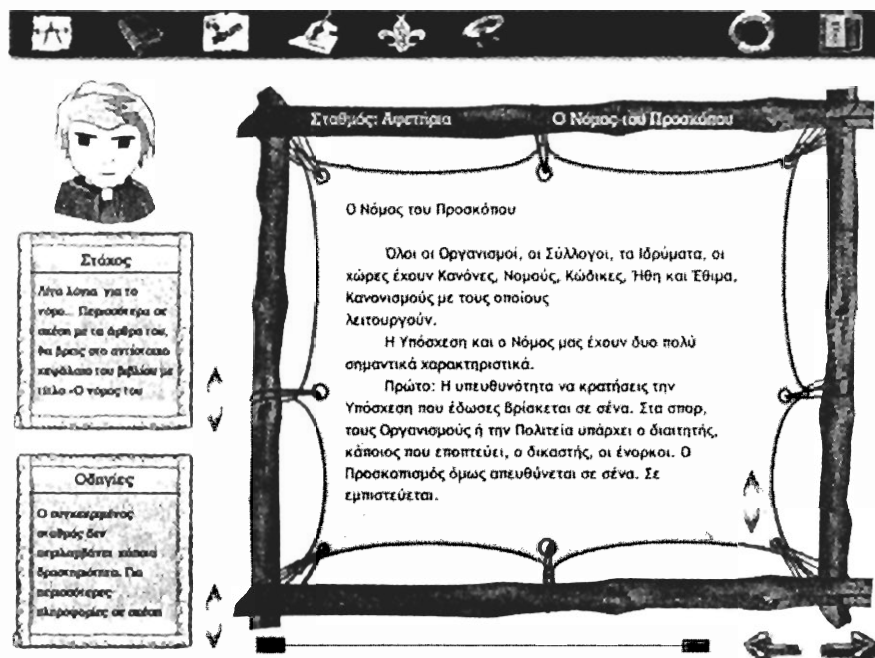
Ο χρήστης επιλέγει “επόμενο”. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.

Στην τρέχουσα κατάστασή του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη με γραφικό τρόπο (μπάρα πλοήγησης) και μη (ετικέτα) για τη θέση που έχει, στο λογισμικό. Επίσης μέσω της μπάρας πλοήγησης ο χρήστης ενημερώνεται για την απουσία δραστηριοτήτων. Εμφανίζεται κείμενο σχετικό με τον προσκοπισμό, ο στόχος τον οποίο πρέπει να επιτύχει ο χρήστης και οδηγίες για να διευκολύνουν τις ενέργειες του χρήστη και να τον βοηθήσουν να πετύχει τον στόχο του.

Στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης.

Ο εκπαιδευόμενος σε αυτό το σημείο μπορεί να πλοηγηθεί μέσα στο λογισμικό, με σειριακό τρόπο, μέσω των εικονιδίων που εμφανίζονται στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης. Αν επιλέξει “προηγούμενο” τότε εμφανίζεται η προηγούμενη σελίδα του λογισμικού ενώ αν επιλέξει ”επόμενο” θα εμφανιστεί η επόμενη σελίδα του.

Ο χρήστης επιλέγει “επόμενο”. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



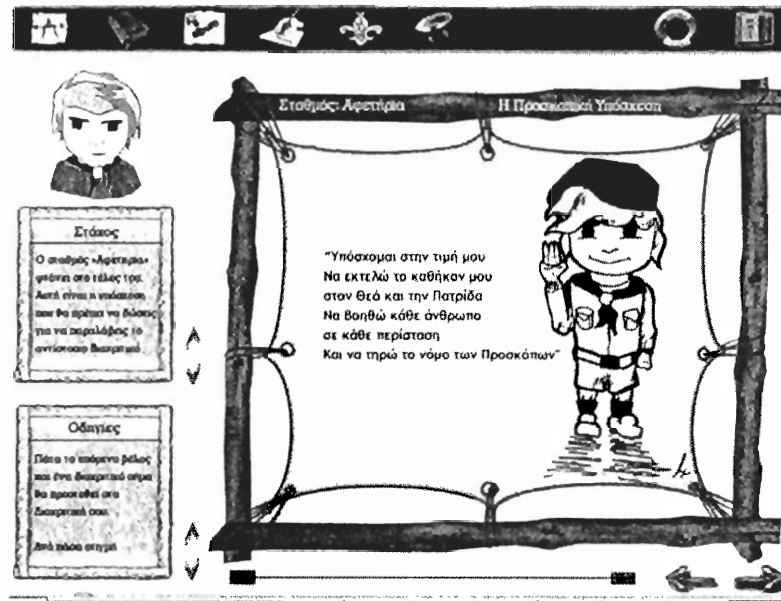
Εικόνα 29 - Screenshot - Οθόνη Αφετηρίας: Νόμος του προσκόπου

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη με γραφικό τρόπο (μπάρα πλοήγησης) και μη (ετικέτα) για τη θέση που έχει, στο λογισμικό. Επίσης μέσω της μπάρας πλοήγησης ο χρήστης ενημερώνεται για την απουσία δραστηριοτήτων. Εμφανίζεται κείμενο σχετικό με τον προσκοπισμό και οδηγίες για να διευκολύνουν τις ενέργειες του χρήστη.

Στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης.

Ο εκπαιδευόμενος σε αυτό το σημείο μπορεί να πλοηγηθεί μέσα στο λογισμικό, με σειριακό τρόπο, μέσω των εικονιδίων που εμφανίζονται στο κάτω δεξιά κομμάτι της οθόνης. Αν επιλέξει “προηγούμενο” τότε εμφανίζεται η προηγούμενη σελίδα του λογισμικού ενώ αν επιλέξει “επόμενο” θα εμφανιστεί η επόμενη σελίδα του.

Ο χρήστης επιλέγει “επόμενο”. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 30 - Screenshot - Υπόσχεση

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη με γραφικό τρόπο (μπάρα πλοήγησης) και μη (ετικέτα) για τη θέση που έχει, στο λογισμικό. Επίσης μέσω της μπάρας πλοήγησης ο χρήστης ενημερώνεται για την απουσία δραστηριοτήτων. Εμφανίζεται κείμενο σχετικό με τον προσκοπισμό και οδηγίες για να διευκολύνουν τις ενέργειες του χρήστη.

Στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης.

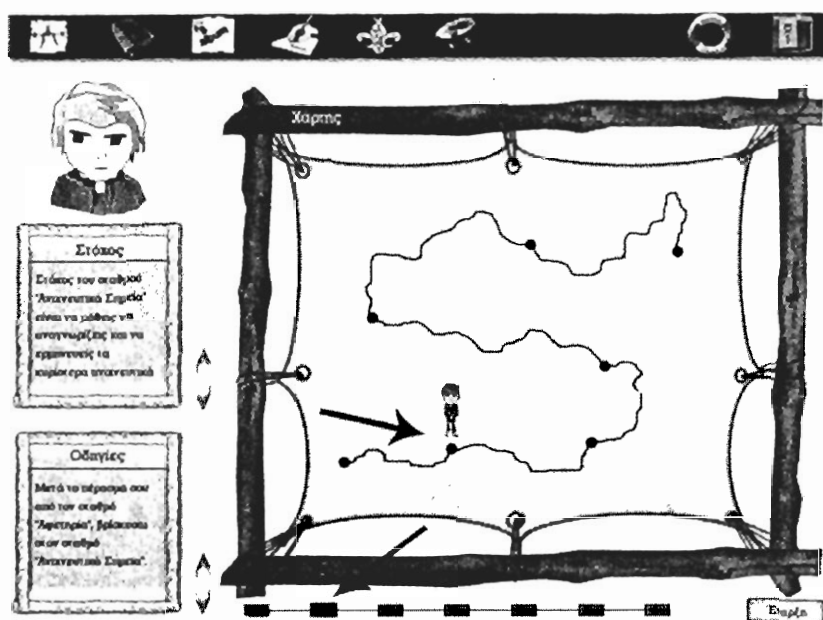
Ο εκπαιδευόμενος σε αυτό το σημείο μπορεί να πλοηγηθεί μέσα στο λογισμικό, με σειριακό τρόπο, μέσω των εικονιδίων που εμφανίζονται στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης. Αν επιλέξει “προηγούμενο” τότε εμφανίζεται η προηγούμενη σελίδα του λογισμικού ενώ αν επιλέξει “επόμενο” θα εμφανιστεί η επόμενη σελίδα του.

Ο χρήστης επιλέγει “επόμενο”. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει στην οθόνη την αρχική σελίδα του δεύτερου σταθμού .

Σταθμός “Ανιχνευτικά Σημεία”

Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.

Η πρώτη σελίδα του σταθμού εμφανίζεται στην οθόνη του εκπαιδευόμενου.



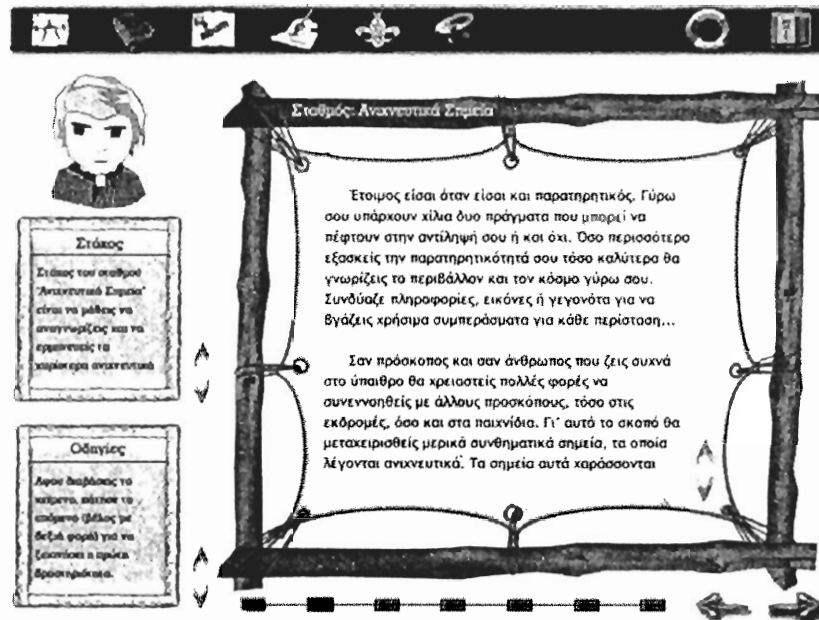
Εικόνα 31 - Screenshot - Σταθμός Αναγεννητικά

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη με γραφικό τρόπο (μπάρα πλοήγησης) και μη (ετικέτα) για τη θέση που έχει, στο λογισμικό. Ακόμα η μπάρα πλοήγησης παρουσιάζει στο χρήστη ποιον ή ποιους σταθμούς έχει ολοκληρώσει, το σύνολο τους, ποιος είναι ο τρέχων σταθμός και πόσοι υπολείπονται. Εμφανίζεται κείμενο σχετικό με τον προσκοπισμό, ο στόχος τον οποίο πρέπει να επιτύχει ο χρήστης και οδηγίες για να διευκολύνουν τις ενέργειες του χρήστη και να τον βοηθήσουν να πετύχει τον στόχο του.

Στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης.

Ο εκπαιδευόμενος σε αυτό το σημείο μπορεί να πλοηγηθεί μέσα στο λογισμικό με δύο τρόπους. Σειριακά μέσω των εικονιδίων που εμφανίζονται στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης ή μη σειριακά μέσω των κόμβων του χάρτη, ο οποίος εμφανίζεται μόνο στην πρώτη σελίδα κάθε σταθμού. Για να χρησιμοποιηθεί όμως η μη σειριακή πλοήγηση απαιτείται από το χρήστη να έχει ολοκληρώσει τον προς επιλογή σταθμό.

Ο χρήστης επιλέγει το εικονίδιο "Εναρξη". Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



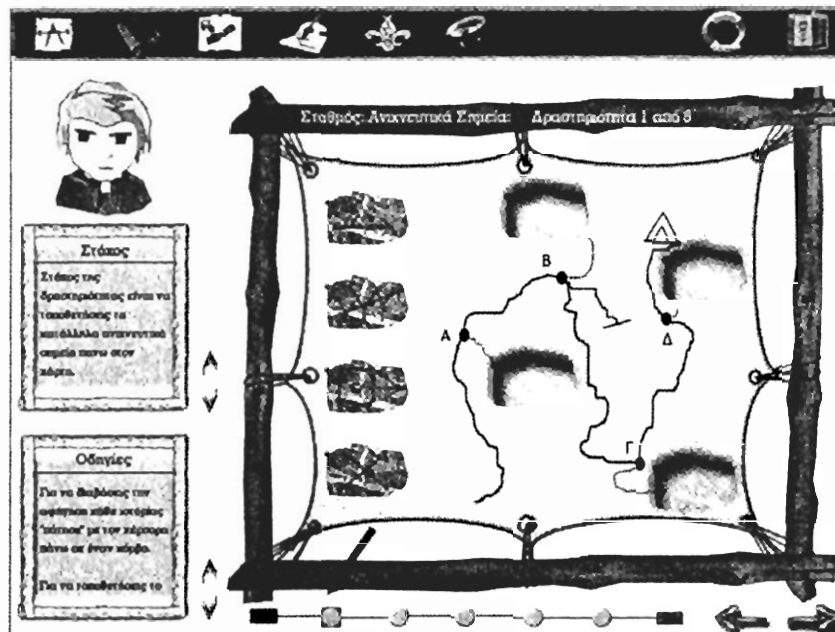
Εικόνα 32 - Screenshot - Οθόνη 1 Ανιχνευτικά

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη με γραφικό τρόπο (μπάρα πλοήγησης) και μη (ετικέτα) για τη θέση που έχει, στο λογισμικό. Ακόμα η μπάρα πλοήγησης παρουσιάζει στο χρήστη ποιον ή ποιους σταθμούς έχει ολοκληρώσει, το σύνολο τους, ποιος είναι ο τρέχων σταθμός και πόσοι υπολείπονται. Εμφανίζεται κείμενο σχετικό με τον προσκοπισμό, ο στόχος τον οποίο πρέπει να επιτύχει ο χρήστης και οδηγίες για να διευκολύνουν τις ενέργειες του χρήστη και να τον βοηθήσουν να πετύχει τον στόχο του.

Στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης.

Ο εκπαιδευόμενος σε αυτό το σημείο μπορεί να πλοηγηθεί μέσα στο λογισμικό, με σειριακό τρόπο, μέσω των εικονιδίων που εμφανίζονται στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης. Αν επιλέξει "προηγούμενο" τότε εμφανίζεται η προηγούμενη σελίδα του λογισμικού, ενώ αν επιλέξει "επόμενο" θα εμφανιστεί η επόμενη σελίδα του.

Ο χρήστης επιλέγει "επόμενο". Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.

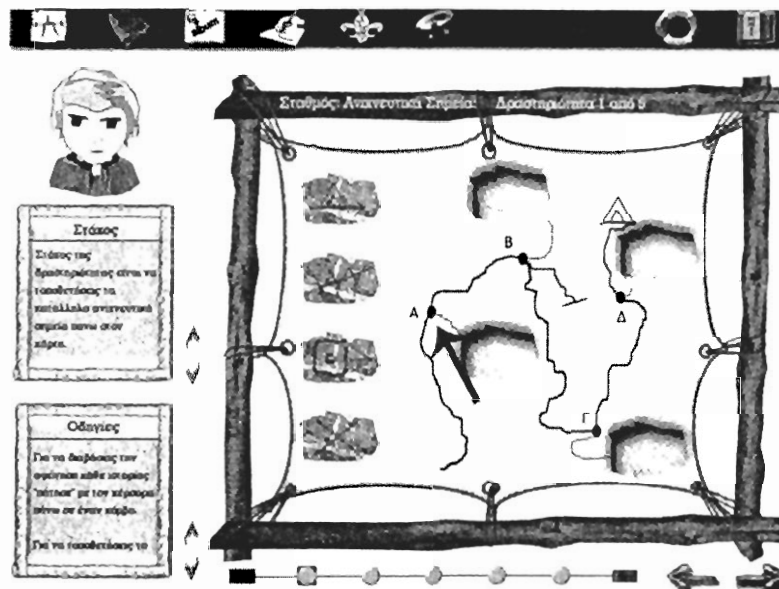


Εικόνα 33 - Screenshot - Μπάρα Πλοήγησης

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη με γραφικό τρόπο (μπάρα πλοήγησης) και μη (ετικέτα) για τη θέση που έχει στο λογισμικό. Επίσης μέσω της μπάρας πλοήγησης ο χρήστης ενημερώνεται για την παρουσία δραστηριοτήτων, το σύνολο τους, ποια είναι η τρέχουσα δραστηριότητα, ποια ή ποιες δραστηριότητες έχουν ολοκληρωθεί και πόσες υπολείπονται. Εμφανίζεται ο στόχος τον οποίο πρέπει να επιτύχει ο χρήστης, οδηγίες για να διευκολύνουν τις ενέργειές του και να τον βοηθήσουν να πετύχει τον στόχο του.

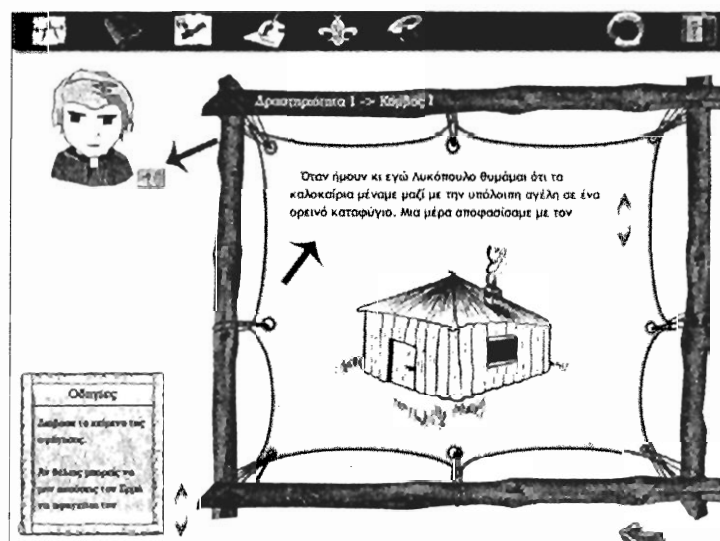
Στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης.

Για να μπορέσει να ολοκληρωθεί η δραστηριότητα θα πρέπει ο χρήστης να τοποθετήσει τα σωστά ανιχνευτικά σημεία, στις σωστές θέσεις. Η αντιστοίχιση των σημείων προκύπτει από την αποκρυπτογράφηση μίας ιστορίας. Την προαναφερθείσα ιστορία μπορεί ο χρήστης να την ακούσει, χρησιμοποιώντας το εικονίδιο που υπάρχει δίπλα στη φωτογραφία του βοηθού ή να τη διαβάσει.



Εικόνα 34 - Screenshot – Κόμβος

Για την πραγματοποίηση των παραπάνω θα πρέπει ο χρήστης να επιλέξει έναν από τους κόμβους του χάρτη και να οδηγηθεί στο περιεχόμενο αυτού. Μετά την επιλογή του, το σύστημα εμφανίζει την ιστορία του κόμβου.

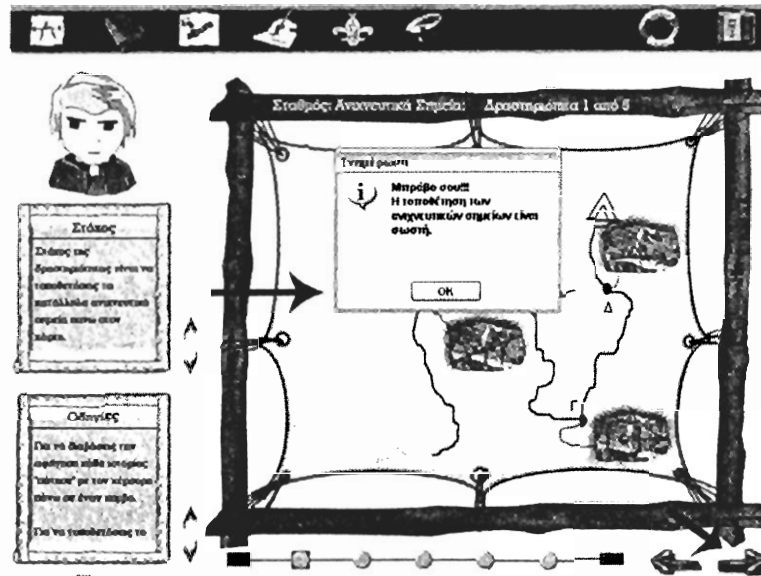


Εικόνα 35 - Screenshot - Αφήγηση Κόμβου

Επιλέγοντας το εικονίδιο “προηγούμενο” που βρίσκεται στη σελίδα της ιστορίας, ο χρήστης επιστρέφει στη δραστηριότητα (στο σημείο δηλαδή από όπου ήρθε).

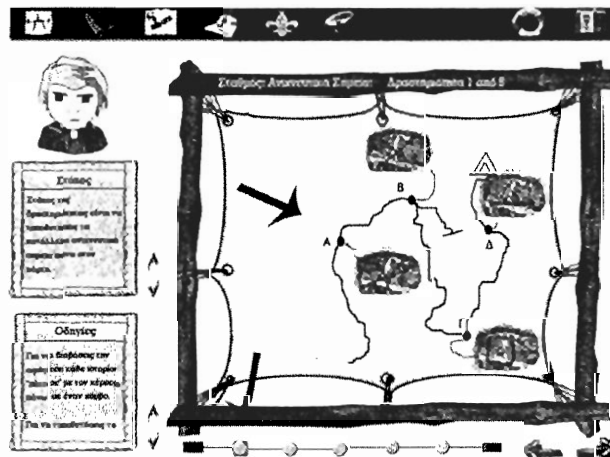
Ο εκπαιδευόμενος σε αυτό το σημείο μπορεί να πλοηγηθεί μέσα στο λογισμικό, με σειριακό τρόπο, μέσω των εικονιδίων που εμφανίζονται στο κάτω δεξιά κομμάτι της οθόνης. Αν

επιλέξει “προηγούμενο” τότε εμφανίζεται η προηγούμενη σελίδα του λογισμικού ενώ αν επιλέξει ”επόμενο”, το σύστημα ελέγχοντας την απάντηση του, θα αποκριθεί. Αν η απάντηση είναι σωστή τότε ένα μήνυμα επιβράβευσης θα εμφανιστεί στην οθόνη.



Εικόνα 36 - Screenshot - Μήνυμα Επιβράβευσης

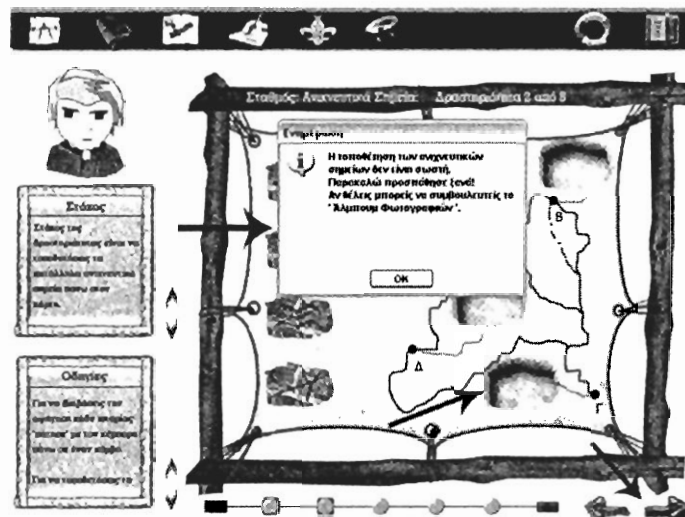
Αφού ο χρήστης απενεργοποιήσει (εξαφανίσει) το μήνυμα, εμφανίζεται η επόμενη σελίδα της εφαρμογής και ταυτόχρονα το σύστημα καταγράφει ότι η δραστηριότητα έχει ολοκληρωθεί. Αν ο χρήστης βρεθεί ξανά στο σημείο που υπάρχει η δραστηριότητα, το λογισμικό θα εμφανίσει τη δραστηριότητα ολοκληρωμένη.



