

HOT POTATOES

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή	2
Εγκατάσταση λογισμικού	2
<hr/>	
Παραδείγματα εφαρμογών στα Λατινικά – θα ενεργοποιήσετε τις επιλογές για να δείτε δείγματα εργασιών σε μορφή Web	
JMix	5
JMatch	
JCloze	
JQuiz	
JCross	
<hr/>	
Βήμα βήμα για τη δημιουργία μιας άσκησης [Υλικό από τον ιστοχώρο της <i>Τηλεμάθειας</i>]	6
<hr/>	
Οδηγίες χρήσης των εφαρμογών	
JMix	10
JMatch	17
JCloze	23
JQuiz	30
JCross	39
<hr/>	
Ο Masher (συνδεδεμένες ασκήσεις)	42
Τι νέο υπάρχει στην έκδοση 6	43
<hr/>	
Επίπεδα εκμάθησης λογισμικού	44
<hr/>	
Μαθησιακές δραστηριότητες	46
<hr/>	
Παραδείγματα ιστοσελίδων με ασκήσεις στα Λατινικά (οδηγίες στα αγγλικά)	49

Εισαγωγή

Το λογισμικό Hot Potatoes προσφέρεται εκ πρώτης όψης για ασκήσεις εκμάθησης – εκγύμνασης (skill and drill) και προσωπικά εκτιμώ ότι εξυπηρετεί τον εκπαιδευτικό και το μαθητή στο μάθημα των Λατινικών για απλές δραστηριότητες κατανόησης και εφαρμογής. Οι προτεινόμενες ασκήσεις είναι σχεδιασμένες για να δίνουν άμεση ανατροφοδότηση στο μαθητή με βάση το μοντέλο μάθησης της γνωστικής θεωρίας. Οι εργασίες μπορούν να ανατίθενται στην τάξη ή στο σπίτι και αποσκοπούν στην επανάληψη των βασικών σημείων γραμματικής και συντακτικού του μαθήματος.

Το συγκεκριμένο λογισμικό πρόγραμμα είναι εύκολο τόσο στον προγραμματισμό από τον εκπαιδευτικό, όσο και στη χρήση από το μαθητή κατά τη φάση επίλυσης των ασκήσεων. Σε μεταγενέστερο στάδιο, όταν οι μαθητές εξοικειωθούν και με τον προγραμματισμό των ασκήσεων, ενδέχεται να ετοιμάζουν και οι ίδιοι εργασίες για το μάθημά τους και, αφού τύχουν διορθώσεων από τους εκ/κούς, να τις ανταλλάσσουν με τους συμμαθητές τους.

Ο εκπαιδευτικός που είναι εξοικειωμένος με τη θεωρία του οικοδομισμού αλλά και άλλα λογισμικά μπορεί επίσης να σχεδιάσει ένα μάθημα με βάση διάφορα ανοικτά και κλειστά λογισμικά, με τη δημιουργία συγκεκριμένου ιστοχώρου και αξιοποίηση πηγών από το Διαδίκτυο, πολυμέσων και υπερμέσων, στα οποία να περιλαμβάνεται και το Hot Potatoes. [βλ. εργασία της Ζωής Πολυδώρου για το Π5]. Τέτοιες μαθητοκεντρικές προσεγγίσεις συνδυάζουν τη συνεργατική μάθηση, τη διάδραση, τον αυξημένο βαθμό συμμετοχής του μαθητή στην εποικοδόμηση της γνώσης κ.ά. Κατά συνέπεια, το Hot Potatoes μπορεί με τον κατάλληλο σχεδιασμό να ενσωματωθεί στη διδακτική πράξη και να καταστεί ένα πολύτιμο εργαλείο για το μαθητή και τον εκπαιδευτικό.

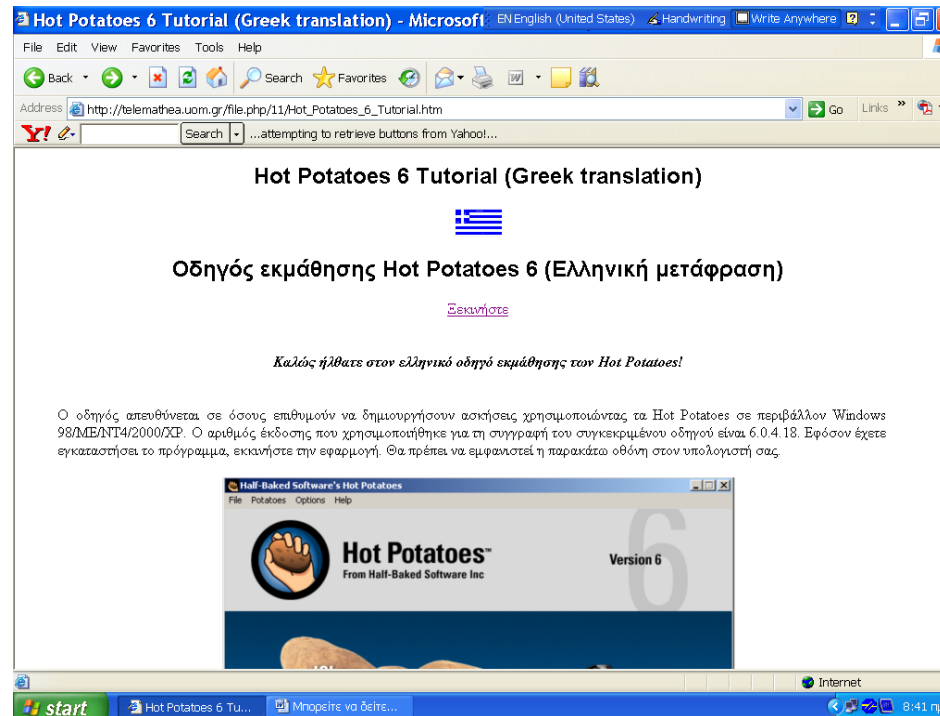
Ε. Χατζηγεωργίου

Εγκατάσταση λογισμικού

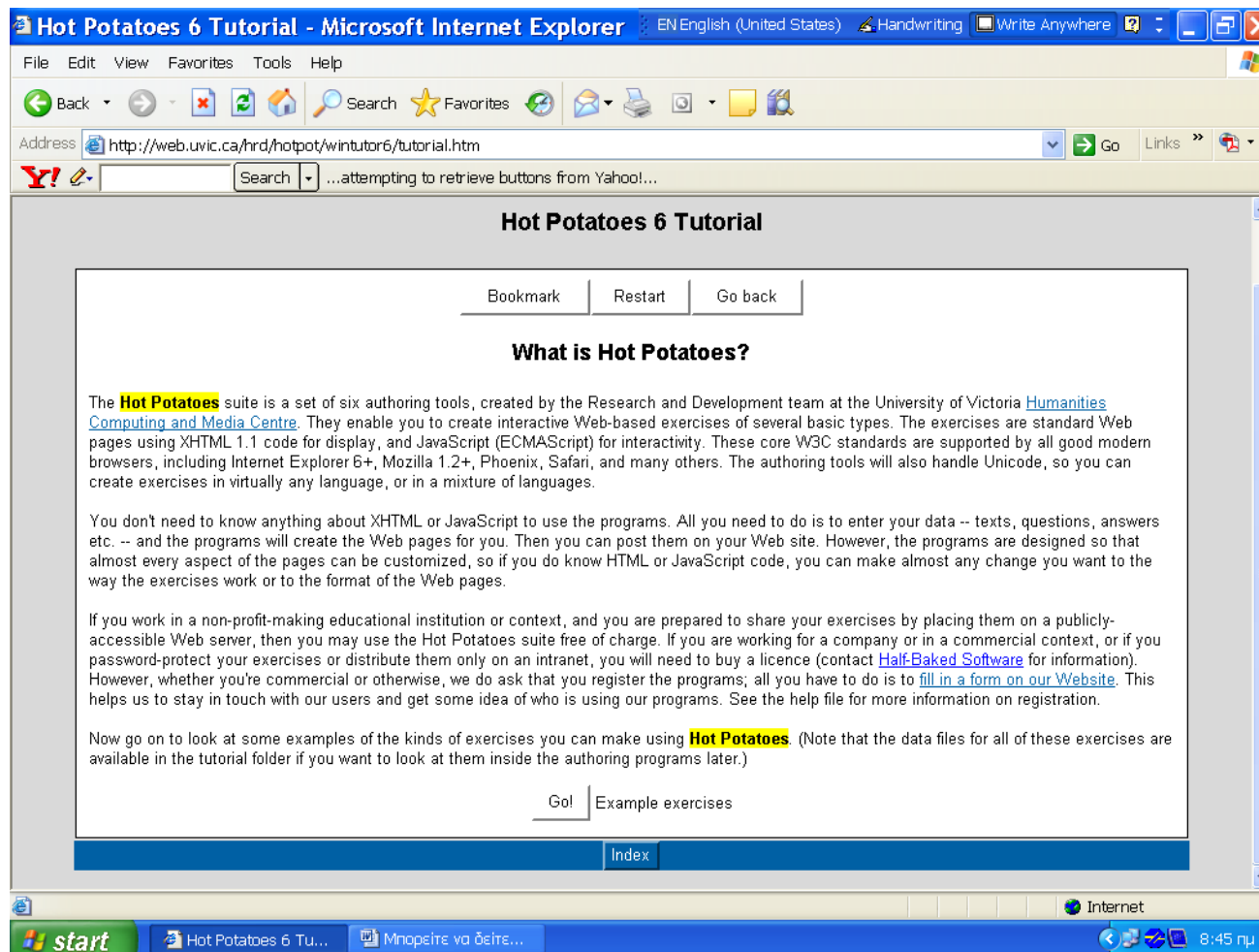
Το εν λόγω λογισμικό δημιουργήθηκε στο Πανεπιστήμιο της Βικτώρια και μπορεί να εγκατασταθεί δωρεάν σε έναν υπολογιστή μέσω Διαδικτύου (download) <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>. Οδηγός χρήσης του λογισμικού διατίθεται και στα ελληνικά και είναι προσυτός από τον ιστοχώρο της Τηλεμάθειας, απ' όπου άντλησα τις πλείστες πληροφορίες, εικόνες και υλικό.

Παραδείγματα εργασιών σε διάφορα μαθήματα (στην αγγλική γλώσσα) μπορείτε να δείτε, αν ενεργοποιήσετε το χώρο <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites6.htm>, στα αρχαία ελληνικά το χώρο http://web.uvic.ca/hrd/greek/vocab/chapter_01/index.htm, για εργασίες στα λατινικά – αγγλικά στο χώρο <http://lonestar.texas.net/%7Erobison/ludi.htm> και λύσεις σε συχνές ερωτήσεις στο http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/v6_faq.htm και http://www.univie.ac.at/Romanistik/Sprachwst/ttools/Tutorial/HotPotFAQ/HotPot_FAQ_v2.xml.

Τον οδηγό εκμάθησης / χρήσης του προγράμματος Hot Potatoes μπορείτε να τον εξασφαλίσετε με επίσκεψη στην ιστοσελίδα της Τηλεμάθειας http://telemathea.uom.gr/file.php/11/Hot_Potatoes_6_Tutorial.htm, με επιλογή το όνομα του λογισμικού.



Το πλεονέκτημα του εν λόγω λογισμικού είναι ότι είναι συμβατό με ιστοσελίδες στο Διαδίκτυο σε ό,τι αφορά την προβολή (Γλώσσα XHTML) και σε ό,τι αφορά τη διαδραστικότητα είναι συμβατό με το περιβάλλον JavaScript. Έξι διαφορετικές, λοιπόν, εργασίες που αφορούν εξάσκηση και εκγύμναση μπορούν να σχεδιαστούν από έναν εκπαιδευτικό που επιθυμεί να μετασχηματίσει τη γνώση που αποκτούν οι μαθητές και να δώσει αφορμή για περαιτέρω εξάσκηση των μαθητών με παιγνιώδη τρόπο, χωρίς να πρέπει να κατέχει γνώσεις οικοδόμησης Ιστοσελίδας, όπως το Front Page ή γλώσσες προγραμματισμού, όπως το Visual Basic.



<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/wintutor6/tutorial.htm>

Παραδείγματα εφαρμογών στα Λατινικά

Το λογισμικό Hot Potatoes προσφέρεται για ασκήσεις εκμάθησης – εκγύμνασης (skill and drill) και με ενεργοποίηση των υπερσυνδέσμων (hyperlink) μπορείτε να οδηγηθείτε στις ιστοσελίδες με παραδείγματα που δημιούργησα για τις πρώτες ενότητες του βιβλίου των λατινικών ενδεικτικά.

