



Dread-Narrate Narrator App

[Guide]

Abstract

This document contains a full description of the narrator app and instructions on how to use the app.



Table of Contents

1. Πρόσβαση στην εφαρμογή	2
2. Είδη Ασκήσεων.....	3
3. Ολοκλήρωση Βιβλίου	Error! Bookmark not defined.



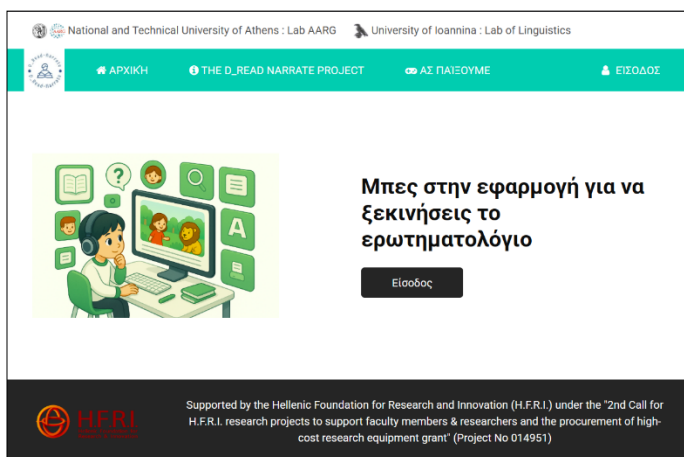
1. Πρόσβαση στην εφαρμογή

Η εφαρμογή αξιολόγησης των μαθητών βρίσκεται στο link:

<https://dread-narrate.gr/narrator-app/>

Εναλλακτικά, την βρίσκουμε από την κεντρική σελίδα του DRead-Narrate (<https://dread-narrate.gr>) στο κεφάλαιο “Applications”.

Για να χρησιμοποιήσει κάποιος την εφαρμογή πρέπει να είναι εγγεγραμμένος στο Dread-Narrate. Η εγγραφή των χρηστών γίνεται μέσω της εφαρμογής Admin-Tools (<https://dread-narrate.gr/narrate-admin-tools/>).

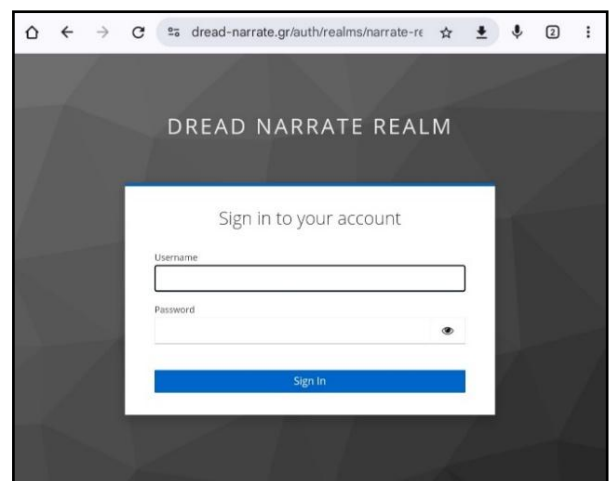


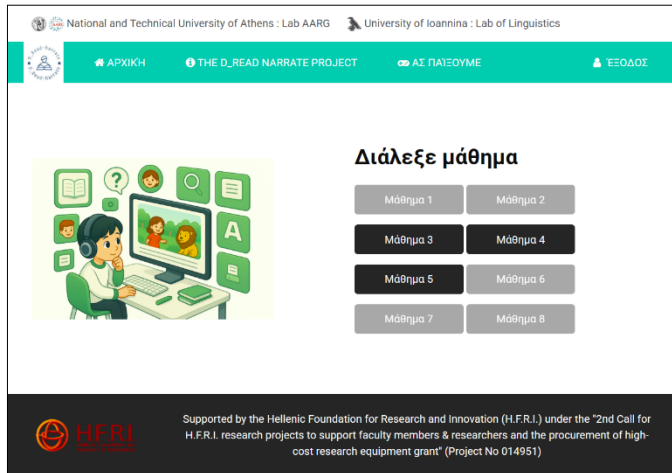
Αρχική Σελίδα

Για να μπούμε στην εφαρμογή και να παίξουμε, πατάμε το κουμπί Login

Σελίδα Εισόδου

Εισάγουμε το όνομα χρήστη (username) και τον κωδικό (password) για να μπούμε στην εφαρμογή





Επιλογή μαθήματος

Διαλέγουμε ένα από τα 8 μαθήματα.

