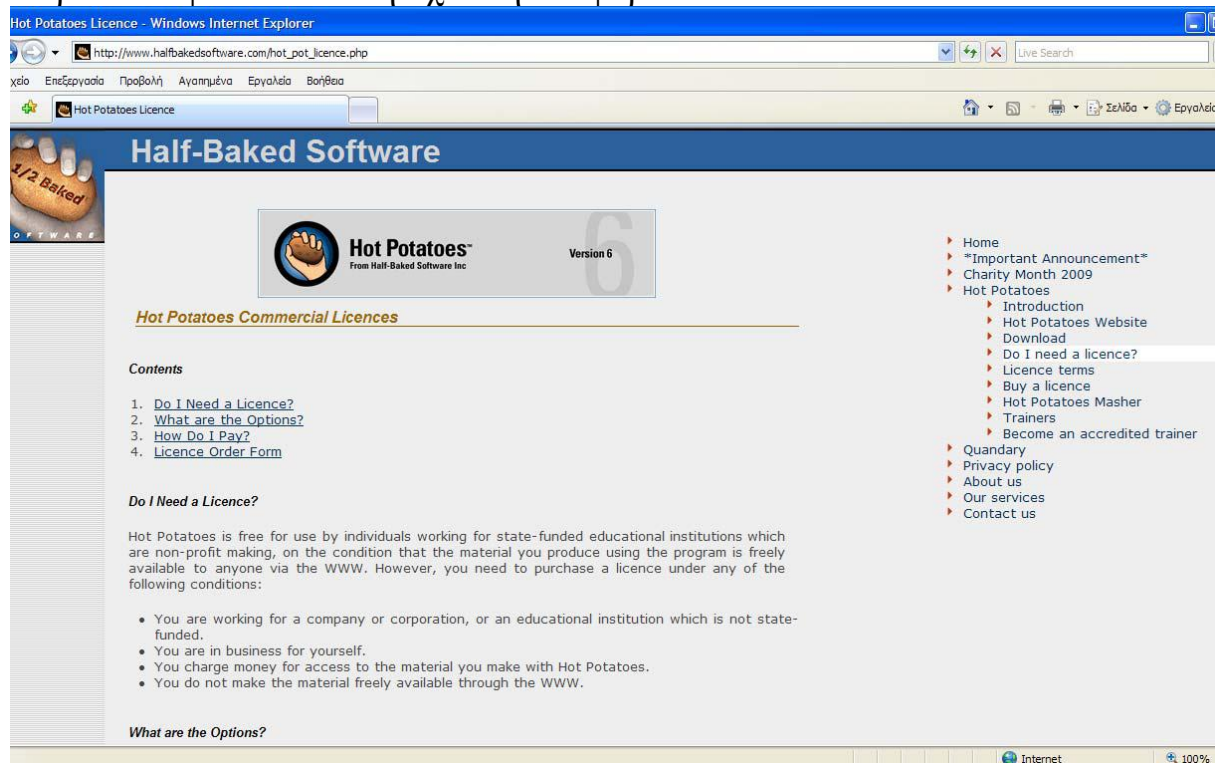


Τι είναι το Hotpotatoes;

Το πακέτο HotPotatoes 6 που χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία των ασκήσεων, είναι ένα πρόγραμμα ανοιχτού λογισμικού και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ελεύθερα από Πανεπιστημιακά Ιδρύματα, ή Σχολικές Μονάδες ή από οποιονδήποτε άλλο χρήστη προκειμένου να εξυπηρετήσει διδακτικούς και μη εμπορικούς σκοπούς.

Παρακάτω φαίνεται και η σχετική αναφορά.



Το πακέτο αυτό υποστηρίζει 5 μορφές ασκήσεων: πολλαπλής επιλογής (JQUIZ), μπερδεμένη πρόταση (JMIX), σταυρόλεξο (JCROSS), άσκηση αντιστοίχισης (JMATCH) και άσκηση συμπλήρωσης κενών (JCLOSE).

