

Γλώσσα Α' & Β' Δημοτικού

ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΓΙΑ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ Α ΚΑΙ Β ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

Το παρόν λογισμικό αφορά τη διδασκαλία της Γλώσσας, με ένα τρόπο διασκεδαστικό και πλησιέστερο στην παιδική ηλικία και τη διάθεση, σε σχέση με την παραδοσιακή διδασκαλία. Το περιεχόμενο είναι επιστημονικά έγκυρο και συμβαδίζει με το ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ. Η δομή είναι σπονδυλωτή και περνάει από τη μια ενότητα στην άλλη. Αισθητικά, προσεγγίζει ένα μικρό παιδί, καθώς διαθέτει πολλά χρώματα, τα οποία το κάνουν ευχάριστο και ελκυστικό. Το παιδί έχει τον έλεγχο, ενώ παράλληλα οι οδηγίες του λογισμικού είναι σαφείς και προσαρμοσμένες γλωσσικά στην ηλικία του. Είναι εύχρηστο και καθοδηγεί σωστά το παιδί. Επιπλέον, έχει πολλές εικόνες, βίντεο και αφηγήσεις. Υπάρχει η δυνατότητα συνεργασίας των παιδιών, ακόμα και σε ομάδες. Τέλος, δίνεται η δυνατότητα αυτοαξιολόγησης στο μαθητή.



Επισκεφθείτε την ιστοσελίδα του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για να το κατεβάσετε κάνοντας κλικ [εδώ](#).

Ακόμα μπορείτε να επισκευτείτε το πρόγραμμα online χωρίς να χρειαστεί να το κατεβάσετε, [εδώ](#).

Υπεύθυνος: *Παιδαγωγικό Ινστιτούτο*

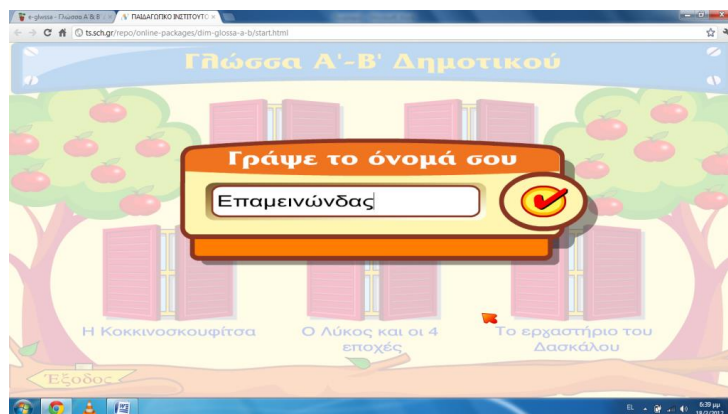
Περιγραφή: *Λέρμα Κατερίνα, Τσιούκας Κωνσταντίνος*



Screen-by-Screen περιγραφή του λογισμικού

Περιεχόμενα του λογισμικού «Γλώσσα Α' και Β' Δημοτικού»

Με την έναρξη του λογισμικού, ζητείται από τον μαθητή να συμπληρώσει το όνομά του στο αντίστοιχο πλαίσιο «Γράψε το όνομά σου» (βλ. εικόνα 4).

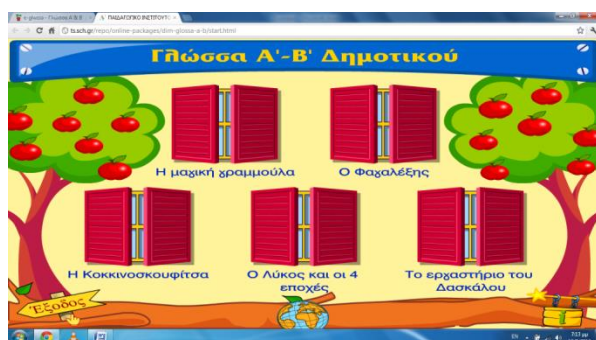


Με την ολοκλήρωση αυτού του βήματος, φτάνουμε στην αρχική σελίδα του λογισμικού.

Η αρχική σελίδα του λογισμικού έχει 5 (πέντε) επιλογές (βλ. εικόνα5):

- Η μαγική γραμμούλα (βλ. εικόνες 6, 7, 8),
- Ο Φαγαλέξης,
- Η Κοκκινোসκουφίτσα,
- Ο Λύκος και οι 4 (τέσσερις) εποχές και
- Το εργαστήριο του Δασκάλου

Έχουμε επίσης και τις επιλογές



- «Συντελεστές», όπου πατώντας στο εικονίδιο κάτω δεξιά με την ένδειξη «i» μπορούμε να δούμε ποιοι έχουν συμβάλει στην δημιουργία του λογισμικού.
- «Τοποθεσίες στο Διαδίκτυο», η υδρόγειος σφαίρα κάτω στο κέντρο, όπου μπορούμε να βρούμε προτεινόμενες ιστοσελίδες για το μάθημα της Γλώσσας στην Α' και Β' Δημοτικού και την επιλογή.
- «Εξοδος», κάτω αριστερά, επιλέγοντάς την βγαίνουμε από το λογισμικό.

