

**ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΤΟΥ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟΥ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΓΙΑ ΤΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ**

Κατά την προγραμματισμένη -σύμφωνα με τη διακήρυξη αριθ. ΑΠ 4098, άρθρο 9/21-5-03- ημερίδα του Π.Ι., δόθηκαν στους υποψηφίους συγγραφείς-κατασκευαστές εκπαιδευτικού λογισμικού οι ακόλουθες διευκρινίσεις:

1. Γενικές προδιαγραφές περιεχομένου για κάθε εκπαιδευτικό λογισμικό Γλώσσας

Το περιεχόμενό του να κινείται μέσα στο πλαίσιο των προβλέψεων του ΔΕΠΠΣ και του ΑΠΣ της Γλώσσας του Δημοτικού

- Να περιέχει εικόνα, ήχο και να επιτρέπει αναδραστική δραστηριότητα στον μαθητή και στον δάσκαλο. Στις τάξεις Α΄ έως Δ΄ εξυπακούεται ότι αυτή η δραστηριότητα θα αναλαμβάνεται από τον δάσκαλο ενώπιον των μαθητών.
- Να συνοδεύεται από ένθετο φυλλάδιο γραπτών οδηγιών για τον δάσκαλο, το οποίο να επεξηγεί τις έννοιες που γίνονται αντικείμενο επεξεργασίας, τη σκοπιμότητα των ενεργειών, τεχνικές οδηγίες και ό,τι άλλο κριθεί απαραίτητο. Δεν θα εμπλέκεται ο δάσκαλος με γλωσσολογικά θεωρία και ορολογία.
- Δεν θα περιέχει αντικείμενα και δραστηριότητες που μπορούν να πραγματοποιηθούν με συμβατικά μέσα (βιβλία, τετράδια κ.τ.λ.)
- Θα είναι όλα παιχνίδια ή, σε κάθε περίπτωση, θα έχουν παιγνιώδη μορφή.
- Τα στοιχεία που παρέχονται παρακάτω θα αποτελούν τον πυρήνα κάθε ψηφιακού δίσκου, αντιστοίχως, ο οποίος μπορεί να διευρύνεται και να εμπλουτίζεται ανάλογα με τις δυνατότητες και την επινοητικότητα του συγγραφέα - κατασκευαστή.

2. Ειδικές προδιαγραφές περιεχομένου

2.1. Τάξεις Α΄ και Β΄

Ένα εκπαιδευτικό λογισμικό για τις τάξεις Α΄ και Β΄

Τίτλος: «Παιχνίδια με τις λέξεις»

Θέμα: Διαισθητική συνειδητοποίηση του γλωσσικού συστήματος και της ορθογραφίας

Πλαίσιο περιεχομένου:

- Παιχνίδια δημιουργίας λέξεων και φράσεων σε συνταγματικό και παραδειγματικό άξονα, με επιλογές γραμμάτων και συνδυασμών γραμμάτων που αντιστοιχούν (περίπου) σε μορφήματα, χωρίς ορολογία και συμπεράσματα. Χρήση ελάχιστου ζεύγους.
- Προφορά φθόγγων, κυρίως όσων έχουν διαφοροποιητική αξία, με έμφαση στα τριβόμενα εξακολουθητικά
- Αντιστοίχιση φθόγγων /γραμμάτων και ορθογραφία

Ενδεικτικά παραδείγματα

	εί	ν	αι
	ι		ε
	η		
	οι		
	υι		

δ	ά	σ	ο	ς
Θ				

θ	η	λ	υ	κ	ό
φ					

- Παιχνίδια δημιουργίας προτάσεων με τον πιο πάνω τρόπο. Αλλαγές θέσης λέξεων και φράσεων μέσα στην πρόταση και διαπίστωση των συνεπειών. Προσπάθειες διευθέτησης των προτασιακών όρων, ώστε να αποκατασταθεί αποδεκτό νόημα.

