

# hot pepper quiz creator



GREEK VERSION

| Περιεχόμενα         |          |  |          |
|---------------------|----------|--|----------|
| About               | σελίδα 1 | Εγκατάσταση                            | σελίδα 4 |
| Η Δομή της Ερώτησης | σελίδα 1 | Τοπική Επεξεργασία                     | σελίδα 6 |
| Οι Ομάδες           | σελίδα 1 | Ανέβασμα στο Ίντερνετ                  | σελίδα 7 |
| Η Απλή ομάδα        | σελίδα 1 | Ανέβασμα σε site εκπαιδευτικού στο ΠΣΔ | σελίδα 8 |
| Η Αφήγηση           | σελίδα 2 | Πρόσβαση στο Ίντερνετ                  | σελίδα 9 |
| Τα Ζευγαρώματα      | σελίδα 3 |  |          |

## About

Το **hot pepper** είναι ένα πρόγραμμα διαδικτυακής εξάσκησης σε κουίζ πολλαπλών επιλογών, συμπλήρωσης κενών, ζευγαρώματος κλπ. το οποίο φιλοδοξεί να ξεπεράσει σε λειτουργικότητα συναφή προγράμματα, όπως π.χ. το Hot Potatoes, από το οποίο και έχει εμπνευστεί. Στηρίζεται στη τεχνολογία Flash.

Η μεγάλη του καινοτομία είναι ότι ενσωματώνει όλα τα είδη των ερωτήσεων σε ένα ενιαίο κουίζ με ενιαία βαθμολογία, η οποία μάλιστα καταχωρείται αυτόματα και σε κεντρική βάση δεδομένων.

Το πρόγραμμα δημιουργίας των κουίζ διανέμεται (εννοείται δωρεάν) σε δύο μορφές. Την air και την zip.

- Η πιο φιλική μορφή είναι η air. Είναι «stand alone» πρόγραμμα και εγκαθίσταται - απεγκαθίσταται στον Η/Υ όπως όλα τα προγράμματα.
- Η μορφή zip εκτελείται μέσα από τον browser, δεν εγκαθίσταται αλλά απλά αποσυμπιέζεται και είναι έτοιμη για χρήση. Για να απαλλαγείς, διαγράφεις τον φάκελο όπου αποσυμπίστηκε. Είναι λιγότερο εργονομική από την air, αλλά είναι η μοναδική λύση για Η/Υ σε «βαθιά κατάψυξη»

## Η Δομή της Ερώτησης

Το βασικό δομικό στοιχείο του κουίζ είναι η ερώτηση και περιλαμβάνει

- **εικόνες ερώτησης**
- **το «κείμενο» της ερώτησης** που για λόγους οικονομίας θα το λέμε **ερώτημα**
- **απαντήσεις**

Οι ερωτήσεις όμως δεν είναι ξεκάρφωτες αλλά εντάσσονται σε ομάδες. Ακολουθεί η περιγραφή των ομάδων.



Εικόνα 1: Η δομή της ερώτησης

## Οι Ομάδες

Ένα κουίζ του hot pepper είναι οργανωμένο σε ομάδες ερωτήσεων.

Δηλαδή οι ερωτήσεις (μόνες ή πολλές μαζί) εντάσσονται σε ομάδες.

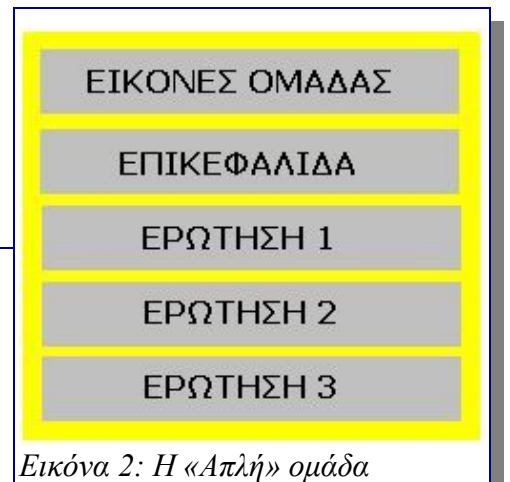
Υπάρχουν τρία είδη ομάδων

- **Απλή ή Κανονική**
- **Αφήγηση**
- **Ζευγαρώματα**

## Η Απλή Ομάδα

Η απλή ομάδα περιέχει

- **εικόνες ομάδας** (προαιρετικές)
- **επικεφαλίδα** (προαιρετική) και
- **ερωτήσεις**

