

Εγχειρίδιο Χρήσης του λογισμικού

Κοίτα με! Κάτι σου λέω...
Ελληνική Νοηματική Γλώσσα για την
Α' - Β' Δημοτικού



Κοίτα με! Κάτι σου λέω...
Ελληνική Νοηματική Γλώσσα για την Α' - Β' Δημοτικού

Εισαγωγή

<input type="radio"/> Ο κύκλος της χειρομορφής	<input type="radio"/> Ο κύκλος της χειρομορφής	<input type="radio"/> Ο κύκλος της χειρομορφής Συνδυάζοντας τις χειρομορφές.	<input type="radio"/> Βρίσκω ποιος και τι ...
<input type="radio"/> Με το ΝΑΙ και με το ΟΧΙ.	<input type="radio"/> Εγώ και ο χώρος.	<input type="radio"/> Ο χρόνος κυλά ... και τρέχει.	<input type="radio"/> Τα χέρια δημιουργούν εικόνες.
<input type="radio"/> Ποιος είναι πίσω ... από το νόημα.	<input type="radio"/> Γνωρίζω, κινούμαι, ενεργώ...	<input type="radio"/> Τα νοήματα συμφωνούν!	<input type="radio"/> Φτιάχνοντας μια ιστορία.



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΈΝΩΣΗ
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΙΕΠ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ, ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

**HYPER
SYSTEMS**

Κοίτα με! Κάτι σου λέω...

Ελληνική Νοηματική Γλώσσα για την Α' - Β' Δημοτικού

Εγχειρίδιο Χρήσης του λογισμικού

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ	3
Εισαγωγή στο λογισμικό	3
Κεντρικός κατάλογος επιλογών.....	3
Εισαγωγή στην ύλη κάθε ενότητας.....	3
Εισαγωγή στα μαθήματα	4
Πίνακας εικονιδίων ενεργειών στην οθόνη του μαθήματος	6
Εικονίδια ελέγχου του βίντεο.	6
Εικονίδια πλοήγησης και λειτουργιών.....	7
Εικονίδια ελέγχου του κειμένου.....	8
Ενεργοποίηση βίντεο.....	10
Μεγέθυνση Βίντεο	10

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Εισαγωγή στο λογισμικό

Κεντρικός κατάλογος επιλογών


Όταν τοποθετήσετε τον οπτικό δίσκο (DVD -ROM) μέσα στον οδηγό δίσκου του υπολογιστή, η εφαρμογή εκκινεί αυτόματα και μετά από λίγο εμφανίζεται η αρχική οθόνη της εφαρμογής που είναι η ακόλουθη:



Αρχική οθόνη εφαρμογής

Εισαγωγή στην ύλη κάθε ενότητας

Από την πρώτη οθόνη της εφαρμογής μπορείτε να επιλέξετε την ενότητα, με την ύλη της οποίας θέλετε να ασχοληθείτε.

Όταν φέρετε τον δείκτη του ποντικιού πάνω από τον τίτλο της ενότητας τότε η ενότητας αλλάζει χρώμα και μπορείτε να τον επιλέξετε. Η επιλογή γίνεται με ένα αριστερό κλικ του ποντικιού και σας οδηγεί στην αντίστοιχη οθόνη με τις υποενότητες. Από την αρχική οθόνη του μαθήματος έχετε την δυνατότητα να επιστρέψετε στην κεντρική οθόνη της εφαρμογής αν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο εικονίδιο  που βρίσκεται στο άνω δεξί άκρο της οθόνης.

