Α τάξη

• Εφαρμογή: Να παίξουν την εφαρμογή Gcompris - Ασκήσεις 1ης κατηγορίας (Εξερεύνηση Υπολογιστή - γατούλα - Ποντίκι).

• Εφαρμογή : (Πέρης και Κάτια v.2 ->Παζλ->Κλασικό Παζλ)• Εφαρμογή : (Πέρης και Κάτια v.3 ->Στήσε τη Σκηνή)

• Εισαγωγή στο Tux Paint

• Tuxpaint ( Να χρωματίσουν τον αγρότη) (Νέο ->Αγρότης ή άλλες εικόνες που μπορεί να εφαρμοστεί το γέμισμα. Μαγικά->Γέμισμα).

• Εφαρμογή: Να παίξουν την εφαρμογή Gcompris - Ασκήσεις 4ης κατηγορίας (Δραστηριότητες διασκέδασης) και 6ης κατηγορίας - Παζλ).

• Εφαρμογή: Να παίξουν την εφαρμογή Gcompris - ζωγραφική και κινούμενο σχέδιο ή και Δραστηριότητες παιχνίδι(σκορ 4).

• Με το πρόγραμμα ζωγραφικής των Windows(Να φτιάξετε ένα γεωμετρικό σχήμα με τη βοήθεια του εργαλείου των γραμμών και να του δώσετε σαν τίτλο το όνομά σας.

• Περισσότερα παραδείγματα: ένα σπίτι, ή ένα χιονάνθρωπο ή ένα τρένο

• Εφαρμογή προαιρετική: Να φτιάξουν ένα ρομπότ: π.χ.: ergasies\TuxPaint - Ζωγραφίζω ένα ρομπότ.doc

• Εφαρμογή προαιρετική: Να φτιάξουν ένα σκυλάκι: π.χ.: ergasies\TuxPaint - Ζωγραφίζω ένα σκυλάκι.doc

• Word (Πατούν πλήκτρα, κινούν το ποντίκι κ.τ.λ. Διαπιστώνουν και περιγράφουν τη λειτουργία κάθε μονάδας). Να αναγνωρίζουν τα γράμματα στο πληκτρολόγιο καθώς και τα ειδικά πλήκτρα του κενού, της διαγραφής και του enter/return. (Γράφουν απλό κείμενο στον Η/Υ). Αρχικά μόνο Κεφαλαία με χρήση μόνο κενού-διαγραφή και enter).

• Εφαρμογή: Να γράψουν την αλφαβήτα στα κεφαλαία και στα μικρά στο πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου.

• Εφαρμογή: Να κάνουν την άσκηση (πληκτρολόγηση όνομα/κεφαλαία/μικρή διόρθωση) ergasies\Α\_Πληκτρολόγηση\_Όνομα.PDF

• Εφαρμογή: Να γράψουν το όνομα τους και το επώνυμο τους. Προαιρετικά: Να γράψουν και τα μικρά ονόματα των συμμαθητών τους.

• Εφαρμογή: Να πληκτρολογήσουν τα παρακάτω κείμενα(σε τρία μαθήματα):ergasies\A\_Πληκτρολόγηση\_Κεφαλαία.doc

• Εφαρμογή: Να πληκτρολογήσουν τα ονόματα στις παρακάτω εικόνες.( Σε κεφαλαία όλοι στην 1η στήλη και αν είναι δυνατό προαιρετικά στην δεύτερη στήλη σε μικρά).( Χωρίς τόνους): Wordfiles\Ζώα Πληκτρ Κεφαλαία.doc (2 πρώτες σελίδες - μέχρι και γουρούνι)

• Εφαρμογή: Συνέχεια προηγούμενης άσκησης: Wordfiles\Ζώα Πληκτρ Κεφαλαία.doc (3 επόμενες σελίδες - μέχρι και Αρκούδα)

• Εφαρμογή: Ολοκλήρωση προηγούμενης άσκησης: Wordfiles\Ζώα Πληκτρ Κεφαλαία.doc (3 τελευταίες σελίδες)

• Εφαρμογή:Πληκτρολογήστε το παρακάτω κείμενο: ergasies\A\_Oktw\_Megaloi\_Pontikoi.jpg

• Ο εκπαιδευτικός επιδεικνύει τις μονάδες ενός τυπικού υπολογιστικού συστήματος και ζητάει από τους μαθητές να τα αναγνωρίσουν.

