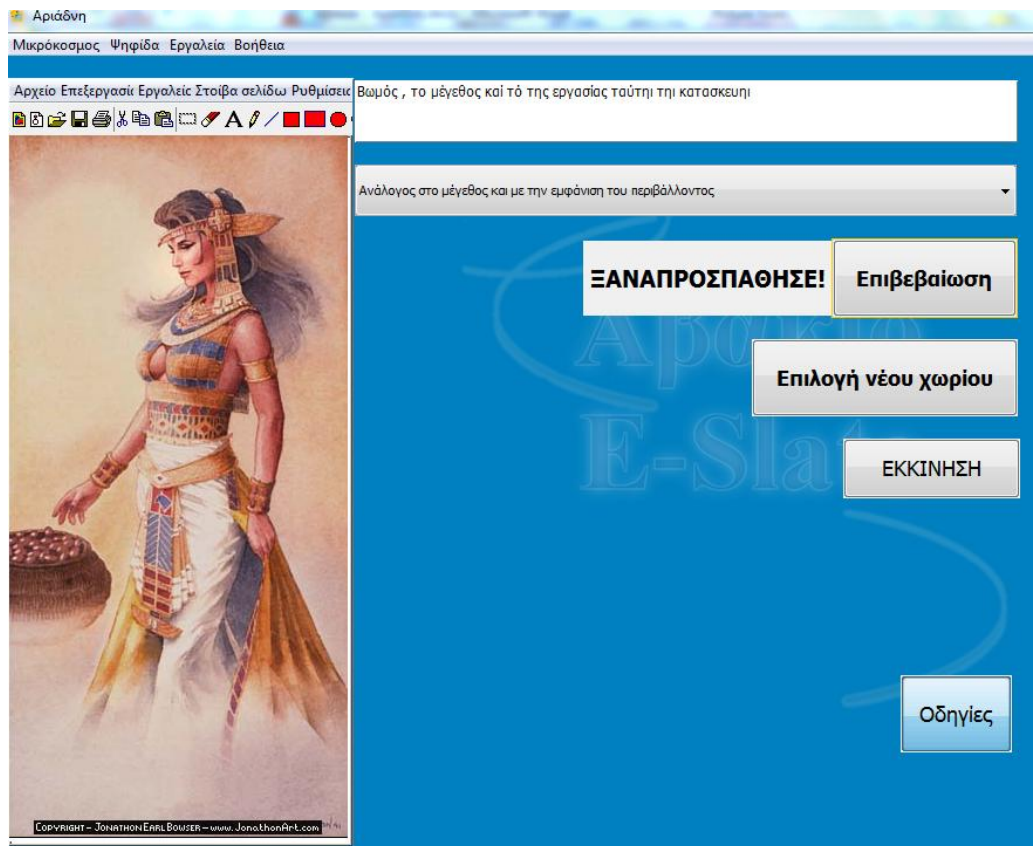


# Εργαστήριο Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών  
Φιλοσοφική Σχολή  
Τμήμα Φ.Π.Ψ., Τομέας Παιδαγωγικής  
Διευθυντής: Καθ. Χ. Κυνηγός



## Εγχειρίδιο Χρήσης της «Αριάδνης»

## Περιεχόμενα

<b>1</b>	<b>ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΑΡΙΑΔΝΗ.....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΧΡΗΣΗΣ (PLAY MODE) .....</b>	<b>3</b>
2.1	Οδηγίες .....	3
2.2	Έναρξη.....	3
2.3	Επιλογή της σωστής απάντησης .....	4
2.4	Έλεγχος απάντησης- Ανατροφοδότηση .....	4
2.5	Επόμενη πρόταση- ερώτηση .....	5
<b>3</b>	<b>ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ – ΑΛΛΑΓΗΣ ΤΗΣ ΑΡΙΑΔΝΗΣ (DESIGN MODE)</b>	
	<b>5</b>	
3.1	Περιγραφή της Αριάδνης .....	6
3.1.1	Το κειμενικό υλικό της Αριάδνης .....	6
3.1.2	Η επιλογή χωρίου και των πιθανών απαντήσεων .....	7
3.1.3	Έλεγχος Απάντησης - Ανατροφοδότηση .....	8
3.2	Αλλαγή περιεχομένου της Αριάδνης .....	9
3.3	Μεταβολές στα ονόματα των πεδίων.....	10
3.4	Αλλαγή του αριθμού των πιθανών απαντήσεων .....	13
3.5	Επέκταση της Αριάδνης: Προσθήκη εικόνων.....	14
3.5.1	Εικονική αναπαράσταση των εννοιών προς διερεύνηση .....	14
3.5.2	Εικονική αναπαράσταση των εναλλακτικών απαντήσεων .....	15

## ΑΡΙΑΔΝΗ

### 1 Τι είναι η Αριάδνη

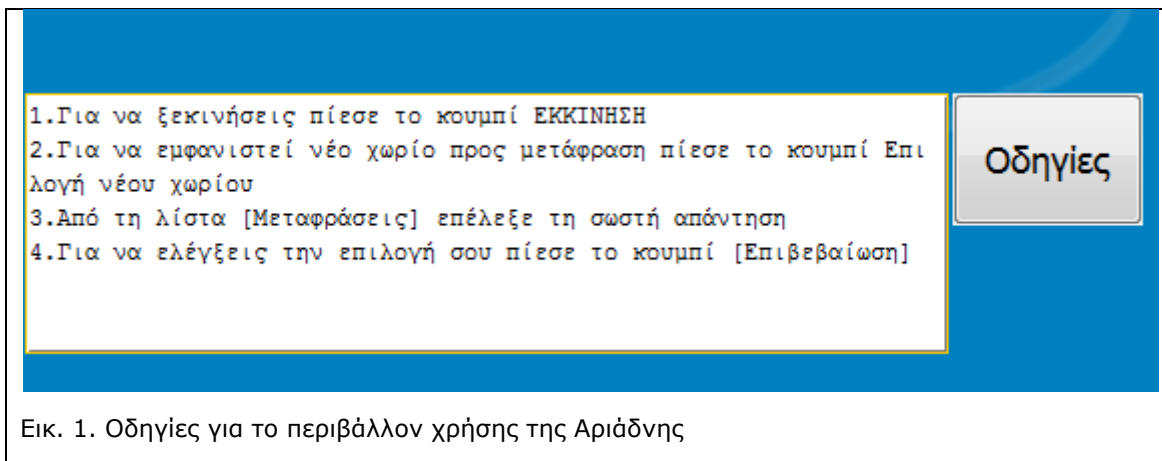
Η Αριάδνη είναι ένα περιβάλλον δημιουργίας και χρήσης ερωτημάτων ή προτάσεων πολλαπλής επιλογής. Η Αριάδνη συγκεκριμένα αξιοποιεί τη συγκεκριμένη δυνατότητα για να ταιριάξουν οι μαθητές προτάσεις στα αρχαία Ελληνικά με τη μετάφρασή τους επιλέγοντας μία από τις τρεις επιλογές. Σε αντίθεση με άλλα παρόμοια περιβάλλοντα η Αριάδνη είναι επεκτάσιμη και μπορεί κανείς όχι μόνο να αλλάξει το περιεχόμενό της αλλά και να το επεκτείνει προσθέτοντας για παράδειγμα εικόνα ήχο κλπ όπως θα δείξουμε στο περιβάλλον Κατασκευής - Τροποποίησης

### 2 Περιβάλλον χρήσης (play mode)

Ονομάζουμε περιβάλλον χρήσης την κατάσταση του μικρόκοσμου όπου οι χρήστες/μαθητές χρησιμοποιούν την Αριάδνη για παίξουν με τις ερωτήσεις/προτάσεις που είναι ήδη καταχωρημένες στο μικρόκοσμο.

#### 2.1 Οδηγίες

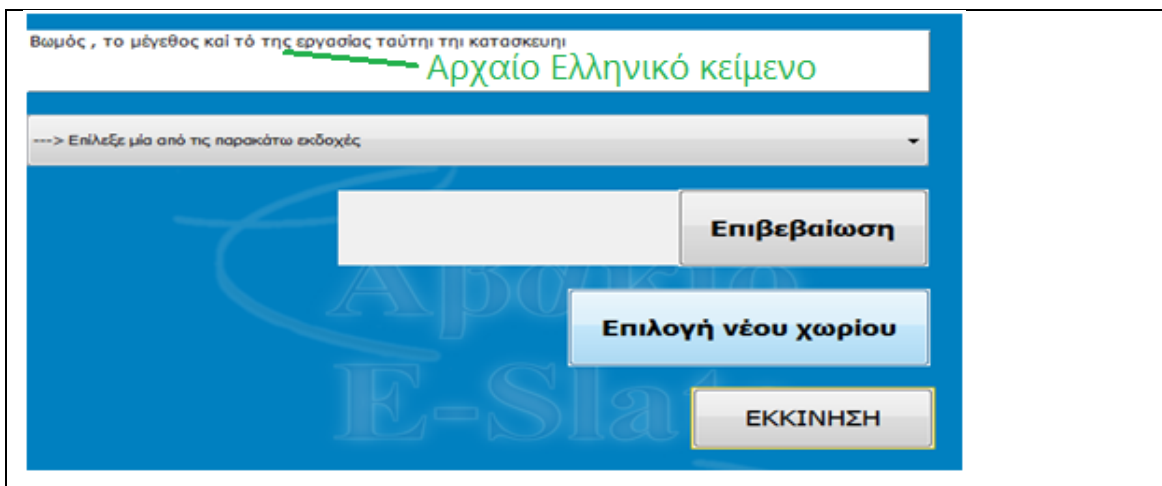
Ο τρόπος με τον οποίο μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την Αριάδνη περιγράφεται συνοπτικά και στον ίδιο το μικρόκοσμο και εμφανίζεται μόλις πιάσουμε το κουμπί Οδηγίες.



