

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ "ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ 4" ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΙΔΕΙΑ ΟΜΟΓΕΝΩΝ



Το παρόν λογισμικό απευθύνεται σε παιδιά ομογενών τετάρτης δημοτικού, τα οποία επιθυμούν να μάθουν την ελληνική γλώσσα ως ξένη γλώσσα και σταδιακά τους βοηθούν στο να δομήσουν τις απαραίτητες και αναγκαίες δεξιότητες αποτελεσματικής διαχείρισης του γνωστικού φορτίου της συγγραφής επικοινωνιακών κειμένων και ορθής χρήσης της ελληνικής γλώσσας. Το Μαργαρίτα 4 είναι εγκεκριμένο από το Υπουργείο Παιδείας γι' αυτό και αποτελεί ένα έγκυρο εργαλείο όχι μόνο για τους ομογενείς μαθητές, αλλά και για τους εκπαιδευτικούς ή τους γονείς που επιθυμούν να εμβαθύνουν στην ελληνική γλώσσα. Πρόκειται για ένα ευχάριστο λογισμικό, το οποίο χωρίζεται στις εξής ενότητες:

- Καλωσήλθατε
- Τα χόμπι μου
- Στη Λαϊκή
- Στα μαγαζιά
- Υγεία
- Ο κόσμος μας
- Στο σχολείο
- Τα ταξίδια

Κάθε μία από τις ενότητες συμπεριλαμβάνει τις εξής δυνατότητες:

- Κείμενο
- Λεξιλόγιο
- Ασκήσεις
- Παιχνίδι
- Δραστηριότητες
- Γράφω

Στο συγκεκριμένο λογισμικό, εντοπίζουμε πλήθος εικόνων και ηχογραφημένων αφηγήσεων, καθώς και δραστηριοτήτων, γεγονός που το καθιστά πιο παραστατικό και κατανοητό από τους μαθητές και λιγότερο ανιαρό. Παράλληλα, για κάθε

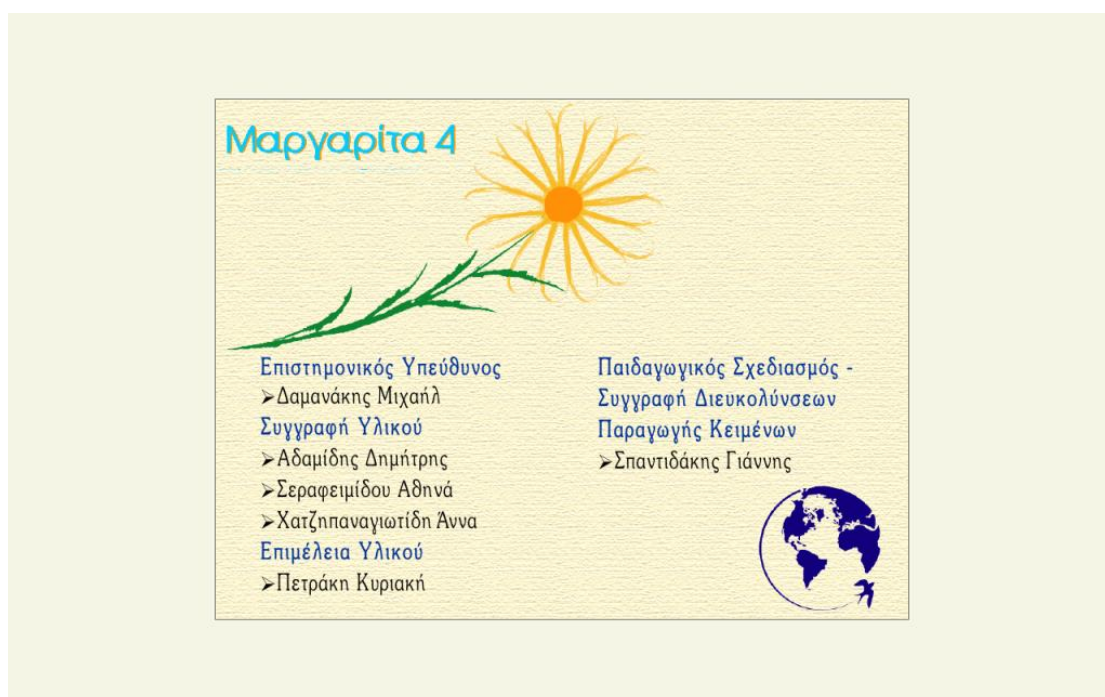
επιτυχημένη δραστηριότητα από τον μαθητή παρέχεται ηχητική επιβράβευση που τον ενθαρρύνει σε συνδυασμό με την συλλογή κουπονιών.