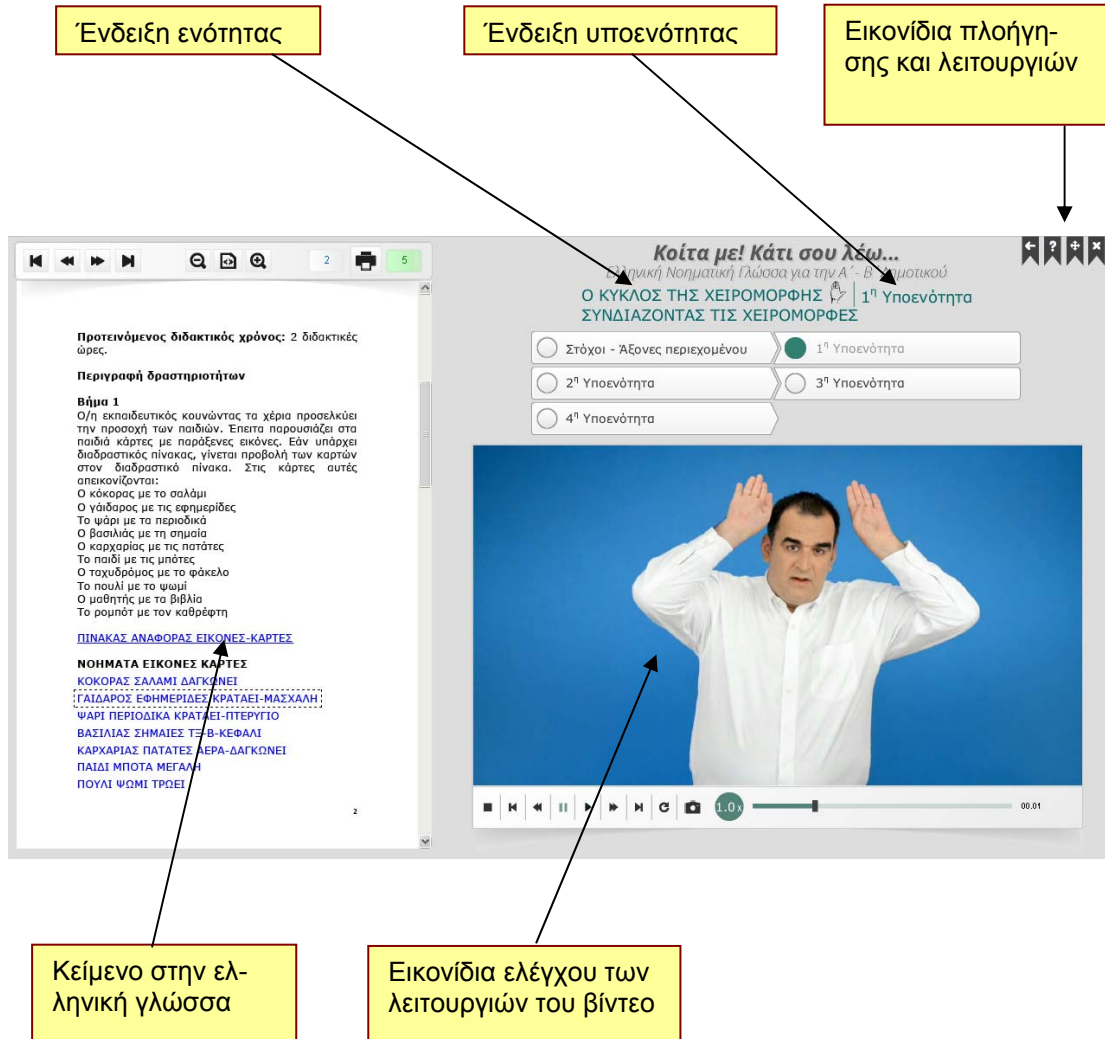
Εισαγωγή στα μαθήματα

Όταν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στον τίτλο του μαθήματος εμφανίζεται η οθόνη του μαθήματος που είναι παρόμοια με την εικόνα που ακολουθεί:

Όλες οι οθόνες των ενότητων είναι δομημένες με τον ίδιο τρόπο και μπορείτε σε αυτές να διακρίνετε:

- Στο άνω δεξί άκρο της οθόνης τα εικονίδια πλοήγησης και λειτουργιών της εφαρμογής (μετάβαση στην οθόνη με τις οδηγίες χρήσης και επιστροφή στον κεντρικό κατάλογο επιλογών, επαναφορά στις αρχικές ρυθμίσεις της οθόνης λειτουργίας της εφαρμογής, εγκατάλειψη-διακοπή λειτουργίας της εφαρμογής).
- Στο άνω μέρος της οθόνης τον τίτλο της ενότητας.
- Την ένδειξη της υποενότητας.
- Την περιοχή στην οποία αναπτύσσεται το κείμενο στην ελληνική γλώσσα.
- Την περιοχή στην οποία εμφανίζεται το βίντεο στο οποίο αποδίδεται από τους νοηματιστές το κείμενο στην Ε.Ν.Γ.
- Τα εικονίδια ελέγχου των λειτουργιών του βίντεο.
- Στο κάτω μέρος της οθόνης τα εικονίδια με οποία ενεργοποιούνται οι δραστηριότητες που είναι διαθέσιμες για κάθε μάθημα.

