

Οδηγός κατασκευής διαδραστικών ασκήσεων μέσω του λογισμικού:

HOT POTATOES



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

	Σελίδα
Οδηγός εκμάθησης Hot Potatoes 6.....	3
Τι είναι τα Hot Potatoes.....	4
Τύποι αρχείων.....	5
Εισαγωγή στο JQuiz.....	5
Εισαγωγή στο JCloze.....	6
Εισαγωγή στο JMatch.....	7
Εισαγωγή στο JMix.....	8
Εισαγωγή στο JCross.....	9
Ο Masher.....	10
Οι πατάτες , μία-μία.....	10
Παραδείγματα ασκήσεων.....	11
Πρώτος τύπος ασκήσεων: JQuiz.....	11
Δεύτερος τύπος ασκήσεων: JCloze.....	14
Τρίτος τύπος ασκήσεων: JMatch.....	17
Τέταρτος τύπος ασκήσεων: JMix.....	21
Πέμπτος τύπος ασκήσεων: JCross.....	23
Τρία βήματα για να φτιάξετε μια άσκηση.....	27
Ο εξυπηρετητής hotpotatoes.net.....	32

Οδηγός εκμάθησης Hot Potatoes 6 (Ελληνική μετάφραση)



Καλώς ήλθατε στον ελληνικό οδηγό εκμάθησης των Hot Potatoes!

Ο οδηγός απευθύνεται σε όσους επιθυμούν να δημιουργήσουν ασκήσεις χρησιμοποιώντας τα Hot Potatoes σε περιβάλλον Windows 98/ME/NT4/2000/XP. Ο αριθμός έκδοσης που χρησιμοποιήθηκε για τη συγγραφή του συγκεκριμένου οδηγού είναι 6.0.4.18. Εφόσον έχετε εγκαταστήσει το πρόγραμμα, εκκινήστε την εφαρμογή. Θα πρέπει να εμφανιστεί η παρακάτω οθόνη στον υπολογιστή σας.



Εικόνα 1 Αρχική οθόνη Hot Potatoes

Ο παρών οδηγός αποτελεί μετάφραση του αγγλικού οδηγού εκμάθησης των Hot Potatoes. Θα τον βρείτε στο μενού Help (δείτε την εικόνα παρακάτω).



Εικόνα 2 Οδηγός εκμάθησης των Hot Potatoes στα αγγλικά

Τι είναι τα Hot Potatoes;

Τα Hot Potatoes είναι ένα σύνολο έξι συγγραφικών εργαλείων που δημιουργήθηκαν από την ομάδα Έρευνας και Ανάπτυξης στο Κέντρο Πληροφορικής και Μέσων Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Βικτώρια (Humanities Computing and Media Centre at the University of Victoria). Τα Hot Potatoes σας δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργήσετε διαδραστικές ασκήσεις διαφόρων βασικών τύπων, βασισμένες στον Παγκόσμιο Ιστό. Τις ασκήσεις αποτελούν ιστοσελίδες που χρησιμοποιούν κώδικα XHTML 1.1 για την εμφάνιση και JavaScript (ECMAScript) για τη διαδραστικότητα. Αυτά τα βασικά πρότυπα W3C υποστηρίζονται από όλους τους καλούς σύγχρονους φυλλο-μετρητές, συμπεριλαμβανομένων των Internet Explorer 6+, Mozilla 1.2+, Phoenix, Safari και πολλών άλλων. Τα συγγραφικά εργαλεία μπορούν να διαχειριστούν και Unicode, οπότε μπορείτε να δημιουργήσετε ασκήσεις σε οποιαδήποτε γλώσσα, ή σε ένα μείγμα γλωσσών.

Δε χρειάζεται να γνωρίζετε τα πάντα για την XHTML ή JavaScript για να χρησιμοποιήσετε τα προγράμματα. Το μόνο που χρειάζεται είναι να εισάγετε τα δεδομένα σας-κείμενο, ερωτήσεις, απαντήσεις, κτλ.-και τα προγράμματα θα δημιουργήσουν τις ιστοσελίδες για σας. Έπειτα μπορείτε να τις δημοσιεύσετε στο δικτυακό σας τόπο. Παρόλα αυτά, τα προγράμματα έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε σχεδόν ολόκληρες οι ιστοσελίδες να μπορούν να τροποποιηθούν, οπότε αν γνωρίζετε κώδικα HTML ή JavaScript, να μπορείτε να κάνετε σχεδόν οποιαδήποτε αλλαγή επιθυμείτε στον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν οι ασκήσεις ή στη μορφοποίηση των ιστοσελίδων.

Εάν εργάζεστε σε μη-κερδοσκοπικό εκπαιδευτικό ίδρυμα ή εντός τέτοιου πλαισίου, και είστε πρόθυμοι να μοιραστείτε τις ασκήσεις σας τοποθετώντας τις σε έναν εξυπηρετητή δικτύου δημόσια προσβάσιμο, τότε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα Hot Potatoes χωρίς χρέωση. Εάν εργάζεστε για κάποια εταιρία ή εντός εμπορικού πλαισίου, ή αν προστατεύετε τις ασκήσεις σας με κωδικό πρόσβασης ή αν τις διαθέτετε εντός Ίντρανετ (εσωτερικού δικτύου), θα πρέπει να αγοράσετε μία άδεια (επικοινωνήστε με [Half-Baked Software](#) για πληροφορίες). Παρόλα αυτά, είτε εργάζεστε εντός εμπορικού πλαισίου είτε όχι, ζητούμε να δηλώσετε τα προγράμματα. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συμπληρώσετε μία [φόρμα](#) στο δικτυακό μας τόπο. Αυτό μας βοηθά να κρατάμε επαφή με τους χρήστες μας και να έχουμε κάποια ιδέα για το ποιος χρησιμοποιεί τα προγράμματά μας. Δείτε το αρχείο βοήθειας για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη δήλωση.

Τώρα δείτε κάποια παραδείγματα σχετικά με το τι είδους ασκήσεις μπορείτε να δημιουργήσετε χρησιμοποιώντας τα Hot Potatoes. (Σημειώστε ότι τα αρχεία δεδομένων για όλες αυτές τις ασκήσεις είναι διαθέσιμα από το φάκελο tutorial (π.χ. C:\Program Files\HotPotatoes6\tutorial) αν θέλετε να τα δείτε αργότερα εντός των συγγραφικών εργαλείων).

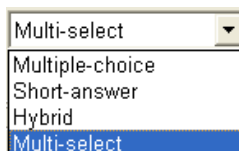
Τύποι αρχείων

Η κάθε άσκηση έχει το δικό της τύπο αρχείου και αποθηκεύεται με ξεχωριστό extension (τα γράμματα μετά από την τελεία σε ένα αρχείο, πχ τα αρχεία του Word έχουν extension .doc)

- JQuiz: .jqz
- JCloze: .jcl
- JCross: .jew
- JMix: .jmx
- JMatch: .jmt

Εισαγωγή στο JQuiz (ασκήσεις βασισμένες σε ερωτήσεις)

Το JQuiz είναι ένα εργαλείο για τη δημιουργία ασκήσεων βασισμένων σε ερωτήσεις. Το κάθε κουίζ μπορεί να περιέχει έναν απεριόριστο αριθμό ερωτήσεων. Υπάρχουν τέσσερις βασικοί τύποι ερωτήσεων:



Στις ερωτήσεις **πολλαπλής επιλογής**, ο φοιτητής επιλέγει μια απάντηση κάνοντας κλικ σε ένα κουμπί. Αν η απάντηση είναι σωστή, η λεζάντα του κουμπιού θα αλλάξει σε φατσούλα :-), και αν είναι λάθος, θα αλλάξει σε X (μπορείτε να αλλάξετε αυτό το κείμενο από την οθόνη παραμετροποίησης). Σε κάθε περίπτωση, ο φοιτητής θα δει την απόκριση για τη συγκεκριμένη απάντηση, που εξηγεί γιατί είναι λάθος ή σωστή (με την προϋπόθεση ότι έχετε γράψει την απόκριση όταν φτιάχνατε την άσκηση). Αν η απάντηση είναι λάθος, ο

φοιτητής μπορεί να συνεχίσει να επιλέγει απαντήσεις μέχρι να επιλεγεί η σωστή απάντηση. Το σκορ για την κάθε ερώτηση βασίζεται στον αριθμό προσπαθειών που έχουν γίνει για να επιτευχθεί η σωστή απάντηση. Μόλις επιλεγεί, το σκορ παραμένει το ίδιο, αλλά ο φοιτητής μπορεί να κάνει κλικ στα υπόλοιπα κουμπιά για να δει την απόκριση για τις άλλες απαντήσεις χωρίς να του αφαιρεθούν βαθμοί.

Στις ερωτήσεις **σύντομης απάντησης**, ο φοιτητής πρέπει να πληκτρολογήσει την απάντηση σε ένα πλαίσιο κειμένου στη σελίδα και να πατήσει το κουμπί **Ελέγξτε** για να δει αν είναι σωστή. Η σελίδα θα προσπαθήσει να ταιριάζει την απάντηση του φοιτητή με μία λίστα από σωστές ή λάθος απαντήσεις που έχετε καθορίσει. Αν βρεθεί ταίρι, η απόκριση για αυτήν την απάντηση θα εμφανιστεί. Αν όχι, τότε η σελίδα θα προσπαθήσει να βρει το κοντινότερο ταίρι ανάμεσα στις καθορισμένες σωστές απαντήσεις, και θα επισημάνει στο φοιτητή ποια τμήματα της απάντησής του είναι σωστά και ποια είναι λάθος. Το σκορ για την κάθε ερώτηση βασίζεται στον αριθμό των προσπαθειών που κάνει ο φοιτητής για να πετύχει την σωστή απάντηση. Μπορείτε, επίσης, να συμπεριλάβετε ένα κουμπί **Βοήθεια** (Hint), που θα δίνει στο φοιτητή ένα γράμμα της απάντησης. Η χρήση του κουμπιού **Βοήθεια** (Hint) αφαιρεί βαθμούς από το σκορ.

Μια **υβριδική** ερώτηση είναι ένας συνδυασμός ερώτησης πολλαπλής επιλογής και ερώτησης σύντομης απάντησης. Σε αυτόν τον τύπο ερώτησης, ζητείται από τον φοιτητή να γράψει την απάντησή του σε ένα πλαίσιο κειμένου. Παρόλα αυτά, αν ο φοιτητής δεν απαντήσει σωστά μετά από ένα συγκεκριμένο αριθμό προσπαθειών (που μπορείτε να καθορίσετε από την οθόνη παραμετροποίησης), η ερώτηση αλλάζει σε ερώτηση πολλαπλής επιλογής για να την καταστήσει πιο εύκολη.

Τέλος, η ερώτηση **πολλαπλής απάντησης** ζητά από το φοιτητή να επιλέξει διάφορες απαντήσεις. Ο σκοπός της άσκησης είναι να επιλέξει ο φοιτητής όλες τις σωστές απαντήσεις και να μην επιλέξει όλες τις λάθος. Αυτός ο τύπος άσκησης μπορεί να πάρει τη μορφή «Ποια από τα παρακάτω είναι ουσιαστικά;», ακολουθούμενο από μια λίστα από λέξεις. Ο φοιτητής πρέπει να επιλέξει όλα τα ουσιαστικά, αλλά να μην επιλέξει καμία απάντηση που δεν είναι ουσιαστικό, και μετά να πατήσει το κουμπί **Ελέγξτε**. Αν η απάντηση δεν είναι απόλυτα σωστή, ο φοιτητής θα δει ένα μήνυμα με τον αριθμό των σωστών απαντήσεων, καθώς και μια απόκριση. Αυτή θα είναι η απόκριση από την πρώτη επιλογή στη λίστα που είτε επιλέχθηκε ενώ δεν έπρεπε να έχει επιλεγεί ή δεν επιλέχθηκε όταν έπρεπε να είχε επιλεγεί.

Για ένα παράδειγμα του πώς να κάνετε ένα κουίζ στο JQuiz, δείτε το σύνδεσμο «Τρία βήματα» παρακάτω. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το πώς λειτουργεί το JQuiz, δείτε το αρχείο Help-απλά εκκινήστε το JQuiz και πατήστε το F1.