Τα παραδείγματα των ασκήσεων είναι τα ακόλουθα:

JMix (σωστή σειρά στις προτάσεις),
JMatch (αντιστοιχισή),
JCloze (συμπλήρωση κενών),
JQuiz (επιλογή σωστής απάντησης),
JCross (σταυρόλεξο)

JMix

JMatch

JCloze

JQuiz

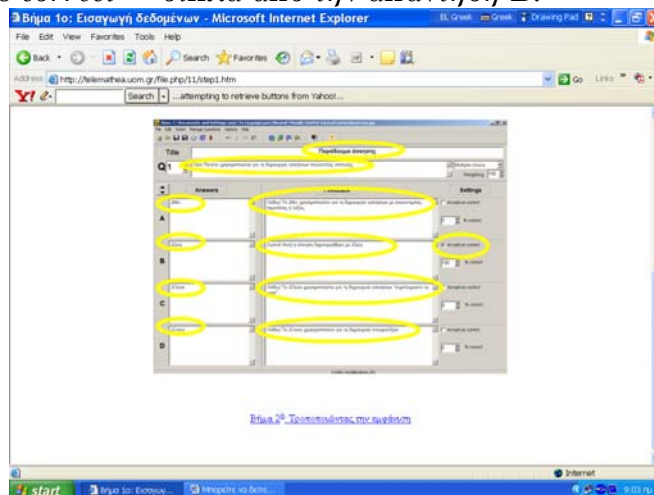
JCross

Βήμα βήμα για τη δημιουργία μιας άσκησης – Υλικό από Τηλεμάθεια**Οδηγός εκμάθησης Hot Potatoes 6 (Ελληνική μετάφραση)****Βήμα 1ο: 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 αυτήν 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 πιτυσοόμενο 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 εισαγάγατε
- 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 μια 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 περιλάμβαναν 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).

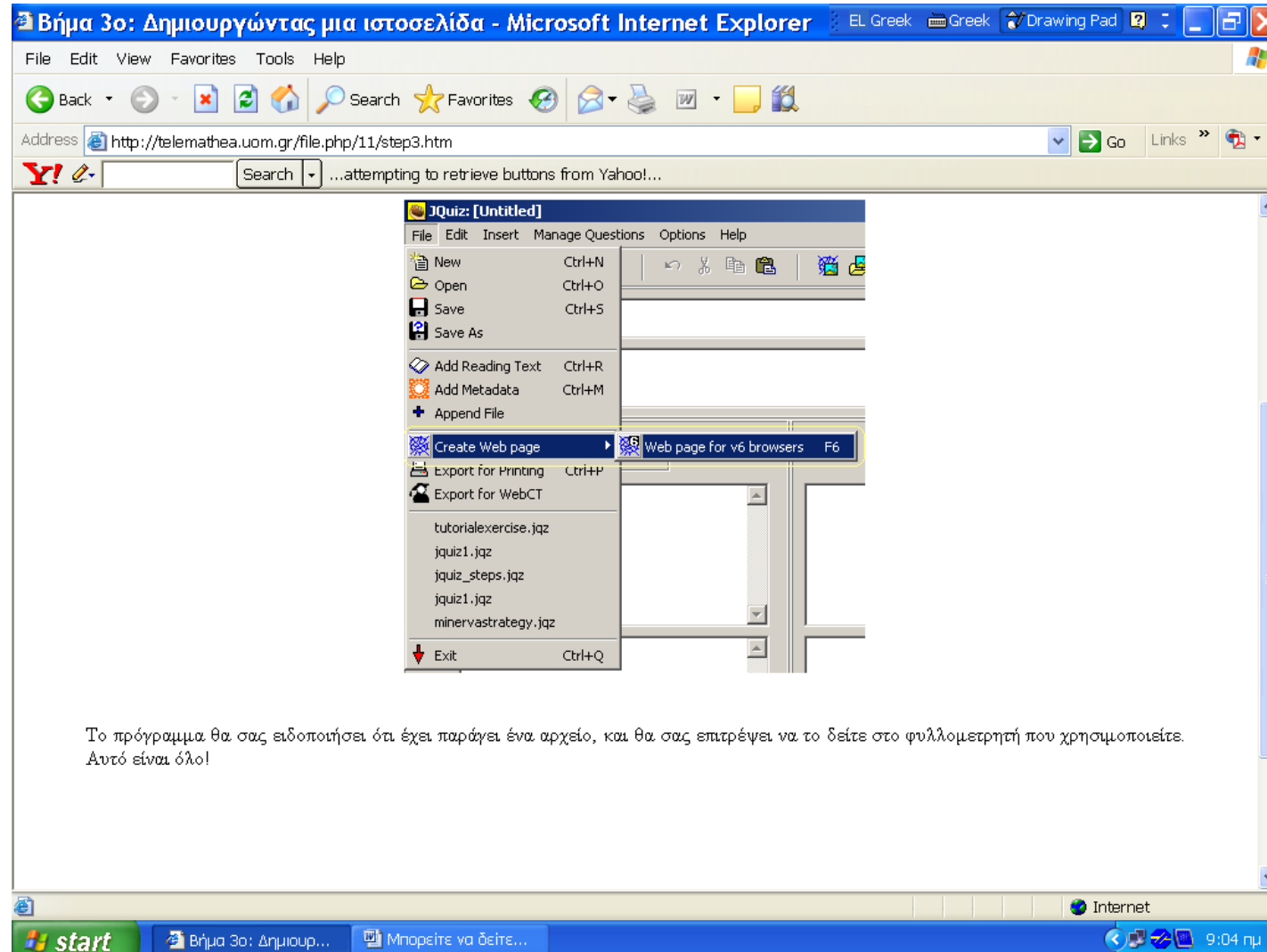
Όταν εξετάσατε την άσκηση-υπόδειγμα πολλαπλής επιλογής, ίσως θυμάστε ότι η άσκηση είχε τίτλο, υπότιτλο και κάποιες οδηγίες στο πάνω μέρος της σελίδας. Ο τίτλος της κάθε άσκησης πιθανόν να είναι μοναδικός, οπότε αποτελεί μέρος των δεδομένων. Παρόλα αυτά, ο υπότιτλος [π.χ. «άσκηση πολλαπλής επιλογής» και 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.

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer browser window. The title bar reads "Βήμα 2ο: Τροποποιώντας την εμφάνιση - Microsoft Internet Explorer". The address bar contains the URL "http://telemathea.uom.gr/file.php/11/step2.htm". A search bar with the Yahoo! logo is visible. The main content area displays a dialog box titled "Edit - Insert" with several tabs: "Titles/Instructions", "Prompts/Feedback", "Buttons", "Appearance", "Timer", "Other", "Custom", and "CGI". The "Titles/Instructions" tab is active, showing two text input fields. The first field, labeled "Exercise subtitle:", contains the text "Ένα παράδειγμα άσκησης πολλαπλής επιλογής". The second field, labeled "Instructions:", contains the text "Επιλέξτε την σωστή απάντηση για κάθε ερώτηση στο κουίζ". At the bottom of the dialog box are buttons for "Load", "Save", "Save As", "OK", and "Help". The browser's status bar at the bottom shows "Done" and "Internet". The Windows taskbar at the very bottom includes the "start" button, open application windows, and the system tray showing the time as 9:04 πμ.

Βήμα 3ο: 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".



JMIX

Θα επιχειρήσουμε να ανοίξουμε το λογισμικό και να φτιάξουμε την πρώτη μας άσκηση και να γνωρίσουμε έτσι τη δυνατότητα που προσφέρει το JMix.

Η πρόκληση των δύο λεπτών - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Address <http://telemathea.uom.gr/file.php/11/challenge.htm>

Οδηγός εκμάθησης Hot Potatoes 6 (Ελληνική μετάφραση)

[Αρχική σελίδα](#)

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

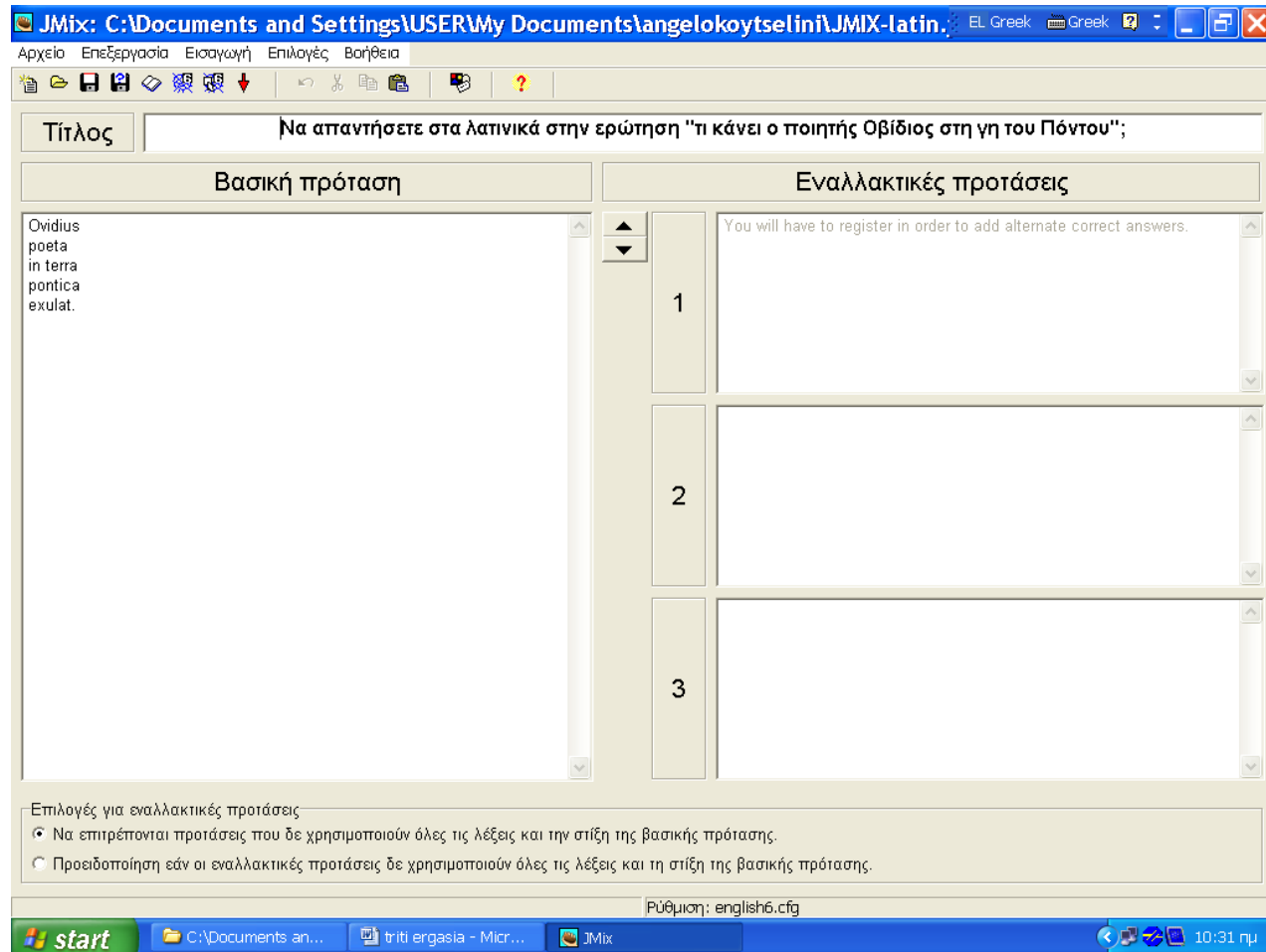
Done

start | Η πρόκληση των δ... | Μια άσκηση αντισ... | Μπορείτε να δείτε... | 9:01 πμ

