

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ "ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ 5" ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΙΔΕΙΑ ΟΜΟΓΕΝΩΝ

Αντικείμενο του παρόντος λογισμικού (Μαργαρίτα 5) είναι η διδασκαλία της Γλώσσας σε μαθητές της Ε΄ Δημοτικού των Ομογενών. Στοχεύει στην εκμάθηση της ελληνικής ως ξένης γλώσσας με απλά, κατανοητά βήματα κάνοντάς το με αυτό τον τρόπο προσιτό στα παιδιά και ταυτόχρονα ένα εύχρηστο εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς. Το περιεχόμενό του είναι εγκεκριμένο από το Υπουργείο Παιδείας και είναι δομημένο σε εννέα ενότητες:

- Ο καλύτερός μου φίλος
- Τι να φορέσω
- Το σπίτι μου
- Ένας καβγάς
- Σχήματα και πράξεις
- Στο ζωολογικό κήπο
- Γιορτές
- Στην κατασκήνωση
- Και τώρα ... επανάληψη



Σε κάθε ενότητα αντιστοιχούν τέσσερις δραστηριότητες:

- Ασκήσεις
- Παιχνίδια
- Δραστηριότητες
- Γράφω

Σημαντικό είναι το γεγονός ότι προτρέπει τους μαθητές να κάνουν ασκήσεις και να ασχοληθούν με τα παιχνίδια που προτείνονται, ώστε να μαζέψουν «κουπόνια» (μπόνους) και να καταπιαστούν με τις ποικίλες δραστηριότητες.

Επιπροσθέτως βοηθάει στην οργάνωση της σκέψης μέσω των οδηγιών που βρίσκονται τόσο σε ηχογραφημένη όσο και γραπτή μορφή.



Αποτελεί ένα λογισμικό το οποίο «μαγνητίζει» το ενδιαφέρον των παιδιών καθώς διαθέτει ευχάριστες ασκήσεις που δεν ξεπερνούν το επίπεδο των γνώσεών τους και δε γίνεται φορτικό. Τα χρώματα, τα δημιουργικά παιχνίδια και οι προσαρμοσμένες σε κάθε ενότητα δραστηριότητες συμβάλλουν στην αποφυγή της δασκαλοκεντρικής διδασκαλίας.

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

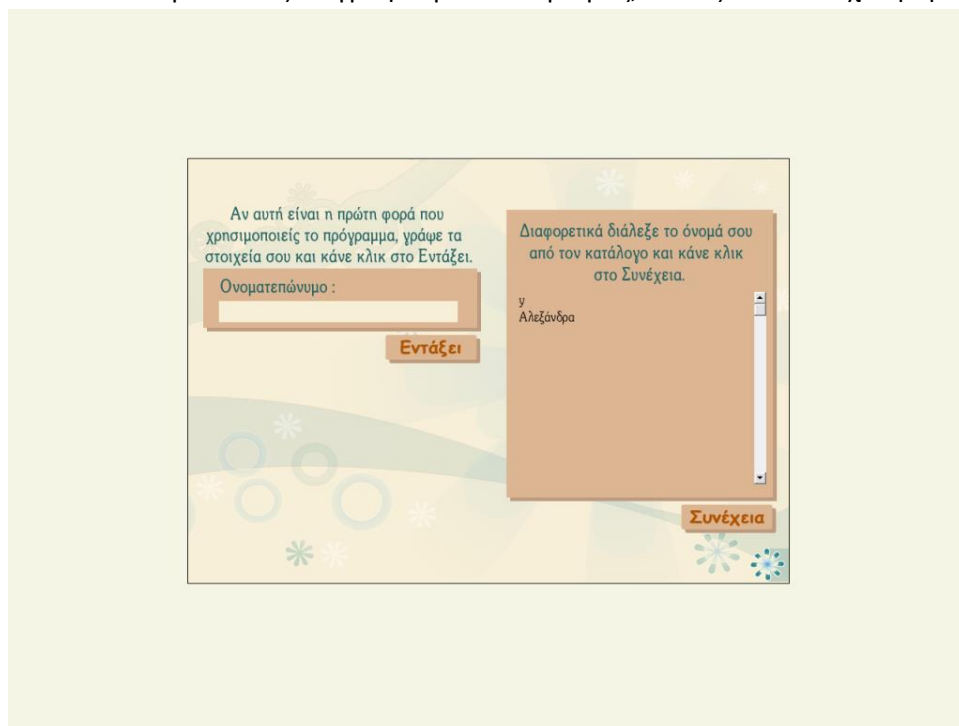
Υπεύθυνος:

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

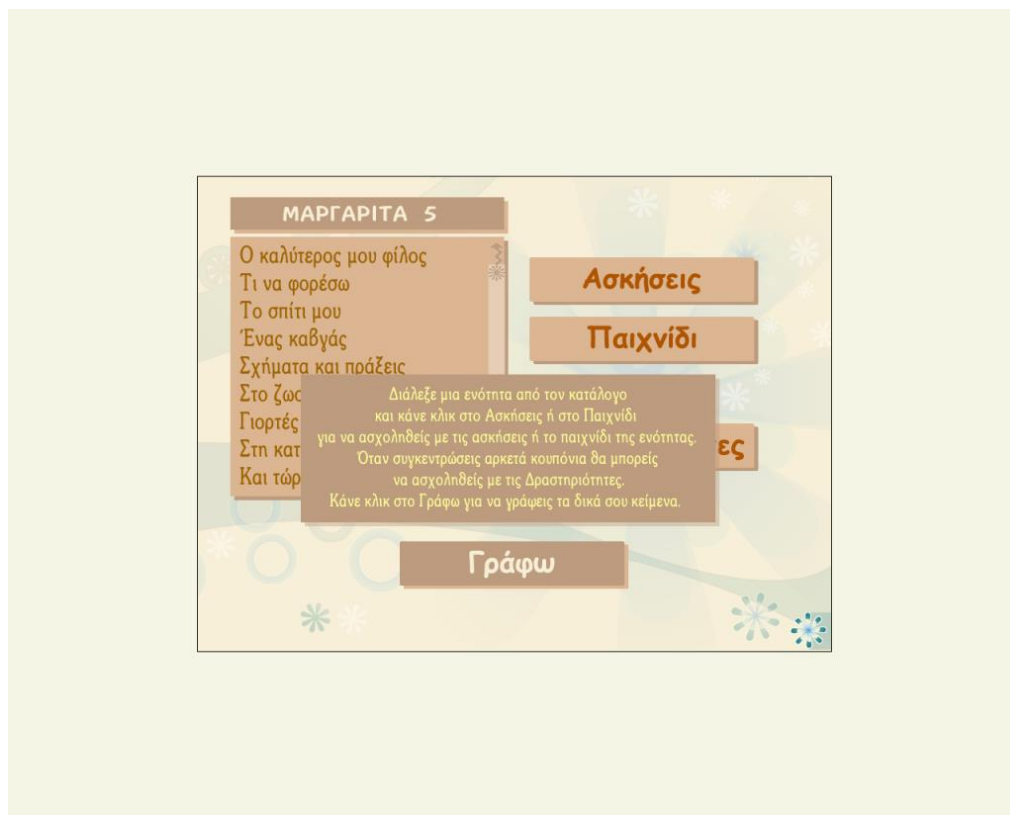
Περιγραφή: Κόντσα Αλεξάνδρα

## Screen-by-Screen περιγραφή λογισμικού "Μαργαρίτα 5":

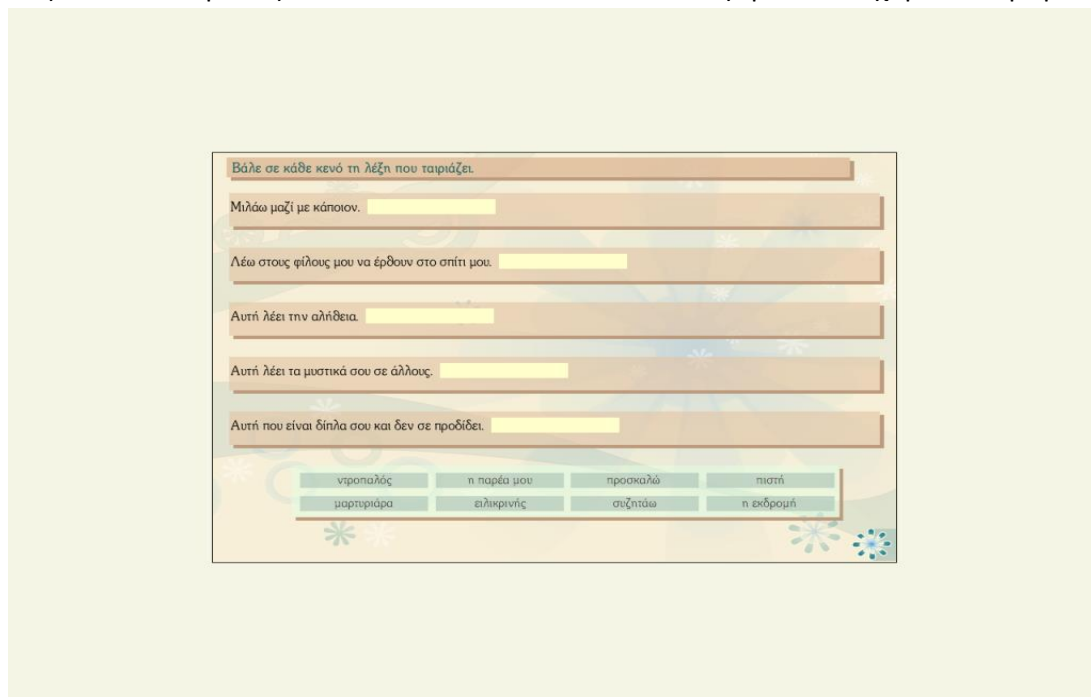
Στην αρχική σελίδα του λογισμικού υπάρχει μια καρτέλα στην οποία γράφουμε το ονοματεπώνυμό μας. Μ' αυτόν τον τρόπο έχουμε την δυνατότητα να ξεκινήσουμε την περιήγησή μας στο εν λόγω λογισμικό. Την επόμενη φορά που θα το χρησιμοποιήσουμε δεν είναι αναγκαίο να ξαναγράψουμε το όνομά μας, καθώς αυτό θα έχει ήδη αποθηκευτεί.



Εφ'όσον γράψαμε το όνομά μας και πατήσαμε τη λέξη «Εντάξει» θα βρεθούμε στη σελίδα με τις δραστηριότητες. Εκεί υπάρχουν εννέα ενότητες, από τις οποίες μπορούμε να διαλέξουμε όποια επιθυμούμε, καθώς δεν είναι αλληλένδετες μεταξύ τους.



Αφού επιλέξουμε την ενότητα που μας ενδιαφέρει, έχουμε την δυνατότητα να λύσουμε ασκήσεις ή και ακόμα να παίξουμε διάφορα παιχνίδια. Υπάρχει μια ποικιλία ασκήσεων και παιχνιδιών από προτάσεις με κενά, αντιστοιχίσεις, ταίριασμα εικόνων με λέξεις, ακρόλεξα έως και συνδιασμό λέξεων. Όλα αυτά συνθέτουν ένα ενδιαφέρον και ευχάριστο λογισμικό.



Συμπλήρωσε το ακρόλεξο.

1. Είσαι πολύ ----- όταν έχεις γενέθλια.
2. Με αυτό μετράς την ώρα.
3. Ωραίος.
4. Βάζω τα ρούχα μου.
5. Ο πρώτος μήνας του χρόνου.
6. Πριν το Πάσχα.
7. Τότε τσουγκράς αυγά.
8. Άρθρο στον πληθυντικό.
9. Την κρατάς την Ανάσταση.
10. Την τρας την Καθαρά Δευτέρα.
11. Τα βάφουμε κόκκινα το Πάσχα.