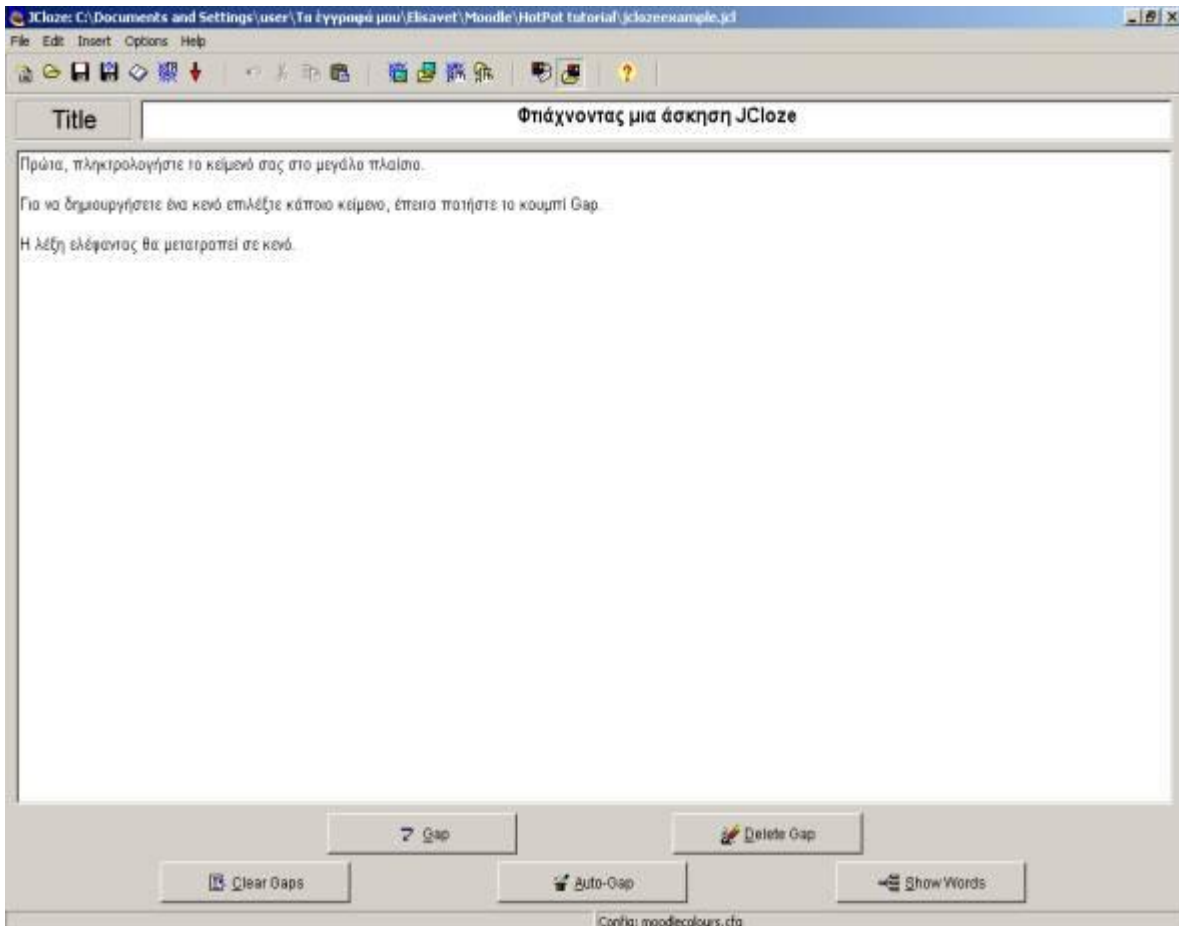
Εισαγωγή στο JCloze (ασκήσεις με κενά)

Το JCloze χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ασκήσεων με κενά. Ο φοιτητής συμπληρώνει όλες τις απαντήσεις προτού ελέγξει αν είναι σωστές. Όταν έχουν εισαχθεί όλες οι απαντήσεις, ο φοιτητής πατά το κουμπί **Ελέγξτε** για να βαθμολογηθεί. Οι σωστές απαντήσεις θα εισαχθούν στο κείμενο. Τυχόν λάθος απαντήσεις θα παραμείνουν στα πλαίσια κειμένου, ώστε να διορθωθούν. Όταν ένας φοιτητής ελέγχει μια απάντηση που δεν είναι απόλυτα σωστή, επιβάλλεται ποινή στη βαθμολογία ώστε το σκορ να εξαρτάται από τον αριθμό ελέγχων που απαιτούνται προτού η απάντηση είναι απόλυτα σωστή.

Σε μια άσκηση JCloze, μπορείτε να συμπεριλάβετε ένα κουμπί **Βοήθεια** (Hint) που θα δώσει στο φοιτητή ένα γράμμα της απάντησης που επεξεργάζεται (ανάλογα με το πού

βρίσκεται ο δείκτης του ποντικιού). Μπορείτε, επίσης, να συμπεριλάβετε συγκεκριμένες ενδείξεις για κάθε κενό. Τα παραπάνω θα εμφανιστούν με τα κουμπιά **Βοήθεια** (Hint) ή **Ένδειξη** (Clue).

Η δημιουργία ενός κενού είναι πολύ εύκολη. Δείτε την εικόνα παρακάτω για τα βασικά βήματα:



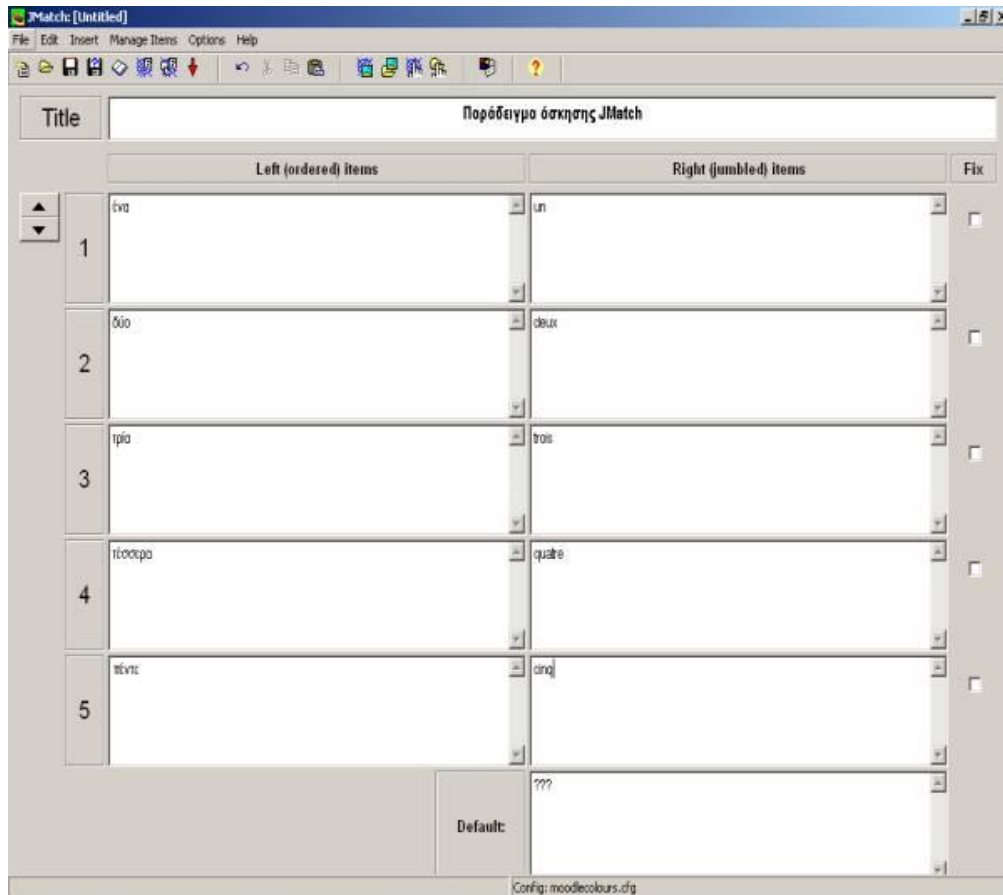
Εισαγωγή στο JMatch (ασκήσεις αντιστοίχισης)

Το JMatch χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ασκήσεων αντιστοίχισης. Βασικά, αυτό σημαίνει ότι μια λίστα αντικειμένων εμφανίζεται στη μια πλευρά, και το κάθε αντικείμενο πρέπει να ταιριάζει με ένα αντικείμενο από την άλλη πλευρά.

Η εμφάνιση των ασκήσεων μπορεί να γίνει σε δύο μορφές: τυπική και σύρτε & αφήστε (drag & drop). Η τυπική μορφή) χρησιμοποιεί μια πτυσσόμενη λίστα αντικειμένων στα δεξιά. Αυτή είναι η μορφή που προτείνεται όταν έχετε πάνω από επτά ή οχτώ αντικείμενα, και τα αντικείμενα στα δεξιά αποτελούνται μόνο από κείμενο. Αν έχετε μόνο λίγα αντικείμενα, και ειδικά αν τα αντικείμενα είναι γραφικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη μορφή σύρτε & αφήστε (δείτε αυτό το παράδειγμα). Μη χρησιμοποιείτε αυτή τη δεύτερη

μορφή αν έχετε πάνω από οχτώ αντικείμενα, καθώς η κύλιση της σελίδας θα κάνει πιο δύσκολο το να σύρετε και να αφήσετε τα αντικείμενα.

Για να δημιουργήσετε μια άσκηση JMatch, εισάγετε κάθε ζευγάρι αντικειμένων στην ίδια σειρά, όπως στην εικόνα παρακάτω. Όταν εξάγετε την άσκηση σε μορφή ιστοσελίδας, το πρόγραμμα θα ανακατέψει αυτόματα τα αντικείμενα στα δεξιά.



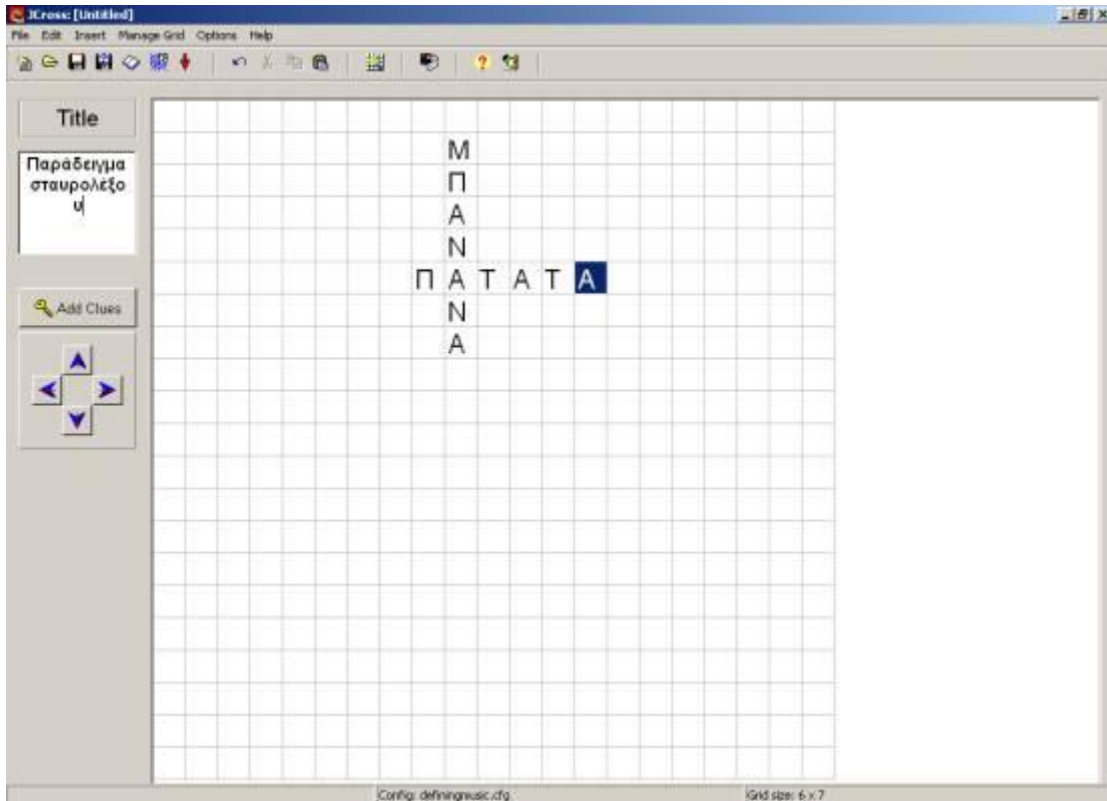
Εισαγωγή στο JMix (ασκήσεις σύνθεσης πρότασης ή λέξης)

Το JMix χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ασκήσεων τοποθέτησης στη σωστή σειρά. Μπορείτε να ανακατέψετε τις λέξεις μιας πρότασης ή τα γράμματα μιας λέξης. Όπως το JMatch, το JMix εξάγεται σε δύο μορφές εμφάνισης: τυπική και σύρτε & αφήστε. Για να δείτε λεπτομερείς οδηγίες σχετικά με το πώς να κάνετε μια απλή άσκηση JMix, πηγαίνετε στο σύνδεσμο "η πρόκληση των δύο λεπτών" παρακάτω.

