

# Computer *Masti*

LEVEL

III



## License Terms for ComputerMasti™ Books & Derivatives



The agreement is published under the CC Plus (Creative License)

### Attribution-Non Commercial-Share Alike

THE WORK HEREIN IS REFERRED TO OUR PRODUCT ComputerMasti™ IN TANGIBLE OR INTANGIBLE FORM (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS LICENSE ("CCPL" OR "LICENSE"). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW IN THE INDIAN JURISDICTION. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED AND IS PUNISHABLE UNDER LAW.

BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. TO THE EXTENT THIS LICENSE MAY BE CONSIDERED TO BE A CONTRACT, THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

1. The exclusive commercial rights to this Licensee lies with InOpen™ Technologies Pvt. Ltd, hereunder are not subject to a pre-existing Creative Commons license which grants members of the common public nonexclusive and non-commercial right to create their own adaptations or derivatives of the said Licensed Property. Such Creative Commons-licensed works should not be sold or distributed for profit. Licensor agrees not to license the rights which are granted to Licensee hereunder to any competitor of Licensee or to any commercial enterprise intending to create adaptations of the works for commercial distribution.

2. Restrictions. The license granted in terms of "attribution" and "share alike" is expressly made subject to and limited by the following common guidelines:

a. You may distribute or publicly perform the work only under the terms of the original License i.e. cc by-nc-sa. You must include a copy of or at least the Uniform Resource Identifier (URI) for, this License with every copy of the work you distribute or publicly perform. You may not offer or impose any terms on the work that restrict their terms of this license or the ability of the recipient of the work to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the license. You may not sublicense the work. You must keep intact all notices that refer to this license and to the disclaimer of warranties with every copy of work that you distribute or publicly perform.

b. If You Distribute, or Publicly Perform the Work or any Adaptations or Derivatives, you must, unless a request has been made pursuant to InOpen™ Technologies with reference to section 2(a), keep intact all copyright notices for the work and provide, reasonable to the medium or means you are utilizing: (i) the name of the original author (or pseudonym, if applicable) if supplied, and/or if the original author and/or licensor designate another party or parties (e.g., a sponsor institute, publishing entity, journal) for attribution ("Attribution Parties") in licensor's copyright notice, terms of service or by other reasonable means, the name of such party or parties; (ii) the title of the work if supplied; (iii) to the extent reasonably practicable, the URI, if any, that licensor specifies to be associated with the work, unless such URI does not refer to the copyright notice or licensing information for the Work; and, (iv) consistent in the case of an adaptation, a credit identifying the use of the work in the adaptation (e.g., "Odiya translation of the work by original author," or "Screenplay based on original work by original author"). The credit required may be implemented in any reasonable manner; provided, however, that in the case of an adaptation or collection, at a minimum such credit will appear, if a credit for all contributing authors of the adaptation or collection appears, then as part of these credits and in a manner at least as prominent as the credits for the other contributing authors. For the avoidance of doubt, you may only use the credit required by this section for the purpose of attribution in the manner set out above and, by exercising your rights under this license, you may not implicitly or explicitly assert or imply any connection with, sponsorship or endorsement by or without the consent of the original author, licensor and/or attribution parties, as appropriate, of you or your use of the work, without the separate, express prior written permission of the original author, licensor and/or attribution parties.

For any further clarifications or a better understanding of this license, please email us at [legal@inopen.in](mailto:legal@inopen.in) or visit our web page [www.computermasti.com/legal](http://www.computermasti.com/legal). CREATIVE COMMONS INDIA ENCOURAGES THE USE OF CC Plus LICENSE FOR COMMERCIAL PURPOSE. We hereby support the above License.

Prof. Sridhar Iyer  
Licensor and Editor, Computer Masti™  
Dept. of CSE, IIT Bombay

Prof. Shishir Jha  
Project Lead-Creative Commons, India  
SJSOM, IIT Bombay

## Περιεχόμενα

Κεφάλαιο 1 – Επανάληψη εννοιών .....	4
Κεφάλαιο 2 – Ανάλυση Προβλήματος .....	9
Κεφάλαιο 3 – Εισαγωγή στο Scratch.....	14
Κεφάλαιο 5 – Περισσότερα για το Scratch.....	19
Κεφάλαιο 6 – Επεξεργασία κειμένου.....	24
Κεφάλαιο 7 – Projects .....	28

## Κεφάλαιο 1 – Επανάληψη εννοιών

### 1. Σωστό ή Λάθος?

Α. Το ποντίκι είναι μια συσκευή εξόδου του υπολογιστή.

Σωστό	Λάθος
-------	-------

Β. Οι φάκελοι χρησιμεύουν για να οργανώσουμε τα αρχεία του υπολογιστή μας.

Σωστό	Λάθος
-------	-------

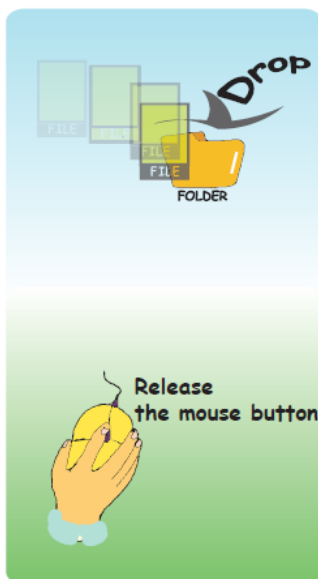
Γ. Το πλήκτρο Caps Lock χρησιμεύει για να γράφουμε πεζά γράμματα.

Σωστό	Λάθος
-------	-------

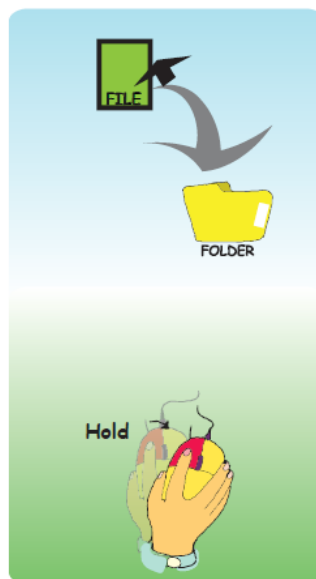
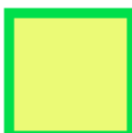
Δ. Τα συνθηματικά θα πρέπει να κρατούνται μυστικά.

Σωστό	Λάθος
-------	-------

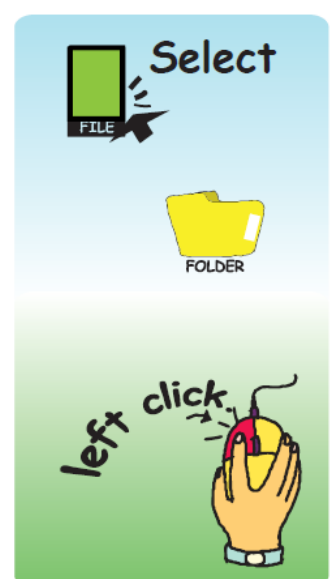
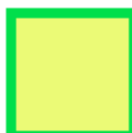
2. Η Ελένη θέλει να μετακινήσει ένα αρχείο από την επιφάνεια εργασίας σε ένα φάκελο. Μπορείς να την βοηθήσεις βάζοντας στη σωστή σειρά τα βήματα που πρέπει να κάνει?



Απελευθέρωσε το πλήκτρο του ποντικιού



Τράβηξε το αρχείο στο φάκελο



Κάνε κλικ στο αρχείο για να το επιλέξεις

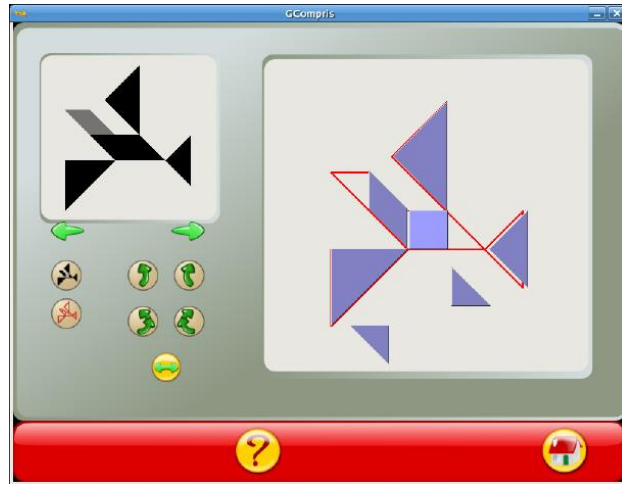


3. Βάλε X δίπλα στις εικόνες που δείχνουν τη σωστή στάση όταν εργαζόμαστε.

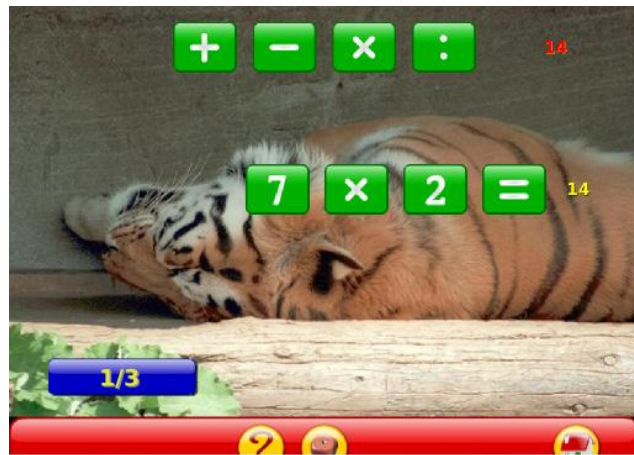


4. Άνοιξε τη σουίτα εφαρμογών GCompris και παίξε τα παρακάτω παιχνίδια :

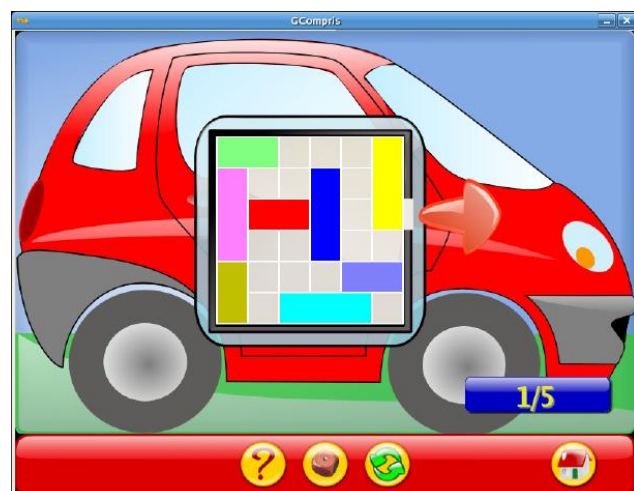
## Tangram



## Πράξεις



## Παζλ



## 5. Ομαδικές εργασίες

Α. Χωριστείτε σε ομάδες των 4 – 5 μελών. Διαλέξτε το αγαπημένο σας παιχνίδι και βρείτε όσες περισσότερες πληροφορίες μπορείτε για αυτό. Για παράδειγμα, βρείτε πληροφορίες για τον αριθμό των παικτών, τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι κλπ. Στη συνέχεια κατασκευάστε μια αφίσα σχετικά με το παιχνίδι χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα ζωγραφικής.