Για να κατεβάσετε το λογισμικό κάντε κλικ [εδώ](#).

Υπεύθυνος:

- Πανεπιστήμιο Κρήτης, Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε, Εργαστήριο Διαπολιτισμικών και Μεταναστευτικών Μελετών (Ε.ΔΙΑ.Μ.ΜΕ) - www.uoc.gr/diaspora
- Επιστημονικός υπεύθυνος: *Μιχάλης Δαμανάκης*

Περιγραφή: *Ψαραδέλλη Ευγενία*



Screen-by-Screen περιγραφή λογισμικού:



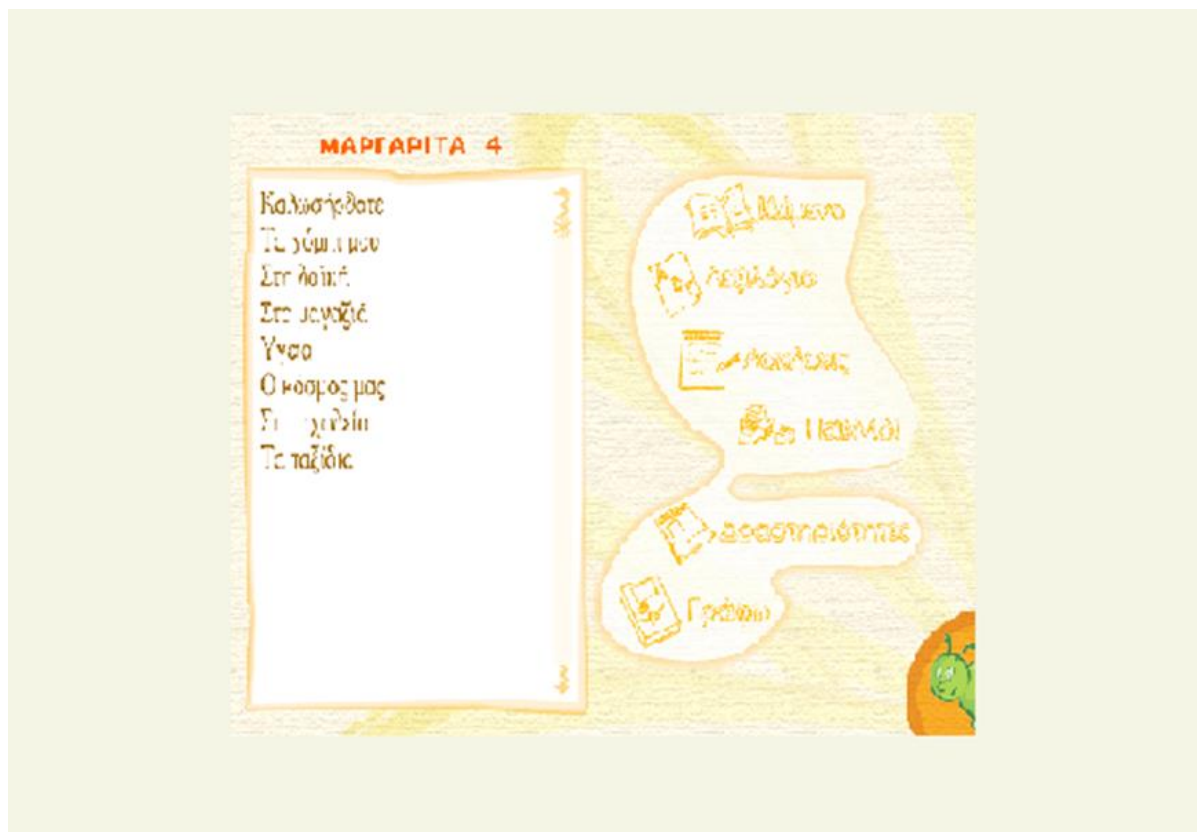
[Με την ολοκλήρωση αυτού του βήματος, φτάνουμε στην αρχική σελίδα του λογισμικού.](#)

