

Μυθοχώρα



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

"ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΣΤΗ ΜΥΘΟΧΩΡΑ" ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΙΔΕΙΑ ΟΜΟΓΕΝΩΝ

Το λογισμικό Μυθοχώρα, απευθύνεται σε ομογενείς μαθητές του δημοτικού σχολείου, οι οποίοι μαθαίνουν την ελληνική γλώσσα και ιστορία μέσα από ιστορίες και παιχνίδια σχετικά με την ελληνική μυθολογία. Το περιεχόμενό του είναι επίσης εγκεκριμένο από το Υπουργείο Παιδείας και αποτελεί ένα διασκεδαστικό πρόγραμμα που συνοψίζει ολόκληρη την ελληνική μυθολογία, κατάλληλο κυρίως για τους μαθητές της Γ' Δημοτικού, αλλά και για τους εκπαιδευτικούς. Συγκεκριμένα, το λογισμικό συμπεριλαμβάνει ένα χάρτη της αρχαίας Ευρώπης, πάνω στον οποίο οι μαθητές μπορούν να περιηγηθούν και να εξασκηθούν σε διάφορες δραστηριότητες πατώντας πάνω στις εξής περιοχές:

- Ηράκλειες στήλες - Γιβραλτάρ
- Ιστιοφόρο – Σικελία
- Χώρα Αμαζόνων – Μ. Ασία
- Όλυμπος - Μακεδονία

Εξερευνώντας τις παραπάνω περιοχές, καθεμία από τις οποίες είναι διαφορετικά δομημένη, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να εκτελέσουν τις παρακάτω εφαρμογές:

- Λεξικό
- Μυθοπλάθω
- Ασκούμε

Με τον τρόπο αυτό, οι μαθητές μέσα από διάφορες δραστηριότητες μυθοπλασίας και ασκήσεις γνώσης, δοκιμάζουν τις αποκτηθείσες γνώσεις τους στις εξής ενότητες:

- Θεογονία
- Γνωριμία με τους θεούς της Μυθοχώρας
- Θεοί και άνθρωποι
- Θεοί και ήρωες
- Τρωικός πόλεμος

Τέλος, το συγκεκριμένο λογισμικό συμπεριλαμβάνει και το παιχνίδι της κρεμάλας,

ενώ όλες οι δραστηριότητες συνοδεύονται από ηχογραφημένα βίντεο και κείμενα, καθώς και ηχογραφημένες κατευθύνσεις που διευκολύνουν την πλοήγηση των μαθητών.

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

Υπεύθυνοι:

- *Ε.ΔΙΑ.Μ.ΜΕ* - www.uoc.gr/diaspora
- Επιστημονικός υπεύθυνος έργου: *Μιχάλης Δαμανάκης*

Περιγραφή: *Ψαραδέλλη Ευγενία*

Screen-by-Screen περιγραφή λογισμικού:

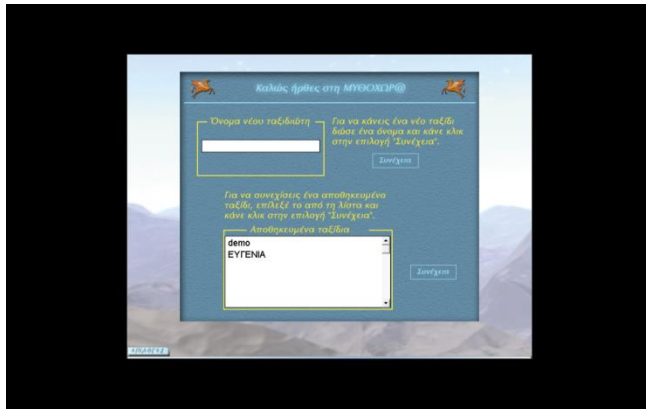
[Περιγραφή του λογισμικού ‘‘Περιπέτειες στη Μυθοχώρα’’](#)

[Εισερχόμενοι στο λογισμικό της Μυθοχώρας αντικρίζουμε την εξής εικόνα:](#)



[Στη συνέχεια απαιτείται συμπλήρωση](#)

[ονόματος](#)



Στη συνέχεια ακολουθεί ένας πανευρωπαϊκός χάρτης, πάνω στον οποίο ο χρήστης μπορεί να πατήσει στις συγκεκριμένες προαναφερθείσες περιοχές (Ηράκλειες στήλες-Γιβραλτάρ, Ιστιοφόρο-Σικελία, Χώρα Αμαζόνων-Μ. Ασία, Όλυμπος-Μακεδονία), οι οποίες εκπροσωπούνται από ένα στοιχείο η κάθε μία και να τις εξερευνήσει.



