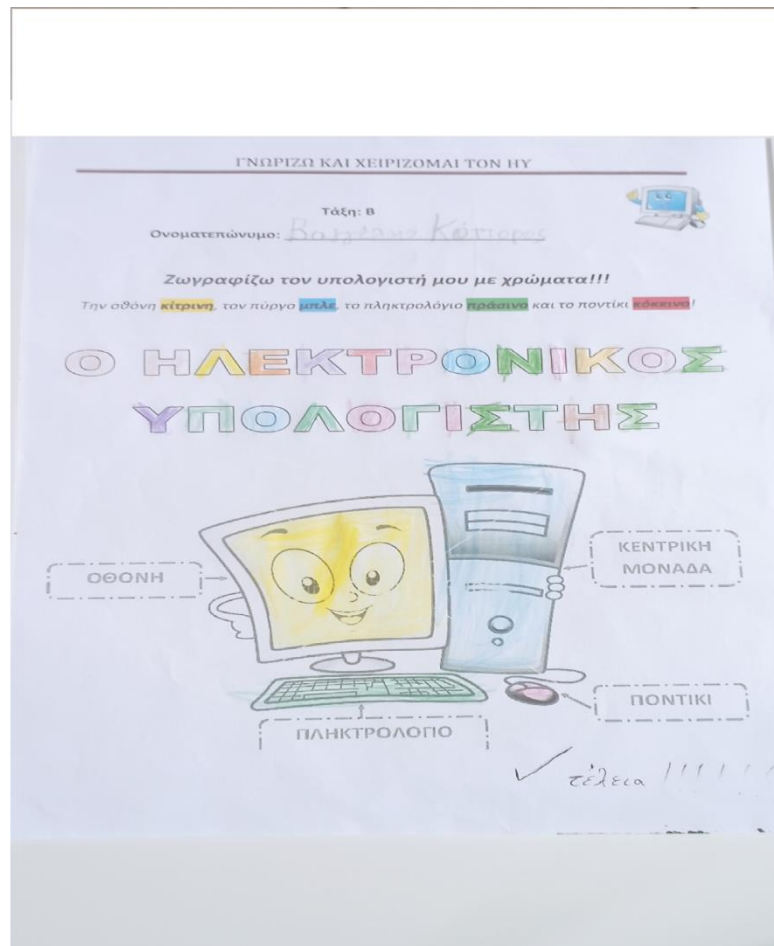


## Δραστηριότητες Β' Τάξη Δημοτικού Δημοτικού Σχολείου Αγαθονησίου 2022-2023

### Δραστηριότητα 1η. Γνωρίζω τον υπολογιστή

- Μαθαίνω τα μέρη του υπολογιστή με τον Πέρη και την Κάτια! (προβολή Βίντεο)
- Βλέπω τα μέρη του υπολογιστή μέσα από την παρουσίαση!
- Τέλος, αναγνωρίζω τα βασικά μέρη του υπολογιστή και τα χρωματίζω



## Δραστηριότητα 2η. Γράφω λεξούλες με μικρά και κεφαλαία

- Σε αυτό το μάθημα θα γράψουμε λεξούλες στον υπολογιστή και θα παίξουμε πολλά παιχνίδια με την εφαρμογή **GCompris** και το φωτοδένδρο


Β' Τάξη


Όνομα: ΒΑΓΓΕΛΗΣ


Ενότητα: Γράφω στον υπολογιστή


Δραστηριότητα: «Γράφω τις λεξούλες»


Γράφω στον υπολογιστή


  
βαρκα  
βαρκα

  
ΤΥΡΙ  
ΤΥΡΙ

  
ΑΓΟΡΙ  
ΑΓΟΡΙ

  
ελικοπτερο  
ελικοπτερο

  
σπιτι  
σπιτι

  
ΤΡΕΝΟ  
ΤΡΕΝΟ

## Δραστηριότητα 3η. Γράφω λεξούλες βάζοντας τόνο!

Σε αυτό το μάθημα θα γράψουμε λεξούλες στον υπολογιστή βάζοντας **τόνο!**

Β' Τάξη

Γράφω στον υπολογιστή

Όνομα: Βαγγέλης

Ενότητα: Γράφω στον υπολογιστή


Δραστηριότητα: «Αντιγράφω τις λέξεις με τόνο!»