Εικ. 1. Οδηγίες για το περιβάλλον χρήσης της Αριάδνης

#### 2.2 Έναρξη

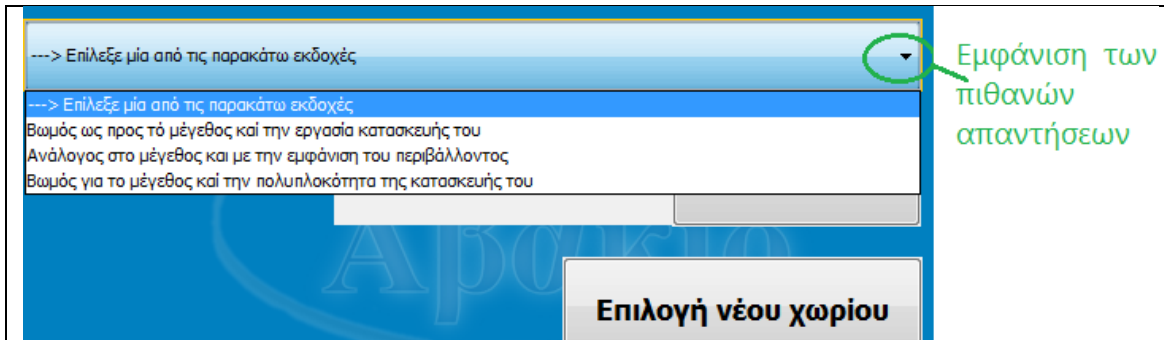
Με βάση τις οδηγίες λοιπόν για να ξεκινήσουμε να χρησιμοποιούμε την Αριάδνη χρειάζεται να πιάσουμε το κουμπί εκκίνηση. Μόλις πιάσουμε το κουμπί εκκίνηση εμφανίζεται η πρώτη πρόταση στα αρχαία Ελληνικά (βλ. Εικ. 2).



Εικ. 2. Έναρξη της Αριάδνης

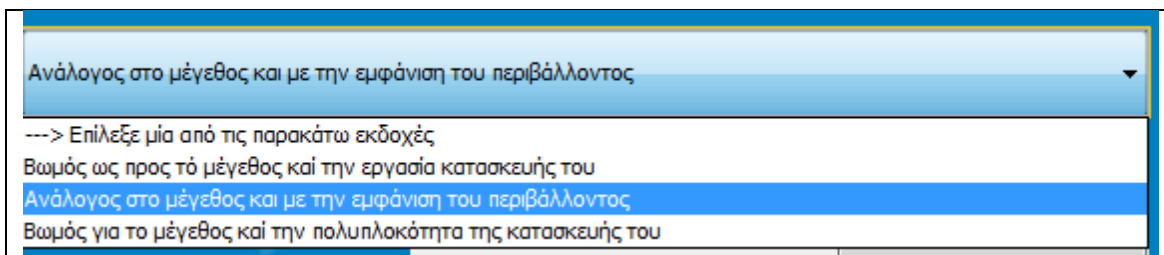
### 2.3 Επιλογή της σωστής απάντησης

Στη συνέχεια θα πρέπει να επιλέξουμε ποια μετάφραση από αυτές που είναι καταχωρημένες στο μικρόκοσμο θεωρούμε πως η σωστή για τη συγκεκριμένη πρόταση. Για να το γίνει αυτό αρχικά πρέπει να πιάσουμε το βελάκι που υπάρχει δίπλα στη φράση «Επίλεξε μία από τις παρακάτω εκδοχές» (βλ. Εικ. 3)



Εικ. 3: Εμφάνιση των πιθανών απαντήσεων

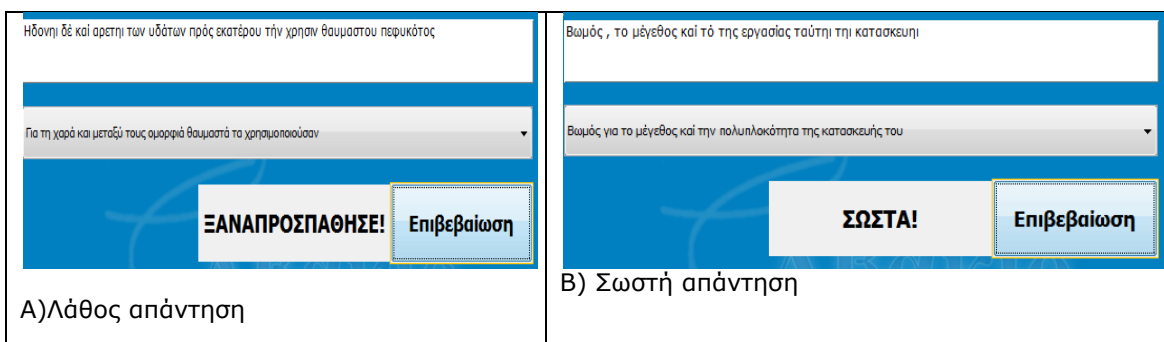
Στη συνέχεια πρέπει να κάνουμε κλικ πάνω στη φράση που θεωρούμε σωστή έτσι ώστε να εμφανιστεί στο πλαίσιο η επιλογή μας (βλ. Εικ. 4 σε αντιδιαστολή με την Εικ. 3)



Εικ. 4. Επιλογή μίας από τις απαντήσεις

### 2.4 Έλεγχος απάντησης- Ανατροφοδότηση

Η Αριάδνη μας δίνει την δυνατότητα να ελέγξουμε αν η απάντηση που επιλέξαμε είναι η σωστή ή όχι. Για να γίνει αυτό πρέπει να πιάσουμε το κουμπί «Επιβεβαίωση» αφού πριν έχουμε βέβαια διαλέξει μία απάντηση (βλ.



Εικ. 5: Ανατροφοδότηση στην Αριάδνη με το κουμπί επιβεβαίωση

Στην παραπάνω εικόνα βλέπουμε ότι επιλέξαμε μία απάντηση και μόλις πιάσαμε το κουμπί επιβεβαίωση βγήκε δίπλα το μήνυμα «Ξαναπροσπάθησε» το οποίο δείχνει πως η Απάντησή μας δεν ήταν η σωστή. Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να

Ξαναπιέσουμε το βελάκι που μας δείχνει τις πιθανές απαντήσεις και να διαλέξουμε μία άλλη (όπως έχει γίνει στη δεύτερη εκδοχή της Εικ. 5). Για να ελέγξουμε την επόμενη επιλογή μας πιέζουμε ξανά το κουμπί επιβεβαίωση

## 2.5 Επόμενη πρόταση- ερώτηση

Για να συνεχίσουμε στην Αριάδνη με τις επόμενες προτάσεις στα αρχαία Ελληνικά αρκεί να πιέσουμε το κουμπί « Επιλογή νέου χωρίου»

). Μπορούμε να αλλάξουμε γνώμη όσες φορές θέλουμε και να διαλέξουμε διαφορετική απάντηση πριν πιέσουμε το κουμπί Επιβεβαίωση

<p>Ηδονη δέ καί αρετη των υδάτων πρός εκατέρου τήν χρησην θαυμαστου πεφυκότος</p> <p>Για τη χαρά και μεταξύ τους ομοιά θαιμαστά τα χρησιμοποιούσαν</p> <p><b>ΞΑΝΑΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ!</b> <b>Επιβεβαίωση</b></p> <p>A) Λάθος απάντηση</p>	<p>Βιωμός , το μέγεθος και τό της εργασιας ταύτην τη κατασκευη</p> <p>Βιωμός για το μέγεθος και την πολυπλοκότητα της κατασκευής του</p> <p><b>ΣΩΣΤΑ!</b> <b>Επιβεβαίωση</b></p> <p>B) Σωστή απάντηση</p>
<p>Εικ. 5: Ανατροφοδότηση στην Αριάδνη με το κουμπί επιβεβαίωση</p>	

Στην παραπάνω εικόνα βλέπουμε ότι επιλέξαμε μία απάντηση και μόλις πιάσαμε το κουμπί επιβεβαίωση βγήκε δίπλα το μήνυμα «Ξαναπροσπάθησε» το οποίο δείχνει πως η Απάντησή μας δεν ήταν η σωστή. Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να ξαναπιέσουμε το βελάκι που μας δείχνει τις πιθανές απαντήσεις και να διαλέξουμε μία άλλη (όπως έχει γίνει στη δεύτερη εκδοχή της Εικ. 5). Για να ελέγξουμε την επόμενη επιλογή μας πιέζουμε ξανά το κουμπί επιβεβαίωση

## 2.6 Επόμενη πρόταση- ερώτηση

Για να συνεχίσουμε στην Αριάδνη με τις επόμενες προτάσεις στα αρχαία Ελληνικά αρκεί να πιέσουμε το κουμπί « Επιλογή νέου χωρίου»

<p>Ηδονη δέ καί αρετη των υδάτων πρός εκατέρου τήν χρησην θαυμαστου πεφυκότος</p> <p><b>Επιβεβαίωση</b></p> <p><b>Επιλογή νέου χωρίου</b></p>
<p>Εικ. 6: Επιλογή νέας πρότασης</p>

Όπως βλέπουμε στην Εικ. 6 πιέζοντας το κουμπί «Επιλογή νέου χωρίου» εμφανίζεται νέα πρόταση στα αρχαία Ελληνικά. (Αυτό μπορεί να επιβεβαιωθεί αν το συγκρίνουμε με την Εικ. 2) και σβήνεται η απάντηση που είχαμε επιλέξει για την προηγούμενη πρόταση όπως και η ανατροφοδότηση.

