

ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΩΣ Γ2

Παιγνιώδεις Δραστηριότητες & Ψηφιακά Εργαλεία Ευθυγραμμισμένα με το ΑΠΣ-2Γ του ΥΠΑΝ Κύπρου

Επίπεδο Α0 - Α1: Α' & Β' Δημοτικού (Αρχάριοι Μαθητές)

Προπαρασκευαστικά Μαθήματα & Γραφοφωνημική Αντιστοίχιση

Φωτόδεντρο LOR+ — Αλφαβητάρι & Φθόγγοι | [Παίξε στο Photodentro](#)

Διαδραστικό παιχνίδι αναγνώρισης γραμμάτων, φθόγγων και εικόνων. Οι μαθητές ακούν τον ήχο κάθε γράμματος και ταυτίζουν εικόνες με το αρχικό τους γράμμα σε ένα ευχάριστο ψηφιακό περιβάλλον.

Σύνδεση με ΑΠΣ-2Γ ΥΠΑΝ: Υποστηρίζει την πρώτη επαφή με το ελληνικό αλφάβητο, τη γραφοφωνημική επίγνωση και τη φωνολογική ευημερότητα.

Θεματικοί Κύκλοι 1 - 5: Γνωριμία, Εαυτός, Σχολική Τάξη, Οικογένεια

LearningApps — Memory Game: Τα Αντικείμενα της Τάξης | [Παίξε στο LearningApps](#)

Παιχνίδι μνήμης (memory match) όπου τα παιδιά γυρίζουν ψηφιακές κάρτες για να αντιστοιχίσουν εικόνες σχολικών αντικειμένων (μολύβι, τσάντα, βιβλίο) με τις αντίστοιχες ηχητικές ή γραπτές λέξεις.

Σύνδεση με ΑΠΣ-2Γ ΥΠΑΝ: Αντιστοιχεί στον Θεματικό Κύκλο 3 (Αντικείμενα της σχολικής τάξης) για την εμπέδωση του βασικού σχολικού λεξιλογίου.

Wordwall — Arcade Game: Σπάσε τα Μπαλόνια των Αριθμών | [Παίξε στο Wordwall](#)

Διασκεδαστικό παιχνίδι τύπου arcade όπου τα παιδιά σπάνε μπαλόνια για να ρίξουν τους σωστούς αριθμούς (1-20) και τα χρώματα στα βαγόνια του τρένου.

Σύνδεση με ΑΠΣ-2Γ ΥΠΑΝ: Καλύπτει τον Θεματικό Κύκλο 1 & 5 (Αριθμοί, χρώματα και καθημερινές έννοιες) με παιγνιώδη τρόπο.

Θεματικοί Κύκλοι 6 - 16: Σώμα, Καιρός, Ζώα, Σπίτι, Επαγγέλματα

LearningApps — Διαδραστική Εικόνα: Το Σώμα μου | [Παίξε στο LearningApps](#)

Παιχνίδι επισημάνσης σημείων (matching on image) όπου οι μαθητές τοποθετούν ψηφιακές πινέζες στα μέλη του σώματος του χαρακτήρα ακούγοντας τις αντίστοιχες λέξεις.

Σύνδεση με ΑΠΣ-2Γ ΥΠΑΝ: Αντιστοιχεί στον Θεματικό Κύκλο 7 (Το σώμα μου & υγιεινή) για την καλλιέργεια προφορικής κατανόησης.

Επίπεδο Α2: Γ' & Δ' Δημοτικού (Ενδιάμεσο Επίπεδο)

Θεματικοί Κύκλοι 1 - 4: Προσωπική Ιστορία, Σχολείο, Σπίτι, Εστιατόριο

Wordwall — Τροχός της Τύχης: Στο Εστιατόριο | [Παίξε στο Wordwall](#)

Διαδραστικός τροχός που γυρίζει και επιλέγει τυχαία πιάτα, τρόφιμα ή καταστάσεις παραγγελίας. Οι μαθητές σε ζευγάρια υποδύονται τον πελάτη και τον σερβιτόρο.