1. Χ	Σ
2. Ρ	
3. Ο	
4. Ν	
5. Ι	
6. Α	
7. Π	
8. Ο	
9. Λ	
10. Λ	
11. Α	

Α Β Γ Δ Ε Η Ι Λ Μ Ν Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ

⏪ ⏩ ⏴ ⏵ ⏶ ⏷

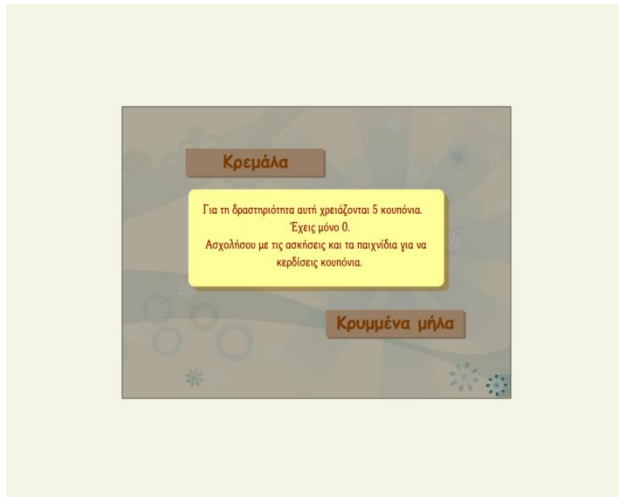
Συνδύασε τις λέξεις

ισόπλευρο	
η ακτίνα	
στρογγυλό	
υδρόγειος	
περιφερειακός	
το βάθος	
κύβος	

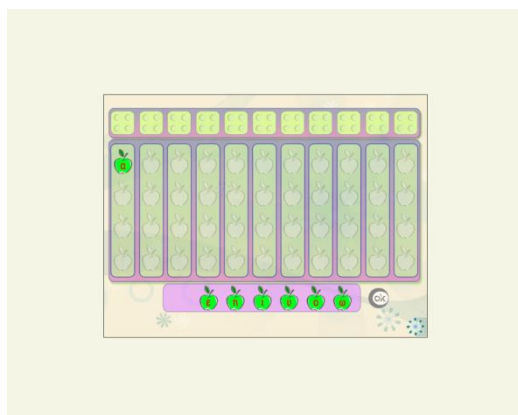
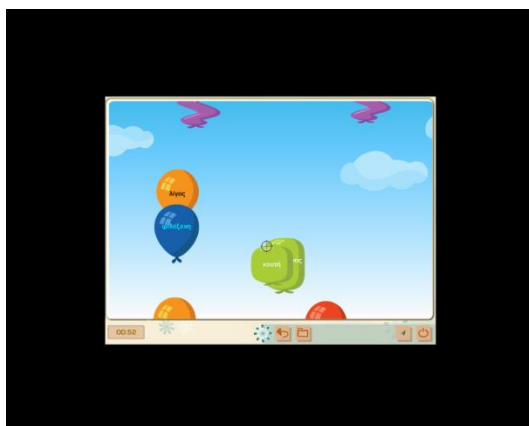
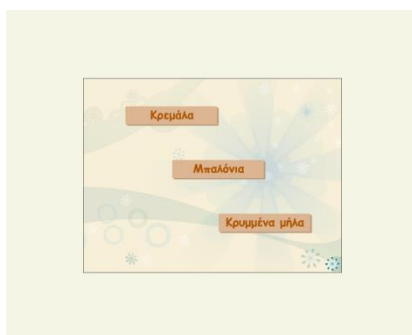
του οριζοντα	δρόμος	τρίγωνο
σφαίρα	λαχανικών	του ποδηλάτου
	πρόσωπο	

