

## 6<sup>η</sup> ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

**ΤΑΞΗ:** Β'

**ΜΑΘΗΜΑ:** Γλώσσα

**ΕΝΟΤΗΤΑ:** «Δημιουργία παραμυθιού»

**ΣΤΟΧΟΙ:** Τα παιδιά να ανασυνθέσουν ένα παραμύθι.

**ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ:** Λογισμικό Γλώσσας Α-Β Τάξης του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

**ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ:** Η\Υ, Βιντεοπροβολέας, Διαδίκτυο.

**ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ:** 2 ώρες

**ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ:** Οι μαθητές από πολύ μικρή ηλικία έρχονται σε επαφή με αφηγήσεις ιστοριών και παραμυθιών στο οικογενειακό τους περιβάλλον αλλά και στο νηπιαγωγείο. Έχουν εργαστεί ξανά με το Λογισμικό Γλώσσας Α-Β Τάξης του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου και γνωρίζουν τη χρήση των βασικών εργαλείων του.

**ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ:** Με τη βοήθεια των εικόνων τα παιδιά δημιουργούν ένα παραμύθι .Δίνεται στα παιδιά φύλλο εργασίας σε έντυπη μορφή για να γράψουν το δικό τους παραμύθι.

**ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ:** 20/11/2013

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Στην επιφάνεια εργασίας βρείτε και ανοίξτε το λογισμικό της Γλώσσας Α-Β Τάξης.



Επιλέξτε το παραμύθι «Η κοκκινσοκουφίτσα».



Ακούστε το παραμύθι και παρακολουθείστε την εξέλιξη της ιστορίας επιλέγοντας τη συνέχεια με το βελάκι.



