

**03 Σενάριο**

- Βιωματική προσέγγιση
- Βασικοί πρωταγωνιστές
- Ταύτιση του μαθητή με τους πρωταγωνιστές
- Πολυγλωσσία και πολυπολιτισμικότητα

**05 Εύχρηστο περιβάλλον**

- Διαισθητική πλοήγηση
- Εύκολος χειρισμός μέσα από ένα έξυπνο σύστημα βοήθειας
- Βιβλίο καθηγητή
- Αποθήκευση των αποτελεσμάτων των ασκήσεων
- Υπότιτλοι

**04 Γραφικό περιβάλλον και καλλιτεχνική επιμέλεια**

- Αισθητική και ενδιαφέροντα
- Κινούμενα σχέδια και βίντεο
- Εναλλαγή στα περιβάλλοντα
- Φορέας πληροφόρησης - οι εικόνες ως εννοιολογικά αντικείμενα

**06 Διάδραση**

- Εξατομίκευση
- Προσαρμογή του βαθμού δυσκολίας των ασκήσεων

**07 Μεγάλος αριθμός διδακτικών ενοτήτων**

- Μεγάλη ποικιλία ασκήσεων
- Μαθαίνω παίζοντας
- Τυχαία επιλογή (Randomization)
- Ανατροφοδότηση (Feedback)

**09 Πρόσθετο υλικό**

- Σύνδεσμοι
- Βιβλιοθήκη
- Γλωσσάρι
- Εργαστήρια (Werkstätte)

**08 Αξιολόγηση**

- Άμεση και αυτόματη αξιολόγηση
- Βαθμολογία
- Επαναλήψεις
- Φύλλο αυτοαξιολόγησης

**10 Γεια σας και...**

...ευχαριστούμε που μας παρακολουθήσατε. Μπορείτε να μας βρείτε και να μας "κατεβάσετε" από τη διεύθυνση:  
<http://pi-schools.sch.gr/logismika1/gymnasio/>  
 ... αφού διαβάσετε τις οδηγίες.