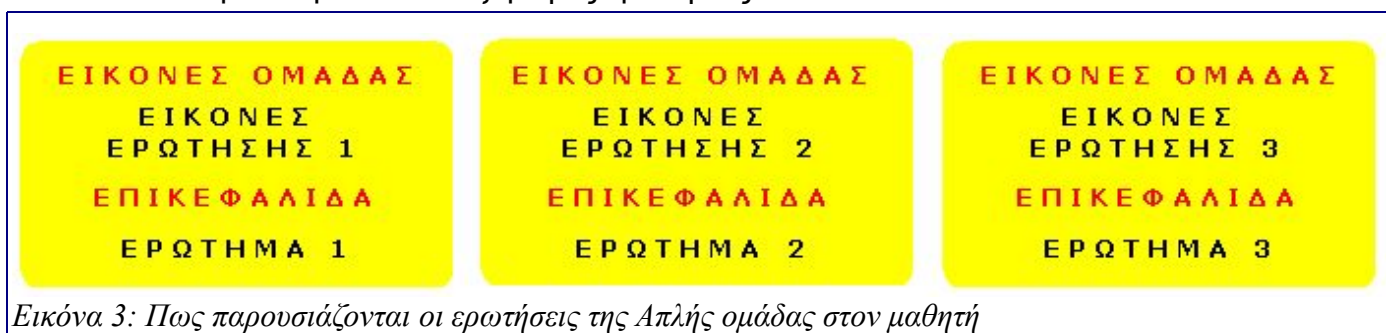


Εικόνα 2: Η «Απλή» ομάδα

Κατά την εκτέλεση του κουίζ, οι ερωτήσεις προβάλλονται στο μαθητή ανεξάρτητα η μία από την άλλη, όλες όμως συνοδεύονται από την (κοινή) επικεφαλίδα (αν υπάρχει) και τις (κοινές) εικόνες της ομάδας (αν υπάρχουν).

Η απλή ομάδα ενδείκνυται σε περιπτώσεις που πολλές ερωτήσεις χρησιμοποιούν τις ίδιες εικόνες ή και το ίδιο κείμενο – επικεφαλίδα και διαφοροποιούνται μόνο στην διατύπωση της ερωτήματος.

Π.χ. Σε ερωτήσεις όπου ο μαθητής πρέπει να διαβάσει ένα κείμενο (επικεφαλίδα) πάνω στο οποίο θα διατυπωθούν μία σειρά από ανεξάρτητες ερωτήσεις.



Εικόνα 3: Πως παρουσιάζονται οι ερωτήσεις της Απλής ομάδας στον μαθητή

Βέβαια, θα ήταν δυνατό να δημιουργηθούν ανεξάρτητες ομάδες με μία μόνο ερώτηση, όπου θα επαναλαμβάνονταν οι ίδιες εικόνες ή και οι ίδιες επικεφαλίδες αλλά αυτό θα ήταν σπατάλη πόρων.

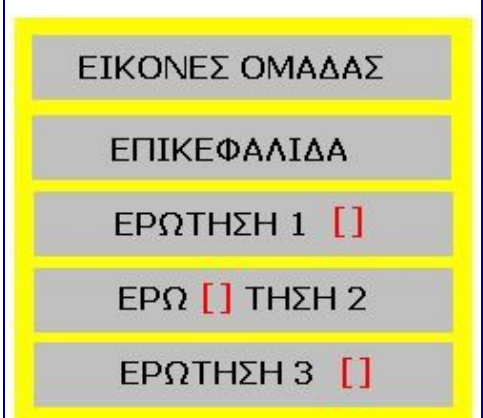
## Η Ομάδα Αφήγησης

Η δομή της αφήγησης είναι ίδια με αυτήν της απλής ομάδας, δηλαδή περιέχει

- **εικόνες ομάδας** (προαιρετικές)
- **επικεφαλίδα** (προαιρετική) και
- **ερωτήσεις**

Η ιδιαιτερότητα έγκειται στο ότι κάθε ερώτηση της αφήγησης πρέπει να περιέχει το σημάδι του «κενού» [ ] (δύο αγκύλες κολλητά η μία στην άλλη).

Κατά την εκτέλεση του κουίζ, οι ερωτήσεις της ομάδας προβάλλονται όλες συγχρόνως με τη μορφή ενός ενιαίου κειμένου. Όμως η προσοχή του μαθητή εστιάζεται σε ένα από τα «κενά». Αν η απάντησή του είναι ορθή, τότε η ορθή του απάντηση αντικαθιστά το κενό στην οθόνη και η προσοχή του μαθητή στρέφεται στο επόμενο «κενό».



Εικόνα 4: η ομάδα «Αφήγησης»



Εικόνα 5: Πως παρουσιάζονται οι ερωτήσεις της Αφήγησης στον μαθητή

Δεν είναι απαραίτητο οι ερωτήσεις της ομάδας να αποτελούν μια ενιαία νοηματικά αφήγηση. Το σημαντικό είναι ότι όλες εμφανίζονται συγχρόνως αλλά κάθε φορά μία μόνο έλκει τη προσοχή του μαθητή.

## Η Ομάδα Ζευγαρώματα

Επίσης γνωστές ως *αντιστοιχίσεις*. Η ομάδα αυτή περιλαμβάνει

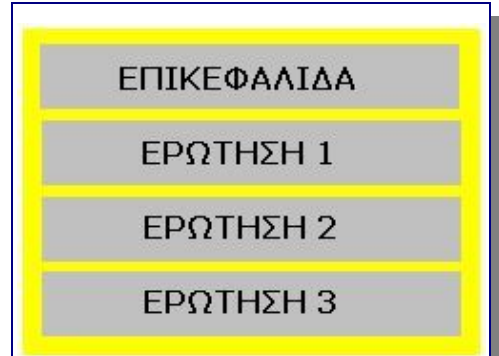
- **επικεφαλίδα** (προαιρετική) και
- **ερωτήσεις**

Ας παρακολουθήσουμε ένα παράδειγμα για να γίνει πιο κατανοητός ο τρόπος συγκρότησης της ομάδας.

