

## Εκπαιδευτικό λογισμικό «Πάξε με τις λέξεις 1»

Παγκράτιος Παυλίδης – Χρίστος Μπίτσης – Δήμου Ιουλία  
Δάσκαλοι Ειδικής Αγωγής

Είναι ένα εκπαιδευτικό εργαλείο-παιχνίδι που βοηθάει στη διδασκαλία της πρώτης ανάγνωσης σε παιδιά 3-6 χρόνων και μαθητές με ειδικές ανάγκες και μαθησιακές δυσκολίες. Αποτελείται από ένα σύνολο εφαρμογών λογισμικού (παιχνίδια-εργαλεία) με συμπεριφοριστική προσέγγιση και συναφές έντυπο εκπαιδευτικό υλικό που το συνοδεύει.

Όλο το πακέτο σχεδιάστηκε εστιάζοντας στο να γίνει η πρώτη επαφή με τα γράμματα και τις λέξεις ένα διασκεδαστικό παιχνίδι. Κάθε παιδί μπορεί να ακολουθήσει τους δικούς του ρυθμούς μάθησης με την σωστή καθοδήγηση και βοήθεια.

Περιλαμβάνει εννέα παιχνίδια σύνθεσης λέξεων, ένα βοηθητικό πρόγραμμα αυτόματης σύνθεσης και ανάγνωσης λέξεων, 144 λέξεις με εικόνα και ήχο χωρισμένες σε αντίστοιχα επίπεδα, επαναληπτικά επίπεδα που βοηθούν στην εμπέδωση της γνώσης, 4 εφαρμογές-εργαλεία για τον εκπαιδευτικό: Ηλεκτρονικός πίνακας σύνθεσης, σύνθεση συλλαβών, σύνθεση λέξεων και προτάσεων με δυνατότητα αποθήκευσης λέξεων και προτάσεων πέραν των ενσωματωμένων στην εφαρμογή και καταγραφή προόδου για έξι χρήστες. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε λειτουργικό Windows για υπολογιστές και Android για tablet και κινητά.

### ΑΡΧΙΚΗ ΟΘΟΝΗ

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν διαθέσιμα: Το κόκκινο κουμπί εξόδου από το πρόγραμμα, το πράσινο των οδηγιών χρήσης, το μωβ της μουσικής (ανοίγει και κλείνει το μουσικό χαλί), το γαλάζιο κουμπί της σύνδεσης στην περίπτωση που είστε συνδρομητής (διαφορετικά η εφαρμογή λειτουργεί σε μορφή demo), το πορτοκαλί κουμπί της εγγραφής (μεταφέρει τον χρήστη στη σελίδα της kidmedia για εγγραφή ως συνδρομητής) και το κουμπί με το logo της kidmedia που μας μεταφέρει στη σελίδα.

Διαθέσιμες είναι τρεις δυνατότητες χρήσης του προγράμματος, που αντιστοιχούν στα κουμπιά που βρίσκονται στο πάνω μέρος της οθόνης.

Η πρώτη (πάνω αριστερά) επιλογή είναι η σειρά δραστηριοτήτων «Μαθαίνω να διαβάζω». Για να γίνει διαθέσιμη αυτή η επιλογή θα πρέπει πρώτα να έχει επιλεγεί ένα από τα έξι «ζώακια-φίλοι» που βρίσκονται στα δεξιά της οθόνης. Για κάθε επιλογή «φίλου» γίνεται διαφορετική καταγραφή προόδου ώστε κάθε φορά ο χρήστης να μεταφέρεται αυτόματα στο επίπεδο που είχε φτάσει την προηγούμενη φορά που είχε χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα.

Η δεύτερη επιλογή είναι η σειρά δραστηριοτήτων «Πάξε με τις λέξεις» όπου ο χρήστης μπορεί να επιλέξει να παίξει οποιοδήποτε από τα εννέα διαθέσιμα παιχνίδια για να κερδίσει βαθμούς με επίπεδο δυσκολίας ανάλογο με τον αριθμό των γραμμάτων που θέλει να έχουν οι λέξεις. Οι λέξεις επιλέγονται τυχαία ανάμεσα από εκατοντάδες του ελληνικού λεξιλογίου. Σε αυτήν την επιλογή υπάρχει μόνο η δυνατότητα καταγραφής των υψηλότερων σκορ. (Κατάλληλο και διασκεδαστικό παιχνίδι για παιδιά μεγαλύτερης ηλικίας αλλά και μεγάλους.)

