

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ



ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΕΚΔΟΣΕΩΝ
ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ

ΑΘΗΝΑ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

α' β' γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ



Ομάδα Δημιουργίας

Χαράλαμπος Μουζάκης, Εκπαιδευτικός, Διδάκτωρ Ε.Κ.Π.Α.
Κωνσταντίνος Μουρτζανός, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός, Διδάκτωρ ΑΠΘ
Σπύρος Μπακογιάννης*, Εκπαιδευτικός ΠΕ19

Συνεργάτες

Ελένη Βλιώρα, Εκπαιδευτικός, Μεταπτυχιακό IT Παν. Hildesheim

Κριτές

Αθανασία Γαλανουδάκη-Ράπτη, Εκπαιδευτικός, Διδάκτωρ Ε.Κ.Π.Α.
Λάμπρος Δράκος, Εκπαιδευτικός ΠΕ19
Χρήστος Ζορμπάς, Εκπαιδευτικός ΠΕ19

Υπεύθυνος μαθήματος

Αδάμ Αγγελής, Πάρεδρος Πληροφορικής του Π.Ι.

Υπεύθυνος Έργου

Γεώργιος Κ. Παληός, Σύμβουλος Π.Ι.

Αν. Υπεύθυνος Έργου

Γεώργιος Χ. Πολύζος, Πάρεδρος Π.Ι.

Ομάδα Τεχνικού Ελέγχου

Αδάμ Αγγελής, Πάρεδρος Πληροφορικής του Π.Ι.

Ανάδοχος Έργου

COMPACT Α.Ε.

*Ο κ. Μπακογιάννης είχε την ευθύνη συγγραφής των δραστηριοτήτων της Α' τάξης του υποστηρικτικού υλικού

Γ' Κ.Π.Σ./ΕΠΕΑΕΚ II/ ΕΝΕΡΓΕΙΑ 2.2.1/ Κατηγορία Πράξεων 2.2.1.α:
«Αναμόρφωση των προγραμμάτων σπουδών και συγγραφή νέων εκπαιδευτικών πακέτων»

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

Δημήτριος Γ. Βλάχος,
Ομότιμος Καθηγητής Α.Π.Θ.
Πρόεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Πράξη με τίτλο: «Συγγραφή νέων βιβλίων και παραγωγή υποστηρικτικού εκπαιδευτικού υλικού με βάση το ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ για το Γυμνάσιο»

Επιστημονικός Υπεύθυνος Έργου

Γεώργιος Κ. Παληός
Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος του Έργου

Γεώργιος Χ. Πολύζος
Πάρεδρος Π.Ι.

Έργο Συγχρηματοδοτούμενο 75% από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο και 25% από εθνικούς πόρους

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή

1. Σκοπός του εκπαιδευτικού λογισμικού σελ. 1
2. Το περιεχόμενο του εκπαιδευτικού λογισμικού..... σελ. 1
3. Παιδαγωγική προσέγγιση σελ. 2
4. Η δομή του εκπαιδευτικού λογισμικού σελ. 5

Α΄ Τάξη σελ. 7

1. Γνωρίζω τον υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα σελ. 8
 - 1.1.Βασικές έννοιες πληροφορικής σελ. 9
 - 1.2.Το υλικό του υπολογιστικού συστήματος – Προστασία υλικού..... σελ.11
 - 1.3.Το λογισμικό του υπολογιστή – Προστασία λογισμικού και δεδομένων. σελ.13
 - 1.4.Εργονομία – προφυλάξεις σελ.15
2. Επικοινωνώ με τον υπολογιστή σελ.16
 - 2.1.Το γραφικό περιβάλλον επικοινωνίας σελ.18
 - 2.2.Το περιβάλλον παρουσίασης του παγκόσμιου ιστού σελ.20
3. Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας... σελ.22
 - 3.1.Έκφραση (γραφή-ζωγραφική) με τη βοήθεια του υπολογιστή..... σελ.23
4. Ο υπολογιστής στο σχολείο και στην καθημερινή ζωή..... σελ.25
 - 4.1. Χρήσεις του υπολογιστή στην καθημερινή ζωή (στο σχολείο, στο σπίτι, στις τράπεζες κ.λ.π) σελ.25
- Διαθεματική Ενότητα σελ.28
 1. Γνωρίζω τους υπολογιστές..... σελ.29
 2. Οικολογία και περιβάλλον. Στους δρόμους της ελιάς..... σελ.32
 3. Δημιουργώντας τη σχολική εφημερίδα σελ.34
 4. Νέα δραστηριότητα σελ.34