Β. Άφησε το αποτύπωμα του χεριού του σε μια κόλλα χαρτί βουτώντας το χέρι σου μέσα σε μπογιά. Συγκρίνετε τα αποτυπώματα σου με των υπολοίπων συμμαθητών σου. Τι διαφορές βλέπεις?

Τώρα δοκίμασε να κάνεις το ίδιο με το αποτύπωμα του αντίχειρά σου. Βλέπεις διαφορές? Το ήξερες ότι τα δακτυλικά αποτυπώματα χρησιμοποιούνται για να αναγνωρίσουμε κάποιον? Μπορείς να σκεφτείς άλλα στοιχεία που θα βοηθούσαν στην αναγνώριση ενός ατόμου?



Γ. Παίξτε το παιχνίδι «δώσε το πακέτο». Βάλτε τον υπολογιστή να παίζει μουσική και σχηματίστε έναν κύκλο στο πάτωμα της τάξης. Ξεκινήστε να δίνετε ένα πακέτο ο ένας στον άλλο. Όταν σταματήσει η μουσική, ο μαθητής που έχει στα χέρια του το πακέτο λύνει μια άσκηση.



Δ. Σχηματίστε ομάδες των δύο για να λύσετε το παρακάτω πρόβλημα. Διαβάστε την ιστορία που δίνεται παρακάτω και επεξεργαστείτε την με το κατάλληλο πρόγραμμα στον υπολογιστή. Για παράδειγμα θα μπορούσατε να αντικαταστήσετε τη λέξη «σοκολάτα» με κάποια άλλη ή να αλλάξετε το όνομα του παιδιού της ιστορίας. Ο ένας από εσάς θα προτείνει την αλλαγή που θέλει στο κείμενο και ο άλλος θα την υλοποιεί!

## Σοκολάτα εδώ, σοκολάτα εκεί, σοκολάτα παντού!

Σε όλους αρέσουν οι σοκολάτες. Αλλά ο 8χρονος Νικόλας αποτελεί εξαίρεση. Ο Νικόλας ήθελε σοκολάτες όλη την ώρα. Η μητέρα του είπε για τις κακές συνέπειες από την κατανάλωση πάρα πολλής σοκολάτας, αλλά ποτέ δεν την άκουγε.

Μια μέρα η μητέρα του δεν του έδωσε σοκολάτες. Ο Νικόλας ήταν λυπημένος και της κρατούσε μούτρα. Ξεκίνησε να παίζει με μια μπάλα του τενις στα χέρια του. Ξαφνικά ένα τζίνι εμφανίστηκε μπροστά του και του ζήτησε να κάνει μια ευχή. Ο Νικόλας αμέσως δήλωσε: «Ό, τι πιάνω θέλω να γίνεται σοκολάτα. Έτσι θα μπορώ να τρώνε σοκολάτες όλη την ώρα ». Το τζίνι είπε ότι «η επιθυμία του έγινε δεκτή».

Ο Νικόλας ήθελε να δοκιμάσει. Άγγιξε το μολύβι του και αναφώνησε " Οοο! Το μολύβι έχει μετατραπεί σε μια σοκολάτα!». Ο Νικόλας πήγε και άγγιξε τα πάντα γύρω του. Πήρε έναν καναπέ σοκολάτας, μια σοκολάτα τραπέζι, μια πόρτα σοκολάτας και ούτω καθεξής. Η ευτυχία του δεν γνώριζε όρια . Η αδελφή του ήρθε τρέχοντας προς το μέρος του και τον αγκάλιασε. Η αδελφή του, μετατράπηκε σε μια σοκολάτα!

Τώρα , αυτό ήταν κάτι που ο Νικόλας δεν περίμενε. Ήθελε να πιει λίγο νερό. Το νερό μετατράπηκε σε σοκολάτα. Έτρεξε εδώ και εκεί. Άρχισε να κλαίει.

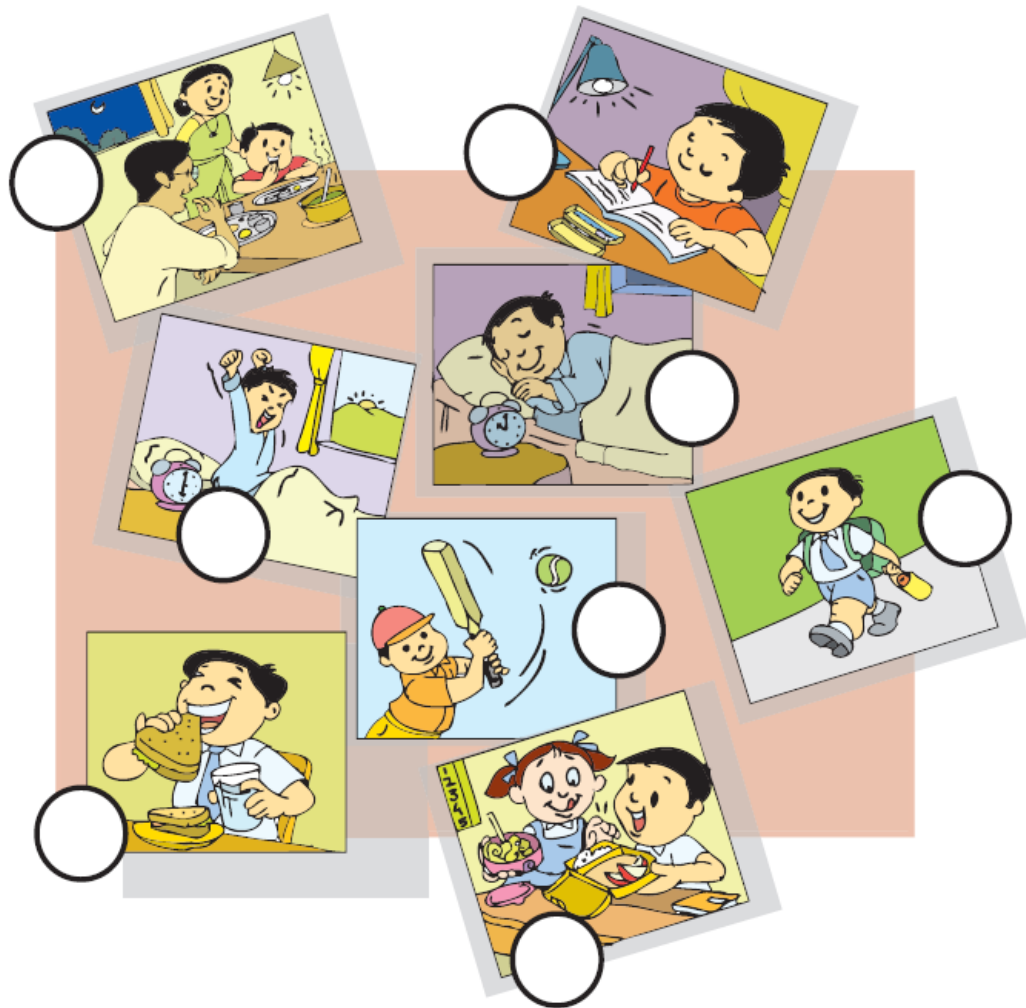
Το ξυπνητήρι άρχισε να χτυπά . Όμως, φοβόταν να αγγίξει το ρολόι. Στη συνέχεια, άκουσε τη μητέρα του να λέει, " Νικόλα, σήκω. Θα αργήσεις για το σχολείο ». Ο Νικόλας σηκώθηκε και ήταν έτοιμος να πει, " Μαμά, μην με αγγίζεις. Θα γίνεις σοκολάτα." Άγγιξε το ένα μετά το άλλο , το σεντόνι , τον πίνακα δίπλα του και την πόρτα . Αναφώνησε «Δόξα τω Θεώ. Ήταν ένα όνειρο.". Ο Νικόλας σηκώθηκε και έκανε τις πρωινές δουλειές του.

Έφαγε το πρωινό που του είχε ετοιμάσει η μητέρα του, και ποτέ δεν ξαναζήτησε σοκολάτες όλη την ώρα. Κατάλαβε τη σημασία του να ακούει τη μητέρα του. Έτρωγε τα αγαπημένα του φαγητά σε μικρές ποσότητες και δεν ξαναέδειξε λαιμαργία ποτέ ξανά.