Στα παραδείγματα που ακολουθούν χρησιμοποιήθηκαν το JQUIZ, το JCROSS και το JMATCH, που αναλυτικά περιγράφονται παρακάτω.

JQUIZ

Όπως προαναφέρθηκε, το JQUIZ χρησιμοποιείται για την κατασκευή ασκήσεων πολλαπλής επιλογής και το περιβάλλον του φαίνεται στο παρακάτω σχήμα.

Τίτλος: ergasia 1

E 1 Πότε ένα διάστημα είναι αυστηρά θετικό; Πολυπληρών επιλογή

Βαρύτητα: 100

Απάντησεις	Βοήθεια	Ρυθμίσεις
A κατω άκρο θετικό ή μηδέν	Λάθος, τότε είναι θετικό. Η αντίστοιχη θεωρία περιγράφεται στη διαφάνεια 10.	<input type="checkbox"/> Αποδοχή ως σωστό 0 % σωστό
B κατω ακρο θετικό	Σωστό!	<input checked="" type="checkbox"/> Αποδοχή ως σωστό 100 % σωστό
C πάνω ακρο αρνητικό ή μηδέν	Λάθος, τότε το διάστημα είναι αρνητικό. Η αντίστοιχη θεωρία περιγράφεται στη διαφάνεια 10.	<input type="checkbox"/> Αποδοχή ως σωστό 0 % σωστό
D πάνω άκρο αρνητικό	Λάθος, τότε το διάστημα είναι αυστηρά αρνητικό. Η αντίστοιχη θεωρία περιγράφεται στη διαφάνεια 10.	<input type="checkbox"/> Αποδοχή ως σωστό 0 % σωστό

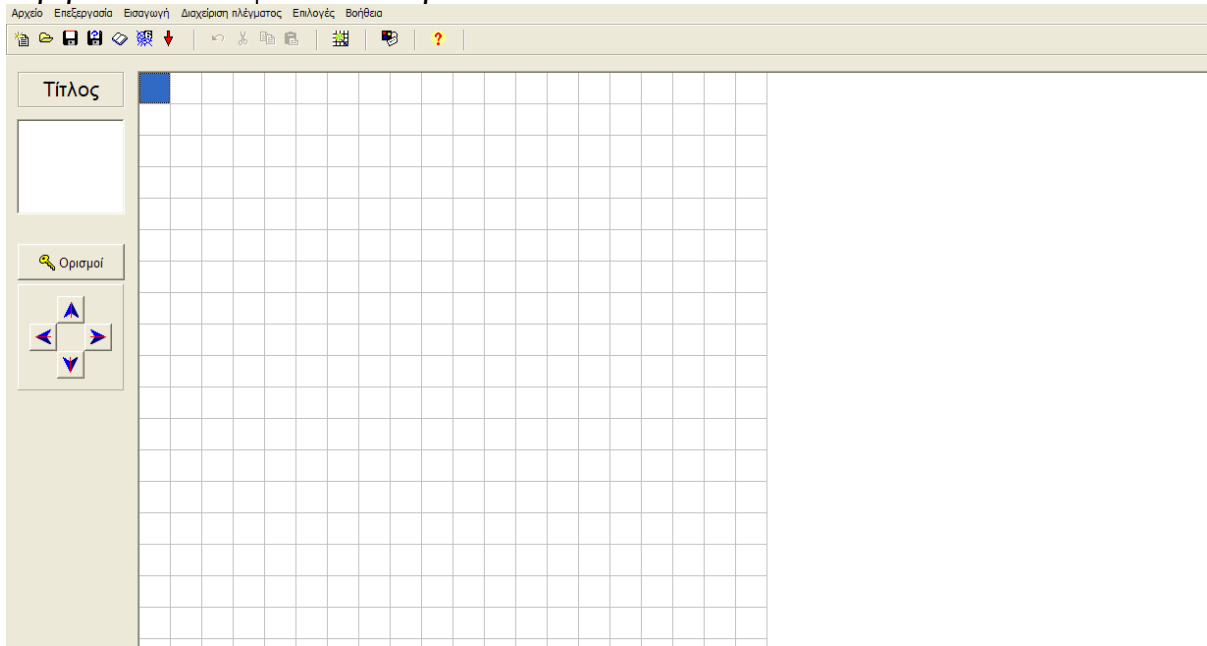
Για να δημιουργήσουμε μια άσκηση πολλαπλής επιλογής, θα πρέπει επιλέγοντας το πρόγραμμα hot Potatoes, να επιλέξουμε το JQUIZ και να εμφανιστεί στην οθόνη μας η παραπάνω εικόνα. Το πρώτο βήμα είναι να δοθεί ο τίτλος της άσκησης στο ανάλογο περιθώριο. Στο παράδειγμά μας, την άσκηση την ονομάσαμε **ergasia 1**.

