







Εισαγωγή της γωνιάς του υπολογιστή με το παραμύθι:

"Ο υπολογιστής της Μάρας"



Βλέπουμε στον projector υπολογιστές, τα μέρη του υπολογιστή και τι μπορούν να συνοδεύουν ένα υπολογιστή από καρτέλες από την Ανθή Ζήση.

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και τα μέρη του

| | | |
|---|--|---|
|  <p>ηλεκτρονικός υπολογιστής</p> |  <p>φορητός υπολογιστής</p> |  <p>οθόνη</p> |
|  <p>κεντρική μονάδα</p> |  <p>ποντίκι</p> |  <p>πληκτρολόγιο</p> |

©2011 ΑΝΘΗ - Ηλεκτρονικός Υπολογιστής Μορφοειδί

Στον ηλεκτρονικό υπολογιστή

| | | |
|--|---|--|
|  <p>εκτυπωτής</p> |  <p>σαρωτής</p> |  <p>τάμπλετ</p> |
|  <p>cd</p> |  <p>φωτογραφική μηχανή</p> |  <p>ηχεία</p> |

©2011 ΑΝΘΗ - Ηλεκτρονικός Υπολογιστής Μορφοειδί

Η γωνιά του υπολογιστή στην τάξη μας αποτελείται από ένα lap to και ένα ασύρματο πληκτρολόγιο και ποντίκι και στην αίθουσα πολλαπλών χρήσεων ένα υπολογιστής με projector για τις προβολές μας.





Παίζουμε με λέξεις .

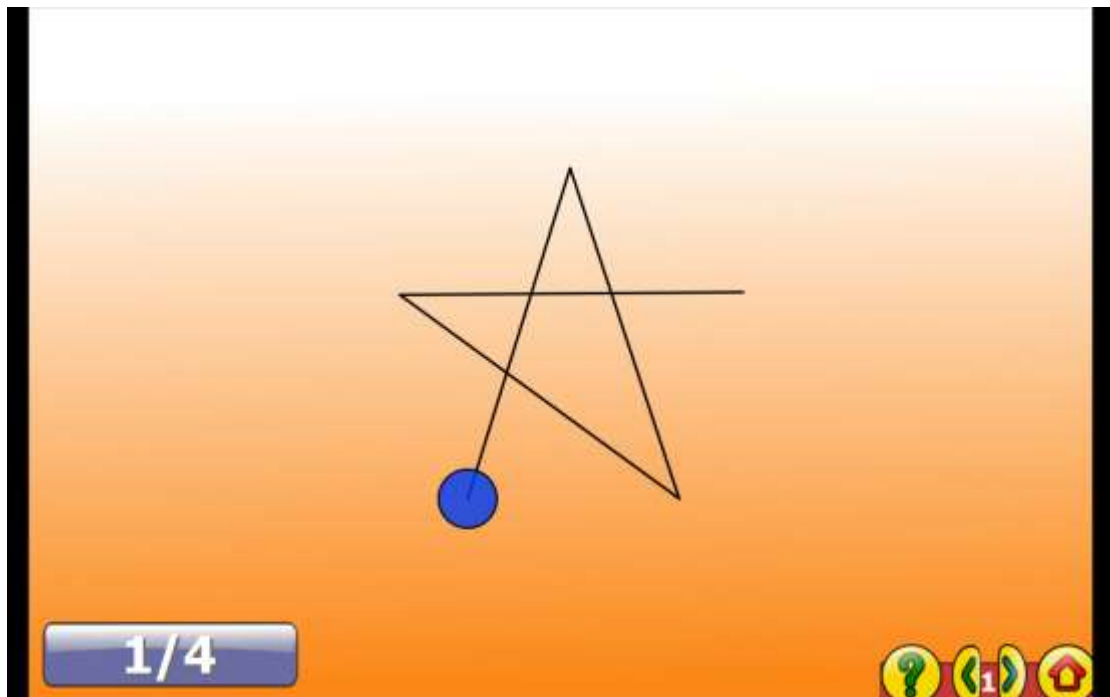


Εξασκούμαστε με το ποντίκι στον υπολογιστή.