Β΄ Τάξη σελ.35

1. Γνωρίζω τον υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα σελ.36
 - 1.1. Αναπαράσταση της πληροφορίας στον υπολογιστή..... σελ.37
 - 1.2.Ο υπολογιστής πολυμέσων – Πολυμεσικές εφαρμογές..... σελ.39
 - 1.3.Σύνδεση υπολογιστών – Δίκτυα και λειτουργική αξιοποίησή τους..... σελ.41
2. Επικοινωνώ με τον υπολογιστή σελ.43

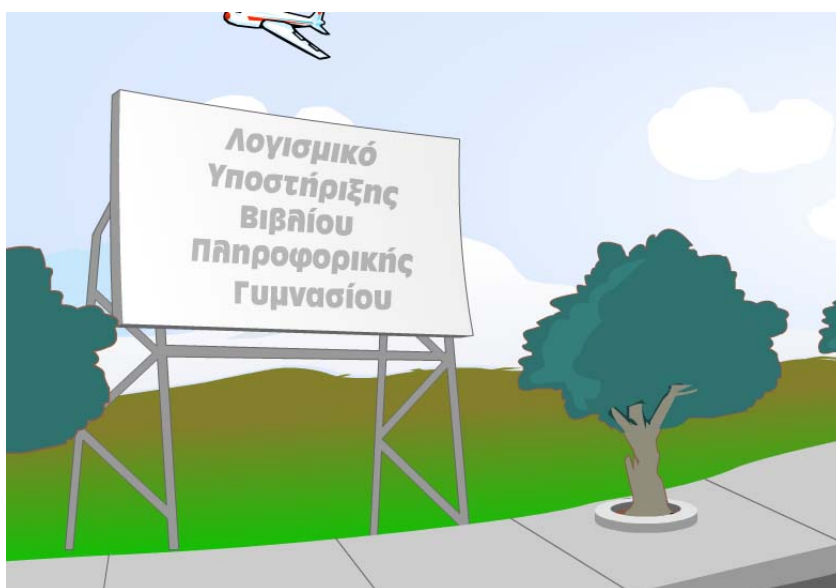
2.1.Αποθήκευση και διαχείριση αρχείων	σελ.44
3. Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας...	σελ.46
3.1.Εργαλεία αριθμητικής επεξεργασίας	σελ.47
3.2.Δημιουργία παρουσιάσεων	σελ.49
4. Ο υπολογιστής στο επάγγελμα.....	σελ.51
4.1.Υπολογιστές και επάγγελμα.....	σελ.52
• Διαθεματική Ενότητα	σελ.54
1. Υπολογιστές και Διαδίκτυο.....	σελ.55
2. Οικολογία και περιβάλλον - Στους δρόμους της ελιάς.....	σελ.56
3. Δημιουργώντας τη σχολική εφημερίδα	σελ.57
4. Νέα δραστηριότητα	σελ.57
Γ΄ Τάξη	σελ.58
1. Γνωρίζω τον υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα	σελ.59
1.1.Εισαγωγή στην έννοια του αλγορίθμου.....	σελ.60
1.2.Εισαγωγή στον προγραμματισμό	σελ.62
2. Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας...	σελ.64
2.1.Δραστηριότητες για την παρουσίαση ιδεών	σελ.65
3. Ο υπολογιστής στην κοινωνία και τον πολιτισμό	σελ.67
3.1.Υπολογιστές στην κοινωνία και τον πολιτισμό	σελ.68
• Διαθεματική Ενότητα	σελ.70
1. Στις λεωφόρους του Διαδικτύου	σελ.71
2. Οικολογία και περιβάλλον - Στους δρόμους της ελιάς.....	σελ.72
3. Η εφημερίδα μας στο Διαδίκτυο	σελ.53
4. Νέα δραστηριότητα	σελ.73