Το παράδειγμά μας περιλαμβάνει 3 ερωτήσεις (Εικόνα 7). Η 1<sup>η</sup> ερώτηση διαθέτει μία εικόνα και δύο απαντήσεις, η 2<sup>η</sup> ερώτηση διαθέτει μία εικόνα και μία απάντηση και τέλος η 3<sup>η</sup> ερώτηση διαθέτει μόνο μια (κενή) απάντηση (παγίδα).

Κατά την εκτέλεση του κουίζ προβάλλονται δύο στήλες με επιλογές (βλέπε Εικόνα 8). Στην αριστερή στήλη εμφανίζονται τα ερωτήματα (με τυχαία σειρά) και στη δεξιά στήλη οι εικόνες και οι (μη κενές) απαντήσεις των ερωτήσεων (πάλι με τυχαία σειρά).

Ο μαθητής θα προσπαθήσει να αντιστοιχίσει όλες τις δεξιά επιλογές με κάποιες από τις αριστερά. Ορισμένες από τις αριστερά επιλογές μπορεί και να είναι «παγίδες», όπως το ΕΡΩΤΗΜΑ 3, που η κενή του απάντηση δεν προβάλλεται καθόλου (στην Εικόνα 7 σχεδιάστηκε με λευκά γράμματα σε κίτρινο φόντο).

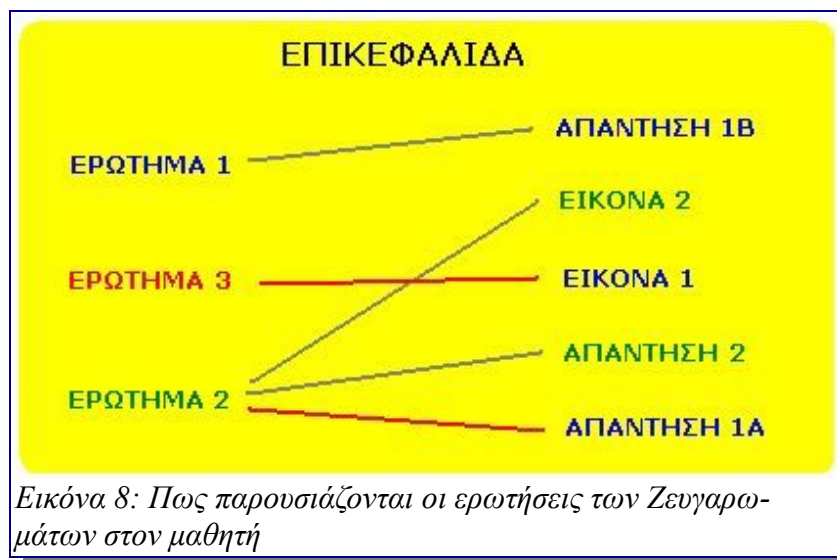


Εικόνα 6: Η ομάδα «Ζευγαρώματα»



Εικόνα 7: Παράδειγμα Ζευγαρώματος με 3 ερωτήσεις

Ας δεχθούμε ότι ο μαθητής ζευγάρωσε τις επιλογές που βλέπουμε στην Εικόνα 8. Οι αντιστοιχίσεις **ΑΠΑΝΤΗΣΗ 1Α** → **ΕΡΩΤΗΜΑ 2** και **ΕΙΚΟΝΑ 1** → **ΕΡΩΤΗΜΑ 3** υπήρξαν λανθασμένες διότι ζευγαρώνουν στοιχεία από διαφορετικές ερωτήσεις (γι' αυτό και σχεδιάστηκαν με κόκκινο χρώμα). Όλες οι άλλες αντιστοιχίσεις υπήρξαν σωστές.



Εικόνα 8: Πως παρουσιάζονται οι ερωτήσεις των Ζευγαρώματων στον μαθητή

## Εγκατάσταση

Βεβαιωθείτε ότι στον υπολογιστή σας είναι εγκατεστημένο το δωρεάν πρόγραμμα **AIR** της εταιρείας Adobe, το οποίο είναι απαραίτητο για τη λειτουργία του hot pepper quiz creator.