Εγχειρίδιο χρήσης του λογισμικού
«Κοίτα με! Κάτι σου λέω...»






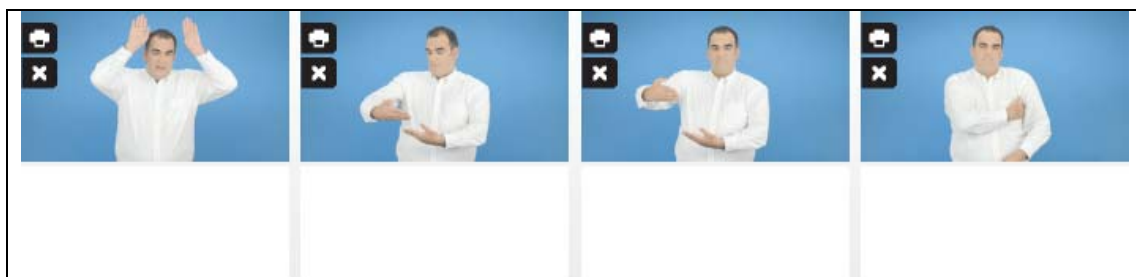
Πίνακας εικονιδίων ενεργειών στην οθόνη του μαθήματος



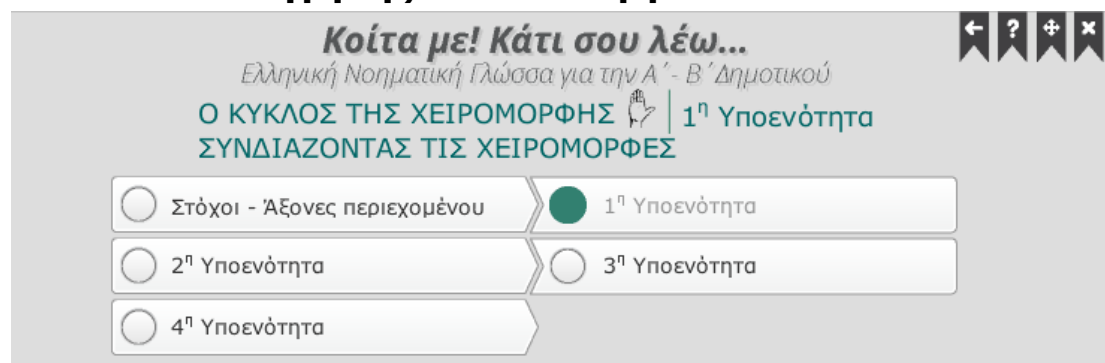
Εικονίδια ελέγχου του βίντεο.





■	Διακόπτει τη λειτουργία του βίντεο και το επαναφέρει στην αρχή.
⏪	Κάνει την ταχύτητα του βίντεο πιο αργή από την κανονική.
⏮	Πρωθεί γρήγορα το βίντεο προς την αρχή.
▶	Θέτει σε λειτουργία το βίντεο.
⏸	Διακόπτει προσωρινά (παύει) τη λειτουργία του βίντεο.
⏭	Πρωθεί γρήγορα το βίντεο προς το τέλος.
⏩	Κάνει την ταχύτητα του βίντεο πιο γρήγορη από την κανονική.
⏪	Επαναφέρει το βίντεο στην κανονική ταχύτητα.
📷	Δίνει τη δυνατότητα λήψης μιας φωτογραφίας (καρέ) από το βίντεο.