Για να προχωρήσουμε σε νέο χωρίο δεν είναι προϋπόθεση να έχουμε βρει την σωστή απάντηση σε μία πρόταση.

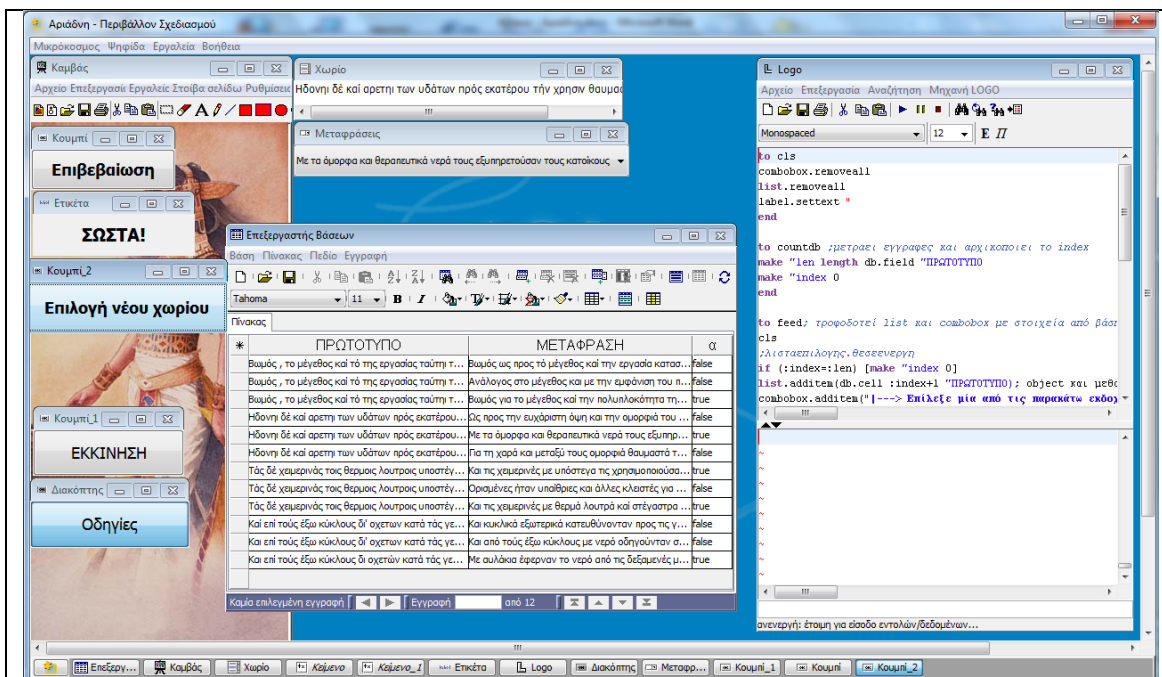
Η επιλογή νέου χωρίου μας πηγαίνει στην επόμενη πρόταση στα αρχαία Ελληνικά που είναι καταχωρημένη στην Αριάδνη. Σε αντίθεση με το κουμπί έναρξη το οποίο εμφανίζει πάντοτε την πρώτη πρόταση και επανεκκινεί το μικρόκοσμο.

### 3 Περιβάλλον σχεδιασμού – αλλαγής της Αριάδνης (design mode)

Στην ενότητα αυτή θα αναλύσουμε πώς μπορούμε να αλλάξουμε- επεκτείνουμε την Αριάδνη. Για να γίνει αυτό χρειάζεται να κατανοήσουμε πώς είναι χτισμένη η Αριάδνη και γι' αυτό θα ξεκινήσουμε από την περιγραφή της. Στην ενότητα αυτή θα χρησιμοποιήσουμε το μικρόκοσμο με το όνομα "ariadne-d\_m.mwd" (βλ.

#### 3.1 Περιγραφή της Αριάδνης

Το περιβάλλον της Αριάδνης αποτελείται από ένα σύνολο ψηφίδων<sup>1</sup> κάθε μία από τις οποίες επιτελεί συγκεκριμένη λειτουργία αλλά επικοινωνεί και με τις υπόλοιπες. Στην Εικ. 7 φαίνεται το σύνολο των ψηφίδων από τις οποίες αποτελείται η Αριάδνη.



Εικ. 7: Περιβάλλον σχεδιασμού Αριάδνης

Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι στο περιβάλλον χρήσης δεν είναι ορατές όλες οι ψηφίδες αλλά μόνον εκείνες που είναι απαραίτητες για να δουλέψουμε με το αρχαίο κείμενο και τη μετάφρασή του (βλ. ενότητα 1.2 Περιβάλλον χρήσης). Στο περιβάλλον

- <sup>1</sup> Οι ψηφίδες είναι κομμάτια λογισμικού τα οποία λειτουργούν αυτόνομα αλλά κυρίως σε συνεργασία με άλλες ψηφίδες. Για πιο λεπτομερή παρουσίαση των ψηφίδων βλ. Εγχειρίδιο Χρήσης Αβακίου II σελ. 7

σχεδιασμού έχουμε φέρει στην επιφάνεια όλες τις εμπλεκόμενες ψηφίδες προκειμένου να αναλύσουμε το μηχανισμό λειτουργίας της Αριάδνης.

Όπως βλέπουμε στην Εικ. 7 στην ψηφίδα Καμβάς υπάρχει μία απεικόνιση της Αριάδνης. Η ψηφίδα αυτή δεν έχει κάποια άλλη συνέργεια με τις υπόλοιπες ψηφίδες ούτε επηρεάζεται από τις απαντήσεις που δίνουμε καθώς χρησιμοποιούμε την Αριάδνη.

### 3.1.1 Το κειμενικό υλικό της Αριάδνης

Οι προτάσεις των αρχαίων ελληνικών που εμφανίζονται όταν ξεκινάμε να χρησιμοποιούμε την Αριάδνη όπως επίσης και οι πιθανές μεταφράσεις είναι καταχωρημένες σε μία βάση δεδομένων όπως φαίνεται και στην Εικ. 7. Ας δούμε όμως λίγο πιο αναλυτικά με ποια λογική έχουν καταχωρηθεί τα χωρία αυτά στη βάση δεδομένων (βλ. Εικ. 8).

* A <sup>B</sup> D <sub>Z</sub> ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ	A <sup>B</sup> D <sub>Z</sub> ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ	A <sup>B</sup> D <sub>Z</sub> α
✓ Βωμός , το μέγεθος και τό της εργασίας ταύτη τη κατασκευη	Βωμός ως προς τό μέγεθος και την εργασία κατασκευής του	false
✓ Βωμός , το μέγεθος και τό της εργασίας ταύτη τη κατασκευη	Ανάλογος στο μέγεθος και με την εμφάνιση του περιβάλλοντος	false
▶ Βωμός , το μέγεθος και τό της εργασίας ταύτη τη κατασκευη	Βωμός για το μέγεθος και την πολυπλοκότητα της κατασκευής του	true
Ηδονηι δέ και αρετηι των υδάτων πρός εκατέρου τήν χρησιν θαυ...	Ως προς την ευχάριστη όψη και την ομορφιά του νερού θαυμαζόταν	false
Ηδονηι δέ και αρετηι των υδάτων πρός εκατέρου τήν χρησιν θαυ...	Για τη χαρά και μεταξύ τους ομορφιά θαυμαστά τα χρησιμοποιού...	false
Και επί τούς έξω κύκλους δι' οχετων κατά τās γεφύρας επωχέτευον	Και κυκλικά εξωτερικά κατευθύνονταν προς τις γέφυρες	false
Και επί τούς έξω κύκλους δι' οχετων κατά τās γεφύρας επωχέτευον	Με αulάκια έφερναν το νερό από τις δεξαμενές μέχρι τις γέφυρες ...	true
Και επί τούς έξω κύκλους δι' οχετων κατά τās γεφύρας επωχέτευον	Και από τούς έξω κύκλους με νερό οδηγούσαν στις γέφυρες	false
Τās δέ χειμερινās τοις θερμοις λουτροις υποστέγουσ περιπιθέντες	Και τις χειμερινές με υπόστεγα τις χρησιμοποιούσαν ως καλοκαιριν...	true
Τās δέ χειμερινās τοις θερμοις λουτροις υποστέγουσ περιπιθέντες	Ορισμένες ήταν υπαίθριες και άλλες κλειστές για να χρησιμοποιού...	false
Τās δέ χειμερινās τοις θερμοις λουτροις υποστέγουσ περιπιθέντες	Και τις χειμερινές με θερμά λουτρά και στέγαστρα τις περιέβαλλαν	true

Εικ. 8: Η βάση δεδομένων με τα κείμενα που εμφανίζονται στην Αριάδνη

Όπως βλέπουμε στην . Εικ. 8 η βάση δεδομένων αποτελείται από τρία πεδία: α) το «ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ» στο οποίο καταχωρούνται τα χωρία στα Αρχαία Ελληνικά β) Τη Μετάφραση στο οποίο καταχωρούνται οι μεταφράσεις των Αρχαίων Ελληνικών χωρίων και γ) το πεδίο «α» στο οποίο δηλώνεται ποια από τις μεταφράσεις είναι η σωστή.