1. Έναρξη → Ρυθμίσεις → Πίνακας Ελέγχου → Προσθαφαίρεση Προγραμμάτων → Ελέγξτε αν υπάρχει στη λίστα το πρόγραμμα **Adobe AIR**
2. Αν το AIR δεν υπάρχει, ή θέλετε να το αντικαταστήσετε με την πιο πρόσφατη έκδοση, μπορείτε να το κάνετε επισκεπτόμενοι τη σελίδα <http://get.adobe.com/air/>

Για καλύτερα αποτελέσματα σας συνιστούμε να ρυθμίσετε τον Firefox ώστε να είναι ο προεπιλεγμένος σας browser

- Απογειώστε τον Firefox → **Εργαλεία** → **Επιλογές ...** → **Για προχωρημένους** → **Γενικά** → **Προεπιλογές συστήματος** → τσεκάρετε το **Πάντα έλεγχος στην εκκίνηση ...** → **Έλεγχος τώρα**

Εγκαταστήστε τώρα το hot pepper quiz creator

1. Επισκεφθείτε το site <http://users.sch.gr/kodulis/quiz>

### Αν πλοηγήσετε με τον Firefox

- «Κατεβάστε» - download - (αποθηκεύστε) το αρχείο **hotpep.air** σε έναν οποιοδήποτε φάκελο (π.χ. **C:\Documents and Settings\makis\My Documents\Downloads**)
- Κατόπιν εκτελέστε το κατεβασμένο αρχείο **hotpep.air** (διπλό κλικ)

### Αν πλοηγήσετε με τον Internet Explorer

- Επιλέξτε «Άνοιγμα - Open»

2. Θα εμφανιστεί ένα μαυριδερό παράθυρο που θα σας προειδοποιεί με διάφορα αποθαρρυντικά λόγια στο να μην συνεχίσετε. Εσείς αγνοήστε τις προειδοποιήσεις και επιλέξτε **Install**.
3. Θα εμφανιστεί νέο παράθυρο που θα σας ρωτά πού θα θέλατε να εγκατασταθεί το πρόγραμμα (προτείνεται η θέση **C:\Program Files\hotpep** την οποία και δεν έχετε λόγο να αρνηθείτε) γι' αυτό πατήστε στο **Continue** για να ολοκληρωθεί η διαδικασία.  
**ΠΡΟΣΟΧΗ!** Τη θέση στην οποία εγκαταστάθηκε το πρόγραμμα είναι σημαντικό να τη θυμάστε γιατί θα χρειαστεί λίγο πιο κάτω.
4. Το πρόγραμμα hot pepper quiz creator εγκαταστάθηκε και θα απογειωθεί αυτόματα για να αρχίσετε το πρώτο σας κουίζ. Επίσης, δημιουργήθηκε μία συντόμευση στην Επιφάνεια Εργασίας του υπολογιστή σας.

### Αν πλοηγήσετε με τον Firefox

- Όταν ολοκληρωθεί η εγκατάσταση μπορείτε να διαγράψετε το αρχείο hotpep.air
5. Αποκαταστήστε την δυνατότητα του προγράμματος να επικοινωνεί απρόσκοπτα με το Ίντερνετ, ακολουθώντας τις οδηγίες στη σελίδα 9 και δηλώνοντας ως «θέση εγκατάστασης» τον φάκελο **C:\Program Files\hotpep**

Το hot pepper εγκαταστάθηκε και έχει πλέον πρόσβαση και στο Ίντερνετ!

Αυτή η ιντερνετική πρόσβαση δεν έχει να κάνει τόσο πολύ με την επιλογή «Διαγώνισμα», που άλλωστε και δεν την χρειάζεστε, όσο με την δυνατότητα να αξιοποιείτε πόρους του Ίντερνετ για το δικό σας κουίζ. Για παράδειγμα αν έχετε εντοπίσει στο Ίντερνετ μια φωτογραφία του ζωγράφου Νταλί στη διεύθυνση π.χ. <http://painters.spain/dali.jpg> και θέλετε να την εντάξετε στο κουίζ, δεν είναι αναγκαίο να την μεταφέρετε στον φάκελο quiz1, οπότε θα την δηλώνετε απλά ως **dali.jpg** Μπορείτε, όμως, να **μην** την μεταφέρετε αλλά τότε θα την δηλώσετε με το πλήρες ιντερνετικό της όνομα, δηλαδή **http://painters.spain/dali.jpg** Αυτό, όμως, απαιτεί ελευθερία ιντερνετικής πρόσβασης, πράγμα που πετύχατε στο βήμα 5. λίγο πιο πάνω. Την δυνατότητα αυτή αξιοποιούμε περισσότερο, όταν το πολυμέσο για το οποίο ενδιαφερόμαστε δεν είναι εικόνα αλλά ήχος, βίντεο ή βίντεο του YouTube, πόροι που πιάνουν πολύ χώρο για να τους μεταφέρουμε στον φάκελο quiz1. Βέβαια, ρισκάρουμε το ενδεχόμενο, το site που φιλοξενεί την εικόνα του Νταλί, κάποια στιγμή στο μέλλον να την «αποκαθηλώσει».