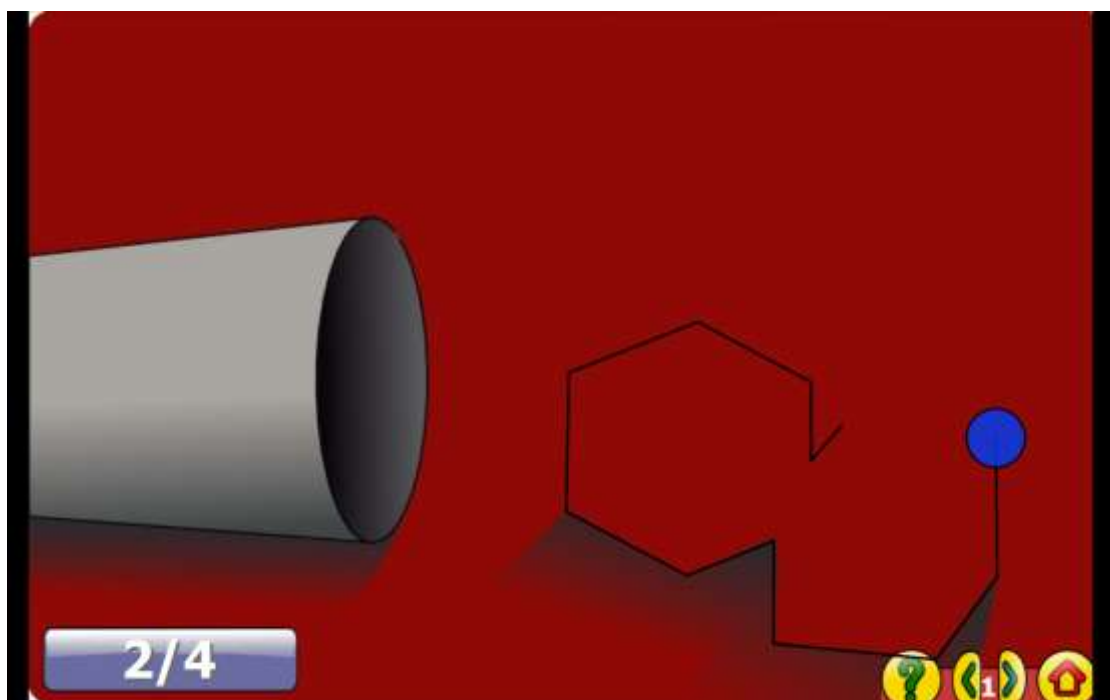


Παιδαγωγική αξιοποίηση με το λογισμικό **G Compris** για την εκμάθηση του ποντικιού.

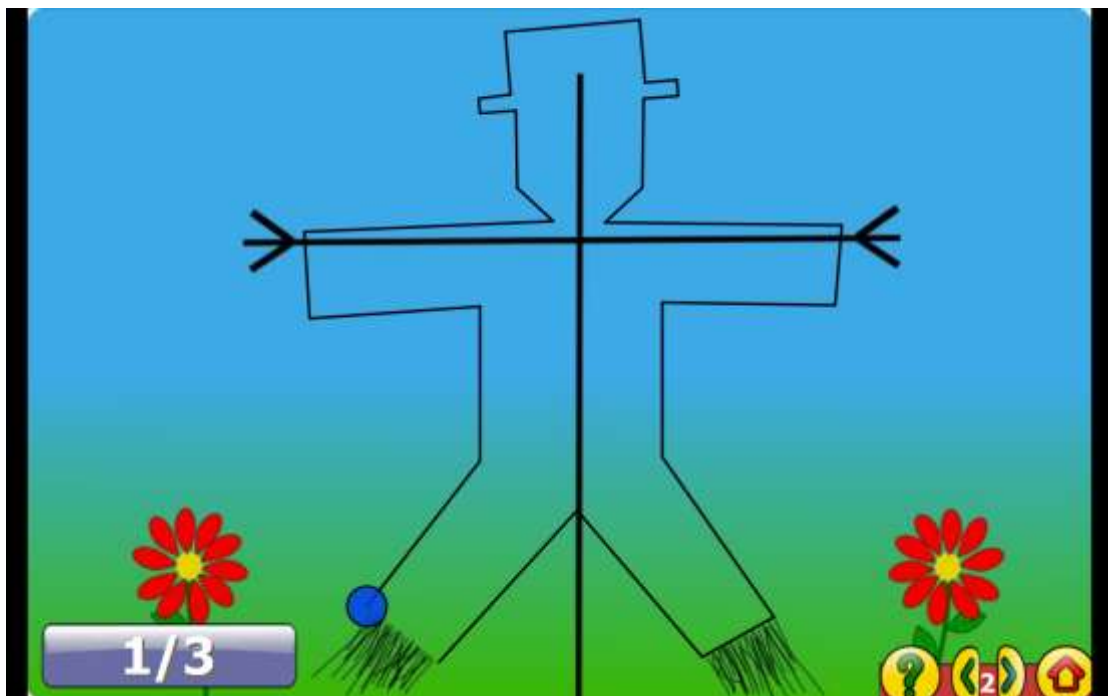
ΔΕΣΠΟΙΝΑ



ΓΙΑΣΕΜΗ



ΜΑΡΙΑ



ΆΓΓΕΛΟΣ