2.2. Τάξεις Γ΄ και Δ΄

Ένα εκπαιδευτικό λογισμικό για τις τάξεις Γ΄ και Δ΄

Θέμα: Συνειδητοποίηση και δημιουργία κειμενικής δομής

Πλαίσιο περιεχομένου:

Δομή πρότασης, παραγράφου. Συνέχιση και επέκταση του περιεχομένου του αντίστοιχου εκπαιδευτικού λογισμικού των τάξεων α΄ και β΄.

- Αλλαγή λέξεων, συνταγμάτων ή προτάσεων κατά περίπτωση, με αλλαγή, απορύθμιση ή αποκατάσταση του συστήματος, δεδομένων παραγράφων ή δεδομένης πρότασης.
- Δομή παραγράφου
- Δομή απλού κειμένου 3 έως 5 παραγράφων (λ.χ. συμπλήρωση –δεδομένων ή όχι- λέξεων και φράσεων συνδετικών και μεταβατικών που σηματοδοτούν χρονική σειρά και ακολουθία σε δεδομένο αφηγηματικό κείμενο)
- Δόμηση κειμένου με οδηγό εικόνες που αντιστοιχούν σε δεδομένες παραγράφους

Όταν οι δραστηριότητες προσφέρονται για σύνθεση κειμένου κατ' αντιστοιχία με τις πιο πάνω προτάσεις, να παραπέμπεται, κατά περίπτωση, ο μαθητής σε πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου.

2.3. Τάξεις Ε΄ και ΣΤ΄

Ένα εκπαιδευτικό λογισμικό για τις τάξεις Ε΄ και ΣΤ΄

Θέμα: α) Συνειδητοποίηση και δημιουργία κειμενικής δομής
β) Επιλογή και χρήση γλωσσικών μέσων

Πλαίσιο περιεχομένου:

- Δομή κειμένων. Αλλαγή θέσης παραγράφων και συνέπειες στη νοηματική οργάνωση του κειμένου.
- Δομή κειμένων με οδηγό τίτλους παραγράφων (λ.χ. αντιστοίχιση παραγράφων και τίτλων)
- (Βίντεο) Συσχέτιση πρόθεσης – περίπτωσης με φραστικές επιλογές, τα γραμματικά στοιχεία και το πιθανό επικοινωνιακό αποτέλεσμα

Όταν οι δραστηριότητες προσφέρονται για σύνθεση κειμένου κατ' αντιστοιχία με τις πιο πάνω προτάσεις, να παραπέμπεται, κατά περίπτωση, ο μαθητής σε πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου.

3. Προϋποθέσεις

Κάθε εκπαιδευτικό λογισμικό:

- 3.1.** Θα περιέχει μόνο δραστηριότητες που καλλιεργούν συστηματικά συγκεκριμένες γλωσσικές δεξιότητες ή βοηθούν το παιδί να συνειδητοποιήσει συγκεκριμένη έννοια π.χ. διάκριση ορισμένου φθόγγου (ταυτότητα-αντίθεση), έτσι ώστε οι δραστηριότητες να μην περιορίζονται στην αυτόματη και χωρίς στόχο ομιλία των παιδιών ή στην απλή ακρόαση ωραίων παραμυθιών ή στην αυθόρμητη και τυχαία συμπλήρωση ή δόμηση κειμένων.
- 3.2.** Θα αναφέρεται ρητά στον Οδηγό: τι κάνουμε και γιατί, όχι ως αξίωμα, δηλαδή απλώς επειδή έτσι προβλέπουν οι προδιαγραφές, αλλά με τρόπο που θα εξηγεί τη σκοπιμότητα κάθε ενέργειας και θα αναλύει τον μηχανισμό της, δηλαδή τη σχέση μεταξύ διαδικασίας, στόχου και δεξιότητας.
- 3.3.** Θα συνοδεύεται από έναν Πίνακα Περιεχομένων, όπου θα φαίνεται ποιες είναι οι άλλες δραστηριότητες τις οποίες θα περιλάβει τελικά και ποιο θα είναι το ποσοστό του δείγματος επί του συνόλου του λογισμικού.
- 3.4.** Θα περιέχει μουσική ανάλογη με τις δραστηριότητες, κατά περίπτωση.