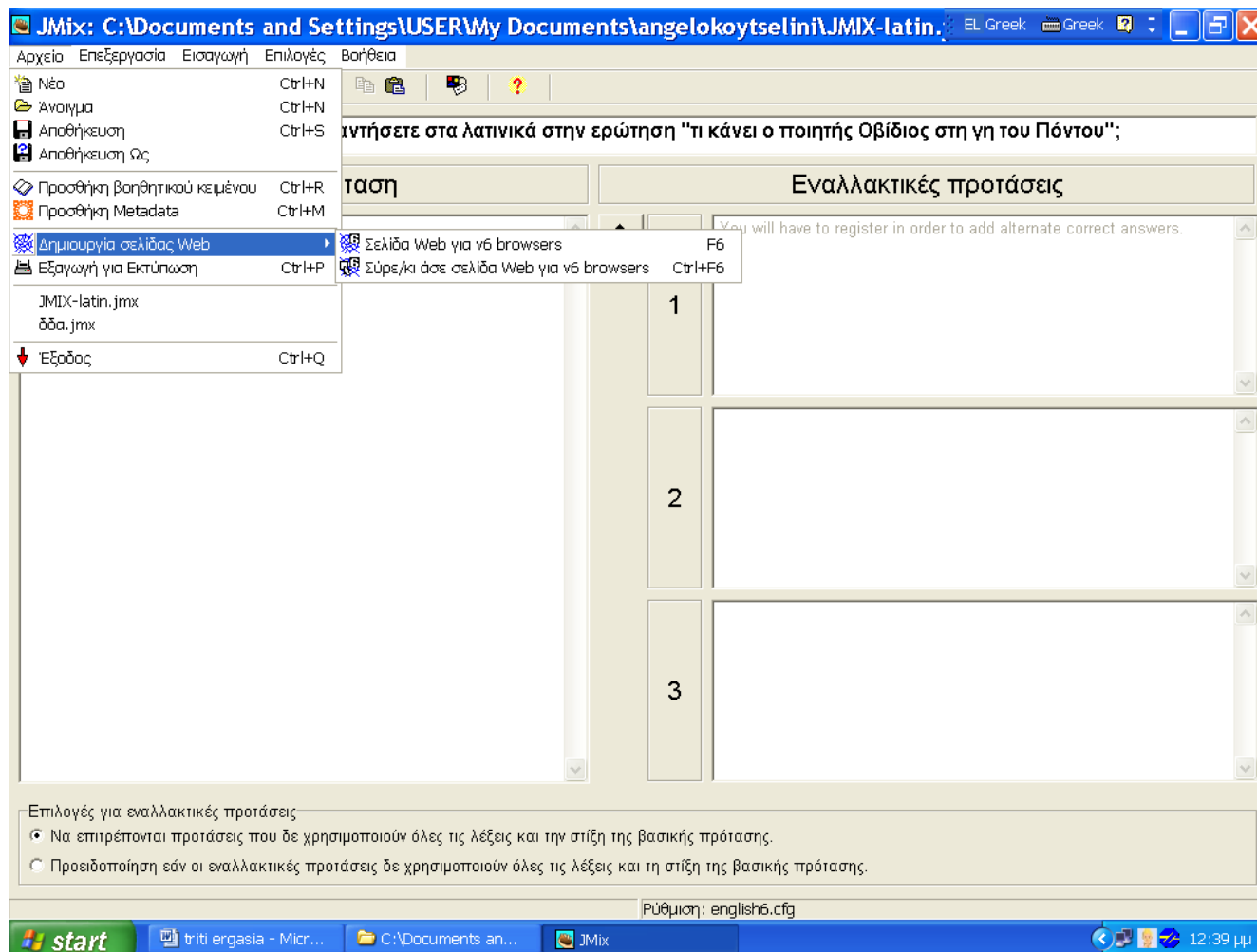
Το δικό μου παράδειγμα στην οδηγία – δυνατότητα JMix αφορούσε, όπως είδατε, την κατανόηση των συντακτικών μερών μιας πρότασης στα λατινικά και τη δόμηση μιας συντακτικά ορθής πρότασης.

Σε επίπεδο δημιουργίας της εντολής, θα ενεργοποιήσω την οδηγία και θα καταγράψω την πρόταση σε ορθή σειρά. Μετά από κάθε λέξη, θα επιλέγω την εντολή Enter, για να εμφανίζεται μόνο μια λέξη σε κάθε γραμμή. Στην περίπτωση που αυτό ισχύει, θα μπορούσε να δοθούν εναλλακτικές προτάσεις που επίσης να θεωρούνται ορθές, αν και συντακτικά να είναι λιγότερο συχνές.

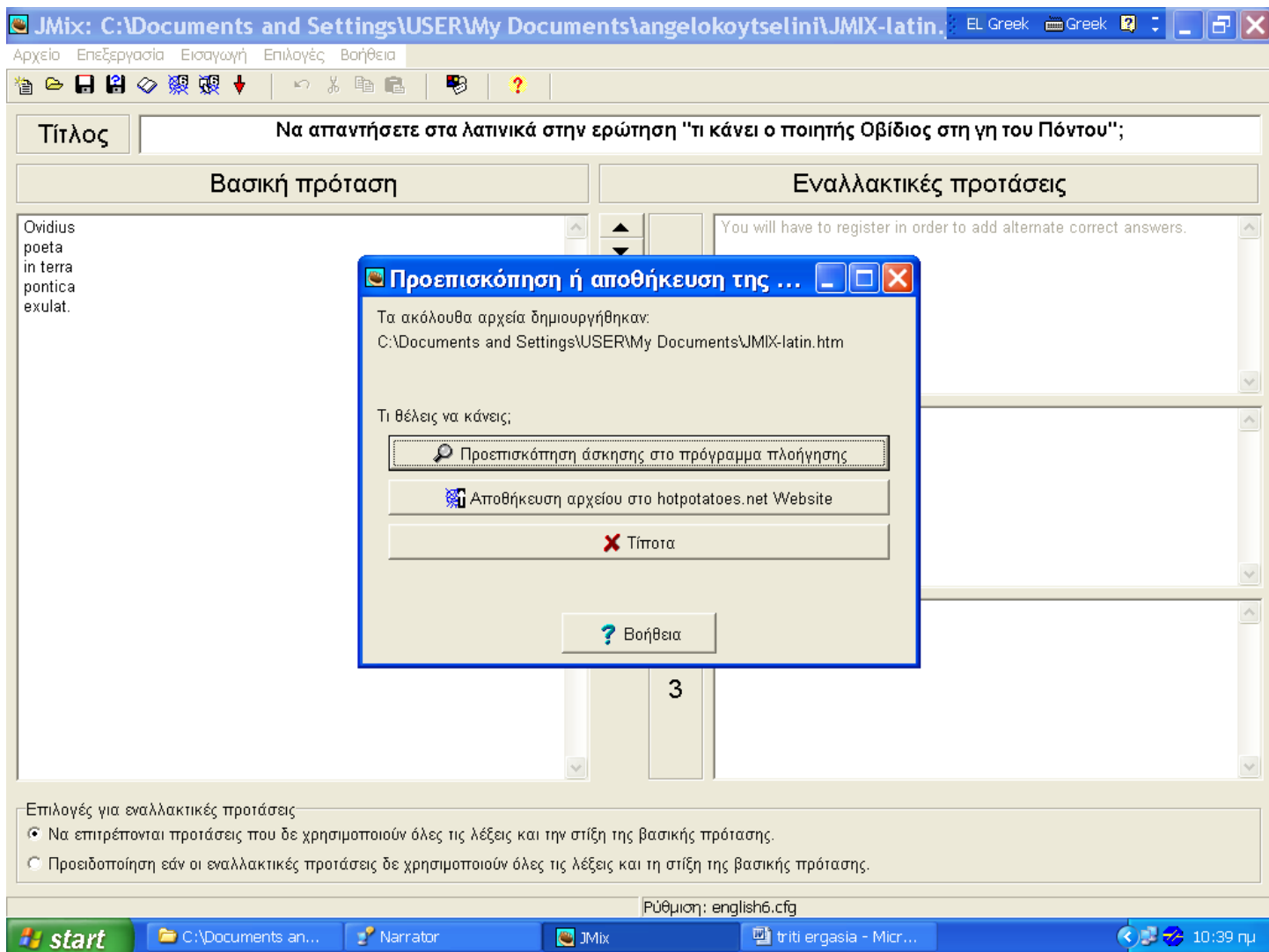
[π.χ. στα νέα ελληνικά λέμε: *Ο καιρός αύριο θα είναι καλός!* αλλά είναι επίσης αποδεκτές οι προτάσεις *Καλός θα είναι αύριο ο καιρός!*, *Θα είναι καλός αύριο ο καιρός!*].



Αφού αποθηκεύσω το κείμενο, για να μπορώ να το τροποποιώ, όποτε επιθυμώ αλλαγές, επιλέγω από το Αρχείο την οδηγία Δημιουργία Σελίδας WEB και την υπο-εντολή Δημιουργία Σελίδας WEB για v6 Browser, όπως στην ακόλουθη εικόνα.



Επιλέξτε την οδηγία Προεπισκόπηση άσκησης στο πρόγραμμα Πλοήγησης, για να δείτε πώς θα εμφανίζεται η εργασία που δημιουργήσατε σε περιβάλλον HTML.



Με το λογισμικό αυτό στην επιλογή JMIX θα βλέπουμε στην ιστοσελίδα που θα διαμορφωθεί σκόρπιας τις λέξεις που ο μαθητής καλείται να βάλει σε ορθή συντακτικά σειρά. Θα επιλέγει με το ποντίκι την πρώτη λέξη της πρότασης και θα σύρει και θα αφήνει τη λέξη στις γραμμές που υπάρχουν. Σιγά σιγά θα δομήσει την πρόταση και αφού βεβαιωθεί ότι είναι σε ορθή σειρά, θα επιλέξει την

οδηγία Check, με την οποία θα πάρει ανατροφοδότηση για το βαθμό επιτυχίας του στην άσκηση. Στην περίπτωση που ενώ επέλεγε λέξεις έκανε λάθος και θέλει να αναιρέσει μια λέξη, θα επιλέγει Undo και θα συνεχίσει να δομεί την πρόταση.

The screenshot displays a web browser window with the following elements:

- Browser Title:** Να απαντήσετε στα λατινικά στην ερώτηση "τι κάνει ο ποιητής Οβίδιος"
- Address Bar:** C:\Documents and Settings\USER\My Documents\JMX-latin.htm
- Page Content:**
 - Index =>
 - Να απαντήσετε στα λατινικά στην ερώτηση "τι κάνει ο ποιητής Οβίδιος στη γη του Πόντου";
 - Mixed-up sentence exercise
 - Ovidius poeta in terra pontica exulat.
 - Correct!
Your score is 100%.
 - OK
 - Check | Undo | Restart | Hint
 - Index =>
- Taskbar:** Shows the 'start' button, 'Done', 'My Computer', and several open applications: 'C:\Documents an...', 'Narrator', 'JMix', and 'Να απαντήσετε στ...'. The system clock shows 10:37 πμ.

Εκτός από προτάσεις με το JMix μπορεί να ζητηθεί από τους μαθητές να συνθέσουν μια λέξη, όπως φαίνεται από επόμενο παράδειγμα, ωστόσο κατά τη γνώμη μου, δεν εξυπηρετεί την ηλικία των μαθητών ή το θέμα που επέλεξα να παρουσιάσω.

Μια άσκηση σύνθεσης λέξης φτιαγμένη με το JMix - Microsoft Internet

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites

Address <http://telemathea.uom.gr/file.php/11/jmix2.htm> Go Links

Search ...attempting to retrieve buttons from Yahoo!...

Επόμενο παράδειγμα

Μια άσκηση σύνθεσης λέξης φτιαγμένη με το JMix

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.

Ελέγξτε Αρχίστε ξανά Βοήθεια

σ γ ο λ ι ά κ μ ι

Done Internet

start Παραδειγματα ασκ... Μια άσκηση σύνθ... Μπορείτε να δείτε... 8:58 ημ

Κείμενο Τηλεμάθειας για JMix (ασκήσεις σύνθεσης πρότασης ή λέξης)

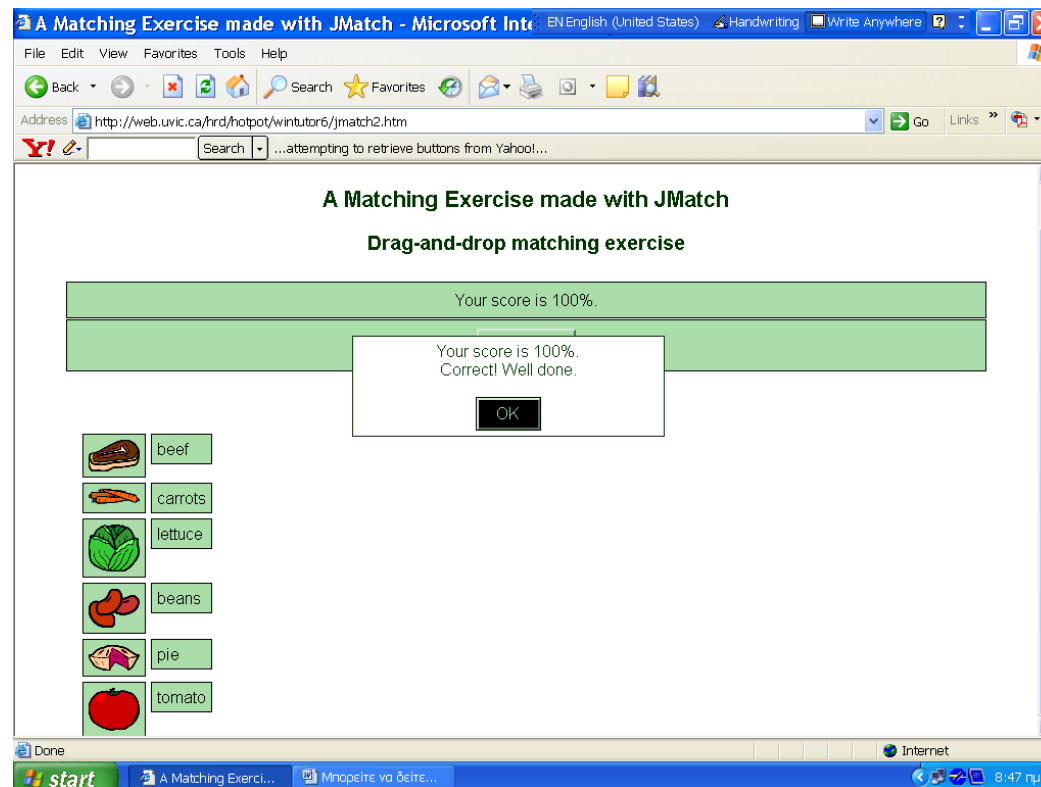
Το JMix χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ασκήσεων τοποθέτησης στη σωστή σειρά. Μπορείτε να ανακατέψετε τις λέξεις μιας πρότασης ή τα γράμματα μιας λέξης. Όπως το JMatch, το JMix εξάγεται σε δύο μορφές εμφάνισης: τυπική και σύρτε & αφήστε. Για παραδείγματα, δείτε αυτήν την [τυπική άσκηση](#) και την άσκηση [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.