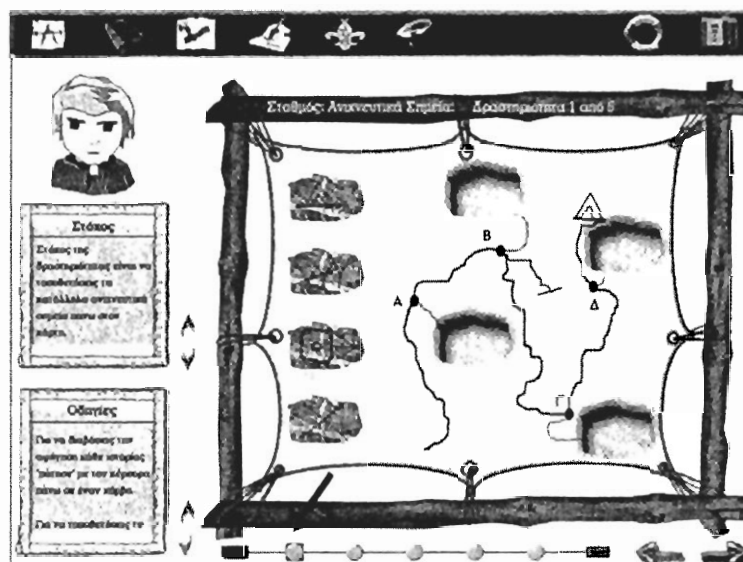
Εικόνα 37 - Screenshot - συμπλήρωση απαντήσεων κόμβων

Όταν η δραστηριότητα ολοκληρωθεί, ο έλεγχος που εκτελεί το λογισμικό για να επιβεβαιώσει την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, δεν θα πραγματοποιηθεί όταν ο χρήστης θα επιλέξει "επόμενο". Αμέσως θα εμφανιστεί στην οθόνη η επόμενη σελίδα.

Αντίθετα, αν η απάντηση του χρήστη είναι λανθασμένη, ένα μήνυμα ενημέρωσης θα εμφανιστεί. Αφού ο χρήστης απενεργοποιήσει (εξαφανίσει) το μήνυμα το λογισμικό επανέρχεται στην αρχική κατάστασή του (Βλ. Εικόνα 39).



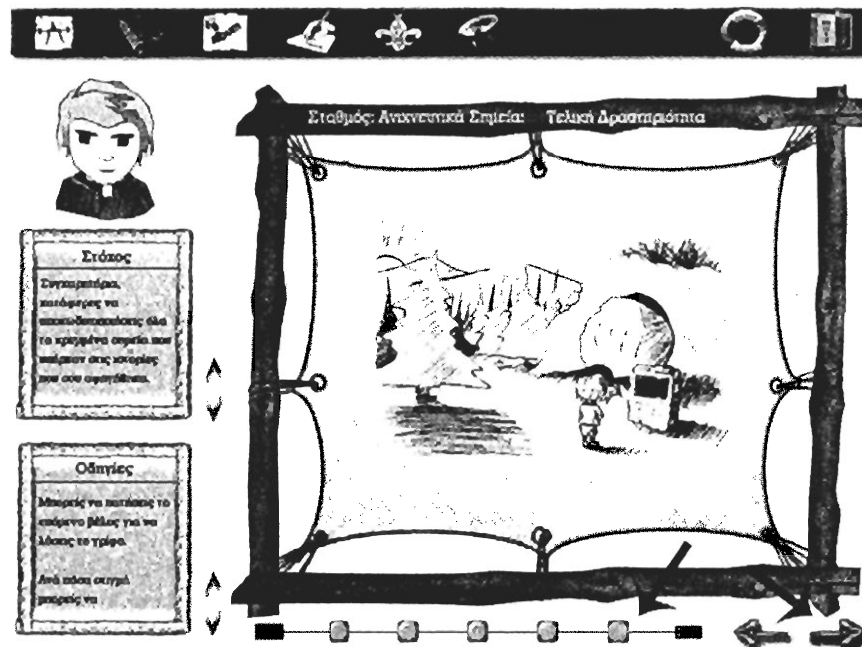
Εικόνα 38 - Screenshot - μήνυμα κόμβων



Εικόνα 39 - Screenshot - Γρίφος Ανιχνευτικά

Με το ίδιο ακριβώς τρόπο το σύστημα λειτουργεί και συμπεριφέρεται και στις επόμενες τρεις δραστηριότητες.

Όταν ο χρήστης ολοκληρώσει και την τέταρτη δραστηριότητα, εισέρχεται στην αρχική σελίδα της τελικής δραστηριότητας. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.

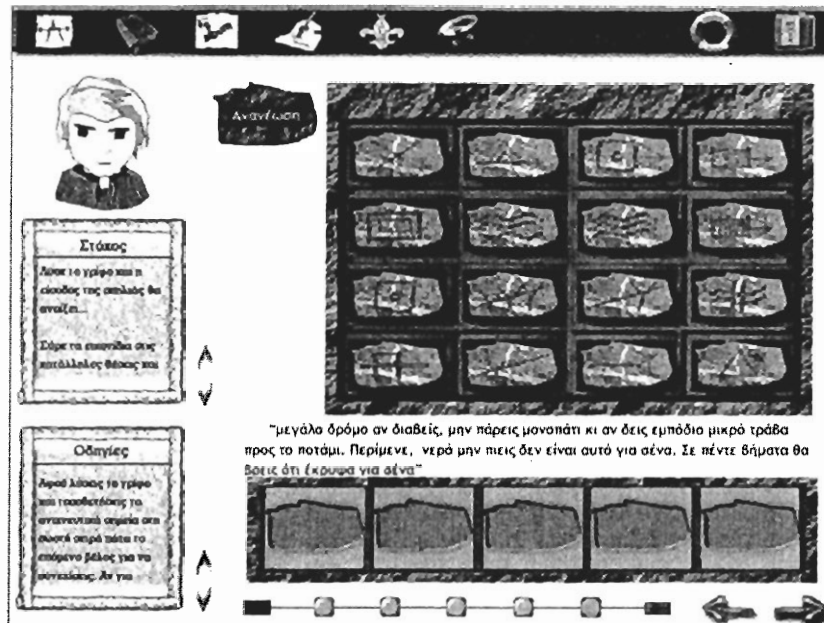


Εικόνα 40 - Screenshot - Γρίφος Αναχνευτικά

Στην τρέχουσα κατάστασή του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη με γραφικό τρόπο (μπάρα πλοήγησης) και μη (ετικέτα) για τη θέση που έχει στο λογισμικό. Επίσης μέσω της μπάρας πλοήγησης ο χρήστης ενημερώνεται για την παρουσία δραστηριοτήτων, το σύνολο τους, ποια είναι η τρέχουσα δραστηριότητα, ποια ή ποιες δραστηριότητες έχουν ολοκληρωθεί και πόσες υπολείπονται. Εμφανίζεται ο στόχος τον οποίο πρέπει να επιτύχει ο χρήστης και οδηγίες για να διευκολύνουν τις ενέργειες του χρήστη και να τον βοηθήσουν να πετύχει τον στόχο του.

Στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης.

Ο εκπαιδευόμενος σε αυτό το σημείο μπορεί να πλοηγηθεί μέσα στο λογισμικό, με σειριακό τρόπο, μέσω των εικονιδίων που εμφανίζονται στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης. Αν επιλέξει “προηγούμενο” τότε εμφανίζεται η προηγούμενη σελίδα του λογισμικού, ενώ αν επιλέξει “επόμενο” εμφανίζεται η επόμενη σελίδα της εφαρμογής.

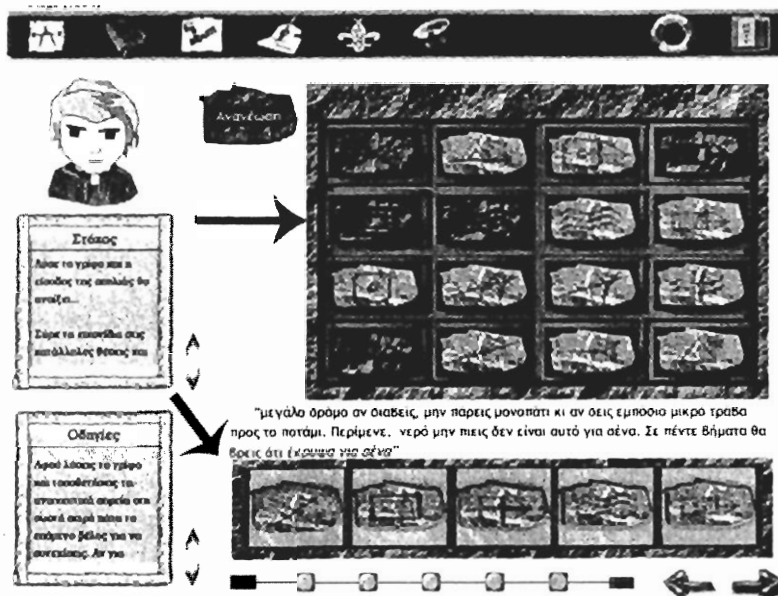


Εικόνα 41 - Screenshot - Γρίφος Ανιχνευτικά

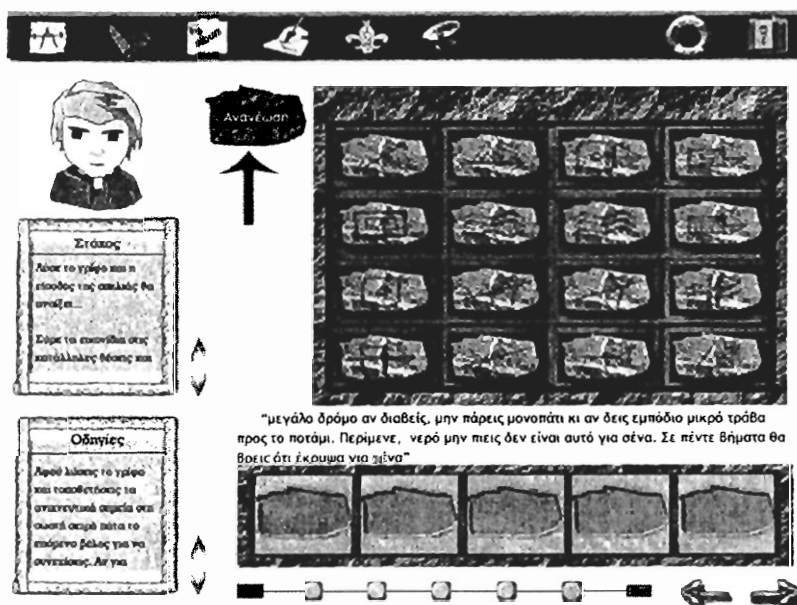
Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη με γραφικό τρόπο (μπάρα πλοήγησης) και μη (ετικέτα) για τη θέση που έχει. Επίσης μέσω της μπάρας πλοήγησης ο χρήστης ενημερώνεται για την παρουσία δραστηριοτήτων, το σύνολο τους, ποια είναι η τρέχουσα δραστηριότητα, ποια ή ποιες δραστηριότητες έχουν ολοκληρωθεί και πόσες υπολείπονται. Εμφανίζεται ο στόχος τον οποίο πρέπει να επιτύχει ο χρήστης και οδηγίες για να διευκολύνουν τις ενέργειες του χρήστη και να τον βοηθήσουν να πετύχει τον στόχο του.

Στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης.

Για να μπορέσει να ολοκληρωθεί η δραστηριότητα θα πρέπει ο χρήστης να τοποθετήσει τα σωστά ανιχνευτικά σημεία, στις σωστές θέσεις. Η αντιστοίχιση των σημείων προκύπτει από την αποκρυπτογράφηση της ιστορίας που εμφανίζεται μεταξύ των σημείων και του πέτρινου πίνακα τοποθέτησης. Το σύστημα προσφέρει (μόνο στο συγκεκριμένο σημείο της εφαρμογής) τη δυνατότητα να επαναφέρει ο χρήστης στην αρχική τους θέση τα ανιχνευτικά σημεία που έχει μετακινήσει.

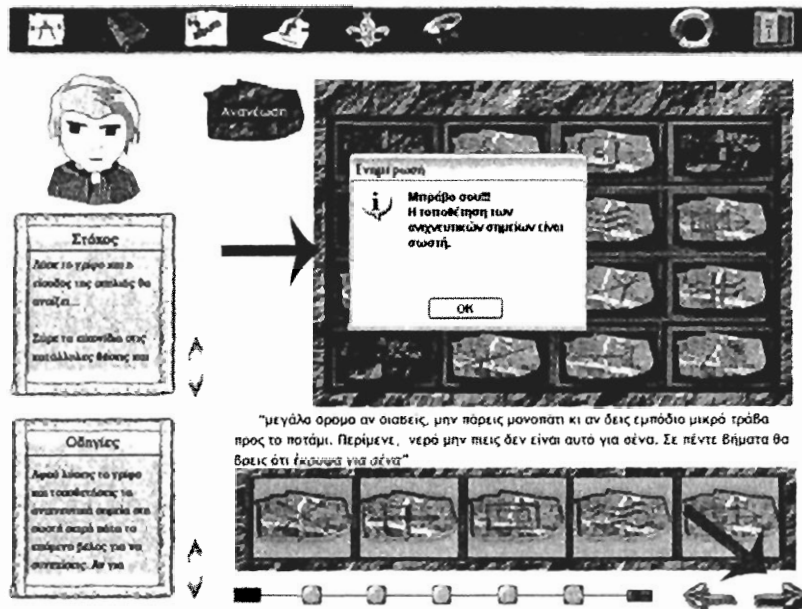


Εικόνα 42 - Screenshot - Γρίφος Αναγεννητικά



Εικόνα 43 - Screenshot - Γρίφος Αναγεννητικά

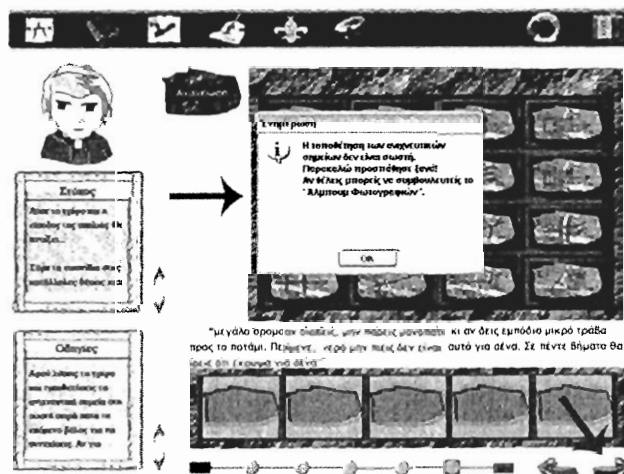
Ο εκπαιδευόμενος σε αυτό το σημείο μπορεί να πλοηγηθεί μέσα στο λογισμικό, με σειριακό τρόπο, μέσω των εικονιδίων που εμφανίζονται στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης. Αν επιλέξει “προηγούμενο” τότε εμφανίζεται η προηγούμενη σελίδα του λογισμικού ενώ αν επιλέξει “επόμενο”, το σύστημα ελέγχοντας την απάντηση του, θα αποκριθεί. Αν η απάντηση είναι σωστή τότε ένα μήνυμα επιβράβευσης θα εμφανιστεί στην οθόνη.



Εικόνα 44 - Screenshot - Μήνυμα Ενημέρωσης Ορθότητας

Αφού ο χρήστης απενεργοποιήσει (εξαφανίσει) το μήνυμα εμφανίζεται η επόμενη σελίδα της εφαρμογής και ταυτόχρονα το σύστημα καταγράφει ότι η δραστηριότητα έχει ολοκληρωθεί. Αν ο χρήστης βρεθεί ξανά στο σημείο που υπάρχει η δραστηριότητα, το λογισμικό θα εμφανίσει τη δραστηριότητα ολοκληρωμένη. Το λογισμικό συμπεριφέρεται με όμοιο τρόπο όπως στις προηγούμενες δραστηριότητες.

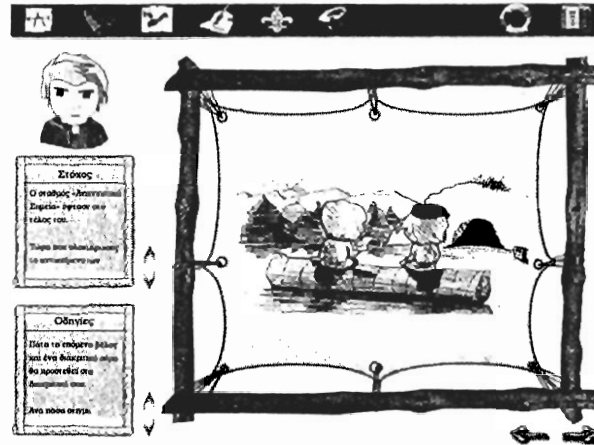
Αντίθετα, αν η απάντηση του χρήστη είναι λανθασμένη, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα ενημέρωσης. Μόλις ο χρήστης απενεργοποιήσει (εξαφανίσει) το μήνυμα, το λογισμικό επανέρχεται στην αρχική κατάστασή του.



Εικόνα 45 - Screenshot - Μήνυμα Λάθους

Το λογισμικό συμπεριφέρεται με όμοιο τρόπο όπως στις προηγούμενες δραστηριότητες.

Αν η απάντηση του χρήστη είναι σωστή, όπως προαναφέρθηκε, θα εμφανιστεί η επόμενη σελίδα.



Εικόνα 46 - Screenshot - Τέλος Σταθμού

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικό, ενημερώνει τον εκπαιδευόμενο ότι ολοκλήρωσε τον σταθμό. Του δίνει πληροφορίες για τα αντικείμενα που βρήκε μπαίνοντας στη σπηλιά, προδιαθέτοντάς τον, για το γνωστικό αντικείμενο του επόμενου σταθμού και τον ενημερώνει ότι ένα διακριτικό σήμα έχει προστεθεί στο αντίστοιχο εργαλείο. Ακόμα εμφανίζονται οδηγίες για να διευκολύνουν τις ενέργειες του χρήστη και να τον βοηθήσουν να προχωρήσει στον επόμενο σταθμό.

Στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης.

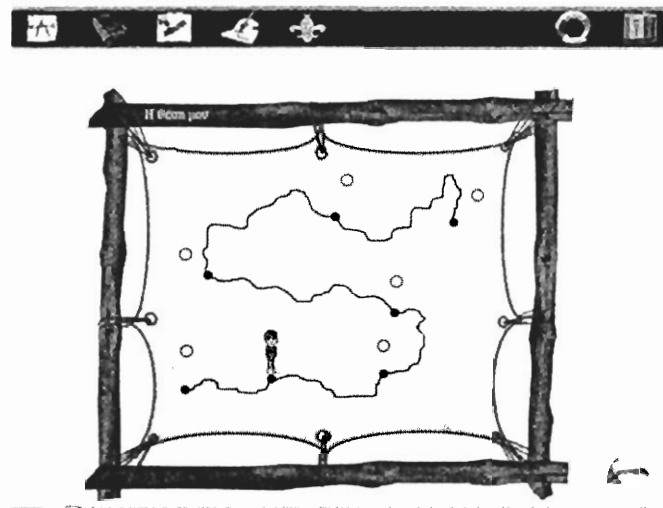
Ο εκπαιδευόμενος σε αυτό το σημείο μπορεί να πλοηγηθεί μέσα στο λογισμικό, με σειριακό τρόπο, μέσω των εικονιδίων που εμφανίζονται στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης. Αν επιλέξει “προηγούμενο” τότε εμφανίζεται η προηγούμενη σελίδα του λογισμικού, ενώ αν επιλέξει “επόμενο” θα εμφανιστεί η επόμενη σελίδα του.

Εργαλεία

“Η θέση μου”

Ο χρήστης επιλέγει το εικονίδιο που αναπαριστά τη θέση του ήρωα.

Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη του.



Εικόνα 47 - Screenshot - Τα βιβλία μου

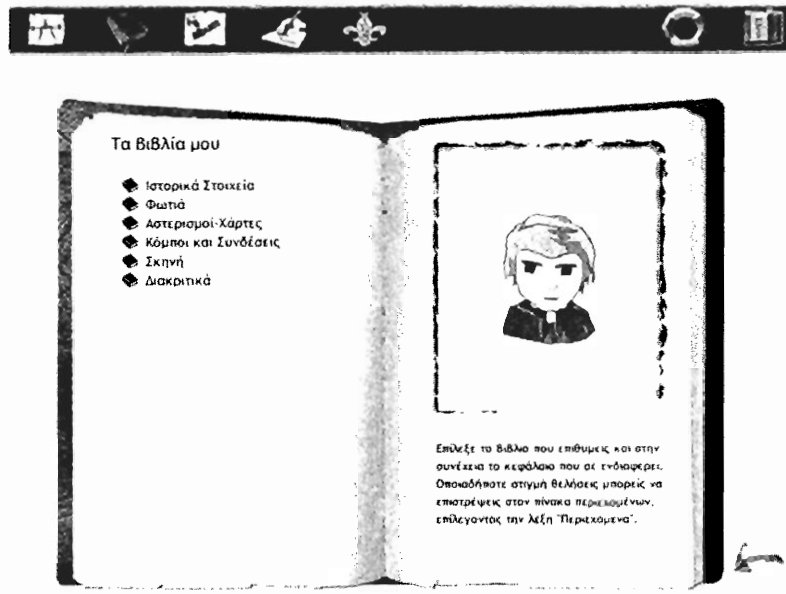
Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη σε ποιο εργαλείο βρίσκεται και με γραφικό τρόπο τον σταθμό στον οποίο βρίσκεται, ποιους σταθμούς έχει ολοκληρώσει και πόσους ακόμα σταθμούς πρέπει να ολοκληρώσει ώστε να λάβει το Χρυσό Τριφύλλι.

Στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης. Τα εργαλεία που προσφέρονται είναι όμοια με αυτά που περιλαμβάνονται σε όλους τους σταθμούς.

Επιπλέον ο χρήστης οποιαδήποτε στιγμή θελήσει μπορεί να επιστρέψει στο σημείο από το οποίο «έφυγε» χρησιμοποιώντας το βέλος της επιστροφής, το οποίο βρίσκεται στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης του χρήστη.

“Τα βιβλία μου”

Ο χρήστης επιλέγει το εικονίδιο “Τα βιβλία μου”. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 48 - Screenshot - Τα βιβλία μου

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικού, πληροφορεί το χρήστη σε ποιο εργαλείο βρίσκεται, τους τίτλους των βιβλίων που έχει στη διάθεσή του καθώς και οδηγίες χρήσης του εργαλείου.

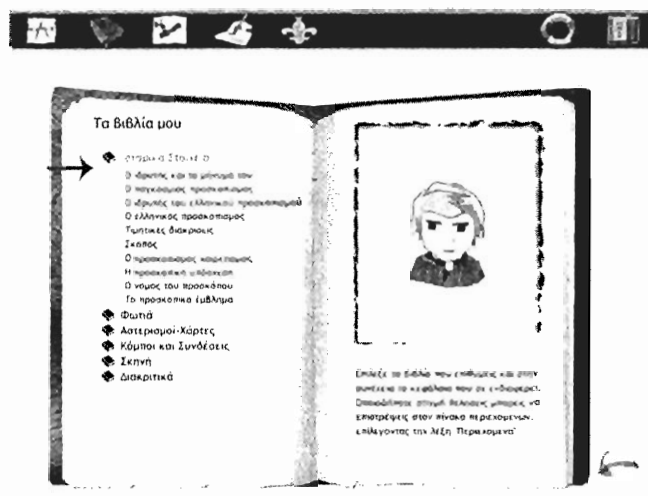
Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει οποιονδήποτε τίτλο επιθυμεί και να αποκτήσει πρόσβαση στο κεφάλαιο ή στα κεφάλαια που αυτό περιέχει, μέσω ενός πτυσσόμενου μενού που εμφανίζεται. Αφού επιλέξει ο χρήστης το κεφάλαιο που επιθυμεί, αποκρινόμενο το σύστημα εμφανίζει τα περιεχόμενα του κεφαλαίου. Ταυτόχρονα εμφανίζονται στοιχεία τα οποία βοηθούν στην πλοήγησή του μέσα στο κεφάλαιο. Επιπλέον του δίνεται η δυνατότητα επιστροφής στον πίνακα περιεχομένων.