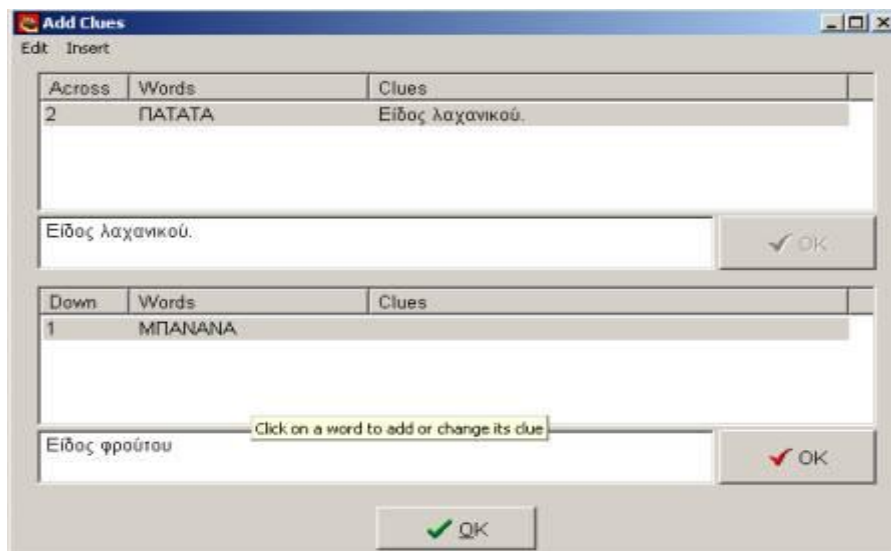
Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το πώς λειτουργεί το JMix, δείτε το αρχείο Help-απλά εκκινήστε το JMix και πατήστε το F1.

Εισαγωγή στο JCross (σταυρόλεξα)

Το JCross χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ασκήσεων με σταυρόλεξα. Υπάρχουν δύο βήματα για να φτιάξετε μια άσκηση: πρώτα εισάγετε τα γράμματα στο πλέγμα, και μετά προσθέτετε τις ενδείξεις. Για να προσθέσετε γράμματα στο πλέγμα, κάντε κλικ σε ένα τετράγωνο και πληκτρολογήστε ένα γράμμα. Δοκιμάστε το παράδειγμα στην εικόνα παρακάτω για να ξεκινήσετε.



Αφού δημιουργήσετε το πλέγμα, κάντε κλικ στο **Add Clues**. Έπειτα, για να προσθέσετε τις ενδείξεις, κάντε κλικ σε μια λέξη, εισάγετε την ένδειξη και πατήστε το κουμπί **OK**.



Δείτε ένα παράδειγμα σταυρολέξου JCross. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το πώς λειτουργεί το JCross, δείτε το αρχείο Help-απλά εκκινήστε το JCross και πατήστε το F1.

Ο Masher (δημιουργώντας συνδεδεμένες ασκήσεις)

Ο Masher είναι μια διαφορετική εφαρμογή από τις άλλες στο πακέτο των Hot Potatoes. Σκοπός του είναι να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε μεγαλύτερες ενότητες υλικού, συνδεδεμένες μεταξύ τους. Ο Masher απαιτεί ξεχωριστό κλειδί εγγραφής που μπορείτε να το πάρετε μόνο αν αγοράσετε εμπορική άδεια για τα Hot Potatoes. Χωρίς το κλειδί, μπορείτε να δημιουργήσετε μικρές μόνο ενότητες ασκήσεων. Ο Masher χρησιμοποιείται, επίσης, για το «ανέβασμα» αρχείων που δεν αποτελούν ασκήσεις Hot Potatoes στον εξυπηρετητή www.hotpotatoes.net.

Ο Masher έχει δικό του οδηγό (κάντε κλικ στο **Help/Tutorial** στο πρόγραμμα Masher) και ένα λεπτομερές αρχείο βοήθειας με πλήρεις οδηγίες. Για να δείτε το αρχείο Help, εκκινήστε το πρόγραμμα Masher και πατήστε το πλήκτρο F1.

Αρχίζοντας

Ο καλύτερος τρόπος για να ξεκινήσετε με τα Hot Potatoes είναι να πειραματιστείτε με τις ασκήσεις-παραδείγματα. Θα σας δείξουν τους διαφορετικούς τύπους ασκήσεων που μπορείτε να φτιάξετε, και ταυτόχρονα θα σας διδάξουν κάποιες από τις βασικές έννοιες. Έπειτα, μπορείτε να φτιάξετε την πρώτη σας άσκηση.

Οι Πατάτες, μία-μία

- **JQuiz** (ασκήσεις βασισμένες σε ερωτήσεις)
- **JCloze** (ασκήσεις με κενά)
- **JMatch** (ασκήσεις αντιστοίχισης)
- **JMix** (ασκήσεις «βάλτε στη σωστή σειρά»)
- **JCross** (σταυρόλεξα)
- **Masher** (δημιουργώντας συνδεδεμένες ασκήσεις)

Παραδείγματα ασκήσεων

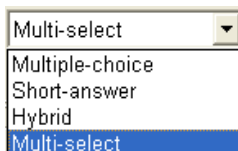
Πρώτος τύπος άσκησης: JQuiz

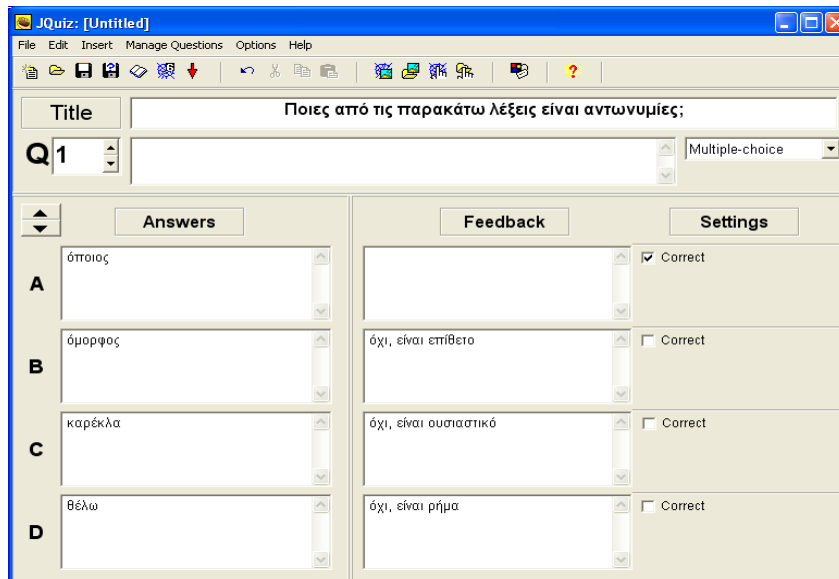
- άσκηση JQuiz Ένα κουίζ φτιαγμένο με το Jquiz

Διαλέγουμε τύπο άσκησης από το πλήκτρο στη γραμμή μενού «potatoes»



1. Ας πάρουμε την πρώτη άσκηση, την JQuiz:
2. Στον τίτλο γράφουμε την ερώτηση της άσκησης
3. Στις απαντήσεις, γράφουμε σωστές και εσφαλμένες, ώστε ο μαθητής να επιλέξει τη σωστή ή τις σωστές (πολλαπλής επιλογής)
4. Αν είναι σωστή απάντηση αυτή που εισάγουμε, τσεκάρουμε δίπλα την επιλογή «correct »
5. Αν θέλουμε να εμφανίζεται ένα popup παράθυρο το οποίο να εξηγεί στο μαθητή για το σφάλμα του, εισάγουμε κείμενο στο feedback
6. Αν θέλουμε να φτιάξουμε περισσότερες ερωτήσεις, (περισσότερους τίτλους), κάνουμε κλικ στο τοξάκι στην πάνω αριστερή γωνία του παραθύρου που λειει Q και μέσα στο πλαίσιο λειει 1. Με το τοξάκι μεταβαίνουμε στην άσκηση 2 κ.ο.κ
7. Επίσης, από το δεξί τμήμα της οθόνης μπορούμε να επιλέξουμε την εμφάνιση της άσκησης, ανάλογα με το τι εξυπηρετεί την εκάστοτε άσκηση.

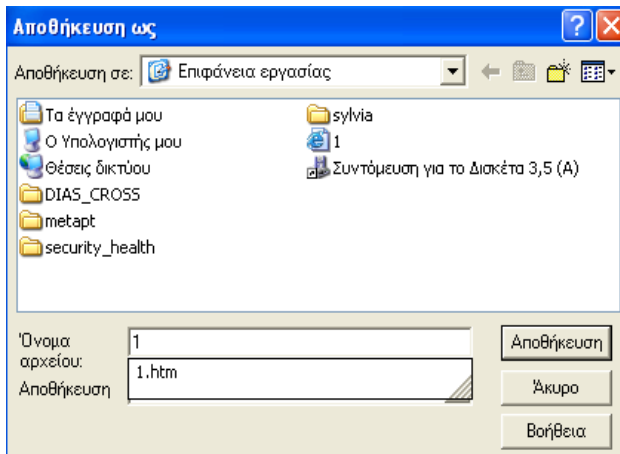




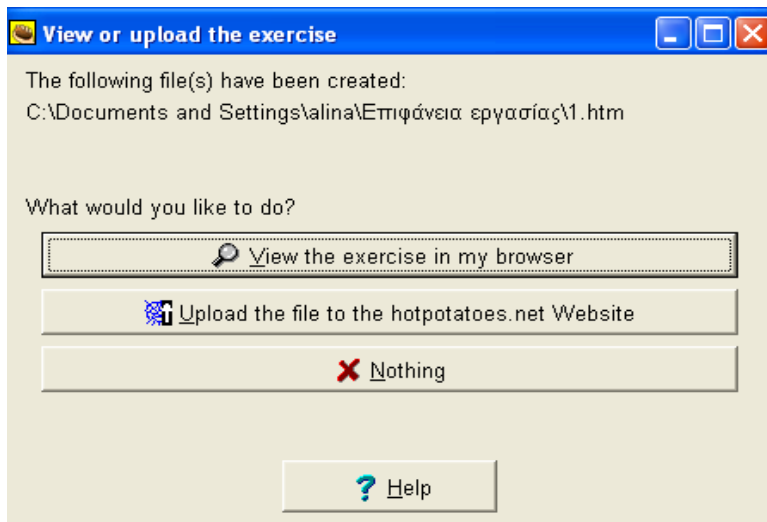
στο τέλος εξάγουμε την άσκησή μας πατώντας το έκτο πλήκτρο (με τον αριθμό 6) ή κατευθείαν το F6.



Αποθηκεύουμε προσέχοντας να επιλέγουμε χαρακτήρες αποδεκτούς. Καλό είναι να προτιμάμε λατινικό αλφάβητο για να διευκολύνουμε τον server αν οι ασκήσεις μας δημοσιευτούν στο διαδίκτυο.

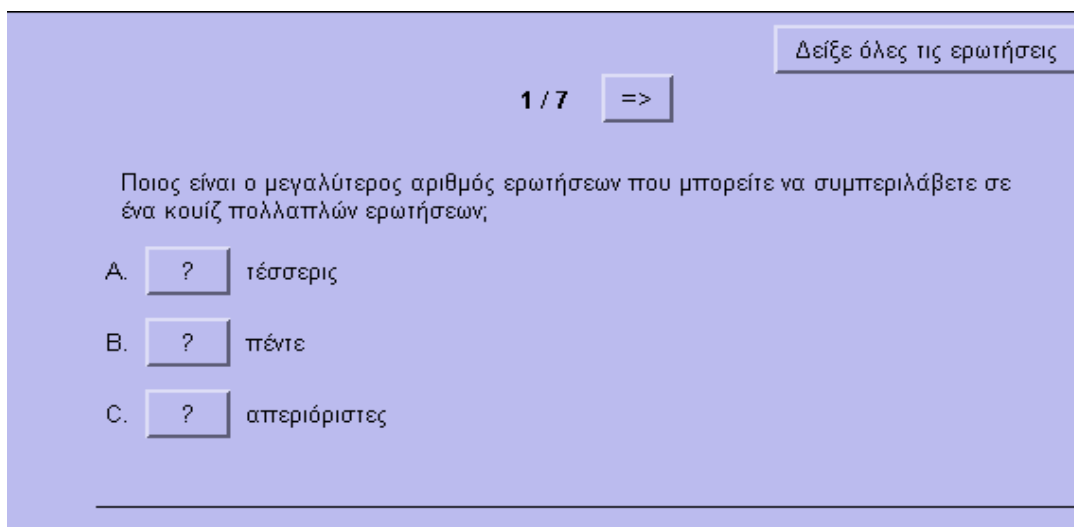


Επιλέγουμε αν θέλουμε να προβούμε σε στιγμιαία επισκόπηση (view the exercise in my browser), να το δημοσιεύσουμε στο διαδίκτυο (upload the file in hotpotatoes.net), ή απλώς να το αποθηκεύσουμε για χρήση αργότερα (nothing).



Με το έκτο εικονίδιο, ή με το F6 δοκιμάζουμε την άσκηση και τη διαδραστικότητά της όπως στην παρακάτω εικόνα:

Επιλέξτε την σωστή απάντηση για κάθε ερώτηση.



Ένα κουίζ φτιαγμένο με το JQuiz

Αυτό είναι ένα τυπικό κουίζ JQuiz. Σε αυτό το πλαίσιο, υπάρχει ένα κείμενο. Το κείμενο μπορεί να εισαχθεί απευθείας στο πρόγραμμα JQuiz επιλέγοντας **File/ Add Reading Text**. Διαφορετικά, μπορείτε να επιλέξετε να μη συμπεριλάβετε καθόλου κείμενο. Όλες οι εφαρμογές Hot Potatoes σας επιτρέπουν να συμπεριλάβετε κείμενο.