## Κεφάλαιο 2 – Ανάλυση Προβλήματος

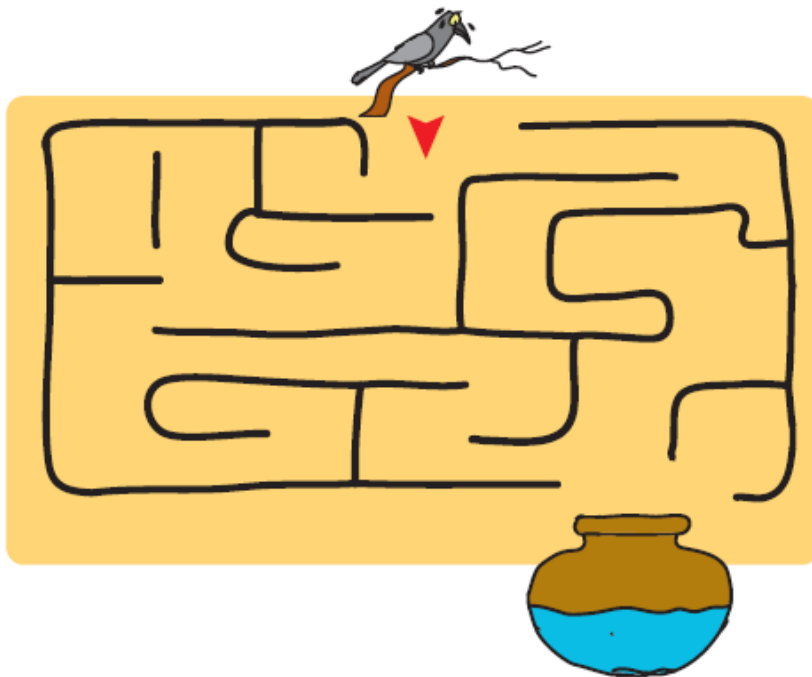
1. Αρίθμησε τις εικόνες για να βάλεις σε σειρά τι κάνεις μέσα στην ημέρα. Συζήτησε με τους συμμαθητές σου αν έβαλαν τις εικόνες με την ίδια σειρά.



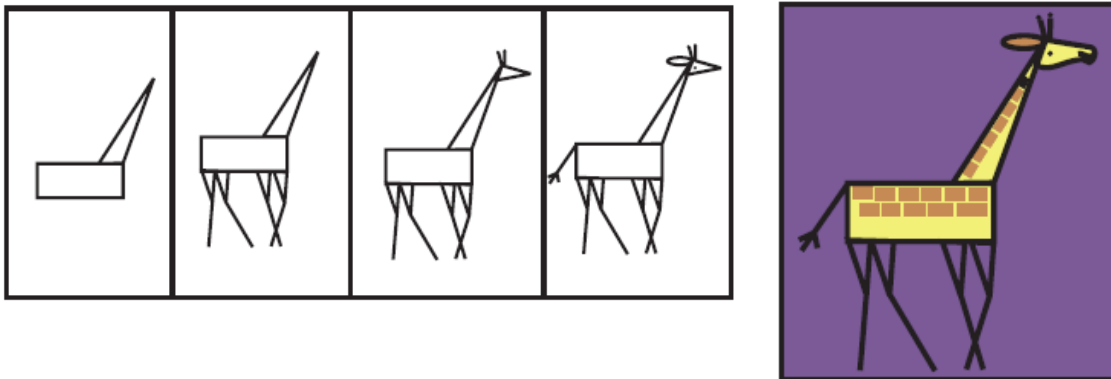
2. Παρακάτω δίνονται κάποιες δραστηριότητες που κάνουμε το πρωί όταν ξυπνάμε και μέχρι να πάμε στο σχολείο. Βάλε τις με τη σειρά που τις κάνεις εσύ.

<input type="checkbox"/>	Βάζεις τα παπούτσια σου και φεύγεις για το σχολείο
<input type="checkbox"/>	Τρως πρωινό μαζί με την οικογένεια σου
<input type="checkbox"/>	Κάνεις ντους και φοράς τα ρούχα σου
<input type="checkbox"/>	Βουρτσίζεις τα δόντια σου
<input type="checkbox"/>	Πίνεις ένα ποτήρι γάλα
<input type="checkbox"/>	Ελέγχεις ότι όλα σου τα βιβλία είναι στην τσάντα σου

3. Βοήθησε το διψασμένο κοράκι να φτάσει στο νερό.

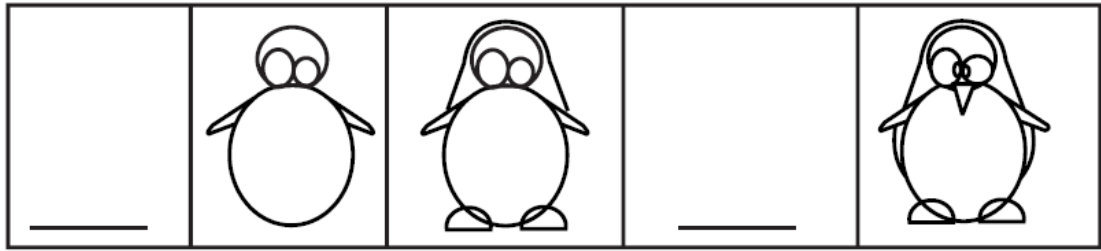
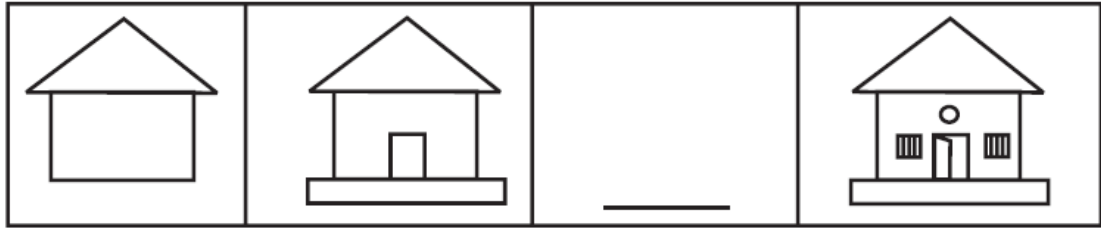


4. Μπορεί να φαίνεται δύσκολη η κατασκευή μιας εικόνας. Παρόλα αυτά γίνεται ευκολότερη αν την σπάσουμε σε απλούστερα βήματα. Για παράδειγμα, μπορούμε να φτιάξουμε μια καμηλοπάρδαλη, βήμα βήμα, όπως φαίνεται παρακάτω :

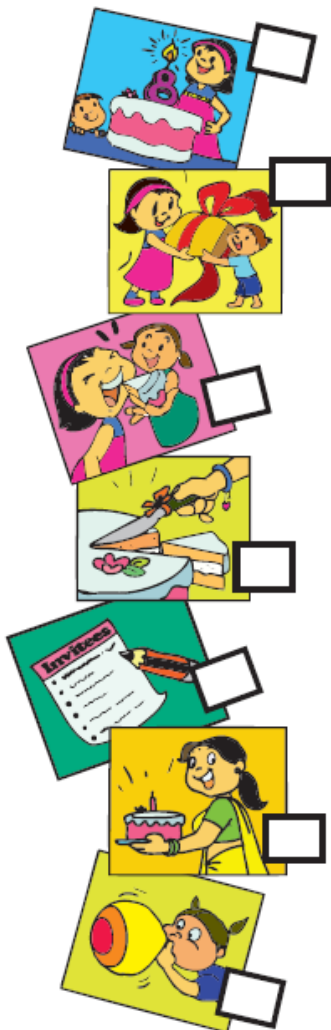


Δοκίμασε τώρα να συμπληρώσεις τα κενά στα παρακάτω σχέδια.

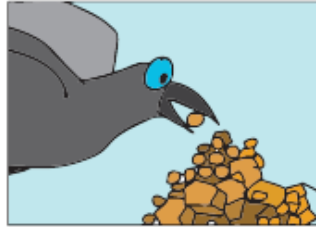




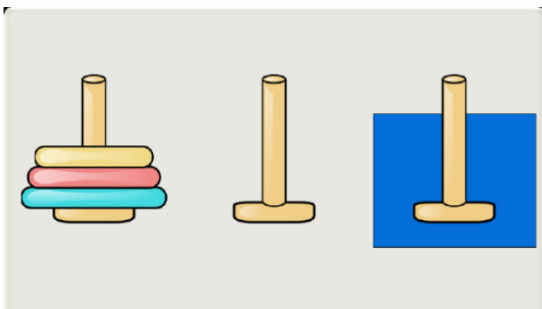
5. Η Μαρία γιορτάζει τα γενέθλιά της. Βοήθησε την να βάλει τις εικόνες σε σειρά. Συζήτησε με τους συμμαθητές σου αν έβαλαν τις εικόνες στην ίδια σειρά με εσένα.



6. Ξέρεις την ιστορία με το διψασμένο κοράκι? Προσπάθησε να βάλεις τις ανακατεμένες εικόνες στη σειρά για να ξαναφτιάξεις την ιστορία. Συζήτησε με τους συμμαθητές σου αν τις έβαλαν με την ίδια σειρά.



7. Παίξε τα παρακάτω παιχνίδια (περιλαμβάνονται στο CD που συνοδεύει το βιβλίο). Κάνε κλικ στις εικόνες για να μεταφερθείς σε αντίστοιχα παιχνίδια στο Διαδίκτυο.



Εικόνα 1 - Οι πύργοι του Ανόι



Εικόνα 2 - Hex A Hop

## 8. Ομαδικές Δραστηριότητες

A. Χωριστείτε σε 2 ομάδες. Η μια ομάδα επιλέγει μια δραστηριότητα, για παράδειγμα τη σχεδίαση ενός πορτραίτου και η δεύτερη ομάδα καταγράφει τα βήματα για να ολοκληρωθεί η δραστηριότητα. Στον επόμενο γύρο οι ρόλοι αλλάζουν!

B. Χωριστείτε σε ομάδες των 5. Σε κάθε ομάδα ο ένας κάνει το ρομπότ, ενώ οι υπόλοιποι του δίνουν οδηγίες για να ολοκληρώσει μια δραστηριότητα, για παράδειγμα να πιάσει μια μπάλα από ένα κουτί.



9. Ποια είναι τα βήματα για να κατασκευάσουμε ένα κτίριο?

10. Σκέψου και γράψε κάποιες δραστηριότητες στις οποίες ΔΕΝ παίζει ρόλο η σειρά με την οποία θα εκτελέσουμε τα βήματα.

## Κεφάλαιο 3 – Εισαγωγή στο Scratch

1. Βάλε σε κύκλο τη σωστή απάντηση.

