



Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

DATE: 30/08/2020

ΔΡΑΣΗ ΕΘΝΙΚΗΣ ΕΜΒΕΛΕΙΑΣ «ΕΡΕΥΝΩ-ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ- ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ»

T1ΕΔΚ-05194 - Λεξιπαίγνιο

Ανάπτυξη προηγμένου, καινοτόμου και state-of-the-art υπολογιστικού περιβάλλοντος, για τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών που απευθύνονται σε μαθητές με στόχο: α) τη βελτίωση του γλωσσικού και γενικότερα μαθησιακού τους επιπέδου και β) την ανάπτυξη ποικίλων δεξιοτήτων τους σχετικά με το λεξιλόγιο και τη γλώσσα γενικότερα, αλλά και το περιεχόμενο ειδικών γνωστικών αντικειμένων (π.χ. γεωλογία-γεωγραφία, βιολογία κ.ά.).



ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΕΝΑΡΞΗΣ ΕΡΓΟΥ	09/07/2018
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΡΓΟΥ	40 Μήνες



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού	
ΑΡΧΙΚΗ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ:	08/2020
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ:	08/2020
ΕΙΔΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ:	Αναφορά
ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:	Δρ. Χρήστος Τσαλίδης (Neurocom)
ΕΚΔΟΣΗ ΕΓΓΡΑΦΟΥ:	v. 1.4

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ

Όνομα	Φορέας
Αριστείδης Βαγγελάτος	ITYE
Μόνικα Γαβριηλίδου	ITYE
Μαρία Φουντάνα	ITYE
Άννα Ιορδανίδου	ITYE
Νίκος Αλεξόπουλος	ITYE
Χρήστος Τσαλίδης	NEUROCOM
Βασίλης Σπιταδάκης	NEUROCOM
Ιωάννης Σταματόπουλος	NEUROCOM
Γιώργος Παναγιωτάκης	NEUROCOM
Μαρία Φωστιέρη	NEUROCOM
Γιάννης Καφούσης	NEUROCOM
Αναστάσιος Καλαενζτής	NEUROCOM
Κωνσταντίνος Αλεξάκης	NEUROCOM
Παναγιώτης Γάκης	NEUROCOM
Δημήτρης Ψυχογιόπουλος	NEUROCOM

«Το παραδοτέο υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της Δράσης ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ - ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ και συγχρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση και εθνικούς πόρους μέσω του Ε.Π. Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα & Καινοτομία (ΕΠΑνΕΚ) (κωδικός έργου: ΤΙΕΛΚ-05194)»

Πίνακας Περιεχομένων

Εισαγωγή	4
1. Περιβάλλον ανάπτυξης και φιλοξενίας παιχνιδιών	5
1.1.Εκπαιδευτικά Ζητήματα που καλείται να αντιμετωπίσει το παιχνίδι	5
1.2.Εκπαιδευτικές Μέθοδοι – Τεχνικές – Μηχανισμοί – Ασκήσεις.....	5
1.3.Είδη Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών	8
1.4.Δείγμα Ασκήσεων	2
1.4.1. Δείγμα ασκήσεων για Τριγενή και Δικατάληκτα.....	2
1.5.Δείγμα ασκήσεων για το επίθετο πολύς – πολλή – πολύ και το επίρρημα πολύ.....	7
1.5.1. Σωστό – Λάθος	9
1.5.2. Πολλαπλή Επιλογή	10
1.5.3. Σύνθεση λέξης ή Λίστας	10
1.5.4. Συμπλήρωση Κενών.....	11
1.5.5. Επεξεργασία κειμένου.....	11
1.5.6. Έλεγχος Ορθότητας Κειμένου	11
2. Ερωτηματολόγιο	13
3. Επιμέρους προδιαγραφές και παράμετροι	18
4. Προτάσεις/σχέδια υλοποίησης μικρών παιχνιδιών	27
4.1.Word Typing Game.....	27
4.2.Σχημάτισε τη λέξη (Εκδοχή Α).....	31
4.3.Σχημάτισε τη λέξη (εκδοχή Β).....	33
4.4.Εκατομμυριούχος (Εκδοχή Α)	35
4.5.Εκατομμυριούχος (Εκδοχή Β)	37
4.6.Πέφτουν γράμματα (Εκδοχή Α)	39
4.7.Πέφτουν γράμματα (Εκδοχή Β).....	41
4.8.Πέφτουν γράμματα (Εκδοχή Γ).....	43
4.9.Γράμματα.....	45

4.10. Κρεμάλα (Εκδοχή Α).....	47
4.11. Κρεμάλα (Εκδοχή Β).....	49
5. Παραρτήματα.....	51
5.1.Χτίζω Λέξεις.....	51
5.2.Ορθογραφία (προτάσεις).....	52
5.3.Ορθογραφία (Λεξιλογικά).....	53
5.4.Συντακτικά (+Wikipedia)	54
5.5.eBook: Λεξικό Δημοτικού	55
5.6.eBook: Νεοελληνική Γλώσσα (Γ' Γυμνασίου)	56
5.7.eBook: Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας	57

Εισαγωγή

Το έργο ΛΕΞΗΠΑΙΓΝΙΟ, είναι ένα ερευνητικό έργο, ενταγμένο στη Δράση ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ - ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση και εθνικούς πόρους μέσω του Ε.Π. «Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα & Καινοτομία» (ΕΠΑνΕΚ) (κωδικός έργου:Τ1ΕΔΚ-05194). Για την υλοποίησή του συνεργάζονται δύο φορείς: το ερευνητικό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων (ITYE) και η εταιρεία Neurocom Α.Ε.

Στόχος του έργου είναι η Ανάπτυξη προηγμένου, καινοτόμου και state-of-the-art υπολογιστικού περιβάλλοντος, για τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών που απευθύνονται σε μαθητές με σκοπό: α) τη βελτίωση του γλωσσικού και γενικότερα μαθησιακού τους επιπέδου και β) την ανάπτυξη ποικίλων δεξιοτήτων τους σχετικά με το λεξιλόγιο και τη γλώσσα γενικότερα, αλλά και το περιεχόμενο ειδικών γνωστικών αντικειμένων (π.χ. γεωλογία-γεωγραφία, βιολογία, κ.α.).

Το παρόν παραδοτέο, Π4.1: *Αναφορά Σχεδιασμού*, εντάσσεται στην ΕΕ.4: Σχεδιασμός και υλοποίηση του περιβάλλοντος παραγωγής εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα, στην ΕΕ.4 αρχικά υλοποιήθηκε μελέτη/σχεδιασμός για τον προσδιορισμό των λειτουργικών απαιτήσεων του περιβάλλοντος δημιουργίας εκπαιδευτικών παιχνιδιών, και στη συνέχεια υλοποιήθηκε το περιβάλλον δημιουργίας παιχνιδιών καθώς και το περιβάλλον χρήσης τους. Το παραδοτέο Π4.1 (παρόν) περιλαμβάνει τη μελέτη /σχεδιασμό για τον προσδιορισμό των λειτουργικών απαιτήσεων. Η υλοποίηση αυτή καθαυτή, περιλαμβάνεται στο παραδοτέο Π4.2 (Περιβάλλον δημιουργίας παιχνιδιών).

1. Περιβάλλον ανάπτυξης και φιλοξενίας παιχνιδιών

Στη συνέχεια της παρούσας αναφοράς, περιγράφονται οι λειτουργικές απαιτήσεις, από το περιβάλλον ανάπτυξης και φιλοξενίας των παιχνιδιών, στο πρώτο μέρος σε σχέση με τα γραμματικά φαινόμενα και την παιδαγωγική προσέγγιση και στο δεύτερο μέρος σε σχέση με τις απαιτήσεις που έχουν τεθεί για τα ίδια τα παιχνίδια.

1.1. Εκπαιδευτικά Ζητήματα που καλείται να αντιμετωπίσει το παιχνίδι

Στο παρόν κεφάλαιο περιλαμβάνονται τα εκπαιδευτικά θέματα (γραμματικά φαινόμενα) που καθορίστηκε ότι πρέπει να «αντιμετωπιστούν» (θεραπευτούν) με τα παιχνίδια που σχεδιάζονται. Η βάση επιλογής είναι φυσικά το παραδοτέο Π1.1, από το οποίο με βάση τις παιδαγωγικές ανάγκες και προτεραιότητες, επιλέχθηκαν κατ' αρχήν τα παρακάτω φαινόμενα:

- Υψηλού επιπέδου δυσκολίας κλίσεις (π.χ. τριγενή και δικατάληκτα)
- α' στερητικό
- επίθημα -ώδης, -ειδής
- αναλογικοί σχηματισμοί όπως αληθής – αληθινός
- οικογένειες λέξεων
- άλλα ορθογραφικά ζητήματα
- τελικό ν
- σημεία στίξης
- ετυμολογία λέξεων
- συλλαβισμός λέξεων
- το επίθετο πολύς
- ερωτηματικές λέξεις πού – πώς
- τα δάνεια από ξένες γλώσσες
- Προστακτική
- Συνώνυμα – Αντώνυμα
- Κατανόηση κειμένου (με έμφαση σε συγκεκριμένα φαινόμενα π.χ. ευθύς – πλάγιος λόγος);

1.2. Εκπαιδευτικές Μέθοδοι – Τεχνικές – Μηχανισμοί – Ασκήσεις

Στο κεφάλαιο αυτό περιλαμβάνονται οι εκπαιδευτικές μέθοδοι / τεχνικές / μηχανισμοί/ ασκήσεις (τύποι ασκήσεων) που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την περιγραφή / εξάσκηση / εξέταση των μαθητών. Για το σκοπό αυτό έχει ετοιμαστεί ένας πίνακας με σειρές (γραμμές) τα εκπαιδευτικά προβλήματα / θέματα που θα αντιμετωπίσουμε και στήλες το είδος των ασκήσεων / τεχνικών που έχουμε συμπεριλάβει. Στα κελιά υπάρχει ένα check όπου θεωρούμε ότι το είδος της άσκησης προσφέρεται για το εκπαιδευτικό θέμα.

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

α/α	Είδη Ασκήσεων – Τεχνικών	Σωστό – Λάθος	Πολλαπλή Επιλογή	Σύνθεση λέξης ή Λίστας	Συμπλήρωση Κενών	Επεξεργασία Κειμένου	Σύνθεση ή ανταπόκριση σε Γρίφους	Έλεγχος ορθότητας Κειμένου (Γρ/κός Διορθωτής)	Σωστή θέση / σειρά	Παραγωγή λέξης ή λίστας
	Εκπαιδευτικά Ζητήματα									
1.	Υψηλού επιπέδου δυσκολίας κλίσεις (π.χ. τριγενή και δικατάληκτα)	✓	✓	✓	✓	✓		✓		
2.	α' στερητικό	✓	✓	✓	✓		✓			✓
3.	επίθημα -ώδης, -ειδής	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓
4.	αναλογικοί σχηματισμοί όπως αληθής – αληθινός	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
5.	οικογένειες λέξεων (Παράγωγα)	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
6.	ομόηχα	✓	✓		✓	✓	✓			✓
7.	τελικό ν	✓			✓	✓		✓		
8.	σημεία στίξης					✓		✓		
9.	ετυμολογία λέξεων	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
10.	συλλαβισμός λέξεων	✓			✓	✓		✓		
11.	το επίθετο πολύς / το επίρρημα πολύ	✓	✓	✓	✓	✓				

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

12.	ερωτηματικές λέξεις πού – πώς	✓			✓			✓		
13.	τα δάνεια από ξένες γλώσσες	✓			✓	✓	✓	✓		
14.	Προστακτική	✓	✓					✓		
15.	Συνώνυμα – Αντώνυμα	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
16.	Κατανόηση κειμένου (με έμφαση σε συγκεκριμένα φαινόμενα π.χ. ευθύς – πλάγιος λόγος);								✓	

1.3. Είδη Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών

Σε αυτό το κεφάλαιο καταγράφονται τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που προκρίνονται ανά είδος άσκησης με ταυτόχρονη αναφορά στα είδη ασκήσεων που μπορούν να παρουσιαστούν / υλοποιηθούν από κάθε παιχνίδι. Συμπεριλαμβάνεται πίνακας του οποίου οι σειρές περιλαμβάνουν τα είδη ασκήσεων που έχουμε καταγράψει στο προηγούμενο κεφάλαιο και στήλες τα παιχνίδια που έχουμε εξετάσει. Στα κελιά υπάρχει ένα check αν το είδος άσκησης έχει εφαρμογή στο παιχνίδι.

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

α/α	Εκπαιδευτικά Παιχνίδια	Multiple Choice	Drag and Drop	Σταυρόλεξο	Αναγραμματισμός	Κρεμάλα	Εκατομμυριούχος	Κρυπτόλεξο	Παιχνίδι με Γραμματικό Διορθωτή	++
	Είδη Ασκήσεων									
1.	Σωστό – Λάθος	✓					✓			
2.	Πολλαπλή Επιλογή	✓					✓			
3.	Σύνθεση λέξης ή Λίστας	✓	✓	✓	✓	✓				
4.	Συμπλήρωση Κενών	✓	✓		✓		✓			
5.	Επεξεργασία Κειμένου									
6.	Σύνθεση ή ανταπόκριση σε Γρίφους	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
7.	Έλεγχος ορθότητας Κειμένου (Γραμματικός Διορθωτής)								✓	
8.	Σωστή θέση / σειρά		✓				✓			
9.	Παραγωγή λέξης ή λίστας		✓	✓	✓	✓	✓	✓		

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

Οι 2 πίνακες των κεφαλαίων 1.2 και 1.3 θα μας βοηθήσουν να πάμε από την εκπαιδευτική ανάγκη σε υπάρχοντα παιχνίδια και επί πλέον θα μας βοηθήσουν να ψάξουμε και για νέα παιχνίδια με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά.

1.4. Δείγμα Ασκήσεων

Στην ενότητα αυτή, περιλαμβάνεται λίστα με δείγματα / πρότυπα ασκήσεων για ένα γραμματικό φαινόμενο, που μπορεί να αξιοποιηθούν για την παραγωγή των παιχνιδιών.

1.4.1. Δείγμα ασκήσεων για Τριγενή και Δικατάληκτα

Βιβλίο	Τάξη	Απόσπασμα	Σχολικό βιβλίο - URL
Γλώσσα	Β Γυμν	Εταιρία security προσλαμβάνει προσωπικό ασφαλείας για πλήρη απασχόληση	http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-B110/244/1808,5807/
		Μεγάλο δικηγορικό γραφείο ζητεί γραμματέα με εξαιρετική γνώση Η/Υ, ταχεία, επιμελή δακτυλογράφηση και γνώση αγγλικών και γερμανικών.	http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-B110/244/1808,5807/
		Δικηγορικό γραφείο ζητεί δικηγόρο, τουλάχιστον πενταετούς εμπειρίας, σε θέματα Αστικού και Εμπορικού Δικαίου, για πλήρη και αποκλειστική απασχόληση.	http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-B110/244/1808,5807/
		Σχεδίασε τον προπλάσμο ενός γυναικείου γυμνού σώματος σε ημικλινή στάση. (Λογοτεχνικό απόσπασμα)	http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-B110/244/1808,5807/
		Τα Παιδικά Χωριά SOS αναλαμβάνουν την ευθύνη των παιδιών από μικρή ηλικία, προσφέροντας συνεχή εκπαίδευση στα σχολεία της περιοχής, και τα καλύπτουν μέχρι την πλήρη κοινωνική	http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-B110/244/1805,5788/

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

		και επαγγελματική τους αποκατάσταση.	
	Ε Δημ	Έντονη είναι η πολιτιστική ζωή της Θεσσαλονίκης ολόκληρο τον χρόνο. Εκδηλώσεις του Μακεδονικού Μουσείου της Σύγχρονης Τέχνης, του Βαφοπούλειου Πνευματικού Κέντρου, του Πολιτιστικού Κέντρου της Εθνικής Τράπεζας, συναυλίες της Κρατικής και Δημοτικής Ορχήστρας, παραστάσεις του Κρατικού Θεάτρου Βορείου Ελλάδος, οι Γιορτές Ανοιχτού Θεάτρου το καλοκαίρι, η συνάντηση χορευτικών σχημάτων στον Διεθνή Μήνα Χορού, τα Φεστιβάλ Κινηματογράφου, Βιβλίου και Τραγουδιού, οι παραστάσεις της Όπερας Δωματίου, το Διεθνές Φεστιβάλ Θεάτρου, το Φεστιβάλ Μουσικής Δωματίου, τα Δημήτρια, ένα μεγάλο φεστιβάλ μουσικών και θεατρικών, κυρίως, εκδηλώσεων που οργανώνει κάθε φθινόπωρο ο Δήμος Θεσσαλονίκης, είναι μόνο μερικά από τα καλλιτεχνικά γεγονότα που μπορεί να παρακολουθήσει κανείς στη συμπρωτεύουσα.	http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E104/515/3339,13515/

	Στ Δημ	Χθες το απόγευμα, ελικόπτερο «σούπερ πούμα» πραγματοποίησε επιτυχή προ στείωση στον Ομαλό και πήρε στη Σούδα 29 γυναίκες και παιδιά, κυρίως οικογενειών κτηνοτρόφων, που είχαν αποκλεισθεί εκεί και τις τελευταίες ημέρες είχαν περάσει δύσκολες ώρες.	http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-F102/416/2795,10582/
Γραμματικής της Νέας Ελληνικής Γλώσσας	Α' Β' Γ' Γυμνασίου	Τα τριγενή και δικατάληκτα δίνονται αναλυτικά (κανόνες, κλίση, παραδείγματα) σε ενιαίο κεφάλαιο για τα επίθετα.	http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-A112/621/4006,17972/
Γραμματική	Ε' και ΣΤ' Δημοτικού	Στη σελ 104 δίνονται οι αντίστοιχοι κανόνες, πιο συνοπτικά και απλοποιημένα.	http://ebooks.edu.gr/courses/DSDIM-E104/document/4bd94046bspo/52404c085nvo/52404c4eh5kw.pdf

1.4.2. Σωστό – Λάθος

Επιλέγουμε μία διαφορετική πτώση του επιθέτου για να δημιουργήσουμε τις λάθος απαντήσεις. Προσφέρουμε στο ίδιο παιχνίδι μια φορά τη σωστή και μια φορά τη λάθος πτώση στην ίδια πρόταση. Ίσως θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε το είδος της άσκησης ως *ΧΑΜΗΛΗΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ*.

Παράδειγμα:

Εταιρία security προσλαμβάνει προσωπικό ασφαλείας για **πλήρης** απασχόληση

Σωστό – Λάθος

Εταιρία security προσλαμβάνει προσωπικό ασφαλείας για **πλήρη** απασχόληση

Σωστό – Λάθος

1.4.3. Πολλαπλή Επιλογή

Επιλέγουμε τρεις διαφορετικές πτώσεις του επιθέτου για να δημιουργήσουμε τις λάθος απαντήσεις. Ίσως θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε το είδος της άσκησης ως *METΡΙΑΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ*.

