

Δυνατότητες παραμετροποίησης μαθησιακών αντικειμένων που αναπτύχθηκαν για τα διαδραστικά σχολικά βιβλία της Γαλλικής

Μαρία Δαμάσκου Συνεργάτης ΙΤΥΕ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ»

Γενικά, για να τροποποιήσω ένα Ψ.Μ.Α. κάνω τις παρακάτω ενέργειες:

- Αποθηκεύω το Ψ.Μ.Α. στον υπολογιστή μου.
- Ανοίγω το αρχείο που εμπεριέχει τα δεδομένα (τον πηγαίο κώδικα) του Ψ.Μ.Α. και αλλάζω τα στοιχεία που επιθυμώ.
- Σώζω το αρχείο των δεδομένων και ανοίγω το html αρχείο για να δω το τελικό αποτέλεσμα.

1^ο ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:

Η άσκηση <http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/4013> παρουσιάζει ενδιαφέρον για το επίπεδο (γνωστικό και ηλικιακό) των μαθητών μου και θα μπορούσα να φτιάξω και άλλες παρόμοιες ασκήσεις προσαρμόζοντάς τες (ασκήσεις λεξιλογικού χαρακτήρα ή και ακόμα γραμματικού).

Τα βήματα περιγράφηκαν επίσης και στην παρέμβαση του κ. Μαρκαντωνάκη, μέλος της ομάδας συνεργατών ΙΤΥΕ :

- Αποθηκεύω το Ψ.Μ.Α. στον η/υ μου
- Αποσυμπιέζω το αρχείο με τη βοήθεια του κατάλληλου λογισμικού και το οποίο αποθηκεύεται σε αρχείο που ορίζω (συνήθως στο Τα έγγραφα μου>Downloads)
- Ανοίγω τον φάκελο **un0_chiffres0_12_memory** και εμφανίζονται 3 υποφάκελοι



- Για να τροποποιήσω τα δεδομένα του παιχνιδιού ανοίγω τον φάκελο data και παρουσιάζονται και πάλι 3 υποφάκελοι



- Σε αυτό το σημείο χρειάζεται να παραμετροποιηθούν κατ' αρχάς ο φάκελος «media» για να αλλάξω τις εικόνες και εν συνεχεία το «memory» Έγγραφο XML.
 - Φάκελος «media»: Διαγράψω τις εικόνες και **μόνον** αυτές και τις αντικαθιστώ από αυτές που χρειάζομαι για την καινούργια άσκηση. Αυτό γίνεται με «Αποθήκευση ως» στον φάκελο «media» [πχ θέλω να δουλέψω τα ρούχα. Έχω βρει ήδη τις εικόνες που θα χρησιμοποιηθούν. Ας ανοίξουμε

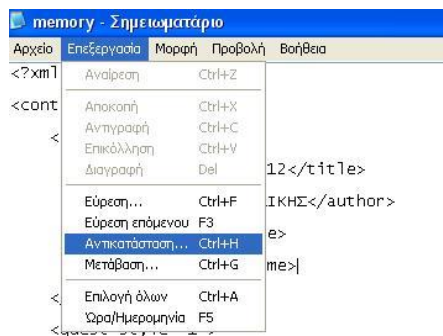
τον φάκελο clothes από τις εικόνες που μας δίνει το παιχνίδι και που έχουμε ήδη κατεβάσει στον υπολογιστή μας. Κάνουμε δεξί κλικ, επιλέγουμε «Επεξεργασία». Ανοίγει το πρόγραμμα της Ζωγραφικής και επιλέγουμε «Αποθήκευση ως». Αποθηκεύουμε την εικόνα στο αρχείο «media». Κάνουμε την ίδια διαδικασία για όλες τις εικόνες.

- Αρχείο «memory» Έγγραφο XML: Δεξί κλικ και επιλογή του «Επεξεργασία». Εδώ χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή για να αλλαχθούν **μόνον** τα στοιχεία που χρειάζεται.