Η τρίτη επιλογή «Μόνο για τους μεγάλους» αφορά εκπαιδευτικούς και γονείς και μεταφέρει τον χρήστη στην οθόνη των εκπαιδευτικών εργαλείων και των ρυθμίσεων.

### ΜΑΘΑΙΝΩ ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΩ – ΕΠΙΛΟΓΗ ΕΠΙΠΕΔΟΥ

Στην οθόνη επιλογής επιπέδου εμφανίζονται δεκαπέντε καρτέλες με εικόνες αντίστοιχες με τις λέξεις που θα διδαχθούν. Αρχικά όλες οι λέξεις, εκτός από την πρώτη, είναι «κλειδωμένες» με ένα μικρό λουκέτο που εμφανίζεται πάνω τους. Κάτω από κάθε εικόνα υπάρχουν κενές θέσεις για τρία αστεράκια. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει για να παίξει μόνο τις λέξεις που είναι ξεκλειδωτές. Στις οδηγίες χρήσης για τα «Παιχνίδια» εξηγείται ο τρόπος με τον οποίο ξεκλειδώνουν οι εικόνες και κερδίζονται τα αστεράκια.

Στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης εμφανίζεται το ζώακι που έχει επιλεγεί. Στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχει το κόκκινο κουμπί εξόδου και ένα ή δύο μπλε κουμπιά με βελάκια ανάλογα με το



επίπεδο στο οποίο έχει φτάσει ο χρήστης. (Με τα μπλε κουμπιά μπορεί να μεταφερθεί κανείς σε κάθε μία από τις 12 διαθέσιμες σελίδες των επιπέδων.) Υπάρχουν συνολικά 180 επίπεδα από τα οποία 144 έχουν μόνο μία λέξη και 36 είναι επαναληπτικά με τετράδες λέξεων από τα προηγούμενα επίπεδα. Οι λέξεις έχουν επιλεγεί με βάση χρόνια εμπειρίας και παρατήρησης στη διδασκαλία πρώτης ανάγνωσης σε παιδιά με ειδικές ανάγκες και μαθησιακές δυσκολίες. Έχουν διαβαθμισμένη δυσκολία και καλύπτουν όλα τα γράμματα του ελληνικού αλφάβητου. Οι εικόνες έχουν δημιουργηθεί με γνώμονα την εύκολη συσχέτιση εικόνας και λέξης από το παιδί.

Κάνοντας κλικ σε οποιαδήποτε ξεκλείδωτη εικόνα ο χρήστης μεταφέρεται στην οθόνη επιλογής παιχνιδιού. Πατώντας το κόκκινο κουμπί επιστρέφουμε στην αρχική οθόνη.

## ΟΘΟΝΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Εδώ μπορεί να φτάσει ο χρήστης είτε από την οθόνη επιλογής επιπέδου του «Μαθαίνω να διαβάζω» είτε μέσα από την επιλογή «Μόνο για τους μεγάλους» πατώντας το κουμπί «Λέξεις».

Στην οθόνη επιλογής παιχνιδιού εμφανίζονται εννέα εικονίδια (σύννεφα) στο δεξιό μέρος της οθόνης τα οποία αντιστοιχούν σε διαφορετικά παιχνίδια και ένα μεγαλύτερο εικονίδιο στο αριστερό κάτω μέρος της οθόνης το οποίο οδηγεί στο παιχνίδι αυτόματης ανάγνωσης. Πατώντας το **κόκκινο κουμπί εξόδου**, επιστρέφουμε στην οθόνη από την οποία έχουμε έρθει αρχικά.



## ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΥΤΟΜΑΤΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΗΣ

Το παιχνίδι αυτόματης ανάγνωσης δίνει την ευκαιρία στο παιδί να διδαχθεί παρακολουθώντας όσες φορές θέλει την αυτόματη σύνθεση της λέξης την οποία θα κληθεί να συνθέσει το ίδιο, παίζοντας σε οποιοδήποτε από τα εννέα παιχνίδια. Η σύνθεση γίνεται γράμμα – γράμμα σε αργό ρυθμό ώστε το παιδί να μπορεί να παρακολουθεί τη διαδικασία. Όλα τα γράμματα μετά την επιλογή τους κατεβαίνουν