Ο μαθητής μπορεί να παίξει μόνο τα μαθήματα που του έχει αναθέσει ο δάσκαλος. Τα υπόλοιπα μαθήματα είναι ανενεργά.

Αν ο μαθητής έχει ήδη παίξει το παιχνίδι μερικώς, τότε το συνεχίζει από εκεί που σταμάτησε.

2. Ασκήσεις

Ανάγνωση: Διάβασε την ιστορία.

“Το χρυσόψαρο”
Μια φορά ήταν ένας φτωχός ψαράς, κι όλη νύχτα αγωνιζόταν να πιάσει ψάρι και δεν έπιανε. Κόντεψε τέλος η αυγή, έριξε πάλι τ’ αγκίστρι του κι έλεγε από μέσα του: «Ω, Θεέ μου, δυστυχία! σήμερα θα πεθάνουν τα παιδιά μου απ’ την πείνα».
Του φάνηκε τότε πως τσίμπησε ψάρι και τράβηξε τ’ αγκίστρι. Τι να δει! Ένα ψαράκι χρυσό! Δοκίμασε να το βγάλει απ’ τ’ αγκίστρι κι άκουσε μια φωνή να του λέει: «Ρίξε το ψαράκι το χρυσό στο γιालό, και θα δεις καλό».
– Ε, λέει με το νου του, να το ρίξω! έτσι κι έτσι δεν θα μου κάνει τίποτε ένα ψαράκι. Και το ‘ριξε στη θάλασσα. Πάλι ακούει την ίδια φωνή να του λέει:
– Τι καλό θέλεις να σου κάνω;
– Ε, λέει, να πάω στο σπίτι μου και να βρω ψωμιά και φαγιά.
Σαν πήγε στο σπίτι του, τα βρήκε όλα όπως του είπε η φωνή. Είπε την ιστορία όλη στη γυναίκα του.
– Αχ, καλέ, του λέει αυτή, αντί να ζητήσεις, τίποτε καλό, ζήτησες ψωμιά και φαγιά;
– Ε, καλά, της λέει αυτός. Αν το ξαναπιάνω, τι θέλεις να του ζητήσω;
Η γυναίκα τού είπε να ζητήσει παλάτια!
Πήγε ο καημένος ο ψαράς, έριξε το δίχτυ κι έπιασε πάλι το χρυσόψαρο. Δοκίμασε να το βγάλει πάλι απ’ τ’ αγκίστρι και άκουσε τη φωνή: «Ρίξε το ψαράκι το χρυσό στο γιालό, και θα δεις καλό».
Το έριξε, κι άκουσε πάλι τη φωνή: «Τι καλό θέλεις να σου κάνω;» κι αυτός εξήτησε παλάτια. Πάει στο σπίτι του και τι να δει; παλάτια ωραιότατα!
– Αχ, του λέει η γυναίκα του, να πας να το ξαναπιάνεις και να του ζητήσεις συ να γίνεις βασιλιάς σου. Βασίλειο...