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

Παράδειγμα:

Εταιρία security προσλαμβάνει προσωπικό ασφαλείας για _____ απασχόληση

- a) πλήρη
- b) πλήρης
- c) πλήρους
- d) πλήρες

1.4.4. Σύνθεση λέξης ή Λίστας

Ζητάμε από τους παίκτες να εντοπίσουν λέξεις μέσα στις προτάσεις που ανήκουν στην κατηγορία Τριγενή και Δικατάληκτα και να τις μεταφέρουν σε μία λίστα. Θα μπορούσαμε να κάνουμε κάτι επιπλέον με τους τύπους των επιθέτων που θα εντοπίζουν αλλά αυτό θα μας απομάκρυνε ακόμη περισσότερο από τη λογική του παιχνιδιού. Θέλει σκέψη. Σε αυτή την κατάσταση, θα μπορούσαμε ίσως να χαρακτηρίσουμε τον τύπο της άσκησης ως *ΜΕΤΡΙΑΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ*.

Παράδειγμα:

- a) Εταιρία security προσλαμβάνει προσωπικό ασφαλείας για **πλήρη** απασχόληση
- b) Μεγάλο δικηγορικό γραφείο ζητεί γραμματέα με εξαιρετική γνώση Η/Υ, ταχεία, **επιμελή** δακτυλογράφηση και γνώση αγγλικών και γερμανικών.
- c) Σχεδίασε τον προπλασμό ενός γυναικείου γυμνού σώματος σε **ημικλινή** στάση. (Λογοτεχνικό απόσπασμα)

Λίστα Τριγενών και Δικατάληκτων επιθέτων
πλήρη
επιμελή
ημικλινή

1.4.5. Συμπλήρωση Κενών

Προτείνονται διαφορετικά παραδείγματα για τη συμπλήρωση κενών. Αυτές οι ασκήσεις θα μπορούσαν ίσως να χαρακτηριστούν ως *ΑΥΞΗΜΕΝΗΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ*.

1^ο Παράδειγμα: Συμπλήρωσε στον σωστό τύπο

- a) Εταιρία security προσλαμβάνει προσωπικό ασφαλείας για _____ (ο, η πλήρης, το πλήρες) απασχόληση

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

- b) Μεγάλο δικηγορικό γραφείο ζητεί γραμματέα με εξαιρετική γνώση Η/Υ, ταχεία, _____ (ο, η επιμελής, το επιμελές) δακτυλογράφηση και γνώση αγγλικών και γερμανικών.
- c) Σχεδίασε τον προπλασμό ενός γυναικείου γυμνού σώματος σε _____ (ο, η ημικλινής, το ημικλινές) στάση. (Λογοτεχνικό απόσπασμα)

2^ο Παράδειγμα: Διάλεξε τον σωστό τύπο ανάμεσα σε: πλήρη, επιμελή, ημικλινή

- a) Εταιρία security προσλαμβάνει προσωπικό ασφαλείας για _____ απασχόληση
- b) Μεγάλο δικηγορικό γραφείο ζητεί γραμματέα με εξαιρετική γνώση Η/Υ, ταχεία, _____ δακτυλογράφηση και γνώση αγγλικών και γερμανικών.
- c) Σχεδίασε τον προπλασμό ενός γυναικείου γυμνού σώματος σε _____ στάση. (Λογοτεχνικό απόσπασμα)

1.4.6. Επεξεργασία κειμένου

Δίνονται κείμενα όπου τα τριγενή και δικατάληκτα εμπεριέχονται σε λανθασμένο τύπο και ο μαθητής / παίχτης καλείται να διορθώσει τα λάθη. Αυτή η άσκηση θα μπορούσε ίσως να χαρακτηριστεί ως *ΑΥΞΗΜΕΝΗΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ*.

Παράδειγμα:

Εταιρία security προσλαμβάνει προσωπικό ασφαλείας για πλήρης απασχόληση.

1.4.7. Έλεγχος Ορθότητας Κειμένου

Δίνεται κείμενο στον μαθητή / παίχτη, ο οποίος καλείται, με τη βοήθεια του Γραμματικού Διορθωτή, να συμπληρώσει τα κενά σε ελεύθερο κείμενο μόνο με την ένδειξη ότι από τα κενά λείπουν επίθετα τριγενή και δικατάληκτα. Αυτή η άσκηση θα μπορούσε ίσως να χαρακτηριστεί ως *ΑΥΞΗΜΕΝΗΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ*.

Γιορτές Ανοιχτού Θεάτρου το καλοκαίρι, η συνάντηση χορευτικών σχημάτων στον _____ Μήνα Χορού, τα Φεστιβάλ Κινηματογράφου, Βιβλίου και Τραγουδιού, οι παραστάσεις της Όπερας Δωματίου, το _____ Φεστιβάλ Θεάτρου, το Φεστιβάλ Μουσικής Δωματίου, τα Δημήτρια, ένα μεγάλο φεστιβάλ μουσικών και θεατρικών, κυρίως, εκδηλώσεων που οργανώνει κάθε φθινόπωρο ο Δήμος Θεσσαλονίκης, είναι μόνο μερικά από τα καλλιτεχνικά γεγονότα που μπορεί να παρακολουθήσει κανείς στη συμπρωτεύουσα.

1.5. Δείγμα ασκήσεων για το επίθετο πολύς – πολλή – πολύ και το επίρρημα πολύ

Βιβλίο	Τάξη	Απόσπασμα	Σχολικό βιβλίο - URL
Νεοελληνική Γλώσσα	Β Γυμν	Στην αρχή έχω μια πολύ γενική ιδέα για την ιστορία.	http://digitalschool.minedu.gov.gr/module/s/ebook/show.php/DSGYM-B110/244/1808,5807/
		Από πολύ μικρός μ' άρεσε να ζωγραφίζω... Σιγά σιγά αγάπησα πολύ την εικονογράφηση.	http://digitalschool.minedu.gov.gr/module/s/ebook/show.php/DSGYM-B110/244/1808,5807/
		Πολλές φορές το σχέδιο από μόνο του είναι αρκετό... Βέβαια, σε μερικές περιπτώσεις το χρώμα είναι πολύ σημαντικό.	http://digitalschool.minedu.gov.gr/module/s/ebook/show.php/DSGYM-B110/244/1808,5807/
		Σας διαβεβαιώνω ότι συμβαίνουν πράγματα πολύ διασκεδαστικά, καθημερινές καταστάσεις που μπορεί όμως να είναι πολύ κωμικές.	http://digitalschool.minedu.gov.gr/module/s/ebook/show.php/DSGYM-B110/244/1808,5807/
Νεοελληνική Γλώσσα - Τετράδιο Εργασιών και Γεωγραφία Β Γυμνασίου	Β Γυμν	Η Χώρα μας έχει έντονο ανάγλυφο, δέχεται λίγες βροχές και έχει μικρή έκταση. Οι παράγοντες αυτοί επηρεάζουν πολύ τα ελληνικά ποτάμια, τα οποία: * Είναι μικρά σε μήκος και σε παροχή, επειδή τα νερά που κατεβαίνουν από τα βουνά διαχωρίζονται σε πολλά ρεύματα και δεν έχουν χώρο να ενωθούν. * Λόγω της ορμητικότητάς τους μεταφέρουν πολλές φερτές ύλες, γιατί ξεπλένουν με δύναμη τις πλαγιές των βουνών. Έτσι, δημιουργούν πολλές προσχώσεις.... * Δεν έχουν σταθερή ροή. Τον χειμώνα με τις βροχές και την άνοιξη, όταν λιώνουν τα χιόνια, μεταφέρουν πολύ νερό, ενώ τους θερινούς μήνες ελάχιστο.	http://ebooks.edu.gr/modules/document/file.php/DSGYM-B110/%CE%94%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%BA%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20%CE%A0%CE%B1%CE%BA%CE%AD%CF%84%CE%BF/%CE%A4%CE%B5%CF%84%CF%81%CE%AC%CE%B4%CE%B9%CE%BF%20%CE%95%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%83%CE%B9%CF%8E%CE%BD/21-0093-02_Neoelliniki-Glossa_B-Gym_TE.pdf (Ενότητα 1η, Κείμενο 2, σελ 9)
Νεοελληνική Γλώσσα - Τετράδιο	Β Γυμν	Πολλά κάστρα έχουν σήμερα αναστηλωθεί ή επισκευαστεί.	http://ebooks.edu.gr/modules/document/file.php/DSGYM-B110/%CE%94%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%BA%CF%84%CE%B9%CE

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

Εργασιών			%BA%CF%8C%20%CE%A0%CE%B1%CE%BA%CE%AD%CF%84%CE%BF/%CE%A4%CE%B5%CF%84%CF%81%CE%AC%CE%B4%CE%B9%CE%BF%20%CE%95%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%83%CE%B9%CF%8E%CE%BD/21-0093-02_Neoelliniki-Glossa_B-Gym_TE.pdf (Ενότητα 1η, Κείμενο 5, σελ 12)
		Είναι πολύ δύσκολο να στέκεσαι πίσω από το τιμόνι για τόσο πολλές ώρες.	http://ebooks.edu.gr/modules/document/file.php/DSGYM-B110/%CE%94%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%BA%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20%CE%A0%CE%B1%CE%BA%CE%AD%CF%84%CE%BF/%CE%A4%CE%B5%CF%84%CF%81%CE%AC%CE%B4%CE%B9%CE%BF%20%CE%95%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%83%CE%B9%CF%8E%CE%BD/21-0093-02_Neoelliniki-Glossa_B-Gym_TE.pdf (Ενότητα 5η, Κείμενο 3, σελ 42)
		Πιστεύω πολύ στην προσωπική επαφή.	http://ebooks.edu.gr/modules/document/file.php/DSGYM-B110/%CE%94%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%BA%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20%CE%A0%CE%B1%CE%BA%CE%AD%CF%84%CE%BF/%CE%A4%CE%B5%CF%84%CF%81%CE%AC%CE%B4%CE%B9%CE%BF%20%CE%95%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%83%CE%B9%CF%8E%CE%BD/21-0093-02_Neoelliniki-Glossa_B-Gym_TE.pdf (Ενότητα 5η, Κείμενο 4, σελ 44)
		Από την ανάλυση των ευρημάτων φαίνεται ότι τα αγόρια ασχολούνται πολύ περισσότερο από τα κορίτσια με τον αθλητισμό και τον ηλεκτρονικό υπολογιστή	http://ebooks.edu.gr/modules/document/file.php/DSGYM-B110/%CE%94%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%BA%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20%CE%A0%CE%B1%CE%BA%CE%AD%CF%84%CE%BF/%CE%A4%CE%B5%CF%84%CF%81%CE%AC%CE%B4%CE%B9%CE%BF%20%CE%95%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%83%CE%B9%CF%8E%CE%BD/21-0093-02_Neoelliniki-Glossa_B-Gym_TE.pdf

			1-0093-02_Neoelliniki-Glossa_B-Gym_TE.pdf (Ενότητα 6η, Κείμενο 3, σελ 54)
		Οι ξένες γλώσσες κλέβουν ελεύθερο χρόνο από πολλούς μαθητές του δημοτικού, καθώς η μελέτη δείχνει ότι τρία στα πέντε παιδιά πηγαίνουν φροντιστήριο προκειμένου να μάθουν τουλάχιστον μία ξένη γλώσσα.	http://ebooks.edu.gr/modules/document/file.php/DSGYM-B110/%CE%94%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%BA%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20%CE%A0%CE%B1%CE%BA%CE%AD%CF%84%CE%BF/%CE%A4%CE%B5%CF%84%CF%81%CE%AC%CE%B4%CE%B9%CE%BF%20%CE%95%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%83%CE%B9%CF%8E%CE%BD/21-0093-02_Neoelliniki-Glossa_B-Gym_TE.pdf (Ενότητα 6η, Κείμενο 3, σελ 54)
Γραμματική Νέας Ελληνικής Γλώσσας Α-Β-Γ Γυμνασίου		Το επίθετο πολύς-πολλή-πολύ (σελ 56) και Σύγχυση με το επίρρημα πολύ ως προς την Ορθογραφία (σελ. 59) Παραθετικά επιρρημάτων με (χρήση του "πολύ") (σελ 101)	http://ebooks.edu.gr/courses/DSGYM-A112/document/4bdf08464itx/52404ee4n0zk/52404f08vasq.pdf
Γραμματική Νέας Ελληνικής Γλώσσας Α-Β-Γ Γυμνασίου		Τα Επιρρήματα	http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-A112/621/4006,17976/
Γραμματική Ε-ΣΤ Δημοτικού		Το επίθετο πολύς (σελ 105)	http://ebooks.edu.gr/courses/DSDIM-E104/document/4bd94046bsp0/52404c085nvo/52404c4eh5kw.pdf

1.5.1. Σωστό – Λάθος

Επιλέγουμε να εμφανίσουμε το επίρρημα **πολύ** και το επίθετο **πολύς – πολλή – πολύ** σε διαφορετικά στιγμιότυπα και ζητάμε από τους μαθητές να αναγνωρίσουν αν η ορθογραφία είναι σωστή ή λάθος. Έτσι θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε το είδος της άσκησης ως *METPIAS ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ*.

Παράδειγμα:

Στην αρχή έχω μια **πολύ** γενική ιδέα για την ιστορία.

Σωστό – Λάθος

Στην αρχή έχω μια **πολλή** γενική ιδέα για την ιστορία.

Σωστό – Λάθος

1.5.2. Πολλαπλή Επιλογή

Επιλέγουμε τρεις διαφορετικές πτώσεις του επιθέτου για να δημιουργήσουμε τις λάθος απαντήσεις. Ίσως θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε το είδος της άσκησης ως *METPIAS ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ*.

Παράδειγμα:

Στην αρχή έχω μια _____ γενική ιδέα για την ιστορία.

- a) πολύ
- b) πολλή

1.5.3. Σύνθεση λέξης ή Λίστας

Ζητάμε από τους παίκτες να εντοπίσουν λέξεις μέσα στις προτάσεις που ανήκουν στην κατηγορία Τριγενή και Δικατάληκτα και να τις μεταφέρουν σε μία λίστα. Θα μπορούσαμε να κάνουν κάτι επιπλέον με τους τύπους των επιθέτων που θα εντοπίζουν αλλά αυτό θα μας απομάκρυνε ακόμη περισσότερο από τη λογική του παιχνιδιού. Θέλει σκέψη. Σε αυτή την κατάσταση, θα μπορούσαμε ίσως να χαρακτηρίσουμε τον τύπο της άσκησης ως *AYEHMENHS ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ*.

Παράδειγμα:

- a) Είναι πολύ δύσκολο να στέκεσαι πίσω από το τιμόνι για τόσο πολλές ώρες.
- b) Δεν έχουν σταθερή ροή. Τον χειμώνα με τις βροχές και την άνοιξη, όταν λιώνουν τα χιόνια, μεταφέρουν πολύ νερό, ενώ τους θερινούς μήνες ελάχιστα.

Λίστα με το Επίθετο πολύς – πολλή – πολύ	Λίστα με το επίρρημα πολύ
Πολλές (ώρες)	Πολύ (δύσκολο)
Πολύ (νερό)	

1.5.4. Συμπλήρωση Κενών

Προτείνονται διαφορετικά παραδείγματα για τη συμπλήρωση κενών. Αυτές οι ασκήσεις θα μπορούσαν ίσως να χαρακτηριστούν ως *ΜΕΤΡΙΑΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ*.

1^ο Παράδειγμα: Συμπλήρωσε στον σωστό τύπο

Από _____ μικρός (πολύ, πολλή) μ' άρεσε να ζωγραφίζω...Σιγά σιγά αγάπησα _____ (πολύ, πολλή) την εικονογράφηση.

2^ο Παράδειγμα: Διάλεξε τον σωστό τύπο ανάμεσα σε: πολύ, πολλή

Από _____ μικρός (πολύ, πολλή) μ' άρεσε να ζωγραφίζω...Σιγά σιγά αγάπησα _____ (πολύ, πολλή) την εικονογράφηση.

1.5.5. Επεξεργασία κειμένου

Δίνονται κείμενα όπου κάποιοι από τους τύπους του επιθέτου πολύς – πολλή – πολύ και το επίρρημα πολύ εμπεριέχονται σε λανθασμένο τύπο και ο μαθητής / παίχτης καλείται να διορθώσει τα λάθη. Αυτή η άσκηση θα μπορούσε ίσως να χαρακτηριστεί ως *ΑΥΞΗΜΕΝΗΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ*. Σε αυτόν τον τύπο άσκησης ενδεχομένως βοηθάει και ο Γραμματικός Διορθωτής αν και, όπως γνωρίζουμε, προς το παρόν δεν καλύπτει όλες τις περιπτώσεις.

Παράδειγμα:

Από πολύ μικρός μ' άρεσε να ζωγραφίζω...Σιγά σιγά αγάπησα πολλή την εικονογράφηση.

1.5.6. Έλεγχος Ορθότητας Κειμένου

Δίνεται κείμενο στον μαθητή / παίχτη, ο οποίος καλείται, με τη βοήθεια του Γραμματικού Διορθωτή, να συμπληρώσει τα κενά σε ελεύθερο κείμενο μόνο με την ένδειξη ότι από τα κενά λείπουν τύποι του επιθέτου πολύς – πολλή – πολύ και το επίρρημα πολύ. Αυτή η άσκηση θα μπορούσε ίσως να χαρακτηριστεί ως *ΑΥΞΗΜΕΝΗΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ*.

Η Χώρα μας έχει έντονο ανάγλυφο, δέχεται λίγες βροχές και έχει μικρή έκταση. Οι παράγοντες αυτοί επηρεάζουν _____ τα ελληνικά ποτάμια, τα οποία:

* Είναι μικρά σε μήκος και σε παροχή, επειδή τα νερά που κατεβαίνουν από τα βουνά διαχωρίζονται σε _____ ρεύματα και δεν έχουν χώρο να ενωθούν.

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

* Λόγω της ορμητικότητάς τους μεταφέρουν _____ φερτές ύλεις, γιατί ξεπλένουν με δύναμη τις πλαγιές των βουνών. Έτσι, δημιουργούν _____ προσχώσεις....

* Δεν έχουν σταθερή ροή. Τον χειμώνα με τις βροχές και την άνοιξη, όταν λιώνουν τα χιόνια, μεταφέρουν _____ νερό, ενώ τους θερινούς μήνες ελάχιστο.

2.Ερωτηματολόγιο

Για την αξιολόγηση των σχεδίων/προτύπων που αναφέρονται παραπάνω, αλλά κυρίως των ίδιων των mini games που υλοποιούνται, ετοιμάστηκε ένα σχετικό ερωτηματολόγιο με έμφαση στα πρωτότυπα (prototypes) των παιχνιδιών που έχουν υλοποιηθεί. Στόχος είναι σε επόμενη φάση, το ερωτηματολόγιο αυτό να αναρτηθεί σε κάποια ψηφιακή πλατφόρμα (google forms) και να διατεθεί για συμπλήρωση μέσω του site του έργου.

Πείτε μας τη γνώμη σας!

Το Λεξιπαίγνιο είναι ένα έργο δυναμικής παραγωγής περιεχομένου εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών που βασίζεται στις τεχνολογίες επεξεργασίας φυσικής γλώσσας. Τα παιχνίδια που αναπτύσσει διατίθενται ελεύθερα σε κάθε ενδιαφερόμενο.

Αν είστε εκπαιδευτικός και δοκιμάσατε κάποιο παιχνίδι του Λεξιπαίγνιου, συμπληρώστε το σύντομο ερωτηματολόγιο που ακολουθεί. Θα μας βοηθήσετε να σας προσφέρουμε παιχνίδια που καλύπτουν με τον καλύτερο τρόπο τις ανάγκες των μαθητών σας.