Όπως είδαμε στο περιβάλλον χρήσης της Αριάδνης για κάθε χωρίο στα Αρχαία Ελληνικά προσφέρονται τρεις πιθανές μεταφράσεις. Έτσι λοιπόν για το πρώτο χωρίο: «Βωμός, το μέγεθος και το της εργασίας ταύτη τη κατασκευή» - το οποίο είναι και μπλε σκούρο και κίτρινο στην . Εικ. 8- υπάρχουν τρεις μεταφράσεις που έχουν καταχωρηθεί στο πεδίο Μετάφραση: i) Βωμός ως προς το μέγεθος και την εργασία κατασκευής του ii) Ανάλογος στο μέγεθος και με την εμφάνιση του περιβάλλοντος iii) Βωμός για το μέγεθος και την πολυπλοκότητα της κατασκευής του. Στο πεδίο «α» οι δύο πρώτες τιμές είναι false και η 3η είναι true. Αυτό σημαίνει ότι από τις τρεις μεταφράσεις η 3η είναι η σωστή (κίτρινη γραμμή στην . Εικ. 8).

Άλλο ένα σημείο που χρειάζεται να προσέξουμε εδώ είναι ότι στο πεδίο «ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ» κάθε χωρίο στα Αρχαία Ελληνικά καταχωρείται ακριβώς το ίδιο τρεις φορές όσες δηλαδή είναι και οι πιθανές απαντήσεις στη μετάφραση (βλ. Εικ. 12 τις τρεις πρώτες εγγραφές που είναι χρωματισμένες με μπλε και κίτρινο). Αν

μετρήσουμε λοιπόν τις εγγραφές της βάσης δεδομένων θα δούμε πως είναι 12 αλλά τα χωρία στα Αρχαία Ελληνικά είναι μόνο 4 (αφού κάθε χωρίο καταχωρείται το ίδιο 4 φορές).

Η βάση δεδομένων δεν χρησιμεύει μόνο ως « Αποθήκη» για την καταχώρηση των προτάσεων αλλά μας βοηθάει να γνωρίζουμε ποια πρόταση έχει επιλεγεί κάθε στιγμή, πόσες προτάσεις έχουν καταχωρηθεί ως σύνολο και σε ποιο χωρίο αντιστοιχεί ποια μετάφραση.

### 3.1.2 Η επιλογή χωρίου και των πιθανών απαντήσεων

Η επιλογή νέου χωρίου και των μεταφράσεων που αντιστοιχούν σε αυτό δεν είναι κάποια λειτουργικότητα που υπάρχει ήδη σε ένα κουμπί. Αντίθετα είναι μία λειτουργικότητα που έχει δημιουργηθεί στην ψηφίδα Logo και έχει αποδοθεί στο κουμπί έτσι ώστε να ενεργοποιείται αυτή η διαδικασία με το πάτημα του κουμπιού (Αναλυτικά για το πώς φτιάχνουμε λειτουργικότητες για διάφορες ψηφίδες βλ. Εγχειρίδιο Μαστορέματος με το Αβάκιο- ενότητα 3.4)

Όπως είδαμε στο περιβάλλον χρήσης της Αριάδνης πιέζοντας το κουμπί «ΕΚΚΙΝΗΣΗ» εμφανίζεται το πρώτο χωρίο που είναι καταχωρημένο στη βάση δεδομένων και για να προχωρήσουμε στα επόμενα χωρία χρειάζεται να πιέσουμε το κουμπί «Επιλογή νέου χωρίου». Ας δούμε με ποιόν τρόπο υλοποιείται αυτή η λειτουργία.

Πιέζοντας το κουμπί εκκίνηση ουσιαστικά δίνεται η δυνατότητα να ξεκινήσει κανείς από το πρώτο χωρίο που έχει καταχωρηθεί στη βάση δεδομένων και να εμφανιστεί αυτό το χωρίο μαζί με τις αντίστοιχες μεταφράσεις του αμέσως μόλις πιέσουμε το κουμπί «Επιλογή νέου χωρίου».

Το κουμπί «Επιλογή νέου χωρίου» εκτελεί την ακόλουθη διαδικασία: εμφανίζει την πρώτη εγγραφή από το πεδίο «ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ» στην ψηφίδα που έχει το όνομα «Χωρίο» και τις τρεις εκδοχές της μετάφρασής της στην ψηφίδα με το όνομα Μεταφράσεις. Στη διαδικασία αυτή υπάρχει ένας μετρητής ο οποίος λαμβάνει υπ' όψιν του σε ποιο χωρίο βρισκόμαστε και προσθέτει στο μετρητή αυτό τον αριθμό 3 (μια και έχουμε τρεις εκδοχές της μετάφρασης και τρεις φορές το ίδιο χωρίο είναι καταχωρημένο στη βάση δεδομένων. Με αυτόν τον τρόπο αν έχουμε ξεκινήσει από το πρώτο χωρίο όταν πιέσουμε το κουμπί «Επιλογή νέου χωρίου» ο μετρητής θα μας παραπέμψει στην τέταρτη εγγραφή της βάσης δεδομένων όπου έχει καταχωρηθεί το δεύτερο χωρίο. Στη συνέχεια ο μετρητής θα πάρει την τιμή 7 και έτσι θα μπορέσουμε να πάμε στο τρίτο χωρίο κ.ο.κ.

### 3.1.3 Έλεγχος Απάντησης - Ανατροφοδότηση

Πώς ελέγχει η Αριάδνη αν η επιλογή της μετάφρασης που κάναμε είναι σωστή ή όχι; Στο περιβάλλον χρήσης είδαμε ότι ο έλεγχος γίνεται πιέζοντας το κουμπί «Επιβεβαίωση». Επίσης στην ενότητα που αναφέρεται στο Κειμενικό υλικό της Αριάδνης (3.1.1) είδαμε ότι στη βάση δεδομένων υπάρχει ένα πεδίο με το όνομα «α» το οποίο παίρνει τις τιμές true/false και χαρακτηρίζει αν το κείμενο της μετάφρασης που βρίσκεται στην ίδια γραμμή στο πεδίο «ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ» είναι σωστή (true) ή λάθος (false). Έτσι αν κοιτάξουμε εκ νέου τη βάση δεδομένων (βλ.Εικ. 8) θα δούμε ότι για το πρώτο χωρίο η 3<sup>η</sup> μετάφραση είναι σωστή (έχει στο πεδίο «α» την τιμή true), για το δεύτερο χωρίο σωστή είναι η 2<sup>η</sup> μετάφραση για το τρίτο χωρίο η πρώτη μετάφραση είναι σωστή ενώ για το 4<sup>ο</sup> χωρίο σωστές είναι και η πρώτη και η 3<sup>η</sup> μετάφραση. Άρα αυτό που μένει να δούμε είναι πώς αξιοποιείται αυτή η οργάνωση του υλικού στη βάση δεδομένων έτσι ώστε πιέζοντας το κουμπί «Επιβεβαίωση» να γίνεται αξιολόγηση (σωστό ή λάθος) της απάντησης που έχουμε δώσει.