Μπορείτε να απαντήσετε στην πρώτη ερώτηση κάνοντας κλικ σε ένα από τα κουμπιά απαντήσεων. Μπορείτε να συνεχίσετε να επιλέγετε απαντήσεις μέχρι να βρείτε τη σωστή. Όταν έχετε απαντήσει σε μια ερώτηση, μπορείτε να προχωρήσετε στην επόμενη

χρησιμοποιώντας τα κουμπιά με τα βελάκια πάνω από κάθε ερώτηση. Μπορείτε, επίσης, να επιλέξετε να δείτε όλες τις ερωτήσεις μαζί, κάνοντας κλικ στο κουμπί “Δείξε όλες τις ερωτήσεις”.

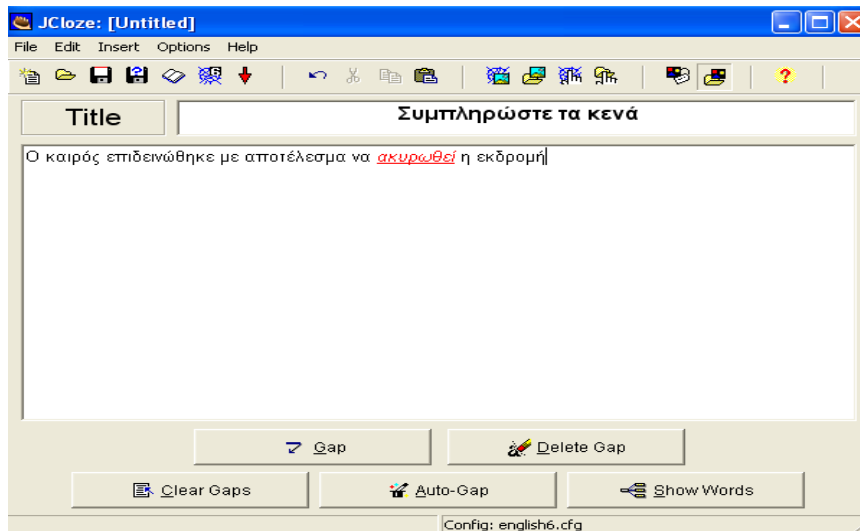
Δεύτερος τύπος άσκησης: JCloze

- **JCloze**

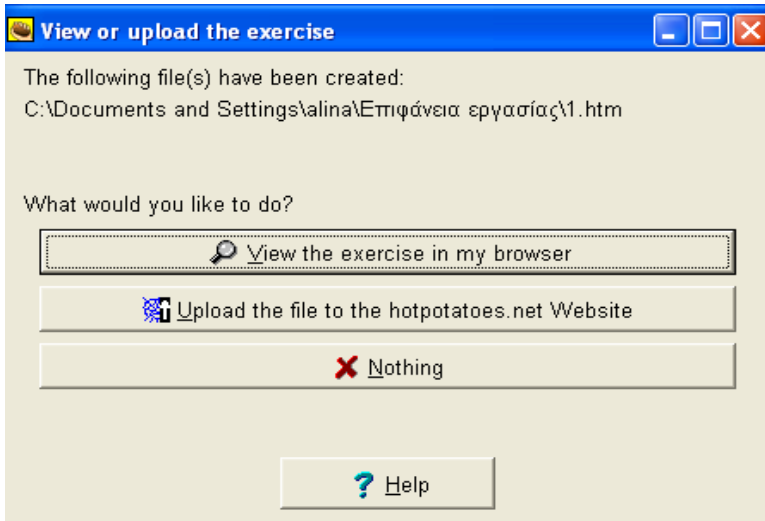
Διαλέγουμε τύπο άσκησης από το πλήκτρο στη γραμμή μενού «potatoes»



1. Με αυτόν τον τύπο άσκησης δημιουργούμε ασκήσεις που απαιτούν την συμπλήρωση κενών. Τις λέξεις που θέλουμε να εμφανίζονται ως κενά, τις πληκτρολογούμε, τις μαρκάρουμε και επιλέγουμε το πλήκτρο “gap” στο κάτω μέρος του παραθύρου. Αν μετανιώσουμε πατάμε το πλήκτρο ‘delete gap’ και το κείμενο θα εμφανίζεται κανονικά. Το πλήκτρο «auto gap» δημιουργεί αυτόματα κενό κάθε ένατη λέξη.



2. Μόλις μαρκάρουμε τη λέξη και την ορίσουμε ως ζητούμενη λέξη σε κενό, εμφανίζεται το ακόλουθο παράθυρο, το οποίο σκοπό έχει να προβλέψει πιθανές εναλλακτικές αποδεκτές λέξεις που θα πληκτρολογήσει ο μαθητής. Επίσης στη μπάρα «clue» αποφασίζουμε αν θα υπάρχουν επιπρόσθετα στοιχεία προκειμένου να βοηθηθεί ο μαθητής (πχ αρχικό γράμμα λέξης που ψάχνουμε)



Με το έκτο εικονίδιο, ή με το F6 δοκιμάζουμε την άσκηση και τη διαδραστικότητά της όπως στις παρακάτω εικόνες:

Άσκηση 1 Άσκηση "Συμπληρώστε τα κενά" φτιαγμένη με το Jcloze

Συμπληρώστε όλα τα κενά, έπειτα πατήστε "Ελέγξτε" για να ελέγξετε τις απαντήσεις σας. Χρησιμοποιείτε το κουμπί "Βοήθεια" για να εμφανιστεί ένα σωστό γράμμα αν η απάντησή σας δυσκολεύει. Μπορείτε, επίσης, να κάνετε κλικ στο κουμπί "(?)" για να λάβετε μια ένδειξη που θα σας βοηθήσει. Σημειώστε ότι θα χάνετε πόντους αν ζητάτε βοήθεια.

Άσκηση "Συμπληρώστε τα κενά"

Αυτή είναι μια απλή άσκηση "συμπληρώστε τα κενά" φτιαγμένη με το πρόγραμμα [?] . Ο χρήστης εισάγει τις απαντήσεις του στα κενά, έπειτα κάνει κλικ στο [?] "Ελέγξτε" (Check) για να δει ποιες απαντήσεις είναι σωστές και να λάβει το σκορ του. Για κάθε κενό, μπορεί να γίνουν δεκτές πολλές . Για παράδειγμα, αυτό το επιτρέπει τις απαντήσεις κενό, πλαίσιο και κουτί. Δοκιμάστε και θα . Αν ο χρήστης χρειάζεται βοήθεια, μπορεί να κάνει στο κουμπί "Βοήθεια" (Hint) για να εμφανιστεί ένα γράμμα. Για να εμφανίσετε ένα γράμμα σε ένα συγκεκριμένο κενό, τοποθετήστε τον κέρσορα σε εκείνο το κενό πριν πατήσετε το κουμπί "Βοήθεια". Το κουμπί "Βοήθεια" είναι προαιρετικό—αν θέλετε να κάνετε την άσκηση δύσκολη για τους [?] σας, δε χρειάζεται να το συμπεριλάβετε. Μπορείτε, επίσης, να συμπεριλάβετε μια ειδική [?] για κάθε κενό αν επιθυμείτε. Τέλος, οι απαντήσεις μπορούν να ελέγχονται και ως προς τα κεφαλαία/ μικρά γράμματα ή και όχι. Αυτή η άσκηση δεν κάνει τέτοιου είδους έλεγχο—μπορείτε να εισάγετε τις απαντήσεις σας είτε με κεφαλαία είτε με .

JCloze άσκηση 2 "Συμπληρώστε τα κενά" με πτυσσόμενα μενού και μεμονωμένες ερωτήσεις

Άσκηση "Συμπληρώστε τα κενά"

Εισάγετε τις απαντήσεις σας στα κενά. Όταν έχετε εισάγει όλες τις απαντήσεις, κάντε κλικ στο κουμπί "Ελέγξτε."

1. Αυτή η άσκηση δημιουργήθηκε με .

2. Χρησιμοποιεί πτυσσόμενα μενού αντί για κουτιά. Αυτή είναι μια επιλογή που μπορείτε να επιλέξετε από την οθόνη .

3. Όπως όλες οι άλλες Πατάτες, το JCloze σας επιτρέπει να διαχειρίζεστε τα κάθε ιστοσελίδας, ώστε να αλλάζετε την εμφάνιση των σελίδων σας εύκολα.

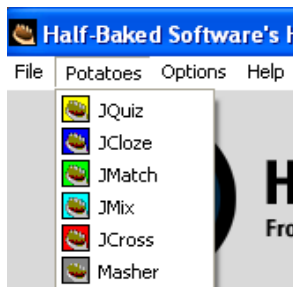
4. Μπορείτε, επίσης, να εισάγετε κώδικα απευθείας στα προγράμματα Hot Potatoes για να μορφοποιείτε το κείμενο σας, όπως αυτή η αριθμημένη λίστα ερωτήσεων.

5. Εάν θέλετε να δημιουργήσετε μια λίστα αριθμημένων κατ'αυτόν τον τρόπο, αλλά θέλετε οι φοιτητές σας να μπορούν να ελέγχουν κάθε ερώτηση ξεχωριστά, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το JQuiz αντί για το JCloze.

Τρίτος τύπος ασκήσεων: JMatch

- **JMatch**

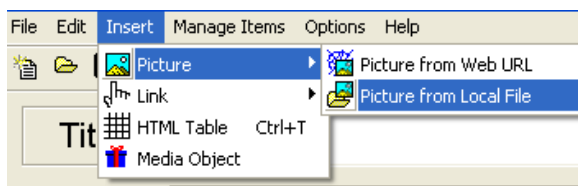
Διαλέγουμε τύπο άσκησης από το πλήκτρο στη γραμμή μενού «potatoes»



- Επιλέγουμε, την JQuiz:
- Στον πεδίο title γράφουμε τον τίτλο της άσκησης
- Για να δημιουργήσετε μια άσκηση JMatch, εισάγετε κάθε ζευγάρι αντικειμένων στην ίδια σειρά, όπως στην εικόνα παρακάτω. Όταν εξάγετε την άσκηση σε μορφή ιστοσελίδας, το πρόγραμμα θα ανακατέψει αυτόματα τα αντικείμενα στα δεξιά.

Title		ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΤΕ	
		Left (ordered) items	Right (jumbled) items
1	ΘΕΛΩ		ΡΗΜΑ
2	ΤΡΑΠΕΖΙ		ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΟ
3	ΝΩΡΙΣ		ΕΠΙΡΡΗΜΑ
4	ΟΜΟΡΦΟΣ		ΕΠΙΘΕΤΟ

- Για να δημιουργήσετε μια άσκηση με εικόνες, εισάγετε κάθε ζευγάρι αντικειμένων στην ίδια σειρά μόνο που εδώ θα εισάγετε πρώτα την εικόνα στην πρώτη στήλη (left(ordered) items) και στην δεύτερη στήλη την αντίστοιχη λέξη (right (jumbled) items).

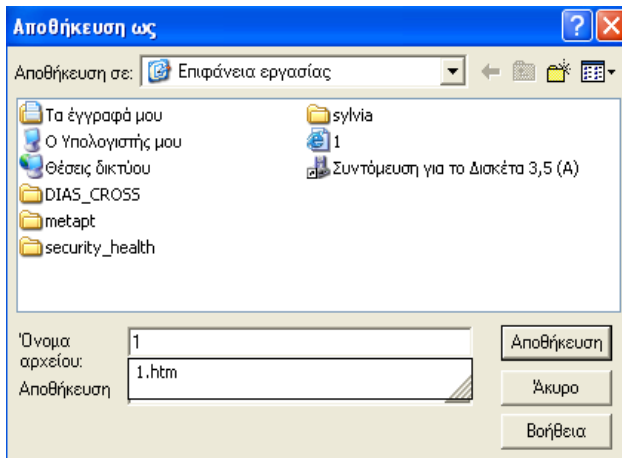


ΜΗΛΟ
ΠΟΤΙΣΜΑ

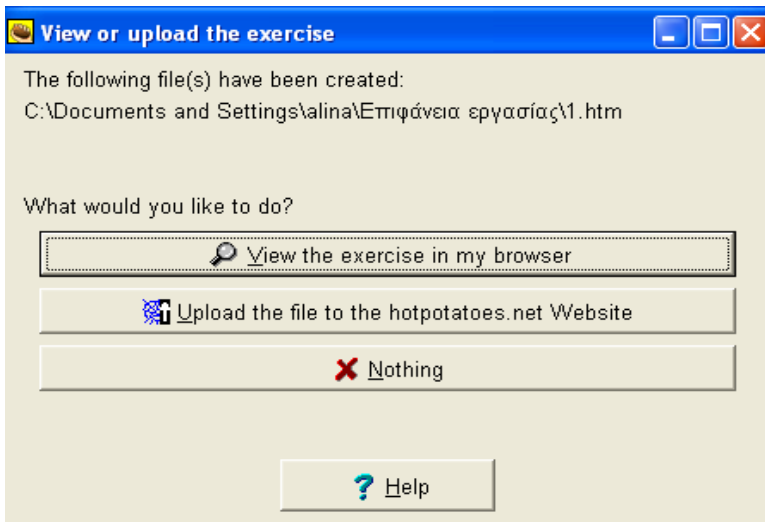
στο τέλος εξάγουμε την άσκησή μας πατώντας το έκτο πλήκτρο (με τον αριθμό 6) ή κατευθείαν το F6.