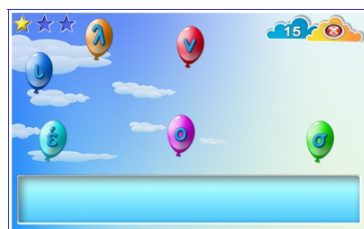
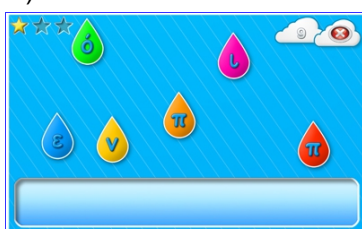
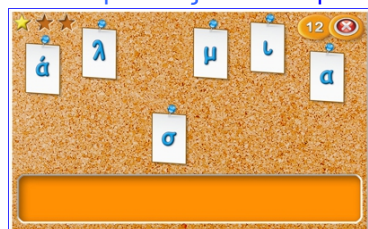
στο κάτω μέρος της οθόνης και παίρνουν τη θέση τους με τη σειρά. Αφού ολοκληρωθεί η κάθε λέξη εμφανίζεται η αντίστοιχη εικόνα και ακούγεται ο σχετικός ήχος μόνο εάν ο χρήστης έχει φτάσει εδώ έχοντας επιλέξει το «Μαθαίνω να διαβάζω». Σε αυτήν την περίπτωση δεξιά και αριστερά της εικόνας εμφανίζονται δύο κουμπιά, για την επανάληψη της αυτόματης σύνθεσης και την επανάληψη του ήχου αντίστοιχα.

Στη περίπτωση που ο χρήστης έχει φτάσει εδώ έχοντας επιλέξει το κουμπί «Λέξεις» από την περιοχή «Μόνο για τους μεγάλους» εμφανίζεται μόνο ένα κουμπί επανάληψης

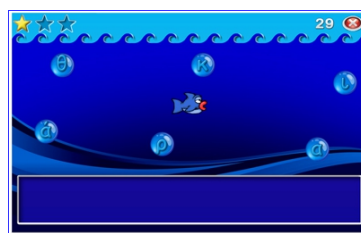
της αυτόματης σύνθεσης στο κέντρο (για τις λέξεις αυτές που έχουμε εμείς ορίσει, δεν υπάρχει διαθέσιμη εικόνα και ήχος). Πατώντας το **κόκκινο κουμπί** φεύγουμε από το παιχνίδι και μεταφερόμαστε στην οθόνη επιλογής παιχνιδιών.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τα εννέα παιχνίδια έχουν διαβαθμισμένη δυσκολία στον τρόπο παιχνιδιού. Υπάρχουν αυτά στα οποία ο χρήστης κάνει απευθείας κλικ επάνω στα γράμματα τα οποία είναι ακίνητα («Ο **φελοπίνακας**», «Οι **σταγονίσες**» και «Τα **μπαλόνια**»).

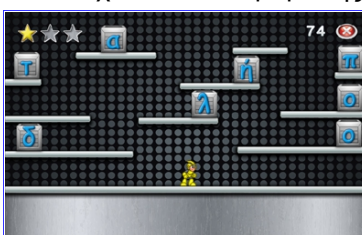


Στο παιχνίδι «Οι **σαπουνόφουσες**» ο χρήστης κάνει απευθείας κλικ επάνω στα γράμματα τα οποία κινούνται. Στην «**Πασχαλίτσα**» ο χρήστης χρησιμοποιεί μία πασχαλίτσα για να πιάσει τα γράμματα τα οποία είναι ακίνητα πάνω σε λουλούδια. Στο «**Ψαράκι**» κυνηγάει να πιάσει τις μπουρμπουλήθρες που κινούνται τυχαία μέσα στη θάλασσα.



Στο «**Αεροπλάνο**» προσπαθεί να διαλύσει τα σύννεφα που έρχονται από δεξιά και έχουν πάνω τους τα γράμματα της λέξης. Στο παιχνίδι με τις «**Πλατφόρμες**» πρέπει να οδηγήσει τον παίκτη του σωστά ώστε να σπάσει τα κουτιά που βρίσκονται σε διάφορα σημεία της οθόνης. Και τέλος σημαδεύει και διαλύει με το λείζερ τους «**Αστεροειδείς**» με τα γράμματα, χρησιμοποιώντας το διαστημόπλοιο στη μέση της οθόνης.