1. Είστε εκπαιδευτικός

Δημοτικού	Γυμνασίου	Λυκείου	Άλλο
☐	☐	☐	☐

2. Παίζατε τα παιχνίδια του Λεξιπαίγνιου

μόνος/η μου	Με μικρό αριθμό μαθητών (1-5 μαθητές)	Με περισσότερους μαθητές (από 6 μαθητές και πάνω)
☐	☐	☐

Αν παίζατε το παιχνίδι **Εκατομμυριούχος**, απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

3. Το παιχνίδι Εκατομμυριούχος κράτησε ζωντανό το ενδιαφέρον του παίκτη/των παικτών.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
☐	☐	☐	☐	☐

4. Το παιχνίδι Εκατομμυριούχος είχε σαφείς οδηγίες χρήσης.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
☐	☐	☐	☐	☐

5. Το παιχνίδι Εκατομμυριούχος έδινε χρήσιμη ανατροφοδότηση στον παίκτη/στους παίκτες σχετικά με τα λάθη του/τους.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

6. Η παραμετροποίηση του περιεχομένου του παιχνιδιού στο ξεκίνημα του παιχνιδιού δεν παρουσίασε δυσκολίες

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

Αν παίζατε το παιχνίδι **Βρείτε τη Λέξη**, απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

7. Το παιχνίδι Βρείτε τη Λέξη κράτησε ζωντανό το ενδιαφέρον του παίκτη/των παικτών.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

8. Το παιχνίδι Βρείτε τη Λέξη είχε σαφείς οδηγίες χρήσης.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

9. Το παιχνίδι Βρείτε τη Λέξη έδινε χρήσιμη ανατροφοδότηση στον παίκτη/στους παίκτες σχετικά με τα λάθη του/τους.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

10. Η παραμετροποίηση του περιεχομένου του παιχνιδιού στο ξεκίνημα του παιχνιδιού δεν παρουσίασε δυσκολίες

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

Αν παίζατε το παιχνίδι **Πέφτουν Γράμματα**, απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

11. Το παιχνίδι Πέφτουν Γράμματα κράτησε ζωντανό το ενδιαφέρον του παίκτη/των παικτών.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

12. Το παιχνίδι Πέφτουν Γράμματα είχε σαφείς οδηγίες χρήσης.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

13. Το παιχνίδι Πέφτουν Γράμματα έδινε χρήσιμη ανατροφοδότηση στον παίκτη/στους παίκτες σχετικά με τα λάθη του/τους.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

14. Η παραμετροποίηση του περιεχομένου του παιχνιδιού στο ξεκίνημα του παιχνιδιού δεν παρουσίασε δυσκολίες

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

Αν παίζατε το παιχνίδι **Κρεμάλα**, απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

15. Το παιχνίδι Κρεμάλα κράτησε ζωντανό το ενδιαφέρον του παίκτη/των παικτών.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

16. Το παιχνίδι Κρεμάλα είχε σαφείς οδηγίες χρήσης.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

17. Το παιχνίδι Κρεμάλα έδινε χρήσιμη ανατροφοδότηση στον παίκτη/στους παίκτες σχετικά με τα λάθη του/τους.

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

18. Η παραμετροποίηση του περιεχομένου του παιχνιδιού στο ξεκίνημα του παιχνιδιού δεν παρουσίασε δυσκολίες

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

Αν παίζατε το παιχνίδι **Χωρίς Δεύτερη Ευκαιρία**, απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

19. Το παιχνίδι Χωρίς Δεύτερη Ευκαιρία κράτησε ζωντανό το ενδιαφέρον του παίκτη/των παικτών.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

20. Το παιχνίδι Χωρίς Δεύτερη Ευκαιρία είχε σαφείς οδηγίες χρήσης.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

21. Το παιχνίδι Χωρίς Δεύτερη Ευκαιρία έδινε χρήσιμη ανατροφοδότηση στον παίκτη/στους παίκτες σχετικά με τα λάθη του/τους.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

22. Η παραμετροποίηση του περιεχομένου του παιχνιδιού στο ξεκίνημα του παιχνιδιού δεν παρουσίασε δυσκολίες

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Δεν απαντώ
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

Γενικές ερωτήσεις για τα παιχνίδια του Λεξιπαιγνίου:

23. Τα παιχνίδια του Λεξιπαίγνιου παράγονται «δυναμικά» αξιοποιώντας με αυτοματοποιημένο τρόπο κείμενα των σχολικών βιβλίων. Αυτό τα καθιστά ένα χρήσιμο εργαλείο για τον εκπαιδευτικό και τους μαθητές του.

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

24. Εκτιμάτε ότι το/τα παιχνίδι/α του Λεξιπαίγνιου που δοκιμάσατε μπορούν να ενισχύσουν το έργο σας;

Διαφωνώ έντονα	Διαφωνώ	Δεν συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

25. Το Λεξιπαίγνιο είναι σε διαρκή εξέλιξη. Ποιο θα θέλατε να είναι το επόμενο βήμα του; Σημειώστε μία ή περισσότερες απαντήσεις.

Να δίνονται περισσότερες δυνατότητες στον εκπαιδευτικό ως προς την παραμετροποίηση ή και τη δημιουργία νέων παιχνιδιών	
Να εμπλουτιστούν τα κείμενα από τα οποία θα αντλούν το υλικό τους τα παιχνίδια	
Να δημιουργηθούν περισσότερα online παιχνίδια	
Τα παιχνίδια να καλύπτουν περισσότερα γνωστικά αντικείμενα	
Να υπάρχει η δυνατότητα να παίζεται το παιχνίδι από πολλούς παίκτες ταυτόχρονα	
Άλλο. Παρακαλώ σημειώστε εδώ...	

26. Σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε τα παιχνίδια του Λεξιπαίγνιου με τους μαθητές σας στην τάξη; Επιλέξτε από 1 (καθόλου) μέχρι 10 (σίγουρα ναι).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

27. Ποιος είναι ο σημαντικότερος λόγος για την βαθμολογία που επιλέξατε;

.....

3.Επιμέρους προδιαγραφές και παράμετροι

Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται προσπάθεια καταγραφής των επιμέρους συστατικών – τμημάτων από τα οποία θα αποτελείται το περιβάλλον ανάπτυξης και φιλοξενίας των παιχνιδιών του Λεξιπαιγνίου.

Components – Τμήματα – Μέρη & Classification (ή Μεταδεδομένα)

1. Λειτουργικότητες (για τον εκπαιδευτικό)

- a. Επιλογή επιπέδου δυσκολίας (ή/και επιπέδου – αθμια – βθμια / τάξη):
 - Πριν γίνει επιλογή ενός Γραμματικού – Συντακτικού – Μορφολογικού Φαινομένου
 - Αφού γίνει επιλογή ενός Γραμματικού – Συντακτικού – Μορφολογικού Φαινομένου
 - Πριν γίνει επιλογή ενός mini game
 - Αφού γίνει επιλογή ενός mini game
- b. Επιλογή μαθήματος (γνωστικού αντικειμένου)
- c. Επιλογή ενός Γραμματικού – Συντακτικού – Μορφολογικού Φαινομένου μέσα από μια λίστα με διαθέσιμα φαινόμενα, για το οποίο θέλει να δημιουργήσει «παιχνιδοασκήσεις».
- d. Επιλογή έτοιμων Παραδειγμάτων με ετυμολογίες λέξεων. (Π.χ. από υλικό Άννας – Θοδωρή):

φιστίκι => αρχαία ελληνική
λέξη **πιστάκιον**, καμία σχέση με
τις λέξεις **φύση, φυσάω** κτλ.
Παιγνιώδης χρήση, όπως σε
φράσεις **Φυσικά και δεν μπορεί**
να φυσάει κανείς την ώρα που
τρώει φιστίκια.

πόσω χρονών => είναι το ίδιο
σαν να γράφουμε **πόσων ετών** ,
δεν πρέπει να συγχέεται με
φράσεις όπως **πόσο κάνει**

Παιγνιώδης χρήση, όπως σε
φράσεις **Πόσο πολύ μου αρέσει**
να σε ρωτάω πόσω χρονών
είσαι.
- e. Προσθήκη νέων παραδειγμάτων ετυμολογίας λέξεων (Π.χ. από τον εκπαιδευτικό)
- f. Προσδιορισμός ενός νέου Γραμματικού – Συντακτικού – Μορφολογικού Φαινομένου από τον εκπαιδευτικό μέσω tagging και annotations (να σκεφτούμε αν κάτι τέτοιο θα μπορούσαμε να το προσφέρουμε)

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

- g. Επιλογή συγκεκριμένου κειμένου από το corpus ή επιλογή μιας ταξινομίας
- h. Προσθήκη υλικού σε ένα corpus. Δυνατότητα annotation στο υλικό αυτό
- i. Επιλογή ενός mini game (απλού ή σύνθετου)
- j. Δημιουργία ενός mini game σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές και διασύνδεσή του με επιμέρους components του περιβάλλοντος (π.χ. με μέρος του corpus, με συγκεκριμένα φαινόμενα κ.α.)
- k. Δημιουργία ομάδας χρηστών (π.χ. τάξης) για διαμοιρασμό mini games και παρακολούθηση συμμετοχής, λαθών, σκορ ή / παροχή ανατροφοδότησης
- l. Παίξιμο των mini games από κάθε χρήστη ανεξάρτητα, δηλαδή από παίκτες εκτός ομάδας.

2. Είδη Φαινομένων Γραμματικών – Συντακτικών – Μορφολογικών

- a. Υψηλού επιπέδου δυσκολίας κλίσεις (π.χ. τριγενή και δικατάληκτα)
- b. α' στερητικό
- c. επίθημα -ώδης, -ειδής
- d. αναλογικοί σχηματισμοί όπως αληθής – αληθινός
- e. οικογένειες λέξεων
- f. άλλα ορθογραφικά ζητήματα
- g. αναγνώριση γραμματικού/συντακτικού ρόλου μίας λέξης (π.χ. μέρος του λόγου-αριθμός-πτώση, αναγνώριση κατηγορουμένου - υποκειμένου)
- h. τελικό ν
- i. σημεία στίξης
- j. οικογένειες λέξεων
- k. ετυμολογία λέξεων
- l. συλλαβισμός λέξεων
- m. το επίθετο πολύς
- n. ερωτηματικές λέξεις πού – πώς

3. Διασύνδεση φαινομένων με επίπεδα δυσκολίας

- a. Ορισμός διαφορετικών επιπέδων δυσκολίας για όλο το διαθέσιμο υλικό και τα mini games:
 - Γ' – Δ' Τάξη Δημοτικού
 - Ε' – ΣΤ' Τάξη Δημοτικού
 - Α' – Β' Τάξη Γυμνασίου

- Γ' Τάξη Γυμνασίου

- b. Διαδικασία διασύνδεσης νέων φαινομένων ή νέου υλικού στο corpus με διαφορετικό επίπεδο δυσκολίας με tagging / annotation από τον εκπαιδευτικό

4. Είδη ερωτημάτων για τον παίχτη

- a. Διάλεξε το Σωστό
- b. Βρες το Λάθος
- c. Επίλεξε το Συνώνυμο ή το Αντώνυμο
- d. Φτιάξε την Οικογένεια Λέξεων
- e. Συμπλήρωσε τα κενά (δηλαδή πληκτρολόγηση λέξεων)
- f. Βάλε στο κενό τη λέξη που ταιριάζει (δηλαδή επιλογή μιας λέξης από πολλές διαθέσιμες)
- g. Βρες το γράμμα ή τα γράμματα που λείπουν (δηλαδή πληκτρολόγηση των γραμμάτων ή επιλογή π.χ. σωστής κατάληξης από πολλές διαθέσιμες)
- h. Σύρε τμήματα λέξεων για να φτιάξεις όσες περισσότερες λέξεις μπορείς
- i. Εφάρμοσε στο κείμενο έναν από τους διαθέσιμους κανόνες π.χ.
 - τον κανόνα του τελικού 'ν'
 - τα σημεία στίξης
 - συλλαβισμό λέξεων
 - το επίθετο πολύς
 - τις ερωτηματικές λέξεις πού – πώς

Το mini game θα πρέπει να συνδέεται με τον Γραμματικό Διορθωτή ώστε να μπορεί να ελέγχεται η ορθότητα της εφαρμογής ενός κανόνα.

5. Είδη ερωτημάτων για τον εκπαιδευτικό

- a. Επίλεξε το κατάλληλο mini game για τους μαθητές σου (βλ. τρόπους επιλογής mini game παρακάτω)
- b. Δημιούργησε ένα νέο mini game για τους μαθητές σου
 - Επίλεξε ένα από τα διαθέσιμα ή Όρισε ένα νέο γραμματικό, μορφολογικό, συντακτικό φαινόμενο
 - Επίλεξε μία οικογένεια λέξεων από τις διαθέσιμες οικογένειες λέξεων ή φτιάξε μία δική σου
 - Επίλεξε ένα από τα διαθέσιμα παραδείγματα ετυμολογίας ή πρόσθεσε δικά σου παραδείγματα με ετυμολογία λέξεων

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

- Επίλεξε ένα από τα διαθέσιμα ή Πρόσθεσε ένα νέο αντικείμενο στο corpus
 - Κάνε τη σύνδεση μεταξύ του φαινομένου, του επιλεγμένου αντικειμένου από το corpus και του είδους του παιχνιδιού
 - Τροφοδότησε το επιλεγμένο παιχνίδι με την κατάλληλη πληροφορία σύμφωνα με τις προδιαγραφές που σου προσφέρονται
- c. Μοίρασε το παιχνίδι στους μαθητές σου
- d. Παρακολούθησε την πρόοδο των μαθητών σου
- e. Δώσε ανατροφοδότηση στους μαθητές σου

6. Διαμόρφωση ‘κανόνων’ για άντληση/δημιουργία πιθανών απαντήσεων

Εδώ υπάρχει μια πληθώρα επιλογών, διαφορετικών εφόσον υπάρχουν συμφραζόμενα (κείμενο) και άλλων σε διαφορετική περίπτωση.

Στα παιχνίδια πολλαπλών απαντήσεων με τριγενή και δικατάληκτα επίθετα:

Για τη δημιουργία της λάθος λέξης θα μπορούσαν να χρησιμοποιούνται:

- a. Το **θέμα** μιας από τις δύο σωστές λέξεις, ή **τρία γράμματα στη σειρά** από τη σωστή λέξη. Πχ. Στη λέξη **αυτάρκης** - λάθος λέξη **αρκετός**
- b. Το **α’ ή β’ συνθετικό** μιας ανάμεσα σε δυο σωστές λέξεις, αν αυτή/ές είναι σύνθετες.

Πχ. Στη λέξη **ολόκληρος** – λάθος λέξη **άκληρος**

Στις δυο συνώνυμες λέξεις **μονομελής** και **μονομερής** – λάθος λέξη **μονομανής**

- c. Να **κατασκευάζεται μια νέα**, πιθανότατα εντελώς λανθασμένη λέξη, που θα προκύπτει από: ένα πρόθεμα α-, ά-, αν-, αρ-, ανα-, ανε-, ανη- το θέμα ή 3 γράμματα της μιας από τις δυο συνώνυμες λέξεις την ίδια κατάληξη με τη μια από τις δυο συνώνυμες λέξεις

Πχ. Στη λέξη **ευθυτενής** – λάθος λέξη **ανητενής**.

Σε άλλες περιπτώσεις (πχ. Παιχνίδια ορθογραφικών λαθών):

- d. Να προκαλούμε ορθογραφικά λάθη στα ο-ω, ε - αι και ι, υ, ει, υι, οι, η και ρρ – ρ, γγ – γκ

7. Είδη απαντήσεων

- a. Σωστό – Λάθος
- b. Όρισε ή αναγνώρισε ως ‘Συνώνυμα’
- c. Όρισε ή αναγνώρισε ως ‘Αντώνυμα’
- d. Όρισε ή αναγνώρισε ως ‘Οικογένεια Λέξεων’
- e. Πολλαπλή επιλογή “Multiple choice”
- f. Επιλογή γραμμάτων για συμπλήρωση λέξεως (π.χ. κρεμάλα, σταυρόλεξο)
- g. Επιλογή λέξης από διαθέσιμη συλλογή για συμπλήρωση κενών μέσα σε πρόταση

- h. Επιλογή κατάληξης από διαθέσιμη συλλογή για συμπλήρωση κενού μέσα σε πρόταση
- i. Πληκτρολόγηση κειμένου (π.χ. λέξης ή γραμμάτων) σε ισάριθμες παύλες – κενά (π.χ. ά ρ
ρ ω σ ι ο ς)
- j. Αντιστοίχιση με drag and drop
- k. Έλεγχος εφαρμογής κανόνα από Γραμματικό Διορθωτή

8. Τρόποι διαχείρισης του corpus

- a. Επιλογή λεξιλογίου από ταξινομίες
- b. Επιλογή λεξιλογίου ανά φαινόμενο (π.χ. από τη λίστα των λέξεων που ξεκινούν από στερητικό ‘α’ ή από τη λίστα με τα τριγενή και δικατάληκτα κλπ)
- c. Επιλογή κειμένων από τα σχολικά εγχειρίδια με έτοιμες προτάσεις αξιοποίησης (π.χ. σύνδεση συγκεκριμένων κειμένων με συγκεκριμένα φαινόμενα)
- d. Επιλογή προτάσεων από ψάξιμο εκπαιδευτικού από Mnemosyne
- e. Επιλογή κειμένου από τα σχολικά εγχειρίδια χωρίς έτοιμες προτάσεις αξιοποίησης. Ο εκπαιδευτικός πραγματοποιεί ο ίδιος το tagging / annotation
- f. Επιλογή παραδείγματος από λίστα με οικογένειες λέξεων
- g. Επιλογή παραδείγματος από λίστα με ετυμολογία λέξεων

9. Τρόπος λειτουργίας του annotation / tagging από τον εκπαιδευτικό

- a. Πλήρης απόκρυψη ολόκληρης της σημειωμένης λέξης από το κείμενο
- b. Μερική απόκρυψη της σημειωμένης λέξης από το κείμενο (επιλογή μέρους μερικής απόκρυψης από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό)
- c. Αφαίρεση λέξης από το κείμενο και μεταφορά της σε χωριστή λίστα με ανακατεμένες λέξεις αλλά στην ίδια μορφή που βρίσκεται στο κείμενο της
- d. Αφαίρεση λέξης από το κείμενο και μεταφορά της σε χωριστή λίστα με ανακατεμένες λέξεις αλλά στην αρχικοποιημένη μορφή – λήμμα
- e. Επιλογή μιας λέξης και κατηγοριοποίησή της ως προς συντακτικό ρόλο (από σειρά διαθέσιμων συντακτικών ρόλων;)
- f. Επιλογή μιας λέξης και χαρακτηρισμός της σε σχέση με μορφολογικό κανόνα (από σειρά διαθέσιμων μορφολογικών κανόνων;)
- g. Επιλογή μιας λέξης και χαρακτηρισμός της σε σχέση με γραμματικό φαινόμενο (από σειρά διαθέσιμων γραμματικών φαινομένων;)
- h. Επιλογή μιας λέξης και ελεύθερος χαρακτηρισμός της (π.χ. ο εκπαιδευτικός δίνει μόνοις του μία ονομασία – ορισμό που μετά θα προστίθεται στη λίστα με τα φαινόμενα προς διασύνδεση με παιχνίδια, στο προφίλ του χρήστη)

10. Διαφορετικά είδη mini games

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

a. Απλά mini games

- Αναγραμματισμός
- Σταυρόλεξο
- Κρυπτόλεξο (π.χ. για οικογένειες λέξεων)
- Κρεμάλα
- Multiple Choice
- Αντιστοίχιση (π.χ. φτιάξε λέξεις συνδυάζοντας 2 ή παραπάνω μέρη με drag and drop)
- Σωστό – Λάθος
- Σειροθέτηση (π.χ. Βάλε στη σωστή σειρά)
- Παιχνίδι με έλεγχο ορθότητας μέσω διασύνδεσης με Γραμματικό Διορθωτή

b. Σύνθετα mini games (αξιοποιούν συνδυασμό των παραπάνω σε ένα ευρύτερο πλαίσιο). Η υλοποίηση των όποιων mini-games λογικά θα βασιστεί στο υλικό των έτοιμων templates που θα βρεθεί.

- Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος
- Τροχός της τύχης
- Escape room

11. Λειτουργικότητα των mini games

a. Προφίλ χρήστη

- Ορισμός ως εκπαιδευτικός
- Ορισμός ως μαθητής
 1. Χρονολογία γέννησης (για να εξελίσσεται ως προς τα επίπεδα δυσκολίας και τη βαθμίδα εκπαίδευσης αυτόματα)
 2. Πιθανό avatar (ως φωτογραφία στο προφίλ του χρήστη)
 3. Αποθήκευση score
 4. Αποθήκευση ιστορικού παιχνιδιών ώστε να μην υπάρχει επικάλυψη στο υλικό που λαμβάνει
 - a. Δυνατότητα επιλογής ‘ξαναπαίξε’ του ίδιου ακριβώς παιχνιδιού για βελτίωση βαθμολογίας

b. Δημιουργία ομάδας χρηστών (π.χ. δημιουργία τάξης για εύκολο – κοινό διαμοιρασμό συγκεκριμένων mini games μεταξύ των μελών της και εύκολη παρακολούθηση της πορείας / εξέλιξης των μαθητών)

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

- c. Επίπεδα δυσκολίας
 - Χαμηλή δυσκολία
 - Μέτρια δυσκολία
 - Υψηλή δυσκολία
- d. Χρονικός περιορισμός – ταχύτητα
 - Ως συνάρτηση του επιπέδου δυσκολίας (π.χ. $x - 1$ για κάθε αύξηση επιπέδου δυσκολίας)
 - Ως συνάρτηση του αριθμού ερωτημάτων (π.χ. $x + 1$ για κάθε ερώτημα)
 - Ως ανεξάρτητη παράμετρος που ορίζεται από τον εκπαιδευτικό (π.χ. σε 10' όποιος απαντήσει τα περισσότερα)
- e. Βαθμολογία – Πόντοι
 - Ορισμός τυχαίου σκορ από τον μηχανισμό κάθε παιχνιδιού (π.χ. $x + 1$ για κάθε ερώτημα)
 - Σύνδεση σκορ με επίπεδο δυσκολίας (π.χ. για την ίδια άσκηση, λιγότερο χρόνο σε παίκτες μεγαλύτερης τάξης)
 - Προσδιορισμός του σκορ από τον ίδιο εκπαιδευτικό (με την έννοια της απόδοσης μεγαλύτερης βαρύτητας σε κάποια mini games έναντι κάποιων άλλων)
- f. Βοήθειες
 - Επιλογή του 50 – 50
 - Συνομιλία με chatbot
 - Αναζήτηση βοήθειας από online διασυνδεδεμένα περιβάλλοντα (π.χ. Λεξισκόπιο, Mnemosyne κλπ)
 - Ανατροφοδότηση από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό
 - Διασύνδεση με Γραμματικό Διορθωτή
- g. Παρακολούθηση προόδου / εξέλιξης μαθητών σε επίπεδο 'ομάδας'. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να βλέπει
 - Ποιος συμμετέχει,
 - Ποια mini games έχει ολοκληρώσει
 - Πόσο χρόνο έχει αφιερώσει
 - Τι σκορ έχει πετύχει ο κάθε χρήστης
 - Τι βοήθειες έχει αξιοποιήσει / αν έχει αξιοποιήσει βοήθειες

- Τα ερωτήματα που του έχουν στείλει οι μαθητές του σε επίπεδο ομάδας για ανατροφοδότηση
- h. Σύνδεση των απλών mini games μεταξύ τους σε ‘σύνθετα’ για έναν συνολικό, απώτερο στόχο (π.χ. έξοδος από escape room)

12. Τρόποι επιλογής ενός mini game

- a. Με βάση το είδος του mini game (π.χ. επιλογή του Σταυρόλεξου)
- b. Με βάση το μάθημα (π.χ. Γεωγραφία)
- c. Με βάση την ηλικία – τάξη του μαθητή
- d. Με βάση συγκεκριμένο κείμενο – μέρος του corpus ή ταξινομίας
- e. Με βάση συγκεκριμένο κανόνα (ορθογραφικό, μορφολογικό, συντακτικό ή ετυμολογία λέξεων, ή οικογένειες λέξεων)
- f. Με βάση ανάθεση που έχει γίνει από εκπαιδευτικό στο πλαίσιο ομάδας

13. Διασύνδεση μεταξύ corpus και mini games:

Ο εκπαιδευτικός έχει στη διάθεσή του μίας μορφής σύνθετη αναζήτηση και επιλέγει συνδυαστικά μία από τις παρακάτω επιλογές:

- a. Με βάση διαθέσιμη Ταξινομία
- b. Με βάση νέα Ταξινομία που εισάγει ο εκπαιδευτικός
- c. Με βάση διαθέσιμα κείμενα του corpus
- d. Με βάση κείμενα που εισάγει ο εκπαιδευτικός
- e. Με βάση διαθέσιμο κανόνα (ορθογραφικό, μορφολογικό, συντακτικό ή ετυμολογία λέξεων, ή οικογένειες λέξεων)
- f. Με βάση κανόνα που σχεδιάζει ο ίδιος ο εκπαιδευτικός

σε συνδυασμό με μία από τις ακόλουθες εναλλακτικές:

- i. Ένα από τα παιχνίδια που διατίθενται ήδη έτοιμα (π.χ. ένα έτοιμο παιχνίδι πολλαπλής επιλογής)
- ii. Να αναπτύξει ένα νέο π.χ. Σταυρόλεξο ή μια νέα άσκηση πολλαπλής επιλογής, μέσα από προδιαγραφές που θα του παρέχονται

14. Διασύνδεση με άλλα resources ή/και chatbot

- a. Λίστα με εργαλεία που θα είναι διαθέσιμα και προσβάσιμα στο Λεξιπαίγνιο ανεξάρτητα από τα mini games
- b. Λίστα με εργαλεία που θα διασυνδέεται με τα mini games ως ‘βοήθεια’ (π.χ. chatbot, feedback εκπαιδευτικού, 50-50 κ.α.)
- c. Διασύνδεση με τον Γραμματικό Διορθωτή

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

- d. Λίστα με εργαλεία που θα διασυνδέεται **με τη βαθμολογία** των mini games ως ‘βοήθεια’ (π.χ. στα σύνθετα mini games όπως το «Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος) – Δηλαδή, μάλλον ίδια εργαλεία με το b αλλά με διαφορετικό τρόπο διασύνδεσης.
- e. Επικοινωνία με τον εκπαιδευτικό σε επίπεδο ομάδας
- f. Εκμετάλλευση Wikipedia

15. Υλοποίηση plugin για Moodle ή για αντίστοιχη open source πλατφόρμας με την ίδια λειτουργικότητα

- a. Υλοποίηση της λειτουργικότητας που σχετίζεται με τάξη-καθηγητή-μαθητή μέσω του Moodle

4.Προτάσεις/σχέδια υλοποίησης μικρών παιχνιδιών

Στα παρακάτω δίνονται σχεδιάτυπα για προτάσεις μικρών παιχνιδιών (mini games) που μπορούν να υλοποιηθούν στο πλαίσιο του έργου.

4.1. Word Typing Game

Περιγραφή Α' Εκδοχής: Στο κάτω μέρος της οθόνης θα υπάρχει τμήμα λέξεων που συνδέονται με τα 140 λήμματα – Α' Συστατικά Λέξεων (βλ. ppt Χτίζω Λέξεις).

Στο πάνω μέρος της οθόνης θα φαίνεται να πέφτει μία επιλογή από τα 140 λήμματα – Α' Συστατικά Λέξεων (βλ. ppt Χτίζω Λέξεις).

Hint 1: Επιλέγουμε λέξεις που συνδέονται με πολλά Λήμματα – Α' Συστατικά (βλ. ppt Χτίζω Λέξεις) για **εύκολο επίπεδο** και λέξεις με λιγότερους συνδυασμούς για πιο **δύσκολο επίπεδο**.

Hint 2: Επιλέγουμε τη συχνότητα με την οποία θα πέφτουν 'κατάλληλα' λήμματα που σχηματίζουν λέξεις για να διαμορφώσουμε επίσης το επίπεδο δυσκολίας (π.χ. **εύκολο επίπεδο** → πολλά κατάλληλα λήμματα // **Δύσκολο επίπεδο** → λίγα κατάλληλα λήμματα)

Περί		Τηλέ
Αμφί	Ομοιό	
	Μετά	Λιγο
Παλαιο	Προς	

-----βάλλω

Κάθε φορά που ο παίχτης πετυχαίνει μία σωστή λέξη:

- Κερδίζει πόντους: Ορίζουμε πότε τελειώνει το παιχνίδι – π.χ. όταν τελειώσει ο χρόνος (ο οποίος μπορεί να ανανεώνεται όταν ο παίχτης σχηματίζει μια επιτυχημένη λέξη) ή όταν ο παίχτης βρει ένα ικανοποιητικό ποσοστό από τις διαθέσιμες λέξεις (π.χ. το 60% όταν οι λέξεις είναι μέχρι 10 ή το 30% όταν οι λέξεις είναι 20+ κ.ο.κ.)
- Λαμβάνει μία πληροφορία για το συγκεκριμένο λήμμα που χρησιμοποίησε π.χ. ότι έχουμε διαθέσιμο από το 'Χτίζω Λέξεις' και μπορεί να πλησιάσει τον παρακάτω πίνακα:

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

ΠΡΟΘΕΣΗ	ΣΗΜΑΣΙΑ ΠΡΟΘΕΣΗΣ	ΣΥΝΘΕΤΑ ΚΑΙ Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥΣ	
αμφί	και από τις δυο πλευρές	αμφιβάλλω	δεν είμαι βέβαιος, διστάζω, πηγαίνω πότε προς τη μία πότε προς την άλλη πλευρά
ανά	πάνω σε κάτι ή ξανά	αναβάλλω	δεν κάνω κάτι και λέω ότι θα το κάνω άλλη φορά
διά	μέσα από	διαβάλλω	βάζω ανάμεσα σε μένα και σε κάποιον άλλο κατηγορίες, συκοφαντίες
εις	μέσα σε	εισβάλλω	μπαίνω μέσα με ορμητικό τρόπο, π.χ. ο στρατός εισέβαλε στην πολιορκημένη πόλη
εκ	έξω ή μακριά από	εκβάλλω	ρίχνω έξω, βγάζω έξω με δύναμη, π.χ. τα κύματα εκβάλλουν τα σκουπίδια στην ακτή
επί	πάνω σε	επιβάλλω	βάζω μια υποχρέωση πάνω σε κάποιον, τον αναγκάζω να κάνει κάτι, π.χ. του επιβάλλουν τιμωρία
κατά	προς τα κάτω ή εναντίον	καταβάλλω	ρίχνω κάτω κάποιον, τον κάνω να μην έχει δύναμη, π.χ. η αρρώστια τον έχει καταβάλλει
μετά	μαζί με ή κατόπιν	μεταβάλλω	κάνω να γίνει κάτι διαφορετικό, να είναι μετά διαφορετικό, το αλλάζω
παρά	δίπλα, κοντά σε ή παράλληλα	παραβάλλω	συγκρίνω, βάζω δίπλα, π.χ. παραβάλλω ένα κείμενο με ένα άλλο
περί	γύρω από	περιβάλλω	τοποθετώ γύρω, π.χ. περιβάλλουν τον κήπο με φράχτη
προ	μπροστά από κάτι ή πριν, προηγουμένως	προβάλλω	βάζω μπροστά, εμφανίζω, π.χ. προβάλλουν με τις διαφημίσεις τα προϊόντα τους

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

προς	με κατεύθυνση σε	προσβάλλω	λέω κάτι κακό προς την κατεύθυνση κάποιου
συν	μαζί με	συμβάλλω	βοηθάω μαζί με κάποιον ή κάτι άλλο ώστε να γίνει κάτι
υπέρ	πάνω από, πέρα από, πάρα πολύ	υπερβάλλω	κάνω να φαίνεται κάτι μεγαλύτερο, υπερβολικό
υπό	κάτω από	υποβάλλω	βάζω κάποιον κάτω από μια δοκιμασία, π.χ. τον υποβάλλουν σε βασανιστήρια

Περιγραφή Β' Εκδοχής: Το ίδιο παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και αντίστροφα. Δηλαδή να πρέπει να υπάρχει ένα Λήμμα - Α' Συνστατικό Λέξεων και να πέφτουν λέξεις που θα πρέπει ο παίκτης να πληκτρολογήσει

Πληκτρολόγησε λέξεις που συνδέονται με το μετά/μετ/μεθ:

αυριανός ψηφώ
βυζαντινός νεκτώ
πτυχιακός καιρός
γαμος θέσιος
ημερίδα

μετά/μετ/μεθ:

Hint1: Για τη δημιουργία ‘μη πετυχημένων’ συνδέσεων, ο παίχτης θα λαμβάνει και τμήματα λέξεων που δεν συνδέονται με το συγκεκριμένο κάθε φορά Λήμμα - Α’ Συστατικό Λέξεων αλλά συνδέονται με άλλα Λήμματα - Α’ Συστατικά.

Hint2: Για τον καθορισμό επιπέδων δυσκολίας, χρησιμοποιούμε κι εδώ ως κριτήριο τον μεγαλύτερο ή μικρότερο αριθμό διαθέσιμων λέξεων για κάθε Λήμμα - Α' Συστατικό Λέξεων.

Hint3: Κάθε φορά που θα σχηματίζει ο παίχτης έναν ‘πετυχημένο’ συνδυασμό, θα παίρνει ένα μήνυμα που θα του εξηγήει το ρόλο του ‘μετά’ στον συγκεκριμένο συνδυασμό λέξεων ή αντίστοιχη διαθέσιμη πληροφορία από το Χτίζω Λέξεις. Π.χ. μέρος πληροφορίας από το ακόλουθο πινακάκι:

3. Μετά από κάτι

Το **μετα-** σχηματίζει επίθετα που δηλώνουν ότι κάτι γίνεται αργότερα, μετά από κάτι άλλο που λαμβάνεται ως χρονικό όριο. Για παράδειγμα, το **μεταπτυχιακό** είναι το πρόγραμμα σπουδών που μπορεί κανείς να παρακολουθήσει μετά την απόκτηση του πτυχίου του· τα **μεθεόρτια** είναι οι εκδηλώσεις που ακολουθούν μετά την κύρια μέρα της γιορτής.

μετασεισμός	μεθαιριανός, -ή, -ό	μεθαύριο
	μεθεόρτιος, -α, -ο	
	μεταβιομηχανικός, -ή, -ό	
	μεταβυζαντινός, -ή, -ό	
	μεταδικτατορικός, -ή, -ό	
	μεταθανάτιος, -α, -ο	
	μεταμεσονύκτιος, -α, -ο	
	μεταπολεμικός, -ή, -ό	
	μεταπτυχιακός, -ή, -ό	
	μετασεισμικός, -ή, -ό	

ΕΙΔΙΚΟΤΕΡΗ ΣΗΜΑΣΙΑ

- (ΕΠΙΣΤΗΜ., ΚΑΛΛΙΤ., ΦΙΛΟΣΟΦ.) Στο επιστημονικό, φιλοσοφικό και καλλιτεχνικό λεξιλόγιο, το **μετα-** σχηματίζει λέξεις (συνήθως ουσιαστικά σε **-ισμός*** και τα αντίστοιχα επίθετα) που αναφέρονται σε μια νέα τάση η οποία αμφισβητεί και υπερβαίνει την ήδη υπάρχουσα. Για παράδειγμα, ο **μεταμοντερνισμός** στη ζωγραφική προτείνει πρωτότυπους συνδυασμούς μοντέρνων και κλασικών στοιχείων με στόχο τον εντυπωσιασμό.

μεταθετικισμός	μετακλασικός, -ή, -ό
μετακλασικισμός	μεταμοντέρνος, -α, -ο
μεταμοντερνισμός	
μετασurreαλισμός	

⇒ Για λέξεις με παρόμοια σημασία βλ. **νεο-*** (π.χ. νεοκλασικισμός).