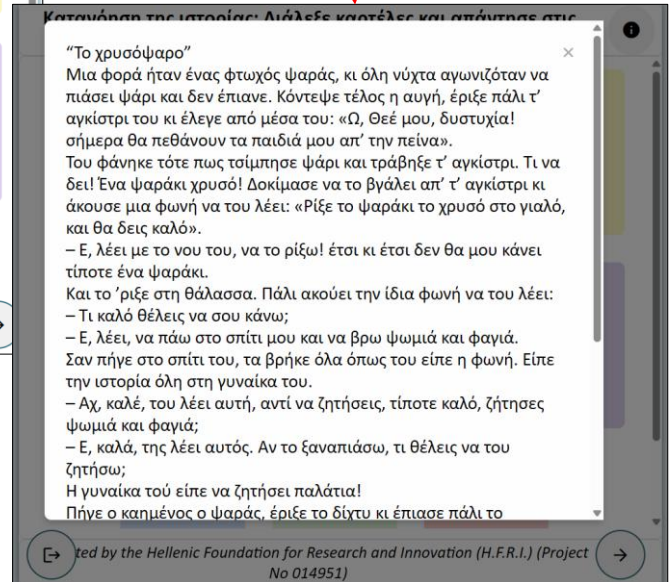
Supported by the Hellenic Foundation for Research and Innovation (H.F.R.I.) (Project No 014951)

Έξοδος από το παιχνίδι και αποθήκευση προόδου

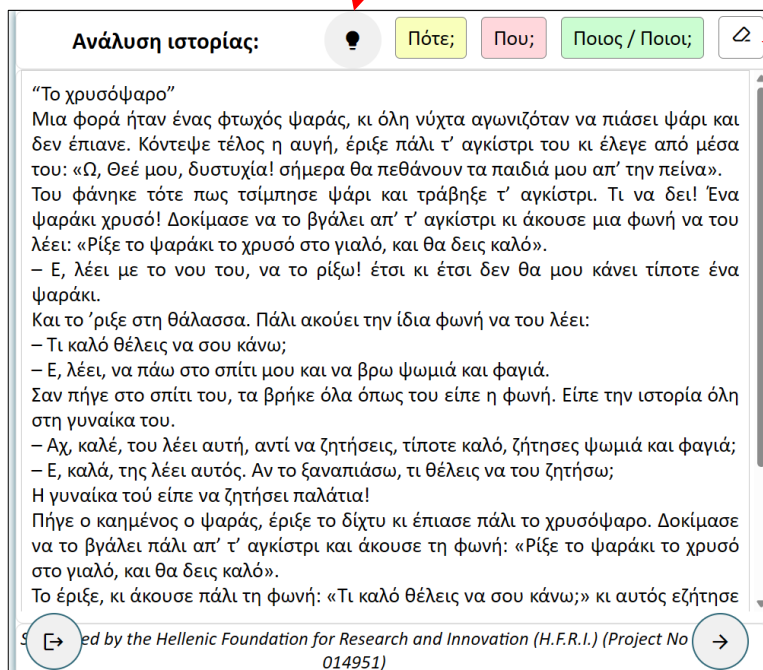
Επόμενη άσκηση



Πορ-υρ παράθυρο με την ιστορία.



Ενδεικτική λύση



Γόμα



Μετακινούμε τα νούμερα
στη σωστή θέση

Πατώντας πάνω σε μια
εικόνα, εμφανίζεται η
εικόνα σε μεγαλύτερες
διαστάσεις.

Αφήγηση α': Διάβασε το κόμικ και σύρε στον πίνακα τον αριθμό των εικόνων που αντιστοιχούν σε κάθε κατηγορία.

12345678

9

	Εικόνες
Αρχικό γεγονός / Σκηνικό	
ΔΡΑΣΗ / ΓΕΓΟΝΟΣ #1	
ΔΡΑΣΗ / ΓΕΓΟΝΟΣ #2	
ΔΡΑΣΗ / ΓΕΓΟΝΟΣ #3	
ΚΑΤΑΛΗΞΗ / ΤΕΛΙΚΟ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	

Supported by the Hellenic Foundation for Research and Innovation (H.F.R.I.) (Project No 014951)



3. Ανάθεση μαθήματος.

Η Ανάθεση μαθήματος γίνεται από το teacher-tool, στην ενότητα «Ανάθεση βιβλίων».