• Ζητείται από τους μαθητές να αναφέρουν κανόνες σωστής χρήσης διάφορων οικιακών συσκευών. Συσχετίζουν και προσδιορίζουν κανόνες σωστής συμπεριφοράς στον υπολογιστή. (π.χ. Να κλείνουμε τις συσκευές και όχι στο stand by, να μην τις κλείνουμε απότομα με διακοπή ρεύματος, όχι πολλές ώρες τηλεθέαση και χρήση η/υ, διάλειμμα ανά 45 λεπτά)

• Εφαρμογή: Αφού εκτυπωθούν οι φωτογραφίες diafora\Φωτογραφίες για εκτύπωση.pdf και πλαστικοποιηθούν να ερωτηθούν ποιες από αυτές γνωρίζουν οι μαθητές

• Να Βάλουν τα υλικά που σχετίζονται με τον υπολογιστή στο γραφείο.

• Εισαγωγή στους Η/Υ: Να κάνουν τις ασκήσεις: ergasies\Α\_Εισαγωγή1.jpg ergasies\Α\_Εισαγωγή2.jpg ergasies\Α\_Εισαγωγή3.jpg ergasies\Α\_Εισαγωγή4.jpg

ergasies\Α\_Εισαγωγή5.jpg

• Εφαρμογή: Να κάνουν την άσκηση: ergasies\Α\_Μέρη\_Η-Υ.jpg

• Εφαρμογή: Να κάνουν την άσκηση: ergasies\A\_ΜέρηΗ-Υ.PDF ergasies\A\_ΜέρηΗ-Υ2.PDF

• Εφαρμογή: Να κάνουν την άσκηση: Powerpointfiles\τα μέρη του υπολογιστή.ppt

• Προσέχοντας τον Υπολογιστή: Θεωρία: ergasies\Α\_Προσέχοντας\_τονΥπολογιστή\_μου1.jpg ergasies\Α\_Προσέχοντας\_τονΥπολογιστή\_μου2.jpg και ερωτήσεις ergasies\Α\_Προσέχοντας\_τονΥπολογιστή\_μου3.jpg ergasies\Α\_Προσέχοντας\_τονΥπολογιστή\_μου4.jpg και επαναληπτική: ergasies\Α\_Προσέχοντας\_τονΥπολογιστή\_μου5.jpg

• Επιδεικνύεται στους μαθητές ο σωστός τρόπος εισαγωγής ? εξαγωγής ενός CD ή DVD, καθώς και συσκευών USB (π.χ. Flash disk). Με τη χρήση κατάλληλου μέσου οι μαθητές ακούν μουσική, κάποιο παραμύθι ή παρακολουθούν κινούμενη εικόνα.(αντιγραφή μίας ταινίας στο flash disk και εκτέλεση από εκεί).

• Εφαρμογή: Να κάνετε την άσκηση: Wordfiles\Σταυρόλεξο.doc Wordfiles\Σταυρόλεξο\_λύση.doc

• Εφαρμογή: Να γράψουν σε ένα κενό έγγραφο 10 τουλάχιστον περιεχόμενα της τσάντας τους.