4.2. Σχημάτισε τη λέξη (Εκδοχή Α)

Παιχνίδι-τίτλος	1.1. Godot Words Game (Word Typing Game) – Εκδοχή Α
Εκπαιδευτικός στόχος	Σχηματισμός λέξεων με τα 140 λήμματα – Α' Συστατικά Λέξεων.
Ρόλος παίκτη – Στόχος παιχνιδιού	Ο παίκτης καλείται να σχηματίσει σωστά λέξεις με ένα από τα Α' Συστατικά Λέξεων πληκτρολογώντας το κατάλληλο Α' Συστατικό από τα προσφερόμενα σε ένα δεδομένο-σταθερό Β' Συστατικό (πχ ΒΑΛΛΩ). Στόχος του παιχνιδιού είναι να σχηματιστεί από τον παίκτη ο μεγαλύτερος αριθμός σωστών λέξεων. Οι επιτυχίες του παίκτη θα αποτυπώνονται στο σκορ του παιχνιδιού.
Παρουσία κειμένου στο παιχνίδι (Σύνδεση με corpus κειμένων/κανόνες/tips κλπ)	Κάθε φορά που ο παίκτης πετυχαίνει να σχηματίσει σωστά μία λέξη, λαμβάνει την ακόλουθη πληροφορία για το εκάστοτε λήμμα από τις στήλες Β 'semantic title' και C 'semantic definition' από το excel 'χτίζω λέξεις_v1' (π.χ. η πληροφορία που φαίνεται παρα κάτω αλλά μέσα σε μια ωραία ετικέτα) (βλέπε Παράρτημα 1) αμφι- Δύο εκδοχές ή αβεβαιότητα Το [[αμφι-]] σχηματίζει λέξεις που εκφράζουν ότι μία ενέργεια ή κατάσταση είναι αβέβαιη ή ότι μπορεί να έχει διαφορετικές εκδοχές. Για παράδειγμα, [{αμφίρροπο}] είναι ένα αποτέλεσμα που δεν είναι βέβαιο.
Scoring - Feedback	Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο παίκτης βρει όλες τις λέξεις αν αυτές είναι έως 6. Εναλλακτικά, το παιχνίδι τελειώνει όταν ο παίκτης βρει ένα ικανοποιητικό ποσοστό από τις διαθέσιμες (π.χ. το 70% όταν οι λέξεις είναι μέχρι 10 ή το 50% όταν οι λέξεις είναι 20+). Ενδεχομένως να υπάρξει αναπροσαρμογή των ποσοστών ύστερα από δοκιμή του παιχνιδιού.
Παραμετροποίηση - Βαθμός δυσκολίας	Εύκολο Επίπεδο: Επιλέγουμε λέξεις που συνδέονται με πολλά Λήμματα – Α' Συστατικά (βλ. ppt Χτίζω Λέξεις) για εύκολο επίπεδο ή/και επιλέγουμε τη συχνότητα με την οποία θα πέφτουν 'κατάλληλα' λήμματα που σχηματίζουν λέξεις για να διαμορφώσουμε επίσης το επίπεδο δυσκολίας (π.χ. εύκολο επίπεδο → πολλά κατάλληλα λήμματα) Δύσκολο Επίπεδο: Επιλέγουμε λέξεις με λιγότερους συνδυασμούς για πιο δύσκολο επίπεδο ή/και επιλέγουμε τη συχνότητα με την οποία θα πέφτουν 'κατάλληλα' λήμματα που σχηματίζουν λέξεις για να διαμορφώσουμε επίσης το

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

	επίπεδο δυσκολίας (π.χ. δύσκολο επίπεδο → λίγα κατάλληλα λήμματα)																																
Χρόνος	Ορίζουμε να τελειώνει το παιχνίδι όταν τελειώσει ο χρόνος (π.χ. 1 λεπτό). Ο χρόνος ανανεώνεται όταν ο παίχτης σχηματίζει μια επιτυχημένη λέξη. Άρα υπολογίζουμε 1 λεπτό για κάθε λέξη.																																
Επικαλύψεις- Διασυνδέσεις με άλλα παιχνίδια	Το παιχνίδι έχει επικάλυψη με το 1.2 Godot Words Game (Word Typing Game) – Εκδοχή Β και το 3.1 Letter Run																																
Προσθήκη άλλων μηχανισμών (ρολόι, εικονίδιο feedback, εικονίδιο score κλπ)	Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ορατά: α) ρολόι, β) το score του παιχνιδιού, γ) Λίστα με επιτυχημένες προσπάθειες, δ) Λίστα με τα Α΄ Συστατικά που χρησιμοποιήθηκαν στην εκάστοτε παρτίδα του παιχνιδιού. Επίσης, σε κάθε επιτυχημένη σύνθεση λέξης ε) θα εμφανίζεται η ετικέτα με το feedback από το Χτίζω Λέξεις όπως περιγράφεται παρά πάνω. Οι ετικέτες αυτές μπορούν να εμφανίζονται ξανά όλες μαζί στο τέλος του παιχνιδιού ως ‘ανακεφαλαίωση’.																																
Πηγές	Χτίζω Λέξεις																																
Παρατηρήσεις																																	
Παράδειγμα	<table><tr><td rowspan="5">Επιτυχημένες Προσπάθειες</td><td>Περί</td><td>Τηλέ</td><td rowspan="5">Α΄ Συστατικά που χρησιμοποιήθηκαν</td></tr><tr><td>Αμφί</td><td>Ομοιό</td></tr><tr><td>Μετά</td><td></td></tr><tr><td>Λιγο</td><td>Προς</td></tr><tr><td>Παλαιο</td><td></td></tr><tr><td>Περιβάλλω</td><td></td><td></td><td>Περί</td></tr><tr><td>Μεταβάλλω</td><td></td><td></td><td>Μετά</td></tr><tr><td>Προσβάλλω</td><td></td><td></td><td>Προς</td></tr><tr><td></td><td>-----βάλλω</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Επιτυχημένες Προσπάθειες	Περί	Τηλέ	Α΄ Συστατικά που χρησιμοποιήθηκαν	Αμφί	Ομοιό	Μετά		Λιγο	Προς	Παλαιο		Περιβάλλω			Περί	Μεταβάλλω			Μετά	Προσβάλλω			Προς		-----βάλλω						
Επιτυχημένες Προσπάθειες	Περί		Τηλέ	Α΄ Συστατικά που χρησιμοποιήθηκαν																													
	Αμφί		Ομοιό																														
	Μετά																																
	Λιγο		Προς																														
	Παλαιο																																
Περιβάλλω			Περί																														
Μεταβάλλω			Μετά																														
Προσβάλλω			Προς																														
	-----βάλλω																																

4.3. Σχημάτισε τη λέξη (εκδοχή B)

Παιχνίδι-τίτλος	1.2. Godot Words Game (Word Typing Game) – Εκδοχή B
Εκπαιδευτικός στόχος	Σχηματισμός λέξεων με τα 140 λήμματα – Α΄ Συστατικά Λέξεων (Χτίζω Λέξεις) αλλά χρησιμοποιώντας αντίστροφη λογική από την Εκδοχή Α – δηλαδή θα πρέπει ο παίκτης να σχηματίζει πολλές λέξεις που θα ξεκινούν από το ίδιο Α΄ Συστατικό
Ρόλος παίκτη – Στόχος παιχνιδιού	Ο παίκτης καλείται να σχηματίσει σωστά λέξεις που ξεκινούν με ένα από τα Α΄ Συστατικά Λέξεων πληκτρολογώντας την κατάλληλη μορφή το Α΄ Συστατικού (π.χ. π.χ. μετά /μετ /μεθ) και το κατάλληλο Β΄ (πχ ΒΑΛΛΩ). Στόχος του παιχνιδιού είναι να σχηματιστεί από τον παίκτη ο μεγαλύτερος αριθμός σωστών λέξεων. Οι επιτυχίες του παίκτη θα αποτυπώνονται στο σκορ του παιχνιδιού.
Παρουσία κειμένου στο παιχνίδι (Σύνδεση με corpus κειμένων/κανόνες/tips κλπ)	Κάθε φορά που ο παίκτης πετυχαίνει να σχηματίσει σωστά μία λέξη, λαμβάνει την ακόλουθη πληροφορία για το εκάστοτε λήμμα πληροφορία από τις στήλες Β ‘semantic title’ και C ‘semantic definition’ από το excel ‘χτίζω λέξεις_V1’ (π.χ. η πληροφορία που φαίνεται παρακάτω αλλά μέσα σε μια ωραία ετικέτα) μετα- Μετά από κάτι Το [[μετα-]] σχηματίζει επίθετα που δηλώνουν ότι κάτι γίνεται αργότερα, μετά από κάτι άλλο που λαμβάνεται ως χρονικό όριο. Για παράδειγμα, το [[μεταπτυχιακό]] είναι το πρόγραμμα σπουδών που μπορεί κανείς να παρακολουθήσει μετά την απόκτηση του πτυχίου του· τα [[μεθεόρτια]] είναι οι εκδηλώσεις που ακολουθούν μετά την κύρια μέρα της γιορτής.
Scoring - Feedback	Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο παίκτης βρει όλες τις λέξεις αν αυτές είναι π.χ. έως 6. Εναλλακτικά, το παιχνίδι τελειώνει όταν ο παίκτης βρει ένα ικανοποιητικό ποσοστό από τις διαθέσιμες (π.χ. το 60% όταν οι λέξεις είναι μέχρι 10 ή το 30% όταν οι λέξεις είναι 20+ κ.ο.κ.)
Παραμετροποίηση η -Βαθμός δυσκολίας	Εύκολο Επίπεδο: Επιλέγουμε λέξεις που συνδέονται με πολλά Λήμματα – Α΄ Συστατικά (βλ. rpt Χτίζω Λέξεις) για εύκολο επίπεδο ή/και επιλέγουμε τη συχνότητα με την οποία θα πέφτουν ‘κατάλληλα’ λήμματα που σχηματίζουν λέξεις για να διαμορφώσουμε επίσης το επίπεδο δυσκολίας (π.χ. εύκολο επίπεδο → πολλά κατάλληλα λήμματα) Δύσκολο Επίπεδο: Επιλέγουμε λέξεις με λιγότερους συνδυασμούς για πιο δύσκολο επίπεδο ή/και επιλέγουμε τη συχνότητα με την οποία θα πέφτουν ‘κατάλληλα’ λήμματα που σχηματίζουν λέξεις για να διαμορφώσουμε επίσης το επίπεδο

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

	δυσκολίας (π.χ. δύσκολο επίπεδο → λίγα κατάλληλα λήμματα)		
Χρόνος	Ορίζουμε να τελειώνει το παιχνίδι όταν τελειώσει ο χρόνος (π.χ. 1 λεπτό). Ο χρόνος ανανεώνεται όταν ο παίχτης σχηματίζει μια επιτυχημένη λέξη. Άρα υπολογίζουμε 1 λεπτό για κάθε λέξη.		
Επικαλύψεις- Διασυνδέσεις με άλλα παιχνίδια	Το παιχνίδι έχει επικάλυψη με το 1.2 Godot Words Game (Word Typing Game) – Εκδοχή Β και το 3.1 Letter Run		
Προσθήκη άλλων μηχανισμών (ρολόι, εικονίδιο feedback, εικονίδιο score κλπ)	Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ορατά: α) ρολόι, β) το score του παιχνιδιού, γ) Λίστα με επιτυχημένες προσπάθειες, δ) Λίστα με Α' Συστατικά που χρησιμοποιήθηκαν. Επίσης, σε κάθε επιτυχημένη σύνθεση λέξης ε) θα εμφανίζεται η ετικέτα με το feedback από το Χτίζω Λέξεις όπως περιγράφεται παρά πάνω. Οι ετικέτες αυτές μπορούν να εμφανίζονται ξανά όλες μαζί στο τέλος του παιχνιδιού ως 'ανακεφαλαίωση'.		
Πηγές	Χτίζω Λέξεις		
Παρατηρήσεις	Για τη δημιουργία 'μη πετυχημένων' συνδέσεων, ο παίκτης θα λαμβάνει και τμήματα λέξεων που δεν συνδέονται με το συγκεκριμένο κάθε φορά Λήμμα - Α' Συστατικό Λέξεων αλλά συνδέονται με άλλα Λήμματα – Α' Συστατικά. Π.χ. Εκτός από τις λέξεις αυριανός, βυζαντινός και πτυχιακός που συνδέονται με το Α' Συστατικό 'μετά', θα δίνονται και λέξεις όπως ψηφώ, καιρός, νεκτώ κλπ που δεν συνδέονται με Α' Συστατικό το 'μετά' (βλ. παράδειγμα παρακάτω)		
Παράδειγμα	Επιτυχημένες Προσπάθειες μεθαυριανός μεταβυζαντινός μεταπτυχιακός		Λέξεις που χρησιμοποιήθηκαν αυριανός βυζαντινός πτυχιακός
		Πληκτρολόγησε λέξεις που συνδέονται με το μετά/μετ/μεθ:	
		αυριανός ψηφώ βυζαντινός νεκτώ πτυχιακός καιρός γαμος θέσιος ημερίδα	
		μετά/μετ/μεθ:	

4.4. Εκατομμυριούχος (Εκδοχή Α)

Παιχνίδι-τίτλος	2.1 Παιχνίδι πολλαπλών επιλογών: Εκατομμυριούχος ή άλλο – Εκδοχή Α (4 επιλογές)
Εκπαιδευτικός στόχος	Εξοικείωση με τα τριγενή και δικατάληκτα επίθετα και ίσως και με άλλα γραμματικά και ορθογραφικά φαινόμενα στη συνέχεια.
Ρόλος παίκτη – Στόχος παιχνιδιού	Ο παίκτης επιλέγει τη σωστή απάντηση και κερδίζει πόντους.
Παρουσία κειμένου στο παιχνίδι (Σύνδεση με corpus κειμένων/κανόνες/tips κλπ)	Αναζητούμε τριγενή και δικατάληκτα από τα βιβλία Γλώσσας και Γραμματικής της Νέας Ελληνικής Γλώσσας για Α', Β', Γ' Γυμνασίου και Ε' & ΣΤ' Δημοτικού. Απομονώνουμε τις προτάσεις που περιλαμβάνουν τριγενή και δικατάληκτα. Αφαιρούμε το τριγενές και δικατάληκτο από την πρόταση και την ορίζουμε ως σωστή απάντηση. Στη συνέχεια, την παρέχουμε ως μία από τις 4 διαθέσιμες επιλογές.
Scoring - Feedback	Το παιχνίδι ακολουθεί τη διαδικασία βαθμολόγησης και τις ενσωματωμένες βοήθειες που υπάρχουν ενσωματωμένες στο 'ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος'. Π.χ. - 50-50 - Βοήθεια κοινού - Τηλεφωνική επικοινωνία με κάποιον φίλο <u>Brainstorming:</u> Για την τηλεφωνική επικοινωνία με κάποιον φίλο είχαμε συζήτηση την αξιοποίηση κάποιου bot. Για τη βοήθεια κοινού, μπορούμε είτε να δίνουμε τον κανόνα της γραμματικής κάθε φορά από τα σχολικά εγχειρίδια είτε παράδειγμα αντίστοιχης πρότασης μέσα από το corpus, είτε την κλήση του επιθέτου μέσα από το Λεξικό.
Παραμετροποίηση - Βαθμός δυσκολίας	Το επίπεδο δυσκολίας θα προσδιορίζεται με βάση το corpus της τάξης από την οποία θα αντλούνται προτάσεις για τη δημιουργία περιεχομένου στα συγκεκριμένα παιχνίδια... Όσο μεγαλώνει η τάξη, τόσο πιο σύνθετα τα κείμενα των βιβλίων κι άρα, ακόμη κι αν η λέξη είναι η ίδια (π.χ. τα ίδια τριγενή και δικατάληκτα) θα αλλάζει το επίπεδο δυσκολίας στην κατανόηση της πρότασης...
Χρόνος	Η παράμετρος του χρόνου θα είναι προσαρμοσμένη στους κανόνες του παιχνιδιού 'ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος'.

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

Επικαλύψεις- Διασυνδέσεις με άλλα παιχνίδια	Υπάρχει επικάλυψη με το παιχνίδι 3.2 Letter Run και με το παιχνίδι 4. Letterjumble
Προσθήκη άλλων μηχανισμών (ρολόι, εικονίδιο feedback, εικονίδιο score κλπ)	Το παιχνίδι ακολουθεί τη διαδικασία βαθμολόγησης και τις βοήθειες που υπάρχουν ενσωματωμένες στο 'ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος'.
Πηγές	Λεξισκόπιο
Παρατηρήσεις	Οι τρεις λανθασμένες επιλογές θα επιλέγονται από το Λεξισκόπιο, από την κλήση του συγκεκριμένου επιθέτου κάθε φορά. Κατά προτίμηση, οι τρεις λανθασμένοι τύποι θα επιλέγονται από τις διαθέσιμες εναλλακτικές του επιθέτου στον ίδιο αριθμό με εκείνον του σωστού τύπου (δηλαδή αν ο σωστός τύπος του επιθέτου είναι στον ενικό αριθμό, τότε και οι προτεινόμενοι λάθος τύποι να αντλούνται από τον ενικό αριθμό).
Παράδειγμα	
	Εταιρία security προσλαμβάνει προσωπικό ασφαλείας για _____ απασχόληση
	A) πλήρη Γ) πλήρους
	B) πλήρης Δ) πλήρες

4.5. Εκατομμυριούχος (Εκδοχή Β)

Παιχνίδι-τίτλος	2.2 Παιχνίδι πολλαπλών επιλογών: Εκατομμυριούχος ή άλλο – Εκδοχή Β (2 επιλογές)
Εκπαιδευτικός στόχος	Εξοικείωση με το επίθετο πολύς – πολλή – πολύ και ίσως και με άλλα γραμματικά και ορθογραφικά φαινόμενα στη συνέχεια.
Ρόλος παίκτη – Στόχος παιχνιδιού	Ο παίκτης επιλέγει τη σωστή απάντηση και κερδίζει πόντους.
Παρουσία κειμένου στο παιχνίδι (Σύνδεση με corpus κειμένων/κανόνες/tips κλπ)	Αναζητούμε προτάσεις που περιέχουν το συγκεκριμένο επίθετο από τα βιβλία Γλώσσας και Γραμματικής της Νέας Ελληνικής Γλώσσας για Α', Β', Γ' Γυμνασίου και Ε' & ΣΤ' Δημοτικού. Απομονώνουμε τις προτάσεις που περιλαμβάνουν το πολύς - πολλή - πολύ. Αφαιρούμε το συγκεκριμένο επίθετο από την πρόταση, ορίζουμε τη συγκεκριμένη λέξη ως σωστή απάντηση και την παρέχουμε ως μία από τις 2 διαθέσιμες επιλογές.
Scoring - Feedback	Με δύο επιλογές, το score ορίζεται ως η βαθμολογία των σωστών απαντήσεων επί του συνόλου! Π.χ. 7/10. Μπορούμε εναλλακτικά να προσπαθήσουμε να δώσουμε επιπλέον τύπους σε άλλη πτώση ή άλλον αριθμό (π.χ. πολλής και πολύς) για να ενταχθεί και αυτό το φαινόμενο σε παιχνίδι με υποχρεωτικά 4 εναλλακτικές επιλογές (π.χ. στον Εκατομμυριούχο), τότε με το 50-50 θα πρέπει πάντα να αφαιρούμε τους τύπους που προκύπτουν από διαφορετική πτώση ή από διαφορετικό αριθμό. Αν αποφασίσουμε να αυξήσουμε τις επιλογές σε 4, τότε το παιχνίδι ακολουθεί πάλι τη διαδικασία βαθμολόγησης και τις ενσωματωμένες βοήθειες που υπάρχουν ενσωματωμένες στο 'ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος'. Π.χ. - 50-50 - Βοήθεια κοινού - Τηλεφωνική επικοινωνία με κάποιον φίλο <u>Brainstorming:</u> Για την τηλεφωνική επικοινωνία με κάποιον φίλο είχαμε συζήτηση την αξιοποίηση κάποιου bot. Για τη βοήθεια κοινού, μπορούμε είτε να δίνουμε τον κανόνα της

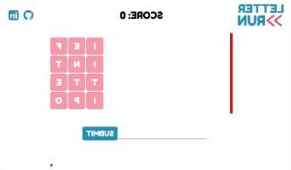
Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