Αποθηκεύουμε προσέχοντας να επιλέγουμε χαρακτήρες αποδεκτούς. Καλό είναι να προτιμάμε λατινικό αλφάβητο για να διευκολύνουμε τον server αν οι ασκήσεις μας δημοσιευτούν στο διαδίκτυο.



Επιλέγουμε αν θέλουμε να προβούμε σε στιγμιαία επισκόπηση (view the exercise in my browser), να το δημοσιεύσουμε στο διαδίκτυο (upload the file in hotpotatoes.net), ή απλώς να το αποθηκεύσουμε για χρήση αργότερα (nothing).



Με το έκτο εικονίδιο, ή με το F6 δοκιμάζουμε την άσκηση και τη διαδραστικότητά της όπως στις παρακάτω εικόνες:

Άσκηση 1

Μια άσκηση χρονολογικής σειράς φτιαγμένη με το JMatch

Άσκηση αντιστοίχισης







Επιλέξτε την σωστή σειρά βημάτων που χρειάζεται να γίνουν για να δημιουργήσετε μια άσκηση Hot Potatoes επιλέγοντας από την πτυσσόμενη λίστα.

Πρώτο:	<input data-bbox="501 651 1177 696" type="text" value="???"/>
Δεύτερο:	<input data-bbox="501 703 1177 748" type="text" value="???"/>
Τρίτο:	<input data-bbox="501 754 1177 799" type="text" value="???"/>
Τέταρτο:	<input data-bbox="501 806 1177 851" type="text" value="???"/>
Πέμπτο:	<input data-bbox="501 857 1177 902" type="text" value="???"/>
Τελευταίο:	<input data-bbox="501 909 1177 954" type="text" value="???"/>

JMatch Άσκηση 2 (drag & drop) Μια άσκηση αντιστοίχισης που φτιάχτηκε με το Jmatch

Άσκηση «Σύρτε και αφήστε»

Σύρτε τις λέξεις στα δεξιά ώστε να ταιριάζουν με τα αντικείμενα στα αριστερά. Όταν τελειώσετε αυτή την άσκηση, κλείστε το παράθυρο του φύλλο-μετρητή για να επιστρέψετε στον οδηγό.

		<input data-bbox="1098 1554 1251 1590" type="text" value="πίτα"/>
		<input data-bbox="1098 1599 1251 1635" type="text" value="καρότα"/>
		<input data-bbox="1098 1644 1251 1680" type="text" value="μαρούλι"/>
	<input data-bbox="347 1756 501 1787" type="text" value="φασόλια"/>	<input data-bbox="1098 1733 1251 1769" type="text" value="ντομάτα"/>
		<input data-bbox="1098 1778 1251 1814" type="text" value="βοδινό κρέας"/>
		

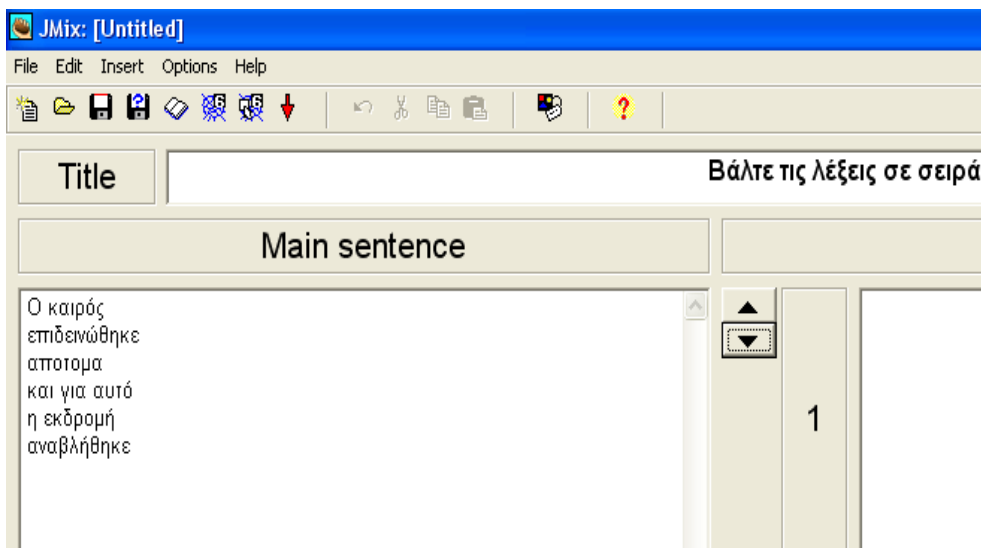
Τέταρτος τύπος ασκήσεων: JMix

- **JMix**

Διαλέγουμε τύπο άσκησης από το πλήκτρο στη γραμμή μενού «potatoes»



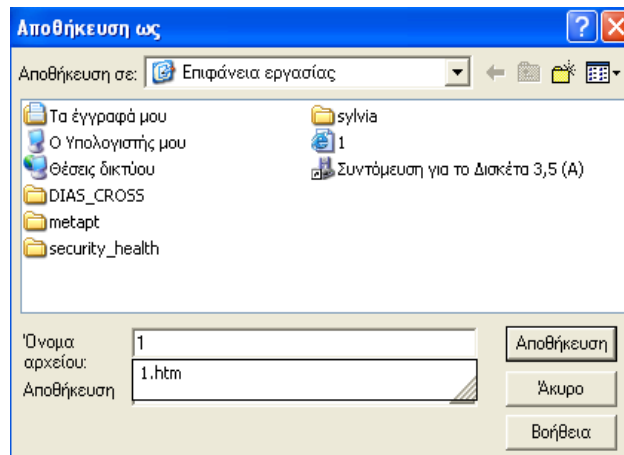
1. Φτιάχνουμε μία πρόταση την οποία το πρόγραμμα αναμειγνύει αυτόματα και ο μαθητής καλείται να ξαναβάλει σε σειρά
2. Κάθε τεμάχιο που θέλουμε να εμφανίζεται ως αυτόνομη μονάδα είναι ότι πληκτρολογείται σε μία γραμμή και χωρίζεται με enter.



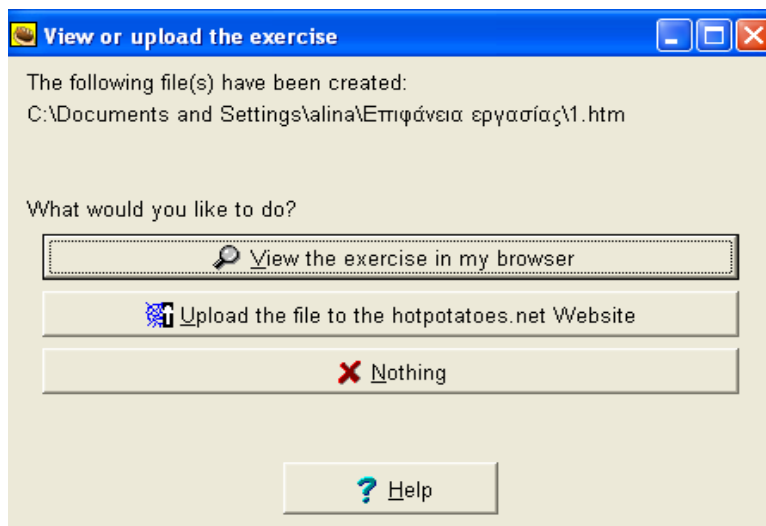
στο τέλος εξάγουμε την άσκησή μας πατώντας το έκτο πλήκτρο (με τον αριθμό 6) ή κατευθείαν το F6.



Αποθηκεύουμε προσέχοντας να επιλέγουμε χαρακτήρες αποδεκτούς. Καλό είναι να προτιμάμε λατινικό αλφάβητο για να διευκολύνουμε τον server αν οι ασκήσεις μας δημοσιευτούν στο διαδίκτυο



Επιλέγουμε αν θέλουμε να προβούμε σε στιγμιαία επισκόπηση (view the exercise in my browser), να το δημοσιεύσουμε στο διαδίκτυο (upload the file in hotpotatoes.net), ή απλώς να το αποθηκεύσουμε για χρήση αργότερα (nothing).



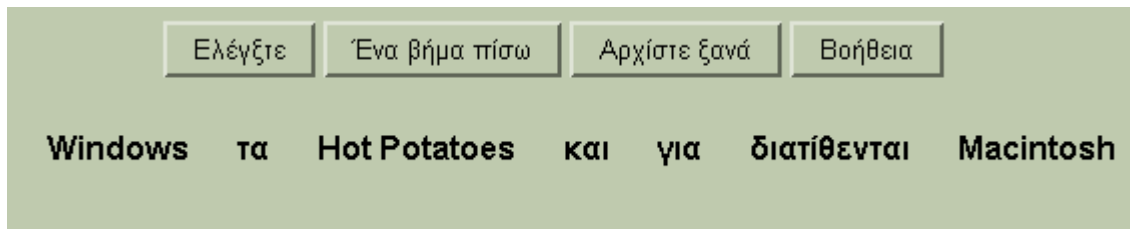
Με το έκτο εικονίδιο, ή με το F6 δοκιμάζουμε την άσκηση και τη διαδραστικότητά της όπως στις παρακάτω εικόνες:

JMix Άσκηση 1

Μια άσκηση σύνθεσης πρότασης φτιαγμένη με το JMix

Άσκηση σύνθεσης πρότασης

Τοποθετήστε τα μέρη της πρότασης στη σωστή σειρά για να σχηματίσετε μια πρόταση. Κάντε κλικ σε ένα μέρος της πρότασης για να το προσθέσετε στην απάντηση. Όταν νομίζετε ότι η απάντηση σας είναι σωστή, κάντε κλικ στο κουμπί “Ελέγξτε” για να ελέγξετε την απάντηση σας. Αν κολλήσετε κάπου, κάντε κλικ στο κουμπί “Βοήθεια” για να βρείτε το επόμενο σωστό μέρος της πρότασης.

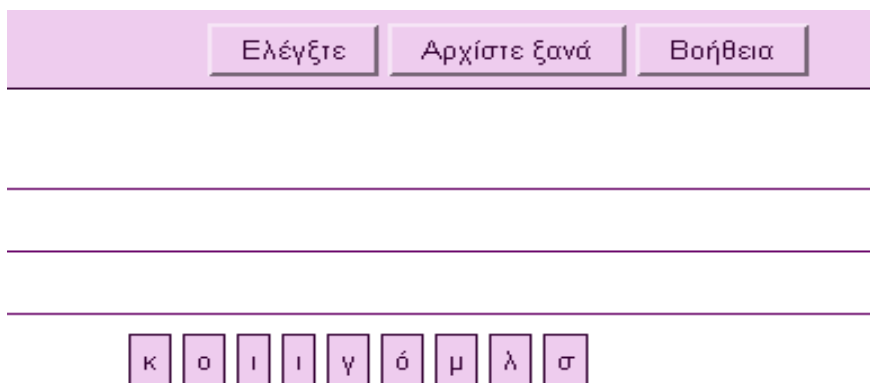


JMix Άσκηση 2 (drag & drop) Μια άσκηση σύνθεσης λέξης φτιαγμένη με το Jmix

- Το ίδιο μπορεί να γίνει με γράμματα τα οποία στη σωστή σειρά θα συνθέσουν λέξη.

Άσκηση σύνθεσης λέξης

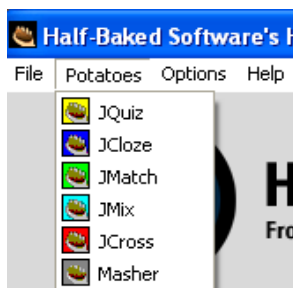
Τοποθετήστε τα γράμματα στη σωστή σειρά για να σχηματίσετε μια λέξη. Όταν νομίζετε ότι η λέξη σας είναι σωστή, κάντε κλικ στο κουμπί “Ελέγξτε” για να ελέγξετε την απάντησή σας. Αν κολλήσετε κάπου, κάντε κλικ στο κουμπί “Βοήθεια” για να βρείτε το επόμενο σωστό γράμμα.

