

Πλήρες ανάπτυξη Μαθησιακής Δραστηριότητας

Λογισμικό Π.Ι. Γλώσσα Α' - Β' τάξης

Μάθημα : Γλώσσα

Τάξη: Α'

Σκοπός: α) Γραφή, αναγνώριση και ενσυνείδητη επεξεργασία των φθόγγων - γραμμάτων : Ου-ου.

β) Πρώτη επαφή με το εικονογραφημένο κείμενο και ανάπτυξη επιχειρηματολογίας.

Είναι δραστηριότητα επέκτασης της θεματικής ενότητας: «Το σύννεφο έφερε βροχή» του κεφαλαίου «Μου χαρίζεις την ουρά σου;» στο 1^ο τεύχος του βιβλίου Γλώσσας Α' Τάξης.

Περιγραφή πορείας μαθησιακής δραστηριότητας

Μπαίνουμε στο λογισμικό του Π.Ι.



Αρχικά γράφουμε το όνομα μας.

Στη συνέχεια επιλέγουμε με ποια δραστηριότητα θέλουμε να ασχοληθούμε από αυτές που είναι διαθέσιμες στα παράθυρα . . .



πρωταγωνιστής σε αυτή την περιπέτεια.

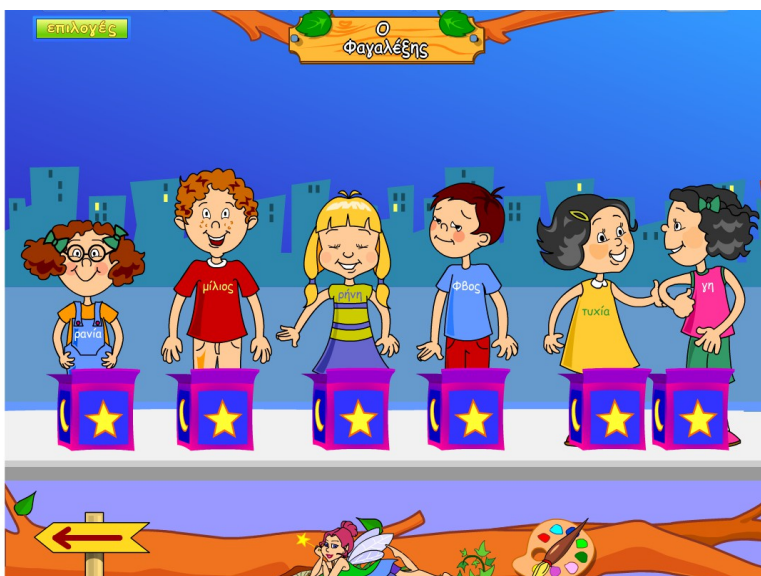
Ο Φαγαλέξης είναι ο δικός μας

Ο Φαγαλέξης, εκτελεί την εντολή του πατέρα του, ενός μεγάλου μάγου. Τον έστειλε να φάει γράμματα από διάφορες λέξεις. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα οι λέξεις να χάσουν λίγο από τη σημασία τους... και τη μαγεία τους.



Οι ήρωες μας έχασαν και αυτοί γράμματα από το όνομά τους. Μας ζητούν τη βοήθεια μας προκειμένου να τα «φέρουν» πίσω και να γίνουν όλα όπως πριν.

Επιλέγουμε κάθε φορά όποιον ήρωα θέλουμε ανάλογα με ποια γράμματα θέλουμε να ασχοληθούμε. Τώρα επιλέγουμε την ρανία (από το Ουρανία)



κάνουμε κλικ πάνω στο μαγικό κουτί της.

Μπορούμε να επιλέξουμε το καβούρι, τον ήλιο και τον παππού.



Επιλέγοντας τον ήλιο μας δίνετε η δυνατότητα να συμπληρώσουμε του «ου» από τις λέξεις κάποιων προτάσεων από όπου λείπουν.

Ο __ρανός είναι χαλανός.
Να το __ράνιο τόξο, το χεφύρι τ__ __ραν__
Γύρω πετ__ν π__λιά.
Να και οι πεταλ__δες.
Ένας αετός! Πω πω! τι μεγάλες φτερ__δες.
Και μια αλεπ__ με φ__ντωτή __ρά!
Τι ψηλά β__νά!
Και τι όμορφες τ__λίπες!

Στη συνέχεια με κλικ στο καβούρι πρέπει να διαβάσουμε και να τοποθετήσουμε τη λεζάντα κάτω από τη σωστή εικόνα.

ΟΥ Ο κάβουρας και η αλεπού ΟΥ

«Καλά να πάθω», φώναξε ο κάβουρας.
«Αφού είμαι θαλασσίνος τι μ' έπιασε και θέλησα να χίνω στεριανός;»

Ένας κάβουρας βγήκε από τη θάλασσα και ζούσε μόνος του στην αμμουδιά.

Τον είδε μια αλεπού και αφού δεν είχε τίποτε άλλο να φάει, όρμησε και τον άρπαξε.

όταν τις τοποθετήσουμε σωστά μπορούμε να εκτυπώσουμε το παραμύθι μας, κάνοντας κλικ πάνω αριστερά στον εκτυπωτή. Διαφορετικά μπορούμε να πάμε παρακάτω στην ζωγραφική:

ΟΥ Ο κάβουρας και η αλεπού ΟΥ

Καβούρας

Δημιουργούμε ότι θέλουμε, το οποίο μπορούμε και να το εκτυπώσουμε.

Τελειώνοντας και πηγαίνοντας πίσω επιλέγουμε τον «παππού»

ΟΥ Ο παππούς ΟΥ

Γειά σας! Είμαι ο _____ Ορέστης. Είχα ένα σκύλο που κουνούσε την _____ του _____ . Στον κήπο μύριζαν _____ και κελαιοδούσαν _____ . Συχνά έπινα _____ στο καφενείο με τους φίλους μου. Τι όμορφη ζωή χωρίς _____ !

πουλιά
σκοτούρες
λουλούδια
χαρούμενος παππούς
ουζάκι
ουρά

Σκοπός της δραστηριότητας να τοποθετήσουμε τη κάθε λέξη σωστά .

Χρόνος διάρκειας: Για όλα τα παραπάνω θα μας χρειαστεί σίγουρα ένα εικοσάλεπτο παιχνιδιού και μάθησης!

* Σε κάθε περίπτωση αν έχουμε ξεχάσει τι πρέπει να κάνουμε σε κάθε δραστηριότητα μπορεί να μας το υπενθυμίσει η νεράιδα που βρίσκεται στο κάτω μέρος.