Αν θελήσετε να καταργήσετε το πρόγραμμα, πάτε στην «**Προσθαφαίρεση Προγραμμάτων**» και αναζητήστε το **hot pepper**

---

## Τρόπος Εργασίας

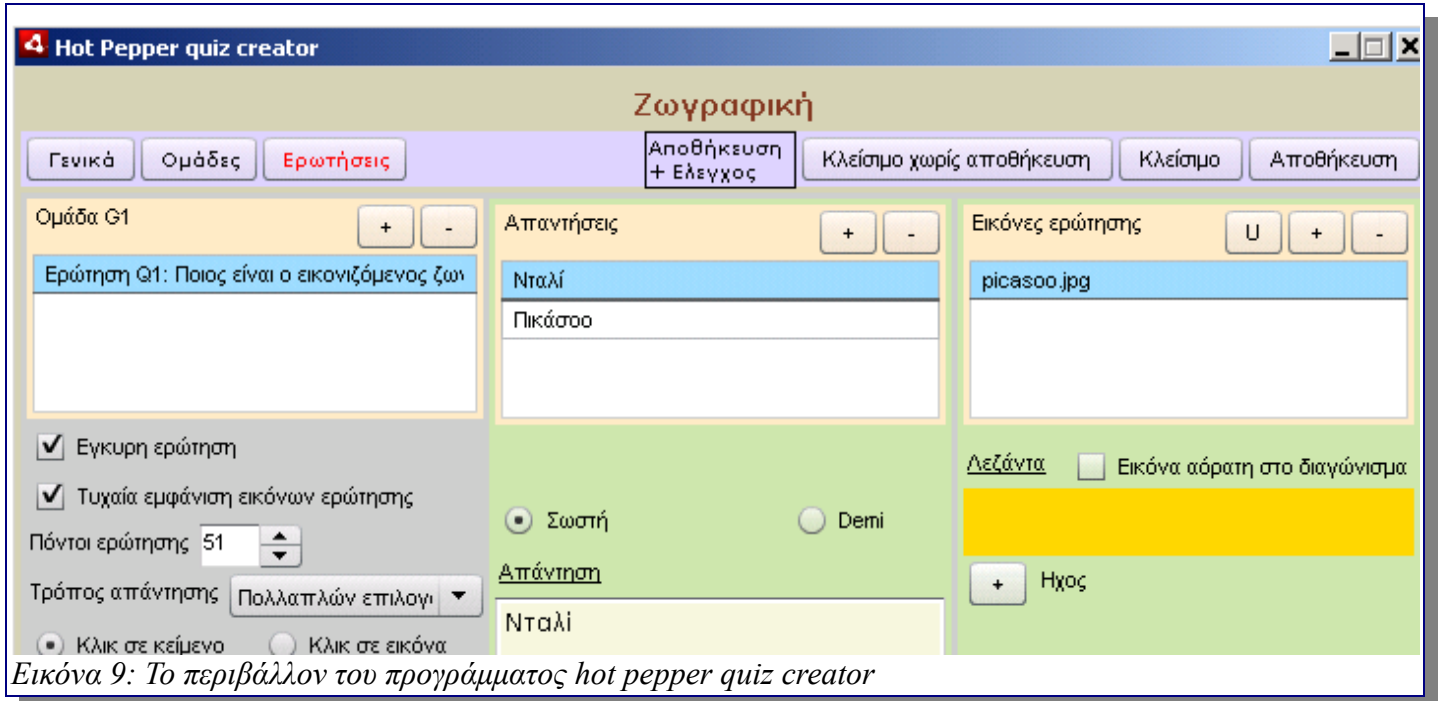
Ο στόχος σας (ως εκπαιδευτικού) είναι να δημιουργήσετε τοπικά ένα κουίζ και κατόπιν να το ανεβάσετε στο ίντερνετ.

Όλα τα αρχεία του κουίζ (εικόνες, ήχοι, βίντεο) θα πρέπει να συγκεντρωθούν σε έναν φάκελο (εκτός βέβαια από αυτά που θα αξιοποιήσετε κατ' ευθείαν από το διαδίκτυο).

Για λόγους οικονομίας ας δεχθούμε ότι ο φάκελος αυτός θα είναι ο **quiz1**

## Τοπική Επεξεργασία

Η τοπική επεξεργασία του κουίζ θα γίνει μέσω της συντόμευσης **hotpep** που βρίσκεται πλέον στην επιφάνεια εργασίας



Εικόνα 9: Το περιβάλλον του προγράμματος hot pepper quiz creator

1. Απογειώστε τον αγαπημένο σας browser (Firefox?) και ελαχιστοποιήστε τον
2. Εκτελέστε το **hotpep** από την επιφάνεια εργασίας
3. Θα απογειωθεί το πρόγραμμα hot pepper quiz creator (Εικόνα 9)
4. Αφού διαμορφώσετε κάποιες ερωτήσεις, μπορείτε να τις τσεκάρετε «με τα μάτια του μαθητή» επιλέγοντας «Αποθήκευση + Έλεγχος» (Εικόνα 9)
5. Θα «ξυπνήσει» ο αγαπημένος σας browser (Firefox?) και σε μια νέα καρτέλα θα δείτε τον hot pepper quiz **player**. Εκεί θα μπορέσετε να δοκιμάσετε, ότι κάνατε ως τώρα, επιλέγοντας **Load data** → **Ξεκίνα**.
6. Αφού βεβαιωθείτε ότι όλα πάνε καλά ή εντοπίστε κάποιες ατέλειες, κλείστε την καρτέλα του browser και επιστρέψτε στο πρόγραμμα hot pepper quiz creator
7. Επαναλαμβάνετε τις διαδικασίες 4. έως 6.
8. Όταν κουραστείτε, κλείνετε το πρόγραμμα επιλέγοντας **Κλείσιμο** (κάνει αυτόματα και μια τελευταία αποθήκευση)