	γραμματικής κάθε φορά από τα σχολικά εγχειρίδια είτε παράδειγμα αντίστοιχης πρότασης μέσα από το corpus, είτε την κλήση του επιθέτου μέσα από το Λεξικόπιο.
Παραμετροποίηση - Βαθμός δυσκολίας	Το επίπεδο δυσκολίας θα προσδιορίζεται με βάση το corpus της τάξης από την οποία θα αντλούνται προτάσεις για τη δημιουργία περιεχομένου στα συγκεκριμένα παιχνίδια... Όσο μεγαλώνει η τάξη, τόσο πιο σύνθετα τα κείμενα των βιβλίων κι άρα, ακόμη κι αν η λέξη είναι η ίδια (π.χ. τα ίδια τριγενή και δικατάληκτα) θα αλλάζει το επίπεδο δυσκολίας στην κατανόηση της πρότασης...
Χρόνος	Με δύο επιλογές κι όχι τέσσερις, ο χρόνος μπορεί να είναι ανταγωνιστικός με τον παίκτη και να του δίνεται η δυνατότητα να πετύχει καλύτερο σκορ την επόμενη φορά που θα επαναλάβει το παιχνίδι (π.χ. βρες όσο πιο πολλές σωστές απαντήσεις σε 3 λεπτά). Σε αυτή την περίπτωση, θα ήταν καλό να μπορεί να αποθηκεύεται το καλύτερο ατομικό σκορ και να ανανεώνεται κάθε φορά που υπάρχει βελτίωση.
Επικαλύψεις- Διασυνδέσεις με άλλα παιχνίδια	-
Προσθήκη άλλων μηχανισμών (ρολόι, εικονίδιο feedback, εικονίδιο score κλπ)	Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ορατά: α) ρολόι, β) το score του παιχνιδιού, γ) Λίστα με επιτυχημένες προσπάθειες, δ) Η βέλτιστη απόδοση του παίκτη στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Για κάθε λανθασμένη απάντηση, προτείνεται ε) να σταματάει ο χρόνος και να εμφανίζεται ετικέτα με το feedback από το Λεξικόπιο ή το corpus των σχολικών βιβλίων όπως περιγράφεται παρά πάνω (βλ. scoring – feedback).
Πηγές	Λεξικόπιο
Παρατηρήσεις	Ο λόγος που δεν επιλέγουμε εδώ 4 πιθανές απαντήσεις είναι επειδή η σύγχυση βρίσκεται πάντα ανάμεσα σε δύο εναλλακτικούς τρόπους γραφής του συγκεκριμένου επιθέτου στην ίδια πτώση κάθε φορά. Το ίδιο παιχνίδι μπορεί να υλοποιηθεί με εναλλακτική εκδοχή να είναι συμπληρωμένο κάθε φορά το κενό στην πρόταση με σωστή ή λάθος απάντηση με συγκεκριμένο αλγόριθμο επιλογής των σωστών και λάθος απαντήσεων που θα πρέπει να σκεφτούμε και ο παίκτης να επιλέγει εάν η πρόταση είναι Σωστή ή Λάθος.
Παράδειγμα	Στην αρχή έχω μια _____ γενική ιδέα για την ιστορία.
	a) πολύ b) πολλή

4.6. Πέφτουν γράμματα (Εκδοχή Α)

Παιχνίδι-τίτλος	3.1 Letter run Εκδοχή Α
Εκπαιδευτικός στόχος	Σχηματισμός λέξεων με α' συνθετικό τις προθέσεις αμφι, περι, παλαιο, τηλε, ομοιο, προσ, μετα, λιγο ...
Ρόλος παίκτη – Στόχος παιχνιδιού	Για να σχηματίσει σύνθετες λέξεις με α' συνθετικό τις παραπάνω προθέσεις και ένα δεδομένο-σταθερό β' συνθετικό (πχ ΒΑΛΛΩ), ο παίκτης επιλέγει τα σωστά γράμματα με τη σωστή σειρά. Στόχος του παιχνιδιού είναι να δημιουργηθεί από τον παίκτη ο μεγαλύτερος αριθμός σωστών λέξεων. Οι επιτυχίες του παίκτη θα αποτυπώνονται στο σκορ του παιχνιδιού.
Παρουσία κειμένου στο παιχνίδι (Σύνδεση με corpus κειμένων/κανόνες/tips κλπ)	Για τη διευκόλυνση του παίκτη, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα δίνονται σύντομα tips, όπου θα του προτείνονται συνώνυμα των λέξεων που καλείται να σχηματίσει.
Scoring - Feedback	Για κάθε σωστή λέξη ο παίκτης θα κερδίζει συγκεκριμένο αριθμό πόντων. Για κάθε λάθος λέξη ο παίκτης θα χάνει συγκεκριμένο αριθμό πόντων. Να διερευνηθεί αν θα μπορούσε ο παίκτης να κερδίσει περισσότερους πόντους όταν δημιουργεί λέξεις αυξημένης δυσκολίας, οι οποίες θα οριστούν από τους γλωσσολόγους, σύμφωνα με κάποια κριτήρια. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σε τακτά χρονικά διαστήματα θα δίνονται σύντομα tips στον παίκτη, όπου θα του προτείνονται συνώνυμα των λέξεων που καλείται να σχηματίσει.
Παραμετροποίηση - Βαθμός δυσκολίας	Ρύθμιση από τον εκπαιδευτικό του επιπέδου δυσκολίας του παιχνιδιού (με κριτήριο τις δυνατότητες συνδυασμού α' και β' συνθετικών). Η ρύθμιση αυτή θα γίνεται από τον εκπαιδευτικό, με βάση παραμέτρους που θα οριστούν (βαθμίδα, τάξη, μάθημα κλπ), οι οποίες θα παραπέμπουν στην επιλογή του/των βιβλίων της αντίστοιχης βαθμίδας, τάξης, μαθήματος από το σώμα κειμένων του έργου.
Χρόνος	Περιορισμένη διάρκεια για κάθε σταθερό β' συνθετικό. Όταν ολοκληρωθεί ο χρόνος για τη δημιουργία λέξεων με β' συνθετικό το ΒΑΛΛΩ, στην οθόνη εμφανίζεται το επόμενο β' συνθετικό (πχ. ΒΛΕΠΩ) (Β' φάση/κύκλος παιχνιδιού).
Επικαλύψεις- Διασυνδέσεις με άλλα παιχνίδια	Godot Words Game (Word Typing Game) 1.1 και 1.2 Όπως και στην αντίστοιχη εκδοχή του Godot Words Game, θα χρειαστεί να αντιμετωπιστεί το θέμα αναγνώρισης από το σύστημα των λέξεων που έχουν ως πρώτο συστατικό τις προθέσεις αμφι, περι, παλαιο, τηλε, ομοιο, προσ, μετα, λιγο.
Προσθήκη άλλων μηχανισμών (ρολόι,	Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ορατά: α) ρολόι, β) το score του παιχνιδιού. Κάθε επιτυχημένη σύνθεση λέξης να εμφανίζεται με έντονα

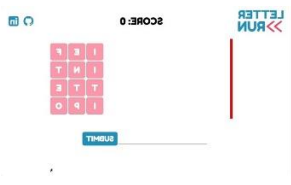
Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

εικονίδιο feedback, εικονίδιο score κλπ)	γράμματα στο κάτω μέρος της οθόνης
Πηγές	Χτίζω Λέξεις
Παρατηρήσεις	Θα χρησιμοποιηθούν τα κεφαλαία γράμματα.
Παράδειγμα 	Στην οθόνη δίνεται το β συνθετικό των λέξεων που θα κληθεί να σχηματίσει ο παίκτης (πχ. ΒΑΛΛΩ). Το β' συνθετικό παραμένει σταθερό σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, στο κάτω μέρος της οθόνης (στη γραμμή δίπλα στο submit). Από τα αριστερά του ΒΑΛΛΩ θα υπάρχει η γραμμή-ένδειξη ότι εκεί τοποθετείται το κομμάτι της λέξης που υποδεικνύει ο παίκτης καθώς επιλέγει γράμματα.

4.7. Πέφτουν γράμματα (Εκδοχή Β)

Παιχνίδι-τίτλος	3.2 Letter run – ΕΚΔΟΧΗ Β
Εκπαιδευτικός στόχος	Συμπλήρωση καταλήξεων επιθέτων (τριγενή και δικατάληκτα)
Ρόλος παίκτη – Στόχος παιχνιδιού	Για να συμπληρώσει τις καταλήξεις σε τριγενή και δικατάληκτα που θα δίνονται από το παιχνίδι (πχ. ΤΟ ΔΙΕΘΝ-), ο παίκτης επιλέγει τα σωστά γράμματα με τη σωστή σειρά. Στόχος του παιχνιδιού είναι να δημιουργηθεί από τον παίκτη ο μεγαλύτερος αριθμός σωστών λέξεων. Οι επιτυχίες του παίκτη θα αποτυπώνονται στο σκορ του παιχνιδιού. Πιθανή παραλλαγή παιχνιδιού: Συμπλήρωση καταλήξεων ρημάτων
Παρουσία κειμένου στο παιχνίδι (Σύνδεση με corpus κειμένων/κανόνες/tips κλπ)	Σε κάθε φάση/κύκλο του παιχνιδιού θα εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης μία πρόταση από το σώμα κειμένων όπου θα εμφανίζεται το επίθετο προς συμπλήρωση πχ. «το Διεθν- Φεστιβάλ Θεάτρου»
Scoring - Feedback	Για κάθε σωστή λέξη ο παίκτης θα κερδίζει συγκεκριμένο αριθμό πόντων. Για κάθε λάθος λέξη ο παίκτης θα χάνει συγκεκριμένο αριθμό πόντων. Να διερευνηθεί αν θα μπορούσε ο παίκτης να κερδίσει περισσότερους πόντους όταν δημιουργεί λέξεις αυξημένης δυσκολίας, οι οποίες θα οριστούν από τους γλωσσολόγους, σύμφωνα με κάποια κριτήρια. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σε τακτά χρονικά διαστήματα θα δίνονται σύντομα tips στον παίκτη, όπου θα του προτείνονται συνώνυμα των λέξεων που καλείται να σχηματίσει.
Παραμετροποίηση - Βαθμός δυσκολίας	Ρύθμιση από τον εκπαιδευτικό του επιπέδου δυσκολίας του παιχνιδιού (με κριτήριο τις δυνατότητες συνδυασμού α' και β' συνθετικών). Η ρύθμιση αυτή θα γίνεται από τον εκπαιδευτικό, με βάση παραμέτρους που θα οριστούν (βαθμίδα, τάξη, μάθημα κλπ), οι οποίες θα παραπέμπουν στην επιλογή του/των βιβλίων της αντίστοιχης βαθμίδας, τάξης, μαθήματος από το σώμα κειμένων του έργου.
Χρόνος	Περιορισμένη διάρκεια για κάθε σταθερό κομμάτι επιθέτου που θα εμφανίζεται στην οθόνη. Όταν ολοκληρωθεί ο χρόνος για τη δημιουργία λέξεων με το σταθερό κομμάτι ΤΟ ΔΙΕΘΝ-, στην οθόνη εμφανίζεται το επόμενο σταθερό κομμάτι επιθέτου (πχ. Η ΠΛΗΡ-) (Β' φάση/κύκλος παιχνιδιού).
Επικαλύψεις- Διασυνδέσεις με άλλα παιχνίδια	Το παιχνίδι έχει επικάλυψη με το 2.1 Παιχνίδι πολλαπλών επιλογών- Εκατομμυριούχος, καθώς και το 4 «9 Letterjumble», βλ. παρακάτω.
Προσθήκη άλλων μηχανισμών (ρολόι, εικονίδιο feedback,	Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ορατά: α) ρολόι, β) το score του παιχνιδιού. Κάθε επιτυχημένη σύνθεση λέξης να εμφανίζεται με έντονα

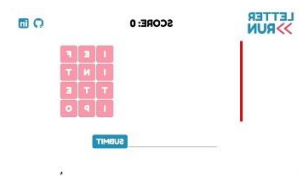
Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

εικονίδιο score κλπ)	γράμματα στο κάτω μέρος της οθόνης
Πηγές	Λεξισκόπιο
Παρατηρήσεις	Θα χρησιμοποιηθούν τα κεφαλαία γράμματα.
Παράδειγμα	Στην οθόνη δίνεται το σταθερό κομμάτι επιθέτου (άρθρο + επίθετο) που θα κληθεί να συμπληρώσει ο παίκτης (πχ. ΤΟ ΔΙΕΘΝ-). Το κομμάτι αυτό του επιθέτου παραμένει σταθερό σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, στο κάτω μέρος της οθόνης (στη γραμμή δίπλα στο submit). Στα δεξιά του επιθέτου ΤΟ ΔΙΕΘΝ- θα υπάρχει η γραμμή-ένδειξη ότι εκεί τοποθετείται το κομμάτι της λέξης που υποδεικνύει ο παίκτης καθώς επιλέγει τα γράμματα της κατάληξης του επιθέτου. 

4.8. Πέφτουν γράμματα (Εκδοχή Γ)

Παιχνίδι-τίτλος	3.3 Letter run – Εκδοχή Γ ΠΡΟΤΑΣΗ ΓΙΑ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΕΥΡΕΣΗ ΣΥΝΩΝΥΜΩΝ/ΑΝΤΩΝΥΜΩΝ
Εκπαιδευτικός στόχος	Συνώνυμα, Αντώνυμα λέξεων
Ρόλος παίκτη – Στόχος παιχνιδιού	Στον παίκτη δίνεται πρόταση με μια υπογραμμισμένη λέξη. Εκείνος αναζητά με τη σωστή σειρά τα γράμματα μίας ή περισσότερων συνώνυμων της υπογραμμισμένης λέξης. Πιθανή παραλλαγή παιχνιδιού: αναζήτηση αντώνυμων λέξεων.
Παρουσία κειμένου στο παιχνίδι (Σύνδεση με corpus κειμένων/κανόνες/tips κλπ)	Κάθε φάση/κύκλος του παιχνιδιού ξεκινά με την εμφάνιση μιας πρότασης στο κάτω μέρος της οθόνης. Η πρόταση αυτή προέρχεται από το corpus κειμένων για την Ελληνική γλώσσα και έχει υπογραμμισμένη μια λέξη. Η πρόταση αυτή θα εμφανίζεται στην οθόνη σε όλη τη διάρκεια της φάσης/κύκλου. Η έναρξη της επόμενης φάσης/κύκλου σηματοδοτείται με την εμφάνιση νέας πρότασης στο κάτω μέρος της οθόνης. Για κάθε κύκλο/φάση παιχνιδιού στην οθόνη υπάρχει ενημέρωση στον παίκτη αναφορικά με τον αριθμό των συνώνυμων/αντώνυμων λέξεων που αναζητά/του απομένουν να βρει.
Scoring - Feedback	Για κάθε σωστή λέξη ο παίκτης θα κερδίζει συγκεκριμένο αριθμό πόντων. Για κάθε λάθος λέξη ο παίκτης χάνει συγκεκριμένο αριθμό πόντων.
Παραμετροποίηση - Βαθμός δυσκολίας	Ρύθμιση από τον εκπαιδευτικό του επιπέδου δυσκολίας του παιχνιδιού. Η ρύθμιση αυτή θα γίνεται από τον εκπαιδευτικό, με βάση παραμέτρους που θα οριστούν (βαθμίδα, τάξη, μάθημα κλπ), οι οποίες θα παραπέμπουν στην επιλογή του/των βιβλίων της αντίστοιχης βαθμίδας, τάξης, μαθήματος από το σώμα κειμένων του έργου.
Χρόνος	Περιορισμένη διάρκεια για κάθε φάση/κύκλο.
Επικαλύψεις-Διασυνδέσεις με άλλα παιχνίδια	
Προσθήκη άλλων μηχανισμών (ρολόι, εικονίδιο feedback, εικονίδιο score κλπ)	Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ορατά: α) ρολόι, β) το score του παιχνιδιού, γ) ο αριθμός των λέξεων που απομένουν στον παίκτη να βρει (για κάθε φάση/κύκλο ξεχωριστά). Κάθε επιτυχημένη σύνθεση λέξης να εμφανίζεται με έντονα γράμματα στο κάτω μέρος της οθόνης.
Πηγές	Λεξικό
Παρατηρήσεις	Θα χρησιμοποιηθούν τα κεφαλαία γράμματα

Παράδειγμα



Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται μια πρόταση με υπογραμμισμένη μια λέξη (πχ. Ο πιο συχνός λόγος που οδηγεί σε **αντιδικίες** μεταξύ των ιδιοκτητών είναι οι θόρυβοι). Πάνω ή κάτω από την υπογραμμισμένη λέξη της πρότασης θα εμφανίζεται η λέξη που θα σχηματίζει ο παίκτης. Σύμφωνα με το Λεξικό, σωστές απαντήσεις -συνώνυμα της λέξης **αντιδικίες** είναι: έριδα, διαμάχη, διένεξη)

Η ίδια πρόταση θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και για την αναζήτηση ανωνύμων της λέξης **συχνός** (πχ. Ο πιο **συχνός** λόγος που οδηγεί σε αντιδικίες μεταξύ των ιδιοκτητών είναι οι θόρυβοι. Πάνω ή κάτω από την υπογραμμισμένη λέξη της πρότασης θα εμφανίζεται η λέξη που θα σχηματίζει ο παίκτης. Σύμφωνα με το Λεξικό, σωστές απαντήσεις – ανώνυμα της λέξης **συχνός** είναι: σπάνιος, αραιός) (Πρόταση από το βιβλίο Γλώσσας ΣΤ Δημοτικού, Ενότητα 2-Κατοικία).

4.9. Γράμματα

Παιχνίδι-τίτλος	4. 9 Letterjumble
Εκπαιδευτικός στόχος	Τριγενή και δικατάληκτα
Ρόλος παίκτη – Στόχος παιχνιδιού	Στον παίκτη δίνεται μία πρόταση ως σημείο εκκίνησης κάθε φάσης κύκλου. Στην πρόταση λείπει μια λέξη (επίθετο τριγενές και δικατάληκτο). Ο παίκτης αναζητά με τη σωστή σειρά τα γράμματα της λέξης που λείπει (πχ. πλήρης). Στη συνέχεια, ο παίκτης θα πρέπει να αναζητήσει με τη σωστή σειρά τα γράμματα που σχηματίζουν άλλες πτώσεις του ίδιου επιθέτου (πλήρους, πλήρη, πλήρεις). Οι επιτυχίες του παίκτη θα αποτυπώνονται στο σκορ του παιχνιδιού.
Παρουσία κειμένου στο παιχνίδι (Σύνδεση με corpus κειμένων/κανόνες/tips κλπ)	Κάθε φάση/κύκλος του παιχνιδιού ξεκινά με την εμφάνιση μιας πρότασης στο κάτω μέρος της οθόνης. Η πρόταση αυτή προέρχεται από το corpus κειμένων για την Ελληνική γλώσσα και έχει υπογραμμισμένη μια λέξη. Η πρόταση αυτή θα εμφανίζεται στην οθόνη σε όλη τη διάρκεια της φάσης/κύκλου. Η έναρξη της επόμενης φάσης/κύκλου σηματοδοτείται με την εμφάνιση νέας πρότασης στο κάτω μέρος της οθόνης. Για κάθε κύκλο/φάση παιχνιδιού στην οθόνη υπάρχει ενημέρωση στον παίκτη αναφορικά με τις πτώσεις του επιθέτου που αναζητά/του απομένουν να βρει.
Scoring - Feedback	Για κάθε σωστή λέξη ο παίκτης θα κερδίζει συγκεκριμένο αριθμό πόντων. Για κάθε λάθος λέξη ο παίκτης χάνει συγκεκριμένο αριθμό πόντων.
Παραμετροποίηση - Βαθμός δυσκολίας	Ρύθμιση από τον εκπαιδευτικό του επιπέδου δυσκολίας του παιχνιδιού. Η ρύθμιση αυτή θα γίνεται από τον εκπαιδευτικό, με βάση παραμέτρους που θα οριστούν (βαθμίδα, τάξη, μάθημα κλπ), οι οποίες θα παραπέμπουν στην επιλογή του/των βιβλίων της αντίστοιχης βαθμίδας, τάξης, μαθήματος από το σώμα κειμένων του έργου.
Χρόνος	Περιορισμένη διάρκεια για κάθε φάση/κύκλο.
Επικαλύψεις-Διασυνδέσεις με άλλα παιχνίδια	Το παιχνίδι έχει επικάλυψη με το 2.1 Παιχνίδι πολλαπλών επιλογών – Εκατομμυριούχος και το 3.2 Letter run.
Προσθήκη άλλων μηχανισμών (ρολόι, εικονίδιο feedback, εικονίδιο score κλπ)	Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ορατά: α) ρολόι, β) το score του παιχνιδιού, γ) ο αριθμός των λέξεων που απομένουν στον παίκτη να βρει (για κάθε φάση/κύκλο ξεχωριστά). Κάθε επιτυχημένη σύνθεση λέξης να εμφανίζεται με έντονα γράμματα στο κάτω μέρος της οθόνης.
Πηγές	Λεξικό

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

Παρατηρήσεις	Θα χρησιμοποιηθούν τα κεφαλαία γράμματα
Παράδειγμα	Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται μια πρόταση με όπου λείπει μια λέξη (επίθετο τριγενές και δικατάληκτο) (πχ. <i>Εταιρία security προσλαμβάνει προσωπικό ασφαλείας για _____ απασχόληση</i>). Πάνω ή κάτω από την υπογραμμισμένη λέξη της πρότασης θα εμφανίζεται η λέξη που θα σχηματίζει ο παίκτης. Σύμφωνα με το Λεξισκόπιο η κλίση του επιθέτου περιλαμβάνει τη σωστή απάντηση πλήρη αλλά τα πλήρους, πλήρη, πλήρεις.