• Εφαρμογή: Να κάνουν την άσκηση(αλφαβητική σειρά/μικρές προτάσεις): Wordfiles\Αλφαβητική σειρά.doc

• Ταυτότητα Μαθητή: Εκτύπωση μία για κάθε μαθητή. Χρήση της web cameras για λήψη φωτογραφία και εκτύπωση αμέσως. Ενημέρωση μαθητών για τη συλλογή βαθμών(αυτοκόλλητα για κάθε επιτυχημένη εργασία).diafora\Ταυτότητα\_Μαθητή\_πρότυπο.xlsx

• Εισαγωγή στο Tux Paint

• Tuxpaint (Να βάλουν ζώα σε συγκεκριμένη ζωγραφική) (Σφραγίδες)

π.χ. ένα ζωολογικό κήπο με άγρια ζώα ή μία αυλή με ήμερα ζώα (Να αποθηκεύσετε μία εικόνα ο κάθε μαθητής)

• Tuxpaint( Να γράψουν το όνομα του κάθε ζώου κάτω από κάθε ζώο) (Κείμενο) ή να κάνουν την άσκηση: imagesfiles\label.png

• Tuxpaint(Να φτιάξουν μία εικόνα με ήρωες και Σκηνές από παραμύθια και ιστορίες)

• TuxPaint(Να γράψουν το όνομα τους και ένα τίτλο στην ζωγραφιά τους. Ελεύθερη επιλογή)

• TuxPaint(Να βάλουν τουλάχιστον 4 αντικείμενα τα οποία να έχουν σχέση μεταξύ τους, να γράψουν το όνομα του κάθε αντικειμένου και τον τίτλο της εργασίας τους)

• TuxPaint (Να φτιάξουν ένα θέμα με μια εποχή του χρόνου. (Χειμώνας ή Καλοκαίρι)

• Kidspiration Να φτιάξουν τις τέσσερις εποχές με τη βοήθεια του kidspiration .(όπως εδώ: ergasies/A\_kidspiration\_4\_epoxes.doc)

• Εφαρμογή: Να παίξουν την εφαρμογή Gcompris με κωδικό «222133 ή 123321»(1η κατηγορία--1η υποκατηγορία -4ο παιχνίδι) (Γράφουν ολόκληρες λέξεις)

• Word(Να γράφουν χρησιμοποιώντας κεφαλαία και πεζά γράμματα. Να γράψουν μικρές προτάσεις στο word. Από το σχολικό βιβλίο). Να τυπώνουν τις εργασίες τους.

• Εφαρμογές για Χριστούγεννα: Να γράψετε ένα γράμμα στον Άγιο Βασίλη!

• Παιχνίδι:Kidepedia- τόμος 4 Χριστούγεννα[Το δέντρο (Χρωματισμός, σώσε τις μπάλες), Παραδόσεις(Στόλισε το δέντρο-Φώτισε το δέντρο), Καλικάντζαροι(γέμισε τον σάκο-Οι καλικάντζαροι), Αϊ Βασίλης(Ρίξε τα δώρα στις καμινάδες-σώσε τα δώρα) Πρωτοχρονιά(Παζλ)]

• Εφαρμογή: Να κάνουν την παρακάτω άσκηση(πληκτρολόγηση-προαιρετικά εκτύπωση): ergasies\Α\_Πληκτρολόγηση.PDF

• Εφαρμογή: Να κάνουν την παρακάτω άσκηση(Γράφω λίγα λόγια για τον εαυτό μου): ergasies\Α\_Πληκτρολόγηση2.PDF

• Εφαρμογή: Να γράψουν μικρές προτάσεις στην άσκηση: Wordfiles\Τίνα.doc

• Word(Διορθώνουν και μετακινούν πλαίσια κειμένου που είναι λάθος τοποθετημένα κάτω από διάφορα αντικείμενα (εικόνες). Διορθώνουν κείμενα (λεζάντες) με ανακατεμένα μικρά και κεφαλαία γράμματα επιλέγοντας να τα ξαναγράψουν σωστά.