Κάθε φορά που ενεργοποιείτε το εικονίδιο  παίρνετε το στιγμιότυπο (καρέ) του βίντεο σαν φωτογραφία σε μια από τις παρακάτω θέσεις (την πρώτη που είναι διαθέσιμη κάθε φορά, δηλ. την πρώτη κενή θέση). Μια τέτοια λήψη μπορεί να γίνει είτε το βίντεο βρίσκεται σε λειτουργία είτε σε κατάσταση παύσης. Αν κάνετε κλικ πάνω στην φωτογραφία μπορείτε να την δείτε σε μεγέθυνση για να διαπιστώσετε αν είναι αυτή ακριβώς που θέλατε και αν η ποιότητα της λήψης σας ικανοποιεί. Μπορείτε επίσης κάτω από κάθε στιγμιότυπο να γράψετε κάποιο σχόλιο το οποίο θα τυπωθεί μαζί με την φωτογραφία όταν επιλέξετε το αντίστοιχο εικονίδιο . Αν η λήψη δεν σας ικανοποιεί μπορείτε να διαγράψετε το στιγμιότυπο ενεργοποιώντας το αντίστοιχο εικονίδιο  και να βάλετε στη θέση του κάποιο άλλο. Σημείωση: κάθε φορά που ενεργοποιείται ένα νέο βίντεο από το κείμενο όλα τα στιγμιότυπα που έχουν ληφθεί και τα σχόλια που πιθανόν έχουν γραφεί διαγράφονται αυτόματα.