A. Στο περιβάλλον του Scratch, ο χαρακτήρας που κινείται στη σκηνή ονομάζεται :

- i. Δείκτης    ii. Μορφή    iii. Σκηνικό    iv. Εντολή

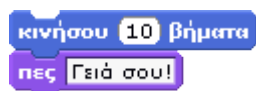
B. Κάτω από ποια κατηγορία εντολών βρίσκονται οι εντολές για να αλλάξουμε την ενδυμασία μιας μορφής?

- i. Κίνηση    ii. Ήχος    iii. Όψεις

Γ. Η εντολή  βρίσκεται στην κατηγορία εντολών :

- i. Κίνηση    ii. Ήχος    iii. Όψεις

Δ. Τι θα κάνει η μορφή όταν δώσουμε τις παρακάτω εντολές :



- i. Θα πει *Γεια*  
ii. Θα κινηθεί 10 βήματα  
iii. Θα πει *Γεια* και μετά θα κινηθεί 10 βήματα  
iv. Θα κινηθεί 10 βήματα και μετά θα πει *Γεια*  
v. Θα λέει *Γεια*, ενώ ταυτόχρονα κινείται 10 βήματα

E. Όταν θέλουμε η μορφή να ζωγραφίζει ενώ κινείται θα δώσουμε την εντολή :

- i. κατέβασε πένα    ii. σήκωσε πένα    iii. επόμενη ενδυμασία

ΣΤ. Η περιοχή στην οποία κινείται η μορφή κατά την εκτέλεση των εντολών ονομάζεται :

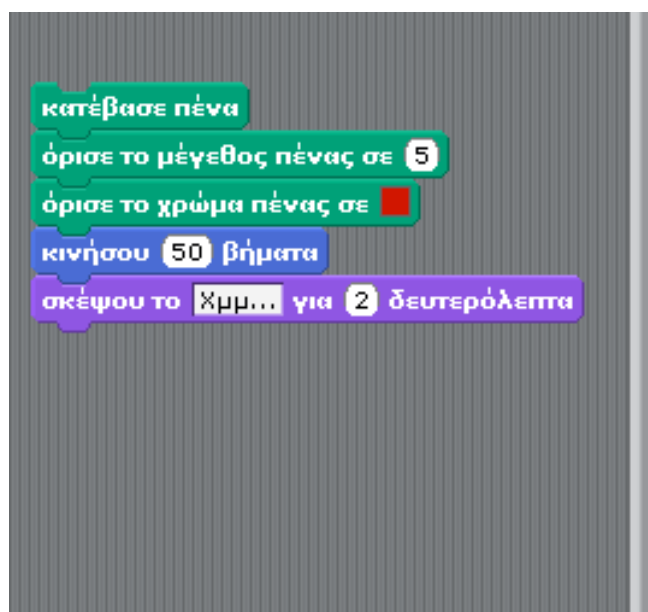
- i. Κανβάς    ii. Σκηνικό    iii. Σενάριο

2. Γράψε το παρακάτω πρόγραμμα στο Scratch και αποθήκευσέ το. Στη συνέχεια εκτέλεσε το.



Στη συνέχεια βάλε μια νέα ενδυμασία στη μορφή και εκτέλεσε ξανά το πρόγραμμα.

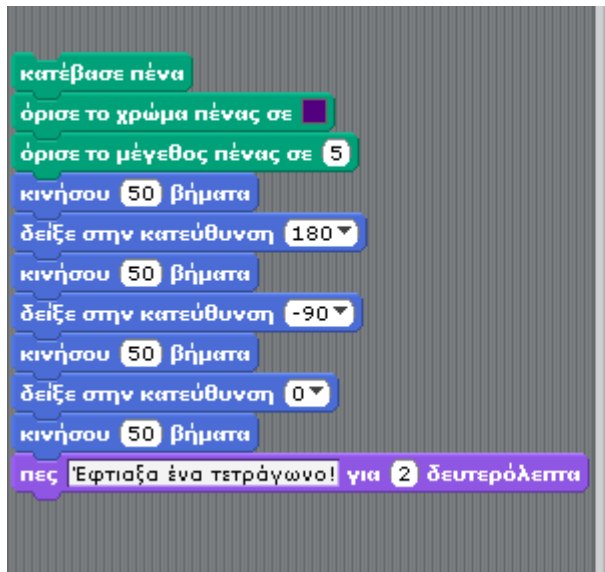
3. Γράψε το παρακάτω πρόγραμμα στο Scratch και αποθήκευσέ το. Στη συνέχεια εκτέλεσε το.




Πρόσθεσε τα παρακάτω στο σενάριο σου :

- α. Τον ήχο ενός μουσικού οργάνου.
- β. Κάνε τη μορφή να πει το όνομά σου.

4. Γράψε το παρακάτω πρόγραμμα στο Scratch και αποθήκευσέ το. Στη συνέχεια εκτέλεσε το.



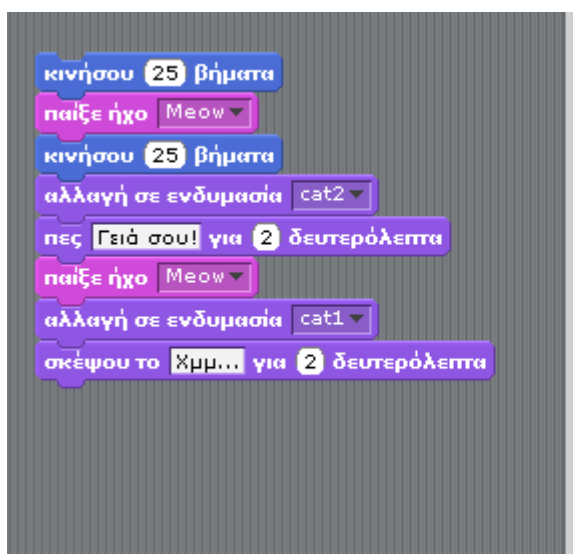
```
κατέβασε πένα
όρισε το χρώμα πέννας σε 
όρισε το μέγεθος πέννας σε 5
κινήσου 50 βήματα
δείξε στην κατεύθυνση 180
κινήσου 50 βήματα
δείξε στην κατεύθυνση -90
κινήσου 50 βήματα
δείξε στην κατεύθυνση 0
κινήσου 50 βήματα
πες 'Εφτίσθα ένα τετράγωνο!' για 2 δευτερόλεπτα
```




Στη συνέχεια κάνε τις παρακάτω αλλαγές στο σενάριο σου :

- α. Άλλαξε το χρώμα της πέννας σε μπλε.
- β. Άλλαξε το μέγεθος της πέννας σε 10.
- γ. Μείωσε τον αριθμό των βημάτων, ώστε το τετράγωνο να είναι πιο μικρό.

5. Γράψε το παρακάτω πρόγραμμα στο Scratch και αποθήκευσέ το. Στη συνέχεια εκτέλεσε το.



```
κινήσου 25 βήματα
παιξε ήχο Meow
κινήσου 25 βήματα
αλλαγή σε ενδυμασία cat2
πες 'Γειά σου!' για 2 δευτερόλεπτα
παιξε ήχο Meow
αλλαγή σε ενδυμασία cat1
σκέψου το 'Χμμ...' για 2 δευτερόλεπτα
```



Στη συνέχεια κάνε τις παρακάτω αλλαγές στο σενάριο σου :

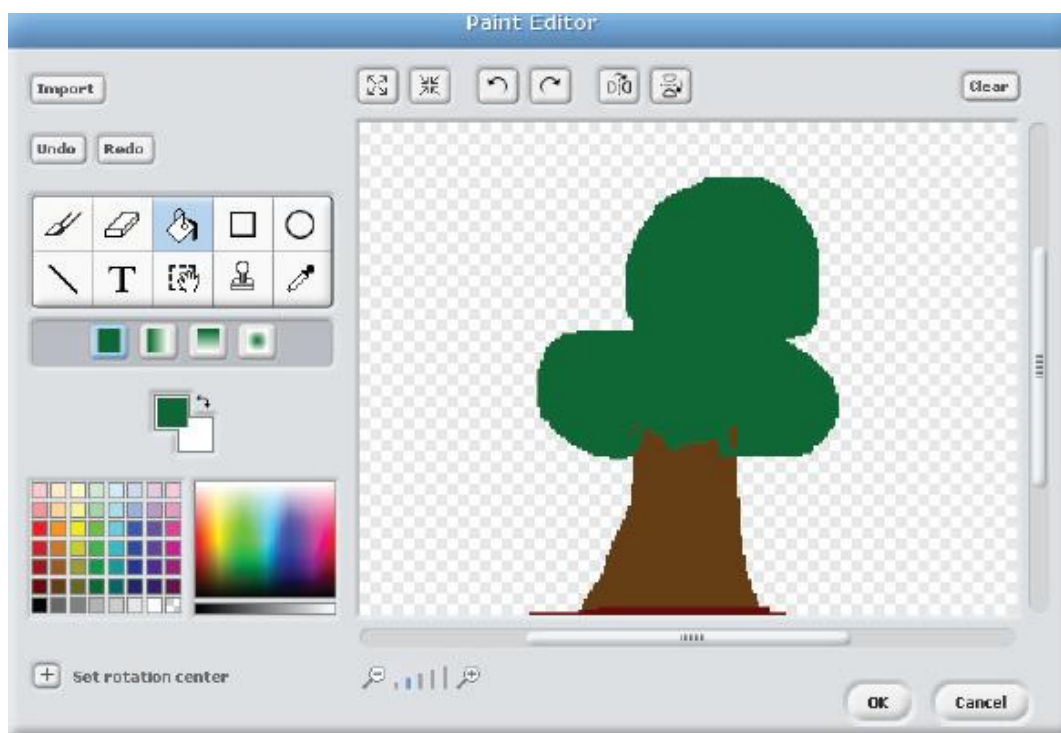
- α. Βάλε τη μορφή να ζωγραφίζει ενώ κινείται.