Σε κάθε παιχνίδι και ανάλογα με τη δυσκολία, ο χρόνος ( δίπλα στο κόκκινο κουμπί εξόδου) που δίνεται είναι διαφορετικός. Η χρήση των παιχνιδιών εκ περιτροπής βοηθάει στο να γίνεται η εμπέδωση



και η επανάληψη χωρίς μονοτονία αφού κάθε παιχνίδι αποτελεί διαφορετική πρόκληση για τα παιδιά ενώ το αντικείμενο μάθησης παραμένει το ίδιο.

Σε κάθε ένα από τα εννέα παιχνίδια, ο στόχος είναι πάντα η σύνθεση κάθε λέξης γράμμα προς γράμμα και με τη σωστή σειρά ώστε να καταφέρει ο χρήστης να κερδίσει τουλάχιστον το πρώτο αστέρι (κίτρινο) και να ξεκλειδώσει την επόμενη λέξη στην οθόνη επιλογής επιπέδου λέξεων. Ο χρήστης κερδίζει το πρώτο αστέρι (κίτρινο) εάν καταφέρει να συνθέσει τη ζητούμενη λέξη χωρίς λάθος. Κερδίζει το δεύτερο αστέρι (πορτοκαλί) εάν συνθέσει χωρίς λάθος τη λέξη αλλά και μέσα στο διαθέσιμο χρόνο του παιχνιδιού. Για να κερδίσει το τρίτο αστέρι (μωβ) θα πρέπει να συνθέσει τη λέξη τρεις φορές χωρίς λάθος αλλά και μέσα στο διαθέσιμο χρόνο.

Με την ολοκλήρωση της λέξης, αυτή αναπαράγεται ηχητικά και οπτικά με την αντίστοιχη εικόνα μόνο εάν ο χρήστης έχει φτάσει εδώ έχοντας επιλέξει το «Μαθαίνω να διαβάζω». Σε αυτήν την περίπτωση δεξιά και αριστερά της εικόνας εμφανίζονται δύο κίτρινα κουμπιά, για την επανάληψη του παιχνιδιού και την επανάληψη του ήχου αντίστοιχα. Ο χρήστης μπορεί να ακούσει τη λέξη όσες φορές θέλει κάνοντας κλικ στο κουμπί του ήχου ή να επιλέξει να παίξει το παιχνίδι με την ίδια λέξη από την αρχή.

Στη περίπτωση που ο χρήστης έχει φτάσει εδώ έχοντας επιλέξει το κουμπί «Λέξεις» από την περιοχή «Μόνο για τους μεγάλους» εμφανίζεται μόνο ένα κίτρινο κουμπί επανάληψης του παιχνιδιού στο κέντρο. Εάν έχει φτάσει εδώ από την περιοχή «Παίξε με τις λέξεις» στο τέλος κάθε παιχνιδιού εμφανίζεται το τελικό σκορ που πέτυχε και ο πίνακας με τα μεγαλύτερα σκορ. Το σκορ είναι ανάλογο με τον χρόνο που απέμεινε και αντιστρόφως ανάλογο με τα λάθη που έχει κάνει.

Έχοντας ολοκληρώσει τη σύνθεση της λέξης, το παιδί έχει τη δυνατότητα να διασκεδάσει γεμίζοντας την οθόνη με αντικείμενα σχετικά με το παιχνίδι που ολοκλήρωσε κρατώντας πατημένο το αριστερό κλικ στο ποντίκι,. Ο εκπαιδευτικός με τη σειρά του έχει τη δυνατότητα να βοηθήσει το παιδί να συλλαβίσει τη λέξη σέρνοντας το ποντίκι πάνω από αυτή και αλλάζοντας έτσι το χρώμα των γραμμάτων της. Πατώντας το **κόκκινο κουμπί** φεύγουμε από το παιχνίδι και μεταφερόμαστε είτε στην οθόνη επιλογής παιχνιδιών είτε στην οθόνη «Παίξε με τις λέξεις».





## ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

Το παιχνίδι επανάληψης λειτουργεί μόνο στα επαναληπτικά επίπεδα με τις τετράδες των λέξεων. Εδώ μία τυχαία λέξη από τις τέσσερις του επαναληπτικού επιπέδου ακολουθεί αρχικά τη διαδικασία σύνθεσης, ίδια με αυτή του παιχνιδιού της αυτόματης ανάγνωσης. Η σύνθεσή της γίνεται γράμμα-γράμμα στο κάτω μέρος της οθόνης.