• Εφαρμογή: Να διορθώσουν τις λέξεις, να σβήσουν την λάθος εικόνα σε κάθε γραμμή και στην θέση τους να ξαναγράψουν την λέξη: Wordfiles\Ζώα-Σβήσιμο.doc

• Εφαρμογή: Να κάνουν την παρακάτω άσκηση(Κεφαλαίο το πρώτο γράμμα στις χρωματιστές λέξεις): Wordfiles\ποιος διευθύνει (ΚΕΦΑΛΑΙΑ).doc

• Εφαρμογή: Να κάνουν την παρακάτω άσκηση(πληκτρολόγηση/διόρθωση) :ergasies\Α\_Πληκτρολόγηση\_διόρθωση.PDF

• Εφαρμογή: Να κάνουν την παρακάτω άσκηση(πληκτρολόγηση/διόρθωση) :ergasies\Α\_Πληκτρολόγηση\_διόρθωση2.PDF

• Εφαρμογή: Να κάνουν την παρακάτω άσκηση(πληκτρολόγηση/διόρθωση) : ergasies\Α\_Προτάσεις.PDF

• Εφαρμογή: Να διορθώσετε τους υπότιτλους στην Παρακάτω άσκηση(Προσέξτε να αρχίζουν με κεφαλαίο, τα υπόλοιπα γράμματα μικρά και με τόνο): Wordfiles\λεζάντες.docx

• Με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού οι μαθητές ασκούνται στη χρήση του ποντικιού κάνοντας αντιστοιχίες

• Εφαρμογή: Μπορούν να εξοικειωθούν με τη χρήση του ποντικιού στα παιχνίδια της διεύθυνσης: http://www.ferryhalim.com/orisinal/

• Να επιλέξουν παζλ από τα παρακάτω: http://www.jigzone.com/gallery/Mixed\_Animals?z=10 (20 piece classic)

• Να αναγνωρίζουν το Διαδίκτυο ως πηγή πληροφόρησης.

• Εφαρμογή 1: Να κάνουν αναζητήσεις στην ιστοσελίδα http://el.wikipedia.org π.χ. Ελλάδα, Κρήτη ή η περιοχή από την οποία κατάγονται γενικότερα

• Powerpoint(Ολοκληρώνουν και βελτιώνουν μια ημιδιαμορφωμένη παρουσίαση εισάγοντας μικρά κείμενα και έτοιμες εικόνες) (clipart).

• Εργάζονται σε ομάδες και, ανάλογα με την εργασία που τους έχει ανατεθεί (στο πλαίσιο των διαφόρων γνωστικών αντικειμένων), επισκέπτονται επιλεγμένους δικτυακούς τόπους, αρχικά με βοήθεια και στη συνέχεια με σταδιακή αυτονόμηση, για συλλογή πληροφοριών.

• Πχ https://el.wikipedia.org ή https://images.google.com

• Ερωτήσεις επανάληψης από όλη την ύλη (chatlike) (μπορούν να συμμετέχουν μαθητές όλων των τάξεων).Περισσότερες πληροφορίες: ergasies\Ερωτήσεις\_chatike.docx

• Παιχνίδι:Να παίξουν το παιχνίδι Sebran.(Τα γράμματα, πράξεις κτλ.)

• Πλοηγούνται σε εκπαιδευτικά λογισμικά και εκπαιδευτικά πακέτα του Π.Ι. (glwssa-A-B)

• Να κάνουν από τις δραστηριότητες: http://users.sch.gr/evniki/protasis.htm τις ασκήσεις π.χ.:

• http://users.sch.gr/evniki/ataxi/epanalipsi1/diavase/quiz.html

• Εφαρμογή: Να παίξουν την εφαρμογή Gcompris - Ασκήσεις 1ης κατηγορίας (Εξερεύνηση Υπολογιστή - γατούλα - Πληκτρολόγιο).

• Εφαρμογή: Να παίξουν την εφαρμογή Gcompris - Ασκήσεις 2ης κατηγορίας (Δραστηριότητες ανακάλυψης - Πιγκουίνος).