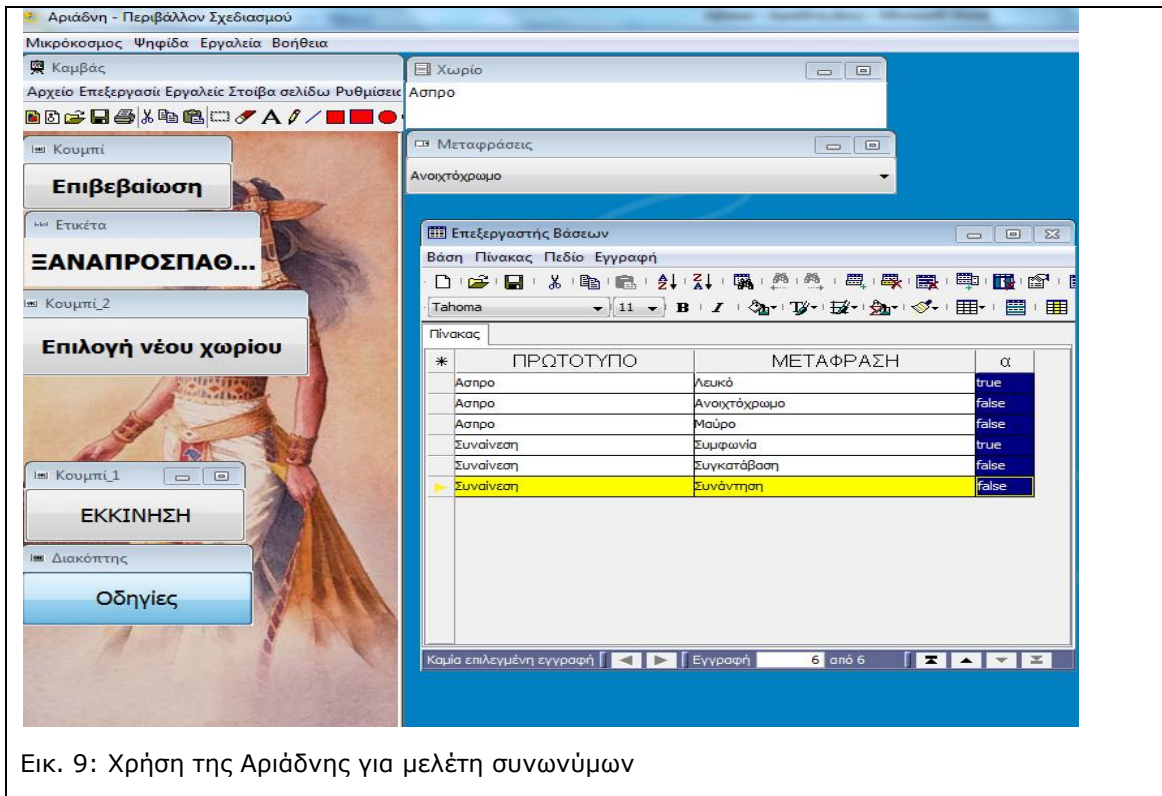


Όπως και στην περίπτωση προβολής του επόμενου χωρίου έτσι και εδώ ο έλεγχος γίνεται με μία λειτουργικότητα στο κουμπί «Επιβεβαίωση» που έχει δημιουργηθεί στην ψηφίδα Logo (διαδικασία check) και το κουμπί αυτό καλεί τη διαδικασία μόλις το πιέζουμε. Η διαδικασία καταγράφει τον αριθμό της εκδοχής της μετάφρασης που έχει επιλεγεί από το 1-3 αν π.χ. έχει επιλεγεί η δεύτερη εκδοχή ο αριθμός που καταγράφεται είναι ο 2. Στη συνέχεια και με βάση τον αριθμό του χωρίου στο οποίο βρισκόμαστε αναζητά αν αυτή η εκδοχή έχει στο πεδίο «α» την τιμή true ή false. Αν η τιμή είναι true τότε στην ψηφίδα Ετικέτα (βλ. Εικ. 7) εμφανίζεται η λέξη ΣΩΣΤΑ. Αν η τιμή είναι false τότε στην ίδια ψηφίδα εμφανίζεται η λ. Ξαναπροσπάθησε.

### 3.2 Αλλαγή περιεχομένου της Αριάδνης

Για να αλλάξουμε το περιεχόμενο της Αριάδνης χρειάζεται να κάνουμε πρώτα- πρώτα αλλαγές στις εγγραφές που έχουν καταχωρηθεί στη βάση δεδομένων. Ωστόσο η βασική λογική της Αριάδνης θα πρέπει να διατηρείται: δηλ. να υπάρχει ένα ερώτημα/ μία πρόταση κλπ και στη συνέχεια να παρουσιάζονται διαφορετικές εκδοχές των απαντήσεων και μία από αυτές τις απαντήσεις να είναι η σωστή.

Ο μικρόκοσμος που θα χρησιμοποιήσουμε τώρα λέγεται «Ariadne-d-m-content.mwd» Σε αυτό το μικρόκοσμο αντί για αρχαίο κείμενο χρησιμοποιήσαμε λέξεις και συνώνυμα. Δηλ. στη θέση των αρχαίων Ελληνικών χωρίων τοποθετήσαμε λέξεις και στη θέση της Μετάφρασης χρησιμοποιήσαμε τα συνώνυμά τους (βλ. Εικ. 9)



The screenshot shows the Ariadne software interface. On the left, there are several buttons: 'Επιβεβαίωση', 'Ετικέτα', 'Επιλογή νέου χωρίου', 'ΕΚΚΙΝΗΣΗ', and 'Οδηγίες'. The main window displays a table with the following data:

* ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ	ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ	α
Άσπρο	Λευκό	true
Άσπρο	Ανοιχτόχρωμο	false
Άσπρο	Μαύρο	false
Συναίνεση	Συμφωνία	true
Συναίνεση	Συγκάταβαση	false
Συναίνεση	Συνάντηση	false

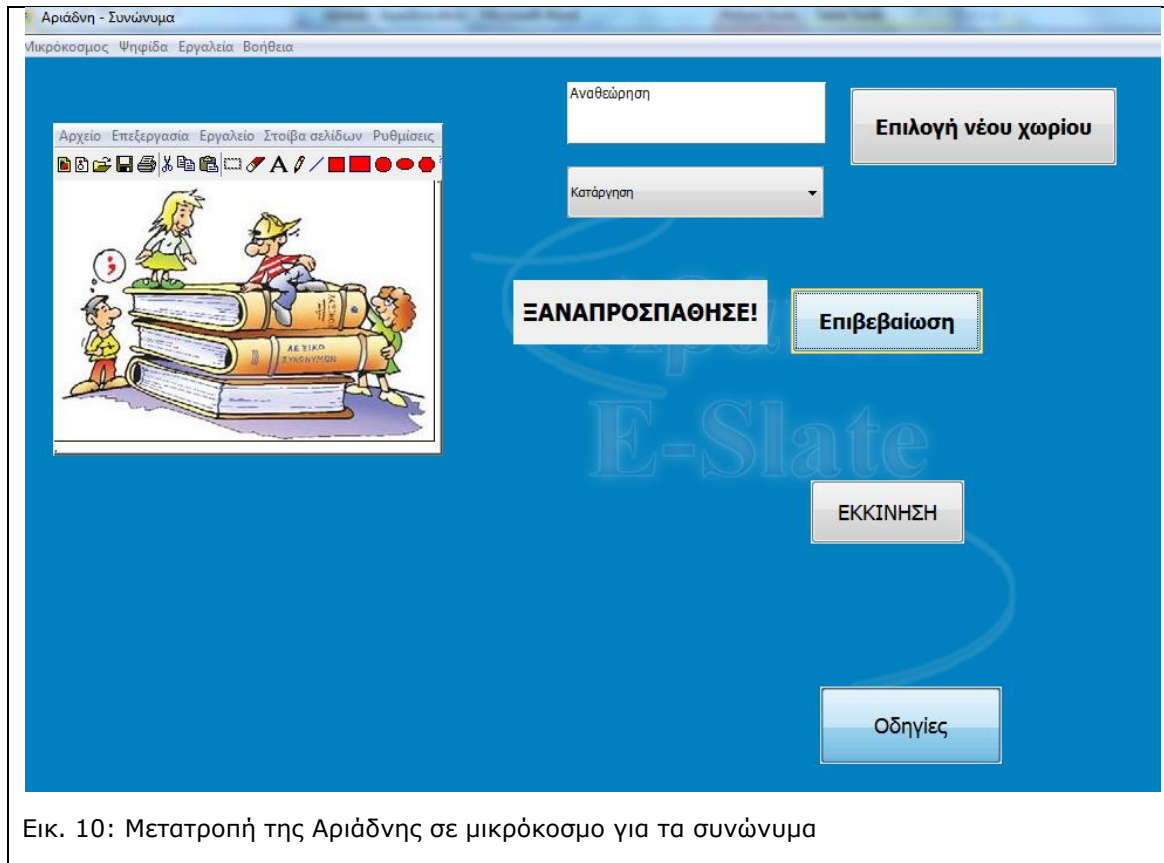
The caption below the screenshot reads: Εικ. 9: Χρήση της Αριάδνης για μελέτη συνωνύμων

Όπως φαίνεται από την εικόνα 9 στο πεδίο ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ έχουμε βάλει δύο λέξεις τη λ. Άσπρο και τη λ. Συναίνεση. Ενώ στο πεδίο «ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ» έχουμε βάλει τα συνώνυμά τους. Στο πεδίο «α» έχουμε δηλώσει ποια από τα συνώνυμα είναι σωστά. Όπως μπορούμε να διαπιστώσουμε κοιτάζοντας την εικ. 9 οι αλλαγές αυτές λειτουργούν γιατί στην ψηφίδα χωρίο εμφανίζεται η λέξη Άσπρο ενώ στην ψηφίδα

Μεταφράσεις εμφανίζεται η λ. Ανοιχτόχρωμο η οποία επειδή έχει δηλωθεί ως false όταν ζητήσαμε επιβεβαίωση εμφανίστηκε η λ. Ξαναπροσπάθησε.

Στην Αριάδνη μπορούν να προστεθούν όσες εγγραφές θέλουμε χωρίς να πειράξουμε τον κώδικα. Έτσι για παράδειγμα στο μικρόκοσμο synonyms.mwd έχουμε προσθέσει 15 εγγραφές και αλλάξαμε και την αναπαράσταση της Αριάδνης κάνοντας κλικ στο μενού Αρχείο και επιλέγοντας «Άνοιγμα» στην ψηφίδα Καμβάς.

ΠΡΟΣΟΧΗ: δεν πρέπει να υπάρχουν κενές εγγραφές στη βάση δεδομένων σας.