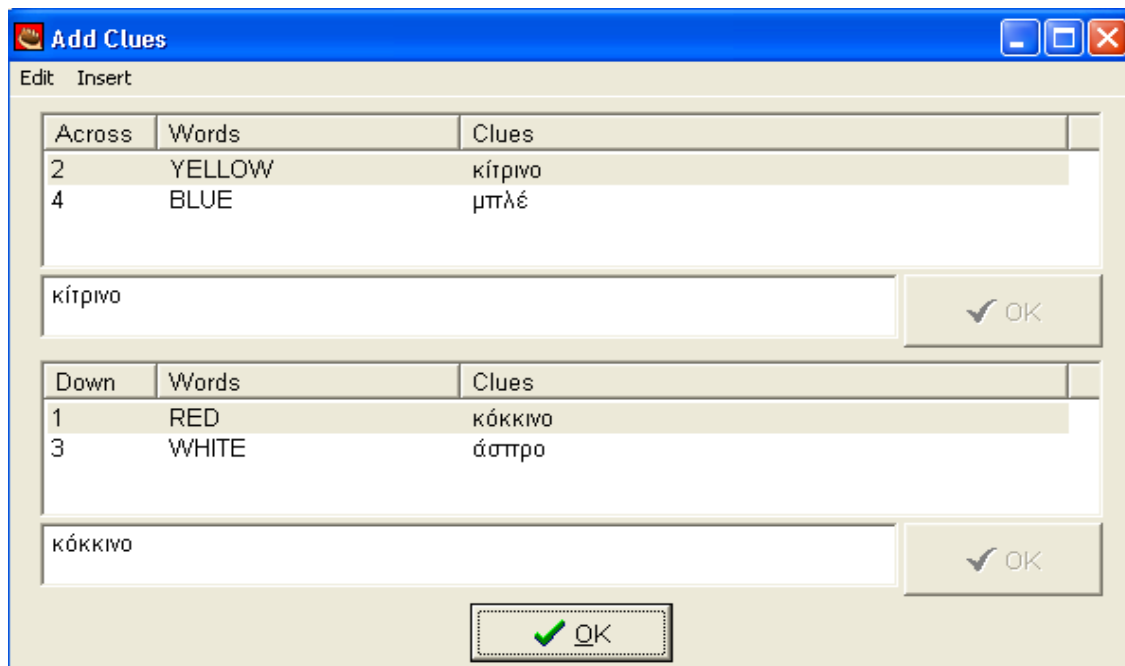
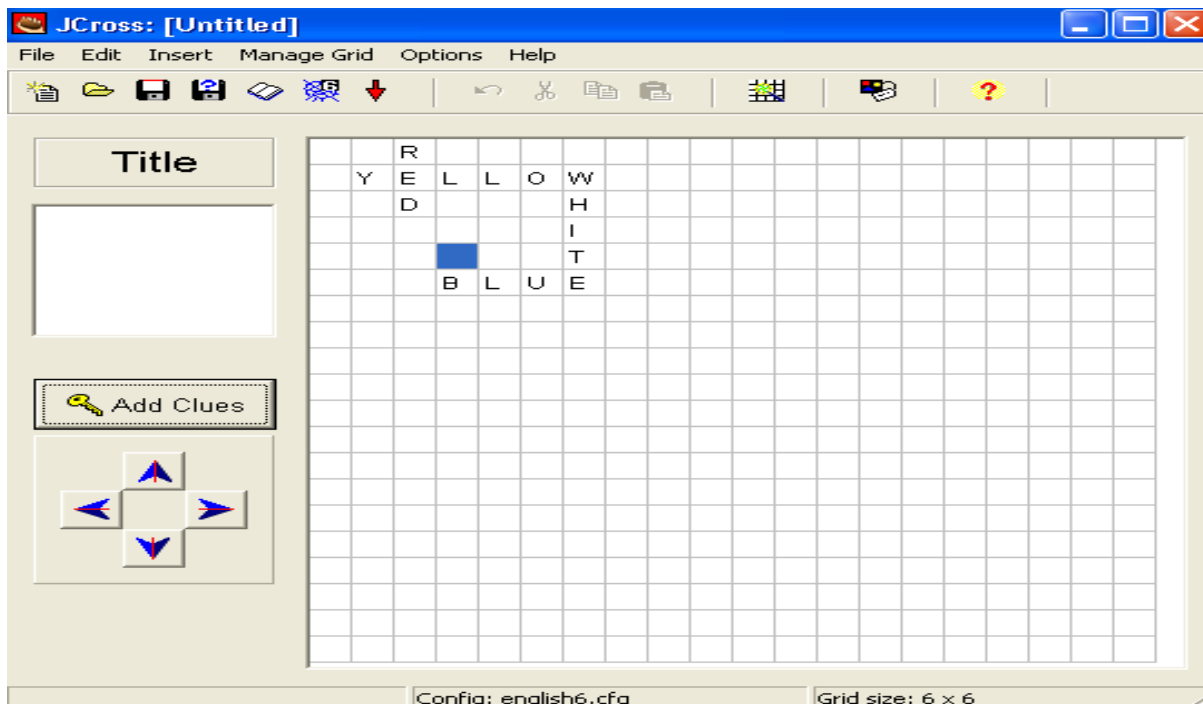


Πέμπτος τύπος ασκήσεων: JCross

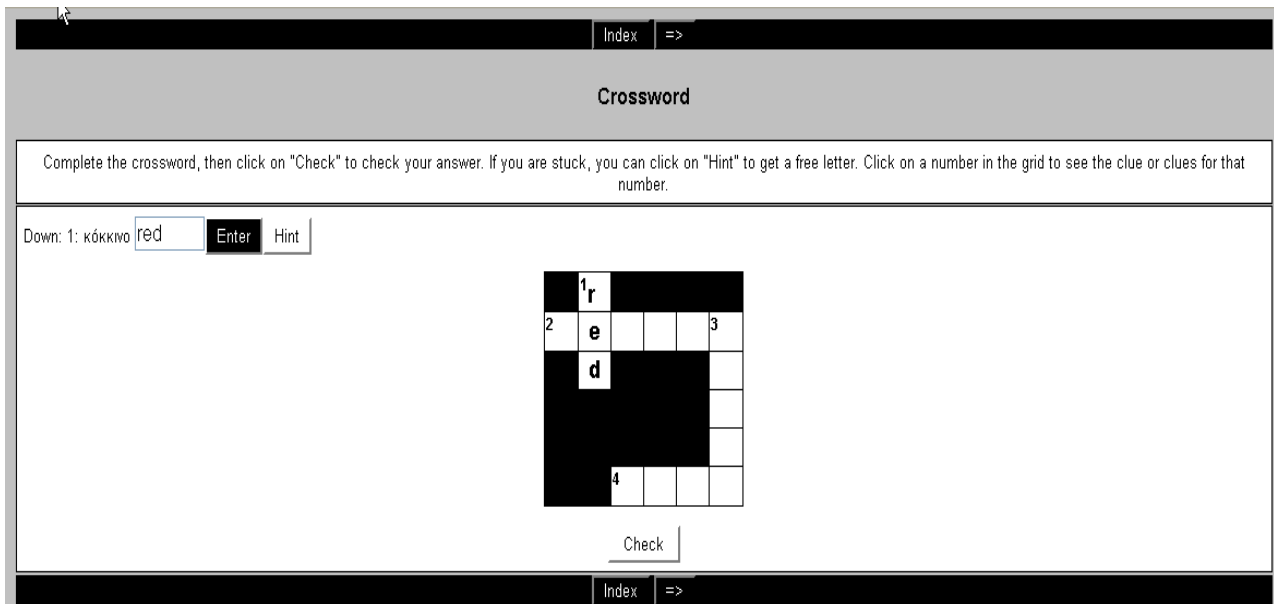
- JCross

Διαλέγουμε τύπο άσκησης από το πλήκτρο στη γραμμή μενού «potatoes»





1. Μόλις πληκτρολογήσουμε την κάθε λέξη, επιλέγουμε το add clues για να δώσουμε τον ορισμό βάσει το οποίου θα καλείται ο μαθητής να βρει τη λέξη
2. Η ίδια διαδικασία επαναλαμβάνεται για κάθε λέξη
3. Χρησιμοποιούμε τα βελάκια αν θέλουμε να μετακινηθεί μία λέξη στο πλέγμα
4. Δυστυχώς, στη δωρεάν μορφή του προγράμματος, υπάρχουν περιορισμοί στους χαρακτήρες που μπορεί να χρησιμοποιήσει κανείς

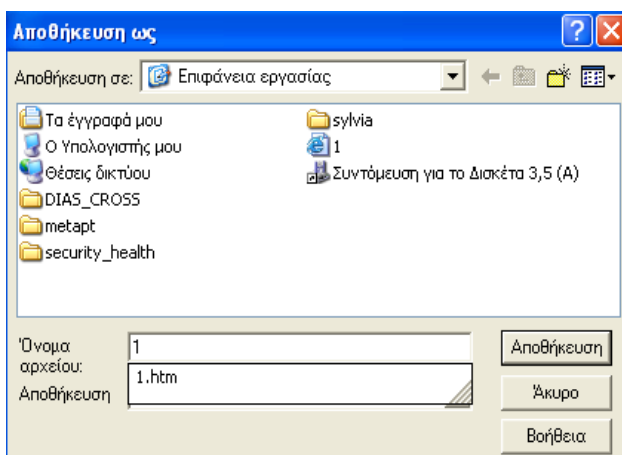


5. Ο μαθητής καλείται να κάνει κλικ στον κάθε αριθμό μέσα στο σταυρόλεξο, προκειμένου να δει τον ορισμό. Πληκτρολογεί τη λέξη –λύση και πατάει enter για να την εμφανίσει μέσα στο σταυρόλεξο.
6. Αν δυσκολεύεται, μπορεί να κάνει χρήση του πλήκτρου ‘hint’ για να εμφανιστεί το αρχικό γράμμα της ζητούμενης λέξης. Αν το ξαναπατήσει, εμφανίζεται και το δεύτερο γράμμα κοκ
7. Να διευκρινίσουμε ότι ο δάσκαλος δε χρειάζεται να προβεί σε ρυθμίσεις για τα hints: προκύπτουν αυτόματα
8. Μόλις ο μαθητής πατήσει το πλήκτρο check βλέπει το βαθμό επιτυχίας του

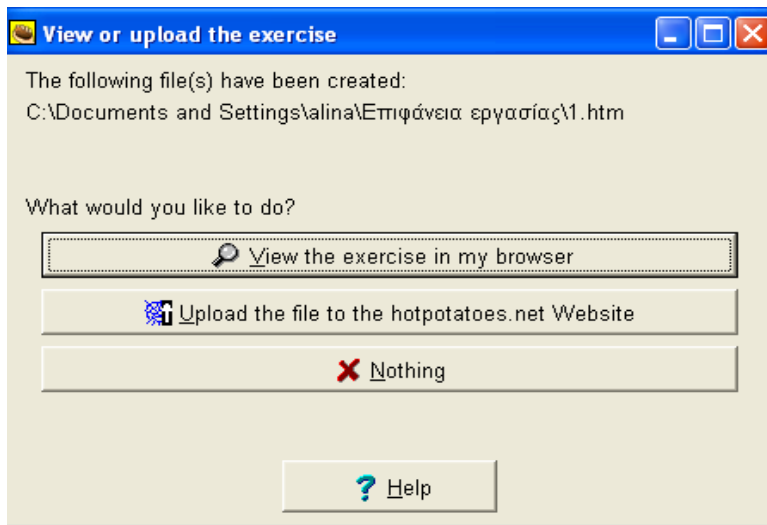
στο τέλος εξάγουμε την άσκησή μας πατώντας το έκτο πλήκτρο (με τον αριθμό 6) ή κατευθείαν το F6.



Αποθηκεύουμε προσέχοντας να επιλέγουμε χαρακτήρες αποδεκτούς. Καλό είναι να προτιμάμε λατινικό αλφάβητο για να διευκολύνουμε τον server αν οι ασκήσεις μας δημοσιευτούν στο διαδίκτυο



Επιλέγουμε αν θέλουμε να προβούμε σε στιγμιαία επισκόπηση (view the exercise in my browser), να το δημοσιεύσουμε στο διαδίκτυο (upload the file in hotpotatoes.net), ή απλώς να το αποθηκεύσουμε για χρήση αργότερα (nothing).