β. Άλλαξε την πρόταση στην εντολή *Σκέψου το*

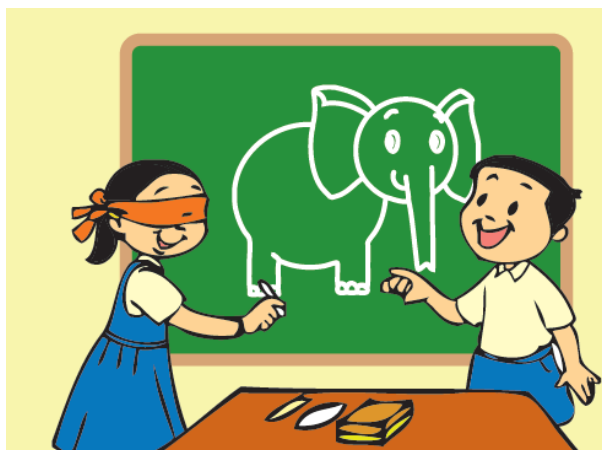
γ. Άλλαξε την πρόταση στην εντολή *Πες*

6. Χρησιμοποίησε το ενσωματωμένο πρόγραμμα Ζωγραφικής του Scratch για να φτιάξεις τη δική σου φιγούρα. Αποθήκευσε τη για να την χρησιμοποιήσεις στα προγράμματά σου.



7. Ζωγραφίζοντας με κλειστά τα μάτια!

Ένας από εσάς σκεπάζει τα μάτια του με ένα πανί, όπως στην Τυφλόμυγα. Οι υπόλοιποι του δίνουν οδηγίες για να σχεδιάσει στον πίνακα με μια κιμωλία, ένα σχέδιο, χωρίς να βλέπει!



8. Όλοι – Ρομπότ!


Όλοι οι μαθητές της τάξης γίνονται ρομπότ και εκτελούν τις οδηγίες που δίνει ο δάσκαλος, όπως σήκωσε χέρια, μπροστά, δεξιά, πήδα, τραγούδα, χόρεψε κλπ.

9. Χρησιμοποιώντας το Scratch βάλε μια μορφή να σχεδιάζει έναν κύκλο.

10. Χρησιμοποιώντας το Scratch βάλε μια μορφή να πηδάει ψηλά και να προσγειώνεται πάλι κάτω.

## Κεφάλαιο 5 – Περισσότερα για το Scratch

1. Κύκλωσε τη σωστή απάντηση.

A. Για να κάνεις μια μορφή να περιμένει για κάποιο διάστημα μπορείς να χρησιμοποιήσεις την εντολή 

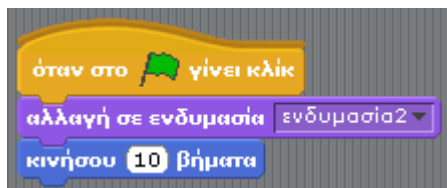
Σε ποια καρτέλα εντολών βρίσκεται αυτή η εντολή?

i. Έλεγχος    ii. Όψεις    iii. Κίνηση


B. Η εικόνα του σκηνικού μπορεί να αλλάξεις χρησιμοποιώντας εντολές που βρίσκονται στην καρτέλα :

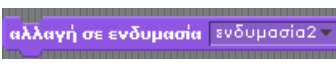
i. Πένα    ii. Όψεις    iii. Κίνηση

2. Δίνεται το παρακάτω πρόγραμμα :



Ποια από τις εντολές κάνει το πρόγραμμα να ξεκινήσει?

i. 


ii. 

iii. 

3. Ποιες από τις παρακάτω προτάσεις είναι Σωστές και ποιες Λάθος?

A. Όταν είναι επιλεγμένο το Σκηνικό δεν υπάρχουν εντολές κάτω από την καρτέλα Κίνηση. **Σωστό / Λάθος**

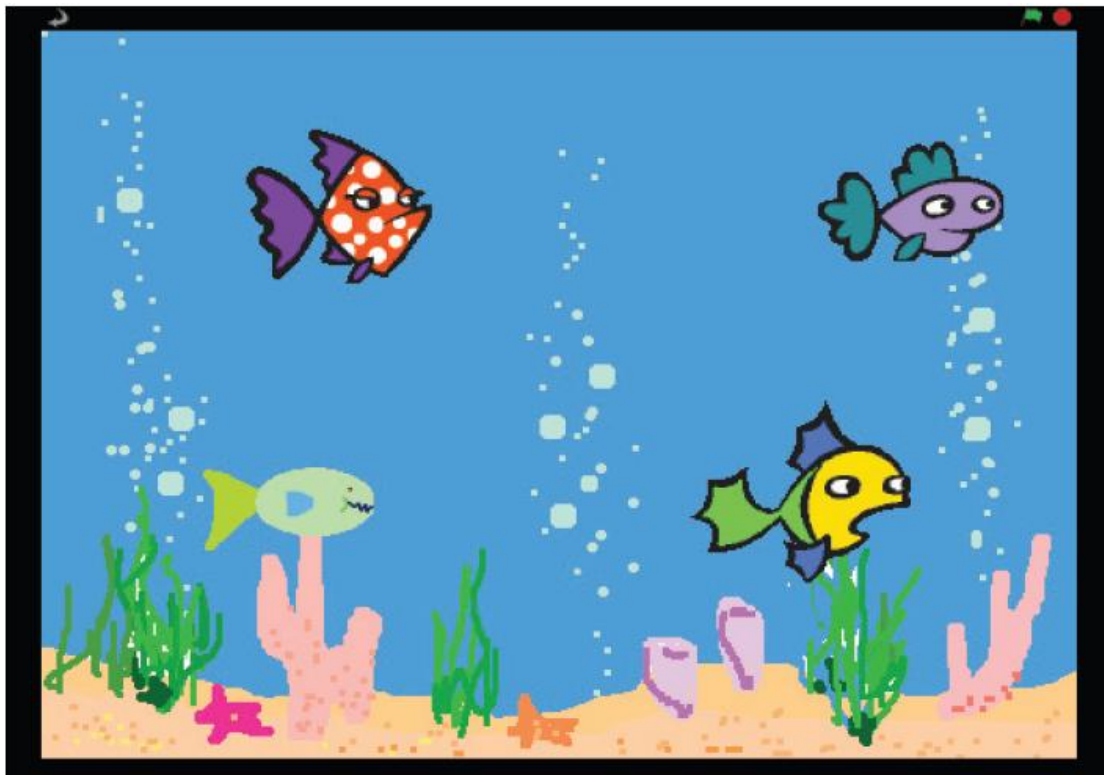
B. Για να αλλάξουμε την εικόνα του Σκηνικού χρησιμοποιούμε την εντολή Αλλαγή σε ενδυμασία **Σωστό / Λάθος**

Γ. Η εντολή  χρησιμεύει στο να σχεδιάζουμε το ίχνος που αφήνει μια φιγούρα καθώς κινείται.

4. Αντιστοίχισε τις εντολές με τις Καρτέλες τους.

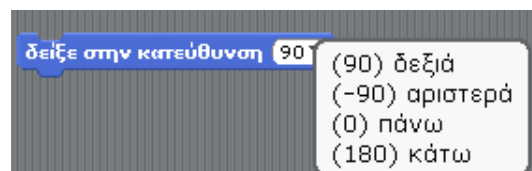
	Όψεις
	Πένα
	Κίνηση
	Έλεγχος

5. Φτιάξε το παρακάτω σκηνικό στο Scratch.



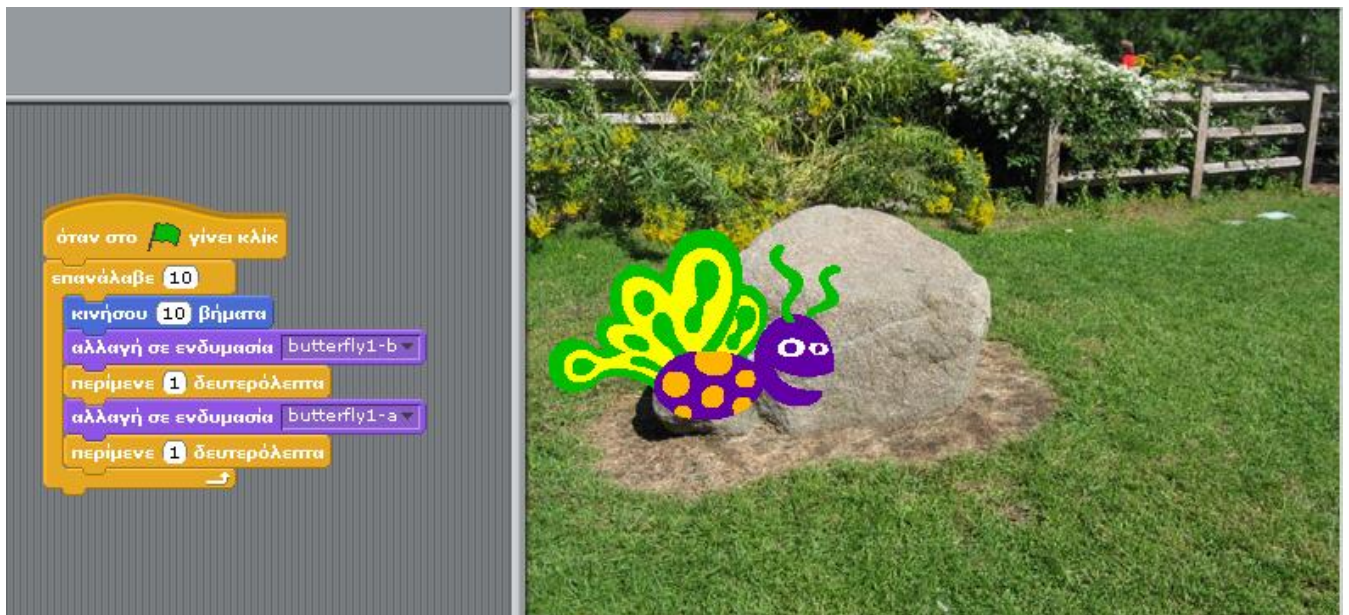
A. Γράψε τα κατάλληλα σενάρια ώστε το κάθε ψάρι να κινείται προς μια διαφορετική κατεύθυνση πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά.