Κάτω από τον τίτλο, υπάρχει η ένδειξη **E 1**, η οποία δείχνει τον αριθμό της κάθε ερώτησης και πατώντας τα βελάκια δίπλα, αλλάζει ο αριθμός της ερώτησης, δηλαδή εισάγουμε μια νέα ερώτηση, ή γυρνάμε σε κάποια προηγούμενη. Συνεχίζοντας την εφαρμογή, δίπλα από την ένδειξη της ερώτησης υπάρχει ένα περιθώριο, όπου δηλώνεται η εκφώνηση της κάθε ερώτησης. Μόλις ολοκληρωθεί η εκφώνηση της ερώτησης μας, θα πρέπει να πάμε στη στήλη **Απαντήσεις** στην οποία γράφονται οι πιθανές απαντήσεις που θέλουμε να δώσουμε. Παρόλο που στην οθόνη μας εμφανίζονται μόνο τέσσερις πιθανές απαντήσεις, μπορούμε με τα βελάκια που υπάρχουν αριστερά στη στήλη αυτή να μειώσουμε ή να αυξήσουμε τις πιθανές απαντήσεις της ερώτησής μας. Μόλις ολοκληρωθεί και το στάδιο των απαντήσεων, μεταβαίνουμε στη στήλη της **Βοήθειας**, όπου εκεί γράφουμε τα μηνύματα που θέλουμε για κάθε μια επιλογή χωριστά. Ανάλογα με την απάντηση που θα επιλέξουμε a, b, c, ή d θα εμφανιστεί και το ανάλογο μήνυμα (αν έχουμε παραπάνω πιθανές απαντήσεις ισχύει το ίδιο). Τελειώνοντας, στη στήλη **Ρυθμίσεις**, σημειώνουμε ποια από τις απαντήσεις είναι η σωστή, καθώς και τη βαθμολογία της κάθε απάντησης. Αφού τελειώσουμε με την ερώτηση και πριν προχωρήσουμε στην επόμενη κάνουμε αποθήκευση πατώντας είτε το χαρακτηριστικό εικονίδιο στη γραμμή εργαλείων, είτε από το μενού Αρχείο – Αποθήκευση. Ύστερα, πάλι από το μενού Αρχείο, επιλέγουμε το ‘Δημιουργία σελίδας Web’ και ‘Σελίδα Web για v6 browsers’, δίνουμε ένα όνομα στην άσκησή μας και η άσκηση είναι έτοιμη για χρήση μέσω του διαδικτύου.