Επίσης στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης. Τα εργαλεία αυτά, είναι όμοια με εκείνα που περιλαμβάνονται σε όλους τους σταθμούς.

Ο χρήστης οποιαδήποτε στιγμή θελήσει μπορεί να επιστρέψει στο σημείο από το οποίο «έφυγε» χρησιμοποιώντας το βέλος της επιστροφής, το οποίο βρίσκεται στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης.

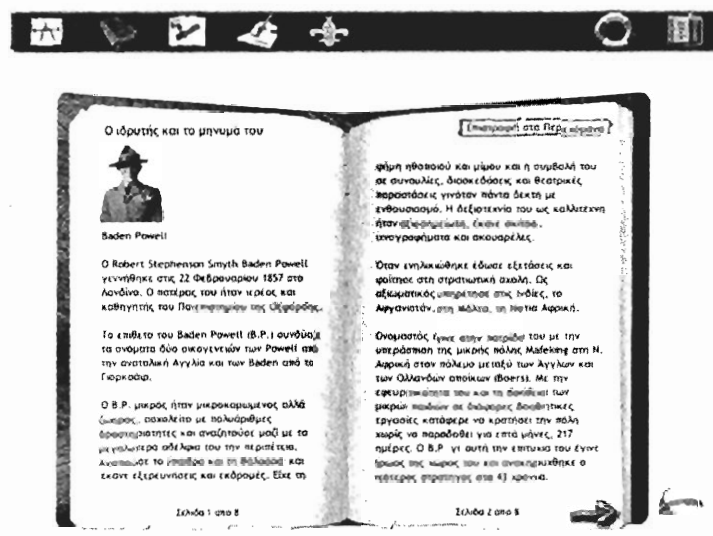
Παράδειγμα

Έστω ότι ο χρήστης επιλέγει τον τίτλο "Ιστορικά Στοιχεία". Ένα πτυσσόμενο μενού εμφανίζεται.



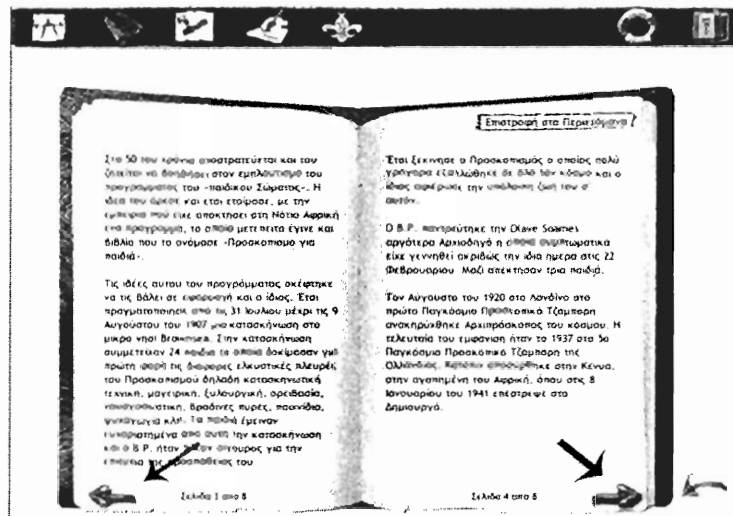
Εικόνα 49 - Screenshot - Τα βιβλία μου

Ο χρήστης επιλέγει το κεφάλαιο “Ο ιδρυτής και το μήνυμά του”. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 50 - Screenshot - Τα βιβλία μου

Ο χρήστης επιλέγει να πλοηγηθεί μεταξύ των σελίδων που περιέχει το κεφάλαιο χρησιμοποιώντας “προηγούμενο” και “επόμενο”.



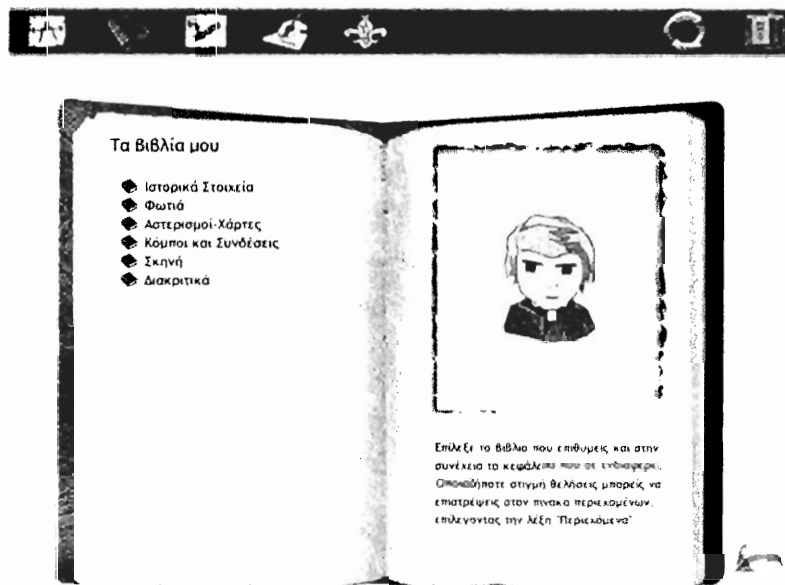
Εικόνα 51 - Screenshot - Τα βιβλία μου

Ο χρήστης με τον ίδιο ακριβώς τρόπο μπορεί να πλοηγηθεί ανάμεσα σε όλους τους τίτλους των βιβλίων.

“Οι φωτογραφίες μου”

Ο χρήστης επιλέγει το εικονίδιο “Οι φωτογραφίες μου”.

Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 52 - Screenshot - Τα βιβλία μου

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικού, πληροφορεί το χρήστη σε ποιο εργαλείο βρίσκεται, τους τίτλους των σταθμών που έχει ολοκληρώσει, καθώς και οδηγίες χρήσης του εργαλείου.

Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει οποιονδήποτε σταθμό επιθυμεί και να αποκτήσει πρόσβαση στη φωτογραφία ή τις φωτογραφίες που περιλαμβάνει, μέσω ενός πτυσσόμενου μενού που εμφανίζεται.

Ο χρήστης επιλέγει τον σταθμό που επιθυμεί. Αποκρινόμενο το σύστημα, αν ο σταθμός δεν περιλαμβάνει φωτογραφίες, εμφανίζει μήνυμα που δηλώνει ότι ο σταθμός δεν περιλαμβάνει φωτογραφίες. Αλλιώς εμφανίζονται οι ετικέτες των φωτογραφιών του σταθμού. Ταυτόχρονα εμφανίζονται εικονίδια (βέλη με αντίθετη φορά) τα οποία βοηθούν στην πλοήγηση μεταξύ των φωτογραφιών του σταθμού.

Η επιλογή μπορεί να γίνει με τον σειριακό ή μη τρόπο. Η επιλογή μίας φωτογραφίας συνοδεύεται από την εμφάνιση της εικόνας της και του κειμένου ερμηνείας της. Το κείμενο ερμηνείας διαφέρει σε κάθε φωτογραφία.

Επίσης στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης. Τα εργαλεία αυτά, είναι όμοια με εκείνα που περιλαμβάνονται σε όλους τους σταθμούς.

Ο χρήστης οποιαδήποτε στιγμή θελήσει μπορεί να επιστρέψει στο σημείο από το οποίο «έφυγε» χρησιμοποιώντας το βέλος της επιστροφής, το οποίο βρίσκεται στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης.

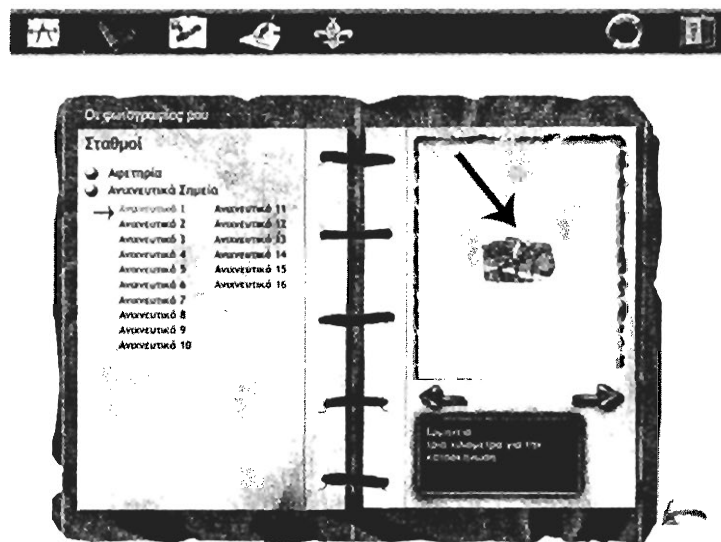
Παράδειγμα

Έστω ότι ο χρήστης επιλέγει τον σταθμό “Ανιχνευτικά Σημεία”. Ένα πτυσσόμενο μενού εμφανίζεται.



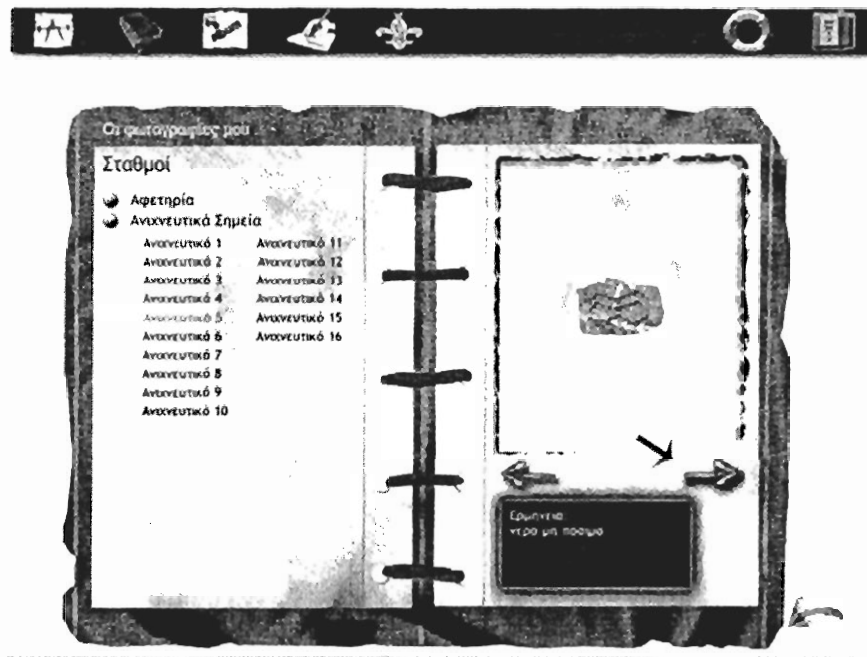
Εικόνα 53 - Screenshot – Άλμπουμ

Ο χρήστης επιλέγει την ετικέτα “Ανανευτικό 1”. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 54 - Screenshot – Άλμπουμ

Ο χρήστης επιλέγει να πλοηγηθεί μεταξύ των φωτογραφιών που περιέχει ο σταθμός χρησιμοποιώντας “προηγούμενο” και “επόμενο”.

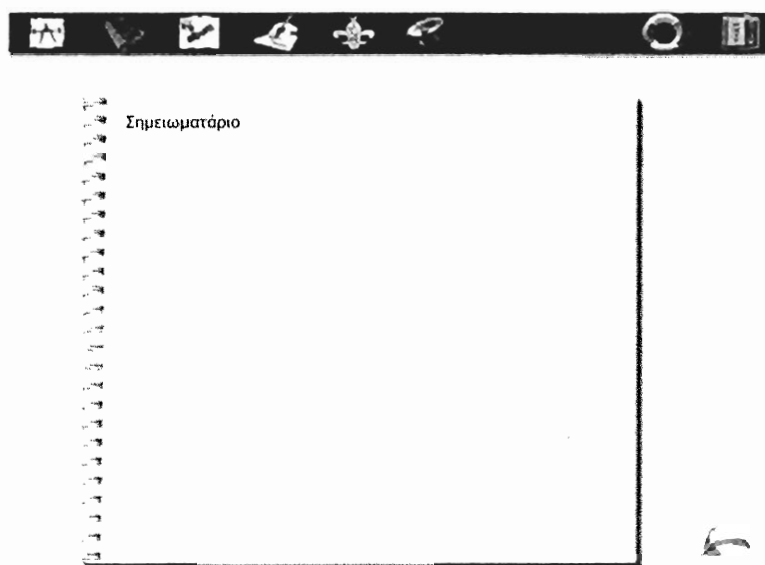


Εικόνα 55 - Screenshot – Άλμπουμ

Ο χρήστης με τον ίδιο ακριβώς τρόπο μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε όλες τις φωτογραφίες κάθε σταθμού.

“Οι σημειώσεις μου”

Ο χρήστης επιλέγει το εικονίδιο “Οι σημειώσεις μου”. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 56 - Screenshot – Σημειώσεις

Στην τρέχουσα κατάσταση του, το λογισμικού, πληροφορεί το χρήστη σε ποιο εργαλείο βρίσκεται, το κείμενο των σημειώσεων που έχει κρατήσει και οδηγίες χρήσης του εργαλείου.

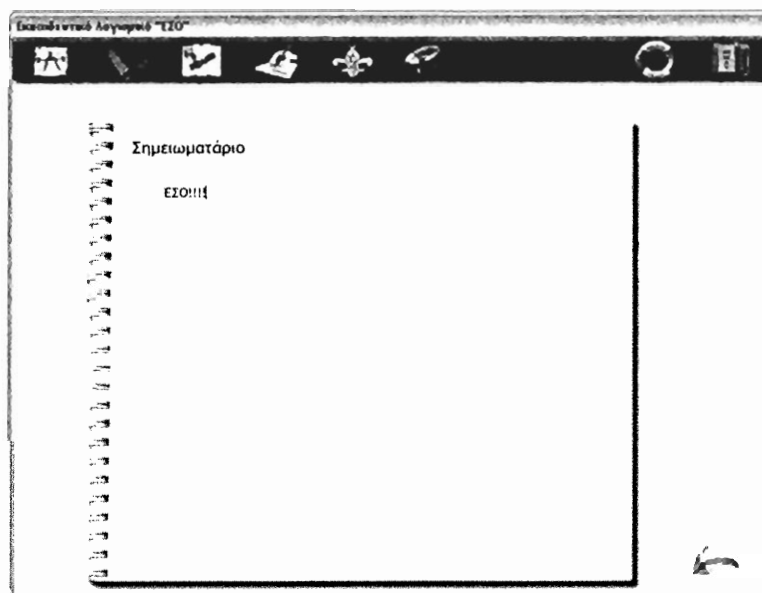
Ο χρήστης μπορεί να προσθέσει κείμενο στο πεδίο, ή να διαγράψει μέρος κειμένου που το πεδίο περιέχει. Για να επιτευχθούν τα παραπάνω απαιτείται η χρήση του πληκτρολογίου και του ποντικιού του συστήματος.

Επίσης στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης. Τα εργαλεία αυτά, είναι όμοια με εκείνα που περιλαμβάνονται σε όλους τους σταθμούς.

Ο χρήστης οποιαδήποτε στιγμή θελήσει μπορεί να επιστρέψει στο σημείο από το οποίο «έφυγε» χρησιμοποιώντας το βέλος της επιστροφής, το οποίο βρίσκεται στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης.

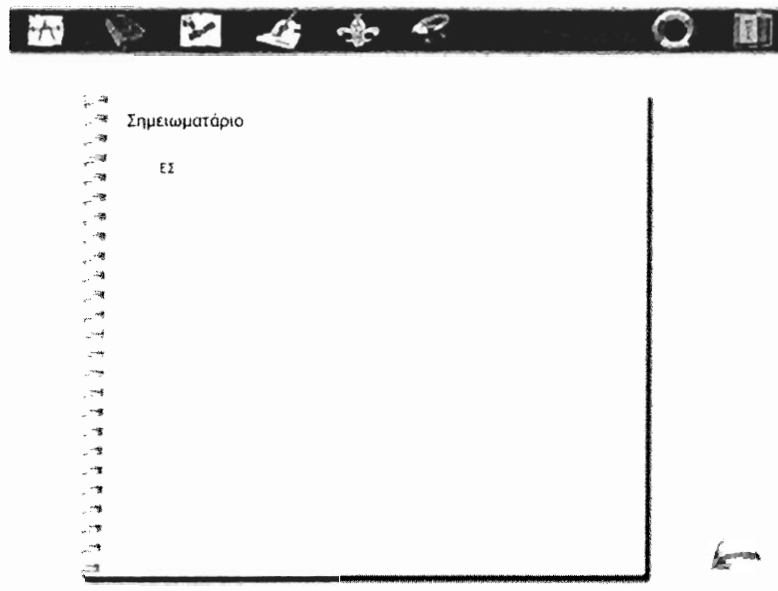
Παράδειγμα

Έστω ότι ο χρήστης εισάγει από το πληκτρολόγιο το κείμενο “ΕΣΟ!!!”. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 57 - Screenshot – Σημειώσεις

Ο χρήστης διαγράφει τους τέσσερις τελευταίους χαρακτήρες του κειμένου που πληκτρολόγησε. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 58 - Screenshot – Σημειώσεις

“Τα διακριτικά μου”

Ο χρήστης επιλέγει το εικονίδιο “Τα διακριτικά μου”. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 59 - Screenshot – Διακριτικά

Στην τρέχουσα κατάστασή του, το λογισμικό, πληροφορεί το χρήστη σε ποιο εργαλείο βρίσκεται, τους τίτλους των διακριτικών σημάτων που έχει αποκτήσει και που πρόκειται να αποκτήσει, καθώς και οδηγίες χρήσης του εργαλείου.

Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το διακριτικό σήμα που έχει αποκτήσει και να ενημερωθεί σχετικά με το όνομα του διακριτικού σήματος και το σταθμό από τον οποίο το απέκτησε. Επίσης παραπέμπεται για περισσότερες πληροφορίες, σχετικά με τα διακριτικά σήματα, στο εργαλείο “Τα βιβλία μου”.

Επίσης στην παρούσα σελίδα προσφέρονται μία σειρά από εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης. Τα εργαλεία αυτά, είναι όμοια με εκείνα που περιλαμβάνονται σε όλους τους σταθμούς.

Ο χρήστης οποιαδήποτε στιγμή θελήσει μπορεί να επιστρέψει στο σημείο από το οποίο «έφυγε» χρησιμοποιώντας το βέλος της επιστροφής, το οποίο βρίσκεται στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης.

Παράδειγμα

Έστω ότι ο χρήστης έχει αποκτήσει το διακριτικό “Σήμα Υπόσχεσης”. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει την αντίστοιχη εικόνα στην οθόνη.



Εικόνα 60 - Screenshot – Διακριτικά

Ο χρήστης επιλέγει το διακριτικό. Το σύστημα αποκρίνεται στην επιλογή του χρήστη και εμφανίζει τα στοιχεία που αφορούν το διακριτικό σήμα.



Εικόνα 61 - Screenshot – Διακριτικά

“Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση” του ήχου

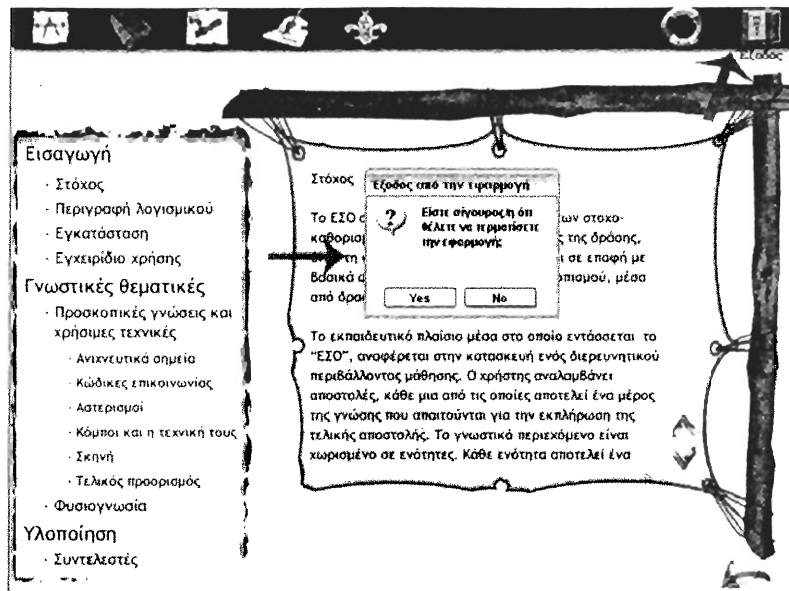
Ο χρήστης, οποιαδήποτε στιγμή αποφασίσει, μπορεί να απενεργοποιήσει ή να ενεργοποιήσει τον ήχο της εφαρμογής, επιλέγοντας με τον δρομέα (κέρσορα) του ποντικιού το κατάλληλο εικονίδιο. Το σύστημα αποκρίνεται και ο ήχος ακούγεται ή όχι. Επίσης το εικονίδιο του ήχου διαφοροποιείται ανάλογα με το αν ακούγεται ή όχι ο ήχος, προσφέροντας την παραπάνω πληροφορία και με γραφικό τρόπο.

“Βοήθεια”

Ο χρήστης, οποιαδήποτε στιγμή αποφασίσει, μπορεί να χρησιμοποιήσει τη βοήθεια της εφαρμογής, επιλέγοντας με τον δρομέα (κέρσορα) του ποντικιού το κατάλληλο εικονίδιο. Το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει στην οθόνη του, τα στοιχεία που περιλαμβάνει η “Βοήθεια”.

“Εξοδος”

Ο χρήστης, οποιαδήποτε στιγμή αποφασίσει, μπορεί να απενεργοποιήσει την εφαρμογή, επιλέγοντας με τον δρομέα (κέρσορα) του ποντικιού το κατάλληλο εικονίδιο. Το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει στην οθόνη του, ένα μήνυμα επιβεβαίωσης της απενεργοποίησής του. Αν η ενέργεια του χρήστη επιβεβαιώσει την απενεργοποίηση του συστήματος, το λογισμικό απενεργοποιείται. Διαφορετικά το μήνυμα επιβεβαίωσης εξαφανίζεται από την οθόνη του χρήστη και η εφαρμογή επιστρέφει στην προηγούμενη κατάσταση της.



Εικόνα 62 - Screenshot – Έξοδος

Θα πρέπει να σημειωθεί σε αυτό το σημείο ότι σε όλους τους σταθμούς υπάρχουν τα ίδια εργαλεία και η ίδια αναπαράσταση ως προς τη συνέπεια της εμφάνισης. Το στοιχείο που διαφοροποιεί τον κάθε σταθμό έγκειται στο περιεχόμενο (βλέπε εκπαιδευτικό σχεδιασμό), το είδος των δραστηριοτήτων, τους στόχους και τις οδηγίες, που ποικίλουν ανάλογα με το γνωστικό αντικείμενο.

8 Επίλογος

8.1 Συμπεράσματα

Η παρούσα αναφορά περιγράφει την ανάπτυξη του *ΕΣΟ* - ένα διερευνητικό περιβάλλον μάθησης με γνωστικό αντικείμενο τον Προσκοπισμό. Το *ΕΣΟ* απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας Γυμνασίου, χωρίς αυτό να είναι δεσμευτικό. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από παιδιά μικρότερης ηλικίας, με τη βοήθεια μεγαλύτερων, αλλά και από άτομα με ηλικία μεγαλύτερη από αυτή που ορίζει το λογισμικό.