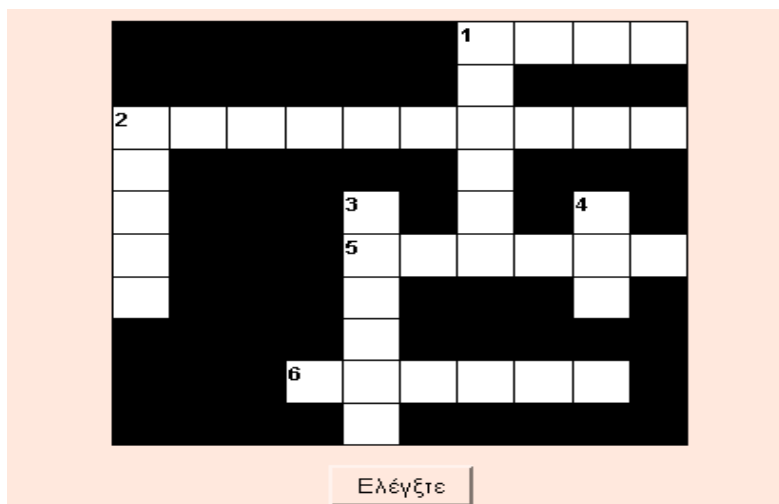


Με το έκτο εικονίδιο, ή με το F6 δοκιμάζουμε την άσκηση και τη διαδραστικότητά της όπως στις παρακάτω εικόνες:

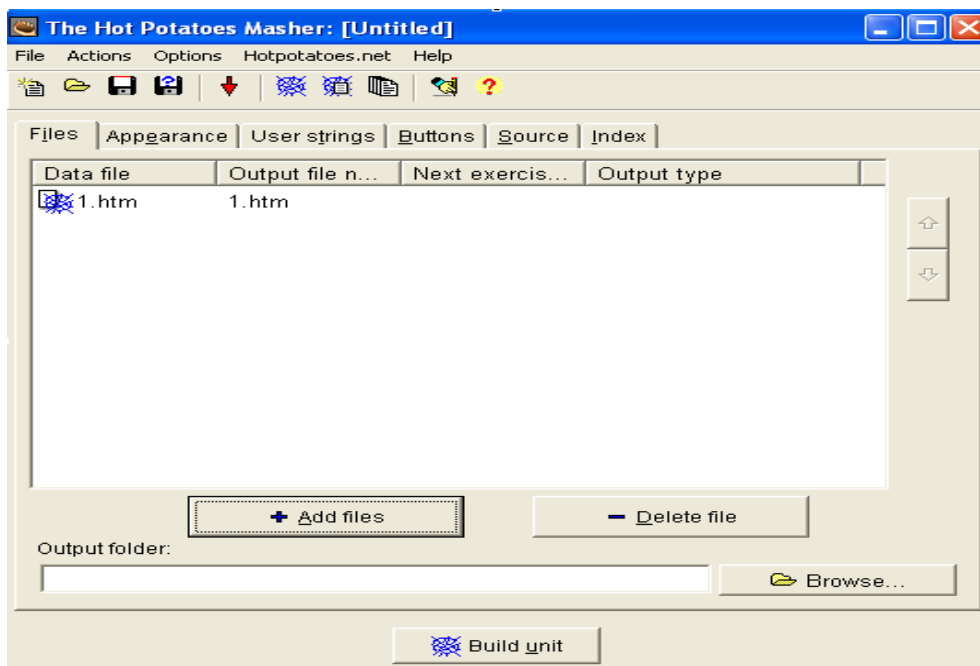
Άσκηση JCross

Σταυρόλεξο φτιαγμένο με Jcross

Συμπληρώστε το σταυρόλεξο, έπειτα κλικ στο κουμπί “Ελέγξτε” για να ελέγξετε την απάντησή σας. Αν κολλήσετε κάπου, κάντε κλικ στο κουμπί “Βοήθεια” για να εμφανιστεί ένα σωστό γράμμα.. Κάντε κλικ σε έναν αριθμό στο πλέγμα για να δείτε τη βοήθεια ή τις βοήθειες για αυτόν τον αριθμό. Αυτό το σταυρόλεξο επίσης κάνει χρήση του χρονομέτρου, που μπορείτε να προσθέσετε σε όλες τις ασκήσεις.



- **Masher** (δημιουργώντας συνδεδεμένες ασκήσεις)



Με τον Masher μπορεί ο σχεδιαστής να ενοποιήσει σε ένα ενιαίο σύνολο όλες τις ασκήσεις που έχουν φτιαχτεί, ώστε αυτές να παρουσιάζονται σε ένα ενιαίο κεφαλαίο αξιολόγησης του μαθητή

Τρία βήματα για να φτιάξετε μία άσκηση

Παρόλο που μπορεί να βρήκατε την πρόκληση των δύο λεπτών αρκετά απλή, θα πρέπει να γνωρίζετε περισσότερα για τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν τα προγράμματα για να τα εκμεταλλευτείτε καλύτερα. Αυτό το τελευταίο μέρος του οδηγού θα σας οδηγήσει βήμα-βήμα στη διαδικασία δημιουργίας μίας άσκησης χρησιμοποιώντας το JQuiz, ώστε να σας εισάγει σε κάποιες βασικές έννοιες που θα πρέπει να γνωρίζετε.

Υπάρχουν τρία βήματα για τη δημιουργία μιας άσκησης:

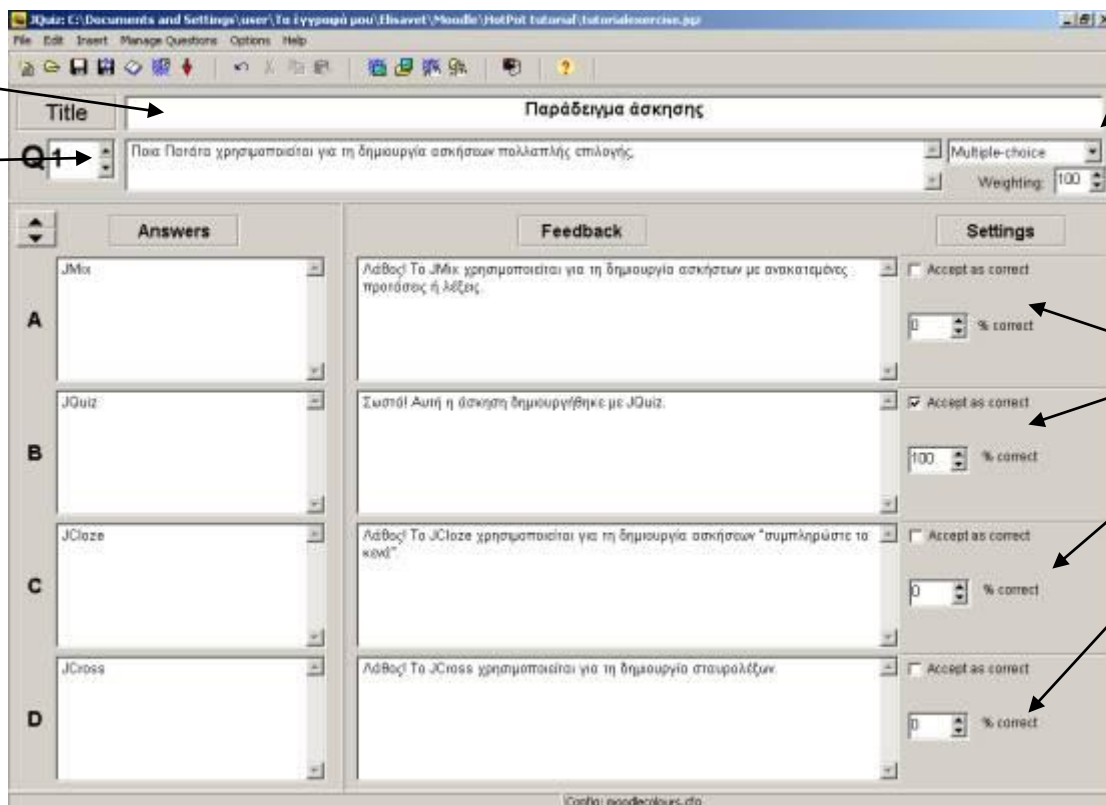
- 1.Εισαγωγή δεδομένων (ερωτήσεις, απαντήσεις, κλπ.)
- 2.Ρύθμιση της εμφάνισης (πώς θα προετοιμάσετε τις λεζάντες των κουμπιών, τις οδηγίες, και άλλες ρυθμίσεις των ιστοσελίδων σας)
- 3.Δημιουργία ιστοσελίδων (εξάγετε την άσκησή σας σε HTML σελίδες)

Βήμα 1: Εισαγωγή δεδομένων

Σε αυτό το μέρος του οδηγού, θα δημιουργήσουμε μία άσκηση πολλαπλής επιλογής χρησιμοποιώντας το JQuiz. Το πρώτο στάδιο είναι η εισαγωγή των ερωτήσεων και απαντήσεων για την άσκησή σας. Πρώτα, ανοίξτε το πρόγραμμα JQuiz. Θα πρέπει να βλέπετε μια οθόνη όπως αυτή παρακάτω. Αν η οθόνη που βλέπετε φαίνεται πιο περίπλοκη από αυτήν, πιθανώς να βρίσκεστε στην οθόνη για προχωρημένους (advanced mode). Σε αυτήν την περίπτωση, κάντε κλικ στο μενού Options/Mode/Beginner Mode.

Δείτε την οθόνη που ακολουθεί και πληκτρολογήστε τα παρακάτω:

1. Στο πλαίσιο τίτλου πληκτρολογήστε έναν τίτλο
2. Στο πλαίσιο ερώτησης πληκτρολογήστε την ερώτηση
3. Βεβαιωθείτε ότι στο πτυσσόμενο μενού στα δεξιά της ερώτησης είναι επιλεγμένο το "Multiple-choice". Αυτό καθορίζει τον τύπο της ερώτησης που θα κάνετε.
4. Πληκτρολογήστε τις απαντήσεις στα κουτιά στα αριστερά, και την απόκριση (feedback) στα δεξιά. Σημειώστε ότι κάθε απάντηση, σωστή ή λάθος, έχει δική της απόκριση.
5. «Τσεκάρετε» το κουτί <<Accept as correct>> δίπλα από την απάντηση B.



Βήμα 2^ο: Τροποποιώντας την εμφάνιση

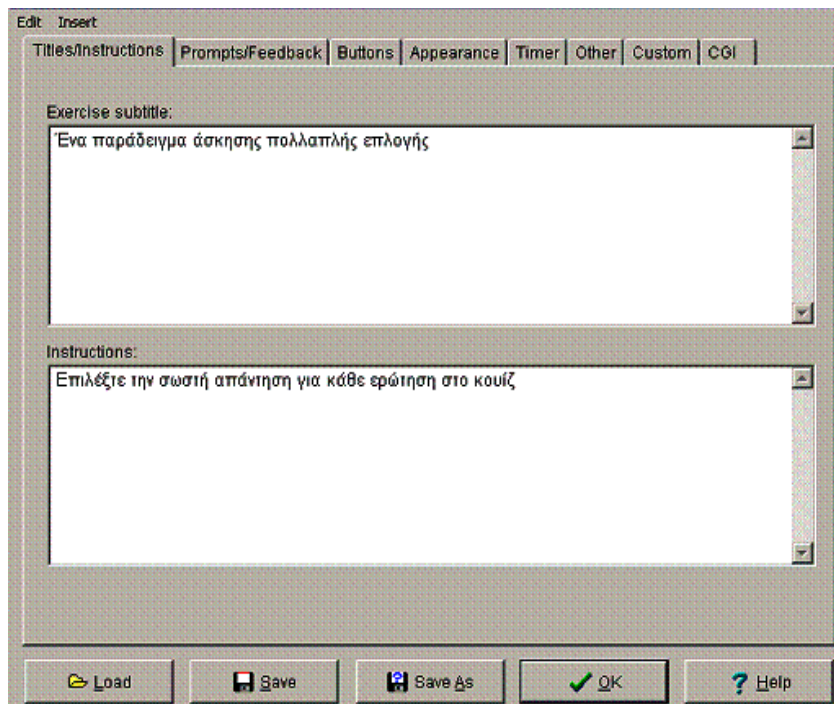
Όταν ένα πρόγραμμα Hot Potatoes δημιουργεί ιστοσελίδες, συνδυάζει 3 πηγές:

- Τα δεδομένα που εισήγατε
- Τις πληροφορίες παραμετροποίησης
- Ένα σύνολο από «πηγαία αρχεία», ή οδηγούς, που περιέχουν τη δομή των σελίδων.

Έχουμε ήδη εξετάσει την περίπτωση των δεδομένων. Το επόμενο βήμα είναι η παραμετροποίηση. Οι πληροφορίες παραμετροποίησης είναι μία συλλογή από κομμάτια κειμένου, που περιλαμβάνουν οδηγίες για τη δημιουργία της άσκησης, λεζάντες κουμπιών, και συνδέσμους URL που πιθανότατα δε θα αλλάξουν πολύ από τη μια άσκηση στην άλλη. Για παράδειγμα, μερικές από τις ασκήσεις-υποδείγματα που είδατε προηγουμένως σε αυτήν την παρουσίαση περιελάμβαναν ένα κουμπί «Ελέγξτε», ώστε ο φοιτητής να ελέγξει την απάντησή του. Η λεζάντα «Ελέγξτε» το πιο πιθανό είναι να μην αλλάξει από άσκηση σε άσκηση, οπότε δε χρειάζεται να αποθηκεύεται μαζί με τα δεδομένα. Παρόλα αυτά, μπορεί να χρειαστεί να την αλλάξετε (αν δημιουργείτε κουίζ σε άλλη γλώσσα, για παράδειγμα).