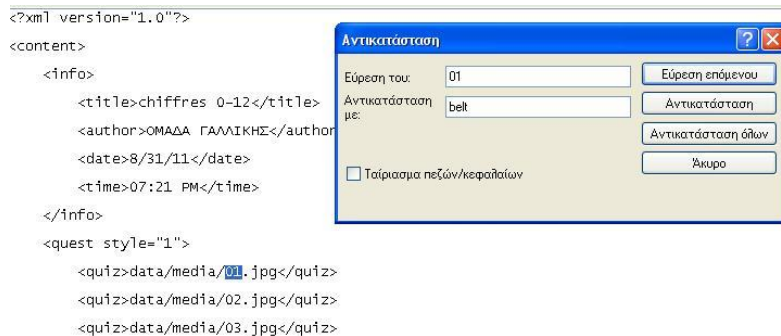
A) `<title>chiffres 0-12</title>` και δίνεται ο καινούργιος τίτλος της άσκησης.

B) `<author>ΟΜΑΔΑ ΓΑΛΛΙΚΗΣ</author>` και δίνεται το όνομα του δημιουργού

Γ)



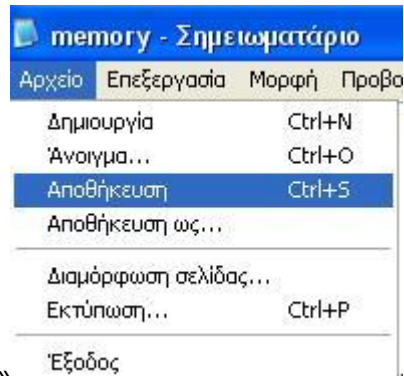
Επιλέγω «Επεξεργασία» → «Αντικατάσταση» και πολύ προσεκτικά αντικαθιστώ τα υπάρχοντα αρχεία με αυτά που έχω αποθηκεύσει λίγο πριν στον φάκελο «media», πχ



.Έτσι συνεχίζω και για όλα τα υπόλοιπα.

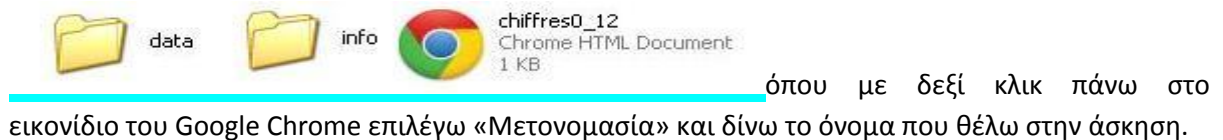
Δ) Αντικαθιστώ με τις λέξεις που θέλω αυτές που βρίσκονται στο σημείο του UN και είναι χρωματισμένο όπως φαίνεται στην παραπάνω εικόνα

```
<answer style="0">
<ans>UN</ans>
<ans>deux</ans>
<ans>trois</ans>
<ans>quatre</ans>
<ans>cinq</ans>
<ans>six</ans>
<ans>sept</ans>
<ans>huit</ans>
<ans>neuf</ans>
<ans>dix</ans>
<ans>onze</ans>
<ans>douze</ans>
```



- Επιλέγω «Αρχείο» → «Αποθήκευση» και το καινούργιο αρχείο αποθηκεύεται και αντικαθιστά το αρχικό

- Με το «πίσω βελάκι» επανέρχομαι στην εικόνα

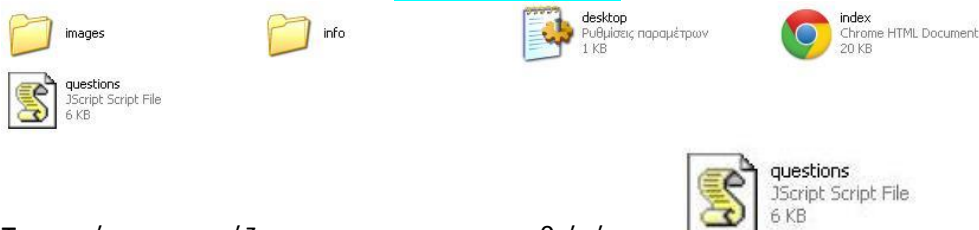


- Μπορώ να δω το εκτελέσιμο αρχείο του παιχνιδιού (σε μορφή html) πατώντας πάνω στο μετονομασμένο εικονίδιο.
- Με πίσω κλικ επανέρχομαι στον αρχικό αποσυμπιεσμένο φάκελο, αλλάζω πάλι ονομασία και δίνω το όνομα που θέλω. Μπορώ να αποθηκεύσω την άσκηση και σε στικάκι USB για να μπορώ να τη χρησιμοποιώ σε όποιον υπολογιστή θέλω

2ο ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ακολουθώ την ίδια διαδικασία για την αποθήκευση και την αποσυμπίεση του Ψ.Μ.Α. στον υπολογιστή όπως και στο προηγούμενο παράδειγμα.