Χρησιμοποίησε την εντολή :



B. Τροποποίησε τα σενάρια, ώστε όλα τα ψάρια να κινούνται προς την ίδια κατεύθυνση.

6. Εκτέλεσε το παρακάτω πρόγραμμα και παρακολούθησε τι κάνει.



7. Φτιάξε το παρακάτω σκηνικό με τις κατάλληλες μορφές.



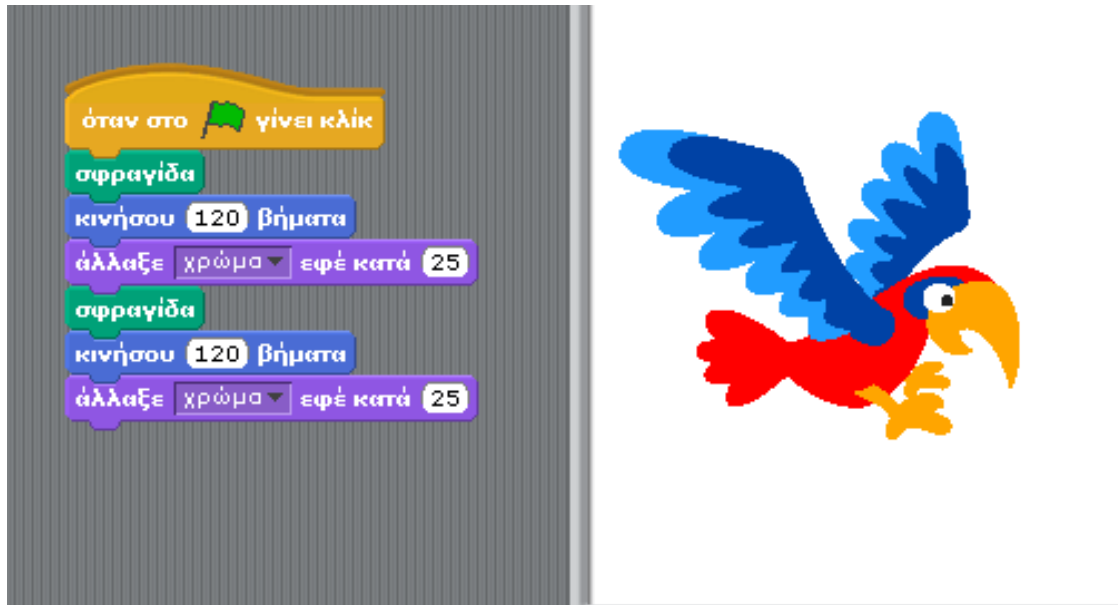
A. Γράψε τα σενάρια για να δημιουργήσεις τον παρακάτω διάλογο ανάμεσα στις μορφές :

--- Γεια σου. Πώς είσαι?

--- Μια χαρά, σε ευχαριστώ.

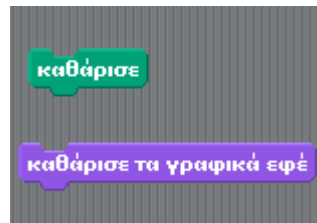
Β. Γράψε το κατάλληλο σενάριο ώστε οι μορφές να χορεύουν με ρυθμό πάνω σε κάποιον ήχο.

8. Γράψε το παρακάτω πρόγραμμα σε Scratch και δες τι θα συμβεί.

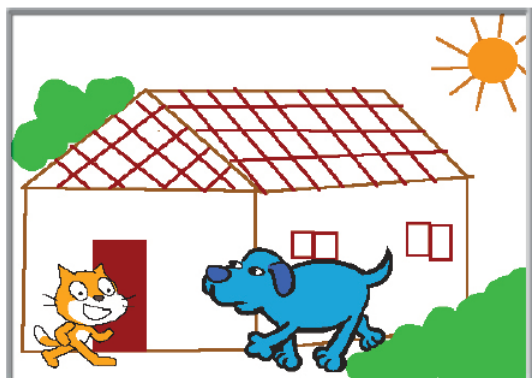


Α. Τώρα ξαναγράψε το πρόγραμμα χωρίς να χρησιμοποιήσεις τις ίδιες εντολές πολλές φορές. Θα σου χρειαστούν εντολές από την καρτέλα Έλεγχος.

Β. Χρησιμοποίησε τις εντολές



9. Χρησιμοποίησε τη ζωγραφική του Scratch και σχεδίασε 2 σκηνικά της επιλογής σου. Στη συνέχεια κάνε εισαγωγή κάποιων μορφών και δημιούργησε ένα κινούμενο σχέδιο.



## 10. Ομαδική Δραστηριότητα – Παιχνίδι

Για να παίξετε το παρακάτω παιχνίδι χωριστείτε σε ομάδες των 3. Σχεδιάστε στο πάτωμα ένα πλέγμα με 5 x 5 τετράγωνα. Βάλτε ένα σημάδι (παράδειγμα ένα Χ) στο κεντρικό τετράγωνο. Διαλέξτε 2 με 3 αντικείμενα και τοποθετήστε τα, διάσπαρτα, σε τετράγωνα του πλέγματος.

Η κάθε ομάδα θα παίζει ως εξής : ένας από τους παίκτες της θα σταθεί στο κεντρικό (σημειωμένο τετράγωνο). Οι άλλοι δύο παίκτες της ομάδας θα του δίνουν εντολές προκειμένου να μετακινηθεί στα τετράγωνα με τα αντικείμενα και να τα μαζέψει. Οι δύο παίκτες έχουν στη διάθεσή τους 4 εντολές :

- Κινήσου [καποια] τετράγωνα μπροστά
- Κινήσου [καποια] τετράγωνα πίσω
- Στρίψε δεξιά
- Στρίψε αριστερά

Το παιχνίδι τελειώνει όταν η ομάδα μαζέψει όλα τα αντικείμενα.



## Κεφάλαιο 6 – Επεξεργασία κειμένου

1. Χρησιμοποίησε τις παρακάτω λέξεις για να συμπληρώσεις τα κενά των προτάσεων. Φρόντισε οι λέξεις να γραφτούν με πλάγια γραφή.

πυροσβέστης, ταχυδρόμος, ναύτης, τσαγκάρης

- A. Αυτός που ταξιδεύει στη θάλασσα είναι ο .....
- B. Αυτός που επιδιορθώνει παπούτσια είναι ο .....
- Γ. Αυτός που δουλεύει μόνο όταν τον ειδοποιούν είναι ο .....
- Δ. Αυτός που παίρνει πολλά γράμματα αλλά ποτέ δεν τα διαβάζει είναι ο .....

2. Ο Χρήστος έγραψε μια παρουσίαση για ένα βιβλίο. Βοήθησέ τον να την μορφοποιήσει, εφαρμόζοντας στο κείμενο τις αλλαγές που βρίσκονται μέσα στις παρενθέσεις. Στη συνέχεια σβήσε τις παρενθέσεις.

Τίτλος βιβλίου : Τα 3 μικρά λυκάκια (μεγαλύτερη γραμματοσειρά και έντονα γράμματα)

Συγγραφέας : Ευγένιος Τριβιζάς (πλάγια γραφή)



Περιγραφή : Όταν τα τρία μικρά λυκάκια χτίζουν ένα σπίτι από τούβλα, ο Ρούνι Ρούνι, το ύπουλο κακό γουρούνι, το γκρεμίζει με το σφυρί του. Όταν χτίζουν ένα σπίτι από τσιμέντο, το γκρεμίζει με το κομπρεσέρ του! Τι πρέπει να κάνουν τα τρία μικρά λυκάκια για να γλιτώσουν; (Η λέξη «λυκάκια» και το όνομα του γουρουνιού να χρωματιστούν με διαφορετικό χρώμα).

Πού θα το βρείτε : Στη βιβλιοθήκη του σχολείου. (να υπογραμμιστεί το μέρος που μπορεί να βρει κάποιος το βιβλίο).

Υπογραφή : Χρήστος Παπαχρήστος (να εφαρμοστεί το στυλ έμφαση)

3. Κύκλωσε τη σωστή απάντηση.

A. Κύκλωσε τις λέξεις που είναι γραμμένες με έντονα.

αντιγραφή    επικόλληση    επεξεργασία    αποθήκευση    άνοιγμα



Β. Κύκλωσε τις λέξεις που είναι γραμμένες με πλάγια.

εκτύπωση      αποκοπή      κλικ      αρχείο      φάκελος

Γ. Κύκλωσε τις λέξεις που είναι γραμμένες με το ίδιο μέγεθος γραμματοσειράς.

σύνδεση      **τερματισμός**      αποσύνδεση      συνθηματικό      **χρήστης**

Δ. Κύκλωσε τις λέξεις που είναι γραμμένες με την ίδια γραμματοσειρά.

χαρά      **λύπη**      παιχνίδι      ομάδα      γέλιο

4. Χαρακτήρισε τις παρακάτω προτάσεις με Σωστό – Λάθος.

Α. Τα μεγαλύτερα γράμματα τραβάνε την προσοχή του αναγνώστη.	Σωστό – Λάθος
Β. Η χρήση πολλών γραμματοσειρών μέσα στο κείμενο διευκολύνει την ανάγνωσή του.	Σωστό – Λάθος
Γ. Δεν είναι καλή τακτική, η χρήση πολλών έντονων, πλάγιων και υπογραμμισμένων γραμμάτων μέσα στο κείμενο.	Σωστό – Λάθος

5. Κάνε την αντιστοίχιση.

Έντονα	<u>εντολές</u>
Πλάγια	<b>ιστορία</b>
Υπογραμμισμένα	<u>διαφορετικός</u>

6. Παρατήρησε τις παρακάτω εικόνες και κάνε μια λίστα με 8 από τα αντικείμενα που περιέχει η κάθε μια. Χρησιμοποίησε διαφορετική γραμματοσειρά για κάθε αντικείμενο.



---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

7. Χρησιμοποίησε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου για να γράψεις τα ονόματα 10 διαφορετικών χρωμάτων και να τα χρωματίσεις με το αντίστοιχο χρώμα γραμματοσειράς. για παράδειγμα ΠΡΑΣΙΝΟ, ΜΠΛΕ κλπ.

