**Λογισμικό Hot Potatoes**

* Το Λογισμικό αυτό είναι ένα σύνολο 6 συγγραφικών εργαλείων που δημιουργήθηκαν από την ομάδα Έρευνας και Ανάπτυξης στο Κέντρο Πληροφορικής και Μέσων Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Βικτώρια
* Σας δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργήσετε διαδραστικές ασκήσεις διαφόρων βασικών τύπων, βασισμένες στον Παγκόσμιο Ιστό, οι ασκήσεις έχουν τη μορφή ιστοσελίδων
* Μπορείτε να δημιουργήσετε ασκήσεις σε οποιαδήποτε γλώσσα, ή σε ένα μείγμα γλωσσών
* Το μόνο που χρειάζεται να κάνουμε είναι να εισάγουμε τα δεδομένα μας-κείμενο, ερωτήσεις, απαντήσεις κτλ. και τα προγράμματα θα δημιουργήσουν τις ιστοσελίδες για εμάς. Έπειτα μπορούμε να τις δημοσιεύσουμε στον δικτυακό μας τόπο
* Η κάθε κατηγορία άσκησης έχει το δικό της τύπο αρχείου (έχει διαφορετική επέκταση στο αρχείο που δημιουργείται). Πιο συγκεκριμένα:
	+ JQuiz: .jqz
	+ JCloze: .jcl
	+ JCross: .jcw
	+ JMix: .jmx
	+ JMatch: .jmt
	+ Masher: .jms
1. **Εργαλείο JQuiz**
* Είναι ένα εργαλείο για τη δημιουργία ασκήσεων βασισμένες σε ερωτήσεις. Το κάθε κουίζ μπορεί να περιέχει έναν απεριόριστο αριθμό ερωτήσεων. Υπάρχουν 4 βασικοί τύποι ερωτήσεων
* **Ερωτήσεις Πολλαπλής Επιλογής**: Ο μαθητής επιλέγει μία απάντηση κάνοντας κλικ σε ένα κουμπί. Αν η απάντηση είναι σωστή, η λεζάντα του κουμπιού αλλάζει σε φατσούλα :-), και αν είναι λάθος, αλλάζει σε Χ. (αυτές τις αλλαγές μπορώ να τις τροποποιήσω αν θέλω).
* Σε κάθε περίπτωση ο μαθητής θα δει την απόκριση για τη συγκεκριμένη απάντηση, που εξηγεί γιατί είναι λάθος ή σωστή (με την προϋπόθεση ότι έχω γράψει την απόκριση όταν φτιάχνω την άσκηση)
* Αν η απάντηση είναι λάθος, ο μαθητής μπορεί να συνεχίσει να επιλέγει απαντήσεις μέχρι να επιλεγεί η σωστή απάντηση
* Το σκορ για την κάθε ερώτηση βασίζεται στον αριθμό προσπαθειών που έχουν γίνει για να επιτευχθεί η σωστή απάντηση, μόλις επιλεγεί, το σκορ παραμένει το ίδιο, αλλά ο μαθητής μπορεί να κάνει κλικ στα υπόλοιπα κουμπιά για να δει την απόκριση για τις άλλες απαντήσεις χωρίς να του αφαιρεθούν βαθμοί.

(βλέπε 2 πρώτες ερωτήσεις στο αρχείο Quiz1.htm)

* **Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης**: Ο μαθητής πρέπει να πληκτρολογήσει την απάντηση σε ένα πλαίσιο κειμένου στη σελίδα και να πατήσει το κουμπί Check για να δει αν είναι σωστή.
* Η σελίδα θα προσπαθήσει να ταιριάξει την απάντηση του μαθητή με μία λίστα από σωστές ή λάθος απαντήσεις που έχω καθορίσει. Αν βρεθεί ταίρι, η απόκριση για αυτή την απάντηση θα εμφανιστεί. Αν όχι, τότε η σελίδα θα προσπαθήσει να βρει το κοντινότερο ταίρι ανάμεσα στις καθορισμένες σωστές απαντήσεις και θα επισημάνει στο μαθητή ποια τμήματα της απάντησής του είναι σωστά και ποια είναι λάθος
* Το σκορ για την κάθε ερώτηση βασίζεται στον αριθμό των προσπαθειών που κάνει ο μαθητής για να πετύχει την σωστή απάντηση
* Μπορώ να συμπεριλάβω ένα κουμπί **Βοήθεια (Hint)** που θα δίνει στο μαθητή ένα γράμμα της απάντησης. Η χρήση αυτού του κουμπιού αφαιρεί βαθμούς από το σκορ.