Έχει σχεδιαστεί με βάση τις αρχές των στοχο-καθορισμένων σεναρίων (Goal-Based Scenario) και της θεωρίας δράσης (Activity Theory) και δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να έρθει σε επαφή με βασικά αντικείμενα γνώσης του Προσκοπισμού, μέσα από δραστηριότητες και παιχνίδια μάθησης.

Η αναγκαιότητα επιστημονικής μεθοδολογίας για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση εκπαιδευτικών εφαρμογών αναδεικνύεται ως θέμα μείζονος σημασίας. Για την επιτυχή ολοκλήρωση ενός τέτοιου είδους εγχειρήματος, απαιτείται η δημιουργική συνεργασία μιας ομάδας ατόμων με εξειδικευμένα γνωστικά αντικείμενα, των οποίων η αποτελεσματικότητα εξαρτάται τόσο από τη μεθοδολογική προσέγγιση όσο και από τη δυνατότητα συνδυασμού των απαραίτητων τεχνικών γνώσεων. Προς αυτή την κατεύθυνση επιχειρήθηκε η δημιουργική συνεργασία με μια σειρά ειδικών από διάφορους τομείς, όπως γραφίστες, ειδικοί στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό, την επικοινωνία ανθρώπου-υπολογιστή, κλπ.

Επίσης, σε διάφορα στάδια της υλοποίησης, είχαμε τη δυνατότητα να πάρουμε στοιχεία ανάδρασης από ορισμένους χρήστες. Αυτό το στοιχείο δεν αποτελεί σε καμία περίπτωση ολοκληρωμένο στάδιο αξιολόγησης. Ωστόσο, τα συμπεράσματα που αντλήθηκαν ήταν ουσιώδη και ιδιαίτερα σημαντικά, για να μας βοηθήσουν στη βελτίωση της πρώτης έκδοσης του *ΕΣΟ*. Αυτά τα συμπεράσματα διαφαίνονται στην ενότητα των μελλοντικών βελτιώσεων που ακολουθεί.

8.2 Μελλοντικές Βελτιώσεις

Πρωταρχικός στόχος, είναι ο σχεδιασμός και η πραγματοποίηση του σταδίου της διαμορφωτικής αξιολόγησης με ένα ευρύ φάσμα χρηστών, το οποίο θα δώσει χρήσιμα συμπεράσματα για τη βελτίωση της υπάρχουσας έκδοσης.

Όπως έχει επισημανθεί, το *ΕΣΟ* στην παρούσα κατάσταση αποτελεί την πρώτη έκδοση του εκπαιδευτικού λογισμικού. Για να μπορέσει να αποτελέσει μια ολοκληρωμένη εφαρμογή, θα πρέπει να πραγματοποιηθούν μια σειρά από ενέργειες, όπως η δυνατότητα παρουσίασης του περιεχομένου σε εκτυπώσιμη μορφή, ο αποτελεσματικότερος έλεγχος της διαχείρισης του ήχου από το χρήστη, κλπ.

Σύμφωνα με μια έρευνα σε περισσότερες από 350 ερευνητικές μελέτες στην εκπαιδευτική τεχνολογία, διαπιστώθηκε ότι:

- η πλειοψηφία των εκπαιδευόμενων έχει μια μέση απόδοση, με κάποιους σπουδαστές που αποδίδουν είτε πολύ καλά, είτε πολύ άσχημα
- η χρήση της τεχνολογίας δεν είχε μια σημαντική επίδραση στις εκβάσεις εκμάθησης [Russell, 1999].

Αυτό το στοιχείο είναι γνωστό ως “το φαινόμενο της μη σημαντικής διαφοράς”. Για την αντιμετώπιση αυτού του προβλήματος προτείνουμε τη δυνατότητα προσαρμογής του λογισμικού στο παιδαγωγικό προφίλ κάθε χρήστη. Αυτό συνεπάγεται τη δημιουργία μιας βάσης δεδομένων η οποία ανάλογα με το επίπεδο του χρήστη θα προσαρμόζει το επίπεδο δυσκολίας των δραστηριοτήτων. Επίσης, ένας από τους απώτερους στόχους είναι η προσαρμογή του *ΕΣΟ* ώστε να είναι προσβάσιμο σε άτομα με ειδικές δεξιότητες.

Φιλοδοξούμε να δημιουργήσουμε ένα σύνολο ενοτήτων που θα αφορά σε συγκεκριμένα γνωστικά αντικείμενα του Προσκοπισμού, κάθε ένα από τα οποία θα απευθύνεται σε διαφορετικές ομάδες στόχου. Προσωπική μας επιδίωξη είναι η ένταξη του *ΕΣΟ* στο εκπαιδευτικό σύστημα του προσκοπισμού, ως χρήσιμο εργαλείο στην εκπαίδευση των μελών του.

Το *ΕΣΟ* όμως δεν απευθύνεται μόνο σε Πρόσκοπους. Γι’ αυτό το λόγο θα επιθυμούσαμε την παραμετροποίησή του σε δικτυακή μορφή, έτσι ώστε να αποτελέσει πηγή πρόσβασης πληροφορίας και γνώσης, μέσω του παγκόσμιου ιστού.

Κλείνοντας, θα θέλαμε να επισημάνουμε την πρωταρχική μας σκέψη όσον αφορά στο **ΕΣΟ**. Δεν επιθυμούμε την άνευ όρων αποδοχή του λογισμικού ως μοναδική πηγή μάθησης. Άλλωστε δεν θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί κάτι τέτοιο. Η ενσωμάτωσή του θα πρέπει να αντιμετωπιστεί από την οπτική του χρήσιμου εργαλείου.

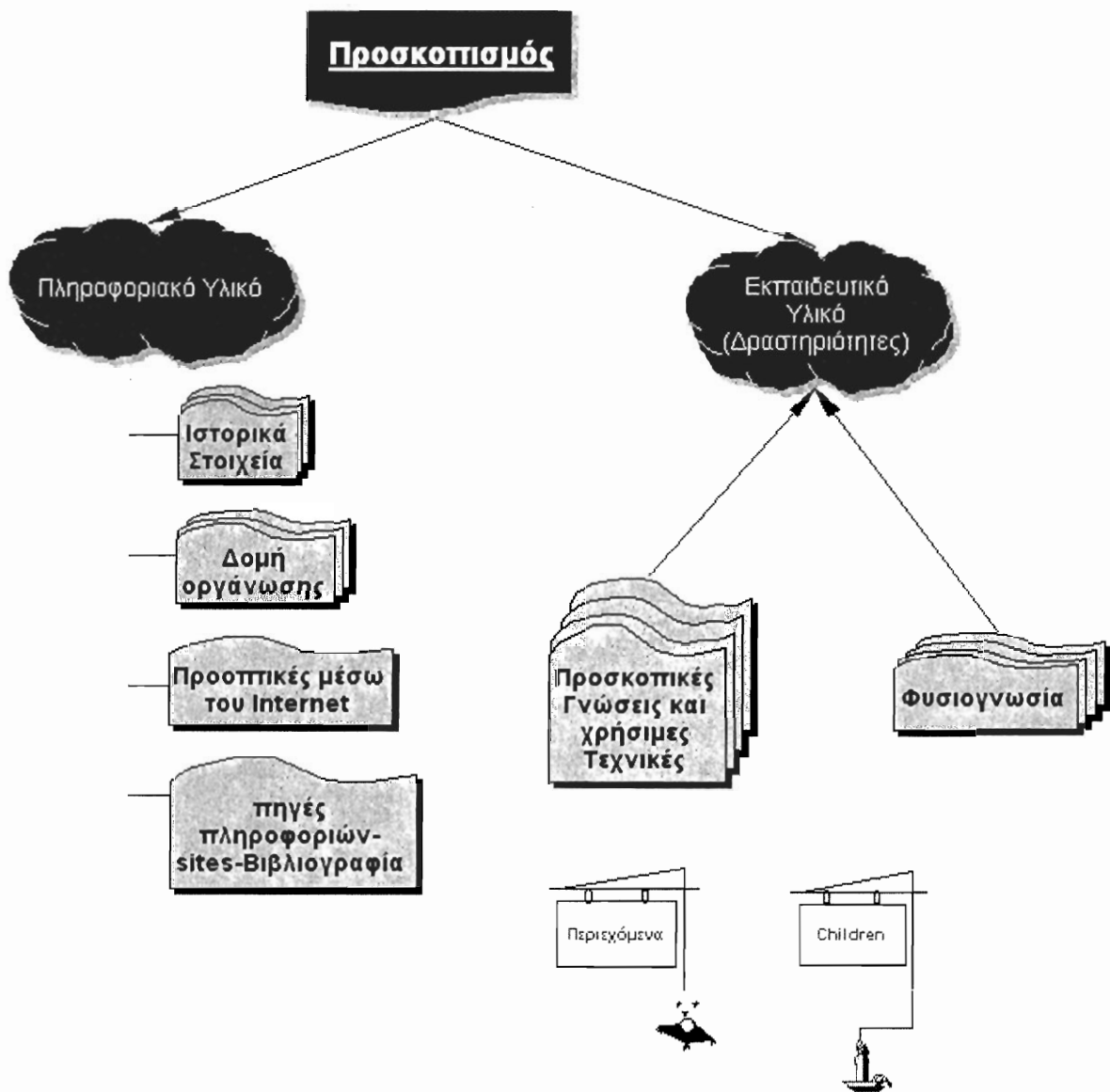
Βιβλιογραφία

- [Bailey, 1998] Bailey B., “Web Usability & Multimedia”, 1998. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://www.webusability.com/article_webusability_multimedia_7_1998.htm (ημερομηνία τελευταίας επίσκεψης: 9/4/2005).
- [Bailey, 2001] Bailey B., “Multimedia and Learning”, 2001. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://www.webusability.com/article_multimedia_and_learning_11_2001.htm (ημερομηνία τελευταίας επίσκεψης: 10/4/2005).
- [Bevan, 1995] Bevan, N., “Measuring usability as quality of use”, *Software Quality Journal*, 4, 1995.
- [ISO 9241] ISO 9241, *Ergonomic requirements for office work with visual display terminals*.
- [Lynch & Horton, 2002] Lynch P. & Horton S., *Web Style Guide*, Yale University Press, 2002.
- [Molich & Nielsen, 1990.] Molich R. & Nielsen J., “Improving a human-computer dialogue”, *Communications of the ACM*, 33(3), 1990.
- [Nielsen & Molich, 1990] Nielsen J & Molich R. “Heuristic evaluation of user interfaces”, *ACM CHI'90 Conference* (Seattle, WA, 1-5 April), 1990.
- [Norman, 1988] Norman D., *The Psychology of Every Day Things*, Basic Books, New York, 1988.
- [Russell, 1999] Russell T., *The No Significant Difference Phenomenon*, North Carolina State University, Office of Instructional Telecommunications, 1999.
- [Schank, 1992] Schank R., *Goal - Based Scenarios*, From the Institute for the Learning Sciences, Northwestern University, 1992.

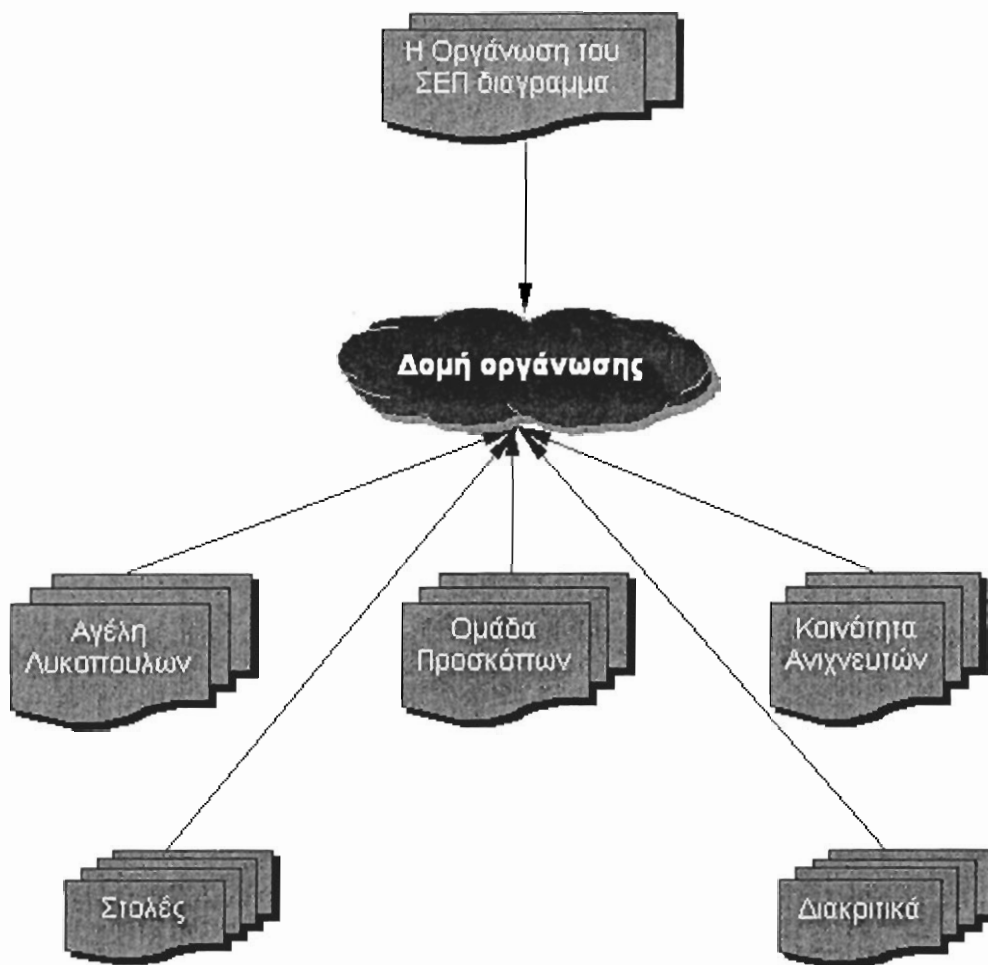
- [Schneiderman, 1997] Schneiderman B. *Designing the User Interface*, Addison-Wesley (3rd ed.), 1997.
- [Thimbleby et al, 2001] Thimbleby H., Cairns P. & Jones M., “Usability Analysis with Markov Models”, *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 8(2), 2001.
- [UIUC, 2005] University of Illinois at Urbana-Champaign, “Learning Styles”, Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://students.ed.uiuc.edu/jmparisi/edpsy387/project/information.htm> (ημερομηνία τελευταίας επίσκεψης: 10/4/2005).
- [Αβούρης, 2000] Αβούρης Ν., *Εισαγωγή στην επικοινωνία Ανθρώπου Υπολογιστή*, εκδόσεις Δίαυλος, 2000.
- [Βανδουλάκης, 2004] Βανδουλάκης Ι., *Διδακτικές σημειώσεις στο μάθημα Θεωρίες Μάθησης*, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, 2004.
- [Δημαράκη, 2003] Δημαράκη Ε., *Διδακτικές σημειώσεις στο μάθημα Γνωστικές Προσεγγίσεις και πρότυπα για το σχεδιασμό υπολογιστικών εκπαιδευτικών εφαρμογών*, Πανεπιστήμιο Αιγαίου-Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, 2003.
- [Δημαράκη, 2004] Δημαράκη Ε., *Διδακτικές σημειώσεις στο μάθημα Σχεδιασμός και Αξιολόγηση Εκπαιδευτικού Λογισμικού*, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, 2004.
- [Θραμπουλίδης, 2004] Θραμπουλίδης Κ., *Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός – Java*, Εκδόσεις Τζιόλα, 2004.
- [Καραγιαννίδης, 2004] Καραγιαννίδης Χ., *Διδακτικές Σημειώσεις στο μάθημα Ειδικά Θέματα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας*, Πανεπιστήμιο Αιγαίου-Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, 2004.
- [ΣΕΠ, 1999] Σώμα Ελλήνων Προσκόπων, *Το Εγκόλλιο του Προσκόπου*, Αθήνα 1999.

Παράρτημα - Χάρτης Γνωστικού Αντικειμένου

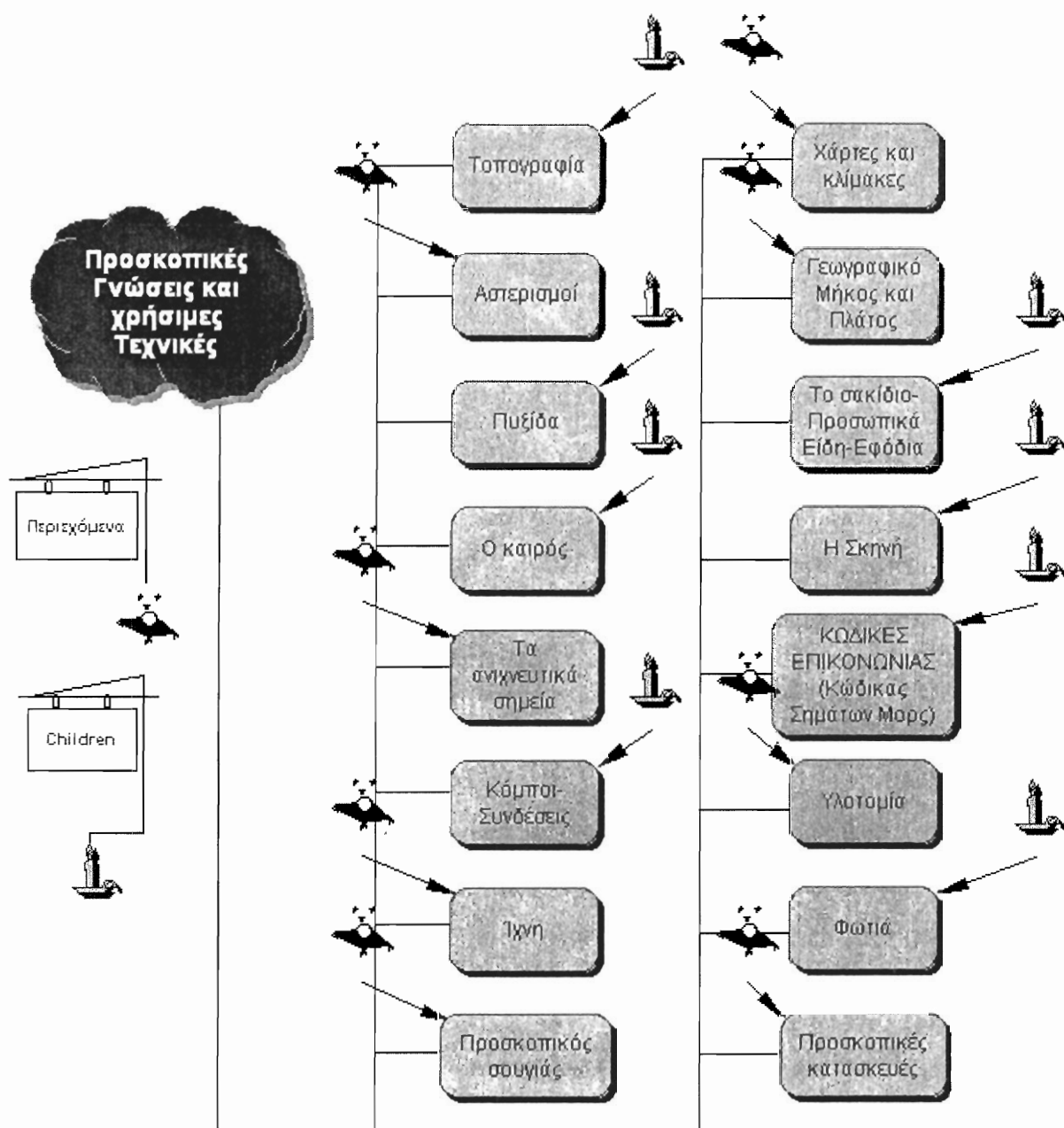
Οι παρακάτω εικόνες αποτελούν μια μορφή της Ανάλυσης του χάρτη Γνωστικού Αντικειμένου (Προσκοπισμός)



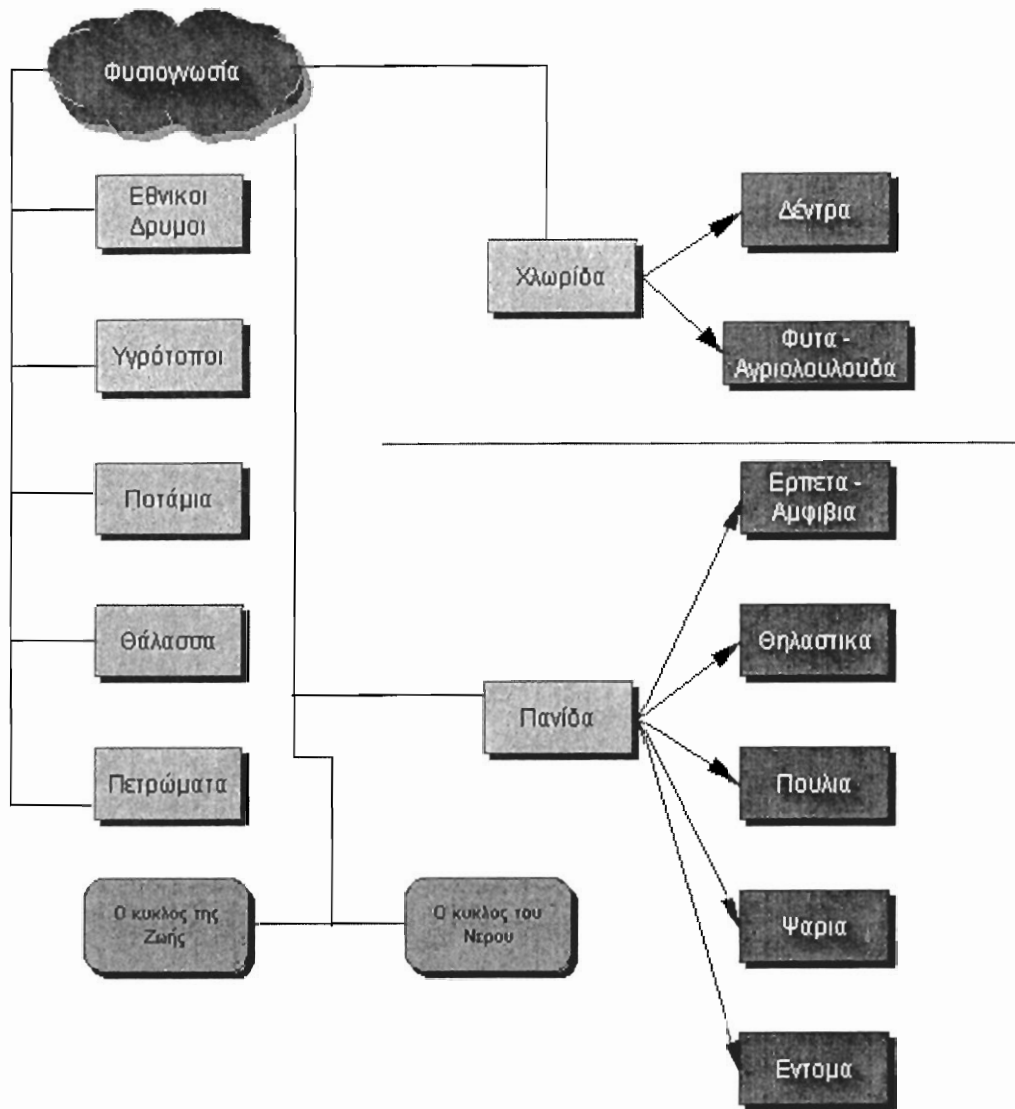
Εικόνα 63 - Χάρτης Γνωστικού Αντικειμένου