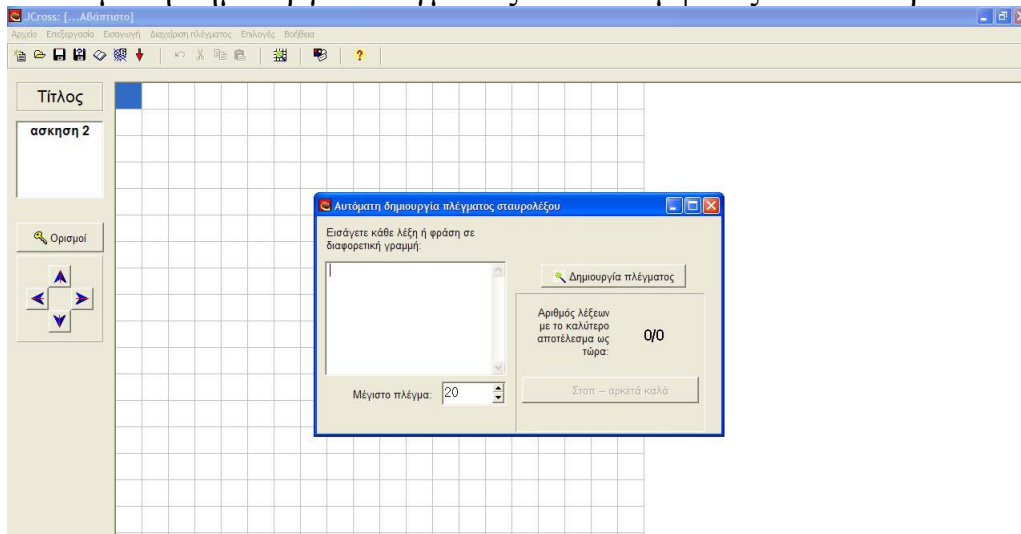
Πρέπει να παρατηρηθεί, ότι η άσκηση μας εμφανίζεται με δύο διαφορετικές μορφές. Η μία μορφή έχει την επέκταση από το Hot Potatoes 6, ενώ η άλλη έχει την επέκταση του internet explorer. Η πρώτη μορφή χρησιμοποιείται αν θέλουμε να παρέμβουμε στην άσκηση που έχουμε ετοιμάσει, είτε για κάποια αλλαγή είτε και για προσθήκη ερωτήσεων, ενώ η δεύτερη είναι η εκτελέσιμη.

JCROSS

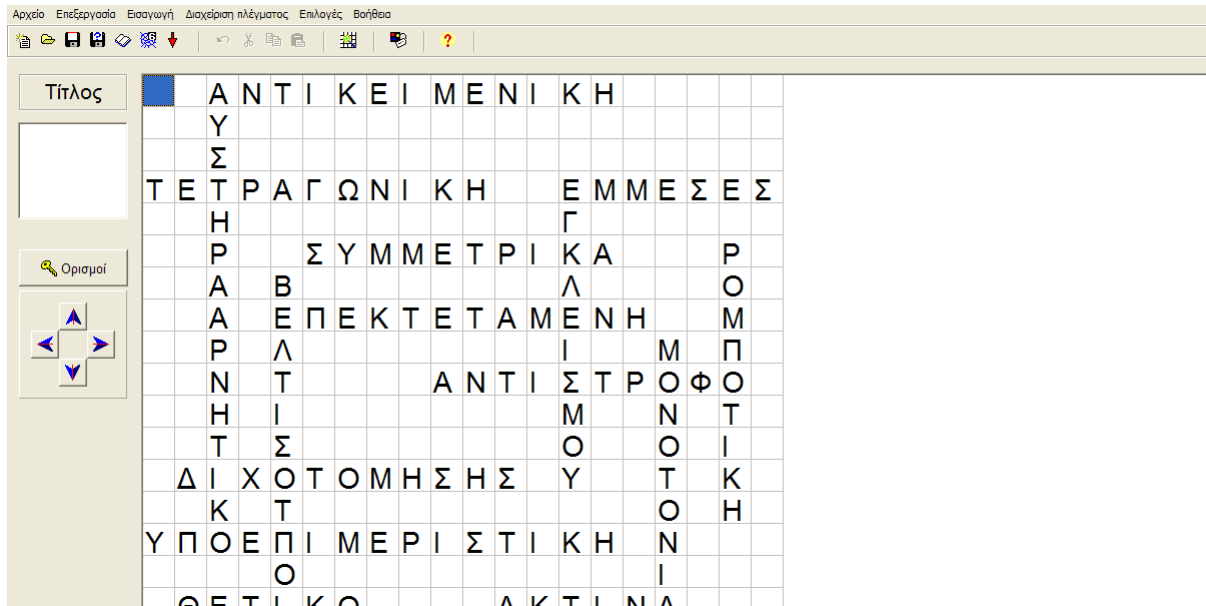
Το JCROSS είναι μια εφαρμογή με την οποία δημιουργούμε σταυρόλεξα και το περιβάλλον του φαίνεται παρακάτω:



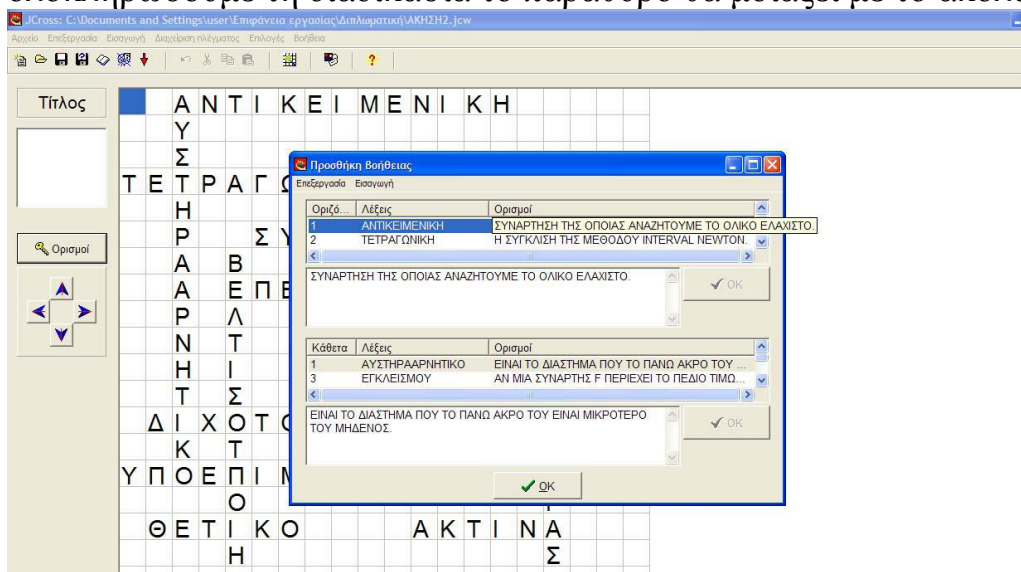
Η διαδικασία δημιουργίας συνεχίζεται, επιλέγοντας από τη γραμμή εργαλείων την επιλογή ' Διαχείριση πλέγματος' και από το μενού που εμφανίζεται την 'Αυτόματη δημιουργία πλέγματος' . Τότε εμφανίζεται το παρακάτω παράθυρο



Στο παράθυρο αυτό, εισάγουμε τις λέξεις εκείνες που θέλουμε να εμφανιστούν στο σταυρόλεξο, δηλαδή τις λέξεις που θεωρούμε σαν απαντήσεις στις ερωτήσεις που θα ορίσουμε οριζόντια και κάθετα. Εισάγουμε κάθε λέξη σε διαφορετική γραμμή, πατώντας το πλήκτρο enter. Μόλις ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία επιλέγουμε την ‘Δημιουργία πλέγματος’, οπότε και εμφανίζεται το ακόλουθο παράθυρο.



