

**1<sup>η</sup> Συνεδρία**

Εισαγωγή στην εκπαιδευτική αξιοποίηση των ΤΠΕ

*Γιασεμούλα Κωνσταντάκη*

**Οι επιμορφούμενοι καλούνται:**

**Με τη βοήθεια μιας μηχανής αναζήτησης:**

- να αναζητήσουν ένα βίντεο που θα μπορούσαν να το αξιοποιήσουν διδακτικά στο γνωστικό αντικείμενο της ειδικότητάς τους
- να δημιουργήσουν ένα έγγραφο κειμένου (το πολύ 200 λέξεις) κάνοντας αναφορά στη διδακτική αξιοποίηση του ευρήματος. Στο αρχείο κειμένου να υπάρχει δεσμός (υπερσύνδεση) προς το βίντεο

## Τα μέρη ενός Υπολογιστή

Τάξη: Δ' Δημοτικού

Χώρος: Τάξη (Στο σχολείο δεν υπάρχει Εργαστήριο Ηλεκτρονικών Υπολογιστών)

Χρόνος: 2 διδακτικές ώρες

Στόχοι:

- Να ξεχωρίζουν τις συσκευές από τις οποίες αποτελείται ο υπολογιστής.
- Να γνωρίζουν για ποιο λόγο χρησιμοποιούμε τις περιφερειακές συσκευές.
- Να γνωρίζουν τη σωστή σύνδεση καλωδίων των περιφερειακών συσκευών στην Κεντρική Μονάδα.

Η πρώτη διδακτική ώρα ξεκινάει με μια αναφορά στο τι είναι ο υπολογιστής και ότι αποτελείται από πολλές συσκευές, από τις οποίες η κάθε μία έχει και από μία συγκεκριμένη ονομασία και κάνει κάποια συγκεκριμένη δουλειά.

Παρακολουθούν το παρακάτω βίντεο:

<https://www.youtube.com/watch?v=AazNcrC0yPk>

το οποίο παρουσιάζει συσκευές που γνωρίζουν οπτικά και συσκευές τις οποίες δεν έχουν ξαναδεί και ακούσει τα περισσότερα παιδιά. Αναφέρει τον τρόπο που μπορούν να συνδεθούν μεταξύ τους, για να λειτουργήσει ο υπολογιστής, είτε ενσύρματα (τύποι καλωδίων), είτε ασύρματα (Bluetooth).

Γίνεται συζήτηση με τα παιδιά και για την κατανόηση όσων είδανε, απαντάνε μέσω κάποιου φύλλου εργασίας σε ερωτήσεις, οι οποίες είναι διαμορφωμένες σε σωστό - λάθος, αντιστοίχισης.

Στην δεύτερη διδακτική ώρα τα παιδιά αφού έχουν ψάξει στο σπίτι να βρουν εικόνες από συσκευές του υπολογιστή και να τις φέρουν στην τάξη, μπορεί να δημιουργηθεί μία

**ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ  
ΤΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ**

4η Περίοδος - Β1.3 - Μαθηματικά, Πληροφορική και Οικονομία - Διοίκηση (II: ΜΕΙΚΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ)

---

αφίσα. Να κολλήσουν πάνω σε χαρτόνι τις εικόνες και να ζωγραφίσουν τα καλώδια σύνδεσης.

Επίσης, μέσω του φωτόδεντρου, μπορούν τα παιδιά να παίξουν τα εκπαιδευτικά παιχνίδια: με το εικονόλεξο με τις συσκευές του υπολογιστή (<http://photodentro.edu.gr/lor/handle/8521/3443>) και με την σύνδεση των περιφερειακών συσκευών (<http://photodentro.edu.gr/lor/handle/8521/616>).