4.10. Κρεμάλα (Εκδοχή Α)

Παιχνίδι-τίτλος	5.1 Κρεμάλα – Εκδοχή Α (με μια, δυο ή τρεις λέξεις)
Εκπαιδευτικός στόχος	Συχνά ορθογραφικά λάθη-παραπομπή σε ετυμολογία και οικογένειες λέξεων
Ρόλος παίκτη – Στόχος παιχνιδιού	Το παιχνίδι περιλαμβάνει γρίφους σε επίπεδο λέξης ή πολυλεκτικού όρου. Στον παίκτη δίνεται ένας γρίφος ως σημείο εκκίνησης κάθε φάσης κύκλου. Στην πρόταση λείπει μία ή περισσότερες λέξεις που θα προσπαθήσει να βρει ο παίκτης παίζοντας κρεμάλα. Ο παίκτης αναζητά τα γράμματα της λέξης/των λέξεων που λείπουν. Στόχος του παιχνιδιού είναι ο παίκτης να βρει τη λέξη/τις λέξεις πριν ολοκληρωθεί η κρεμάλα.
Παρουσία κειμένου στο παιχνίδι (Σύνδεση με corpus κειμένων/κανόνες/tips κλπ)	Κάθε φάση/κύκλος του παιχνιδιού ξεκινά με την εμφάνιση μιας λέξης/φράσης γρίφου με κενά όλα τα γράμματα της/των λέξεων. Η πρόταση αυτή θα αποτελεί γρίφο που θα βασίζεται σε λέξεις από τον κατάλογο των συνηθισμένων λαθών. Σε όλη τη διάρκεια της φάσης/κύκλου η/οι λέξη/λέξεις θα συμπληρώνονται με τα σωστά γράμματα. Η έναρξη της επόμενης φάσης/κύκλου σηματοδοτείται με την εμφάνιση νέας πρότασης στο κάτω μέρος της οθόνης. Σε περίπτωση λανθασμένης επιλογής γράμματος θα εμφανίζεται σύντομο tip με πληροφορίες για ετυμολογία/οικογένειες λέξεων.
Scoring - Feedback	Με την ολοκλήρωση της φάσης/κύκλου θα δίνεται σύντομη εξήγηση γιατί γίνονται λάθη στην ορθογραφία της/των λέξεων της κρεμάλας.
Παραμετροποίηση - Βαθμός δυσκολίας	Ρύθμιση από τον εκπαιδευτικό του επιπέδου δυσκολίας του παιχνιδιού. Η ρύθμιση αυτή θα γίνεται από τον εκπαιδευτικό, με βάση παραμέτρους που θα οριστούν (βαθμίδα, τάξη, μάθημα κλπ), οι οποίες θα παραπέμπουν στην επιλογή του/των βιβλίων της αντίστοιχης βαθμίδας, τάξης, μαθήματος από το σώμα κειμένων του έργου.
Χρόνος	Περιορισμένη διάρκεια για κάθε φάση/κύκλο.
Επικαλύψεις-Διασυνδέσεις με άλλα παιχνίδια	Μπορούν να υπάρξουν επικαλύψεις ή διασυνδέσεις με παιχνίδια συμπλήρωσης κενών
Προσθήκη άλλων μηχανισμών (ρολόι, εικονίδιο feedback, εικονίδιο score κλπ)	Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ορατό το ρολόι
Πηγές	Κατάλογος με Συνηθισμένα λάθη, Λεξικό
Παρατηρήσεις	Για την υλοποίηση του παιχνιδιού θα πρέπει να προβλεφθεί η ενσωμάτωση του Καταλόγου Συνηθισμένων λαθών στις ψηφιακές

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

	υποδομές του έργου. Θα χρησιμοποιηθούν τα πεζά γράμματα
Παράδειγμα	Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται μια πρόταση με όπου λείπει μια ή περισσότερες λέξεις (πχ. ----- και δεν μπορεί να ----- κανείς την ώρα που τρώει -----.) Προσπαθώντας να μαντέψει τη/τις λέξη/λέξεις, ο παίκτης πληκτρολογεί ένα γράμμα κάθε φορά. Αν είναι σωστή η επιλογή του, το γράμμα τοποθετείται στη/στις λέξη/λέξεις ταυτόχρονα. Οι λάθος επιλογές γραμμάτων οδηγούν στη σταδιακή συμπλήρωση της κρεμάλας. (Λύση γρίφου: <i>Φυσικά και δεν μπορεί να φυσάει κανείς την ώρα που τρώει φιστίκια.</i>)

4.11. Κρεμάλα (Εκδοχή Β)

Παιχνίδι-τίτλος	5.2 Κρεμάλα – Εκδοχή Β (με μια, δυο ή τρεις λέξεις)
Εκπαιδευτικός στόχος	Γνώσεις Γεωλογίας -Γεωγραφίας (γεωγραφικοί όροι, ορισμοί)
Ρόλος παίκτη – Στόχος παιχνιδιού	Το παιχνίδι περιλαμβάνει γρίφους σε επίπεδο λέξης ή πολυλεκτικού όρου. Στον παίκτη δίνεται μία φράση ως σημείο εκκίνησης κάθε φάσης κύκλου. Στην πρόταση λείπει μία ή περισσότερες λέξεις που θα προσπαθήσει να βρει ο παίκτης παίζοντας κρεμάλα. Ο παίκτης αναζητά τα γράμματα της λέξης/των λέξεων που λείπουν. Στόχος του παιχνιδιού είναι ο παίκτης να βρει τη λέξη/τις λέξεις πριν ολοκληρωθεί η κρεμάλα.
Παρουσία κειμένου στο παιχνίδι (Σύνδεση με corpus κειμένων/κανόνες/tips κλπ)	Κάθε φάση/κύκλος του παιχνιδιού ξεκινά με την εμφάνιση μιας λέξης/φράσης με κενά όλα τα γράμματα της/των λέξεων. Η πρόταση αυτή θα περιλαμβάνεται στο corpus της Γεωγραφίας. Σε όλη τη διάρκεια της φάσης/κύκλου η λέξη/λέξεις θα συμπληρώνονται με τα σωστά γράμματα. Η έναρξη της επόμενης φάσης/κύκλου σηματοδοτείται με την εμφάνιση νέας πρότασης στο κάτω μέρος της οθόνης. Σε περίπτωση λανθασμένης επιλογής γράμματος θα εμφανίζεται σύντομο tip με πληροφορίες για τη χρήση του γεωγραφικού όρου/ορισμού.
Scoring - Feedback	Με την ολοκλήρωση της φάσης/κύκλου θα δίνονται περισσότερες πληροφορίες για τον γεωγραφικό όρο/ορισμό στον οποίο βασίστηκε το παιχνίδι της κρεμάλας.
Παραμετροποίηση - Βαθμός δυσκολίας	Ρύθμιση από τον εκπαιδευτικό του επιπέδου δυσκολίας του παιχνιδιού. Η ρύθμιση αυτή θα γίνεται από τον εκπαιδευτικό, με βάση παραμέτρους που θα οριστούν (βαθμίδα, τάξη, μάθημα κλπ), οι οποίες θα παραπέμπουν στην επιλογή του/των βιβλίων της αντίστοιχης βαθμίδας, τάξης, μαθήματος από το σώμα κειμένων του έργου.
Χρόνος	Περιορισμένη διάρκεια για κάθε φάση/κύκλο.
Επικαλύψεις-Διασυνδέσεις με άλλα παιχνίδια	Μπορούν να υπάρξουν επικαλύψεις ή διασυνδέσεις με παιχνίδια συμπλήρωσης κενών
Προσθήκη άλλων μηχανισμών (ρολόι, εικονίδιο feedback, εικονίδιο score κλπ)	Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ορατό το ρολόι
Πηγές	Corpus Γεωγραφίας
Παρατηρήσεις	Θα χρησιμοποιηθούν τα πεζά γράμματα

Παράδειγμα	Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται μια πρόταση με όπου λείπει μια ή περισσότερες λέξεις (πχ -----) Προσπαθώντας να μαντέψει τη/τις λέξη/λέξεις, ο παίκτης πληκτρολογεί ένα γράμμα κάθε φορά. Αν είναι σωστή η επιλογή του, το γράμμα τοποθετείται στη/στις λέξη/λέξεις ταυτόχρονα. Οι λάθος επιλογές γραμμάτων οδηγούν στη σταδιακή συμπλήρωση της κρεμάλας. (Λύση γρίφου: <i>αβυσσική πεδιάδα</i>.)
------------	---

5.1. Χτίζω Λέξεις

[illegible]

5.2. Ορθογραφία (προτάσεις)

Εικόνα οθόνης (απόσπασμα) από το αρχείο δεδομένων
«orthography_triантаfyllides_ggc_clues_ΟΡΘΟΓΡΑΦΙΑ».

word	word_normal	incorrect_answers	text
άσος	ΑΣΟΣ	άσος	ο αριθμός ένα
αυγατζω	ΑΥΓΑΤΙΖΩ	αυγατζω	αυγάνω κτ. σε μήκος, πλάτος κτλ., προσθέτοντας ένα κομμάτι
αγοραπωλησία	ΑΓΟΡΑΠΩΛΗΣΙΑ	αγοραπωλησία	η πράξη της αγοράς και της πώλησης αγαθών
αίδωνι	ΑΙΔΩΝΙ	αίδωνι	είδος μακρόσυμου υδίου πετρώ
αθλητάρος	ΑΘΛΗΤΑΤΡΟΣ	αθλητάρος	γιατρός ειδικευμένος στην αθλητιατρική
αθλητογράφος	ΑΘΛΗΤΟΓΡΑΦΟΣ	αθλητογράφος	δημοσιογράφος ειδικός σε αθλητικά θέματα που αφορογραφεί σε εφημερίδα ή σε περιοδικό αθλητικός συντάκτης
ακατονόμαστος	ΑΚΑΤΟΝΟΜΑΣΤΟΣ	ακατονόμαστος	για κτ. που θεωρείται τόσο ασυρό, ώστε να γράφεται κανείς να το κατονομάσει, να το αναφέρει
ακυρολεξία	ΑΚΥΡΟΛΕΞΙΑ	ακυρολεξία	εμφανιμένη ή άστοχη χρήση λέξης ή φράσης από σημασιολογική άποψη
αλτρονισμός	ΑΛΤΡΟΝΙΣΜΟΣ	αλτρονισμός	αγάπη για τους ανθρώπους και ανιδιοτελής φροντίδα γι' αυτούς
αδριάντας	ΑΔΡΙΑΝΤΑΣ	αδριάντας	τιμητικό ολόσωμο άγαλμα επιφανούς προσώπου
ανεγείρω	ΑΝΕΓΕΙΡΩ	ανεγείρω	χτίζω, οικοδομώ
ανεξιθρησκία	ΑΝΕΞΙΘΡΗΣΚΙΑ	ανεξιθρησκία	η αναγνώριση της ελευθερίας της θρησκευτικής πίστης και της υιοσίτας των θρησκειών απέναντι στο νόμο
αντεπεξέρχεται	ΑΝΤΕΠΕΞΕΡΧΟΜΑΙ	αντεπεξέρχεται	αντιμετωπίζω κτ με επιτυχία
ανθηλακό	ΑΝΤΗΛΙΑΚΟ	ανθηλακό	που προστατεύει από τη λάμψη, τη θερμότητα ή την ακτινοβολία του ήλιου
αποστρεφτικοποίηση	ΑΠΟΣΤΡΕΦΤΙΚΟΠΟΙΗΣΗ	αποστρεφτικοποίηση	η απομείωση των στρατευμένων δυνάμεων και των εξοπλισμών από κάποια περιοχή
βιντεοκλήμη	ΒΙΝΤΕΟΚΛΑΜΠ	βιντεο κλημη	κατάστημα που πουλάει ή πουλάει βιντεοκασέτες
γυρνός	ΓΥΡΝΟΣ	γυρνός	που γύρνει, που έχει έρθει σε πλήρη θέση δημιουργώντας την εντύπωση μιας απασφύδας υστροφίας ή μιας αβήρτης στήσης
γκυνός	ΓΚΥΝΟΣ	γκυνός	νυκτόβιο πουλί που ανήκει στην ίδια οικογένεια με την κοκουβάνα και που ονομάζεται έτσι από το χαρακτηριστικό ήχο της φωνής του.
διευκρίνηση	ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΗ	διευκρίνηση	η ενάρκεια ή το αποτέλεσμα του διευκρινίζω, εήληση που γίνεται για να γίνει κτ. πιο σαφές και κατανοητό
δουλίδα	ΔΟΥΛΙΔΑ	δουλίδα	βαλβίδα που αφήνει ελεύθερη μόνο την έξοδο σε κάποιο υγρό ή αέριο και εμποδίζει την παλινδρόμηση
δουλολογος	ΔΟΥΛΟΛΟΓΟΣ	δουλολογος	αυτός που συνεργάζεται με τον κατακτητή, κυρίως με τις γερμανικές αρχές κατοχής, κατά τη διάρκεια του Β' παγκόσμιου πολέμου στην Ελλάδα.
ειδωλολατρία	ΕΙΔΩΛΟΛΑΤΡΙΑ	ειδωλολατρεία	η λατρεία ειδώλων, κατασκευασμένων μοιμομένων θεοτήτων, ως φορέων του πνεύματός της και της δύναμής της, και κυρίως η αρχαία ελληνική και ρωμαϊκή θρησκεία
εντέλεχος	ΕΝΤΕΛΕΧΟΣ	εντέλεχος	που γίνεται με διαρκή και άοκη φροντίδα, επιμέλεια
ερμηκόληση	ΕΡΜΗΚΟΛΗΣΗ	ερμηκόληση	εκκλήση, ομήγ, έμκληση, που βρίσκεται σε κρημική περιοχή
κάπρη	ΚΑΠΡΗ	κάπρη	καθότις από τους μακρούς προεκτετασούς σφαιρικούς καρπούς του ομώνυμου φυτού, που διαπρουνται σε άρνη ή σε βίδα και που χρησιμοποιούνται ως αρωματικό σε φαγητά ή σε σαλάτες
καυγός	ΚΑΥΓΟΣ	καυγός	διαφωνία που δημιουργεί μεγάλη ένταση και που επιδίδνεται με φωνές και με ανταλλαγή εκφράσεων συχνά υβριστικών
καφόνι	ΚΑΦΩΝΙ	καφόνι	ανεπίσημη τιμηρία που επιβάλλεται στο στρατό να συμφωνισμός και συνίσταται στην εκτέλεση πράξης που σκοπό έχει να ταλαιπωρήσει, να μειώσει ή να γελοιοποιήσει το στρατιώτη
κλωπιά	ΚΛΩΠΙΑ	κλωπιά	δυνατό χτύπημα με το κάτω μέρος του ποδιού
κοινότοπος	ΚΟΙΝΟΤΟΠΟΣ	κοινότοπος	για σέφτες ή λόγια που δεν τα χαρακτηρίζει καμία πρωτοτυπία, καθώς έχουν λεχθεί ή χρησιμοποιηθεί κατά κόρον
κορόνα	ΚΟΡΟΝΑ	κορόνα	ψηλό και κατακόρυφο κυκλικής διατομής υποστήλωμα από πέτρα, μάρμαρο, ύλο κτλ., που στηρίζει θόλο ή επίπεδη στέγη και αποτελείται από τη βάση του κορώ και το κινονόκρονο - ο κίονας
κουκίδα	ΚΟΥΚΙΔΑ	κουκίδα	το στέμμα
κρίμια	ΚΡΙΜΙΔΙΑ	κρίμια	πολύ μακρό αναθόροτο σημαδάκι
λυστάρω	ΛΥΣΤΑΡΩ	λυστάρω	είδος ενγενίας, ο οποίος στην παραγωγή κλάμα βρέχεται πάνω από το βαρόνο και κάτω από το μαρκεζινο. (θηλυκό)
λύνω	ΛΥΝΩ	λύνω	επιτίθεται με σκοπό να σκοπούν κτ. που τον θεωρώ ένοχο, υπεύθυνο για κτ.
μαντίλι	ΜΑΝΤΙΛΙ	μαντίλι	ματβάλλω κτ. στερεό σε υγρό - ήλιο, διαλύω
μαζινέτα	ΜΑΖΙΝΕΤΑ	μαζινέτα	μακρό τετράγωνο κομμάτι από λεπτό ύφασμα που χρησιμοποιείται για το σκούπισμα του προσώπου και ιδίως της μύτης
μεταξαστέος	ΜΕΤΑΞΑΣΤΕΟΣ	μεταξαστέος	διώροφη διαμερίσματα σε πολυκατοικία ή διώροφη μονοκατοικία με εσωτερική σκάλα
μεταξαστέος	ΜΕΤΑΞΑΣΤΕΟΣ	μεταξαστέος	που για να προαχθεί πρέπει να εξεταστεί πάλι- ανεξαστέος
μεταξαστέος	ΜΕΤΑΞΑΣΤΕΟΣ	μεταξαστέος	πολύ ακριβές αποτέλεσμα, ιδίως στα αποτελέσματα των αλληλεπιδράσεων

5.3. Ορθογραφία (Λεξιλογικά)

Εικόνα οθόνης (απόσπασμα) από το αρχείο δεδομένων
«orthography_triantafyllides_ggc_clues_ΛΕΞΙΛΟΓΙΚΑ».