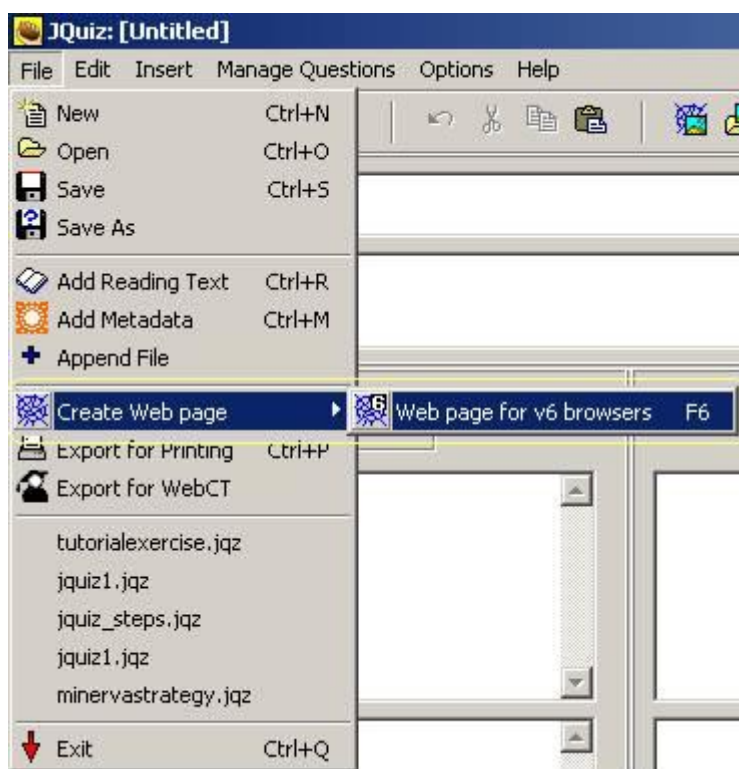
Όταν εξετάσατε την άσκηση-υπόδειγμα πολλαπλής επιλογής, ίσως θυμάστε ότι η άσκηση είχε τίτλο, υπότιτλο και κάποιες οδηγίες στο πάνω μέρος της σελίδας. Ο τίτλος της κάθε άσκησης πιθανόν να είναι μοναδικός, οπότε αποτελεί μέρος των δεδομένων. Παρόλα αυτά, ο υπότιτλος (π.χ. «Άσκηση πολλαπλής επιλογής») και οι οδηγίες («Επιλέξτε τη σωστή απάντηση για κάθε ερώτηση») μπορεί να είναι ο ίδιος για τις περισσότερες παρόμοιες ασκήσεις, οπότε αυτές αποτελούν μέρος της παραμετροποίησης. Στο βήμα 2, θα αλλάξουμε την παραμετροποίηση.

Πρώτα, κάντε κλικ στο Options/Configure Output για να δείτε την οθόνη παραμετροποίησης. Η πρώτη καρτέλα, με τίτλο Titles/Instructions, περιέχει τον υπότιτλο της άσκησης και τις οδηγίες. Πληκτρολογήστε κάποιο κείμενο, όπως στο παράδειγμα παρακάτω, και μετά πατήστε OK.



Βήμα 3^ο: Δημιουργώντας μια ιστοσελίδα

Το τελευταίο βήμα είναι να δημιουργήσετε μια ιστοσελίδα από τα δεδομένα σας. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι κλικ στο Create Web page/ Web page for v6 browsers από το μενού File, κι έπειτα να δώσετε στην ιστοσελίδα σας ένα όνομα. Χρησιμοποιείστε το όνομα αρχείου "test.htm".



Το πρόγραμμα θα σας ειδοποιήσει ότι έχει παράγει ένα αρχείο, και θα σας επιτρέψει να το δείτε στο φυλλομετρητή που χρησιμοποιείτε. Αυτό είναι όλο!

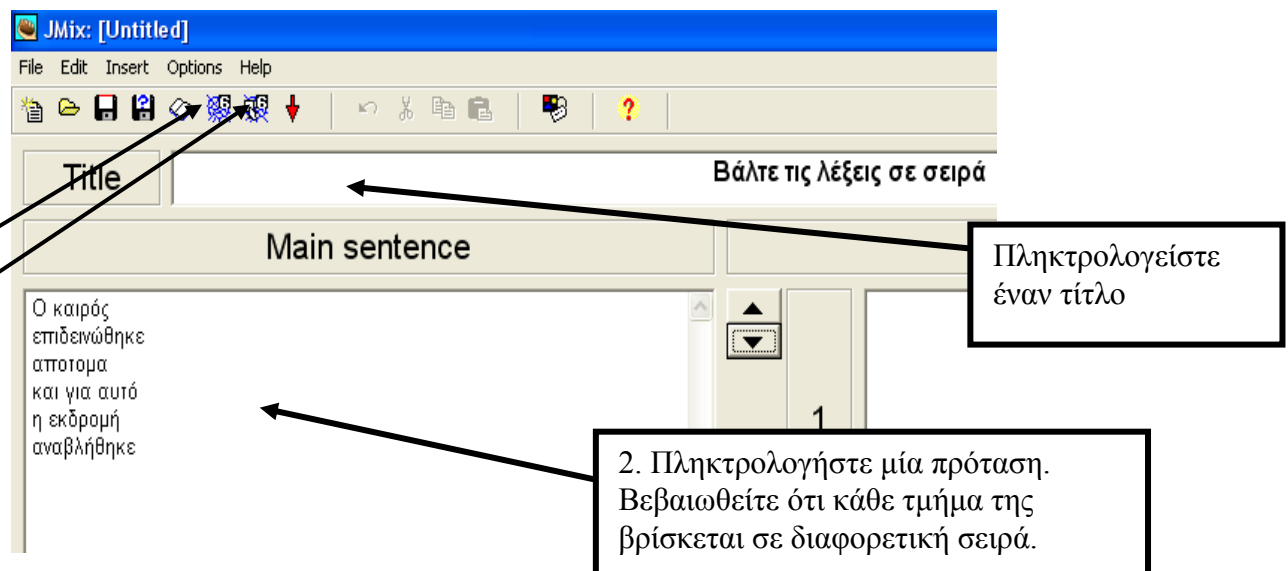
Η πρόκληση των δύο λεπτών: φτιάξτε την πρώτη σας άσκηση

Τώρα που έχετε δει πώς δουλεύουν όλες οι ασκήσεις, δοκιμάστε να δημιουργήσετε μια δική σας άσκηση. Στοιχηματίζουμε ότι μπορείτε να τη φτιάξετε μέσα σε δύο λεπτά, χρησιμοποιώντας το JMix. Αν θέλετε, εκτυπώστε αυτή τη σελίδα για να μπορείτε να τη συμβουλευέστε όσο δουλεύετε στο JMix. Να τι πρέπει να κάνετε:

Ανοίξτε το πρόγραμμα JMix, έπειτα

1. Εισάγετε έναν τίτλο
2. Εισάγετε μία πρόταση (δείτε την εικόνα παρακάτω). Σπάστε την πρόταση σε κομμάτια, βάζοντας κάθε κομμάτι σε ξεχωριστή γραμμή.

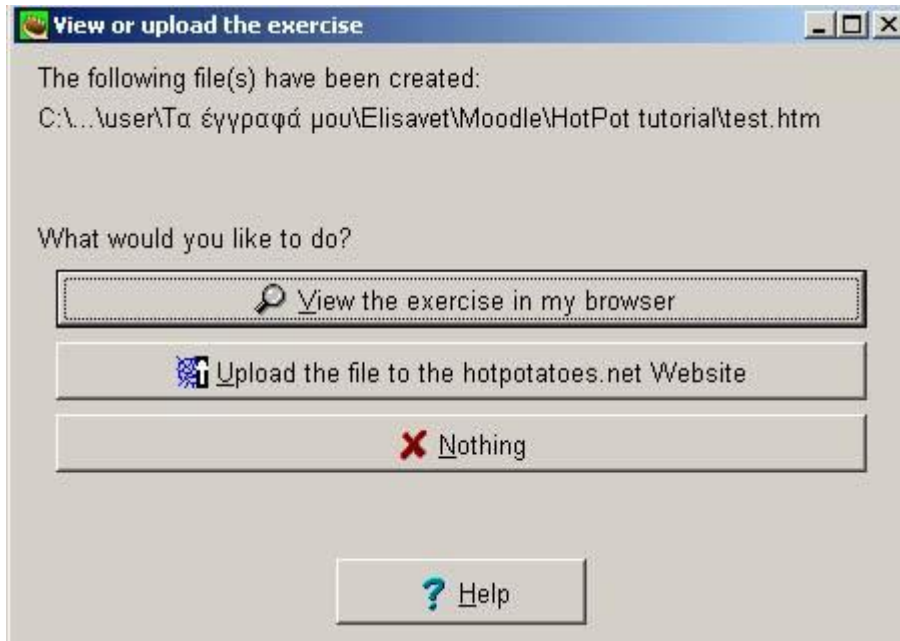
3. Κάντε κλικ σε ένα από τα δύο κουμπιά Web, ή επιλέξτε "Create Web page" από το μενού File. Υπάρχουν δύο μορφές εμφάνισης που μπορείτε να επιλέξετε, η τυπική και η drag & drop (σύρτε & αφήστε). Για αυτήν την άσκηση, δεν έχει σημασία ποια θα διαλέξετε.
4. Πληκτρολογήστε ένα όνομα για την ιστοσελίδα σας
5. Στην ερώτηση που θα ακολουθήσει επιλέξτε "όχι". (Το πρόγραμμα σας ρωτά αν θέλετε η λέξη που γράψατε με κεφαλαίο το πρώτο γράμμα να αρχίζει πάντα με κεφαλαίο ακόμα κι αν δε βρίσκεται στην αρχή της πρότασης).
6. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέξτε "View the exercise in my browser" για να δείτε την ιστοσελίδα σας



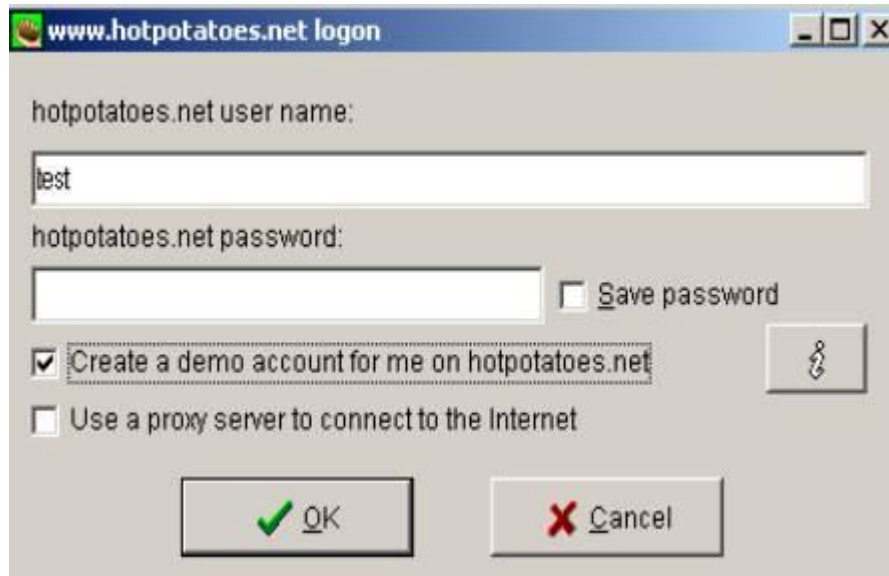
Ο εξυπηρετητής hotpotatoes.net

Κάθε φορά που δημιουργείτε μια άσκηση Hot Potatoes, θα δείτε την ακόλουθη οθόνη:

:



Γενικά, θα θέλετε να δείτε την άσκηση στο φυλλομετρητή σας για να ελέγξετε αν δουλεύει όπως πρέπει. Παρόλα αυτά, η δεύτερη επιλογή σας επιτρέπει να κάνετε χρήση της υπηρεσίας φιλοξενίας www.hotpotatoes.net. Πρόκειται για έναν εξυπηρετητή δικτύου που μπορεί να φιλοξενήσει τις ασκήσεις σας και να σας επιτρέψει να τις προστατέψετε με κωδικό. Οι φοιτητές μπορούν να συνδεθούν με τον εξυπηρετητή και να κάνουν τις ασκήσεις, ενώ εσείς μπορείτε να δείτε τα αποτελέσματά τους αργότερα. Αυτή η υπηρεσία δεν παρέχεται δωρεάν, αλλά είναι αρκετά φτηνή, και μπορείτε να τη δοκιμάσετε δημιουργώντας ένα δοκιμαστικό λογαριασμό και «ανεβάζοντας μερικές ασκήσεις». Για να δημιουργήσετε δοκιμαστικό λογαριασμό, κάντε κλικ στο "**Upload the file to the hotpotatoes.net Website**", έπειτα "τσεκάρετε" την επιλογή "**Create a demo account for me on hotpotatoes.net**". Πληκτρολογήστε ένα όνομα χρήστη που θα θέλατε να χρησιμοποιείτε και πατήστε OK. Θα σας δοθεί ένας κωδικός για να έχετε πρόσβαση στο δοκιμαστικό λογαριασμό σας. Σημειώστε τον κωδικό και ακολουθήστε τις οδηγίες της οθόνης.



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την υπηρεσία hotpotatoes.net, δείτε www.hotpotatoes.info.

Βιβλιογραφία:

http://telemathea.uom.gr/file.php/11/Hot_Potatoes_6_Tutorial.htm

Download Hot Potatoes: <http://hotpot.uvic.ca/>