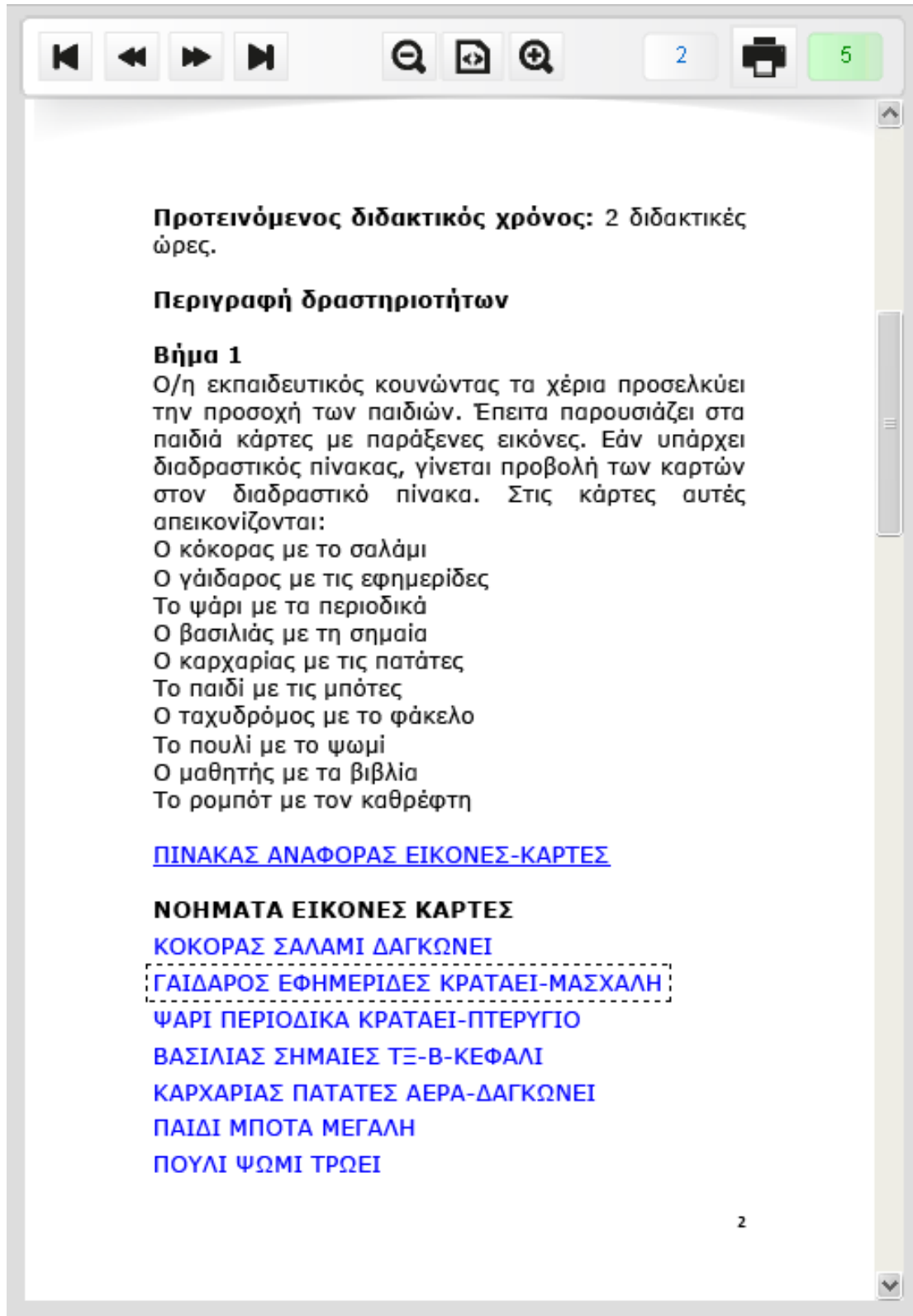


Εικονίδια πλοήγησης και λειτουργιών



	Οδηγεί στον κεντρικό κατάλογο επιλογών της εφαρμογής.
	Οδηγεί στην οθόνη με τις οδηγίες χρήσης της εφαρμογής.
	Επαναφέρει την οθόνη της εφαρμογής στο προκαθορισμένο μέγεθος.
	Τερματίζει τη λειτουργία της εφαρμογής.

Εικονίδια ελέγχου του κειμένου



⏪ ⏩ 🔍 📄 🔍 2 🖨️ 5

Προτεινόμενος διδακτικός χρόνος: 2 διδακτικές ώρες.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Βήμα 1
Ο/η εκπαιδευτικός κουνώντας τα χέρια προσελκύει την προσοχή των παιδιών. Έπειτα παρουσιάζει στα παιδιά κάρτες με παράξενες εικόνες. Εάν υπάρχει διαδραστικός πίνακας, γίνεται προβολή των καρτών στον διαδραστικό πίνακα. Στις κάρτες αυτές απεικονίζονται:

- Ο κόκορας με το σαλάμι
- Ο γάιδαρος με τις εφημερίδες
- Το ψάρι με τα περιοδικά
- Ο βασιλιάς με τη σημαία
- Ο καρχαρίας με τις πατάτες
- Το παιδί με τις μπότες
- Ο ταχυδρόμος με το φάκελο
- Το πουλί με το ψωμί
- Ο μαθητής με τα βιβλία
- Το ρομπότ με τον καθρέφτη

[ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΕΙΚΟΝΕΣ-ΚΑΡΤΕΣ](#)

ΝΟΗΜΑΤΑ ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

[ΚΟΚΟΡΑΣ ΣΑΛΑΜΙ ΔΑΓΚΩΝΕΙ](#)

[ΓΑΙΔΑΡΟΣ ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ ΚΡΑΤΑΕΙ-ΜΑΣΧΑΛΗ](#)

[ΨΑΡΙ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΚΡΑΤΑΕΙ-ΠΤΕΡΥΓΙΟ](#)

[ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΣΗΜΑΙΕΣ ΤΞ-Β-ΚΕΦΑΛΙ](#)









[ΚΑΡΧΑΡΙΑΣ ΠΑΤΑΤΕΣ ΑΕΡΑ-ΔΑΓΚΩΝΕΙ](#)

[ΠΑΙΔΙ ΜΠΟΤΑ ΜΕΓΑΛΗ](#)

[ΠΟΥΛΙ ΨΩΜΙ ΤΡΩΕΙ](#)

2



	Σας μεταφέρει στην πρώτη σελίδα του βιβλίου.
	Σας μεταφέρει στην προηγούμενη σελίδα του βιβλίου.
	Σας μεταφέρει στην επόμενη σελίδα του βιβλίου.
	Σας μεταφέρει στην τελευταία σελίδα του βιβλίου.
	Μεγαλώνει την σελίδα του βιβλίου.
	Επαναφέρει την σελίδα του βιβλίου σου στο κανονικό της μέγεθος.
	Μικραίνει την σελίδα του βιβλίου.
	Δίνει τη δυνατότητα εκτύπωσης μιας ή περισσότερων σελίδων του βιβλίου..