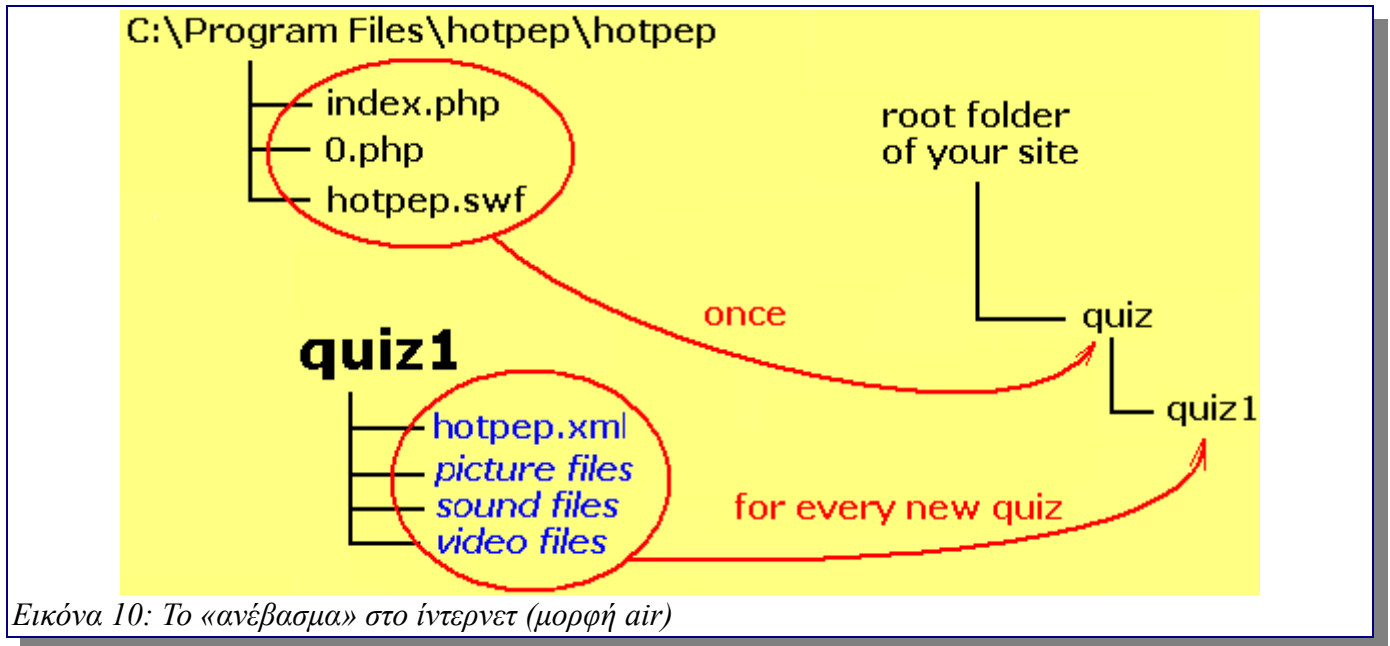
## «Ανέβασμα» στο Ίντερνετ

Όταν ολοκληρωθεί το κουίζ, που δημιουργήσατε στον φάκελο quiz1, θα πρέπει να μεταφερθεί στο ίντερνετ για να είναι ορατό από όλον τον κόσμο. Αυτή η διαδικασία λέγεται «ανέβασμα» ή «upload».

Αν είστε εκπαιδευτικός, που διαθέτετε προσωπικό site στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο της μορφής <http://users.sch.gr/yourName> πάτε καλύτερα στην επόμενη παράγραφο, στη σελίδα 8

Δεν μπορούν να δοθούν πλήρεις οδηγίες για τη δουλειά αυτή, γιατί απαιτεί κάπως πιο τεχνικές γνώσεις. Μπορούμε όμως να πούμε τα βασικά, που ένας κομπιουτεράς μπορεί να αντιληφθεί.

- Θεωρούμε, κατ' αρχάς, ότι διαθέτετε έναν δικτυακό τόπο (site), τον οποίο μπορείτε να διαχειρίζεστε και ο οποίος υποστηρίζει ιστοσελίδες **php** (το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο τις υποστηρίζει).
- Ο δικτυακός σας τόπος έχει έναν «ριζικό» φάκελο
- 1. Το πρώτο σας μέλημα είναι να δημιουργήσετε έναν υποφάκελο με το όνομα π.χ. **quiz**, μέσα στον «ριζικό» σας φάκελο (Εικόνα 10).