Εικ. 10: Μετατροπή της Αριάδνης σε μικρόκοσμο για τα συνώνυμα

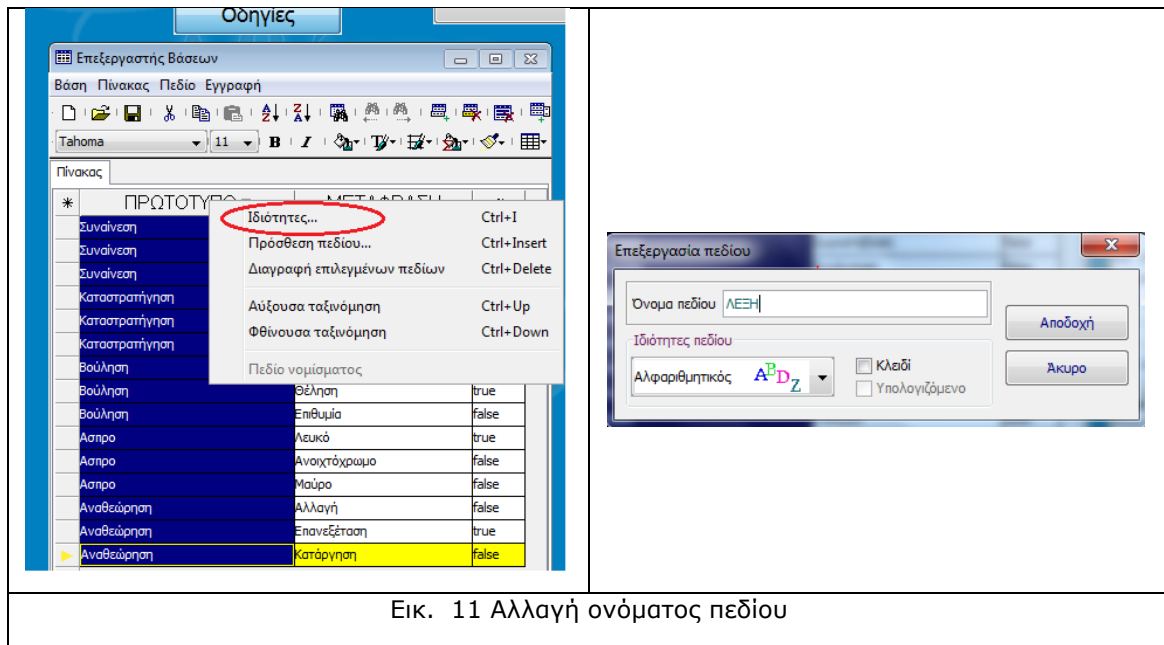
Ο παραπάνω μικρόκοσμος βρίσκεται στο φάκελο Section 3.2 και έχει το όνομα Synonyms.mwd

### 3.3 Μεταβολές στα ονόματα των πεδίων

Αν θέλετε να μεταβάλλετε τα ονόματα των πεδίων στα οποία καταχωρείτε το κειμενικό σας υλικό ή τις λέξεις έτσι ώστε να είναι σχετικό με το θέμα που έχετε επιλέξει θα πρέπει να κάνετε αντίστοιχες αλλαγές και στον κώδικα της Logo.

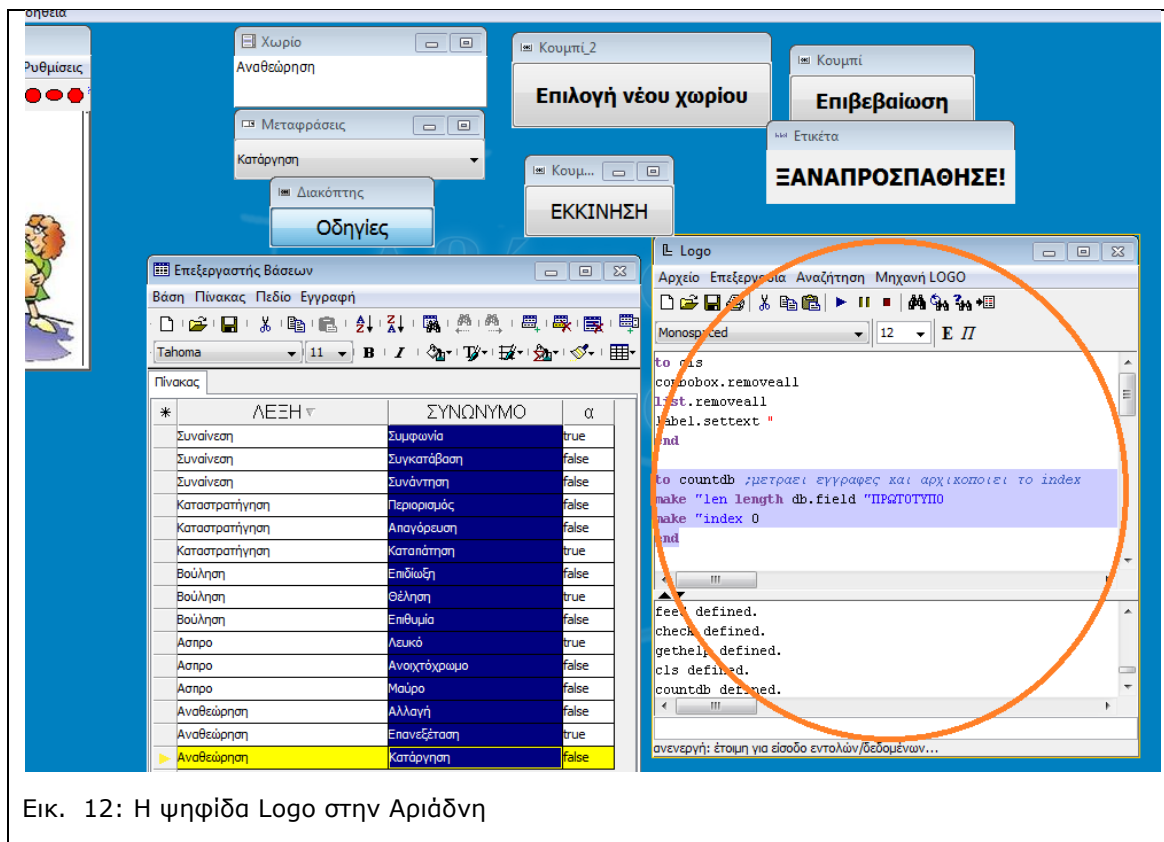
Ας πάρουμε το μικρόκοσμο Synonyms-d-m.mwd (Στο Φάκελο Section 3.3)

Για να αλλάξουμε το όνομα του πεδίου ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ σε ΛΕΞΗ κάνουμε δεξί κλικ πάνω στο όνομα του πεδίου επιλέγουμε Ιδιότητες (βλ. Εικ. 11).



Στο παράθυρο που εμφανίζεται με τίτλο επεξεργασία πεδίου πληκτρολογούμε το νέο όνομα του πεδίου εδώ ΛΕΞΗ βλ. Εικ. 11) και πιέζουμε το κουμπί αποδοχή. Με την ίδια διαδικασία αλλάζουμε και το όνομα του πεδίου ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ και το ονομάζουμε ΣΥΝΩΝΥΜΟ. Το πεδίο με το όνομα «α» συνίσταται να μην το αλλάξουμε.

Για να μπορέσει να δουλέψει όμως τώρα ο μικρόκοσμός μας θα πρέπει να κάνουμε αλλαγές και στον κώδικα που είναι γραμμένος στην ψηφίδα Logo



Οι αλλαγές πρέπει να γίνουν στις διαδικασίες που αναφέρονται τα ονόματα των πεδίων. Προσοχή: το όνομα πρέπει να γραφτεί ακριβώς με τον ίδιο τρόπο που είναι γραμμένο στον Επεξεργαστή Βάσεων (π.χ. Χρήση Κεφαλαίων, τονισμός κλπ)

Ειδικότερα

οι αλλαγές πρέπει να γίνουν στην ψηφίδα Logo και στις εξής δύο διαδικασίες

Διαδικασία 1:

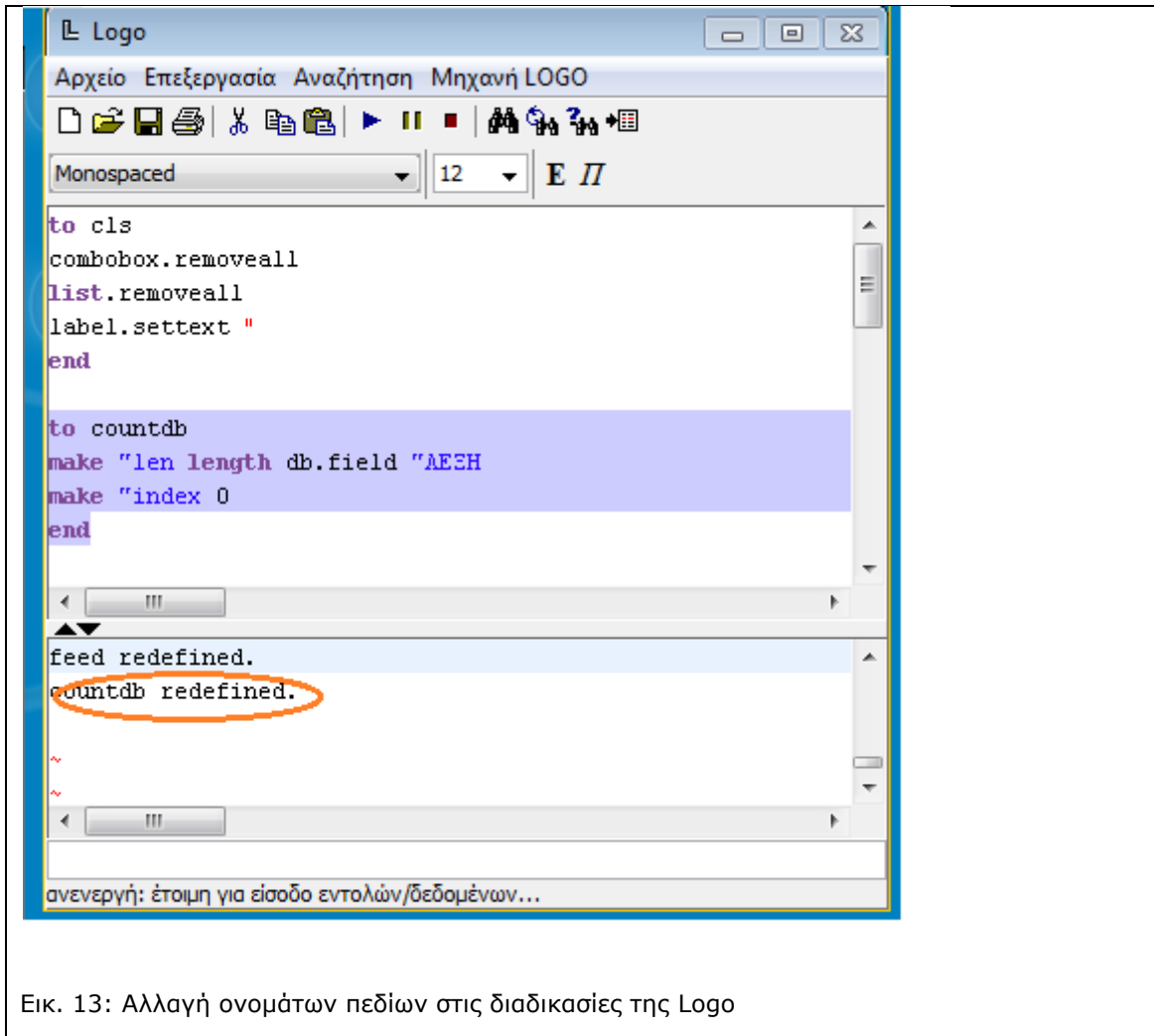
```
to countdb
  make "len length db.field "ΛΕΞΗ
  make "index 0
end
```

Διαδικασία 2

```
to feedcls
  ;λισταεπιλογης.θεσεενεργη
  if (:index=:len) [make "index 0]
  list.additem(db.cell :index+1 "ΛΕΞΗ)
  combobox.additem("|---> Επίλεξε μία από τις παρακάτω εκδοχές |)
  repeat 3 [
    combobox.additem(db.cell :index+repcount "ΣΥΝΩΝΥΜΟ)
  ]
  make "index :index+3
end
```

Μόλις αλλάξετε το όνομα του πεδίου στη Διαδικασία 1 που ονομάζεται countdb θα πρέπει να ορίσετε τη διαδικασία ακολουθώντας τα εξής βήματα:

A) Πρώτα επιλέγουμε με το ποντίκι μας το περιεχόμενο της διαδικασίας από το «to» μέχρι και το «end» (να περιλαμβάνει όλη τη λέξη βλ. Εικ. 13)



Εικ. 13: Αλλαγή ονομάτων πεδίων στις διαδικασίες της Logo

Β) Πιέζουμε το πλήκτρο Insert ή το κουμπί run που βρίσκεται στη γραμμή εργαλείων της ψηφίδας Logo

Αν γίνει αυτό σωστά στο κάτω μισό της ψηφίδας Logo θα εμφανιστεί το μήνυμα **countdb redefined**. Που σημαίνει ότι η διαδικασία countdb έχει ενημερωθεί για την αλλαγή.

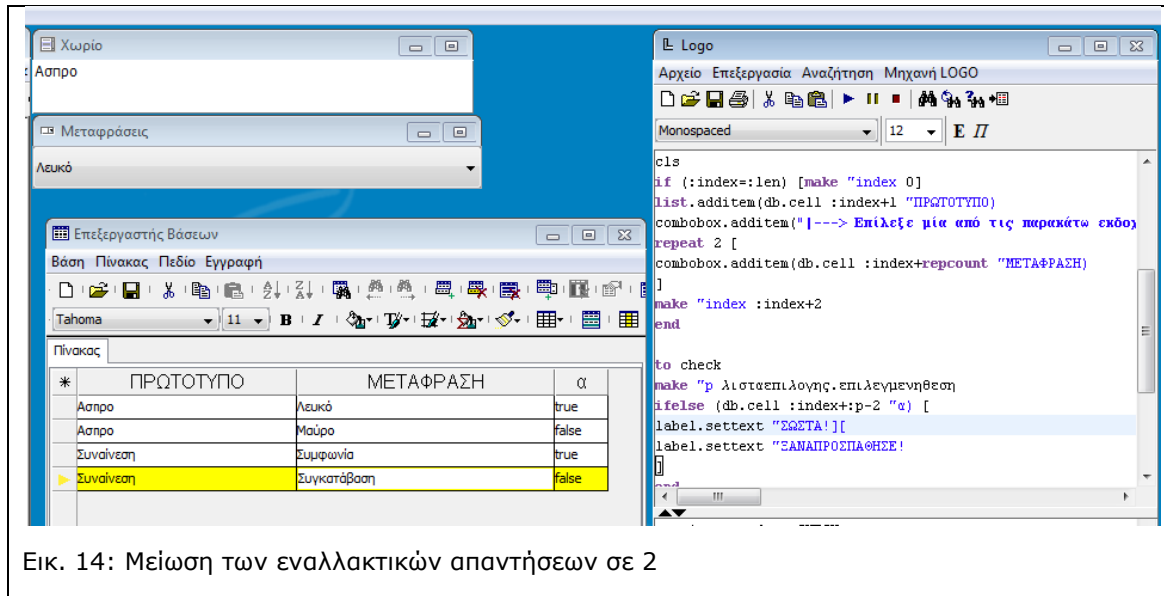
Επαναλαμβάνετε τα ίδια βήματα και με την διαδικασία feed. Στο μικρόκοσμο Synonymys-d-m.mwd θα δείτε τις παραπάνω αλλαγές να έχουν υλοποιηθεί.

### 3.4 Αλλαγή του αριθμού των πιθανών απαντήσεων

Αν υποθέσουμε ότι οι πιθανές διαθέσιμες απαντήσεις σε κάθε χωρίο ή λέξη της Αριάδνης δεν θέλουμε να είναι τρεις αλλά θέλουμε για παράδειγμα να είναι δύο τι αλλαγές χρειάζεται να κάνουμε;

Οι αλλαγές αυτές έχουν γίνει στο μικρόκοσμο ariadne-d-m-alternatives.mwd (Στο φάκελο Section 3.4)

Πρώτον: Στη βάση δεδομένων αφού θα έχουμε μόνο δύο πιθανές εκδοχές ή απαντήσεις στο πεδίο ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ τότε και στο ΠΕΔΙΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ η φράση ή η λέξη θα πρέπει να επαναλαμβάνεται μόνο δύο φορές (βλ.



Δεύτερον: Στη Logo θα πρέπει να αλλάξουμε τον αριθμό 3 (που ήταν ο αρχικός αριθμός διαθέσιμων επιλογών) και να τον κάνουμε 2. Οι αλλαγές αυτές πρέπει να γίνουν μόνο σε δύο διαδικασίες στα σημεία όπου ο αριθμός είναι με bold και κόκκινο

Διαδικασία 1: (αλλαγές δύο: repeat 2 και make "index :index +2)

```
to feed
  cls
  if (:index=:len) [make "index 0]
  list.additem(db.cell :index+1 "ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ)
  combobox.additem("|---> Επίλεξε μία από τις παρακάτω εκδοχές |)
  repeat 2 [
    combobox.additem(db.cell :index+repcount "ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ)
  ]
  make "index :index+2
end
```

Διαδικασία 2 Αλλαγή στην εξής γραμμή: ifelse (db.cell :index+:p-**2**"α) [

```
to check
  make "p λισταεπιλογης.επιλεγμενηθεση
  ifelse (db.cell :index+:p-2"α) [
    label.settext "ΣΩΣΤΑ!][
    label.settext "ΞΑΝΑΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ!
  ]
end
```

Για να καταχωρηθούν αυτές οι αλλαγές θα πρέπει να ορίσετε εκ νέου τις διαδικασίες με τον τρόπο που περιγράφηκε στην αμέσως προηγούμενη ενότητα. Αντίστοιχα αν θέλετε να είναι περισσότερες οι διαθέσιμες εκδοχές π.χ. 4 τότε αντί για τον αριθμό 2 βάζετε τον αριθμό 4 στα αντίστοιχα σημεία.