word	word_norma	incorrect_answers	text
άνωρος	ANWROS	άνωρος	που δεν αποκαλείται από φθόγγους ή λέξεις. ANT έναρξος
άνωση	ANWSE	άνωση	το φαινόμενο της ανάπτυξης άνθους στα φυτά, το άνθος
άρδρηση	ARDRESE	άρδρηση	η ενέργεια ή το αποτέλεσμα του αρδύω
έκτρυμα	EKTROMA	έκτρυμα	ως χαρακτηρισμός για κτ. ή για κτ. που έχει ιδιαίτερα αποκρουστική, τερατώδη ή απεχθή όψη, μορφή, ελάττωμα
αγορανομία	AGORANOMIA	αγορανομία	δημόσια υπηρεσία που εποπτεύει και ελέγχει τις τιμές, τα είδη και γενικότερα την ομαλή λειτουργία της αγοράς
αγοραπωλησία	AGORAPWLEIA	αγοραπωλησία	η πράξη της αγοράς και της πώλησης αγαθών
αγοραφοβία	AGORAPHOBIA	αγοραφοβία	ψυχοπαθολογικός φόβος που προκαλούν σε ορισμένα άτομα οι συγκεντρώσεις πλήθους και γενικά οι δημόσιοι χώροι
αεριοθούμενο	AERIOΘΟΥΜΕΝΟ	αεριοθούμενο	αερόληνο που κινείται με την εκτόξευση αερίων ήξη
αθλητισμός	ATHLETISMO	αθλητισμός	γιατρός ειδικευμένος στην αθλητιατρική
αθροιστικός	ATHROISTIKOS	αθροιστικός	που χρησιμοποιεί αθροιστικές
ακατονόμαστος	AKATONOMASTOS	ακατονόμαστος	για κτ. που θεωρείται τόσο ακατά, ώστε να ντρέπεται κανείς να το κατονομάσει, να το αναφέρει
αλκία	ALKIA	αλκία	παθολογική υπερνευρίσθησι του ανθρώπινου οργανισμού σε διάφορες ουσίες, που εκδηλώνεται με εφάνθηματα, με κνησμό, με βρογχικούς σπασμούς κτλ.
αμάλμα	AMALMA	αμάλμα	κίβη κράμα που περιέχει υδράργυρο και σκίνη ενός ή περισσότερων μετάλλων
αμαυρώω	AMAYROO	αμαυρώω	μειώνει, λιγοστεύει ή εσθφάνη την καλή φύση ή τη δόξα κάποιου
αναντικατάστατος	ANANTIKATASTATOS	αντικατάστατος	που από τη φύση του δεν μπορεί να αντικατασταθεί
ανδριάντας	ANDRIANTAS	ανδριάντας	τημητά ολόσωμο άγαλμα επιφανούς προσώπου
ανενημερωτός	ANENHMEROTOS	ανενημερωτός	που δεν ενημερώθηκε, που δεν είναι ενημερωμένος, πληροφορημένος για όσα ως τώρα και πρόσφατα έγιναν. ANT ενημερωμένος, ενημέρος
ανεξιστατός	ANEXISTATOS	ανεξιστατός	που για να προαχθούν οφείλουν να εξεταστούν πάλι μόνο στα μαθήματα που απέτυχαν
αντεπείργωμαι	ANTEPEIRGOMAI	αντεπείργωμαι	ανταμειβώ, κτλ. με απορία
αντεκρίω	ANTEKRIW	αντεκρίω	βλέπω κτ. ή κτ. συνιθ. απέναντι
ανόδιος	ANODIOS	ανόδιος	που δεν προκαλεί σωματικό ή ψυχικό πόνο. ANT επώδυνος
αποθανάτιζω	APOTHANATIZW	αποθανάτιζω	μέσο κυρίως της τέχνης ή της τεχνικής, διατρώ κτ. ή κτ. πολύ ζωντανό στη μνήμη των συγχρόνων και των μεταγενεστέρων
απαρέγκλιτος	APAREGLITOS	απαρέγκλιτος	που δεν παρεκκλίνει από την πορεία του, που δε μεταβάλλει στάση· σταθερός
απαρμένιος	APARMENIOS	απαρμένιος	που έχει μείνει στο πνεύμα και στις απαιτήσεις πολύ παλαιότερων εποχών, που δεν έχει καθόλου εκσυγχρονιστεί, δεν έχει παρακολουθήσει τις νεότερες εξελίξεις και γι' αυτό θεωρείται ξεπερασμένος και κατά συνέπεια λανθασμένος
απεμπολώ	APEMPOLO	απεμπολώ	παροχωρώ τα δικαιώματά μου ή προϊόν ιδέες, αρχές κτλ. για ιδιολεϊκές σκοπιές
αποδοσιμπαίος	APODOSIMPAIOS	αποδοσιμπαίος	αυτός στον οποίο αποδίδονται ευθύνες ή επιρρίπτονται σφάλματα και αδικήματα που διέπραξαν άλλοι και ως εκ τούτου θεωρείται απόβλητος και ανεπιθύμητος από μια κοινότητα
αποστρατιωτικοποίηση	APOSTRATITIKOPOIΗΣΗ	αποστρατιωτικοποίηση	η ενέργεια του αποστρατιωτικοποιώ, η απομάκρυνση των στρατιωτικών δυνάμεων και των εξοπλισμών από κάποια περιοχή. ANT στρατιωτικοποίηση
αποτίω	APOTIW	αποτίω	αποδίδω την τιμή ή την αναμνηστική που του οφείλω
αεροπαγής	AEROPAGES	αεροπαγής	μέλος του Αρείου Πάγου στην αρχαία Αθήνα
αρχαριστής	ARCHARISTES	αρχαριστής	ελογική διαδικασία κατά την οποία αναδεικνύονται δικαστική συμβούλια ή προεδρία σε συλλόγους, συνδικάτα, σωματεία και γενικότερα σε συγκροτημένα σώματα
αφλογισία	AFLOGISTIA	αφλογισία	η μη λειτουργία πυροδοτικού μηχανισμού
βρομιά	BROMIA	βρομιά	ακαθαρσία, βρόμα
γενεαλογικός	GENEALOGIKOS	γενεαλογικός	που ανήκει ή που αναφέρεται στη γενεαλογία
γενετικό	GENETIKO	γενετικό	που αναφέρεται στη γένεση, στην αρχή, στην προέλευση των όντων και των φαινομένων
γυαλός	GLAOS	γυαλός	το κομμάτι της θάλασσας που εκτείνεται κατά μήκος της θύρας
γυαλί	GLAVI	γυαλί	στερεό, διάφανο σώμα, σκληρό και εύπλαστο, που κατασκευάζεται από σύντηξη ειδικής άμμου, σάδας και μαρμάρου
διαδοχικότητα	DIADOKHOMATA	διαδοχικότητα	πύξη ή ανάληψη που με αναλογικό τρόπο αποδίδει σε τμητά γεγονότα, σε πράξεις ή σε αντικείμενα υπερφυσικές ιδιότητες που μπορούν δήθεν να επηρεάσουν αρνητικά την πορεία και την τύχη της ζωής του ανθρώπου
διελευσινίδα	DIELYSSINIDA	διελευσινίδα	ολική προσπάθεια επικράτησης ανάμεσα σε δύο άτομα ή ομάδες σε έναν αγώνα αμφιόροτο
επιβή	EPIBHI	επιβή	αυτός που είναι υπερέκτα, είναι από κοινού με κάποιον, ώστε να απολαύσει από τις σπασμένες συνθήκες που επικρατούν σε αυτό.

Π4.1 Αναφορά Σχεδιασμού

5.4. Συντακτικά (+Wikipedia)

Εικόνα οθόνης (απόσπασμα) από το αρχείο δεδομένων

«syntactics_wikipedia_ggc_clues_ΣYNTAKTIKA», με αναφορές και στη Wikipedia.

[illegible]

5.5. eBook: Λεξικό Δημοτικού

Εικόνα οθόνης (απόσπασμα) από το αρχείο δεδομένων
«ebooks_lexicon_dimotikou_a_b_c_semantic_clues».

[illegible]

5.6. eBook: Νεοελληνική Γλώσσα (Γ' Γυμνασίου)

Εικόνα οθόνης (απόσπασμα) από το αρχείο δεδομένων «ebook_Νεοελληνική Γλώσσα (Γ Γυμνασίου) - Βιβλίο Μαθητή - Προτάσεις».

section	text	url	sentence
A. Εισαγωγικά κείμενα	Κείμενο 1 (Η συνεισφορά των Ελλήνων)*	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_1_1
A. Εισαγωγικά κείμενα	Η πραγματική ιστορία της Ελλάδας [...] δεν είναι ούτε τα πολιτικά της ούτε οι πόλεμοι. Είναι ο πολιτισμός της. Είναι τα λαμπρά έργα στην τέχνη, την αρχιτεκτονική, την ποίηση, το δράμα, τη φιλοσοφία και την επιστήμη. Οι Έλληνες ήταν μεγάλοι στογαστές, μεγάλοι δημιουργοί, ερασιτέες της ομορφιάς και των έργων του πνεύματος. [...] Εάν κοιτάξετε τις συνεισότητες των ελληνικών νοών και τα αγγίσματά τους, θα δείτε και μόνοι σας πόσο λεπτή και γεμάτη αληθινή ομορφιά ήταν η τέχνη των Ελλήνων. [...]	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_1_2
A. Εισαγωγικά κείμενα	Οι Έλληνες έκαναν μεγάλη πρόοδο στην επιστήμη. Η σημερινή επιστήμη χρωστά πάρα πολλά στις διαπιστώσεις, στις ανακαλύψεις και στις επιστημονικές θεωρίες των Ελλήνων. Επίσης οι ανακαλύψεις τους στα μαθηματικά, στην αστρονομία και την ιατρική είχαν ανατολογιστή αξία για την ανθρωπότητα.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_1_3
A. Εισαγωγικά κείμενα	Οι Έλληνες δεν έγιναν ποτέ μεγάλη δύναμη, όπως οι Αιγύπτιοι, οι Ασσύριοι και οι Πέρσες. [...] Εκεί που πέτυχαν πάρα πολλά ήταν στο βραβείο του πνεύματος, στην παρρησία του νοού. Εκεί έβλεπαν γερά θεμέλια κι εκεί στηρίζεται σήμερα ολόκληρη η ανθρωπότητα, ο πνεύμα και ολόκληρο το πολιτιστικό οικοδόμημα.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_1_4
A. Εισαγωγικά κείμενα	F.C. Haeppel, Γαλκώμια Ιστορία, μφρ. Μπάμπης Γραμμένος, εκδ. Άγκυρα, 1996	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_1_5
A. Εισαγωγικά κείμενα	Κείμενο 2 Η Alfa Romeo	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_2_1
A. Εισαγωγικά κείμενα	Θαύματα τον Παρθενώνα και στην κάθε του κολώνα βρήκα τον χρυσό κανόνα.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_2_2
A. Εισαγωγικά κείμενα	Κι' όπου μπροστά μου ο δρόμος βγαίνει και σε περασμό με βάζει, δόσω να πατάω το γυαλί.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_2_3
A. Εισαγωγικά κείμενα	Όμως σήμερα το λένε βρόχο με το καλό κι ωραίο σε μια σπορ ALFA ROMEO.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_2_4
A. Εισαγωγικά κείμενα	Με τη δύναμη του λέντα και με του ποικιλού τα φόντα πάνω τα εκατόν ογδόντα.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_2_5
A. Εισαγωγικά κείμενα	Καλοκαίρι και γεμάτος νάτος γύρω μου ελαύνει πίσω μου όλ' οι αιώνες.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_2_6
A. Εισαγωγικά κείμενα	Γεια σε, φίλτατος και όλη. Γεια σε κι έχει βάλει κλήρη για την Ασπράνη την κόρη.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_2_7
A. Εισαγωγικά κείμενα	Κείμενο 3 (Η ελληνική κοινωνία αλλάζει)	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_3_1
A. Εισαγωγικά κείμενα	Πριν από μία δεκαετία περίπου η Ελλάδα έδινε την εντύπωση ενός ενιαίου, ομοιογενούς έθνους, όπου η παρουσία των διαφορετικών (ως προς το χρώμα, τη γλώσσα, τη θρησκεία, την κοινότητα) ήταν σποραδική ή περιχαρμένη σε απομακρυσμένες, συνοριακές περιοχές. Ακόμα και σε ένα μεγάλο αστικό κέντρο, όπως η Αθήνα, οι περισσότεροι ήταν έμφαν να είναι οι τουρίστες που κάθε καλοκαίρι προηγούμεν τον ήλιο και τη θαλάσση της Μεσογείου για τις διακοπές τους.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_3_2
A. Εισαγωγικά κείμενα	Ταυτόχρονα οι Έλληνες ήταν ένας λαός μεταναστών. Σε όλα τον 2000 αιώνα η μετανάστευση προς τη δύση αποτελούσε βασικό στοιχείο της ελληνικής δημογραφικής κίνησης.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_3_3
A. Εισαγωγικά κείμενα	Οι ραγδαίες πολιτικές εξελίξεις στην Ανατολική Ευρώπη και στα Βαλκάνια της τελευταίας δύο δεκαετίας έκαναν την Ελλάδα χώρα υποδοχής μαζικού ρεύματος μεταναστών.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_3_4
A. Εισαγωγικά κείμενα	Η ενεργή παρουσία των μεταναστών στην ελληνική κοινωνία διαπράττει λοιπόν τα τελευταία χρόνια την ως τότε κυρίαρχη εικόνα της αρμονικής εθνικής ομοιογένειας και έθεσε επανεικτά πλέον το ζήτημα της συνύπαρξης διαφορετικών εθνοπολιτισμικών ομάδων.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_3_5
A. Εισαγωγικά κείμενα	Τα παιδιά στα σχολεία καλούνται να μάθουν να ξεχωρίζουν τα κοινά στοιχεία που έχουν μεταξύ τους και να αναγνωρίζουν την ετερογένεια, να εκτιμούν την αξία άλλων πολιτισμών εκτός από το δικό τους, να αναγνωρίζουν την ετερογένεια, να όχι την ομοιογένεια, ως βασικό χαρακτηριστικό των σύγχρονων κοινωνιών.	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_3_6
A. Εισαγωγικά κείμενα	Χριστίνα Κουλούρη, «Η ισχύς της πλειονότητας και τα δικαιώματα των "αλίγων", έφημ. ΤΟ ΒΗΜΑ, 1998 (διασκευή)	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_1.html	Row4_3_7
B. Παρατακτική και υποτακτική σύνδεση των προτάσεων	Κείμενο 5 [Ελλάδα, σπουδαίοι των λαών]	http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-emp/index_2.html	Row5_1_1

5.7. eBook: Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας

Εικόνα οθόνης (απόσπασμα) από το αρχείο δεδομένων «ebook_Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας (Γ' Γυμνασίου)».

text	intro	vocabulary	author
ΔΗΜΟΤΙΚΑ ΤΡΑΓΩΔΙΑ	Το δημοτικό τραγούδι αποτελεί μια εθνικιστική σημαντική έκφραση της λαϊκής δημιουργίας. Την εποχή της ακμής του, το δημιουργήμα αυτό της λαϊκής τέχνης και φαντασίας συνδυάζει την ποίηση με τη μουσική και κάποτε με το χορό. Στις παραδοσιακές κοινωνίες, όπου ο γραπτός λόγος ήταν πρόνιομα ελαττών, η λαϊκή τέχνη αποτελούσε απαραίτητο στοιχείο της κοινωνικής ζωής. Στη δουλειά, στο σπίτι, στις γιορτές, στους γάμους και στις κηδείες, σε όλες τις ανθρώπινες εκδηλώσεις και καταστάσεις, το δημοτικό τραγούδι συντρόφευε, ψυχαγωγούσε, παρηγορούσε και εφορούσε τη συνέχεια του πολιτισμού και των παραδόσεων. Επειδή εκφράζουν τα βιώματα, τις ιδέες, τις αισθητικές προτιμήσεις και τα συναισθήματα του λαού και όχι ενός ξεχωριστού δημιουργού, τα δημοτικά τραγούδια παρουσιάζουν ενιαίο ύφος ανάλογα με την κατηγορία στην οποία ανήκουν, έχουν σταθερά, επαναλαμβανόμενα μοτίβα και διαχρονικό χαρακτήρα. Τα δημοτικά τραγούδια παρουσιάζουν μεγάλο θεματικό πλούτο. Μπορούμε να τα χωρίσουμε σε τρεις μεγάλες κατηγορίες. Στην πρώτη κατηγορία κατατάσσονται τα τραγούδια που αναφέρονται στις διάφορες εκδηλώσεις της ζωής (της αγάπης, νυφάκια, νανουρίσματα, παιδικά, κλέματα, αποκριτικά και άλλα εορταστικά, τραγούδια της γενικής, μορολόγια, γυναικά, τραγούδια της δουλειάς). Στη δεύτερη κατηγορία ανήκουν τα ιστορικά τραγούδια, δηλαδή αυτά που δημιουργήθηκαν εξαιτίας ενός ιστορικού γεγονότος ή αναφέρονται σε μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο, όπως είναι τα ακριτικά ή τα κλέφτικα. Στην τρίτη κατηγορία τοποθετούμε τις παραλίες, ένα ιδιαίτερο είδος δημοτικού τραγουδιού, το οποίο διακρίνεται για τον αφηγηματικό του χαρακτήρα, τον επικό τόνο και τη δραματική έκφραση. Κοινά χαρακτηριστικά όλων είναι: η λιτότητα των εκφραστικών μέσων και τρόπων, η οικονομία και η πύκνωση του ποιητικού λόγου. Περισσότερες πληροφορίες για τα δημοτικά τραγούδια, όπως και για τις επόμενες ενότητες των της Γ Γυμνασίου, θα βρείτε στα αντίστοιχα κεφάλαια του βιβλίου του Γυμνασίου.		
ΔΗΜΟΤΙΚΑ ΤΡΑΓΩΔΙΑ	Το δημοτικό τραγούδι αποτελεί μια εθνικιστική σημαντική έκφραση της λαϊκής δημιουργίας. Την εποχή της ακμής του, το δημιουργήμα αυτό της λαϊκής τέχνης και φαντασίας συνδυάζει την ποίηση με τη μουσική και κάποτε με το χορό. Στις παραδοσιακές κοινωνίες, όπου ο γραπτός λόγος ήταν πρόνιομα ελαττών, η λαϊκή τέχνη αποτελούσε απαραίτητο στοιχείο της κοινωνικής ζωής. Στη δουλειά, στο σπίτι, στις γιορτές, στους γάμους και στις κηδείες, σε όλες τις ανθρώπινες εκδηλώσεις και καταστάσεις, το δημοτικό τραγούδι συντρόφευε, ψυχαγωγούσε, παρηγορούσε και εφορούσε τη συνέχεια του πολιτισμού και των παραδόσεων. Επειδή εκφράζουν τα βιώματα, τις ιδέες, τις αισθητικές προτιμήσεις και τα συναισθήματα του λαού και όχι ενός ξεχωριστού δημιουργού, τα δημοτικά τραγούδια παρουσιάζουν ενιαίο ύφος ανάλογα με την κατηγορία στην οποία ανήκουν, έχουν σταθερά, επαναλαμβανόμενα μοτίβα και διαχρονικό χαρακτήρα. Τα δημοτικά τραγούδια παρουσιάζουν μεγάλο θεματικό πλούτο. Μπορούμε να τα χωρίσουμε σε τρεις μεγάλες κατηγορίες. Στην πρώτη κατηγορία κατατάσσονται τα τραγούδια που αναφέρονται στις διάφορες εκδηλώσεις της ζωής (της αγάπης, νυφάκια, νανουρίσματα, παιδικά, κλέματα, αποκριτικά και άλλα εορταστικά, τραγούδια της γενικής, μορολόγια, γυναικά, τραγούδια της δουλειάς). Στη δεύτερη κατηγορία ανήκουν τα ιστορικά τραγούδια, δηλαδή αυτά που δημιουργήθηκαν εξαιτίας ενός ιστορικού γεγονότος ή αναφέρονται σε μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο, όπως είναι τα ακριτικά ή τα κλέφτικα. Στην τρίτη κατηγορία τοποθετούμε τις παραλίες, ένα ιδιαίτερο είδος δημοτικού τραγουδιού, το οποίο διακρίνεται για τον αφηγηματικό του χαρακτήρα, τον επικό τόνο και τη		