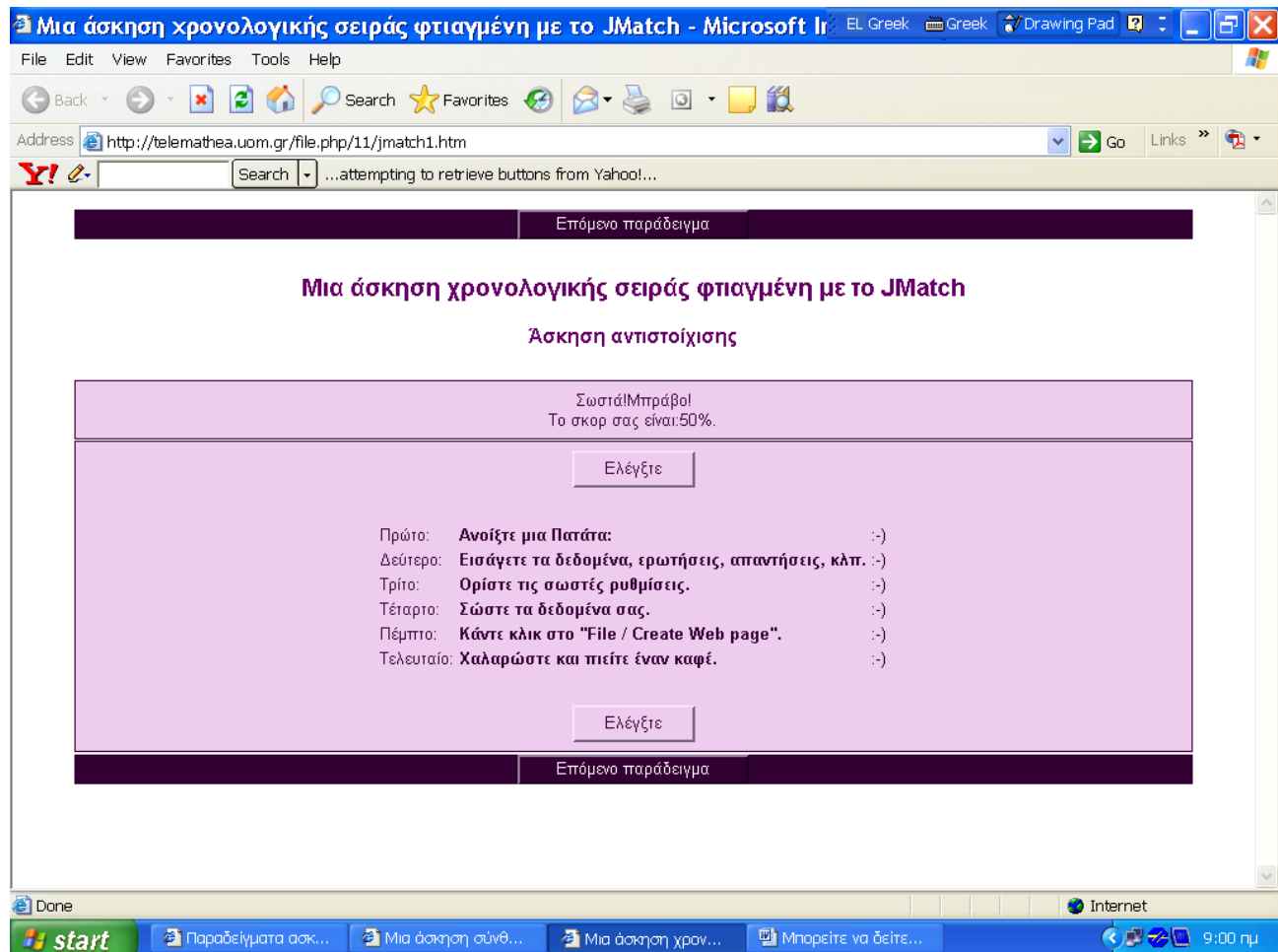
JMATCH

Αν προσπαθήσει κανείς να πάρει μια ιδέα για το τι προσφέρει το λογισμικό αυτό, ανάμεσα σε άλλα θα δει την οδηγία-δυνατότητα JMatch. Όπως φαίνεται και από την εικόνα που ακολουθεί, ο μαθητής καλείται να συνδέσει το υλικό (λεκτικό μόνο ή οπτικό και λεκτικό) που είναι ταξινομημένο σε δύο στήλες. Τυγχάνει άμεσης ανατροφοδότησης για το βαθμό επιτυχίας του από το πρόγραμμα, αφού καταχωρήσει τις απαντήσεις του και ζητήσει σχετικό έλεγχο-ανατροφοδότηση.

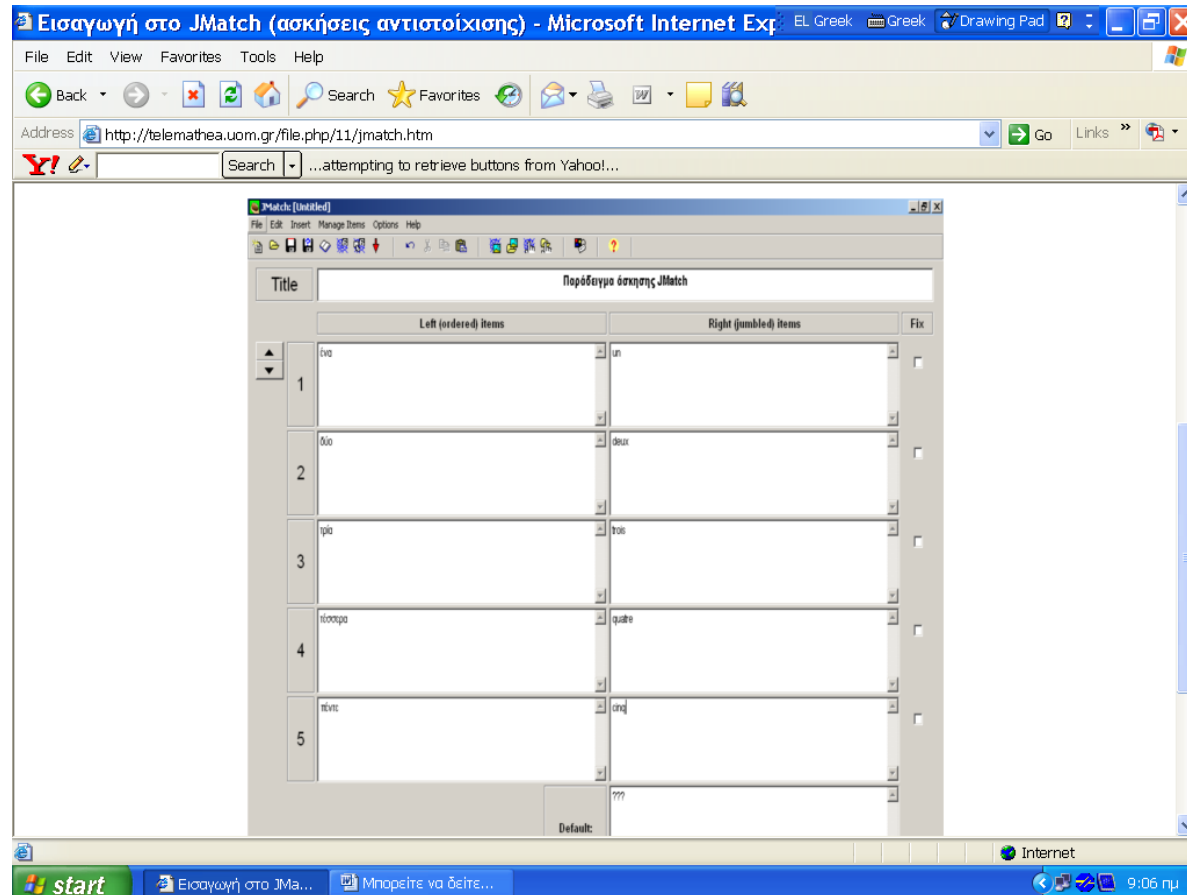


<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/wintutor6/jmatch2.htm>

Με την ίδια οδηγία μπορεί κανείς να σειροθετήσει αντικείμενα σε μια λογική χρονική αλληλουχία και να αντιστοιχίσει π.χ. προτάσεις για το περιεχόμενο του μαθήματος είτε στα ελληνικά είτε στα λατινικά. Στο παράδειγμα που ακολουθεί ο χρήστης έκανε αρκετές ανεπιτυχείς προσπάθειες και γι' αυτό βαθμολογήθηκε με 50%!



Ο εκπαιδευτικός καλείται να δώσει τίτλο στην άσκηση, καταχωρώντάς τον στο αντίστοιχο πεδίο. Στις δύο στήλες γράφουμε ορθά τα ζεύγη των λέξεων που θέλουμε να αντιστοιχίσουν οι μαθητές. Το πρόγραμμα θα παρουσιάσει σε ανακατεμένη σειρά τις επιλογές. Θα μπορούσαμε να έχουμε εικόνες στη μία στήλη και κείμενο στην άλλη. Μπορούμε να δούμε πώς θα μοιάζει η άσκησή μας με προεπισκόπηση.



Έτσι, οι δύο στήλες συμπληρωμένες θα έχουν αρχικά αυτή την εμφάνιση.

The screenshot shows the JMatch application window. The title bar reads "JMatch: C:\Documents and Settings\USER\My Documents\angelokoytselini\Jmatch-...". The menu bar includes "Αρχείο", "Επεξεργασία", "Εισαγωγή", "Διαχείριση αντικειμένων", "Επιλογές", and "Βοήθεια". The toolbar contains various icons for file operations and editing. The main window has a title "Τίτλος" and a subtitle "Να αντιστοιχίσετε τις λατινικές με τις ελληνικές λέξεις που έχουν την ίδια σημασία." Below this, there are two columns: "Αριστερά (σταθερά) αντικείμενα" and "Δεξιά (ανακατεμένα) αντικείμενα", with a "Fix" column on the right. The table contains the following pairs:

	Αριστερά (σταθερά) αντικείμενα	Δεξιά (ανακατεμένα) αντικείμενα	Fix
1	insidiae	ενέδρα	<input type="checkbox"/>
2	socius	σύντροφος	<input type="checkbox"/>
3	ventus	άνεμος	<input type="checkbox"/>
4	fundo	ιδρύω	<input type="checkbox"/>
5	renarro	αφηγούμαι ξανά	<input type="checkbox"/>
	Εξ ορισμού:		

At the bottom of the window, the status bar shows "Ρύθμιση: english6.cfg". The Windows taskbar at the bottom displays the Start button and several open applications: "Copy of ehadjINE...", "triti ergasia - Micr...", "C:\Documents an...", and "JMatch". The system clock shows "2:42 μμ".

Πληροφορίες Διαδικτύου από Τηλεμάθεια

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 (δείτε ένα [παράδειγμα](#)) χρησιμοποιεί μια πτυσοόμενη 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 ανακατέμει αυτόματα τα αντικείμενα στα δεξιά.