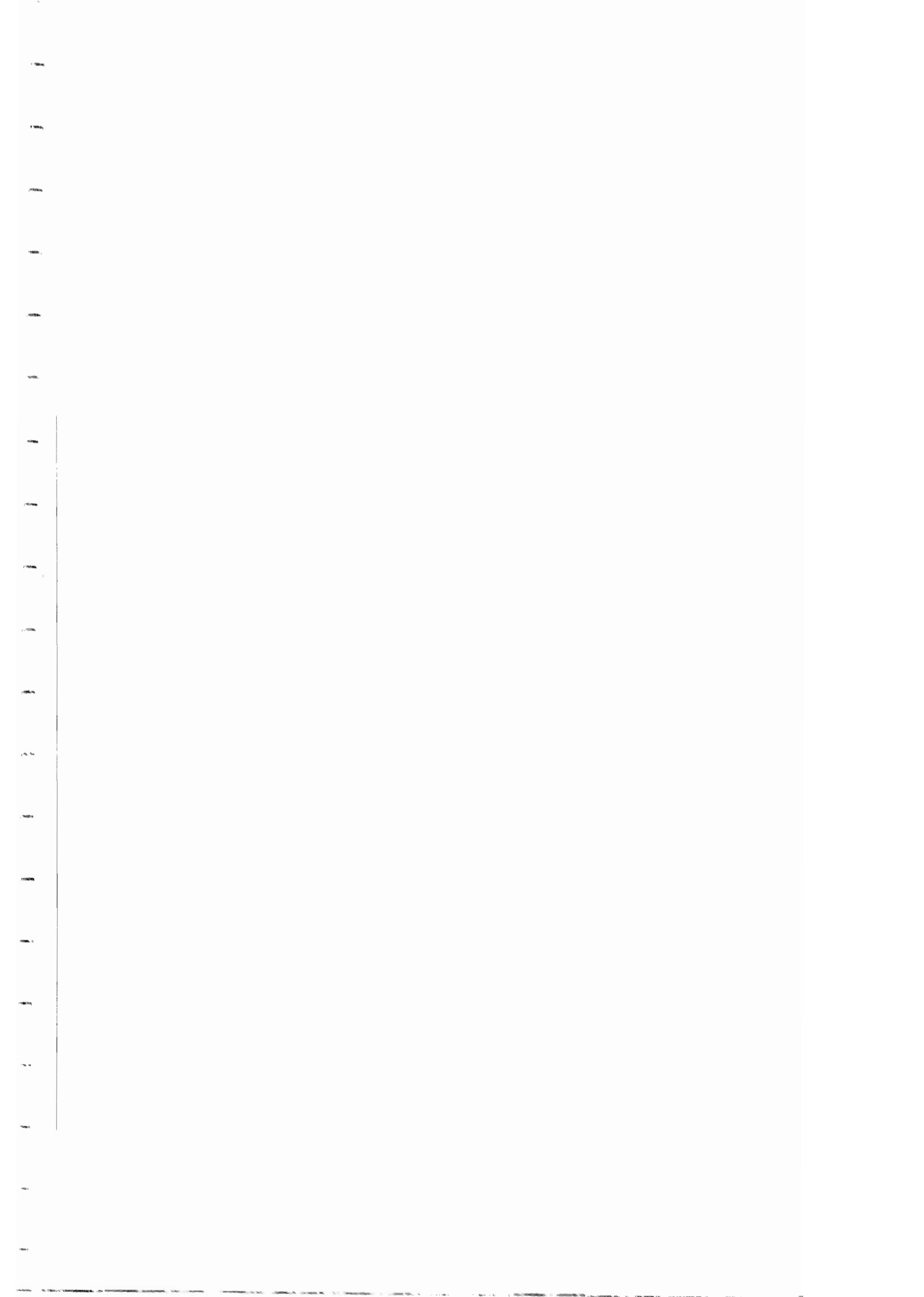
Εικόνα 64 - Χάρτης Γνωστικού Αντικειμένου, Δομή Οργάνωσης



Εικόνα 65 - Χάρτης Γνωστικού Αντικειμένου, Προσκοπικές Τεχνικές



Εικόνα 66 - Χάρτης Γνωστικού Αντικειμένου, Φυσιογνωσία





GoTheFrame (Shared)

```
on exitFrame me
  _movie.go(_movie.frame)
end
```

Show my Label (Shared)

```
property pWhichTextField
---
on getPropertyDescriptionList (me)
  return [#pWhichTextField:[#comment:"Poio textField mou anikei:",\
    #format:#string,#default:""]]
end
---
on beginSprite (me)
  sprite(pWhichTextField).visible=0
end
---
on endSprite me
  sprite(pWhichTextField).visible=1
end
----
on mouseEnter (me)
  sprite(pWhichTextField).visible=1
end
---
on mouseLeave (me)
  sprite(pWhichTextField).visible=0
end
```

Finger (Shared)

```
on mouseEnter me
  sprite(me.SpriteNum).cursor=280
end
---
on mouseLeave me
  sprite(me.SpriteNum).cursor=-1
end
----
```

Hand (Shared)

```
on mouseEnter me
  sprite(me.SpriteNum).cursor=260
end
---
on mouseLeave me
  sprite(me.SpriteNum).cursor=-1
end
```

buttonScroller (Shared)

```
property pThis, pTheDirection, pTheFinalDirection, pTheTextMember, pSpeed,
pType, pHeight
property pDragger
---
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.spriteNum)

  if (member(pTheTextMember).type=#field) then
    pHeight=member(pTheTextMember).height
    pType=#field
  else
    pType=#text
  end if

  if (pTheDirection=#up) then
    pTheDirection=1
  else
    pTheDirection=(-1)
  end if

  pTheFinalDirection=pTheDirection*pSpeed
end
---
on endSprite me

end
---
on mouseDown me

  if (pType=#text) then

    repeat while the stillDown
      sendSprite("Afigisi"&the frame,#changeIconScrollTop&the frame)
member(pTheTextMember).scrollTop=member(pTheTextMember).scrollTop+pTheDirection*
pSpeed
      updatestage
    end repeat
  else if (pType=#field) then
    repeat while the stillDown
      sendSprite("textt", #changeicon)
      if ((member(pTheTextMember).scrollTop>=pHeight) AND (pTheDirection=1))
then
        exit
      else
member(pTheTextMember).scrollTop=member(pTheTextMember).scrollTop+pTheDirection*
pSpeed
        updatestage
      end if
    end repeat
  end if
end

on getPropertyDescriptionList me
```

```
on getPropertyDescriptionList me
```

```
    return [\
\
    #pTheTextMember:[#comment:"Member keimevou", #format:#text, #default:""],\
    #pTheDirection:[#comment:"Kateu8uvsn", #format:#symbol, #default:#up,\
#range:[#up, #down]], \
    #pSpeed:[#comment:"Taxutnta scrolling", #format:#integer, #default:2,\
#range:[#min:1,#max:10]],\
    #pDragger:[#comment:"Select dragger", #format:#string, #default:""]
    ]
end
```

```
set my textIdentify from cast (Shared)
```

```
_property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers
```

```
    ---
    on beginSprite me
        pThis=sprite(me.spriteNum)
        pText=member(pSource).text
        pThat=pThis.member
        member(pThat).text=member(pSource).text
    end
```

```
    ---
    on getPropertyDescriptionList me
```

```
        pList=[]

        pList.addprop(#pSource, [#comment:"Set the source member ", \
#format:#text, \
#default:""])

        return pList
    end
    ---
    on endSprite me
end
```

```
TheFrame+1 (Shared)
```

```
    on mouseUp (me)
        go the frame+1
    end
```

WhichFrame (Shared)

```
property pWhichFrame
---
on getPropertyDescriptionList (me)
    return [#pWhichFrame:[#comment:"Se poio frame na pao:",\
        #format:#integer,#default:0]]
end
---
on mouseUp (me)
    go pWhichFrame
end
```

TheFrame-1 (Shared)

```
on mouseUp (me)
    go the frame-1
end
```



```
set my text from cast (Shared)

property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers,
pNameOfUpArrow, pNameOfDownArrow

on beginSprite me
  pThis=sprite(me.spriteNum)
  pText=member(pSource).text
  pThat=pThis.member
  member(pThat).text=member(pSource).text

  if(pVisibleScrollers) then
    sprite(pNameOfUpArrow).visible=1
    sprite(pNameOfDownArrow).visible=1
  else
    sprite(pNameOfUpArrow).visible=0
    sprite(pNameOfDownArrow).visible=0
  end if
end

on getPropertyDescriptionList me

  pList=[]

  pList.addprop(#pSource, [#comment:"Set the source member ", \
#format:#text, \
#default:""])

  pList.addprop(#pVisibleScrollers, [#comment:"Scrollers visible? ", \
#format:#boolean, \
#default:1, \
#range:[#true, #false]])

  pList.addprop(#pNameOfUpArrow, [#comment:"My Name is? ", \
#format:#string, \
#default:""])

  pList.addprop(#pNameOfDownArrow, [#comment:"My Name is? ", \
#format:#string, \
#default:""])

  return pList
end

on endSprite me
  sprite(pNameOfUpArrow).visible=1
  sprite(pNameOfDownArrow).visible=1
end
```

Graphic Puzzle Dragger 1 (Shared)

```

property spriteNum, correctLoc, snapDistance, namethis, fieldsprite, mysprite,
imdone, myinitialloc, jp, r
global gScore, gAnswered1, gLastPosition
property pInitLoc, pThis
property pIndex, pMyNam
-----
on beginsprite me
  pThis=sprite(me.spriteNum)
  pInitLoc=pThis.loc
  gScore=0
  if gAnswered1[pIndex]=1 then
    pThis.loc=correctLoc
  end if
  pMyNam=clearMovieName(me, _movie.name)&(_movie.frame)&"sprite"&(me.spriteNum)

  if (ilk(gLastPosition)=#propList) then
    if (gLastPosition.findPos(pMyNam)) then
      pThis.loc=gLastPosition[pMyNam]
      jp=calcDistance(me)
    end if
  end if
  if gAnswered1[pIndex]=1 then
    pThis.loc=correctLoc
  end if
end
-----
on calcDistance me
  ----
  posX1=pThis.locH
  posY1=pThis.locV
  posX2=correctLoc.locH
  posY2=correctLoc.locV
  ----
  posX=abs(posX1-posX2)
  posY=abs(posY1-posY2)
  jp=sqrt(power(posX,2)+power(posY,2))
  ----
  return jp
end
-----
on endSprite me
  if not (ilk(gLastPosition)=#propList) then
    gLastPosition=[]
  end if
  ----
  if (gLastPosition.findPos(pMyNam)) then
    gLastPosition[pMyNam]=pThis.loc
  else
    gLastPosition.addProp(pMyNam, pThis.loc)
  end if
end
-----
on clearMovieName me, theName
  cutter=offset(".", theName)
  theName=theName.char[1..cutter-1]
  return theName
end
-----

```

```
-----  
on getBackIdiot me  
  pThis.loc=pInitLoc  
  gScore=0  
end
```

```
-----  
on mouseDown me  
  if not(gAnswered1[pIndex]) then  
    sprite(me.spriteNum).blend=70  
    dis=pThis.loc-(the mousetloc)  
    repeat while the stilldown  
      pThis.loc=(the mousetloc)+dis  
      updatestage  
      jH=abs((correctLoc.locH)-pThis.locH)  
      jV=abs((correctLoc.locV)-pThis.locV)  
      jp=sqrt(power(jh,2)+power(jv,2))  
      updatestage  
    end repeat  
  end if
```

```
end if
```

```
end
```

```
-----  
on shaffle me  
  imdone=0  
  sprite(me.spritenum).loc=myinitialloc  
  updatestage  
end
```

```
on mouseUp me  
  sprite(me.spriteNum).blend=100  
  updatestage  
end
```

```
on reportSuccess me  
  if not(voidP(jp)) then  
    if (jp<snapDistance) then  
      gScore=gScore+1  
    end if  
  end if  
end
```

```
on getPropertyDescriptionList me  
  if (the currentSpriteNum <> 0) then  
    set myLoc to the loc of sprite (the currentSpriteNum)  
    set theProps to [:]
```

```
    set c to "How many pixels away before it snaps into place?"  
    set f to #integer  
    set d to 30  
    addProp theProps, #snapDistance, [#comment: c, #format: f, #default: d]
```

```
    set c to "btw, here's the target location for this graphic: "  
    set f to #point  
    set d to myLoc  
    addProp theProps, #correctLoc, [#comment: c, #format: f, #default: d]
```

C:\FSO\Start

05/05/2005

```
addProp theProps, #correctLoc, [#comment: c, #format: f, #default: d]
theProps.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station? ",\
#format:#string,\
#default:"first",\
#range:["first", "second", "third", "fourth", "fifth"]])

return theProps
end if
end

on getRight me
sprite(mysprite).loc=correctLoc
imdone=1
updatestage
end

on mouseenter me
if imdone=1 then
end if

end

on mouseleave me
if imdone=1 then
end if

end
on getbehaviortooltip me

end
```

```
checkScoreSt1 (Shared)
```

```

global gScore
global gAnswered1
property pIndex, pScore, pWhichFrame
-----

on beginSprite me
  pScore=4
  if pIndex="fifth" then
    pScore=5
  end if

end

-----

on mouseUp me
  if gAnswered1[pIndex] then
    go pWhichFrame
    exit
  end if

  sendAllSprites(#reportSuccess)
  if gScore=pScore then
    gAnswered1[pIndex]=1
    myalert ("Μπράβο σου!!!"&return&"Η τοποθέτηση των ανιχνευτικών σημείων είναι σωστή.")
    saveProfile([])
    go pWhichFrame
  else
    gScore=0
    gAnswered1[pIndex]=0
    sendAllSprites(#getBackIdiot)
    myalert ("Η τοποθέτηση των ανιχνευτικών σημείων δεν είναι σωστή."&return\
      &"Παρακαλώ προσπάθησε ξανά!"&return&"Αν θέλεις μπορείς να
    συμβουλευτείς το ' Άλμπουμ Φωτογραφιών '.")
  end if
end

-----

on getPropertydescriptionList me
  pList=[]
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station? ",\
    #format:#string,\
    #default:"first",\
    #range:["first", "second", "third", "fourth", "fifth"]])
  pList.addprop(#pWhichFrame, [#comment:"Which frame? ",\
    #format:#frame,\
    #default:0])

  return pList
end

-----

```

appear/disappear (Shared)

```
global gScore
global gAnswered1
property pIndex, pThis, pOther
```

```
---
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.spriteNum)
  if (gAnswered1[pIndex]) then
    pThis.visible=1
    sprite(pOther).visible=0
  else
    pThis.visible=0
    sprite(pOther).visible=1
  end if
end
```

```
-----
on getPropertydescriptionList me
  pList=[]
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station?",\
    #format:#string,\
    #default:"first",\
    #range:["first", "second", "third", "fourth", "fifth"]])
  pList.addprop(#pOther, [#comment:"Other sprite? ",\
    #format:#string,\
    #default:""])

  return pList
end
```

```
-----
on endsprite me

  pThis.visible=1
  sprite(pOther).visible=1
end
-----
```

Graphic Puzzle Dragger 2 (Shared)

```

property spriteNum, correctLoc, snapDistance, namethis, fieldsprite, mysprite,
imdone, myinitialloc, jp, r
global gScore, gAnswered1, gLastPosition
property pInitLoc, pThis
property pIndex, pMyNam
-----
on beginsprite me
  pThis=sprite(me.spriteNum)
  pInitLoc=pThis.loc
  gScore=0
  pMyNam=clearMovieName(me, _movie.name)&(_movie.frame)&"sprite"&(me.spriteNum)

  if (ilk(gLastPosition)=#propList) then
    if (gLastPosition.findPos(pMyNam)) then
      pThis.loc=gLastPosition[pMyNam]
      jp=calcDistance(me)
    end if
  end if
end
-----
on calcDistance me

end
-----
on endSprite me
  if not (ilk(gLastPosition)=#propList) then
    gLastPosition=[]
  end if
  -----
  if (gLastPosition.findPos(pMyNam)) then
    gLastPosition[pMyNam]=pThis.loc
  else
    gLastPosition.addProp(pMyNam, pThis.loc)
  end if
end
-----
on clearMovieName me, theName
  cutter=offset(".", theName)
  theName=theName.char[1..cutter-1]
  return theName
end
-----

on getBackIdiot me
  pThis.loc=pInitLoc
  gScore=0
end
-----

on mouseDown me
  sprite(me.spriteNum).blend=70
  dis=pThis.loc-(the mouseloc)
  repeat while the stilldown
    pThis.loc=(the mouseloc)+dis
    updatestage
    updatestage
  end repeat

```

end

on shaffle me
 imdone=0
 sprite(me.spriteNum).loc=myinitialloc
 updatestage
end

on mouseUp me
 sprite(me.spriteNum).blend=100
 updatestage

end

PloigisiLabel (Shared)

property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers, pThat

on beginSprite me
 pThis=sprite("LabelPloigisis")
 pText=member(pSource).text
 pThat=pThis.member
end

on getPropertyDescriptionList me

 pList=[]

 pList.addprop(#pSource, [#comment:"Set the source member ", \
 #format:#text, \
 #default:""])

 return pList

end

on mouseEnter me
 member(pThat).text=member(pSource).text
end

on mouseLeave me
 member(pThat).text=""
end

on clearMovieName (me, theName)
 cutter=offset(".", theName)
 theName=theName.char[1..cutter-1]
 return theName
end

`set solvedAn (Shared)`

```
property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers, pThat, pIndex
global gAnswered1
```

```
---
```

```
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
  pThat=pThis.member
  if (gAnswered1[pIndex]) then
    pThis.member=member("me-plaisioNavButSmall")
  else
    pThis.member=member("me-plaisioNavBut2small")
  end if
end
```

```
---
```

```
on getPropertyDescriptionList me
```

```
  pList=[]
```

```
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Set the index ", \
    #format:#string, \
    #default:""])
```

```
  return pList
```

```
end
```

```
-----
```

```
on mouseEnter me
```

```
end
```

`reset text (Shared)`

```
on beginSprite me
  sprite(me.spriteNum).member.scrollTop=0
end
```

`reset the stones (Shared)`

```
on mouseUp me
  sendAllSprites(#getBackIdiot)
end
```

 type mors (Shared)

property pMors, pLetter

```

on mouseUp me
  mors=pMors[pLetter]
  letter=pLetter
  if member("morsMors").text.length>=102 then
    member("letterMors").text=""
    member("morsMors").text=""
  else
    member("letterMors").text=member("letterMors").text&letter
    member("morsMors").text=member("morsMors").text&mors
  end if
end
end
  -----

```

on beginSprite me

```

pMors=[\
"A": ".-", \
"B": "-..", \
"Γ": "--.", \
"Δ": "-..", \
"E": ". ", \
"Ζ": "--..", \
"H": "....", \
"Θ": "-..", \
"I": "..", \
"K": "-.-", \
"Λ": ".-..", \
"M": "--", \
"N": "-.", \
"Ξ": "-.-.-", \
"O": "----", \
"Π": ".--.", \
"P": ".-.", \
"Σ": "...", \
"Τ": "--", \
"Υ": "-.-.-", \
"Φ": "..-.", \
"Χ": "----", \
"Ψ": "-.-.-", \
"Ω": ".-.-"]

```

end

on getPropertyDescriptionlist me

pList=[]

```

pList.addprop(#pLetter, \
[#comment:"which letter? ", \
#format:#string, \
#default:""])

```

return pList

end

clearText (Shared)

```
on beginSprite me
  sprite(me.spriteNum).member.text=""
end
```

insert space mors (Shared)

```
on mouseUp me
  if member("morsMors").text.length>=102 then
    member("letterMors").text=""
    member("morsMors").text=""
  else
    member("letterMors").text=member("letterMors").text&" "
    member("morsMors").text=member("morsMors").text&"/"
  end if
end
```

delete mors letter (Shared)

property pMors

on beginSprite me

```

pMors=[\
"A":".-","\
"B":"-..","\
"Г":"--","\
"Δ":"-..","\
"E":".","\
"Z":"-..","\
"H":"....","\
"Θ":"-..","\
"I":"..","\
"K":"-..","\
"Λ":"-..","\
"M":"--","\
"N":"-","\
"Ξ":"-..","\
"O":"---","\
"Π":".-","\
"Ρ":".-","\
"Σ":"...","\
"Τ":"-","\
"Υ":"-..","\
"Φ":".-","\
"Χ":"----","\
"Ψ":"-..","\
"Ω":".-"]

```

end

on mouseUp me

```

if (the last char of member("letterMors").text=" ") AND
(member("letterMors").text.length>1) then

```

```

    morsdelete=member("morsMors").text.length-1
    member("morsMors").text=member("morsMors").text.char[1..morsdelete]

```

```

    letterdelete=member("letterMors").text.length-1
    member("letterMors").text=member("letterMors").text.char[1..letterdelete]

```

```

    exit
end if

```

```

-----
letter=the last char of member("letterMors").text
mors=pMors[letter]
morslength=mors.length

```

```

-----
letterlength=member("letterMors").text.length
letterlength=letterlength-1

```

```

member("letterMors").text=member("letterMors").text.char[1..letterlength]
if (letterlength=0) then
    member("letterMors").text=""
end if

```

```

-----
morsdelete=member("morsMors").text.length-morslength
member("morsMors").text=member("morsMors").text.char[1..morsdelete]
if (letterlength=0) then

```

```
if (letterlength=0) then
  member("morsMors").text=""
end if
-----
end
```

```
clear texts mors (Shared)
```

```
on mouseUp me
  member("letterMors").text=""
  member("morsMors").text=""
end
```

```
set solved1An (Shared)
```

```
property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers, pThat, pIndex
global gAnswered1
---
```

```
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
  pThat=pThis.member
  if (gAnswered1[pIndex]) then
    pThis.member=member("me-plaisioNavButSmall")
  else
    pThis.member=member("SmallNavBut")
  end if
end
end
---
```

```
on getPropertyDescriptionList me
```

```
  pList=[]
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Set the index ", \
    #format:#string, \
    #default:""])
  return pList
end
```

```
-----
on mouseEnter me
```

```
end
```

type fonitika (Shared)

```
property pMors, pLetter
global gMorsSounds
```

```
-----
on mouseUp me
  mors=pMors[pLetter][1]
  letter=pLetter
  if member("morsFonitika").text.length>=77 then
    member("letterFonitika").text=""
    member("morsFonitika").text=""
  else
    member("letterFonitika").text=member("letterFonitika").text&letter
    member("morsFonitika").text=member("morsFonitika").text&mors
    gMorsSounds.append(pMors[pLetter][2])
  end if
end
```

```
-----
on beginSprite me
  gMorsSounds=[]
  pMors=[\
    "A":[".-", "alpha"],\
    "B":["-...", "beta"],\
    "Γ":["--.", "gamma"],\
    "Δ":["-..", "delta"],\
    "E":[".", "epsilon"],\
    "Z":["--..", "zeta"],\
    "H":["....", "eta"],\
    "Θ":["-.-.", "theta"],\
    "I":["..", "giota"],\
    "K":["-.-", "kappa"],\
    "Λ":["-...", "lamda"],\
    "M":["--", "mi"],\
    "N":["-.", "ni"],\
    "Ξ":["-..-", "ksi"],\
    "O":["---", "omikron"],\
    "Π":[".--.", "pi"],\
    "P":[".-.", "ro"],\
    "Σ":["...", "sigma"],\
    "Τ":["-", "taf"],\
    "Υ":["-.-.-", "ypsilon"],\
    "Φ":["...-", "fi"],\
    "Χ":["-----", "xi"],\
    "Ψ":["--.-", "psi"],\
    "Ω":[".--", "omega"],\
    " ":["/", "silence"]]
end
```

```
-----
on getPropertyDescriptionList me
```

```
pList=[]

pList.addprop(#pLetter, \
[#comment:"which letter? ",\
#format:#string,\
#default:""])
```

delete fonitika letter (Shared)

global gMorsSounds
property pMors

on beginSprite me

```
pMors=[\
"A":".-","\
"B":"-..","\
"Г":"--","\
"Δ":"-..","\
"E":".","\
"Z":"-..","\
"H":"....","\
"Θ":"-.-","\
"I":"..","\
"K":"-.-","\
"Λ":"-..","\
"M":"--","\
"N":"-","\
"Ξ":"-.-","\
"O":"---","\
"Π":".-","\
"P":"-","\
"Σ":"...","\
"Τ":"-","\
"Υ":"-.-","\
"Φ":".-","\
"Χ":"---","\
"Ψ":"-.-","\
"Ω":".-"]
```

end

on mouseUp me

```
if (member("letterFonitika").text.length=0) then
  exit
end if
```

```
if (member("letterFonitika").text.length=1) then
  member("letterFonitika").text=""
  member("morsFonitika").text=""
  gMorsSounds=[]
  exit
end if
```

```
if (the last char of member("letterFonitika").text=" ") AND
(member("letterFonitika").text.length>1) then
  morsdelete=member("morsFonitika").text.length-1
  member("morsFonitika").text=member("morsFonitika").text.char[1..morsdelete]
  letterdelete=member("letterFonitika").text.length-1
```

```
member("letterFonitika").text=member("letterFonitika").text.char[1..letterdelete]
]
```

```
exit
end if
```

letter=the last char of member("letterFonitika").text
mors=pMors[letter]
morslength=mors.length

```

morslength=mors.length
-----
letterlength=member("letterFonitika").text.length
letterlength=letterlength-1

member("letterFonitika").text=member("letterFonitika").text.char[1..letterlength
]
  if (letterlength=0) then
    member("letterFonitika").text=""
  end if
  -----
  morsdelete=member("morsFonitika").text.length-morslength
  member("morsFonitika").text=member("morsFonitika").text.char[1..morsdelete]
  if (letterlength=0) then
    member("morsFonitika").text=""
  end if
  -----
  theLast=gMorsSounds.count
  gMorsSounds.deleteAt(theLast)
  put gMorsSounds
  -----
end