Πρόκειται για ένα ευχάριστο λογισμικό, το οποίο χωρίζεται στις εξής ενότητες:

- Καλωσήρθατε
- Τα χόμπι μου
- Στη Λαϊκή
- Στα μαγαζιά
- Υγεία
- Ο κόσμος μας
- Στο σχολείο
- Τα ταξίδια

Κάθε μία από τις ενότητες συμπεριλαμβάνει τις εξής δυνατότητες:

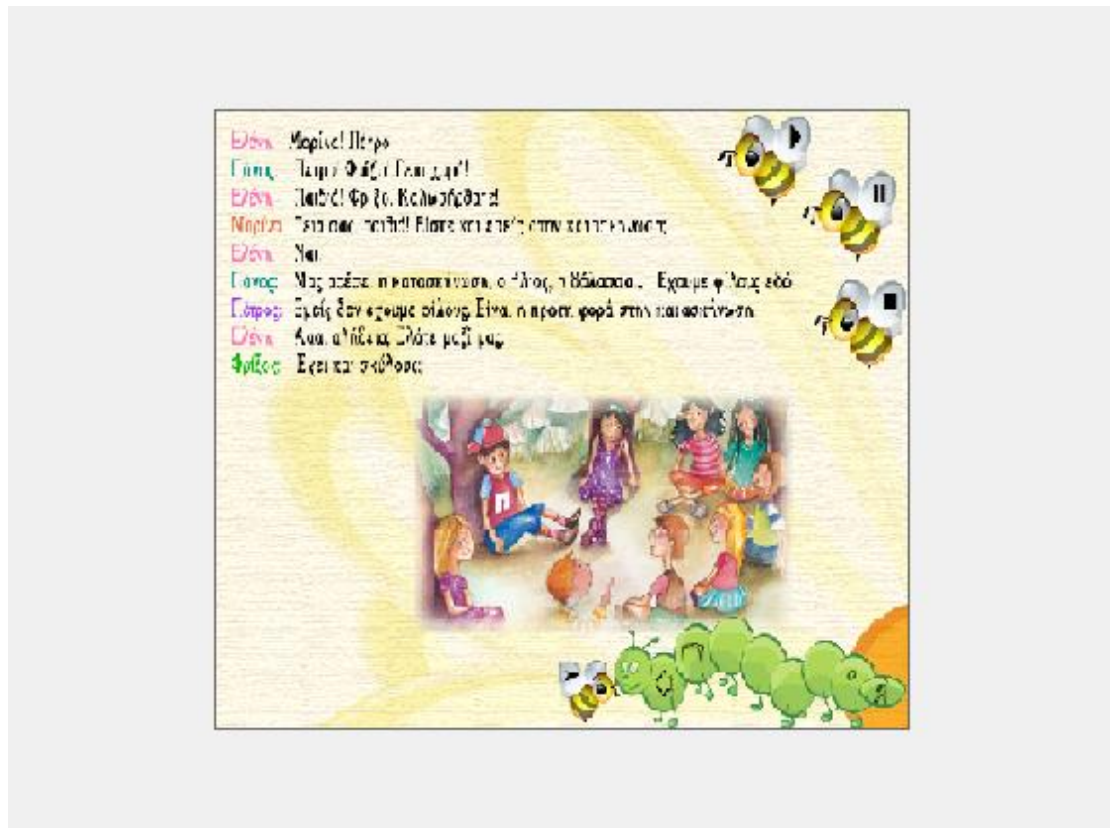
- Κείμενο
- Λεξιλόγιο
- Ασκήσεις
- Παιχνίδι
- Δραστηριότητες
- Γράφω



ΚΕΙΜΕΝΟ

Αναφορικά με την πρώτη ενότητα Καλωσήρθατε, ο μαθητής έχει τη δυνατότητα, μέσω του κειμένου, να γνωρίσει μέσα από ηχογραφημένα κείμενα και εικόνες τα παιδιά της παρέας του εκπαιδευτικού αυτού λογισμικού, τα οποία συναποτελούν μία κατασκήνωση και να

ακούσει διάφορους διαλόγους όπου τα παιδιά εκφράζουν τις προτιμήσεις και τα χόμπι τους.



ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Στο λεξιλόγιο ο μαθητής βλέπει διάφορες εικόνες που αντιπροσωπεύουν είτε σημαίες διάφορων χωρών είτε ομάδες με διαφορετικούς ανθρώπους και πατώντας πάνω στην κάθε εικόνα ακούει αυτό που αντιπροσωπεύει.



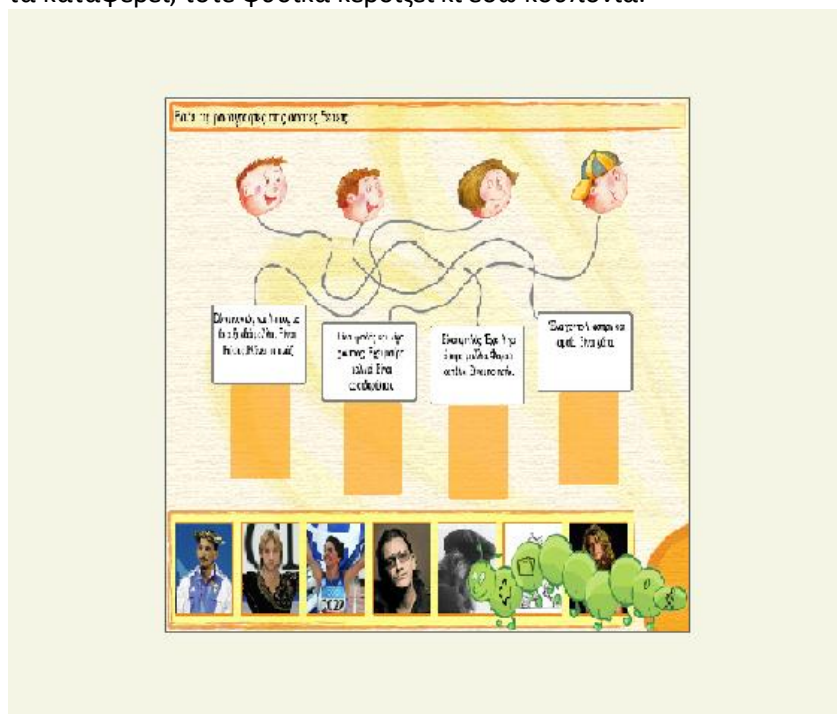
ΑΣΚΗΣΕΙΣ

Προχωρώντας στις ασκήσεις, ο μαθητής πρέπει να συμπληρώσει τα κενά σε ορισμένες προτάσεις επιλέγοντας από κάποιες προτεινόμενες λέξεις. Αν καταφέρει να τις συμπληρώσει σωστά, τότε μαζεύει κουπόνια.



ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στη δυνατότητα του παιχνιδιού δίνονται ορισμένες φωτογραφίες και περιγραφές προσώπων με σκοπό ο μαθητής να εντοπίσει ποια περιγραφή ανήκει σε κάθε πρόσωπο. Αν τα καταφέρει, τότε φυσικά κερδίζει κι εδώ κουπόνια.



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΓΡΑΦΩ

Συνεχίζοντας με τις δραστηριότητες, ο μαθητής μπορεί να δοκιμαστεί στην κρεμάλα, παιχνίδια μνήμης, ενώ στο τέλος έχει και τη δυνατότητα να αναπτύξει το δικό του κείμενο αφότου επιλέξει το είδος του (αγγελία, διαφήμιση, παραμύθι, αφήγηση) και το που θα απευθύνεται, βασιζόμενος στις κατευθύνσεις που του παρέχονται σχετικά με τη δομή.



Οι παραπάνω δυνατότητες διατίθενται και προσαρμόζονται και στις υπόλοιπες ενότητες (χόμπι, λαϊκή, μαγαζιά, υγεία, κόσμος, σχολείο, ταξίδια) ανάλογα με το περιεχόμενό της κάθε μίας.

Screen-by-Screen περιγραφή: *Ψαράδέλλη Ευγενία*

 E.ΔΙΑ.Μ.Μ.Ε