	
πυραμίδα	παπαγάλος
<input type="text" value="Πυραμίδα"/>	<input type="text" value="παπαγάλος"/>
	
Αλέξανδρος	τετράγωνο
<input type="text" value="Αλέξανδρος"/>	<input type="text" value="τετράγωνο"/>
	
Κρόνος	Νεφέλη
<input type="text" value="Κρόνος"/>	<input type="text" value="Νεφέλη"/>

## Δραστηριότητα 4η. Παίζουμε Όνομα-Ζώο-Πράγμα;


Σε αυτό το μάθημα θα παίξουμε το παιχνίδι «Όνομα-Ζώο-Πράγμα», θα βρούμε και θα γράψουμε λεξούλες!

Ε' ΤΑΞΗ



Όνομα: Βαγγέλης  
Ενότητα: Γράφω στον υπολογιστή  
Δραστηριότητα: «Παίζουμε Όνομα-Ζώο-Πράγμα;»

Γράμμα	Όνομα	Ζώο	Πράγμα
A	Αρης	αρκούδα	ασπίδα
E	Ελεάνα	ελέφαντας	εκκλησία
N	Νικήτας	νυχτερίδα	νίντζα



## Δραστηριότητα 5<sup>η</sup> ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΜΕΡΑ ΑΓΑΠΗΣ

Με αφορμή την **Παγκόσμια Ημέρα Αγάπης**, ο μαθητής της **Β' τάξης** του Δημ. Σχ. Αγαθονησίου ζωγράφισε μία καρδιά με την εκπαιδευτική εφαρμογή **TuxPaint**.



## ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ

Επειδή το σχολείο μας διαθέτει ένα εκπαιδευτικό **ρομποτάκι wedo 2.0** Θα πραγματοποιηθούν ποικιλία από κατασκευές και προγραμματιστικά προγράμματα βασικών οδηγιών. Ο μαθητής θα προγραμματίσει το ρομποτικό σύστημα με γραφιστικό προγραμματιστικό περιβάλλον με χρήση τάμπλετ για εύκολο χειρισμό από τον μαθητή.

Για να κεντριστεί το ενδιαφέρον από τον μαθητή η εκπαιδευτικός πληροφορικής κατασκεύασε ένα ανθρωπόμορφο ρομπότ και πραγματοποιήθηκε επίδειξη στον μαθητή.



Το πακέτο WeDo 2.0 περιέχει 280 τουβλάκια LEGO. Τα κομμάτια τοποθετούνται με τέτοιο τρόπο στο δίσκο έτσι ώστε να είναι εύκολη η ανεύρεση του κατάλληλου κομματιού, μειώνοντας το χρόνο της κατασκευαστικής διαδικασίας κατά την ώρα του μαθήματος, όπως και τη φασαρία που δημιουργείται μέχρι να βρεθεί το σωστό εξάρτημα. Υπάρχουν τέσσερα ηλεκτρονικά εξαρτήματα - ένας μεσαίος κινητήρα, ένας αισθητήρας κλίσης, ένας αισθητήρας κίνησης και ένας εγκέφαλος. Το πακέτο χρησιμοποιεί τεχνολογία σύνδεσης με βύσματα και θύρες για να συνδέσει τα ηλεκτρονικά εξαρτήματα με τον εγκέφαλο. Το λογισμικό LEGO WeDo 2.0 είναι διαθέσιμο για δωρεάν κατέβασμα από την ιστοσελίδα της LEGO