Τώρα, όσον αφορά τις διάφορες εφαρμογές, σ' αυτή του λεξιλογίου, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δει την ερμηνεία πολλών ιστορικών όρων που αναφέρονται μέσα στο λογισμικό και να τους κατανοήσει.

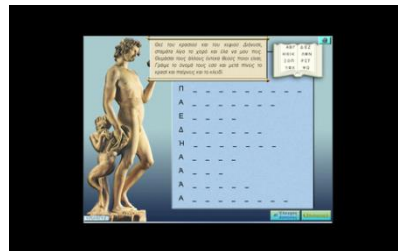


Στην εφαρμογή Μυθοπλάθω, ο χρήστης, με βάση πέντε μικρά μυθολογικά κείμενα που του παρέχονται, μπορεί να προσθαφαιρέσει τμήματα των διαλόγων και να φτιάξει το δικό του μυθολογικό κείμενο, αντιγράφοντας ταυτόχρονα και όποιες εικόνες επιθυμεί από αυτές που του παρέχονται.



Προχωρώντας στην εφαρμογή

Ασκούμαι, ο χρήστης μπορεί να ψυχαγωγηθεί με διάφορες δοκιμασίες(συμπλήρωση κενών, λαβύρινθους, σταυρόλεξων, κρεμάλας και πολλά άλλα) και παιχνίδια που βασίζονται στις πέντε ενότητες που προαναφέρθηκαν (θεογονία, γνωριμία με τους θεούς της Μυθοχώρας, θεοί και άνθρωποι, θεοί και ήρωες, τρωικός πόλεμος).

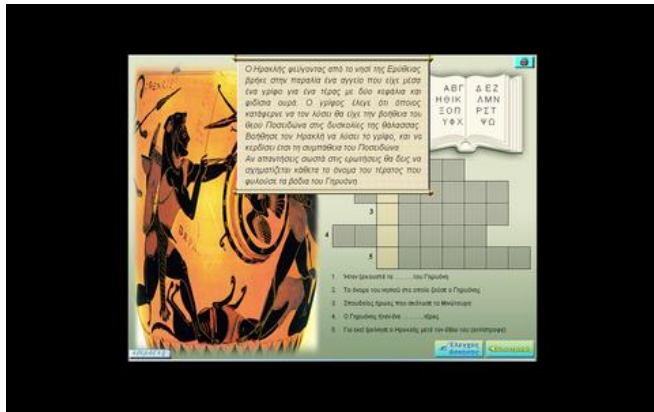


Ακόμη, ο χρήστης πατώντας επάνω στο εικονίδιο του καρβιού στον χάρτη μπορεί να συμμετέχει σε ένα παιχνίδι γνώσης εισερχόμενος σε ένα σπήλαιο όπου λαμβάνει πληροφορίες και για να προχωρήσει πρέπει να απαντάει σωστά στις ερωτήσεις που του ανατίθενται.



Κάτι παρόμοιο συμβαίνει και στο

εικονίδιο του Γιβραλτάρ όπου ο χρήστης μαθαίνει διεκπεραιώνοντας παράλληλα ορισμένες δοκιμασίες και παιχνίδια γνώσης.



Τέλος, κοινή συνιστώσα σε όλα τα

εικονίδια αποτελεί το γεγονός ότι παρέχεται στο χρήστη πληθώρα πληροφοριών που συνοδεύονται από πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό και ποικίλες δραστηριότητες.

Screen-by-Screen περιγραφή: Ψαραδέλλη Ευγενία