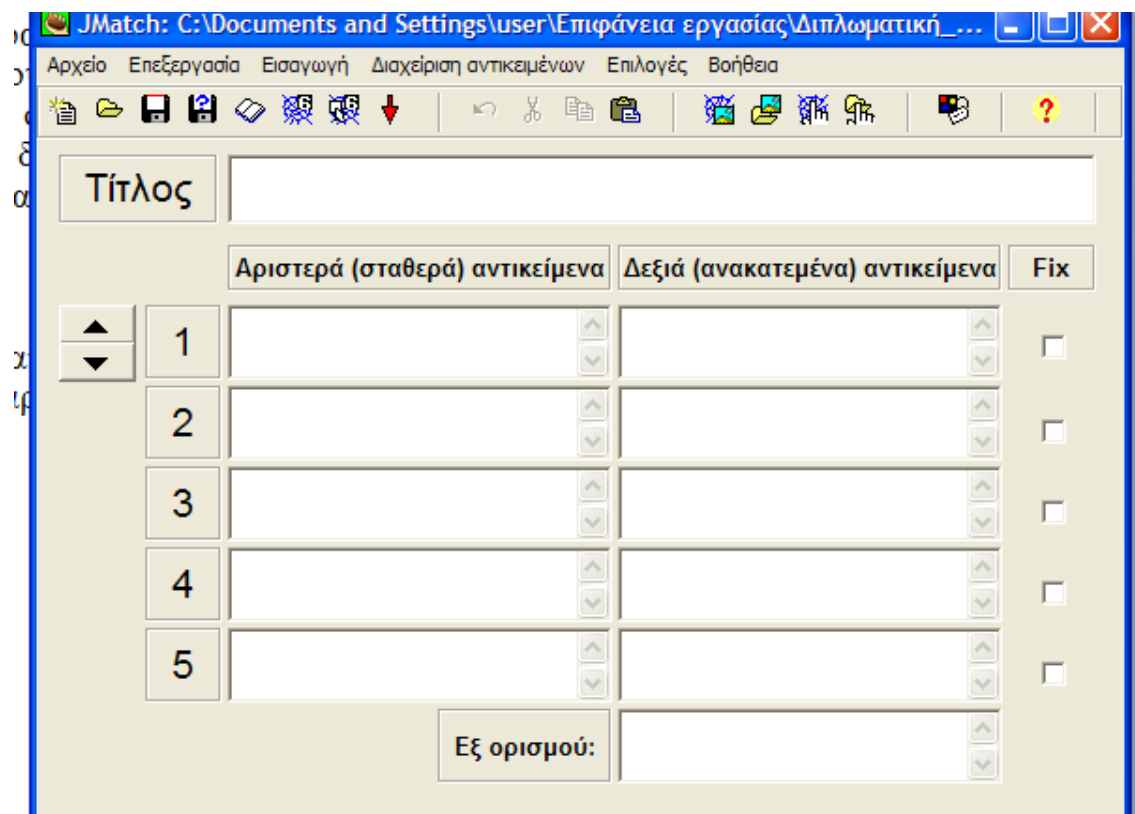
Στο σημείο αυτό, είμαστε έτοιμοι να ορίσουμε τις ερωτήσεις του σταυρόλεξου και για το σκοπό αυτό επιλέγουμε το ‘Ορισμοί’. Εμφανίζεται ένα παράθυρο, όπου έχει διαχωρισμένες τις λέξεις που έχουν τοποθετηθεί οριζόντια και κάθετα, επιλέγουμε στη συνέχεια μια λέξη και δίνουμε τον ορισμό της που θέλουμε και να εμφανίζεται στο χρήστη ή αλλιώς στον λύτη του σταυρόλεξού μας. Πατάμε το ‘OK’ ύστερα από κάθε εισαγωγή ορισμού και αφού ολοκληρώσουμε τη διαδικασία το παράθυρο θα μοιάζει με το ακόλουθο.