```

insert space fonitika (Shared)

```

global gMorsSounds
on mouseUp me
  if member("morsFonitika").text.length>=77 then
    member("letterFonitika").text=""
    member("morsFonitika").text=""
  else
    member("letterFonitika").text=member("letterFonitika").text&" "
    member("morsFonitika").text=member("morsFonitika").text&"/"
    gMorsSounds.append("silence")
  end if
end

```

clear texts fonitika (Shared)

```

global gMorsSounds

on mouseUp me
  member("letterFonitika").text=""
  member("morsFonitika").text=""
  gMorsSounds=[]
end

```


framesChecker (Shared)

```

global gGlobe
property pThis, pAlter
-----
on clearMovieName me, theName
    cutter=offset(".", theName)
    theName=theName.char[1..cutter-1]
    return theName
end
-----
on beginSprite me

    pThis=sprite(me.spriteNum)

    theID=clearMovieName(me, _movie.name)

    if gGlobe.findPos(theID) then
        if gGlobe[theID].findPos(theID&_movie.frame) then
            pThis.member=pAlter
        end if
    end if

end

-----

on endSprite me

    theID=clearMovieName(me, _movie.name)

    if not(gGlobe.findPos(theID)) then
        gGlobe.addprop(theID, [theID&_movie.frame])
        --
    else
        if not(gGlobe[theID].findPos(theID&_movie.frame)) then
            gGlobe[theID].append(theID&_movie.frame)
        end if
    end if

end

-----

on getPropertyDescriptionList me

    pList=[]

    pList.addProp(#pAlter, \
        [#comment:"Select visited bitmap ",\
        #format:#bitmap,\
        #default:""])

    return pList

end
-----

```

set solvedEp (Shared)

```
property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers, pThat, pIndex
global gAnswered2
```

```
---
```

```
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
  pThat=pThis.member
  if (gAnswered2[pIndex]) then
    pThis.member=member("me-plaisioNavButSmall")
  else
    pThis.member=member("me-plaisioNavBut2small")
  end if
end
end
```

```
---
```

```
on getPropertyDescriptionList me
```

```
  pList=[]
```

```
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Set the index ", \
    #format:#string, \
    #default:""])
```

```
  return pList
```

```
end
```

```
-----
```

```
on mouseEnter me
```

```
end
```

```
checkScore_epik (Shared)
```

```
global gScore
global gAnswered2
property pIndex, pScore, pWhichFrame
```

```
-----
on beginSprite me
  pScore=4
  if pIndex="fifth" then
    pScore=5
  end if
```

```
end
```

```
-----
on mouseUp me
  if gAnswered2[pIndex] then
    go pWhichFrame
    exit
  end if
```

```
  sendAllSprites(#reportSuccess)
  if gScore=pScore then
    gAnswered2[pIndex]=1
    myalert ("Μπράβο σου!!!"&return;"Η τοποθέτηση των ανιχνευτικών σημείων είναι σωστή.")
    go pWhichFrame
  else
    gScore=0
    gAnswered2[pIndex]=0
    sendAllSprites(#getBackIdiot)
    myalert ("Η τοποθέτηση των ανιχνευτικών σημείων δεν είναι σωστή."&return\
      &"Παρακαλώ προσπάθησε ξανά!"&return;"Αν θέλεις μπορείς να συμβουλευτείς το ' Αλμπουμ Φωτογραφιών '.")
  end if
end
```

```
-----
on getPropertydescriptionList me
  pList=[]
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station? ",\
    #format:#string,\
    #default:"first",\
    #range:["first", "second", "third"]])
  pList.addprop(#pWhichFrame, [#comment:"Which frame? ",\
    #format:#frame,\
    #default:0])
```

```
  return pList
end
```

```
-----
```

```
checkScore generique (Shared)
```

```
global gScore
global gAnswered1
property pIndex, pScore, pWhichFrame, pMessageBravo, pMessageNope
-----
on beginSprite me
```

```
end
```

```
-----
on mouseUp me
  if gAnswered1[pIndex] then
    go pWhichFrame
    exit
  end if

  sendAllSprites(#reportSuccess)
  if gScore=pScore then
    gAnswered1[pIndex]=1
    myalert (pMessageBravo)
    go pWhichFrame
  else
    gScore=0
    gAnswered1[pIndex]=0
    sendAllSprites(#getBackIdiot)
    myalert (pMessageNope)
  end if
end
```

```
-----
on getPropertydescriptionList me
  pList=[]
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station? ",\
    #format:#string,\
    #default:"first",\
    #range:["first", "second", "third", "fourth", "fifth"]])
  pList.addprop(#pWhichFrame, [#comment:"Which frame? ",\
    #format:#integer,\
    #default:0])
  pList.addprop(#pScore, [#comment:"What score? ",\
    #format:#integer,\
    #default:1])
  pList.addprop(#pMessageBravo, [#comment:"OK message ",\
    #format:#string,\
    #default:""])
  pList.addprop(#pMessageNope, [#comment:"No message ",\
    #format:#string,\
    #default:""])

  return pList
end
-----
```

```
checkScoreSt2 (Shared)
```

```
global gScore
global gAnswered2
property pIndex, pScore, pWhichFrame, pMessageBravo, pMessageNope
```

```
-----
on beginSprite me
```

```
    gScore=0
end
```

```
-----
on mouseUp me
    if gAnswered2[pIndex] then
        go pWhichFrame
        exit
    end if
```

```

    sendAllSprites(#reportSuccess)
    if gScore=pScore then
        gAnswered2[pIndex]=1
        myalert (pMessageBravo)
        saveProfile([])
        go pWhichFrame
    else
        gScore=0
        gAnswered2[pIndex]=0
        sendAllSprites(#getBackIdiot)
        myalert (pMessageNope)
    end if
end
```

```
-----
on getPropertyDescriptionList me
```

```
    pList=[]
    pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station? ",\
        #format:#string,\
        #default:"first",\
        #range:["first", "second", "third"]])
    pList.addprop(#pWhichFrame, [#comment:"Which frame? ",\
        #format:#integer,\
        #default:0])
    pList.addprop(#pScore, [#comment:"What score? ",\
        #format:#integer,\
        #default:1])
    pList.addprop(#pMessageBravo, [#comment:"OK message ",\
        #format:#string,\
        #default:""])
    pList.addprop(#pMessageNope, [#comment:"No message ",\
        #format:#string,\
        #default:""])

```

```
    return pList
end
```

questionButtons 2 (Shared)

```

property pThis, pNotSelected, pSelected, pMyTeam, pCorrect, pIndex
global gScore, gAnswered2
-----
on getBackIdiot me
  pThis.member=pNotSelected
end
-----
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.spriteNum)
  pNotSelected=pThis.member
  gScore=0
  if listP(gAnswered2) AND (pCorrect) then
    if (gAnswered2.findPos(pIndex)) then
      if (gAnswered2[pIndex]) then
        pThis.member=pSelected
      end if
    end if
  end if
end
-----
on mouseUp me
  pThis.member=member(pSelected)
  sendAllSprites(#resetQuestions, pMyTeam, "sprite"&(me.spriteNum))
end
-----
on resetQuestions me, theTeam, saysWho

  if (theTeam=pMyTeam) then
    if not(saysWho="sprite"&(me.spriteNum)) then
      pThis.member=pNotSelected
    end if
  end if
end
-----
on reportSuccess me
  if (pThis.member=pSelected) then
    if (pCorrect) then
      gScore=gScore+1
    end if
  end if
end
-----
on getPropertyDescriptionList me

  pList=[]

  pLIST.addProp(#pSelected, [#comment:"Select cheked state ", #format:#bitmap,
#default:""])
  pLIST.addProp(#pMyTeam, [#comment:"Select team ", #format:#string,
#default:""])
  pLIST.addProp(#pCorrect, [#comment:"Is it correct? ", #format:#boolean,
#default:0])
  pLIST.addProp(#pIndex, [#comment:"Set index ", #format:#string,
#default:"first", #range:["first", "second", "third"]])

  return pList
end

```

end

framesChecker 2 (Shared)global gGlobe, gAnswered2
property pThis, pAlter

on beginSprite me

pThis=sprite(me.spriteNum)

end

on endSprite me

theID=clearMovieName(me, _movie.name)

 if not(gGlobe.findPos(theID)) then
 gGlobe.addprop(theID, [theID&_movie.frame])
 --

else

 if not(gGlobe[theID].findPos(theID&_movie.frame)) then
 gGlobe[theID].append(theID&_movie.frame)

end if

end if

end

on getPropertyDescriptionList me

pList=[:]

 pList.addProp(#pAlter, \
 [#comment:"Select visited bitmap ",\
 #format:#bitmap,\
 #default:""])

return pList

end

addLetterBraxiones (Shared)

property pLetter, pHands, pCounter, pLetter1

on beginSprite me

end

on getPropertyDescriptionList me

pList=[]

pList.addProp(#pLetter, \
[#comment:"Set the letter ",\
#format:#string,\
#default:""])

return pList

end

on mouseUp me

member("letterVraxiones").text=member("letterVraxiones").text&pLetter

case pLetter of

"A":pLetter1="a"

"B":pLetter1="b"

"G":pLetter1="g"

"Δ":pLetter1="d"

"E":pLetter1="e"

"Z":pLetter1="z"

"H":pLetter1="h"

"Θ":pLetter1="th"

"I":pLetter1="i"

"K":pLetter1="k"

"Λ":pLetter1="L"

"M":pLetter1="m"

"N":pLetter1="n"

"Ξ":pLetter1="ks"

"O":pLetter1="o"

"Π":pLetter1="p"

"P":pLetter1="ro"

"Σ":pLetter1="s"

"T":pLetter1="t"

"Υ":pLetter1="u"

"Φ":pLetter1="f"

"X":pLetter1="x"

"Ψ":pLetter1="psi"

"Ω":pLetter1="w"

end case

sprite("symbolo").member=member(pLetter1)

end

```
resetSymbolo (Shared)
```

```
on beginSprite me
  sprite(me.spriteNum).member=member("symbolo")
end
```

```
delete diabraxionon letter (Shared)
```

```
on mouseUp me
```

```
  if (member("letterVraxiones").text.length=1) then
    member("letterVraxiones").text=""
    sprite("symbolo").member=member("symbolo")
  end if
```

```
  if (member("letterVraxiones").text.length>1) then
    theLength=member("letterVraxiones").text.length-1
```

```
  member("letterVraxiones").text=member("letterVraxiones").text.char[1..theLength]
```

```
  newChar=member("letterVraxiones").text.char[theLength]
```

```
  case newChar of
```

```
    "A":newChar="a"
```

```
    "B":newChar="b"
```

```
    "Г":newChar="g"
```

```
    "Δ":newChar="d"
```

```
    "E":newChar="e"
```

```
    "Z":newChar="z"
```

```
    "H":newChar="h"
```

```
    "Θ":newChar="th"
```

```
    "I":newChar="i"
```

```
    "K":newChar="k"
```

```
    "Λ":newChar="L"
```

```
    "M":newChar="m"
```

```
    "N":newChar="n"
```

```
    "Ξ":newChar="ksi"
```

```
    "O":newChar="o"
```

```
    "Π":newChar="p"
```

```
    "P":newChar="ro"
```

```
    "Σ":pLetter="s"
```

```
    "T":newChar="t"
```

```
    "Υ":newChar="u"
```

```
    "Φ":newChar="f"
```

```
    "X":newChar="x"
```

```
    "Ψ":newChar="psi"
```

```
    "Ω":newChar="w"
```

```
  end case
```

```
  sprite("symbolo").member=member(newChar)
```

```
end if
```

```
end
```

clearTextDiabraxionon (Shared)

```
on mouseUp me
  spritesList=["letterVraxiones", "symbolo"]

  repeat with i in spritesList
    sendSprite(i, #beginSprite)
  end repeat
end
```

insertSpaceDiabraxionon (Shared)

```
on mouseUp me
  member("letterVraxiones").text=member("letterVraxiones").text&" "
  sprite("symbolo").member=member("symbolo")
end
```

```
playLetterDiavrax (Shared)
```

```

global gIlias
property pTimex, pCounter, pPlaying
-----
on beginSprite me
  pCounter=1
  pPlaying=0
  gIlias=0
end
-----
on mouseUp me
  member("letterVraxiones").color=rgb(0,0,0)
  if member("letterVraxiones").text="" then
    exit
  end if
  sprite("symbolo").member="symbolo"
  pPlaying=1
  pTimex=timeOut().new("symbolsTimer", 800, #playSymbols, me)
end
-----
on endsprite me
  if ( movie.timeOutList.findPos("symbolsTimer") ) then
    pPlaying=0
    pTimex.forget()
  end if
end
-----
on playSymbols me
  -----
  if gIlias=1 then
    exit
  else
    if (pCounter>member("letterVraxiones").text.length) then
      pPlaying=0
      pTimex.forget()
      member("letterVraxiones").char[pCounter-1].color=rgb(0,0,0)
      pCounter=1
      sprite("symbolo").member="symbolo"

      exit
    end if
    if (pPlaying ) then
      thisChar=member("letterVraxiones").text.char[pCounter]
      ---
      case thisChar of
        "A":thisChar="a"
        "B":thisChar="b"
        "Г":thisChar="g"
        "Δ":thisChar="d"
        "E":thisChar="e"
        "Z":thisChar="z"
        "H":thisChar="h"
        "Θ":thisChar="th"
        "I":thisChar="i"
        "K":thisChar="k"
        "Λ":thisChar="L"
        "M":thisChar="m"

```

```
"M":thisChar="m"  
"N":thisChar="n"  
"E":thisChar="ks"  
"O":thisChar="o"  
"Π":thisChar="p"  
"P":thisChar="ro"  
"Σ":thisChar="s"  
"T":thisChar="t"  
"Υ":thisChar="u"  
"Φ":thisChar="f"  
"X":thisChar="x"  
"Ψ":thisChar="psi"  
"Ω":thisChar="w"
```

```
end case
```

```
---
```

```
sprite("symbolo").member=member(thisChar)
```

```
if (pcounter>1) then
```

```
    member("letterVraxiones").char[pCounter-1].color=rgb(0,0,0)
```

```
end if
```

```
member("letterVraxiones").char[pCounter].color=rgb(255,0,0)
```

```
pCounter=pCounter+1
```

```
end if
```

```
end if
```

```
end
```

```
-----
```

```
fixedlinespacing20 (Shared)
```

```
on beginSprite me
```

```
    sprite(me.spriteNum).member.fixedLineSpace=20
```

```
end
```

```
fixedlinespacing18 (Shared)
```

```
on beginSprite me
```

```
    sprite(me.spriteNum).member.fixedLineSpace=18
```

```
end
```

play mors sound (Shared)

property pSound

on beginSprite me

end

on mouseUp me
 sound(1).queue(member(pSound))
 sound(1).play()
 sound(2).volume=1
end

on endSprite me

end

on getPropertyDescriptionList me

 pList=[]

 pList.addProp(#pSound, \
 [#comment:"Select sound ",\
 #format:#sound,\
 #default:""])

 return pList

end

playAllSounds (Shared)

global gMorsSounds,gIlias

property pTimex, pCounter, pLengths, pMorsCounter, pOldLetter, pMorsCounter1,
pPlaying, pMors

on beginSprite me

gIlias=0

pCounter=1

pMorsCounter=1

pOldLetter=1

pPlaying=0

pMors=[\

"A":[".-", "alpha"],\

"B":["-...", "beta"],\

"Γ":["--.", "gamma"],\

"Δ":["-..", "delta"],\

"E":[".", "epsilon"],\

"Z":["--..", "zeta"],\

"H":["....", "eta"],\

"Θ":["-.-.", "theta"],\

"I":["..", "giota"],\

"K":["-.-", "kappa"],\

"Λ":["-..", "lamda"],\

"M":["--", "mi"],\

"N":["-.", "ni"],\

"Ξ":["-.-.-", "ksi"],\

"O":["---", "omikron"],\

"Π":[".--.", "pi"],\

"P":[".-.", "rol"],\

"Σ":["...", "sigma"],\

"T":["-", "taf"],\

"Υ":["-.-.-", "ypsilon"],\

"Φ":["...-", "fi"],\

"X":["----", "xi"],\

"Ψ":["--.-", "psil"],\

"Ω":[".-.-", "omega"],\

" ":["/", "silence"]]

pLengths=[\

"A":2,\

"B":4,\

"Γ":3,\

"Δ":3,\

"E":1,\

"Z":4,\

"H":4,\

"Θ":4,\

"I":2,\

"K":3,\

"Λ":4,\

"M":2,\

"N":2,\

"Ξ":4,\

"O":3,\

"Π":4,\

"P":3,\

"Σ":3,\

"T":1,\

"Υ":4,\

```
"Y":4,\
"Φ":4,\
"X":4,\
"Ψ":4,\
"Ω":3,\
" ":1]
end
```

```
-----
on mouseUp me
  beginSprite(me)
  pPlaying=1
  member("letterFonitika").color=rgb(0,0,0)
  if member("letterFonitika").text="" then
    exit
  end if

  pTimex=timeOut().new("soundsTimer", 800, #playSymbols, me)
end
```

```
-----
on playSymbols me
  if gIlias=1 then
    exit
  else
    if (pPlaying) then

      if (pCounter>member("letterFonitika").text.length) then
        pTimex.forget()
        member("letterFonitika").char[pCounter-1].color=rgb(0,0,0)
        member("morsFonitika").color=rgb(0,0,0)
        pCounter=1

        exit
      end if

      thisChar1=member("letterFonitika").text.char[pCounter]
      ---
      case thisChar1 of
        "A":thisChar="a"
        "B":thisChar="b"
        "Γ":thisChar="g"
        "Δ":thisChar="d"
        "E":thisChar="e"
        "Z":thisChar="z"
        "H":thisChar="h"
        "Θ":thisChar="th"
        "I":thisChar="i"
        "K":thisChar="k"
        "Λ":thisChar="L"
        "M":thisChar="m"
        "N":thisChar="n"
        "E":thisChar="ks"
        "O":thisChar="o"
        "Π":thisChar="p"
        "P":thisChar="ro"
        "Σ":thisChar="s"
        "T":thisChar="t"
        "Y":thisChar="u"
        "Φ":thisChar="f"
        "X":thisChar="x"
        "Ψ":thisChar="psi"
```

```

"Ψ":thisChar="psi"
"Ω":thisChar="w"
" /":thisChar="/"
end case

---

if (pcounter=1) then
  pOldLetter=pLengths[thisChar1]
end if
----
if (pcounter>1) then
  member("letterFonitika").char[pCounter-1].color=rgb(0,0,0)

  member("morsFonitika").char[1..pMorsCounter1].color=rgb(0,0,0)
end if

member("letterFonitika").char[pCounter].color=rgb(255,0,0)
theLength=pLengths[thisChar1]
pMorsCounter1=pMorsCounter+theLength
put pMorsCounter1

member("morsFonitika").char[pMorsCounter..pMorsCounter1-1].color=rgb(255,0,0)
pMorsCounter=pMorsCounter1
pCounter=pCounter+1
pOldLetter=pLengths[thisChar1]

theSound=pMors[thisChar1][2]
sound(1).play(member(theSound))
sound(2).volume=1

end if
end if
end
-----

```

WhichFrame & stop playnig1 (Shared)

```

property pWhichFrame
---
on getPropertyDescriptionList (me)
  return [#pWhichFrame:[#comment:"Se poio frame na pao:",\
  #format:#integer,#default:0]]
end
---
on mouseUp (me)
  sprite("playButtonDiabr").pPlaying=0
  go pWhichFrame
end

```

WhichFrame & stop playnig2 (Shared)

```
property pWhichFrame
```

```
---
```

```
on getPropertyDescriptionList (me)
```

```
    return [#pWhichFrame:[#comment:"Se poio frame na pao:",\  
        #format:#integer,#default:0]]
```

```
end
```

```
---
```

```
on mouseUp (me)
```

```
    sprite("playButtonDiabr").pPlaying=0  
    go pWhichFrame
```

```
end
```

play a sound (Shared)

```
property pWhichSound
```

```
---
```

```
on getPropertyDescriptionList (me)
```

```
    return [#pWhichSound:[#comment:"Poio sound:",\  
        #format:#sound,#default:""]]
```

```
end
```

```
---
```

```
on mouseUp (me)
```

```
    sound(1).play(member(pWhichSound))
```

```
end
```

```
---
```

```
on beginsprite me
```

```
end
```

set my text from cast1 (Shared)

```
property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers,  
pNameOfUpArrow, pNameOfDownArrow
```

```
on beginSprite me  
  pThis=sprite(me.spriteNum)  
  pText=member(pSource).text  
  pThat=pThis.member  
  member(pThat).text=member(pSource).text
```

```
end
```

```
on getPropertyDescriptionList me
```

```
  pList=[]
```

```
  pList.addprop(#pSource, [#comment:"Set the source member ", \  
#format:#text, \  
#default:""])
```

```
  pList.addprop(#pVisibleScrollers, [#comment:"Scrollers visible? ", \  
#format:#boolean, \  
#default:1, \  
#range:[#true, #false]])
```

```
  pList.addprop(#pNameOfUpArrow, [#comment:"My Name is? ", \  
#format:#string, \  
#default:""])
```

```
  pList.addprop(#pNameOfDownArrow, [#comment:"My Name is? ", \  
#format:#string, \  
#default:""])
```

```
  return pList
```

```
end
```

```
on endSprite me
```

```
end  


---

initCursor-1 (Shared)
```

```
on beginSprite me  
  sprite(me.SpriteNum).cursor=-1  
end
```

clearBecauseofOutOfRange (Shared)

```
on beginSprite me
  if sprite(me.SpriteNum).member.text.length>=77 then
    member("letterFonitika").text=""
    member("morsFonitika").text=""
  end if
end
```

Show my Label1 (Shared)

```
property pWhichTextField
---
on getPropertyDescriptionList (me)
  return [#pWhichTextField:[#comment:"Poio textField mou anikei:",\
  #format:#string,#default:""]]
end
---
on beginSprite (me)
  sprite("EmptyField").visible=0
end
---
on endSprite me
  sprite("EmptyField").visible=1
end
---
on mouseEnter (me)
  sprite("EmptyField").member.text=member(pWhichTextField).text
  sprite("EmptyField").visible=1
end
---
on mouseLeave (me)
  sprite("EmptyField").visible=0
end
```