8. Γράψε τα ονόματα 10 συμμαθητών σου με έντονα γράμματα. Δίπλα στο κάθε όνομα γράψε 2 χαρακτηριστικά του συμμαθητή σου με διαφορετική γραμματοσειρά. Για παράδειγμα :

**Μυρσίνη** : ε ι λ ι κ ρ ι ν ή ς , ε υ α ί σ θ η τ η

9. Διάβασε το κείμενο της αριστερής στήλης. Στη συνέχεια γράψε το σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου και μορφοποίησε το, όπως φαίνεται στη δεξιά στήλη.

Ο Γιάννης Χατζήμπεης κατάφερε να συγκεντρώσει μέσω Διαδικτύου τα έξοδα για την συμμετοχή του στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα τριάθλου στο Λονδίνο τον Σεπτέμβριο του 2013. Ο διακεκριμένος παραολυμπιονίκης αθλητής που έχει στο ιστορικό του ένα άθλο -θεωρείται ο πρώτος Έλληνας που κολύπησε επί 12 ώρες διανύοντας μαραθώνια απόσταση 26 χιλιομέτρων- δοκίμαζε ταυτόχρονα την αποτελεσματικότητα της δικής του, ελληνικής, πλατφόρμας διαδικτυακής χρηματοδότησης από το πλήθος. Μετά το επιτυχημένο εγχείρημα, το δικό του Give & Fund φιλοδοξεί να χρηματοδοτήσει και άλλα «πρότζεκτ ζωής» και όχι μόνο.

Ο **Γιάννης Χατζήμπεης** κατάφερε να συγκεντρώσει μέσω **Διαδικτύου** τα έξοδα για την συμμετοχή του στο **Παγκόσμιο Πρωτάθλημα τριάθλου** στο Λονδίνο τον Σεπτέμβριο του 2013. Ο διακεκριμένος παραολυμπιονίκης αθλητής που έχει στο ιστορικό του ένα άθλο -θεωρείται ο πρώτος Έλληνας που κολύπησε επί 12 ώρες διανύοντας μαραθώνια απόσταση 26 χιλιομέτρων- δοκίμαζε ταυτόχρονα την αποτελεσματικότητα της δικής του, ελληνικής, **πλατφόρμας διαδικτυακής χρηματοδότησης από το πλήθος**. Μετά το επιτυχημένο εγχείρημα, το δικό του **Give & Fund** φιλοδοξεί να χρηματοδοτήσει και άλλα «πρότζεκτ ζωής» και όχι μόνο.

10. Η Ελένη αρρώστησε βαριά. Αιτία η κακή διατροφή της και το ότι δε γυμνάζεται καθόλου. Γράψε ένα γράμμα στην Ελένη χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου και εξήγησέ της τι πρέπει να κάνει για να φροντίζει τον εαυτό της.

11. Πρέπει να φτιάξεις μια ανακοίνωση για τη γιορτή των Χριστουγέννων του σχολείου για να την κρεμάσετε στον πίνακα ανακοινώσεων. Γράψε την σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου και μορφοποίησε την με διάφορα στυλ.



12. Αφίσα για την τάξη – Ομαδική δραστηριότητα

Χωριστείτε σε 3 ομάδες. Κάθε ομάδα θα αναλάβει να φτιάξει μια αφίσα που θα κρεμαστεί στην τάξη για ένα από τα παρακάτω θέματα :

A. Καθαριότητα

B. Αριθμοί

Γ. Στάδια ανάπτυξης ανθρώπου

## Κανόνες καθαριότητας

Πλένουμε τα δόντια μας δύο φορές την ημέρα

Πλένουμε τα χέρια πριν το φαγητό

Κάνουμε ντους και αλλάζουμε ρούχα  
μετά το παιχνίδι

Κρατάμε τα παπούτσια μας καθαρά

Βγάζουμε τα ρούχα που φορούσαμε έξω όταν φτάσουμε σπίτι και τα κρεμάμε να αεριστούν.

## Κεφάλαιο 7 – Projects

### Project 1

Χρησιμοποίησε το tuxpaint για να ζωγραφίσεις το σπίτι της Ελένης, όπως περιγράφεται παρακάτω :

*Οι τοίχοι του σπιτιού είναι ορθογώνιου σχήματος. Υπάρχει ένα κυκλικό παράθυρο δίπλα από την πόρτα της εισόδου του σπιτιού. Η στέγη του σπιτιού είναι επικλινή. Ο κήπος είναι σε σχήμα εξαγωνικό. Ο κήπος έχει ένα κυπαρίσσι, μια λεμονιά, μια αμυγδαλιά και λίγο γκαζόν. Υπάρχουν επίσης ορισμένα λουλούδια φυτεμένα σε γλάστρες.*

*Μόλις σταμάτησε να βρέχει και ο ήλιος λάμπει. Υπάρχει ουράνιο τόξο στον ουρανό. Ένα πουλί κάθεται πάνω στο κυπαρίσσι και ένα άλλο πάνω στην αμυγδαλιά.*

### Project 2 - Κατασκευή διαγράμματος δραστηριότητας.

Παρακάτω δίνεται μια λίστα με δραστηριότητες.

- Οργανώνοντας ένα πικ-νικ.
- Αγοράζοντας βιβλία (βιβλία και παραμύθια).
- Προετοιμασία ευχετήριας κάρτας για το νέο έτος.
- Απαγγελία ποιημάτων και τραγουδιών την ημέρα των Χριστουγέννων.
- Προετοιμασία μιας σαλάτα (λαχανικά / φρούτα).
- Πηγαίνοντας διακοπές.
- Παίζοντας μπάσκετ με φίλους.

Κάθε μαθητής θα διαλέξει μια δραστηριότητα και θα φτιάξει ένα σχετικό διάγραμμα.

Το διάγραμμα θα περιλαμβάνει :

---

**3 βασικές ενέργειες για την οργάνωση της δραστηριότητας. Η κάθε ενέργεια θα συνοδεύεται από μια εικόνα.** Τουλάχιστον 3 βήματα κάτω από κάθε βασική ενέργεια που θα την περιγράφουν (συνολικά 9 βήματα ή περισσότερα)

---

Αφού κατασκευαστούν τα διαγράμματα :

- Χωριστείτε σε ομάδες, ανάλογα με τη δραστηριότητα που επιλέξατε
- Η κάθε ομάδα θα συγκρίνει τα διαγράμματα που φτιάχτηκαν για τη δραστηριότητα και θα καταγράψει πώς ο κάθε ένας περιέγραψε διαφορετικά βήματα για την κάθε δραστηριότητα.

- Στο τέλος θα παρουσιάσετε ένα συνολικό διάγραμμα στην τάξη για τη δραστηριότητα σας.

### Project 3

Χωριστείτε σε ομάδες των 3 ατόμων.

1. Σε κάθε μια από τις παρακάτω δραστηριότητες υπάρχουν δύο βήματα.

**Βήμα 1 :** Ένα από τα μέλη της ομάδας θα παίξει το ρόλο της μορφής του Scratch. Τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας θα του δίνουν οδηγίες για να σχεδιάσει στο χαρτί τις εικόνες που φαίνονται παρακάτω.

**Βήμα 2 :** Η ομάδα θα γράψει στο περιβάλλον του Scratch το πρόγραμμα που θα σχεδιάζει τις αντίστοιχες εικόνες

A. 4 τετράγωνα διαφορετικού χρώματος που δεν θα αγγίζουν το ένα το άλλο.



B. Ένα σπινάλ.

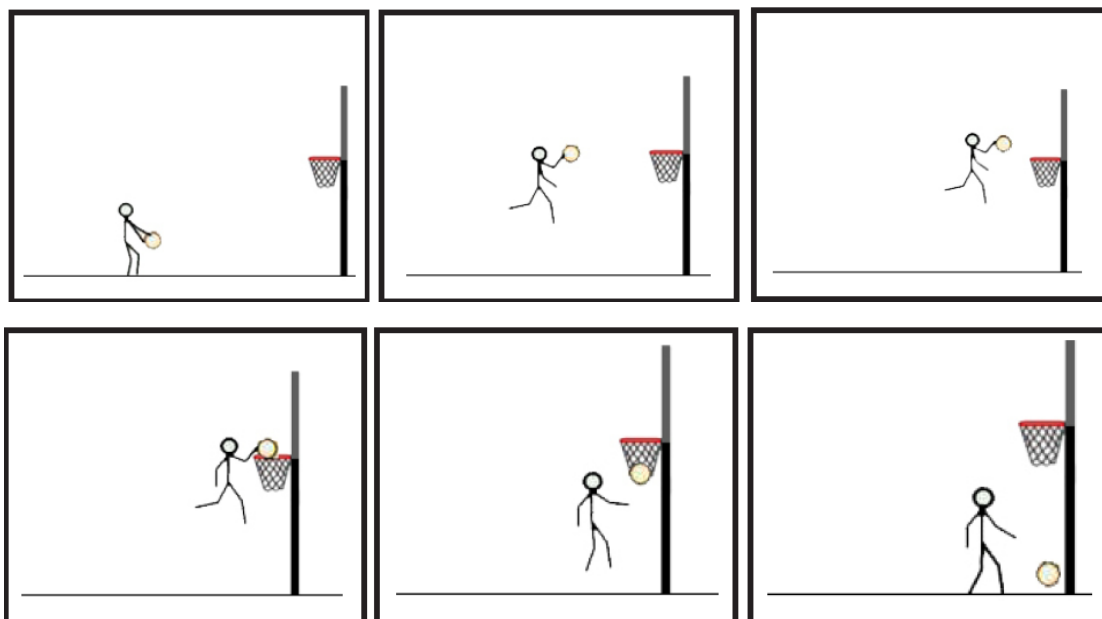


2. Χωριστείτε σε 3 ομάδες. Κάθε ομάδα θα κάνει τα παρακάτω βήματα :

**Βήμα 1 :** Θα σχεδιάσει στο περιβάλλον του Scratch μια σειρά από ενδυμασίες για μια μορφή που θα αφορούν ένα άθλημα, για παράδειγμα κολύμβηση, χορό κλπ.