Ενεργοποίηση βίντεο

Αν οδηγήσετε τον δείκτη του ποντικιού πάνω σε μια υπογραμμισμένη λέξη ή πρόταση του κειμένου με μπλε γράμματα (υπερσύνδεσμος) και πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, τότε η φράση που επιλέξατε περιβάλλεται από ένα παραλληλόγραμμο με διακεκομμένες γραμμές και αρχίζει να παίζει το αντίστοιχο βίντεο στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα. Μπορεί όμως η ενεργοποίηση ενός υπερσυνδέσμου να οδηγεί σε μια ιστοσελίδα στο διαδίκτυο ή ακόμη και στην ενεργοποίηση μιας σελίδας με επί πλέον πληροφορίες.

Μεγέθυνση Βίντεο

Με ένα απλό αριστερό κλικ του ποντικιού στο βίντεο έχετε την δυνατότητα να μεγεθύνετε το βίντεο σε υψηλότερη ανάλυση και διάσταση. Επίσης με ένα αριστερό κλικ του ποντικιού στο μεγεθυμένο βίντεο έχετε την δυνατότητα να επαναφέρετε το βίντεο στην αρχική του ανάλυση και διάσταση.

Εγχειρίδιο χρήσης του λογισμικού «Κοίτα με! Κάτι σου λέω...»

Κοίτα με! Κάτι σου λέω...
Ελληνική Νοηματική Γλώσσα για την Α΄- Β΄ Δημοτικού
Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΗΣ ΧΕΙΡΟΜΟΡΦΗΣ | 1^η Υποενότητα
ΣΥΝΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΧΕΙΡΟΜΟΡΦΕΣ

Στόχοι - Άξονες περιεχομένου 1^η Υποενότητα
 2^η Υποενότητα 3^η Υποενότητα
 4^η Υποενότητα

Προτεινόμενος διδακτικός χρόνος: 2 διδακτικές ώρες.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

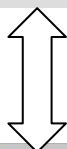
Βήμα 1
Ο/η εκπαιδευτικός κοινωνώντας τα χέρια προσελκύει την προσοχή των παιδιών. Έπειτα παρουσιάζει στα παιδιά κάρτες με παράξενες εικόνες. Εάν υπάρχει διαδραστικός πίνακας, γίνεται προβολή των καρτών στον διαδραστικό πίνακα. Στις κάρτες αυτές απεικονίζονται:
Ο κόκορας με το σαλάμι
Ο γάιδωρος με τις εφημερίδες
Το ψάρι με τα περιοδικά
Ο βασιλιάς με τη σημαία
Ο καρχαρίας με τις πατάτες
Το παιδί με τις μπότες
Ο ταχυδρόμος με το φάκελο
Το πουλί με το ψωμί
Ο μωπής με τα βιβλία
Το ρομπότ με τον καθρέφτη

[ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΕΙΚΟΝΕΣ-ΚΑΡΤΕΣ](#)

ΝΟΗΜΑΤΑ ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΡΤΕΣ
ΚΟΚΟΡΑΣ ΣΑΛΑΜΙ ΔΑΓΚΩΝΕΙ
ΓΑΙΔΑΡΟΣ ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ ΚΡΑΤΑΕΙ-ΜΑΣΧΑΛΗ
ΨΑΡΙ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΚΡΑΤΑΕΙ-ΠΤΕΡΥΓΙΟ
ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΣΗΜΑΙΕΣ ΤΕ-Β-ΚΕΦΑΛΙ
ΚΑΡΧΑΡΙΑΣ ΠΑΤΑΤΕΣ ΑΕΡΑ-ΔΑΓΚΩΝΕΙ
ΠΑΙΔΙ ΜΠΟΤΑ ΜΕΓΑΛΗ
ΠΟΥΛΙ ΨΩΜΙ ΤΡΩΕΙ

2

00:01



00:00

Καλή πλοήγηση!