JCloze

Με την εντολή JCloze μπορώ να δημιουργήσω κείμενο με κενές λέξεις για συμπλήρωση. Θα γράψω πρώτα το κείμενο. Οι λέξεις που επιθυμώ ως διδάσκων / διδάσκουσα να συμπληρωθούν από τους μαθητές-χρήστες θα επιλέγονται μία μία και θα επιλέγεται η ένδειξη κενό. Σε περίπτωση που ο /η εκπαιδευτικός θέλει, καλό είναι να προσφέρει βοήθεια, ούτως ώστε ο μαθητής να μη βρίσκεται σε απορία-αδιέξοδο, αλλά να μπορεί να οδηγείται στην εύρεση της κατάλληλης λέξης. Επίσης, σε περίπτωση που άλλες απαντήσεις είναι επίσης ορθές, θα πρέπει να σημειωθούν κατά τη φάση του προγραμματισμού. Η διαδικασία θα πρέπει να επαναληφθεί για όλες τις λέξεις που θα παραμείνουν κενές. Η ιστοσελίδα που θα ζητά από το μαθητή να συμπληρώσει κενά θα έχει την εξής μορφή:

Επόμενο παράδειγμα

Άσκηση "Συμπληρώστε τα κενά" φτιαγμένη με το JCloze

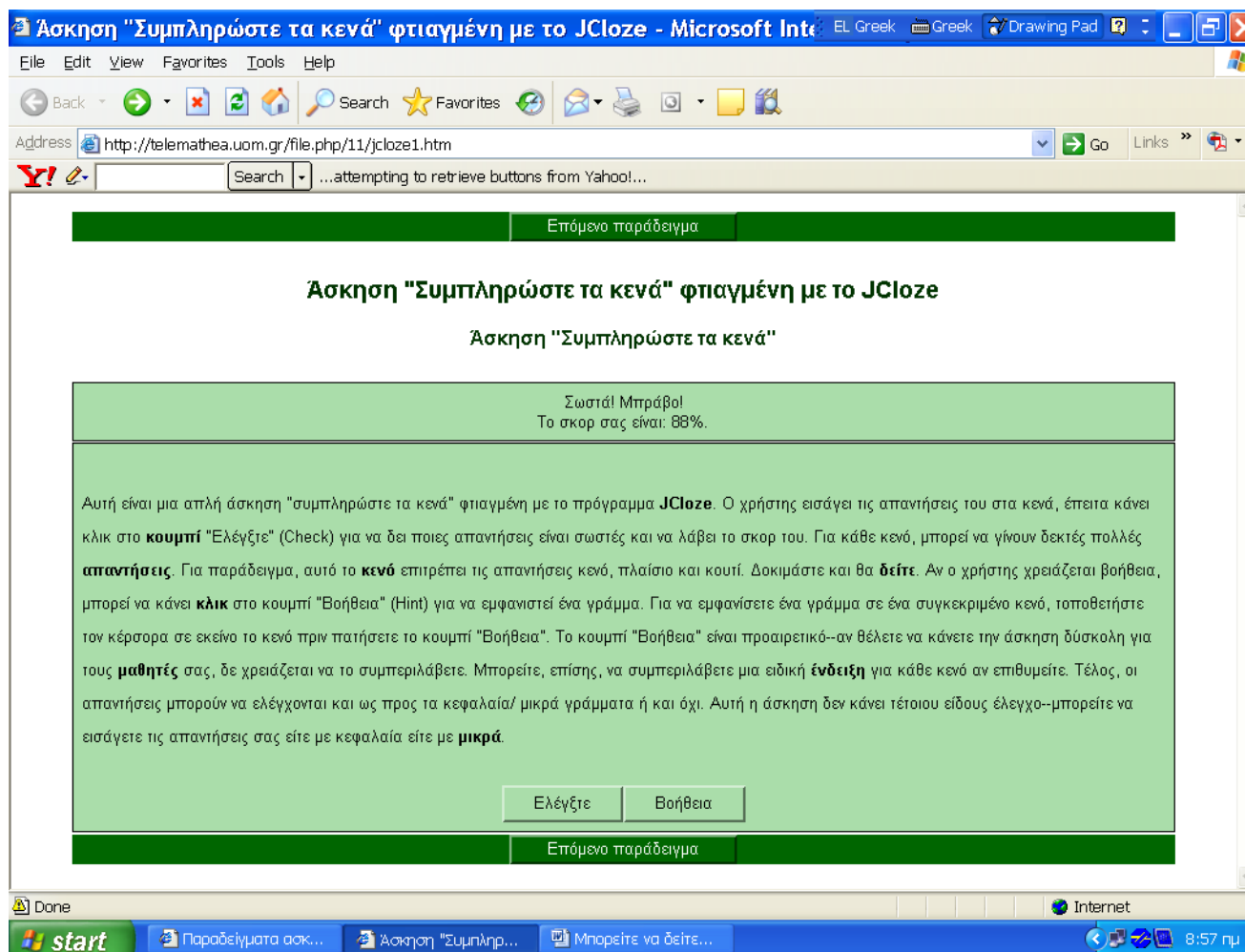
Άσκηση "Συμπληρώστε τα κενά"

Συμπληρώστε όλα τα κενά, έπειτα πατήστε "Ελέγξτε" για να ελέγξετε τις απαντήσεις σας. Χρησιμοποιήστε 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.

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 εμφανιστεί 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 [?].

Ελέγξτε Βοήθεια

Όταν ο μαθητής / η μαθήτρια ζητά «έλεγχο» (και ουσιαστικά με την εντολή «ελέγξτε» επιχειρείται η ανατροφοδότηση από το πρόγραμμα για το βαθμό επιτυχίας κατά τη διαδικασία συμπλήρωσης), τότε λαμβάνει ανατροφοδότηση επί τoις εκατό.



Το κείμενο μπορεί να έχει έγχρωμο φόντο, όπως φαίνεται και από το πιο πάνω παράδειγμα.

Με το άνοιγμα του προγράμματος ο εκπαιδευτικός οφείλει να δώσει ένα τίτλο στην εργασία. Έπειτα γράφει στο μεγάλο κενό χώρο όσες προτάσεις επιθυμεί. Στη συνέχεια υπογραμμίζει μια λέξη κάθε φορά και ενεργοποιεί την ένδειξη κενό. Αυτό σημαίνει ότι η

συγκεκριμένη λέξη δεν θα εμφανίζεται και θα υπάρχει χώρος προς συμπλήρωση. Εάν θέλει, ο εκπαιδευτικός μπορεί να καθοδηγήσει το μαθητή με κατάλληλο ερώτημα ή πληροφορία, ούτως ώστε να οδηγηθεί στην ορθή απάντηση. Εάν αναθεωρήσει την άποψή του, ο εκπαιδευτικός μπορεί να απενεργοποιήσει τη λέξη και αυτή τελικά να εμφανίζεται στο κείμενο με την εντολή «Διαγραφή κενού». Εάν υπάρχουν πέραν της μίας αποδεκτές λέξεις, αυτές θα πρέπει να δηλωθούν στο πεδίο «εναλλαγή σωστών απαντήσεων».

JCloze: C:\Documents and Settings\USER\My Documents\angelokoytselini\JCloze-1a EL Greek Greek

Αρχείο Επεξεργασία Εισαγωγή Επιλογές Βοήθεια

Τίτλος Εργασία στα λατινικά. Να συμπληρώσετε το άτομο ή τα άτομα με το οποία ο Αινείας μεταβαίνει στην Καρχηδόνα.

Aeneas cum *nato et cum sociis* ad Italiam navigat.

Εναλλακτικές λέξεις κενών

Κενό # 1

Λέξη Aeneas

Βοήθεια Ποιος πλέει για την Ιταλία;

Εναλλαγή σωστών απαντήσεων

1

2

3

OK Βοήθεια

Κλείσιμο παράθυρου και επιστροφή στο κείμενο

Κενό Διαγραφή κενού

Εκκαθάριση κενών Αυτόματα κενά Δείξε τις λέξεις

Ρύθμιση: english6.cfg

start triti ergasia - Micr... C:\Documents an... JCloze 2:26 μμ

JCloze: C:\Documents and Settings\USER\My Documents\angelokouytselini\JCloze-l... EL Greek Greek ?

Αρχείο Επεξεργασία Εισαγωγή Επιλογές Βοήθεια

Τίτλος **Εργασία στα λατινικά. Να συμπληρώσετε το άτομο ή τα άτομα με το οποία ο Αινείας μεταβαίνει στην Καρχηδόνα.**

Aeneas cum nato et cum sociis ad Italiam navigat.

Εναλλακτικές λέξεις κενών

Κενό # 1

Λέξη Aeneas

Βοήθεια

Εναλλαγή σωστών απαντήσεων

1	
2	
3	

OK Βοήθεια

Κενό Διαγραφή κενού

Εκκαθάριση κενών Αυτόματα κενά Δείξε τις λέξεις

Ρύθμιση: english6.cfg

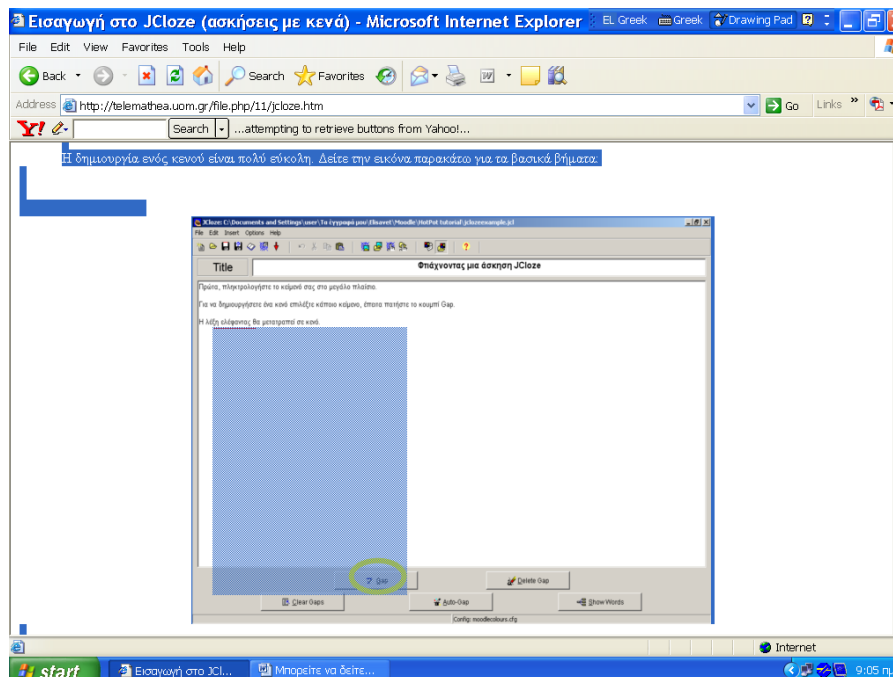
start triti ergasia - Micr... C:\Documents an... JCloze 2:25 μμ

Κείμενο Τηλεμάθειας για 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:



"Συμπληρώστε τα κενά" με πτυσσόμενα μενού και μεμονωμένες ερωτήσεις
 EL Greek Greek Drawing Pad

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites

Address <http://telemathea.uom.gr/file.php/11/jcloze2.htm> Go Links

Y! Search ...attempting to retrieve buttons from Yahoo!...

<=>

"Συμπληρώστε τα κενά" με πτυσσόμενα μενού και μεμονωμένες ερωτήσεις

Άσκηση "Συμπληρώστε τα κενά"

Σωστά! Μπράβο!
Το σκορ σας είναι 100%.

1. Αυτή η άσκηση δημιουργήθηκε με **JCloze**.
2. Χρησιμοποιεί πτυσσόμενα μενού αντί για κουτιά. Αυτή είναι μια επιλογή που μπορείτε να επιλέξετε από την οθόνη **Configuration**.
3. Όπως όλες οι άλλες Πατάτες, το JCloze σας επιτρέπει να διαχειρίζεστε τα **χρώματα** κάθε ιστοσελίδας, ώστε να αλλάζετε την εμφάνιση των σελίδων σας εύκολα.
4. Μπορείτε, επίσης, να εισάγετε κώδικα **HTML** 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 **ερωτήσεων** 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.

Ελέγξτε

<=>

Done Internet

start Παραδείγματα ασκ... "Συμπληρώστε τα ... Μπορείτε να δείτε... 8:55 ημ

JQuiz

Στο πρόβλημα που θέτει η άσκηση JQuiz ο εκπαιδευτικός καλείται να συμπληρώσει τον τίτλο και σε κάθε ερώτηση το ερώτημα. Σε διπλανή στήλη πρέπει να επιλέξει το είδος της άσκησης. Οι πιθανές απαντήσεις, ανάμεσα σε αυτές και η ορθή / οι ορθές, καταγράφονται από κάτω. Στην ένδειξη HELP ο εκπαιδευτικός μπορεί αν θέλει, να δίνει τέτοια εντολή, ώστε ο μαθητής να πληροφορείται το λόγο για τον οποίο η επιλογή του είναι λάθος και να καλείται να επιλέξει άλλη απάντηση ως ορθή, με βάση νέα στοιχεία που υπενθυμίζει / παραπέμπει η βοήθεια.

Ένα κουίζ φτιαγμένο με το JQuiz - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Address http://telemathea.uom.gr/file.php/11/jquiz1.htm

Επόμενο παράδειγμα

Ένα κουίζ φτιαγμένο με το JQuiz

Επιλέξτε την σωστή απάντηση για κάθε ερώτηση.