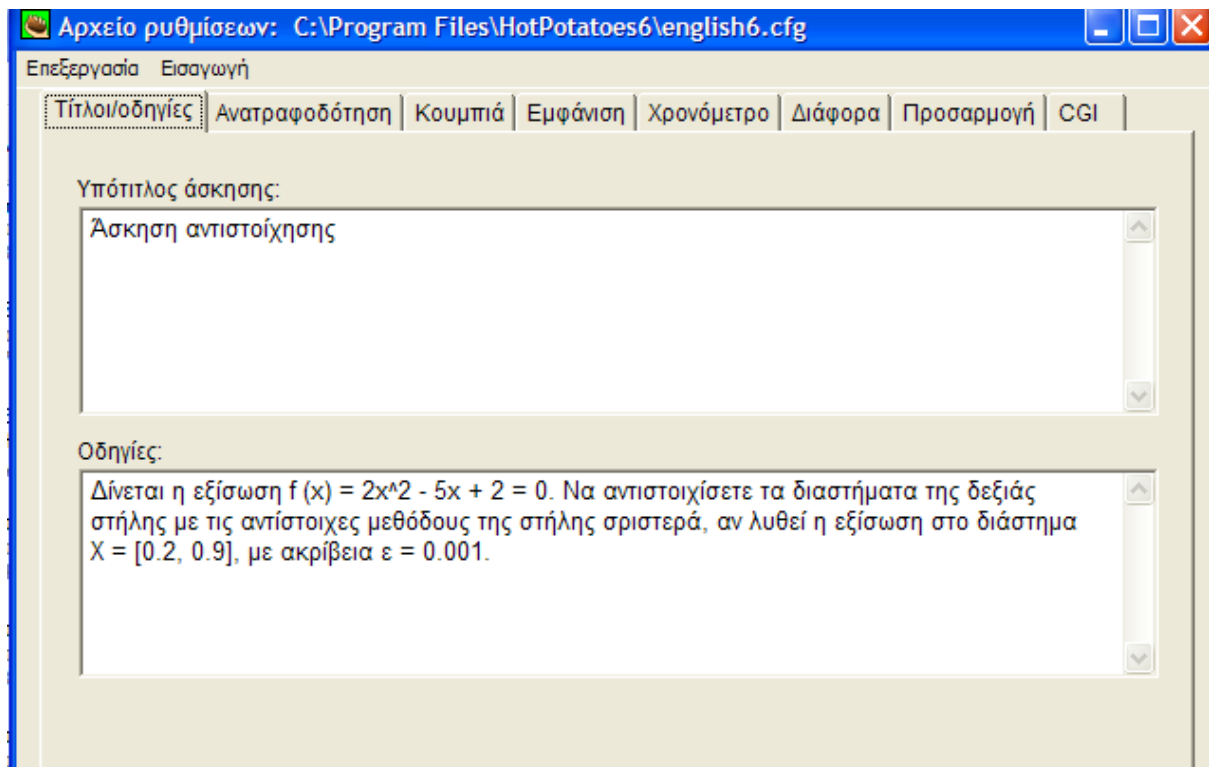
Τέλος, από τη γραμμή εργαλείων, επιλέγουμε 'Αρχείο' και από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε 'Δημιουργία σελίδας Web' και 'Σελίδα Web για v6 browsers', δίνουμε ένα όνομα στην άσκησή μας και η άσκηση είναι έτοιμη για χρήση μέσω του διαδικτύου. Για τις διορθώσεις της συγκεκριμένης εφαρμογής, ισχύουν τα ίδια με αυτά που προαναφέρθηκαν, στην παράγραφο JQUIZ.

JMATCH

Το JMATCH είναι μια εφαρμογή που δημιουργεί ασκήσεις αντιστοίχισης. Το περιβάλλον της εφαρμογής αυτής φαίνεται παρακάτω.



Όπως και με τις άλλες δύο εφαρμογές, ξεκινάμε από την ένδειξη του τίτλου, που γράφουμε τι ακριβώς τον τίτλο της άσκησης, για παράδειγμα **Άσκηση 3**. Στην στήλη αριστερά γράφουμε τα σταθερά αντικείμενα της άσκησής μας, ενώ στη στήλη δεξιά γράφουμε τα αντικείμενα όπου θα τα αντιστοιχίσουμε σε κάθε ένα της αριστερής στήλης. Από το μενού 'Επιλογές' επιλέγουμε 'Διαμόρφωση επιλογών'. Εμφανίζεται το παρακάτω παράθυρο



όπου από τη γραμμή εργαλείων διαμορφώνουμε την άσκησή μας. Συγκεκριμένα, από την πρώτη επιλογή 'τίτλοι/οδηγίες' δίνουμε την ακριβή εκφώνηση της άσκησης, ενώ από το μενού 'ανατροφοδότηση' διαμορφώνουμε την εικόνα που θα βλέπει ο χρήστης ανάλογα με την κάθε απάντησή του. Μπορούμε συνεχίζοντας, να τροποποιήσουμε την γενικότερα την εμφάνιση της άσκησης, ανάλογα με το σκοπό που θέλουμε να πετύχουμε. Οι αλλαγές και οι διορθώσεις γίνονται με τον ίδιο τρόπο όπως και στις άλλες εφαρμογές του προγράμματος.