



Προτεινόμενοι σύνδεσμοι και λογισμικό για το μάθημα των ΤΠΕ

Στον σύνδεσμο <http://ts.sch.gr/software> παρέχεται σε online μορφή πιστοποιημένο εκπαιδευτικό λογισμικό για την Α/θμια εκπαίδευση.

Ειδικότερα :

1. Μαθηματικά Α'-Β' (<http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-mathimatika-a-b/d04/cd/maths/startup.swf>) Ανοίξτε το μόνο με Internet Explorer!
 2. Γλώσσα Α'-Β' (<http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-glossa-a-b/>)
- Η ώρα του κώδικα (<https://studio.code.org/s/course1> και <https://studio.code.org/s/course2>)
 - Προγραμματισμός με τα fuzz (<https://game.kodable.com/hour-of-code#maze-maker>)
 - Εξάσκηση στον χειρισμό του ποντικιού (<https://minimouse.us/> και <https://www.roomrecess.com/games/DragonDrop/play.html>)
 - Μικροί καλλιτέχνες σε δράση - Κατεβάστε το από τη διεύθυνση http://photodentro.edu.gr/edusoft/bitstream/8531/222/1/Mikroi_kallitexnes_se_drasi_A_pidx00848.zip
 - Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια - Κατεβάστε το από τη διεύθυνση http://photodentro.edu.gr/edusoft/bitstream/8531/231/1/Mathainw_na_kykloforw_me_asfaleia_A_pidx00890.zip

- Λογισμικό Sebran (Γράμματα, Αριθμοί και Πράξεις, Παιχνίδια μνήμης, Κρεμάλα κ.λ.π) Κατεβάστε το από τη διεύθυνση <https://online.seterra.com/en/p/sebran>
- Λογισμικό ζωγραφικής Tuxpaint (Κατεβάστε και εγκαταστήστε: 1. το λογισμικό 2. τις σφραγίδες, από τη διεύθυνση <http://www.tuxpaint.org/download/windows/>).
- Online εφαρμογή δημιουργίας κινουμένου σχεδίου (<http://parapara-editor.mozlabs.jp/sandbox>)
- Συλλογή εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων με παιγνιώδη προσανατολισμό: [Gcompris](#)
- Δημιουργία παζλ <https://www.jigsawplanet.com>

Πληκτρολόγηση: Προτείνεται ο κειμενογράφος Microsoft Word. Πληκτρολογούμε με κεφαλαία και μικρά γράμματα, λέξεις και μικρές απλές προτάσεις που έχουμε ήδη κατανοήσει για να κρατήσουμε επαφή με το πληκτρολόγιο. Χρωματίζουμε τις λέξεις. Επιλέγουμε τραγουδάκια από το βιβλίο της Γλώσσας ή άλλο και τα πληκτρολογούμε. Χρησιμοποιούμε το πλήκτρο Caps Lock για τα κεφαλαία και δεν ξεχνάμε τα απλά σημεία στίξης, το κόμμα και την τελεία δίπλα στο γράμμα M και τον τόνο δίπλα στο γράμμα Λ, προτού πατήσουμε στο φωνήεν που τονίζεται.