Δείξε όλες τις ερωτήσεις

1 / 7 =>

Ποιος είναι ο μεγαλύτερος αριθμός ερωτήσεων που μπορείτε να συμπεριλάβετε σε ένα κουίζ πάλλαπλών ερωτήσεων,

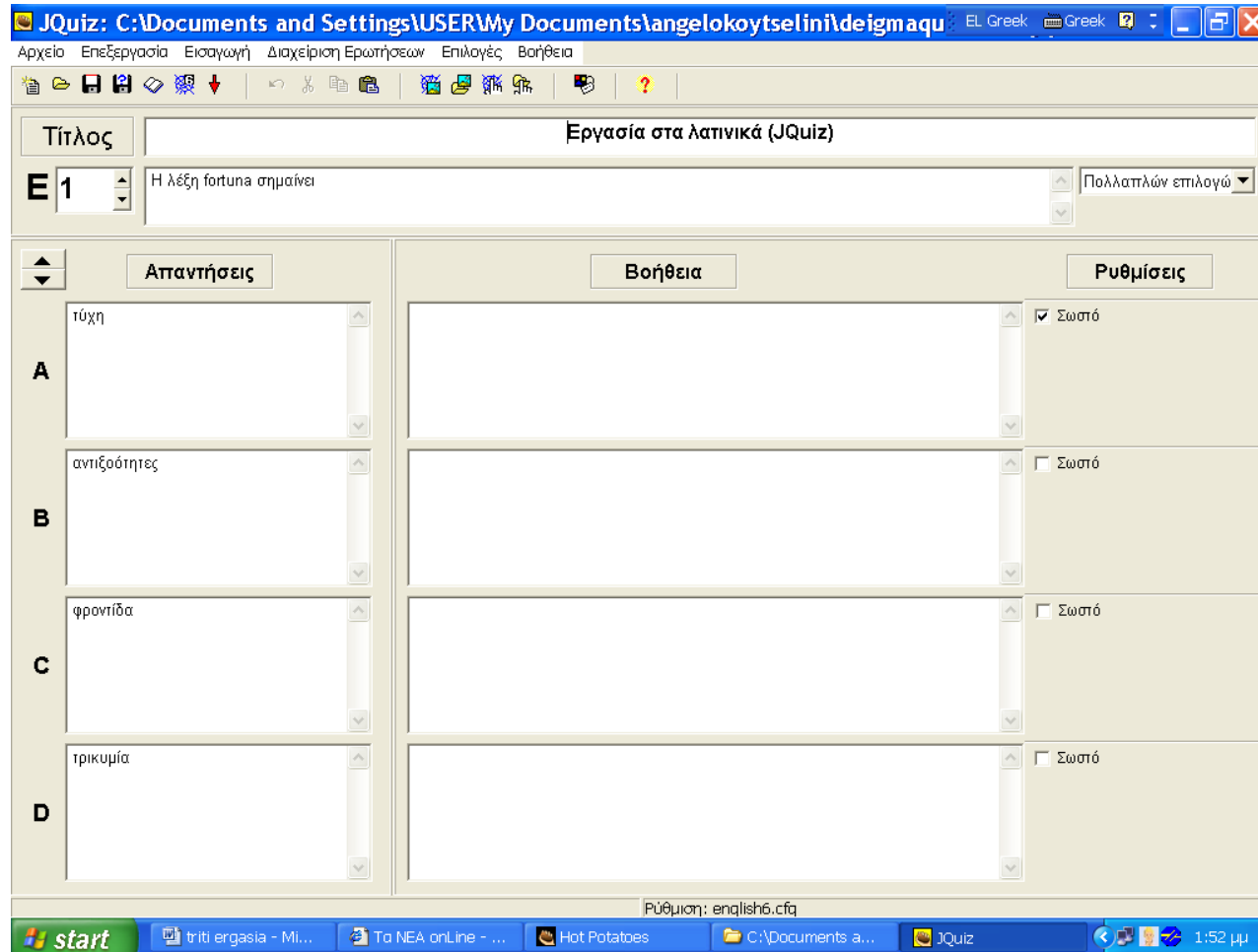
A. τέσσερις

B. πέντε

C. απεριόριστες

Done Internet 8:50 πμ

Αυτό ήταν το παράδειγμα που δίνει το ίδιο το πρόγραμμα και έχει εφτά, όπως φαίνεται, ερωτήσεις. Η ερώτηση που καλείται να απαντήσει ο χρήστης είναι η πρώτη [υπάρχει η ένδειξη 1/7]. Συνεπώς, το άτομο που κατασκεύασε τις εργασίες κατέγραψε 7 διαφορετικές ασκήσεις και αριθμό επιλογών. Το δικό μου παράδειγμα είναι το ακόλουθο:



Αφού κατέγραψα τις πιθανές απαντήσεις, ενεργοποίησα την ένδειξη σωστό μόνο σε μία από τις λέξεις. Όπως φαίνεται και από την εικόνα, η ερώτηση αυτή είναι η πρώτη από τρεις που ετοίμασα στο συγκεκριμένο χώρο του JQuiz και στο Διαδίκτυο για τους μαθητές-χρήστες θα προβληθεί ως εξής:

Εργασία στα λατινικά (JQuiz)

Quiz

Show all questions

1 / 3 =>

Η λέξη fortuna σημαίνει

A. ? τύχη

B. ? ανιξοότητες

C. ? φροντίδα

D. ? τρικυμία

E. ? αδικία

Όπως φαίνεται κατά το σχεδιασμό της ερώτησης, έχω θέσει το ερώτημα και τις επιλογές. Με την ένδειξη «σωστό» δίπλα από τη λέξη «τύχη» ενεργοποιώ το σχήμα ορθό και έτσι, όλες οι υπόλοιπες επιλογές θα εκλαμβάνονται από το σύστημα ως εσφαλμένες. Όταν ο μαθητής ανοίξει το φύλλο απαντήσεων θα δει ότι το ερώτημα που σας παρουσιάζω είναι το πρώτο από τα τρία που σχεδίασα [1/3] και θα πρέπει να επιλέξει την απάντηση που εκείνος /εκείνη θεωρεί ορθή. Στη συνέχεια, θα πρέπει να ζητήσει έλεγχο-ανατροφοδότηση με την εντολή Check. Παρομοίου τύπου είναι και οι επόμενες δύο ασκήσεις.

JQuiz: C:\Documents and Settings\USER\My Documents\angelokoytselini\3 ERG EN English (United States)

Αρχείο Επεξεργασία Εισαγωγή Διαχείριση Ερωτήσεων Επιλογές Βοήθεια

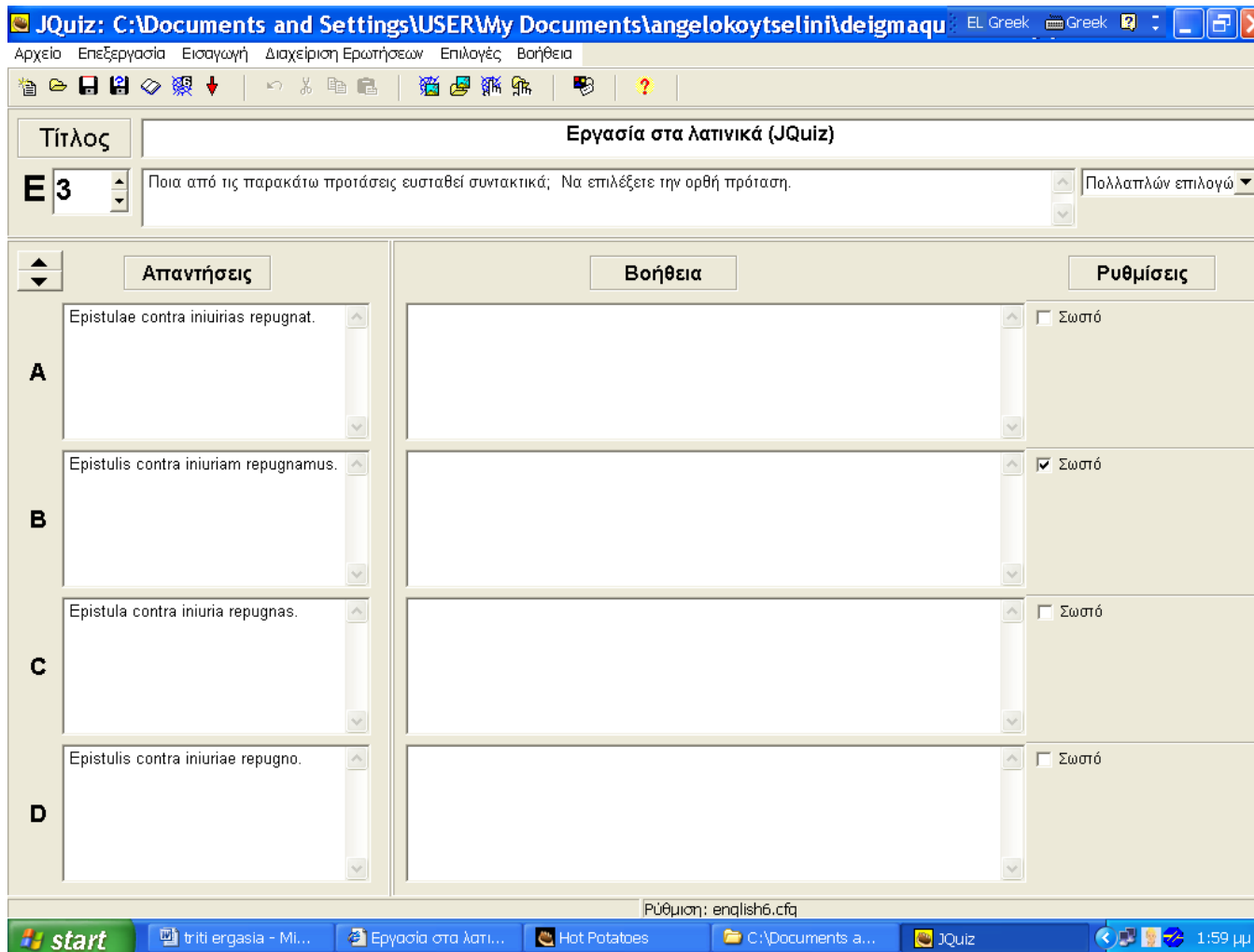
Τίτλος **Εργασία στα λατινικά (JQuiz)**

E 2 Epistulis contra iniuriam repugnat. Πληκτρολόγησε τον τίτλο της άσκησης

Απαντήσεις	Βοήθεια	Ρυθμίσεις
A ονομαστική πληθυντικού		<input type="checkbox"/> Σωστό
B δοτική ενικού		<input type="checkbox"/> Σωστό
C γενική ενικού		<input type="checkbox"/> Σωστό
D αφαιρετική πληθυντικού		<input checked="" type="checkbox"/> Σωστό

Ρύθμιση: english6.cfg

start | triti ergasia - Micr... | C:\Documents an... | JQuiz | 8:21 πμ



Κείμενο Τηλεμάθειας για 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 κουμπού θα αλλάξει σε φατούλα, 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 φτιάχνετε 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 ταιριάξει την απάντηση του φοιτητή με μία λίστα από σωστές ή λάθος απαντήσεις που έχετε καθορίσει. Αν βρεθεί ταιρί, η απόκριση για αυτήν την απάντηση θα εμφανιστεί. Αν όχι, τότε η σελίδα θα προσπαθήσει να βρει το κοντινότερο ταιρί 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 τη 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. Με 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 γίνει 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 να δοκιμάσετε όλους αυτούς τους τύπους ασκήσεων, πηγαίνετε σε αυτό το [παράδειγμα κουίζ](#).

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.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το πώς λειτουργεί το JMatch, δείτε το αρχείο Help. Απλά εκκινήστε το JMatch και πατήστε το F1.

Βήμα 1ο: Εισαγωγή δεδομένων - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Home Search Favorites

Address http://telemathea.uom.gr/file.php/11/step1.htm Go Links

Search ...attempting to retrieve buttons from Yahoo!...

Οδηγός εκμάθησης Hot Potatoes 6 (Ελληνική μετάφραση)

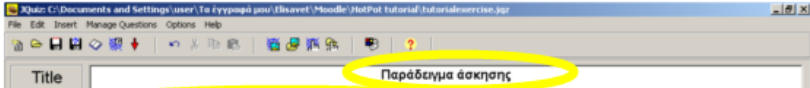
[Αρχική σελίδα](#) [Πίσω](#)

Βήμα 1^ο: 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.