### 3.5 Επέκταση της Αριάδνης: Προσθήκη εικόνων

Όπως αναφέρθηκε νωρίτερα η Αριάδνη μπορεί να επεκταθεί και εκτός από κείμενο μπορεί να εμφανίζει και εικόνες οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να προσφέρουν μία διαφορετική αναπαράσταση των εννοιών που αναπαρίστανται με κείμενο. Διακρίνουμε δύο διαφορετικές περιπτώσεις

#### 3.5.1 Εικονική αναπαράσταση των εννοιών προς διερεύνηση

Εδώ δημιουργήσαμε ένα μικρόκοσμο που είναι βασισμένος στο μικρόκοσμο με τα συνώνυμα. Αρχείο: Synonyms-pictures-d-m.mwd

Σε αυτήν την περίπτωση δίνουμε μία σειρά από εικόνες οι οποίες λειτουργούν συμπληρωματικά ως προς τις βασικές λέξεις για τις οποίες οι μαθητές αναζητούν τα συνώνυμα. Έτσι, κάθε φορά που επιλέγεται μία λέξη εμφανίζεται στο μικρόκοσμο και μία σχετική εικόνα (στην προκειμένη περίπτωση οι εικόνες που έχουν επιλεγεί είναι τυχαίες)

*	ΛΕΞΗ	ΣΥΝΩΝΥΜΟ	α	ΕΙΚΟΝΕΣ
▶	Συνείδηση	Συμφωνία	true	images/1.gif
	Συνείδηση	Συγκατάθεση	false	images/1.gif
	Συνείδηση	Συνάντηση	false	images/1.gif
	Καταστράτηγηση	Περιορισμός	false	images/4.jpg
	Καταστράτηγηση	Απαγόρευση	false	images/4.jpg
	Καταστράτηγηση	Κατάληψη	true	images/4.jpg
	Βούληση	Επιδίωξη	false	images/7.gif
	Βούληση	Θέληση	true	images/7.gif
	Βούληση	Επιθυμία	false	images/7.gif
	Άσπρο	Λευκό	true	images/10.jpg
	Άσπρο	Ανοιχτόχρωμο	false	images/10.jpg
	Άσπρο	Μαύρο	false	images/10.jpg
	Αναθεώρηση	Αλλαγή	false	images/13.jpg
	Αναθεώρηση	Επανεξέταση	true	images/13.jpg
	Αναθεώρηση	Κατάργηση	false	images/13.jpg

Εικ. 15: Εισαγωγή εικόνας για την έννοια προς διερεύνηση

Για να δημιουργήσετε ένα μικρόκοσμο που εμπεριέχει αυτή τη λειτουργικότητα χρειάζεται να κάνετε τα εξής βήματα:

A) Να βρείτε τις εικόνες που σας ενδιαφέρουν και να τις αποθηκεύσετε με τα ονόματα που θέλετε στο φάκελο Images που βρίσκεται μέσα στο φάκελο με το όνομα "Section 3.5".

B) Να χρησιμοποιήσετε ως βάση το μικρόκοσμο Synonyms-pictures-d-m.mwd

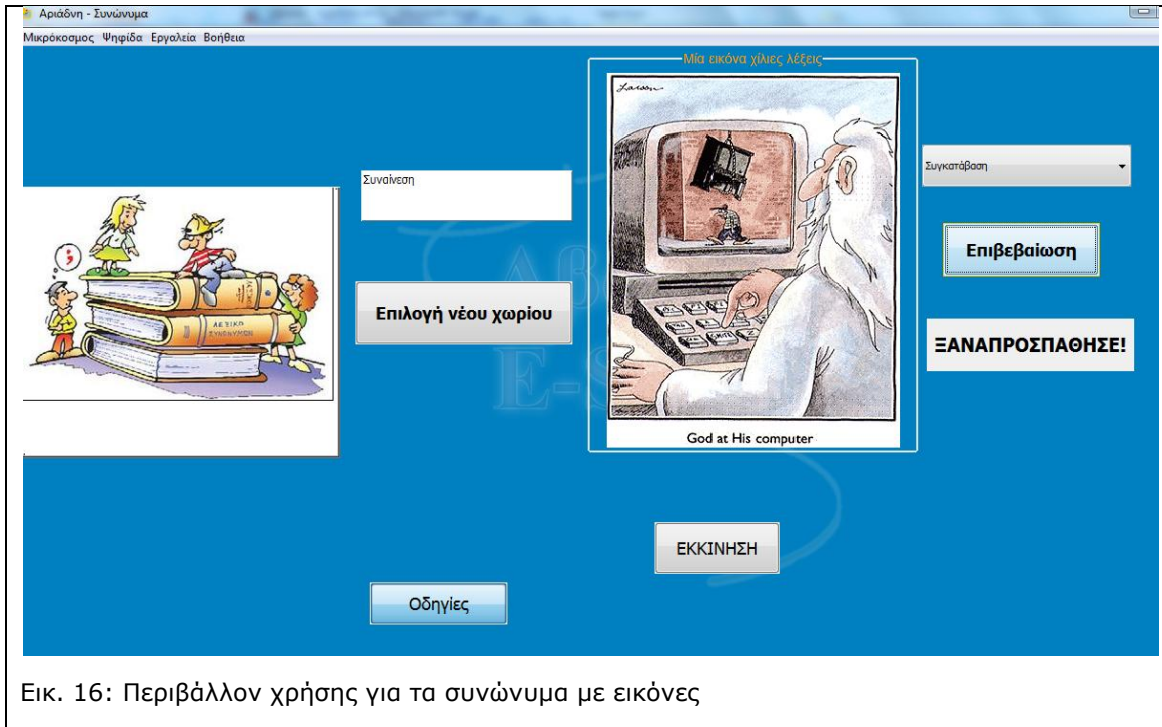
Γ) Να βάλετε στη βάση δεδομένων στο πεδίο ΕΙΚΟΝΕΣ τα ονόματα των εικόνων που έχετε βρει εσείς. Παρατηρήστε ότι επειδή οι εικόνες αφορούν τις ΛΕΞΕΙΣ και όχι τα συνώνυμα, οι εικόνες επαναλαμβάνονται όσες φορές επαναλαμβάνονται και οι λέξεις.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Αφήστε το πρόθεμα Images/ ως έχει και προσθέστε το όνομα του αρχείου εικόνας μαζί με την κατάληξή του π.χ. synainesi.gif. Στη βάση δεδομένων θα πρέπει να έχετε γράψει το εξής: Images/synainesi.gif. Το όνομα του αρχείου της

εικόνας πρέπει να είναι σωστά αντιγραμμένο διαφορετικά δεν θα εμφανίζεται η εικόνα.

Όταν θέλετε να μεταφέρετε το μικρόκοσμό σας σε κάποιο άλλο φάκελο δεν θα πρέπει να ξεχάσετε το φάκελο Images. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να τα αντιγράψετε και τα δύο μαζί στη νέα θέση.

Ο μικρόκοσμος Synonyms-pictures.mwd έχει διαμορφωθεί σε περιβάλλον χρήσης (βλ.Εικ. 16)



Εικ. 16: Περιβάλλον χρήσης για τα συνώνυμα με εικόνες

### 3.5.2 Εικονική αναπαράσταση των εναλλακτικών απαντήσεων

Στην περίπτωση που θέλουμε να συνδέσουμε τις εναλλακτικές απαντήσεις με διαφορετικές εικόνες και κάθε φορά που διαλέγουμε μία πιθανή απάντηση να εμφανίζεται μία σχετική εικόνα θα πρέπει

- Να επαναλάβετε το βήμα Α που παρουσιάστηκε στην αμέσως προηγούμενη ενότητα
- Να χρησιμοποιήσετε ως βάση το μικρόκοσμο Synonyms-alt\_pictures-d-m.mwd
- Να βάλετε στη βάση δεδομένων μία διαφορετική εικόνα για κάθε εναλλακτική απάντηση (βλ.Εικ. 17)



Επιλογή νέου χωρίου

Επιβεβαίωση

ΞΑΝΑΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ!

ΕΚΚΙΝΗΣΗ

Οδηγίες

Επεξεργαστής Βάσεων

Βάση Πίνακας Πεδίο Εγγραφή

Tahoma 11 B I U

* #	ΛΕΞΗ	ΣΥΝΩΝΥΜΟ	α	ΕΙΚΟΝΕΣ
	Συναίνεση	Συμφωνία	true	images/1.gif
	Συναίνεση	Συγκατάβαση	false	images/2.jpg
	Συναίνεση	Συνάντηση	false	images/3.jpg
	Καταστροφή	Περιορισμός	false	images/4.jpg
	Καταστροφή	Απαγόρευση	false	images/5.jpg
	Καταστροφή	Καταπάτηση	true	images/6.jpg
	Βούληση	Επιδίωξη	false	images/7.gif
	Βούληση	Θέληση	true	images/8.jpg
	Βούληση	Επιθυμία	false	images/9.jpg
	Άσπρο	Λευκό	true	images/10.jpg
	Άσπρο	Ανοιχτόχρωμο	false	images/11.jpg
	Άσπρο	Μαύρο	false	images/12.jpg
	Αναθεώρηση	Αλλαγή	false	images/13.jpg
	Αναθεώρηση	Επιανεξέταση	true	images/14.gif
	Αναθεώρηση	Κατάργηση	false	images/15.jpg

Κορνίζα

THE FAR SIDE

Animal game shows

οκεί, Bob... I'll try stopping parasites for fifty, please

Εικ. 17: Εμφάνιση εικόνων για κάθε διαφορετική απάντηση - εκδοχή