PlayDone (Shared)

```
on mouseUp me
  play Done
end
```

Play (Shared)

```
property pWhichFrame
---
on getPropertyDescriptionList (me)
  return [#pWhichFrame:[#comment:"Se poio frame na pao:",\
  #format:#integer,#default:0]]
end
---
on mouseUp (me)
  play frame pWhichFrame of movie("Tools")
end
```

WhichFrameAsterismoi (Shared)

```
property pWhichFrame
---
on getPropertyDescriptionList (me)
    return [#pWhichFrame:[#comment:"Se poio frame na pao:",\
        #format:#integer,#default:0]]
end
---
on mouseUp (me)
    sendAllSprites(#Antonis)
    sendSprite(me.SpriteNum,#ilias)
    go pWhichFrame
end
-----
```

```
rotate sky (Shared)
```

```
property pMonth, pTimex, pMonthsList, pEnd, pThis, pTimes
```

```
-----  
on beginSprite me
```

```
    pThis=sprite(me.spriteNum)
```

```
    pTimes=0
```

```
    pMonthsList=[\
```

```
    "jan":0,\
```

```
    "feb":1,\
```

```
    "mar":2,\
```

```
    "apr":3,\
```

```
    "may":4,\
```

```
    "jun":5,\
```

```
    "jul":6,\
```

```
    "aug":7,\
```

```
    "sep":8,\
```

```
    "oct":9,\
```

```
    "nov":10,\
```

```
    "dec":11\  
]
```

```
    pEnd=pMonthsList[pMonth]*(30)
```

```
end
```

```
-----  
on exitFrame me
```

```
    if (pTimes<pEnd) then
```

```
        pThis.rotation=pThis.rotation-1
```

```
        pTimes=pTimes+1
```

```
    end if
```

```
end
```

```
-----  
on getPropertydescriptionlist me
```

```
    pList=[]
```

```
    pList.addProp(#pMonth, \  
    [#comment:"Set the month ",\  
    #format:#string,\  
    #default:"jan",\  
    #range:["jan","feb","mar","apr","may","jun","jul","aug","sep","oct","nov","dec"]  
    ])
```

```
    return pList
```

```
end
```

checkScoreSt3Cor (Shared)

```
global gScore
global gAnswered3
property pIndex, pScore, pWhichSprite, pMessageBravo, pMessageNope
-----
on beginSprite me
  gScore=0
end
-----
on mouseUp me
  gAnswered3[pIndex]=1
  gScore=gScore+1
  if gScore=pScore then

    myalert (pMessageBravo)
    sprite(pWhichSprite).visible=1

  else
    gScore=0
    gAnswered3[pIndex]=0
    myalert (pMessageNope)
  end if
end if
end
-----

on getPropertydescriptionList me
  pList=[]
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station? ",\
    #format:#string,\
    #default:"first",\
    #range:["first", "second"]])
  pList.addprop(#pWhichSprite, [#comment:"Which sprite should i visible? ",\
    #format:#string,\
    #default:""])
  pList.addprop(#pScore, [#comment:"What score? ",\
    #format:#integer,\
    #default:1])
  pList.addprop(#pMessageBravo, [#comment:"OK message ",\
    #format:#string,\
    #default:""])
  pList.addprop(#pMessageNope, [#comment:"No message ",\
    #format:#string,\
    #default:""])

  return pList
end
-----
```

NextButtonVisible (Shared)

```
on beginSprite me  
  sprite(me.SpriteNum).visible=0  
end
```

```
---  
on endSprite me  
  sprite(me.SpriteNum).visible=1  
end
```

checkScoreSt3Wrong (Shared)

```
global gScore
global gAnswered3
property pIndex, pScore, pWhichSprite, pMessageBravo, pMessageNope
-----
on beginSprite me
  gScore=0
end
-----
on mouseUp me
  gAnswered3[pIndex]=0
  gScore=gScore+0
  if gScore=pScore then
    myalert (pMessageBravo)
    sprite(pWhichSprite).visible=1
  else
    gScore=0
    gAnswered3[pIndex]=0
    myalert (pMessageNope)
  end if
end if
end
-----

on getPropertydescriptionList me
  pList=[]
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station? ",\
    #format:#string,\
    #default:"first",\
    #range:["first", "second"]])
  pList.addprop(#pWhichSprite, [#comment:"Which sprite should i visible? ",\
    #format:#string,\
    #default:""])
  pList.addprop(#pScore, [#comment:"What score? ",\
    #format:#integer,\
    #default:1])
  pList.addprop(#pMessageBravo, [#comment:"OK message ",\
    #format:#string,\
    #default:""])
  pList.addprop(#pMessageNope, [#comment:"No message ",\
    #format:#string,\
    #default:""])

  return pList
end
-----
```



```

set solvedAs (Shared)

property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers, pThat, pIndex
global gAnswered3
---
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
  pThat=pThis.member
  if (gAnswered3[pIndex]) then
    pThis.member=member("me-plaisioNavButSmall")
  else
    pThis.member=member("me-plaisioNavBut2small")
  end if
end
---
on getPropertyDescriptionList me

  pList=[]

  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Set the index ", \
  #format:#string, \
  #default:""])

  return pList
end
-----
on mouseEnter me

end

```

WhichMovieAndFrame (Shared)

```

property pWhichFrame,pWhichMovie,pList
---
on getPropertyDescriptionList (me)
  pList=[]
  pList.addProp(#pWhichFrame,[#comment:"Se poio frame na pao:",\
  #format:#integer,#default:0])
  pList.addProp(#pWhichMovie,[#comment:"Se poio movie na pao:",\
  #format:#string,#default:""])
  return pList
end
---
on mouseUp (me)
  saveProfile([])
  go pWhichFrame of movie(pWhichMovie)
end

```

CheckStousComvosAf (Shared)

```

global gAnswered0,gAnswered1,gAnswered2
global gAnswered3,gAnswered4,gAnswered5,gAnswered6
property pStation, pThis, pList, pWhichFrame, pWhichMovie, pList1
-----
on mouseUp me
    setStationState(me)
end
-----
on beginSprite me
    pThis=sprite(me.spriteNum)

    pList=[\
        "St_Afetiria":gAnswered0,\
        "St_Anixneutika":gAnswered0,\
        "St_Epikononias":gAnswered1,\
        "St_Asterismoι":gAnswered2,\
        "St_Kompoi":gAnswered3,\
        "St_Skini":gAnswered4,\
        "St_Final":gAnswered5]
    pStation="St_Afetiria"
end
-----
on setStationState me

    if (checkFinished(me, getProp(pList,pStation))) then
        go pWhichFrame of movie(pWhichMovie)
    else
        myalert("Δεν έχεις πρόσβαση! Θα πρέπει πρώτα να ολοκληρώσεις τις
        δραστηριότητες του προηγούμενου σταθμού.")
    end if
end
-----
on checkFinished(me, theList)
if (theList<>0) then
theLast=theList.count

if theList[theLast] then

return 1
end if

return 0
else
end if

end
-----
on getPropertyDescriptionList (me)
    pList1=[:]
    pList1.addProp(#pWhichFrame,[#comment:"Se poio frame na pao:",\
    #format:#integer,#default:0])
    pList1.addProp(#pWhichMovie,[#comment:"Se poio movie na pao:",\
    #format:#string,#default:""])
    return pList1
end

```

```
....._CheckStousComvosAn (Shared)
```

```

global gAnswered0,gAnswered1,gAnswered2
global gAnswered3,gAnswered4,gAnswered5,gAnswered6
property pStation, pThis, pList, pWhichFrame, pWhichMovie, pList1
-----
on mouseUp me
    setStationState(me)
end
-----
on beginSprite me
    pThis=sprite(me.spriteNum)
    pList=[\
        "St_Afetiria":gAnswered0,\
        "St_Anixneutika":gAnswered0,\
        "St_Epikononias":gAnswered1,\
        "St_Asterismoι":gAnswered2,\
        "St_Kompoi":gAnswered3,\
        "St_Skini":gAnswered4,\
        "St_Final":gAnswered5]
    pStation="St_Anixneutika"
end
-----
on setStationState me

    if (checkFinished(me, getProp(pList,pStation))) then
        go pWhichFrame of movie(pWhichMovie)
    else
        myalert("Δεν έχεις πρόσβαση! Θα πρέπει πρώτα να ολοκληρώσεις τις
δραστηριότητες του προηγούμενου σταθμού.")
    end if
end
-----
on checkFinished(me, theList)
if (theList<>0) then
theLast=theList.count

if theList[theLast] then

return 1
end if

return 0
else
end if

end
-----
on getPropertyDescriptionList (me)
    pList1=[:]
    pList1.addProp(#pWhichFrame, [#comment:"Se poio frame na pao:",\
        #format:#integer,#default:0])
    pList1.addProp(#pWhichMovie, [#comment:"Se poio movie na pao:",\
        #format:#string,#default:""])
    return pList1
end
-----

```

CheckStousComvosEp (Shared)

```

global gAnswered0,gAnswered1,gAnswered2
global gAnswered3,gAnswered4,gAnswered5,gAnswered6
property pStation, pThis, pList, pWhichFrame, pWhichMovie, pList1
-----
on mouseUp me
    setStationState(me)
end
-----
on beginSprite me
    pThis=sprite(me.spriteNum)
    pList=[\
        "St_Afetiria":gAnswered0,\
        "St_Anixneutika":gAnswered0,\
        "St_Epikononias":gAnswered1,\
        "St_Asterismoι":gAnswered2,\
        "St_Kompoi":gAnswered3,\
        "St_Skini":gAnswered4,\
        "St_Final":gAnswered5]
    pStation="St_Epikononias"
end
-----
on setStationState me

    if (checkFinished(me, getProp(pList,pStation))) then
        go pWhichFrame of movie(pWhichMovie)
    else
        myalert("Δεν έχεις πρόσβαση! Θα πρέπει πρώτα να ολοκληρώσεις τις
δραστηριότητες του προηγούμενου σταθμού.")
    end if
end
-----
on checkFinished(me, theList)
if (theList<>0) then
theLast=theList.count

if theList[theLast] then

return 1
end if

return 0
else
end if

end
-----
on getPropertyDescriptionList (me)
    pList1=[:]
    pList1.addProp(#pWhichFrame, [#comment:"Se poio frame na pao:",\
#format:#integer,#default:0])
    pList1.addProp(#pWhichMovie, [#comment:"Se poio movie na pao:",\
#format:#string,#default:""])
    return pList1
end
---
```

 CheckStousComvosAs (Shared)

```

global gAnswered0,gAnswered1,gAnswered2
global gAnswered3,gAnswered4,gAnswered5,gAnswered6
property pStation, pThis, pList, pWhichFrame, pWhichMovie, pList1
-----
on mouseUp me
  setStationState(me)
end
-----
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.spriteNum)
  pList=[\
    "St_Afetiria":gAnswered0,\
    "St_Anixneutika":gAnswered0,\
    "St_Epikononias":gAnswered1,\
    "St_Asterismoι":gAnswered2,\
    "St_Kompoi":gAnswered3,\
    "St_Skini":gAnswered4,\
    "St_Final":gAnswered5]
  pStation="St_Asterismoι"
end
-----
on setStationState me

  if (checkFinished(me, getProp(pList,pStation))) then
    go pWhichFrame of movie(pWhichMovie)
  else
    myalert("Δεν έχεις πρόσβαση! Θα πρέπει πρώτα να ολοκληρώσεις τις
    δραστηριότητες του προηγούμενου σταθμού.")
  end if
end
-----
on checkFinished(me, theList)
  if (theList<>0) then
    theLast=theList.count

  if theList[theLast] then

return 1
end if

return 0
else
end if

end
-----
on getPropertyDescriptionList (me)
  pList1=[:]
  pList1.addProp(#pWhichFrame,[#comment:"Se poio frame na pao:",\
  #format:#integer,#default:0])
  pList1.addProp(#pWhichMovie,[#comment:"Se poio movie na pao:",\
  #format:#string,#default:""])
  return pList1
end
---
```

 CheckStousComvosKom (Shared)

```

global gAnswered0,gAnswered1,gAnswered2
global gAnswered3,gAnswered4,gAnswered5,gAnswered6
property pStation, pThis, pList, pWhichFrame, pWhichMovie, pList1
-----
on mouseUp me
  setStationState(me)
end
-----
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.spriteNum)
  pList=[\
    "St_Afetiria":gAnswered0,\
    "St_Anixneutika":gAnswered0,\
    "St_Epikononias":gAnswered1,\
    "St_Asterismoι":gAnswered2,\
    "St_Kompoi":gAnswered3,\
    "St_Skini":gAnswered4,\
    "St_Final":gAnswered5]
  pStation="St_Kompoi"
end
-----
on setStationState me

  if (checkFinished(me, getProp(pList,pStation))) then
    go pWhichFrame of movie(pWhichMovie)
  else
    myalert("Δεν έχεις πρόσβαση! Θα πρέπει πρώτα να ολοκληρώσεις τις
    δραστηριότητες του προηγούμενου σταθμού.")
  end if
end
-----
on checkFinished(me, theList)
if (theList<>0) then
theLast=theList.count

if theList[theLast] then

return 1
end if

return 0
else
end if

end
-----
on getPropertyDescriptionList (me)
  pList1=[:]
  pList1.addProp(#pWhichFrame, [#comment:"Se poio frame na pao:",\
  #format:#integer,#default:0])
  pList1.addProp(#pWhichMovie, [#comment:"Se poio movie na pao:",\
  #format:#string,#default:""])
  return pList1
end
---
```

```
CheckStousComvosSk (Shared)
```

```

global gAnswered0,gAnswered1,gAnswered2
global gAnswered3,gAnswered4,gAnswered5,gAnswered6,gPerasma
property pStation, pThis, pList, pWhichFrame, pWhichMovie, pList1
-----
on mouseUp me
  if gPerasma=1 then
    go pWhichFrame of movie(pWhichMovie)
  else
    setStationState(me)
  end if
end
-----
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.spriteNum)
  pList=[\
    "St_Afetiria":gAnswered0,\
    "St_Anixneutika":gAnswered0,\
    "St_Epikononias":gAnswered1,\
    "St_Asterismoι":gAnswered2,\
    "St_Kompoi":gAnswered3,\
    "St_Skini":gAnswered4,\
    "St_Final":gAnswered5]
  pStation="St_Skini"
end
-----
on setStationState me

  if (checkFinished(me, getProp(pList,pStation))) then
    go pWhichFrame of movie(pWhichMovie)
  else
    myalert("Δεν έχεις πρόσβαση! Θα πρέπει πρώτα να ολοκληρώσεις τις
δραστηριότητες του προηγούμενου σταθμού.")
  end if
end
-----
on checkFinished(me, theList)
if (theList<>0) then
theLast=theList.count

if theList[theLast] then

return 1
end if

return 0
else
end if

end
-----
on getPropertyDescriptionList (me)
  pList1=[:]
  pList1.addProp(#pWhichFrame,[#comment:"Se poio frame na pao:",\
#format:#integer,#default:0])
  pList1.addProp(#pWhichMovie,[#comment:"Se poio movie na pao:",\
#format:#string,#default:""])
  return pList1
end

```

end

CheckStousComvosFinal (Shared)

```

global gAnswered0,gAnswered1,gAnswered2
global gAnswered3,gAnswered4,gAnswered5,gAnswered6,gCameFrom
property pStation, pThis, pList, pWhichFrame, pWhichMovie, pList1
-----
on mouseUp me
    setStationState(me)
end
-----
on beginSprite me
    pThis=sprite(me.spriteNum)
    pList=[\
        "St_Afetiria":gAnswered0,\
        "St_Anixneutika":gAnswered0,\
        "St_Epikononias":gAnswered1,\
        "St_Asterismoι":gAnswered2,\
        "St_Kompoi":gAnswered3,\
        "St_Skini":gAnswered4,\
        "St_Final":gAnswered5]
    pStation="St_Final"
end
-----
on setStationState me

    if (checkFinished(me, getProp(pList,pStation))) then
        go pWhichFrame of movie(pWhichMovie)
    else
        myalert("Δεν έχεις πρόσβαση! Θα πρέπει πρώτα να ολοκληρώσεις τις
δραστηριότητες του προηγούμενου σταθμού.")
    end if
end
-----
on checkFinished(me, theList)
if (theList<>0) then
theLast=theList.count

if theList[theLast] then

return 1
end if

return 0
else
end if

end
-----
on getPropertyDescriptionList (me)
    pList1=[:]
    pList1.addProp(#pWhichFrame, [#comment:"Se poio frame na pao:",\
        #format:#integer,#default:0])
    pList1.addProp(#pWhichMovie, [#comment:"Se poio movie na pao:",\
        #format:#string,#default:""])
    return pList1
end

```

BackPloigisiAf (Shared)

```
global gAnswered0
----
on beginSprite me
  if listP(gAnswered0) then
    if (gAnswered0.count<>0) then
      theLast=gAnswered0.count
      if gAnswered0[theLast] then
        sprite(me.SpriteNum).member=member("me-plaisioNavBut")
      end if
    else
      end if
  else
    end if
end
```

BackPloigisiAn (Shared)

```
global gAnswered1
----
on beginSprite me
  if listP(gAnswered1) then
    if (gAnswered1.count<>0) then
      theLast=gAnswered1.count
      if gAnswered1[theLast] then
        sprite(me.SpriteNum).member=member("me-plaisioNavBut")
      end if
    else
      end if
  else
    end if
end
```

BackPloigisiEp (Shared)

```
global gAnswered2
----
on beginSprite me
  if listP(gAnswered2) then
    if (gAnswered2.count<>0) then
      theLast=gAnswered2.count
      if gAnswered2[theLast] then
        sprite(me.SpriteNum).member=member("me-plaisioNavBut")
      end if
    else
      end if
  else
    end if
end
```

ExitCode (Shared)

```
on mouseUp me
  beep
  messageBox=new(xtra"mui")
  responce=alert(messageBox, [#title:"Έξοδος από την εφαρμογή", #buttons:
#YesNo, #default:2, \
                                     #message:"Είστε σίγουρος/η ότι θέλετε να
τερματίσετε την εφαρμογή;",\
                                     #icon: #question, #moveable:True])
  if responce=1 then
    if (clearMovieName(me, _movie.name)="St_Final")\
      or (clearMovieName(me, _movie.name)="Tools")\
      or (clearMovieName(me, _movie.name)="Start") then
      _player.quit()
    else
      saveProfile([])
      _player.quit()
    end if
  end if
end
end
-----
on clearMovieName (me,theName)
  cutter=offset(".", theName)
  theName=theName.char[1..cutter-1]
  return theName
end
```

questionButtons 5 (Shared)

```

property pThis, pNotSelected, pSelected, pMyTeam, pCorrect, pIndex
global gScore, gAnswered4
-----
on getBackIdiot me
  pThis.member=pNotSelected
end
-----
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.spriteNum)
  pNotSelected=pThis.member
  gScore=0
  if listP(gAnswered4) AND (pCorrect) then
    if (gAnswered4.findPos(pIndex)) then
      if (gAnswered4[pIndex]) then
        pThis.member=pSelected
      end if
    end if
  end if
end
-----
on mouseUp me
  pThis.member=member(pSelected)
  sendAllSprites(#resetQuestions, pMyTeam, "sprite"&(me.spriteNum))
end
-----
on resetQuestions me, theTeam, saysWho

  if (theTeam=pMyTeam) then
    if not(saysWho="sprite"&(me.spriteNum)) then
      pThis.member=pNotSelected
    end if
  end if
end
-----
on reportSuccess me
  if (pThis.member=pSelected) then
    if (pCorrect) then
      gScore=gScore+1
    end if
  end if
end
-----
on getPropertyDescriptionList me

  pList=[]

  pList.addProp(#pSelected, [#comment:"Select cheked state ", #format:#bitmap,
#default:""])
  pList.addProp(#pMyTeam, [#comment:"Select team ", #format:#string,
#default:""])
  pList.addProp(#pCorrect, [#comment:"Is it correct? ", #format:#boolean,
#default:0])
  pList.addProp(#pIndex, [#comment:"Set index ", #format:#string,
#default:"first", #range:["first", "second", "third"]])

  return pList

end

```

checkScoreSt4 (Shared)

```
global gScore
global gAnswered4
property pIndex, pScore, pWhichFrame, pMessageBravo, pMessageNope
```

```
-----
on beginSprite me
  gScore=0
end
```

```
-----
on mouseUp me
  if gAnswered4[pIndex] then
    go pWhichFrame
    exit
  end if
```

```

  sendAllSprites(#reportSuccess)
  if gScore=pScore then
    gAnswered4[pIndex]=1
    myalert (pMessageBravo)
    saveProfile([])
    go pWhichFrame
  else
    gScore=0
    gAnswered4[pIndex]=0
    sendAllSprites(#getBackIdiot)
    myalert (pMessageNope)
  end if
end
```

```
-----
on getPropertyDescriptionList me
  pList=[]
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station? ",\
    #format:#string,\
    #default:"first",\
    #range:["first", "second", "third"]])
  pList.addprop(#pWhichFrame, [#comment:"Which frame? ",\
    #format:#integer,\
    #default:0])
  pList.addprop(#pScore, [#comment:"What score? ",\
    #format:#integer,\
    #default:1])
  pList.addprop(#pMessageBravo, [#comment:"OK message ",\
    #format:#string,\
    #default:""])
  pList.addprop(#pMessageNope, [#comment:"No message ",\
    #format:#string,\
    #default:""])

  return pList
end
```

```
ScoreForDrast2Er1 (Shared)
```

```
global gScore
global gAnswered4
property pIndex, pScore, pWhichFrame, pMessageBravo, pMessageNope
-----
on beginSprite me

end
-----

on mouseUp me
  if gAnswered4[pIndex] then
    go pWhichFrame
  else
    if gScore=pScore then
      gAnswered4[pIndex]=1
      myalert (pMessageBravo)
      saveProfile([])
      go pWhichFrame
    else
      gScore=0
      sendAllSprites(#getBackIdiot)
      myalert (pMessageNope)
    end if
  end if
end
end

-----

on getPropertydescriptionList me
  pList=[]
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station? ",\
    #format:#string,\
    #default:"first",\
    #range:["first", "second","third"]])
  pList.addprop(#pWhichFrame, [#comment:"Which frame should i go? ",\
    #format:#integer,\
    #default:""])
  pList.addprop(#pScore, [#comment:"What score? ",\
    #format:#integer,\
    #default:1])
  pList.addprop(#pMessageBravo, [#comment:"OK message ",\
    #format:#string,\
    #default:""])
  pList.addprop(#pMessageNope, [#comment:"No message ",\
    #format:#string,\
    #default:""])

  return pList
end
-----
```

CodeOnlyForF6StKmpoi (Shared)

```

global gScore
global gAnswered4
property pIndex, pScore, pThis, pNotSelected, pSelected, pMyTeam
-----
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
  pNotSelected=pThis.member
  if gAnswered4["second"] then
    if pThis.spriteNum=62 then
      pThis.member=member(pSelected)
    end if
  else
    gScore=0
  end if
end
-----
on mouseUp me
  pThis.member=member(pSelected)
  sendAllSprites(#resetQuestions, pMyTeam, "sprite"&(me.spriteNum))
  if listP(gAnswered4) then
    if (pThis.SpriteNum=62) then
      gScore=gScore+1
    else
      gScore=0
    end if
  end if
end
-----
on getPropertydescriptionList me
  pList=[]
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station? ",\
    #format:#string,\
    #default:"first",\
    #range:["first", "second"]])
  pList.addProp(#pSelected, [#comment:"Select cheked state ",\
    #format:#bitmap, #default:""])
  pList.addProp(#pMyTeam, [#comment:"Select team ", #format:#string,
#default:""])

  return pList
end
-----
on resetQuestions me, theTeam, saysWho
  if (theTeam=pMyTeam) then
    if not(saysWho="sprite"&(me.spriteNum)) then
      pThis.member=pNotSelected
    end if
  end if
end
-----
on getBackIdiot me
  pThis.member=pNotSelected
end