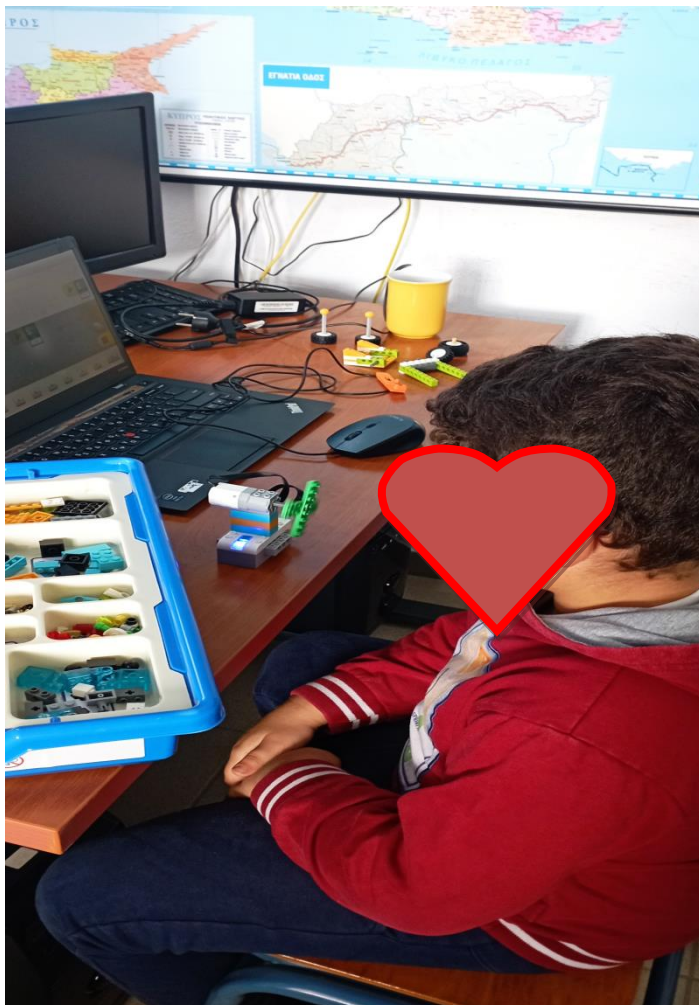
### Δραστηριότητα 6<sup>η</sup>

Κατασκευή ενός σαλιγκαριού με εξαρτήματα LEGO και απλό προγραμματισμό να αλλάζει χρώμα ο εγκέφαλος του.



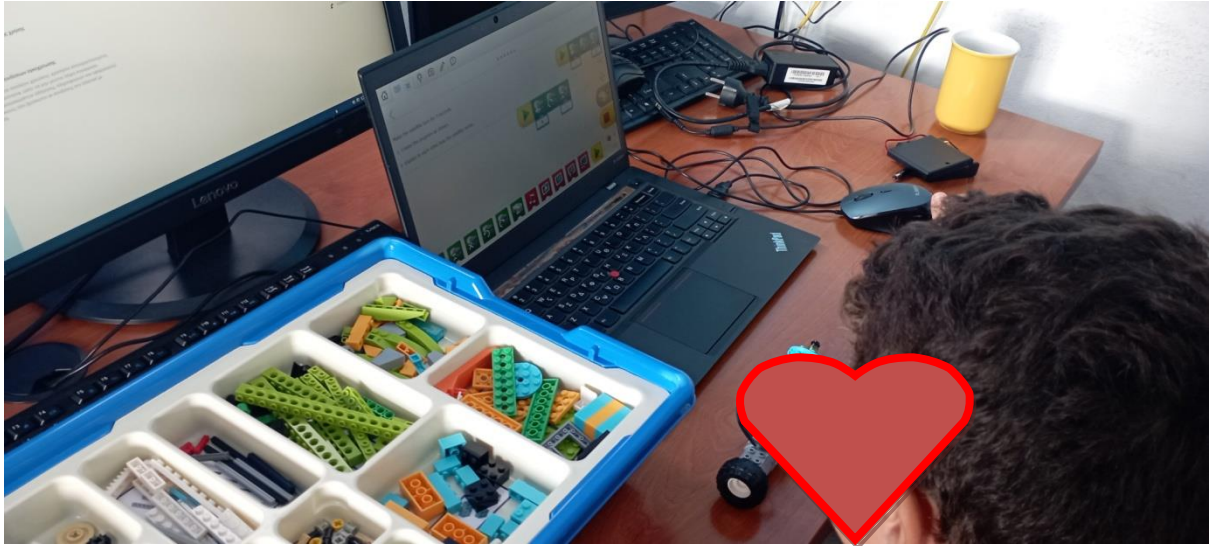
## Δραστηριότητα 7<sup>η</sup>

Κατασκευή ανεμιστήρα με την βοήθεια των εξαρτημάτων και απλό προγραμματισμό κίνησης.



## Δραστηριότητα 8<sup>η</sup>

Κατασκευή τρίτου πρότζεκτ δορυφόρου.Ενεργοποίηση αισθητήρα κίνησης να κινείται σφαιρικά.





## Δραστηριότητα 9<sup>η</sup>

Κατασκευή αυτοκινούμενου ρομπότ MILO. Η κατασκευή και ο προγραμματισμός της κατασκευής διήρκησε 2 διδακτικές ώρες. Είναι ένα ολοκληρωμένο αυτοκινούμενο ρομποτικό σύστημα με κινητήρα και ρόδες. Ο μαθητής το προγραμμάτισε και έκανε συνεχόμενες δοκιμές με την αύξηση και μείωση της δύναμης του κινητήρα.