Με την ολοκλήρωσή της, εμφανίζονται σε τυχαία θέση στο κέντρο της οθόνης οι τέσσερις εικόνες που αντιστοιχούν στις λέξεις του επαναληπτικού επιπέδου. Ο χρήστης καλείται να βρει ποια εικόνα αντιστοιχεί στην λέξη. Κάνοντας κλικ στη σωστή εικόνα, οι υπόλοιπες εξαφανίζονται, η σωστή εικόνα μεγαλώνει και μετακινείται στο κέντρο και αναπαράγεται ηχητικά. Αριστερά και δεξιά των εικόνων εμφανίζονται τα ίδια κίτρινα κουμπιά των παιχνιδιών. Κάνοντας κλικ στο αριστερό κίτρινο κουμπί, η εικόνα αναπαράγεται ηχητικά, ενώ κάνοντας κλικ στο δεξί κίτρινο κουμπί, η διαδικασία επαναλαμβάνεται και για τις

υπόλοιπες λέξεις. Ο χρήστης κερδίζει ένα αστεράκι εάν κάνει κλικ στις σωστές εικόνες και για τις τέσσερις λέξεις του επαναληπτικού επιπέδου. Κερδίζει δεύτερο αστεράκι εάν το κάνει σωστά για όλες τις λέξεις και μέσα στο χρόνο και τρίτο αστεράκι, εάν καταφέρει να ολοκληρώσει τη διαδικασία για όλες τις λέξεις χωρίς λάθος και μέσα στο χρόνο τρεις φορές. Το παιχνίδι αυτό έχει σαν στόχο την εμπέδωση της σύνθεσης και αναγνώρισης της λέξης με ποιο εύκολο τρόπο από αυτόν των παιχνιδιών για τις μοναδικές λέξεις. Με το **κόκκινο κουμπί** πάνω δεξιά της οθόνης βγαίνουμε από το παιχνίδι.

## ΠΑΙΞΕ ΜΕ ΤΙΣ ΛΕΞΕΙΣ

Στην επιλογή «Παίξε με τις λέξεις» ο χρήστης πρέπει αρχικά να επιλέξει μία από τις έξι κατηγορίες λέξεων, ενώ το κάθε παιχνίδι επιλέγει τυχαία μία από αυτό το σύνολο λέξεων. Η πρώτη κατηγορία λέξεων αφορά τις λέξεις που ο μαθητής έχει κατακτήσει και έχουν καταγραφεί από «το ζωάκι-φίλο» που τον ακολουθεί, ενώ οι υπόλοιπες σχετίζονται με τον αριθμό των γραμμάτων της λέξης. Η μικρότερη κατηγορία είναι τρία έως τέσσερα γράμματα και η μεγαλύτερη έντεκα έως δώδεκα. **Οι λέξεις έχουν επιλεγεί με κριτήριο την πιθανότητα να τις γνωρίζουν παιδιά ηλικίας έως 10 ετών και έχουν αποφευχθεί λέξεις που θα μπορούσαν να προκαλούσαν αμηχανία σε γονείς και εκπαιδευτικούς.**



Έχοντας επιλέξει κατηγορία μπορεί να παίξει όποιο από τα εννέα διαθέσιμα παιχνίδια επιθυμεί. Στα παιχνίδια θα εμφανίζονται τυχαίες λέξεις με αριθμό γραμμάτων αντίστοιχο με την επιλεγμένη κατηγορία. Εδώ δεν υπάρχουν αστεράκια αλλά σκορ ανάλογο με τον αριθμό των λέξεων, τα λάθη που έχει κάνει ο χρήστης, το παιχνίδι που έχει επιλέξει και τον χρόνο στον οποίο ολοκλήρωσε τη λέξη. Με την ολοκλήρωση της λέξης ένα κίτρινο κουμπί στη μέση της οθόνης επιτρέπει τον χρήστη να συνεχίσει με την επόμενη λέξη. Πατώντας το **κόκκινο κουμπί** βγαίνουμε από το παιχνίδι.

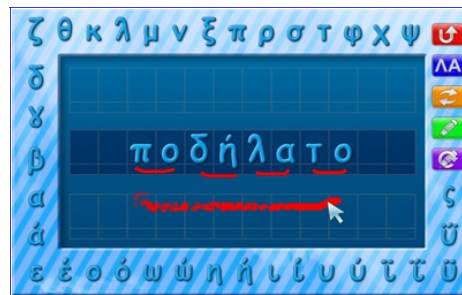
## ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΕΓΑΛΟΥΣ

Στην οθόνη «Μόνο για τους μεγάλους», υπάρχουν διαθέσιμες πέντε επιλογές.