```

CheckPlakakia (Shared)

```
global gScore, gAnswered5
```

```
-----  
on mouseUp me  
  if gAnswered5["second"] then  
    go the frame+1  
  else  
  
    sendAllSprites(#reportSuccess)  
  
    if (gScore=16) then  
  
      if listp(gAnswered5) then  
        if gAnswered5.findPos("second") then  
          gAnswered5["second"]=1  
        else  
          gAnswered5.addprop("second",1)  
        end if  
      else  
        gAnswered5=[]  
        gAnswered5.addprop("second",1)  
      end if  
      myalert("Συγχαρητήρια! Κατάφερες να αναγνωρίσεις τα βασικά μέρη μίας"\  
        &&"σκηνής τύπου "&quote&"Λ"&quote)  
      saveProfile([])  
      go the frame+1  
    else  
      gScore=0  
      myalert("Η δραστηριότητα δεν έχει ολοκληρωθεί")  
    end if  
  end if  
end  
-----
```

CodePlakaki (Shared)

```
global gFirstClicked, gScore, gAnswered5

property pSibling, pClicked, pNotFinished, pThis, pDissAppear, pAppear,
pFunctioning, pTimex
-----
on startFunction me
    pFunctioning=1
end
-----
on stopFunction me
    pFunctioning=0
end
-----
on exitFrame me

    if (pDissAppear) then
        if (pThis.blend>0) then
            pThis.blend=pThis.blend-10
        else
            pDissAppear=0
        end if
    end if

end if
--->
if (pAppear) then
    if (pThis.blend<100) then
        pThis.blend=pThis.blend+10
    else
        pAppear=0
    end if
end if

end

-----
on mouseUp me

    if (pFunctioning) then
        if (pNotFinished) then
            pDissAppear=1
            pAppear=0

            pClicked=1

            if (voidP(gFirstClicked)) then
```



```

    gFirstClicked=1

    else
        siblingOn=sendSprite(pSibling, #areYouOpen)
        if (siblingOn) then
            gFirstClicked=void
            pNotFinished=0
            sendSprite(pSibling, #weFinished)
        else
            sendAllSprites(#stopFunction)
            pTimex=timeOut().new("plakakia1", 1000, #tellThemToStartAgain, me)
        end if
    end if

end if

end if

end if

end
-----
on tellThemToStartAgain me

    pTimex.forget()
    sendAllSprites(#startFunction)
    sendSprite(pSibling, #bummerDude)
    sendAllSprites(#reAppear)
    gFirstClicked=void
    pClicked=0
    pDissAppear=0
    pAppear=1
end
-----
on bummerDude me

    pClicked=0

end
-----
on beginSprite me
    if gAnswered5["second"] then
        sprite(me.SpriteNum).visible=0
    else
        sprite(me.SpriteNum).visible=1
        pThis=sprite(me.spriteNum)
        pClicked=0
        pNotFinished=1
        pDissAppear=0
        pAppear=0
        gScore=0
        gFirstClicked=void
        pFunctioning=1

        theDash=offset("-", pThis.name)
        theName=pThis.name.char[1..theDash-1]
        theID=pThis.name.char[theDash+1..pThis.name.length]

        if (theID="num") then
            postfix="-txt"
        else

```

```
    else
        postfix="-num"
    end if

    pSibling=thename&postfix
end if

end
-----
on reportSuccess me

    if not(pNotFinished) then

        gScore=gScore+1

    end if

end
-----
on weFinished me

    pNotFinished=0
    pClicked=0

    pDissAppear=1
    pAppear=0

end
-----
on areYouOpen me

    return pClicked

end
-----
on reAppear me

    if (pNotFinished) then
        pDissAppear=0
        pAppear=1
        pClicked=0
    end if

end
-----
on endSprite me
    sprite(me.SpriteNum).visible=1
end
```

VisibleorNot (Shared)

```

global gAnswered5
----
on beginSprite me
  if (gAnswered5["first"]=0) then
    sprite(me.SpriteNum).visible=0
  else
    sprite(me.SpriteNum).visible=1
  end if
end
-----
on endSprite me
  sprite(me.SpriteNum).visible=1
end
-----
on mouseUp
  saveProfile([])
  go the frame+1
end

```

BackPloigisiAs (Shared)

```

global gAnswered3
----
on beginSprite me
  if listP(gAnswered3) then
    if (gAnswered3.count<>0) then
      theLast=gAnswered3.count
      if gAnswered3[theLast] then
        sprite(me.SpriteNum).member=member("me-plaisioNavBut")
      end if
    else
      end if
    else
      end if
  end
end

```

BackPloigisiKom (Shared)

```

global gAnswered4
----
on beginSprite me
  if listP(gAnswered4) then
    if (gAnswered4.count<>0) then
      theLast=gAnswered4.count
      if gAnswered4[theLast] then
        sprite(me.SpriteNum).member=member("me-plaisioNavBut")
      end if
    else
      end if
    else
      end if
  end
end

```

BackPloigisiSk (Shared)

```
global gAnswered5
---
on beginSprite me
  if listP(gAnswered5) then
    if (gAnswered5.count<>0) then
      theLast=gAnswered5.count
      if gAnswered5[theLast] then
        sprite(me.SpriteNum).member=member("me-plaisioNavBut")
      end if
    else
      end if
  else
    end if
end
```

BackPloigisiFinal (Shared)

```
global gAnswered6
---
on beginSprite me
  if listP(gAnswered6) then
    if (gAnswered6.count<>0) then
      theLast=gAnswered6.count
      if gAnswered6[theLast] then
        sprite(me.SpriteNum).member=member("me-plaisioNavBut")
      end if
    else
      end if
  else
    end if
end
```

```
set solvedKom (Shared)
```

```
property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers, pThat, pIndex  
global gAnswered4
```

```
---
```

```
on beginSprite me
```

```
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
```

```
  pThat=pThis.member
```

```
    if (gAnswered4[pIndex]) and (the frame <> 7) then
```

```
      pThis.member=member("me-plaisioNavButSmall")
```

```
    else
```

```
      pThis.member=member("me-plaisioNavBut2small")
```

```
    end if
```

```
end
```

```
---
```

```
on getPropertyDescriptionList me
```

```
  pList=[]
```

```
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Set the index ", \
```

```
  #format:#string, \
```

```
  #default:""])
```

```
  return pList
```

```
end
```

```
-----
```

```
on mouseEnter me
```

```
end
```

set solvedSk (Shared)

property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers, pThat, pIndex
global gAnswered5

```
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
  pThat=pThis.member
  if (gAnswered5[pIndex]) then
    pThis.member=member("me-plaisioNavButSmall")
  else
    pThis.member=member("me-plaisioNavBut2small")
  end if
end
end
```

```
on getPropertyDescriptionList me

  pList=[]

  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Set the index ", \
  #format:#string, \
  #default:""])

  return pList
end
```

```
on mouseEnter me

end
```

```
set solvedFinal (Shared)
```

```
property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers, pThat, pIndex  
global gAnswered6
```

```
---
```

```
on beginSprite me
```

```
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
```

```
  pThat=pThis.member
```

```
  if (gAnswered6[pIndex]) then
```

```
    pThis.member=member("me-plaisioNavButSmall")
```

```
  else
```

```
    pThis.member=member("me-plaisioNavBut2small")
```

```
  end if
```

```
end
```

```
---
```

```
on getPropertyDescriptionList me
```

```
  pList=[]
```

```
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Set the index ", \
```

```
  #format:#string, \
```

```
  #default:""])
```

```
  return pList
```

```
end
```

```
-----
```

```
on mouseEnter me
```

```
end
```

set solved1Ep (Shared)

```
property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers, pThat, pIndex
global gAnswered2
```

```
---
```

```
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
  pThat=pThis.member
  if (gAnswered2[pIndex]) then
    pThis.member=member("me-plaisioNavButSmall")
  else
    pThis.member=member("SmallNavBut")
  end if
end
```

```
---
```

```
on getPropertyDescriptionList me
```

```
  pList=[]
```

```
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Set the index ", \
    #format:#string, \
    #default:""])
```

```
  return pList
```

```
end
```

```
-----
```

```
on mouseEnter me
```

```
end
```



```
set solved1As (Shared)
```

```
property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers, pThat, pIndex  
global gAnswered3
```

```
---
```

```
on beginSprite me
```

```
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
```

```
  pThat=pThis.member
```

```
  if (gAnswered3[pIndex]) then
```

```
    pThis.member=member("me-plaisioNavButSmall")
```

```
  else
```

```
    pThis.member=member("SmallNavBut")
```

```
  end if
```

```
end
```

```
---
```

```
on getPropertyDescriptionList me
```

```
  pList=[]
```

```
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Set the index ", \
```

```
  #format:#string, \
```

```
  #default:""])
```

```
  return pList
```

```
end
```

```
-----
```

```
on mouseEnter me
```

```
end
```

set solved1Kom (Shared)

```
property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers, pThat, pIndex
global gAnswered4
```

```
---
```

```
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
  pThat=pThis.member
  if (gAnswered4[pIndex]) then
    pThis.member=member("me-plaisioNavButSmall")
  else
    pThis.member=member("SmallNavBut")
  end if
end
end
```

```
---
```

```
on getPropertyDescriptionList me

  pList=[]

  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Set the index ", \
  #format:#string, \
  #default:""])

  return pList
end
```

```
-----
```

```
on mouseEnter me
```

```
end
```

```
set solved1Sk (Shared)
```

```
property pText, pThis, pSource, pVisibleScrollers, pThat, pIndex
```

```
global gAnswered5
```

```
---
```

```
on beginSprite me
```

```
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
```

```
  pThat=pThis.member
```

```
  if (gAnswered5[pIndex]) then
```

```
    pThis.member=member("me-plaisioNavButSmall")
```

```
  else
```

```
    pThis.member=member("SmallNavBut")
```

```
  end if
```

```
end
```

```
---
```

```
on getPropertyDescriptionList me
```

```
  pList=[]
```

```
  pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Set the index ", \
```

```
  #format:#string, \
```

```
  #default:""])
```

```
  return pList
```

```
end
```

```
-----
```

```
on mouseEnter me
```

```
end
```

deactivateEp (Shared)

```
global gScore
global gAnswered2
property pIndex, pScore, pWhichFrame, pMessageBravo, pMessageNope
```

```
-----
on beginSprite me
```

```
    gScore=0
end
```

```
-----
on mouseUp me
    if gAnswered2[pIndex] then
        _movie.stopEvent()
        exit
    end if
```

```
end
```

```
-----
on getPropertydescriptionList me
```

```
    pList=[]
    pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station? ",\
        #format:#string,\
        #default:"first",\
        #range:["first", "second", "third"]])
```

```
    return pList
end
```

```
-----
```

deactivateKom (Shared)

```
global gScore
global gAnswered4
property pIndex, pScore, pWhichFrame, pMessageBravo, pMessageNope
```

```
on beginSprite me
```

```
    gScore=0
end
```

```
on mouseUp me
    if gAnswered4[pIndex] then
        _movie.stopEvent()
        exit
    end if
```

```
end
```

```
on getPropertydescriptionList me
```

```
    pList=[]
    pList.addprop(#pIndex, [#comment:"Which station? ",\
        #format:#string,\
        #default:"first",\
        #range:["first", "second", "third"]])
```

```
    return pList
end
```

save (Shared)

```

global gAnswered0, gAnswered1, gAnswered2, gAnswered3, gAnswered4, gAnswered5
global gPlayer, gPass, gCharacter, gHelper
global gProfile

```

```

-----
on saveprofile (posList)
  --
  posList=[_movie.frame, clearMovieName(_movie.name)]
  -----
  programFiles=baSysFolder("Program Files")&gPlayer&gPass&".ini"
  --
  totalList=[]
  totalList.addProp(#playerName, gPlayer)
  totalList.addProp(#playerpass, gPass)
  totalList.addProp(#fatsa, gCharacter)
  totalList.addProp(#helper, gHelper)
  totalList.addProp("gAnswered0", gAnswered0)
  totalList.addProp("gAnswered1", gAnswered1)
  totalList.addProp("gAnswered2", gAnswered2)
  totalList.addProp("gAnswered3", gAnswered3)
  totalList.addProp("gAnswered4", gAnswered4)
  totalList.addProp("gAnswered5", gAnswered5)
  totalList.addProp("lastPosition", posList)
  --
  baWriteList(programFiles, totalList)
end

```

```

-----
on readProfile

  programFiles=baSysFolder("Program Files")&gPlayer&".ini"

  if (baFileExists(programFiles)) then
    gProfile=baReadList(programFiles)
    put gProfile
    recreateGlobals
  end if

```

```

end
-----
on recreateGlobals
  gAnswered0=gProfile.gAnswered0
  gAnswered1=gProfile["gAnswered1"]
  gAnswered2=gProfile["gAnswered2"]
  gAnswered3=gProfile["gAnswered3"]
  gAnswered4=gProfile["gAnswered4"]
  gAnswered5=gProfile["gAnswered5"]
  gCharacter=gProfile.fatsa
  gHelper=gProfile.helper
  gPlayer=gProfile.playerName
  gPass=gProfile.playerpass
end

```

```

-----
on clearMovieName theName
  cutter=offset(".", theName)
  theName=theName.char[1..cutter-1]

```

alerttrap (Shared)

```
on myalert (theMsg)
  beep
  mui=new(xtra "MUI")
  mui.alert([#message:theMsg, #title:"Ενημέρωση",#icon: #note, #moveable:True])
end
```

```
-----

on alerthook me, err, msg
  return 1
end
```

LOGIN (Shared)

```
global gProfile, gAnt
-----

on mouseUp me
  log1=member("MyNameE").text
  pass1=gAnt
  ----
  theFolder=baSysFolder("Program Files")
  theFile=theFolder&log1&pass1&".ini"
  put theFile
  oldUser=baFileExists(theFile)
  ----
  if (oldUser) then
    gProfile=baReadList(theFile)
    put gProfile
    recreateGlobals
    targetFrame=gProfile["lastPosition"][1]
    targetMovie=gProfile["lastPosition"][2]
    if (targetMovie<>void) then
      if (targetFrame<>void) then
        go frame targetFrame of movie targetMovie
      else
        go movie targetMovie
      end if
    end if
  else
    myalert("Ο χρήστης δεν υπάρχει."&RETURN&"Επιλέξτε "&QUOTE&"Δημιουργία νέου κωδικού"&QUOTE)
  end if
end
```

music (Shared)

```
global gMusicTimes,gOnOff, gSoundCanPlay
property pThis
-----
on clearMovieName (theName)
  cutter=offset(".", theName)
  theName=theName.char[1..cutter-1]
  return theName
end
-----
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
  gMusicTimes=0
  startsounds (1)
end
-----
on mouseUp me

  if pThis.member.name="MainSoundButtonPlay" then
    pThis.member=member"MainSoundButtonPause"
    startsounds(gMusicTimes)
  else
    pThis.member=member"MainSoundButtonPlay"
    startsounds(gMusicTimes)
  end if
  gMusicTimes=gMusicTimes+1
end
-----
on startsounds (times)
  t=clearMovieName (_movie.name)
  if (times mod 2) then
    sound(2).play()
  else
    sound(2).pause()
  end if
end
-----
```



```
Speak (Shared)

global gCounterForMusic
property pThis,pMusicTimes,pSound,pList
-----
on beginSprite me
  pThis=sprite(me.SpriteNum)
  pMusicTimes=1
  startsounds(pMusicTimes)
end
-----
on mouseUp me
  if sound(1).currenttime=0.0000 then
    startsounds1()
  else
    pMusicTimes=pMusicTimes+1
    startsounds(pMusicTimes)
  end if
end
-----
on startsounds (times)
  if (times mod 2) then
    sound(1).play()
    pThis.member=member("Sound")
    gCounterForMusic=times
  else
    sound(1).pause()
    pThis.member=member("NoSound")
    gCounterForMusic=times
  end if
  return gCounterForMusic
end
-----
on startsounds1 ()
  sound(1).playFile(pSound)
end
-----
on getPropertyDescriptionList me
  pList=[]
  pList.addProp(#pSound,\
    [#comment:"select external sound",#format:#string,#default:""])
  return pList
end
```

Init (MyCode)

```

global gN,gMusicIm,gNote,gF
---
on prepareMovie
  gF=0
  gNote=0
  sprite(6).visible=0
  gN=0
  gMusicIm="MainSoundButtonPlay"
  baRegister("lospastos", 3675186)
end
---
on startMovie me
  sprite(6).visible=0
end
-----
on stopMovie me
  sprite(6).visible=0
  gN=0
end
---
on clearMovieName me, theName
  cutter=offset(".", theName)
  theName=theName.char[1..cutter-1]
  return theName
end
---
```

WhichMovieAndFrame(in) (MyCode)

```

global gAnswered0
property pWhichFrame,pWhichMovie,pList
---
on getPropertyDescriptionList (me)
  pList=[]
  pList.addProp(#pWhichFrame,[#comment:"Se poio frame na pao:",\
  #format:#integer,#default:0])
  pList.addProp(#pWhichMovie,[#comment:"Se poio movie na pao:",\
  #format:#string,#default:""])
  return pList
end
---
on mouseUp (me)
  gAnswered0["first"]=1
  go pWhichFrame of movie(pWhichMovie)
end
```

meVisible=0 (MyCode)

```
on beginSprite me
  sprite(me.SpriteNum).visible=0
end
---
on endSprite me
  sprite(me.SpriteNum).visible=0
end
```

autotab (MyCode)

```
on beginSprite me
  sprite(me.SpriteNum).editable=true
  sprite(me.SpriteNum).member.text=""
  sprite(me.SpriteNum).member.autotab=true
end
---
on endSprite me
  sprite(me.SpriteNum).editable=false
  sprite(me.SpriteNum).member.text=""
  sprite(me.SpriteNum).member.autotab=false
end
```

KeyDown1 (MyCode)

```
global gAnt
property pHiddenText, pThat
---
on beginSprite me
  pHiddenText=""
  gAnt=""
  pThat=member(sprite(me.spriteNum).member)
end
---
on keyDown me
  if (_key.keyPressed(Backspace)) then
    if (gAnt.length) then
      delete the last char of gAnt
    end if
    pass
  else
    put "*" after pThat
    gAnt= gAnt&(_key.key)
  end if
end
---
```

KeyDown2 (MyCode)

```

global gAnt1
property pHiddenText, pThat
---
on beginSprite me
  pHiddenText=""
  gAnt1=""
  pThat=member(sprite(me.spriteNum).member)
end
---
on keyDown me
  if (_key.keyPressed(Backspace)) then
    if (gAnt1.length) then
      delete the last char of gAnt1
    end if
    pass
  else
    put "*" after pThat
    gAnt1= gAnt1&(_key.key)
  end if
end
---

```

initVisble0 (MyCode)

```

on beginSprite me
  sprite(me.SpriteNum).visible=0
end
-----
on endSprite me
  sprite(me.SpriteNum).visible=1
end

```

chooseHero (MyCode)

```

on mouseUp me
  sprite(70).member.text=member("keno").text
  sendAllSprites(#getVisibleBack)
  sendAllSprites(#getColorBack)
  sprite(me.SpriteNum).color=color(172,80,18)
  sprite(52).visible=1
  sprite(53).visible=1
  sprite(54).visible=1
  sprite(56).visible=1
  sprite(57).visible=1
  sprite(58).visible=1
  sprite(68).visible=1
  sprite(70).visible=1
  texts=["MyNameE", "MyCodeE", "MyConfirmationCodeE"]
  repeat with i in texts
    member(i).editable=0
  end repeat
end

```

`getColorBack (MyCode)`

```
on getColorBack me
  sprite(me.SpriteNum).color=color(0,0,0)
end
```

`codeOdisseas (MyCode)`

```
on mouseEnter me
  sprite(70).member.text=member("infoOdisseas").text
end
```

```
-----
on mouseLeave me
  sprite(70).member.text=member("keno").text
end
```

`codeOdisseascheck (MyCode)`

```
global gN
-----
on mouseUp me
  if (sprite(me.SpriteNum).member=member("Checkbox2small")) then
    else
      sprite(me.SpriteNum).member=member("Checkbox2small")
      gN=gN+1
    end if
  if (gN=2) then
    sprite(51).visible=1
  end if
end
```

`chooseDriver (MyCode)`

```
on mouseUp me
  sprite(70).member.text=member("keno").text
  sendAllSprites(#getVisibleBack)
  sendAllSprites(#getColorBack)
  sprite(me.SpriteNum).color=color(172,80,18)
  sprite(60).visible=1
  sprite(61).visible=1
  sprite(62).visible=1
  sprite(64).visible=1
  sprite(65).visible=1
  sprite(66).visible=1
  sprite(68).visible=1
  sprite(70).visible=1
end
```

`codeErmis (MyCode)`

```
on mouseEnter me
  sprite(70).member.text=member("infoErmis").text
end
-----
on mouseLeave me
  sprite(70).member.text=member("keno").text
end
```

`codeErmischeck (MyCode)`

```
global gN
-----
on mouseUp me
  if (sprite(me.SpriteNum).member=member("Checkbox2small")) then
    else
      sprite(me.SpriteNum).member=member("Checkbox2small")
      gN=gN+1
    end if
  if (gN=2) then
    sprite(51).visible=1
  end if
end
```

`getVisibleBack (MyCode)`

```
on getVisibleBack me
  sprite(me.SpriteNum).visible=0
end
```

`YouHaveChoose (MyCode)`

```
on mouseUp me
  sendAllSprites(#getVisibleBack)
  sendAllSprites(#getColorBack)
  sprite(me.SpriteNum).color=color(172,80,18)
  sprite(68).visible=1
  sprite(70).visible=1
  sprite(70).member.text=member("ChoiseText").text
  sprite(72).visible=1
  sprite(73).visible=1
  sprite(74).visible=1
  sprite(75).visible=1
end
```

alert (MyCode)

```
on mouseUp me
  myalert("Στην παρούσα φάση του λογισμικού, &return&\
    "η επιλογή σου δεν είναι διαθέσιμη!")
end
```

editable (MyCode)

```
on mouseDown me
  texts=["MyNameE", "MyCodeE", "MyComfirmationCodeE"]
  repeat with i in texts
    member(i).editable=1
  end repeat
  keyboardfocussprite=me.spriteNum
end
```

```
newUser (MyCode)
```

```

global gAnt, gAnt1, gPlayer, gPass, gCharacter, gHelper
--
property pFailure
--
on beginSprite me

end
-----
on mouseUp me
  pFailure=0
  --
  texts=["MyNameE", "MyCodeE", "MyComfirmationCodeE"]
  repeat with i in texts
    if member(i).text="" then
      stopevent
      myalert "Συμπλήρωσε τα πεδία!"
      pFailure=1
      exit repeat
    end if
  end repeat
  --
  if (pFailure) then
    exit
  end if
  --
  if (gAnt<>gAnt1) then
    stopevent
    myalert "Δεν ταιριάζουν οι κωδικοί!"
    pFailure=1
  end if
  --
  if (pFailure) then
    exit
  end if
  --
  if not(sprite("Choose").visible) then
    stopevent
    myalert "Δεν επέλεξες χαρακτήρα ή/και οδηγό!"
    pFailure=1
  end if
  --
  if (pFailure) then
    exit
  end if
  --
  gPlayer=member("MyNameE").text
  gPass=gAnt
  programFiles=baSysFolder("Program Files")&gPlayer&gPass&".ini"
  gCharacter="Odisseas-face"
  gHelper="Ermis-cIISmall"

  if (baFileExists(programFiles)) then
    stopevent
    myalert ("Το αρχείο υπάρχει!"&RETURN&"Αν θέλεις να δημιουργήσεις ένα νέο
αρχείο, "\
      &&"θα πρέπει να καταχωρήσεις δια φορετικό"&quote&"όνομα χρήστη"\
      &&"ή κωδικό.")
    pFailure=1
  end if

```


pFailure=1

end if

--

if (pFailure) then

exit

end if

--

saveProfile([])

--

if pFailure=0 then

go to frame 1 of movie "St_Afetiria"

end if

end

cleargN (MyCode)

global gN

on mouseUp me

gN=0

end

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ



005100035655