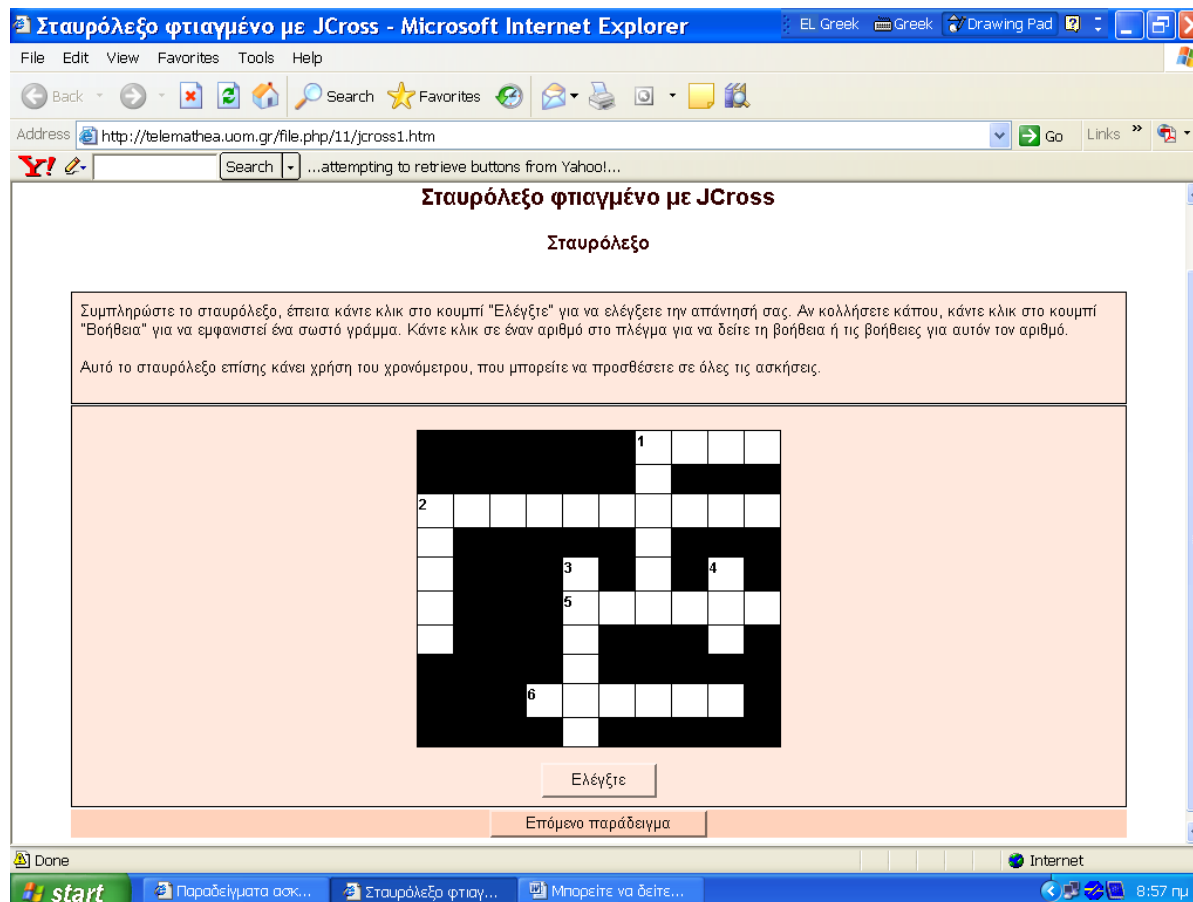


Done Internet

start Βήμα 1ο: Εισαγωγή... Μια άσκηση αντισ... Μπορείτε να δείτε... 9:01 πμ

JCross

Το Σταυρόλεξο είναι πολύ ενδιαφέρουσα άσκηση και καθόλου δύσκολη στην ετοιμασία. Με το ποντίκι πάνω στον αριθμό που αφορά οριζόντια ή κάθετα μια λέξη εμφανίζεται ο ορισμός που δίνει ο εκπαιδευτικός στην ιστοσελίδα.



Σε επίπεδο κατασκευής ο εκπαιδευτικός καλείται να γράψει τις λέξεις και αυτόματα δημιουργείται το πεδίο. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός καλείται να δώσει τον ορισμό για κάθε μία από τις λέξεις που κατέγραψε.

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.

[Τρία βήματα για να φτιάξετε μία άσκηση](#)

[Οι Πατάτες, μία-μία](#)

Αν χρειαστεί να προστεθούν ορισμοί – λέξεις στο σταυρόλεξο, να επιλέξετε την εντολή ADD CLUES.

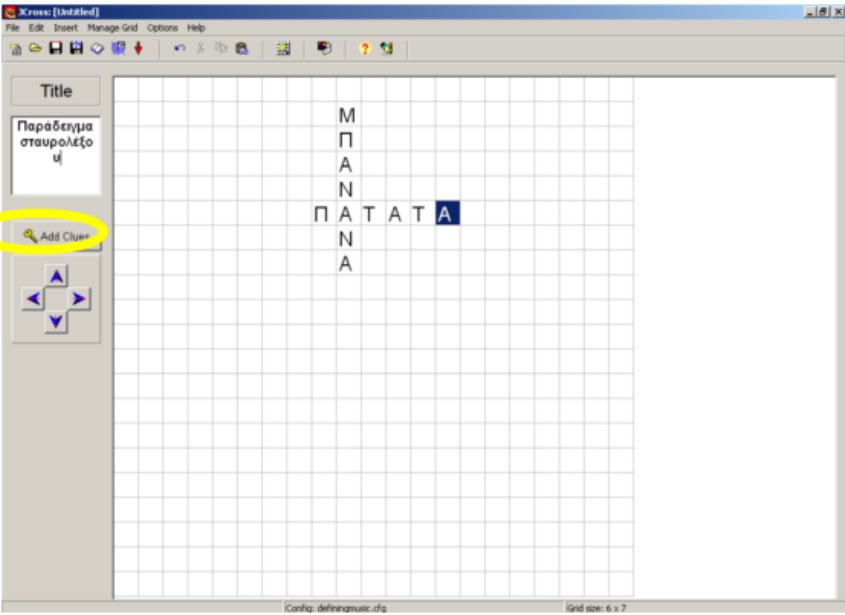
Εισαγωγή στο JCross (σταυρόλεξα) - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Address <http://telemathea.uom.gr/file.php/11/jcross.htm> Go Links

Search ...attempting to retrieve buttons from Yahoo!...

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**.

Done Internet

start Εισαγωγή στο JCr... Μπορείτε να δείτε... 9:07 πμ

Ο Masher (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 ή οδηγηθείτε [εκεί](#) τώρα) και ένα λεπτομερές αρχείο βοήθειας με πλήρεις οδηγίες. Για να δείτε το αρχείο Help, εκκινήστε το πρόγραμμα Masher και πατήστε το πλήκτρο F1.

Τι νέο υπάρχει στην έκδοση 6

Τι νέο υπάρχει στην έκδοση 6; - Microsoft Internet Ex EN English (United States) Handwriting Write Anywhere

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Home Search Favorites Refresh Mail Print

Address <http://telemathea.uom.gr/file.php/11/whatsnew.htm> Go Links

Search ...attempting to retrieve buttons from Yahoo!...

Οδηγός εκμάθησης Hot Potatoes 6 (Ελληνική μετάφραση)

[Αρχική σελίδα](#) [Πίσω](#)

Τι νέο υπάρχει στην έκδοση 6;

Το αρχείο Help περιέχει μια πιο λεπτομερή λίστα νέων χαρακτηριστικών και αλλαγών, αλλά αυτές είναι οι βασικές διαφορές ανάμεσα στην έκδοση 5.5 και την 6.0:

- Υποστήριξη Unicode, ώστε να μπορείτε να δημιουργήσετε ασκήσεις ουσιαστικά σε οποιαδήποτε γλώσσα ή σε ένα μείγμα γλωσσών. Η υποστήριξη Unicode ισχύει για τα Windows 2000 ή XP. Προηγούμενες εκδόσεις των Windows δεν το υποστηρίζουν.
- Ανάμεικτοι τύποι ερωτήσεων στο κουίζ. Το παλιό JBC (πολλαπλή επιλογή) έχει συνδυαστεί με το JQuiz, και η νέα εφαρμογή σας επιτρέπει να δημιουργήσετε κουίζ με μια ποικιλία ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής, σύντομης απάντησης και πολλαπλής απάντησης (multi-select), καθώς και έναν καινούργιο τύπο ερώτησης («υβριδική»).
- Περισσότερο εξελιγμένη βαθμολογία στο JQuiz. Οι ερωτήσεις μπορούν τώρα να βαθμολογούνται και σε κάθε απάντηση μπορεί να αποδοθεί μια ρύθμιση σχετικά με το πόσο τοις εκατό είναι σωστή.
- Περισσότερο απλή εξαγωγή. Σε αντίθεση με την παλιά μορφή που βασιζόταν σε πλαίσια, στην οποία το περιεχόμενο των σελίδων ασκήσεων είχε γραφτεί σε JavaScript, οι νέες σελίδες που βασίζονται σε XHTML είναι πιο απλές και επιτρέπουν ευκολότερη επεξεργασία των εξαγόμενων σελίδων από επεξεργαστές WYSIWYG, όπως ο DreamWeaver.
- Πλέον, μπορεί να προστεθεί χρονόμετρο στις ασκήσεις και όχι στα βοηθητικά κείμενα, όπως στις παλιότερες εκδόσεις.
- Οι ασκήσεις και όλα τα υποστηρικτικά αρχεία αυτών μπορούν να «φορτωθούν» αυτόματα σε ένα λογαριασμό στον εξυπηρετητή www.hotpotatoes.net, ώστε οι φοιτητές να μπορούν να συνδεθούν και να καταγράψουν τα αποτελέσματά τους.

[Αρχίζοντας](#)

Internet

start Τι νέο υπάρχει στ... Μπορείτε να δείτε... 8:49 πμ

Προτεινόμενα επίπεδα εκμάθησης λογισμικού από εκπαιδευτικούς σε προγράμματα επιμόρφωσης του Π.Ι. Κύπρου

<p>JMix</p> <p>A</p> <p>και</p> <p>B</p> <p>επίπεδο</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Άνοιγμα – κλείσιμο λογισμικού 2. Δημιουργία πρότασης ή λέξης 3. Προεπισκόπηση υλικού σε μορφή Web 4. Δυνατότητα επιλογής «σύρτε και αφήστε» 5. Αποθήκευση υλικού που δημιουργείται σε JMix μορφή και σε HTML μορφή. 6. Εισαγωγή τίτλου και κειμένου <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 7. Εισαγωγή εναλλακτικής πρότασης 8. Εισαγωγή αντικειμένου πολυμέσων 9. Εισαγωγή εικόνας 10. Εισαγωγή συνδέσμου
<p>JMatch</p> <p>A</p> <p>και</p> <p>B</p> <p>επίπεδο</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Άνοιγμα – κλείσιμο λογισμικού 2. Καταχώριση υλικού σε δύο στήλες 3. Προεπισκόπηση υλικού σε μορφή Web 4. Δυνατότητα επιλογής «σύρτε και αφήστε» 5. Αποθήκευση υλικού που δημιουργείται σε JMatch μορφή και σε HTML μορφή. 6. Εισαγωγή τίτλου και κειμένου <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 7. Προσθήκη βοηθητικού κειμένου 8. Εισαγωγή αντικειμένου 9. Διαγραφή αντικειμένου 10. Μετακίνηση αντικειμένου 11. Ανακάτεμα αντικειμένων 12. Μετακίνηση αντικειμένων από αριστερά στα δεξιά 13. Διαμόρφωση επιλογών για σελίδες Web
<p>JCloze</p> <p>A</p> <p>και</p> <p>B</p> <p>επίπεδο</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Άνοιγμα – κλείσιμο λογισμικού 2. Καταχώριση υλικού στον κενό χώρο 3. Επιλογή λέξεων που θα δηλώνονται ως «κενά» - δημιουργία κενού 4. Άρση επιλογής λέξης – κενού χώρου με «διαγραφή κενού» 5. Αποθήκευση υλικού που δημιουργείται σε JCloze μορφή και σε HTML μορφή. <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 6. «Δείτε τις λέξεις» 7. «Αυτόματα κενά» 8. «Εκκαθάριση κενών»
<p>JQuiz</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Άνοιγμα – κλείσιμο λογισμικού 2. Καταχώριση δεδομένων στα πεδία «τίτλος», «ερώτηση» και «απαντήσεις» 3. Κατανόηση δυνατοτήτων προγράμματος (πολλές επιλογές, πολλαπλές επιλογές, υβριδική

<p>A</p> <p>και</p> <p>B</p> <p>επίπεδο</p>	<p>απάντηση, σύντομης απάντησης)</p> <p>4. Ορθή κατανόηση ρυθμίσεων</p> <p>5. Αποθήκευση υλικού που δημιουργείται σε JQuiz μορφή και σε HTML μορφή.</p> <hr/> <p>6. Διαγραφή ερώτησης</p> <p>7. Μεταφορά ερώτησης</p> <p>8. Αναπαραγωγή ερώτησης</p> <p>9. Ανακάτεμα ερώτησης</p> <p>10. Βοήθεια από Διαδίκτυο – επιλογή προγράμματος</p>
<p>JCross</p> <p>A</p> <p>και</p> <p>B</p> <p>επίπεδο</p>	<p>1. Άνοιγμα – κλείσιμο λογισμικού</p> <p>2. Καταχώριση δεδομένων στα πεδία «τίτλος» και «ορισμοί»</p> <p>3. Αποθήκευση υλικού που δημιουργείται σε JCross μορφή και σε HTML μορφή.</p> <hr/> <p>4. Διαχείριση πλέγματος</p> <p>5. Αυτόματη δημιουργία πλέγματος</p> <p>6. Αλλαγή μεγέθους πλέγματος</p>

Μαθησιακές δραστηριότητες

Οι συνάδελφοι αρχικά θα κληθούν να δουλέψουν ως χρήστες σε όλες τις εργασίες-δείγματα που έχω ετοιμάσει σχετικά, ούτως ώστε να αντιληφθούν:

1. τη δραστηριότητα που μπορεί να υποστηρίξει κάθε φορά το λογισμικό.
2. τη δυνατότητα του λογισμικού να δίνει ανατροφοδότηση στο μαθητή ποσοτικά.
3. τον περιορισμό του λογισμικού σε ασκήσεις εκγύμνασης και εκμάθησης.