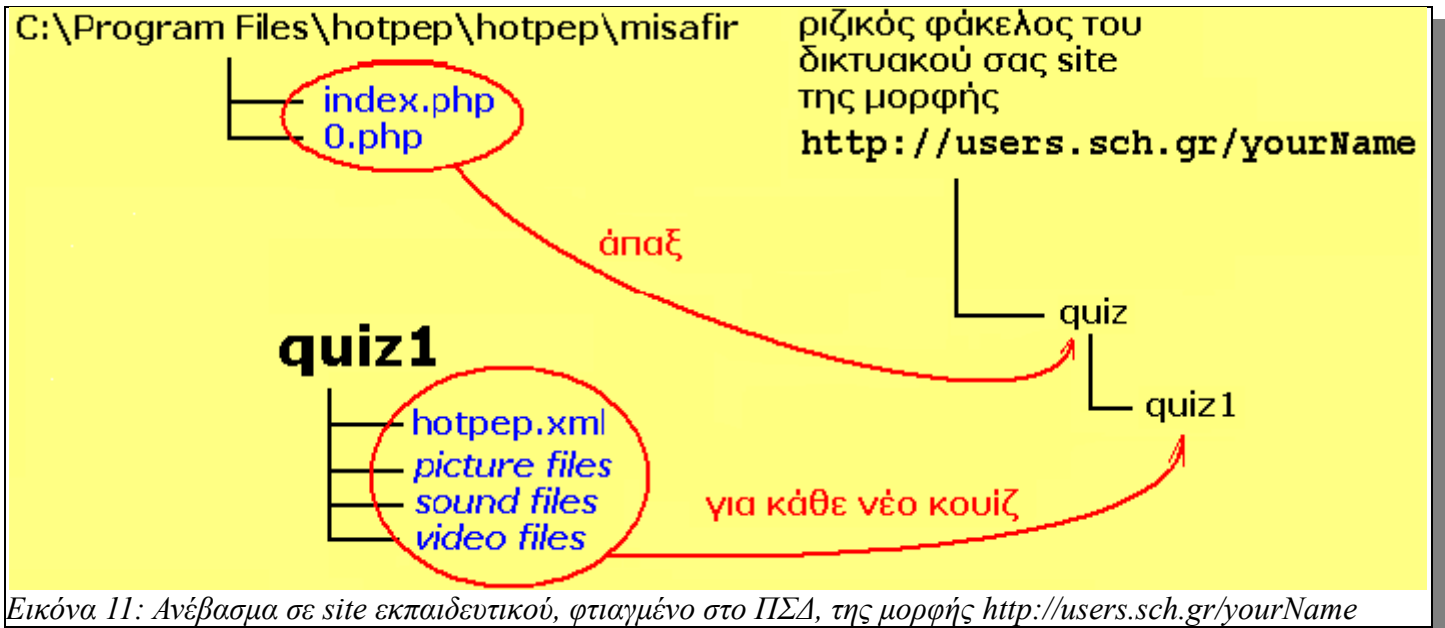


Εικόνα 10: Το «ανέβασμα» στο ίντερνετ (μορφή air)

2. Μέσα στον φάκελο quiz του δικτυακού σας τόπου, θα πρέπει να μεταφέρετε τα τρία αρχεία **index.php**, **0.php** και **hotpep.swf** που βρίσκονται στο φάκελο **C:\Program Files\hotpep\hotpep** του τοπικού σας δίσκου (Εικόνα 10).
3. Στην ιστοσελίδα σας, τοποθετήστε ένα «σύνδεσμο» για το αρχείο index.php του φακέλου quiz
4. Στη συνέχεια δημιουργήστε υποφάκελο με το όνομα π.χ. quiz1 μέσα στον φάκελο quiz του δικτυακού σας τόπου
5. Στον δικτυακό φάκελο quiz1 πρέπει να μεταφέρετε τα αρχεία από τον φάκελο quiz1 του τοπικού σας δίσκου, Εικόνα 10.
6. Για κάθε νέο κουίζ επαναλαμβάνετε μόνο τις διαδικασίες 4. και 5. με όνομα φακέλου quiz2, quiz3 κλπ

## Ανέβασμα σε site εκπαιδευτικού στο ΠΣΔ

- Θεωρούμε ότι διαθέτετε στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο (ΠΣΔ) ένα site της μορφής **<http://users.sch.gr/yourName>**
- 1. Το πρώτο σας μέλημα είναι να δημιουργήσετε έναν υποφάκελο με το όνομα π.χ. **quiz**, μέσα στον «ριζικό» σας φάκελο (Εικόνα 11).



Εικόνα 11: Ανέβασμα σε site εκπαιδευτικού, φτιαγμένο στο ΠΣΔ, της μορφής <http://users.sch.gr/yourName>

2. Μέσα στον φάκελο quiz του δικτυακού σας τόπου, θα πρέπει να μεταφέρετε τα δύο αρχεία **index.php** και **0.php** που βρίσκονται στον φάκελο **C:\Program Files\hotpep\hotpep\misafir** του τοπικού σας δίσκου (Εικόνα 11)
3. Τοποθετήστε στην ιστοσελίδα σας ένα «σύνδεσμο» που να παραπέμπει στο αρχείο **index.php** του φακέλου **quiz**

Αν φτιάξατε το site με **Joomla**, αυτό γίνεται ως εξής ...