Επιλέγουμε το παράθυρο «Η μαγική γραμμούλα» που θα μας βοηθήσει να μάθουμε τα γράμματα τις αλφαβήτας.

Η μαγική γραμμούλα

Η μαγική γραμμούλα είναι μια γραμμούλα που έχει περισσέψει στα σχέδια ενός αρχιτέκτονα, του κ. Χαρακίδη. Περιπλανιόταν στους δρόμους, όπου βρήκε πολλές γραμμούλες, που όμως καμία δεν έμοιαζε με αυτήν. Όλες οι γραμμούλες είχαν την δουλειά τους! Το βράδυ την λυπήθηκε μια νεράιδα και της έδωσε την ικανότητα να μεταμορφώνεται σε ότι ακουμπάει. Στο σπίτι της κ. Αλφαβήτας μεταμορφώνεται σε όποιο γράμμα επιλέγουμε



Για βοήθεια κάνουμε ένα αριστερό κλικ πάνω στην νεράιδα που βρίσκεται κάτω στο κέντρο

Για κάθε γράμμα που θα επιλέξουμε μας δίνεται η δυνατότητα επέκτασης με ακόμα δύο παιχνίδια, ώστε να εμπεδώσουμε καλύτερα αυτά που μάθαμε

Το δεύτερο παιχνίδι, διαφέρει από γράμμα σε γράμμα.

Ο Φαγαλέξης



Από την αρχική σελίδα

επιλέγουμε το παράθυρο «Ο

Φαγαλέξης».

Στην παραμυθοχώρα ζούσε ένας μάγος που δεν είχε όνομα, γι' αυτό ζήτησε και όλους αυτούς που είχαν. Μετά από πολύ σκέψη, έστειλε τον υιό του, τον Φαγαλέξη, που όταν πεινούσε έτρωγε τα γράμματα των λέξεων, να φάει τα γράμματα από τα ονόματα των κατοίκων της παραμυθοχώρας. Η νεράιδα έδωσε σε 6 (έξι) παιδιά, την Ουρανία που πλέον ήταν ρανία, τον Αιμίλιο που πλέον ήταν "μίλιος", την Ειρήνη που πλέον ήταν "ρήνη", τον Φοίβο που πλέον ήταν "Φβος" και τις αδερφές Ευτυχία και Αυγή που πλέον ήταν "τυχία" και "γη", έξι (6) μαγικά κουτιά για να σώσουν την παραμυθοχώρα.



Επέλεξε τα κουτιά των

παιδιών για να μάθεις το ου, αι, ει, οι, ευ, αυ αντίστοιχα

Η Κοκκινোসκουφίτσα

Από την αρχική σελίδα...



επιλέγουμε το παράθυρο «Η Κοκκινোসκουφίτσα».

Η Κοκκινোসκουφίτσα είναι το γνωστό παραμύθι της Κοκκινোসκουφίτσας με στοιχεία από άλλα παραμύθια.

Στην Κοκκινোসκουφίτσα έχεις 3 (τρεις) κεντρικές επιλογές :

- Αν πας με το ποντίκι σου πάνω στην κοκκινোসκουφίτσα, σου εμφανίζεται η επιλογή «Η Κοκκινোসκουφίτσα διαβάζει». [Βοήθησε την Κοκκινোসκουφίτσα στο διάβασμά της και μάθε το γγ, γκ, μπ, τσ, τζ.](#)
- Αν πας πάνω στον λύκο, πρέπει να θυμηθείς την ιστορία της Κοκκινোসκουφίτσας.
- Αν επιλέξεις το σκιουράκι, πρέπει να υποθέσεις ότι είναι χειμώνας και να ντύσεις την Κοκκινোসκουφίτσα κατάλληλα, για να πάει στην γιαγιά της.



Ο Λύκος και οι (4) τέσσερις εποχές

[Από την αρχική σελίδα...](#)



[παράθυρο «Ο Λύκος και οι τέσσερις \(4\) εποχές».](#)

Ο Λύκος και οι τέσσερις (4) εποχές είναι μια ιστορία όπου ένας λύκος μαθαίνει να αγαπάει τα γράμματα.

[Επέλεξε αυτό το παράθυρο αν θέλεις να ακούσεις μια ωραία ιστορία για έναν λύκο και να μάθεις για τις τέσσερις \(4\) εποχές.](#)

Το εργαστήριο του Δασκάλου

«Το εργαστήριο του Δασκάλου» δίνει την δυνατότητα στον δάσκαλο να εισάγει ο ίδιος το πρωτογενές υλικό, μέσα στις εννιά (9) ανοικτές δραστηριότητες.

[Πρέπει να υπάρχει σύνδεση στο διαδίκτυο](#)

Screen-by-Screen περιγραφή: Τσιούκας Κωνσταντίνος