**Βήμα 2 :** Στη συνέχεια θα χρησιμοποιήσει τις ενδυμασίες αυτές για να φτιάξει ένα πρόγραμμα που θα παρουσιάζει αυτή τη δραστηριότητα.

Παράδειγμα : Μπάσκετ



#### Project 4

##### 1. Κάνε τη μορφή να ακολουθεί το ποντίκι.

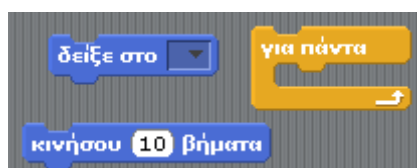
Χωριστείτε σε ομάδες των 2 ατόμων.

**Βήμα 1 :** ο πρώτος μαθητής της ομάδας θα παίζει το ρόλο της μορφής. Ο δεύτερος μαθητής θα παίζει το ρόλο του δείκτη του ποντικιού. Ο μαθητής που κάνει το δείκτη θα μετακινείται και ο μαθητής που κάνει τη μορφή θα τον ακολουθεί.

**Βήμα 2 :** Διαλέξτε μια μορφή στο Scratch και υλοποιήστε την παραπάνω δραστηριότητα.

Χρησιμοποιήστε

τις

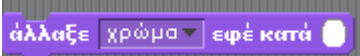


εντολές

##### 2. Η πεταλούδα που αλλάζει χρώματα.

Χωριστείτε σε ομάδες των 3 ατόμων.

- επιλέξτε τη μορφή της πεταλούδας στο Scratch ή σχεδιάστε μια δική σας πεταλούδα
- κάντε την πεταλούδα να κινείται στο σκηνικό και να αναπηδά όταν χτυπάει στα όρια. Θα σας χρειαστεί η εντολή

- κάντε την πεταλούδα να αλλάζει χρώμα καθώς κινείται. Θα σας χρειαστεί η εντολή 

### 3. Χρησιμοποιώντας τα βέλη κίνησης

Χωριστείτε σε ομάδες των 4-5 ατόμων. Ένας μαθητής από κάθε ομάδα κλείνει τα μάτια του, όπως στην τυφλόμυγα.

#### Βήμα 1 :

- Δέστε τα μάτια ενός μαθητή της ομάδας με ένα πανί.
- Σχεδιάστε στο πάτωμα ένα λαβύρινθο
- Βάλτε το μαθητή με τα δεμένα μάτια να σταθεί στην είσοδο του λαβύρινθου
- Τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας δίνουν εντολές στον μαθητή για να βρει την έξοδο του λαβύρινθου
- Κάθε ομάδα καταγράφει το χρόνο που χρειάστηκε για να βρει ο μαθητής την έξοδο
- Νικήτρια είναι η ομάδα που χρειάστηκε το λιγότερο χρόνο!

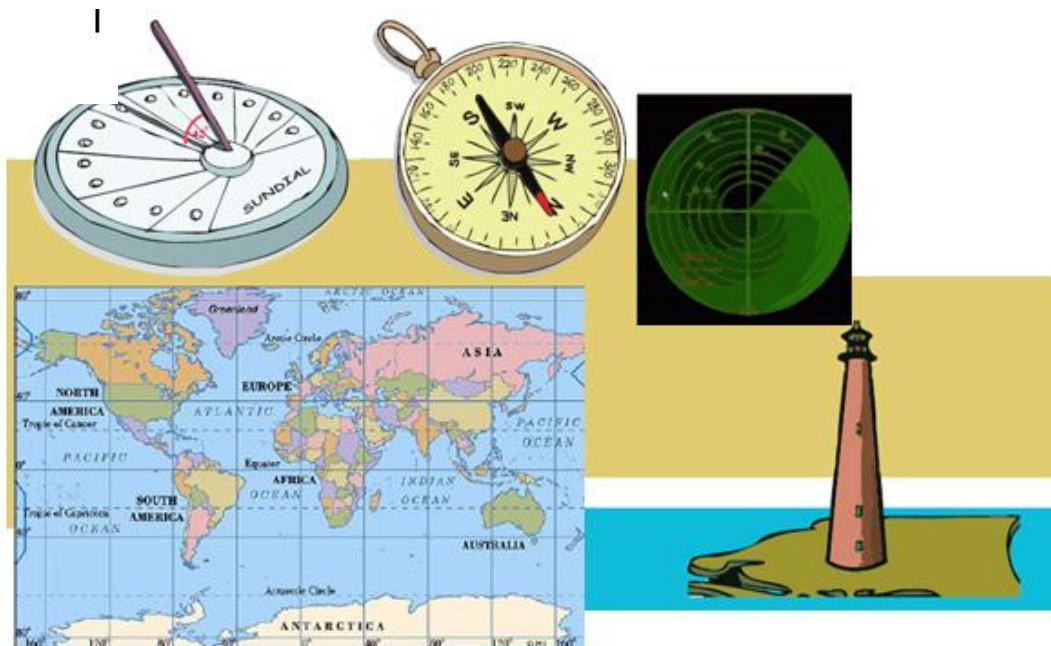
**Βήμα 2 :** Γράψτε ένα πρόγραμμα σε Scratch που θα μετακινεί μια μορφή με τη βοήθεια των βελών κίνησης του πληκτρολογίου, πάνω ,κάτω, δεξιά, αριστερά. Βάλτε τη μορφή να αλλάζει ενδυμασία ανάλογα με την κατεύθυνση που κινείται.

### Project 5 – επεξεργασία κειμένου

Χωριστείτε σε 3 ομάδες.

**Βήμα 1 :** Κάθε ομάδα επιλέγει μια από τις παρακάτω δραστηριότητες και βρίσκει σχετικές πληροφορίες.

- Πως οι άνθρωποι έβρισκαν το δρόμο τους σε διάφορα μέρη όταν είχαν να ταξιδέψουν με τα πόδια; (Πχ. ηλιακό ρολόι, πυξίδα, ....)
- Ποια ήταν τα βοηθήματα πλοήγησης που χρησιμοποιούνται από τα πλοία στα παλιά χρόνια; (Πχ. Πυξίδα, θέση του ήλιου, τα αστέρια, φάροι) Τι χρησιμοποιείτε τώρα; (Πχ. Ραντάρ, Δορυφόρος ....).
- Πώς μπορείτε σήμερα να βρείτε το δρόμο σας σε ένα άγνωστο μέρος; (Πχ. Χάρτες, Ξεναγοί, χρησιμοποιώντας ένα κινητό, με τη βοήθεια των Google Maps ....).



**Βήμα 2 :** Κάθε ομάδα κάνει τα παρακάτω.

Γράφει μια ιστορία στην οποία οι χαρακτήρες χρησιμοποιούν βοηθήματα πλοήγησης για να μετακινηθούν από το ένα μέρος στο άλλο. Κάθε ιστορία θα περιλαμβάνει :

- Τίτλο
- Μια μικρή εισαγωγή, για παράδειγμα «Στα παλιά τα χρόνια οι άνθρωποι ταξίδευαν με τα πόδια, αφού δεν υπήρχαν μέσα μεταφοράς.»
- Το κύριο μέρος της ιστορίας
- Τον τέλος της ιστορίας

**Βήμα 3 :** Η ομάδα θα γράψει την ιστορία χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου. Μορφοποιήστε την ιστορία σας με έντονα γράμματα, χρώματα και διάφορα μεγέθη γραμμάτων.

**Βήμα 4 :** Διηγηθείτε την ιστορία σας στην τάξη.





## Project 6 – Επεξεργασία κειμένου

Χωριστείτε σε ομάδες των 5 ατόμων. Θα κατασκευάσετε ένα κουίζ χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου. Η κατασκευή θα γίνει ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα :

**Βήμα 1 :** Διαλέξτε ένα από τα παρακάτω θέματα :

Ζώα	Σχήματα και χρώματα
Πουλιά	Καιρός
Φυτά	Πηγές του νερού
Μέρη του σώματος	Ηλιακό σύστημα
Ημέρες της εβδομάδας, μήνες	Μετρήσεις
Τροφή	Νομίσματα
Τύποι σπιτιών	Βάρη

**Βήμα 2 :** Σκεφτείτε κάποιες λέξεις που σχετίζονται με το θέμα που επιλέξατε.

### Παράδειγμα

Θέμα : Σχήματα και χρώματα

Λέξεις : Τετράγωνο, τρίγωνο, ορθογώνιο, κύκλος, κόκκινο, πράσινο, κίτρινο, μπλε, λευκό, μαύρο, πορτοκαλί

**Βήμα 3 :** Ανακατέψτε τις λέξεις που σκεφτήκατε για να φτιάξετε το κουίζ. Το κουίζ μπορεί να είναι στις ακόλουθες μορφές:

- συμπληρώστε τα κενά με γράμμα που λείπει, αντιστοίχιση, ένα σταυρόλεξο με τις λέξεις, ή απλά λέξεις με μπερδεμένα γράμματα
- Δώστε έναν ενδιαφέροντα τίτλο στο κουίζ. Δώστε οδηγίες για την επίλυση του.
- Πληκτρολογήστε το κουίζ στον υπολογιστή σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου. Αποθηκεύστε και εκτυπώστε το.
- Ανταλλάξτε το κουίζ σας με μια άλλη ομάδα και προσπαθήστε να τα λύσετε.

### Παράδειγμα – Σχήματα και χρώματα

Βάλτε τα γράμματα στη σωστή σειρά για να σχηματίσετε ονόματα σχημάτων και χρωμάτων.

ΚΝΚΙΟΚΟ

ΡΓΟΘΝΟΟΩΙ

ΚΝΙΤΡΙΟ

ΝΕΤΓΟΑΤΩΡ

ΩΝΟΡΙΤΓ

ΜΡΑΥΟ

ΙΤΟΚΡΑΟΠΛ

ΕΑΩΓΟΝΞ

ΣΛΥΟΚΚ

ΓΖΟΛΑΑΙ