⏪ ⏩ ⏴ ⏵ ⏶ ⏷

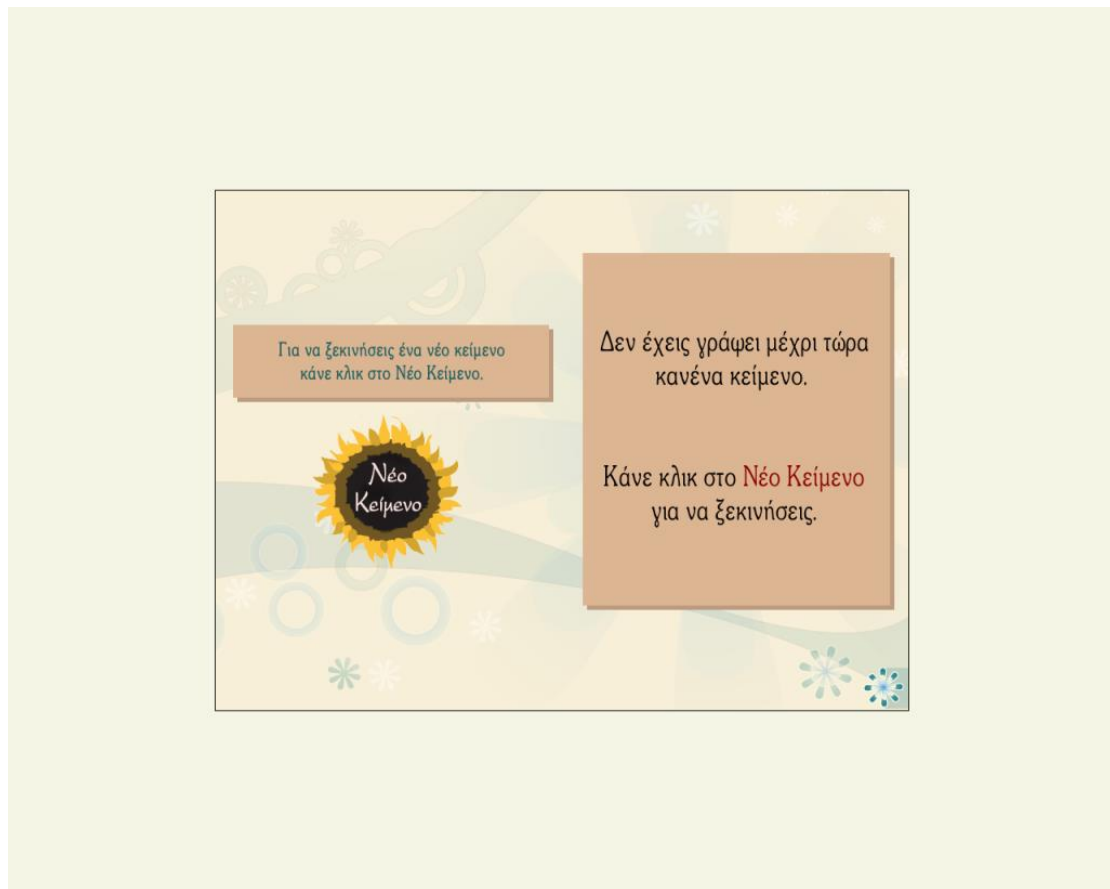
Στη συνέχεια αφού έχουμε φέρει εις πέρας τις ασκήσεις και τα παιχνίδια μαζεύουμε κάποια "μπόνους", τα λεγόμενα κουπόνια. Με αυτά τα κουπόνια μπορούμε να ασχοληθούμε με τις δραστηριότητες.



Οι δραστηριότητες είναι: Κρεμάλα, μπαλόνια και κρυμμένα μήλα στις οποίες θα χρησιμοποιήσουμε τα κουπόνια που μαζέψαμε από τις ασκήσεις και τα παιχνίδια. Εάν δεν έχουμε κουπόνια δεν είναι δυνατό να ασχοληθούμε με τις δραστηριότητες και έτσι εμφανίζεται η παραπάνω εικόνα.



Σημαντικό είναι το γεγονός ότι δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να γράψουν ένα νέο κείμενο.



Αυτές είναι οι πληροφορίες που δίνονται και οι οποίες λειτουργούν ως εφελτήριο για να ξεκινήσουν τα παιδιά το γράψιμο.

**Screen-by-Screen περιγραφή:** Κόντσα Αλεξάνδρα