Δεξιά της οθόνης υπάρχουν διαθέσιμα τέσσερα μεγάλα κουμπιά που αντιστοιχούν σε τέσσερα εκπαιδευτικά εργαλεία: ο «Πίνακας», μια εφαρμογή που μοιάζει με τον μαγνητικό πίνακα αλλά με περισσότερες δυνατότητες, οι «Συλλαβές», εφαρμογή που μας επιτρέπει να συνθέσουμε συλλαβές με όποια γράμματα θέλουμε, οι «Λέξεις», εφαρμογή για να δημιουργούμε δικά μας αρχεία λέξεων που δεν περιλαμβάνονται στην εφαρμογή και τέλος, οι «Προτάσεις», μια εφαρμογή που μας επιτρέπει να δημιουργούμε αρχεία δικών μας προτάσεων για σύνθεση λέξη-λέξη.



Η επιλογή «Πίνακας» οδηγεί σε μία εφαρμογή που μοιάζει με έναν μαγνητικό πίνακα γραμμάτων αλλά με περισσότερες δυνατότητες. Γύρω από τον πίνακα υπάρχουν όλα τα γράμματα της αλφαβήτου, καθένα από τα οποία μπορούμε να σύρουμε όσες φορές θέλουμε και να τα τοποθετήσουμε μέσα στον πίνακα. Αφήνοντας ένα γράμμα μέσα στον πίνακα, αυτό κλειδώνει σε μία από τις 36 διαθέσιμες θέσεις που είναι χωρισμένες σε 3 σειρές. Εάν τοποθετήσουμε ένα γράμμα πάνω στο άλλο μέσα στον πίνακα αυτό αντικαθιστά το προηγούμενο. Ένα γράμμα που θέλουμε να το σβήσουμε μέσα από τον πίνακα, απλώς το σέρνουμε και το αφήνουμε έξω από αυτόν. Πατώντας το **μπλε κουμπί** στο δεξιό τμήμα της οθόνης αλλάζουμε τα γράμματα από μικρά σε κεφαλαία και το αντίστροφο. Η λειτουργία αυτή αλλάζει μόνο τα γράμματα γύρω από τον πίνακα αφήνοντας απειράχτα όσα γράμματα είχαμε ήδη τοποθετήσει. Πατώντας το **πορτοκαλί κουμπί**, σβήνουμε όλα τα γράμματα που βρίσκονται μέσα στον πίνακα. Πατώντας το **πράσινο κουμπί** ενεργοποιούμε ή απενεργοποιούμε τη γραφίδα, που μας επιτρέπει με πατημένο το αριστερό κλικ (ή με το δάκτυλό μας σε ένα tablet) να σχεδιάζουμε με κόκκινη γραμμή, υπογραμμίζοντας συλλαβές ή λέξεις. Πατώντας το **μωβ κουμπί**, σβήνουμε ότι έχουμε σχεδιάσει με τη γραφίδα. Στη λειτουργία τοποθέτησης γραμμάτων μέσα στον πίνακα, υπάρχει διαθέσιμη μια επιπλέον κόκκινη γραφίδα καπνού που σβήνει μόνη της (κρατάμε πατημένο το κλικ και σέρνουμε το δείκτη). Πατώντας το **κόκκινο κουμπί** εξόδου πάνω δεξιά στην οθόνη, βγαίνουμε από την εφαρμογή.



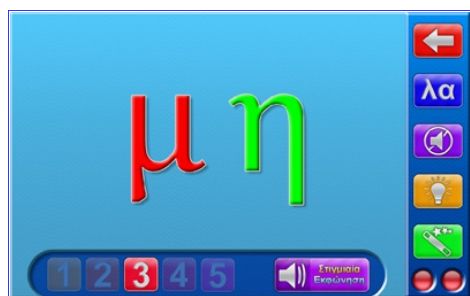
Η επιλογή «Συλλαβές» οδηγεί σε μία οθόνη όπου ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει τα σύμφωνα και τα φωνήεντα που θέλει για να συνθέσει συλλαβές. Κάνοντας κλικ πάνω σε κάθε γράμμα που βρίσκεται στην οθόνη, ενεργοποιούμε ή απενεργοποιούμε τα γράμματα της επιλογής μας. Με τα κουμπιά που είναι διαθέσιμα στο κάτω μέρος της οθόνης ενεργοποιούμε και απενεργοποιούμε όλα τα σύμφωνα, όλα τα φωνήεντα ή όλα τα γράμματα.