(βλέπε ερωτήσεις 3 και 4 στο αρχείο Quiz1.htm)

* **Υβριδικές Ερωτήσεις**: Είναι ένας συνδυασμός ερώτησης πολλαπλής επιλογής και ερώτησης σύντομης απάντησης
* Σε αυτόν τον τύπο ερώτησης, ζητείται από το μαθητή να γράψει την απάντησή του σε ένα πλαίσιο κειμένου.
* Αν ο μαθητής δεν απαντήσει σωστά μετά από συγκεκριμένο αριθμό προσπαθειών (που μπορώ εγώ να καθορίσω), η ερώτηση αλλάζει σε ερώτηση πολλαπλής επιλογής για να την καταστήσει πιο εύκολη

(βλέπε ερώτηση 5 στο αρχείο Quiz1.htm)

* **Πολλαπλής απάντησης:** Ζητά από το μαθητή να επιλέξει διάφορες απαντήσεις, ο σκοπός της άσκησης είναι να επιλέξει ο μαθητής όλες τις σωστές απαντήσεις και να μην επιλέξει όλες τις λάθος. Στο τέλος πατάω το κουμπί Check
* Αν η απάντηση δεν είναι απόλυτα σωστή, ο μαθητής θα δει ένα μήνυμα με τον αριθμό των σωστών απαντήσεων, καθώς και μία απόκριση, αυτή θα είναι η απόκριση από την πρώτη επιλογή στη λίστα που είτε επιλέχθηκε ενώ δεν έπρεπε να έχει επιλεγεί ή δεν επιλέχθηκε όταν έπρεπε να είχε επιλεγεί

(βλέπε ερωτήσεις 6 και 7 στο αρχείο Quiz1.htm)

1. **Εργαλείο JCloze**
* Χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ασκήσεων με κενά, ο μαθητής συμπληρώνει όλες τις απαντήσεις προτού ελέγξει αν είναι σωστές
* Όταν εισαχθούν όλες οι απαντήσεις, ο μαθητής πατά το κουμπί Check για να βαθμολογηθεί, οι σωστές απαντήσεις θα εισαχθούν στο κείμενο, ενώ τυχόν λάθος απαντήσεις θα παραμείνουν στα πλαίσια κειμένου, ώστε να διορθωθούν.
* Όταν ένας μαθητής ελέγχει μια απάντηση που δεν είναι απόλυτα σωστή, επιβάλλεται ποινή στη βαθμολογία ώστε το σκορ να εξαρτάται από τον αριθμό των ελέγχων που απαιτούνται προτού η απάντηση να είναι απόλυτα σωστή
* Σε μία τέτοια άσκηση μπορείτε να συμπεριλάβετε ένα κουμπί **Βοήθεια (Hint)** που θα δώσει στο μαθητή ένα γράμμα της απάντησης που επεξεργάζεται (ανάλογα με το που βρίσκεται ο δείκτης του κειμένου), μπορώ επίσης να συμπεριλάβω συγκεκριμένες ενδείξεις για κάθε κενό. Τα παραπάνω θα εμφανιστούν με το κουμπί [?]

(βλέπε αρχεία Cloze1.htm και Cloze2.htm)

1. **Εργαλείο JMatch**
* Χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ασκήσεων αντιστοίχισης, αυτό σημαίνει ότι μία λίστα αντικειμένων εμφανίζεται στη μια πλευρά, και το κάθε αντικείμενο πρέπει να ταιριάξει με ένα αντικείμενο από την άλλη πλευρά
* Η εμφάνιση των αντικειμένων μπορεί να γίνει με 2 μορφές: τυπική και σύρε & άφησε
* Η τυπική μορφή χρησιμοποιεί μια πτυσσόμενη λίστα αντικειμένων στα δεξιά, αυτή είναι η μορφή που προτείνεται όταν έχετε πάνω από επτά ή οχτώ αντικείμενα και τα αντικείμενα στα δεξιά αποτελούνται μόνο από κείμενο (βλέπε και το αρχείο Match1.htm)
* Αν έχω μόνο λίγα αντικείμενα και ειδικά αν τα αντικείμενα είναι γραφικά, μπορώ να χρησιμοποιήσω τη μορφή σύρε & άφησε, δεν πρέπει να χρησιμοποιώ αυτή τη μορφή αν έχω πάνω από οχτώ αντικείμενα, καθώς η κύλιση της σελίδας θα κάνει πιο δύσκολο το να σύρετε και να αφήσετε τα αντικείμενα (βλέπε και τα αρχεία Match2.htm, Match3.htm)