Στη συνέχεια, θα κληθούν και οι ίδιοι να σχεδιάσουν για μια ενότητα και μάθημα που τους ενδιαφέρει ένα παρόμοιο παράδειγμα από κάθε είδος άσκησης.

Σε επίπεδο σχεδιασμού, λοιπόν οι εκπαιδευτικοί θα κληθούν να ανοίγουν την κάθε εφαρμογή και να ακολουθούν τα βήματα που τους δίνονται για εκμάθηση του καθενός από τα προγράμματα.

JMix	<p>Άνοιγμα – κλείσιμο λογισμικού Δημιουργία πρότασης ή λέξης Προεπισκόπηση υλικού σε μορφή Web Δυνατότητα επιλογής «σύρτε και αφήστε» Αποθήκευση υλικού που δημιουργείται σε JMix μορφή και σε HTML μορφή. Εισαγωγή τίτλου και κειμένου</p> <hr/> <p>Εισαγωγή εναλλακτικής πρότασης Εισαγωγή αντικειμένου πολυμέσων Εισαγωγή εικόνας Εισαγωγή συνδέσμου</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ανοίξτε την εφαρμογή. ❖ Γράψτε μία εντολή στον κενό χώρο δίπλα από τον τίτλο. ❖ Να γράψετε την πρόταση που θέλετε να «κτίσει» ξανά ο μαθητής. ❖ Να χωρίσετε κάθε λέξη με ENTER από την άλλη. ❖ Να ενεργοποιήσετε το κεφαλαίο γράμμα. ❖ Να δώσετε την εντολή της αποθήκευσης του αρχείου. ❖ Να δείτε πώς θα μοιάζει η σελίδα σε μορφή WEB. Να επιλέξετε την οδηγία προεπισκόπησης στο πρόγραμμα πλοήγησης. ❖ Να αποθηκεύσετε τη σελίδα WEB. Να θυμάστε ότι για τυχόν αλλαγές θα χρειαστεί να τροποποιήσετε το υλικό στη μορφή JMix και γι' αυτό, το αρχείο αυτό πρέπει να φυλάγεται και σ' αυτήν τη μορφή. ❖ Αν θέλετε να αλλάξετε εντολές που στη μορφή WEB θα εμφανίζονται στα αγγλικά, θα επιλέξετε από το μενού την εντολή «επιλογές» – Διαμόρφωση επιλογών και θα τροποποιήσετε τις ισχύουσες εντολές.
A		
και		
B		
επίπεδο		

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σε περίπτωση που είναι αποδεκτές και άλλες προτάσεις με παραπλήσια ή διαφορετική συντακτική δομή, αν τις δηλώσετε ως εναλλακτικές, τότε ο μαθητής θα αξιολογείται ανάλογα για την απάντησή του. ❖ Να εισαγάγετε μία εικόνα στον κενό χώρο από το My Pictures ή το Διαδίκτυο. ❖ Να εισαγάγετε ένα σύνδεσμο σε μια ιστοσελίδα που αφορά π.χ. ένα on-line λήμμα ενός λεξικού
<p>JMatch</p> <p>A</p> <p>και</p> <p>B</p> <p>επίπεδο</p>	<p>Άνοιγμα – κλείσιμο λογισμικού Καταχώριση υλικού σε δύο στήλες Προεπισκόπηση υλικού σε μορφή Web Δυνατότητα επιλογής «σύρτε και αφήστε» Αποθήκευση υλικού που δημιουργείται σε JMatch μορφή και σε HTML μορφή. Εισαγωγή τίτλου και κειμένου</p> <hr/> <p>Προσθήκη βοηθητικού κειμένου Εισαγωγή αντικειμένου Διαγραφή αντικειμένου Μετακίνηση αντικειμένου Ανακάτεμα αντικειμένων Μετακίνηση αντικειμένων από αριστερά στα δεξιά Διαμόρφωση επιλογών για σελίδες Web</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ανοίξτε την εφαρμογή Jmatch. ❖ Γράψτε μία εντολή στον κενό χώρο δίπλα από τον τίτλο. ❖ Να γράψετε τις επιλογές στις δυο στήλες. ❖ Εάν επιθυμείτε κάποια επιλογή σας να φαίνεται ως παράδειγμα, να ενεργοποιείτε το πεδίο Fix. ❖ Να αποθηκεύσετε το υλικό σας. ❖ Να κάνετε προεπισκόπηση σε μορφή Web. ❖ Αν οι στήλες σας έχουν λίγα αντικείμενα, δοκιμάστε την επιλογή «σύρτε και αφήστε». ❖ Να ετοιμάσετε μία εφαρμογή με εικονίδια στη μία στήλη και λέξεις στην άλλη. ❖ Να δοκιμάσετε να εισαγάγετε βοηθητικό κείμενο, για τις επιλογές που θέσατε. ❖ Να διαγράψετε ένα αντικείμενο. ❖ Να μετακινήσετε αντικείμενα από την αριστερή στη δεξιά στήλη.
<p>JCloze</p> <p>A</p> <p>και</p> <p>B</p> <p>επίπεδο</p>	<p>Άνοιγμα – κλείσιμο λογισμικού Καταχώριση υλικού στον κενό χώρο Επιλογή λέξεων που θα δηλώνονται ως «κενά» - δημιουργία κενού Άρση επιλογής λέξης – κενού χώρου με «διαγραφή κενού» Αποθήκευση υλικού που δημιουργείται σε JCloze μορφή και σε HTML μορφή.</p> <hr/> <p>«Δείτε τις λέξεις» Εναλλαγή σωστών απαντήσεων «Αυτόματα κενά»</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Να γράψετε ένα κείμενο. ❖ Να επιλέξετε μερικές λέξεις. Αυτές οι λέξεις δεν θα εμφανίζονται και θα απαιτείται από τους χρήστες - μαθητές να συμπληρωθεί. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει να επιλεγεί η ένδειξη KENO ❖ Να επιλέξετε λέξεις που αρχικά επιθυμούσατε να είναι «κενό» και να τις απενεργοποιήσετε. ❖ Να δείτε την εργασία που φτιάξατε σε μορφή Web. ❖ Να ετοιμάσετε ένα κείμενο και να δώσετε εντολή για αυτόματα κενά. ❖ Να αναιρέσετε την προηγούμενη εντολή.

	«Εκκαθάριση κενών»	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σε περίπτωση που σε ένα κενό χώρο ο μαθητής καταγράψει μια εναλλακτική σωστή απάντηση, για να γίνει δεκτή από το πρόγραμμα, θα πρέπει να έχει προβλεφθεί από το δημιουργό-εκπαιδευτικό και γι' αυτό καταγράψτε μια εναλλακτική απάντηση και δοκιμάστε την ανατροφοδότηση που θα λαμβάνει ο μαθητής σε περιβάλλον Web.
<p>JQuiz</p> <p>A</p> <p>και</p> <p>B</p> <p>επίπεδο</p>	<p>Άνοιγμα – κλείσιμο λογισμικού Καταχώριση δεδομένων στα πεδία «τίτλος», «ερώτηση» και «απαντήσεις» Κατανόηση δυνατοτήτων προγράμματος (πολλές επιλογές, πολλαπλές επιλογές, υβριδική απάντηση, σύντομη απάντηση) Ορθή κατανόηση ρυθμίσεων Αποθήκευση υλικού που δημιουργείται σε JQuiz μορφή και σε HTML μορφή.</p> <hr/> <p>Διαγραφή ερώτησης Μεταφορά ερώτησης Αναπαραγωγή ερώτησης</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Ανακάτεμα ερώτησης 12. Βοήθεια από Διαδίκτυο – επιλογή προγράμματος 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Να ανοίξετε την εφαρμογή JQuiz. ❖ Να δώσετε τίτλο στην εργασία. ❖ Να ετοιμάσετε τρεις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής. ❖ Να δώσετε τις εναλλακτικές απαντήσεις για κάθε ερώτηση. ❖ Σε κάθε ερώτηση να σημειώσετε την ορθή επιλογή. ❖ Να επιλέξετε επισκόπηση της εργασίας σας σε περιβάλλον Web. ❖ Να ετοιμάσετε μία ερώτηση πολλών επιλογών (υπάρχουν περισσότερες από μία ορθές απαντήσεις). ❖ Να επισκοπήσετε την εργασία που φτιάξατε σε περιβάλλον Web. ❖ Να διαγράψετε την ερώτηση 2. Να ελέγξετε το αποτέλεσμα στο περιβάλλον Web. ❖ Να μεταφέρετε την ερώτηση 3 και να τη θέσετε πρώτη. Να ελέγξετε το αποτέλεσμα στο περιβάλλον Web. ❖ Να ζητήσετε από το πρόγραμμα να ανακατέψει τις ερωτήσεις σας. Να ελέγξετε το αποτέλεσμα στο περιβάλλον Web.
<p>JCross</p> <p>A</p> <p>και</p> <p>B</p> <p>επίπεδο</p>	<ol style="list-style-type: none"> 7. Άνοιγμα – κλείσιμο λογισμικού 8. Καταχώριση δεδομένων στα πεδία «τίτλος» και «ορισμοί» 9. Αποθήκευση υλικού που δημιουργείται σε JCross μορφή και σε HTML μορφή. <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 10. Διαχείριση πλέγματος 11. Αυτόματη δημιουργία πλέγματος 12. Αλλαγή μεγέθους πλέγματος 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Να ανοίξετε την εφαρμογή JCross. ❖ Να δώσετε ένα τίτλο στο σταυρόλεξο. ❖ Να καταχωρήσετε τις λέξεις και τους αντίστοιχους ορισμούς. ❖ Να δείτε το σταυρόλεξο που ετοιμάσατε σε περιβάλλον Web. ❖ Να ετοιμάσετε ένα σταυρόλεξο με εξαρχής καθορισμό του πλέγματος. ❖ Να τροποποιήσετε το μέγεθος του πλέγματος.
	13.	

Παραδείγματα ιστοσελίδων με ασκήσεις στα Λατινικά (οδηγίες στα αγγλικά)

The Games of Senex Caecilius

Welcome to the *Ludi Seniles!* If you enjoy a mental challenge, try your skill at one or more of the following topics. A score of 85 or higher in any category qualifies you as a medalist and earns the right to post a plaque at your homesite. Additional topics will be added periodically, so check back often.

Amplius, Plenius, Diutius!

Domus/Environ	Myth/Religion	Festivals/Holidays	Saturnalia	Lingua Latina
Lemuria	Geography/Landmarks	History/Geography	Riddles/Rhymes	Design and Do
Earthly Delights	Saturnalia Redux	Mottos/Quotes	Pastimes/Pleasures	Mythology Mazes
Word Searches	Concentration	Jigsaw Puzzles	Scavenger Hunts	Army Gear
Bingo!	Military Matters	Cryptoquotes	Sailors/Ships	History in Art
Quid Est?	Who's Who	Doublets	Ubi Est?	Anatomy 101
Certamen	Ars Rhetorica	Fallen Phrases	Double Puzzles	Circus Maximus
Rota Fortunae	Tesseræ	Keywords	Essential Elements	Pyramid Power
Anagrams	Four Fit	Derivatives	Monarchy	Scrambled Squares
Domus Depot	Honeycomb	Bias Edge	next game	next game
Word Squares	Squares Encore	next game	next game	next game
next game	next game	next game	next game	Aenigmata

Ubi Est? - Microsoft Internet Explorer

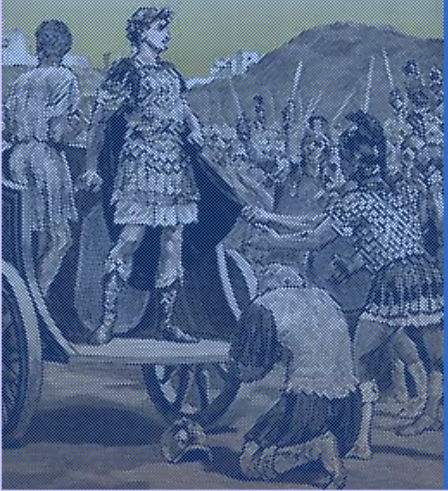
File Edit View Favorites Tools Help

Address <http://lonestar.texas.net/~robison/game29.htm>

Search ...attempting to retrieve buttons from Yahoo!...

prior challenge Ludi Seniles menu next challenge

Based on the picture, complete the sentences with the prepositions in the pull-down menus.



1. Caesar currū est. (in)

2. Auriga Caesarem stat. (behind)

3. Cassis currū iacet. (under)

4. Miles currū prōcumbit. (before)

5. Mīlitēs currum conveniunt. (around)

6. Oppidum mōntem iacet. (beyond)

7. Tunica lorica pendet. (below)

choices

- choices
- sub
- cis
- ultrā
- infrā
- pro
- in
- suprā
- circum
- contrā
- post

Done

start

Μησπειρε va ðελε... Hot Potatoes: exa... Ubi Est? - Microso... Games of Senex ...

Internet 9:22 πμ