Έχοντας κάνει την επιλογή μας τότε μόνο μπορούμε να προχωρήσουμε στη δεύτερη οθόνη και στη σύνθεση των συλλαβών, πατώντας το τριγωνικό άσπρο κουμπί δεξιά της οθόνης. (Για να είναι δυνατή η μετάβαση, θα πρέπει να έχουμε επιλέξει τουλάχιστον ένα σύμφωνο και ένα φωνήεν.)

Πατώντας το **κόκκινο κουμπί** εξόδου πάνω δεξιά στην οθόνη, βγαίνουμε από την εφαρμογή.

Στην οθόνη σύνθεσης συλλαβών έχουμε διαθέσιμες τις παρακάτω δυνατότητες:



Πατώντας το **κόκκινο κουμπί** στο κάτω μέρος της οθόνης συνθέτουμε μια τυχαία συλλαβή με τα γράμματα που είχαμε προεπιλέξει.

Με το **μωβ κουμπί** της στιγμιαίας εκφώνησης ακούμε τη συλλαβή όσες φορές θέλουμε.

Πατώντας το **πορτοκαλί κουμπί** της αλλαγής δεξιά της οθόνης, μπορούμε να γυρίσουμε στην αυτόματη επιλογή συλλαβών. Οι συλλαβές αλλάζουν τυχαία ανάλογα με την ταχύτητα που ορίζεται από τα κουμπιά (1 έως 5) στο κάτω μέρος της οθόνης.

Πατώντας το **μωβ κουμπί** του ήχου (δεξιά στην οθόνη), ακούμε κάθε συλλαβή που δημιουργείται μόνο μια φορά. Μπορούμε να επαναλαμβάνουμε τον ήχο κάθε συλλαβής με το κουμπί στιγμιαίας εκφώνησης.

Με το πάτημα του **πράσινου κουμπιού**, ενεργοποιούμε τις ειδικές λειτουργίες. Στην πρώτη ειδική λειτουργία τα σύμφωνα χρωματίζονται με διαφορετικό χρώμα από τα φωνήεντα. Στη δεύτερη ειδική λειτουργία το φωνήεν της συλλαβής εμφανίζεται με μικρή καθυστέρηση μετά το σύμφωνο.

Πατώντας το **μπλε κουμπί** την πρώτη φορά κάνουμε το σύμφωνο με κεφαλαίο γράμμα. Με το δεύτερο πάτημα γίνεται κεφαλαίο και το φωνήεν. Με το τρίτο πάτημα και τα δύο γράμματα γίνονται πάλι μικρά.

Με το **κόκκινο κουμπί** επιστρέφουμε στην οθόνη ορισμού των γραμμάτων.

Η επιλογή «Λέξεις» οδηγεί σε μία οθόνη όπου ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να γράψει έως και δέκα διαφορετικές λέξεις της επιλογής του. Κάθε λέξη μπορεί να έχει μέχρι δώδεκα χαρακτήρες. Οι ομάδες των λέξεων μπορούν να αποθηκευτούν για μελλοντική χρήση και να ανακτηθούν. Από την

κάθε ομάδα λέξεων, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει αυτές που ο μαθητής θα προσπαθήσει να συνθέσει. Οι λέξεις που θα επιλέξουμε δημιουργούνται γράμμα-γράμμα με ένα από τα εννέα παιχνίδια της εφαρμογής αλλά και το παιχνίδι εκμάθησης της αυτόματης ανάγνωσης.

Ο χρήστης μπορεί να κάνει κλικ σε οποιοδήποτε από σύννεφα που φαίνονται στην οθόνη και να γράψει μία λέξη. Πατώντας το πλήκτρο [Space Bar] ο δείκτης μεταφέρεται στο επόμενο σύννεφο για να γράψουμε την επόμενη λέξη. Εναλλακτικά μπορούμε να γράψουμε λέξεις κάνοντας πάντα αριστερό κλικ στο σύννεφο που επιθυμούμε.

Δεξιά της οθόνης, υπάρχουν τέσσερα κουμπιά:

Το **μωβ κουμπί** δεξιά στην οθόνη, μας επιτρέπει να αποθηκεύσουμε δικές μας ομάδες λέξεων δίνοντας ένα όνομα σε κάθε ομάδα.