Κάνοντας κλικ πάνω στο αρχείο **un2_futur_serpent** εμφανίζονται τα κάτωθι αρχεία



Το αρχείο που χρειάζεται να παραμετροποιηθεί είναι το

- Κάνω δεξί κλικ και επιλέγω «Επεξεργασία». Αν αναδυθεί παράθυρο που ζητά άδειά να ανοιχτεί το αρχείο, πατάω «Άνοιγμα».



- Στη συνέχεια, εμφανίζεται ένα παράθυρο διαλόγου και είναι αυτό που θα αντικατασταθεί/εμπλουτισθεί με το καινούργιο υλικό που έχω για να φτιάξω μια καινούργια άσκηση.

ΠΡΟΣΟΧΗ: ΔΕΝ ΑΛΛΑΖΩ ΤΙΠΟΤΑ ΑΛΛΟ ΠΑΡΑ ΜΟΝΟ ΤΙΣ ΛΕΞΕΙΣ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΕΝΕΣ. ΤΙΠΟΤΑ ΑΛΛΟ. ΔΕΝ ΠΕΙΡΑΖΩ ΚΑΝΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΣΤΗΘΗΣ.

new question("b", "dormira !", "Demain, ma sœur (dormir) _____ chez sa copine.", "achèteront", "achètera", "achète", "achèterai"),
 new question("a", "resteront !", "Demain, mes parents (rester) _____ à la maison.", "resteront", "restera", "restent", "resterons"),
 new question("c", "regarderons !", "Samedi soir, nous (regarder) _____ un match de football à la télé.", "regarderont", "regardons", "regarder",
 new question("d", "répètera !", "Pascal (répéter) _____ les chansons de son spectacle.", "répèterai", "répèteras", "répéter", "répètera"),
 new question("a", "pèserai !", "Je (peser) _____ la farine et le sucre.", "pèserai", "pèserez", "pèseras", "pèseront"),
 new question("b", "célébrera !", "vendredi prochain, on (célébrer) _____ mon bac.", "célébrerai", "célébrera", "célébrerons", "célébreras"),
 new question("c", "achètera !", "Elle (acheter) _____ un joli collier.", "achèteras", "achèterai", "achètera", "achèterez"),
 new question("d", "ferons !", "L'après-midi, nous (faire) _____ un gâteau au chocolat.", "fererz", "font", "feront", "ferons"),

new question("b", "dormira !", "Demain, ma sœur (dormir) _____ chez sa copine.", "achèteront", "achètera", "achète", "achèterai"),
 new question("a", "resteront !", "Demain, mes parents (rester) _____ à la maison.", "resteront", "restera", "restent", "resterons"),
 new question("c", "regarderons !", "Samedi soir, nous (regarder) _____ un match de football à la télé.", "regarderont", "regardons",
 new question("d", "répètera !", "Pascal (répéter) _____ les chansons de son spectacle.", "répèterai", "répèteras", "répéter", "répètera"),
 new question("a", "pèserai !", "Je (peser) _____ la farine et le sucre.", "pèserai", "pèserez", "pèseras", "pèseront"),
 new question("b", "célébrera !", "vendredi prochain, on (célébrer) _____ mon bac.", "célébrerai", "célébrera", "célébrerons", "célébreras"),
 new question("c", "achètera !", "Elle (acheter) _____ un joli collier.", "achèteras", "achèterai", "achètera", "achèterez"),

new question("b", "dormira !", "Demain, ma sœur (dormir) _____ chez sa copine.", "achèteront", "achètera", "achète", "achèterai"),
 new question("a", "resteront !", "Demain, mes parents (rester) _____ à la maison.", "resteront", "restera", "restent", "resterons"),
 new question("c", "regarderons !", "Samedi soir, nous (regarder) _____ un match de football à la télé.", "regarderont", "regardons", "regarderons"),
 new question("d", "répètera !", "Pascal (répéter) _____ les chansons de son spectacle.", "répèterai", "répèteras", "répéter", "répètera")

- Αποθηκεύω το αρχείο με το ίδιο όνομα και μπορώ να δω το εκτελέσιμο αρχείο του παιχνιδιού (σε μορφή html) πατώντας πάνω στο εικονίδιο «index» .