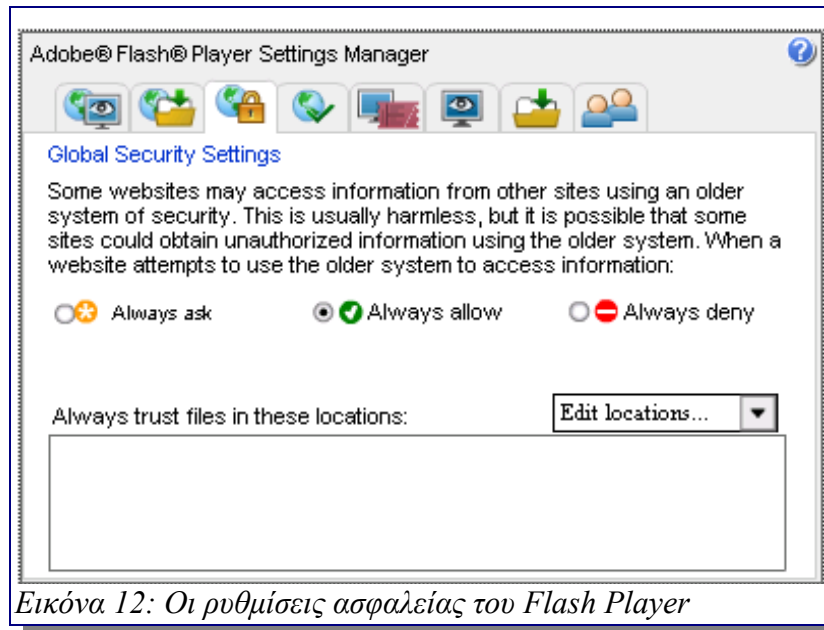
- Επισκεφθείτε το site με έναν browser (διεύθυνση **<http://users.sch.gr/yourName>**)
- Επιλέξτε «Σύνδεση Διαχειριστή» (βρίσκεται κάτω αριστερά) και δώστε τους κωδικούς σας
- Αφού γίνετε δεκτός ως διαχειριστής, επιλέξτε από το πάνω μενού «Σύνδεσμοι»
- Όταν εμφανιστούν οι σύνδεσμοι, κάμετε κλικ στο εικονίδιο «Επεξεργασία άρθρου» και προσθέστε έναν ακόμη σύνδεσμο (π.χ. γράφοντας hot pepper), που να παραπέμπει στη διεύθυνση **<http://users.sch.gr/yourName/quiz>**

4. Στη συνέχεια δημιουργήστε υποφάκελο με το όνομα π.χ. **quiz1** μέσα στον φάκελο **quiz** του δικτυακού σας τόπου
  5. Στον δικτυακό φάκελο **quiz1** πρέπει να μεταφέρετε τα αρχεία από τον φάκελο **quiz1** του τοπικού σας δίσκου, Εικόνα 11.
6. Για κάθε νέο κουίζ επαναλαμβάνετε μόνο τις διαδικασίες 4. και 5. με όνομα φακέλου **quiz2**, **quiz3** κλπ

## Αποκατάσταση Δυνατότητας Πρόσβασης στο Ίντερνετ

Το πρόγραμμα hot pepper quiz creator, ενδέχεται να χρειαστεί να επικοινωνήσει με το Ίντερνετ π.χ. επειδή σε κάποια ερώτηση εμπλέκεται ένα βίντεο του You Tube, ή επειδή δηλώσατε ως γλώσσα επικοινωνίας τα Αγγλικά κλπ. Για να επιτραπεί αυτή η συμπεριφορά, ο Flash Player απαιτεί να του δηλώσετε ότι ο φάκελος μέσα στον οποίο είναι εγκατεστημένο το πρόγραμμα - και τον οποίο θα λέμε «θέση εγκατάστασης» - χαίρει της εμπιστοσύνης σας.

Επίσης είναι δυνατόν να «διαμαρτυρηθεί» και το αντιβιοτικό, πληροφορώντας σας ότι το πρόγραμμα hotpep θέλει να επικοινωνήσει με το Ίντερνετ. Δηλώστε ότι συμφωνείτε «να επιτρέπεται πάντα αυτή η επικοινωνία».



Εικόνα 12: Οι ρυθμίσεις ασφαλείας του Flash Player

1. Απογειώστε έναν browser (π.χ. τον **Firefox**)
2. Επισκεφθείτε τη διεύθυνση [http://www.macromedia.com/support/documentation/en/flashplayer/help/settings\\_manager04a.html](http://www.macromedia.com/support/documentation/en/flashplayer/help/settings_manager04a.html)
3. Θα εμφανιστεί μία σελίδα και κάπου δεξιά το παραθυράκι που βλέπετε στην Εικόνα 12
4. Μπουλώστε το **Always allow** κατόπιν **Edit locations** → **Add location** → και στο πλαίσιο εισαγωγής κειμένου **Trust this location** πληκτρολογήστε τη «θέση εγκατάστασης» του προγράμματος ή επιλέξτε **Browse for folder ...** και στο τέλος **Confirm**
5. Τώρα η «θέση εγκατάστασης» εντάχθηκε στη λίστα των εμπιστών (Εικόνα 14)
6. Κλείστε τον browser