Το **γαλάζιο κουμπί**, κάτω δεξιά της οθόνης, μας επιτρέπει να «φορτώσουμε» τις λέξεις από μία ομάδα που έχουμε αποθηκευμένη.

Με το **πράσινο κουμπί** δεξιά κι έχοντας γράψει μία τουλάχιστον λέξη ή έχοντας ανακτήσει μια ομάδα λέξεων, η εφαρμογή προχωρά στην οθόνη επιλογής παιχνιδιού.

Με το **κόκκινο κουμπί** πάνω δεξιά στην οθόνη, επιστρέφουμε στην οθόνη των εκπαιδευτικών εργαλείων και ρυθμίσεων.

Με τα **μικρά κόκκινα κουμπιά** δίπλα από κάθε σύννεφο, μπορούμε να σβήσουμε την ή τις λέξεις που δεν θέλουμε να συμμετέχουν στα παιχνίδια. Οι λέξεις όμως που έχουμε σβήσει στην περίπτωση που τις έχουμε ανακτήσει από ένα αρχείο, δεν σβήνονται από αυτό ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο μέλλον.

Στα παιχνίδια σύνθεσης των λέξεων, όταν έχουμε μεταφερθεί από την εφαρμογή «Λέξεις», η σειρά επιλογής των λέξεων είναι τυχαία και δεν υπάρχει η δυνατότητα αναπαραγωγής της κάθε λέξης με εικόνα και ήχο. Με την ολοκλήρωση της σύνθεσης, στο κέντρο κάθε παιχνιδιού εμφανίζεται ένα κίτρινο κουμπί που μας επιτρέπει να προχωρήσουμε στη σύνθεση της επόμενης λέξης.



Η επιλογή «Προτάσεις» οδηγεί σε μία οθόνη ανάλογη με αυτή της εφαρμογής «Λέξεις» όπου ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να γράψει έως και έξι λέξεις της επιλογής του στη σειρά ώστε να σχηματίζεται μία πρόταση.

Με το **μωβ** και το **γαλάζιο** κουμπί δεξιά κάτω στην οθόνη, έχουμε κι εδώ τη δυνατότητα αποθήκευσης και ανάκτησης μιας πρότασης.

Με το **πράσινο κουμπί** κι έχοντας γράψει ή ανακτήσει μια πρόταση, η εφαρμογή μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη σύνθεσης της πρότασης.

Στην δεύτερη οθόνη, οι λέξεις της πρότασης ανακατεύονται και τοποθετούνται σε τυχαίες θέσεις. Ο χρήστης θα πρέπει να επιλέξει τις λέξεις (και όχι τα γράμματα) με τη σωστή σειρά ώστε να σχηματιστεί η επιλεγμένη πρόταση. Όταν ολοκληρώσει την πρόταση εμφανίζεται ένα κίτρινο κουμπί επανάληψης του παιχνιδιού στο κέντρο. Επαναλαμβάνοντας τη σύνθεση της ίδιας πρότασης, οι λέξεις ανακατεύονται εκ νέου και τοποθετούνται πάλι τυχαία.

Πατώντας το **κόκκινο κουμπί** εξόδου, επιστρέφουμε στην οθόνη ορισμού των προτάσεων.



Η πέμπτη επιλογή αφορά στις ρυθμίσεις του προγράμματος. Εδώ ο εκπαιδευτικός ή ο γονιός μπορεί να ρυθμίσει την στάθμη του ήχου χωριστά: Στο μουσικό χαλί, στα μηνύματα και στους ήχους της εφαρμογής.

Επιλέγοντας κάποιο από τα κουμπιά με τα «ζωάκια-φίλους» δεξιά της οθόνης, μπορεί μετά από δύο επαναλαμβανόμενες ερωτήσεις επιβεβαίωσης για λόγους ασφαλείας, να μηδενίσει την αποθηκευμένη πρόοδο ενός χρήστη. Αυτό σημαίνει ότι ο χρήστης θα ξεκινήσει την εφαρμογή πάλι από το 1<sup>ο</sup> επίπεδο.

Πατώντας το **κόκκινο κουμπί** εξόδου πάνω δεξιά στην οθόνη, επιστρέφουμε στην οθόνη των εκπαιδευτικών εργαλείων και ρυθμίσεων.



Μέσα στη σελίδα της Kidmedia, θα ανεβάζουμε διάφορα βίντεο για τον τρόπο λειτουργίας και χρήσης των εφαρμογών του λογισμικού «Πάίξε με τις Λέξεις 1».