Σύνδεση με ΑΠΣ-2Γ ΥΠΑΝ: Συνδέεται με τον Θεματικό Κύκλο 4 (Εστιατόριο, διατροφή & παραγγελία) για την παραγωγή προφορικού λόγου.

LearningApps — Παιχνίδι Ταξινόμησης: Το Σπίτι & τα Δωμάτια | [Παίξε στο LearningApps](#)

Παιχνίδι κατηγοριοποίησης όπου τα παιδιά σύρουν έπιπλα και αντικείμενα στα σωστά δωμάτια του σπιτιού (κουζίνα, σαλόνι, υπνοδωμάτιο).

Σύνδεση με ΑΠΣ-2Γ ΥΠΑΝ: Αντιστοιχεί στον Θεματικό Κύκλο 3 (Κατοικία & δωμάτια σπιτιού) του επιπέδου Α2.

Θεματικοί Κύκλοι 5 - 12: Ελεύθερος Χρόνος, Ψώνια, Καιρός, Γιορτές, Ταξίδια

Seterra — Διαδραστικός Χάρτης της Κύπρου | [Παίξε στο Seterra](#)

Παιχνίδι εξερεύνησης χάρτη όπου τα παιδιά εντοπίζουν τις πόλεις, τα βουνά και τα αξιοθέατα της Κύπρου απαντώντας σε γρήγορες ερωτήσεις προσανατολισμού.

Σύνδεση με ΑΠΣ-2Γ ΥΠΑΝ: Αντιστοιχεί στον Θεματικό Κύκλο 9 (Τοπίο & φυσικό περιβάλλον της Κύπρου) και τον Θεματικό Κύκλο 11 (Ταξίδια).

Επίπεδο Β1: Ε' & ΣΤ' Δημοτικού (Προχωρημένο Επίπεδο & CLIL)

Θεματικοί Κύκλοι 1 - 5: Κοινωνικές Επαφές, Κατοικία, Μνήμες Παρελθόντος

LearningApps — Ο Εκατομμυριούχος των Ρημάτων (Αόριστος vs Παρατατικός) | [Παίξε στο LearningApps](#)

Παιχνίδι ερωτήσεων τύπου «Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος» όπου οι μαθητές επιλέγουν τους σωστούς ρηματικούς τύπους για την αφήγηση ιστοριών στο παρελθόν.

Σύνδεση με ΑΠΣ-2Γ ΥΠΑΝ: Υποστηρίζει τον Θεματικό Κύκλο 5 (Μνήμες παρελθόντος & αφήγηση) για τη γραμματική ακρίβεια.

Θεματικοί Κύκλοι 6 - 11: Οικολογία, Τεχνολογία, Γεωγραφία (CLIL)

Φωτόδεντρο LOR+ — Προσομοίωση Ανακύκλωσης & Περιβάλλοντος | [Παίξε στο Photodentro](#)

Διαδραστική προσομοίωση όπου τα παιδιά διαλέγουν απορρίμματα και τα τοποθετούν στους κατάλληλους κάδους ανακύκλωσης, μαθαίνοντας οικολογικό λεξιλόγιο.

Σύνδεση με ΑΠΣ-2Γ ΥΠΑΝ: Αντιστοιχεί στον Θεματικό Κύκλο 6 (Φυσικό περιβάλλον & οικολογία) στο πλαίσιο διαθεματικής μάθησης (CLIL).

Seterra — Ήπειροι, Ωκεανοί & Κλιματικές Ζώνες | [Παίξε στο Seterra](#)

Παιχνίδι παγκόσμιας γεωγραφίας όπου οι μαθητές αναγνωρίζουν ηπείρους, ωκεανούς και κλίματα, συνδέοντας τη γλώσσα με το μάθημα της Γεωγραφίας.

Σύνδεση με ΑΠΣ-2Γ ΥΠΑΝ: Υποστηρίζει τον Θεματικό Κύκλο 6 & 10 (Παγκόσμιο περιβάλλον & κλίμα - CLIL).