Εισαγωγή

1. Σκοπός του εκπαιδευτικού λογισμικού

Το εκπαιδευτικό λογισμικό έχει ως σκοπό να συμπληρώσει και όχι να υποκαταστήσει το βασικό διδακτικό εγχειρίδιο που είναι το βιβλίο. Σκοπός του δεν είναι να διδάξει αλλά να δημιουργήσει τις προϋποθέσεις για εμπλοκή των μαθητών σε δραστηριότητες που σχετίζονται τόσο με τις βασικές έννοιες των υπολογιστών όσο και με τις εφαρμογές τους σε διάφορους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας. Πιο συγκεκριμένα οι στόχοι του λογισμικού είναι:

- Η παροχή ευκαιριών στους μαθητές για εμβάθυνση και εμπέδωση σε έννοιες και όρους ιδιαίτερα σε περιπτώσεις όπου η προφορική διδασκαλία δεν μπορεί να αποδώσει τα μέγιστα αποτελέσματα
- Η δημιουργία ενός εικονικού περιβάλλοντος όπου οι μαθητές θα μπορούν να δράσουν, να πειραματιστούν, να δοκιμάσουν και να οικοδομήσουν τη γνώση μέσα από διαδραστικές δραστηριότητες



2. Το περιεχόμενο του εκπαιδευτικού λογισμικού

Το περιεχόμενο του υποστηρικτικού υλικού βασίστηκε στο Α.Π.Σ. του μαθήματος Πληροφορικής του Γυμνασίου. Θα πρέπει να επισημανθεί ότι δεν καλύπτεται ολόκληρο το εύρος του Α.Π.Σ. αλλά δίνεται έμφαση στις έννοιες, τους όρους και τις διαδικασίες όπου η χρήση πολυμεσικών εργαλείων κρίθηκε ότι μπορεί

να βοηθήσει την κατάκτηση της γνώσης από τον μαθητή. Ποιο συγκεκριμένα το περιεχόμενο καλύπτει τους ακόλουθους άξονες:

- Εξοικείωση με βασικές έννοιες και όρους της πληροφορικής (δεδομένα, πληροφορίες, κωδικοποίηση, επεξεργασία δεδομένων, αρχείο, αποθήκευση, λογισμικό, λογισμικό συστήματος κ.λπ.).
- Γνωριμία με τη σύγχρονη δικτυακή τεχνολογία και την τεχνολογία των πολυμέσων
- Εξοικείωση με προγράμματα εφαρμογών για γραπτή έκφραση και επικοινωνία, σχεδίαση, ζωγραφική, αναζήτηση-συλλογή-επεξεργασία-παρουσίαση πληροφοριών
- Ανταλλαγή απόψεων για τις τεχνολογικές εξελίξεις και την αναγνώριση των επιπτώσεών τους στους διάφορους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας

3. Παιδαγωγική προσέγγιση

Ο σχεδιασμός του λογισμικού βασίστηκε στις αρχές των σύγχρονων κοινωνικών και εποικοδομητικών θεωρήσεων οι οποίες δίνουν έμφαση:

- Στη δυνατότητα κάθε μαθητή να εμπλέκεται με το διδακτικό περιεχόμενο σύμφωνα με το ρυθμό μάθησής του.
- Στην ενεργοποίηση του μαθητή στο πλαίσιο δραστηριοτήτων πειραματισμού και διερεύνησης.
- Στην υποστήριξη διαδικασιών συνεργατικής μάθησης.
- Στη διαθεματική προσέγγισης της γνώσης.

Η παρουσίαση εννοιών και όρων γίνεται άλλοτε διαλεκτικά και άλλοτε αφηγηματικά:

- Στην Α΄ Γυμνασίου υιοθετούνται ήρωες - χαρακτήρες και το περιεχόμενο παρουσιάζεται μέσα από τη μεταξύ τους συζήτηση και αναζήτηση.
- Στη Β΄ και Γ΄ Γυμνασίου υιοθετούνται περισσότερο διαδραστικές διαδικασίες όπου ο μαθητής ενεργεί αυτόνομα για την ανακάλυψη της γνώσης.

4. Η δομή του εκπαιδευτικού λογισμικού

Το υποστηρικτικό υλικό αναπτύσσεται παράλληλα σε τρεις εκπαιδευτικές διαδρομές που αντιστοιχούν σε κάθε μία από τις τάξεις του Γυμνασίου.



Κάθε εκπαιδευτική διαδρομή περιλαμβάνει τέσσερις γνωστικούς άξονες που αντιστοιχούν στο Α.Π.Σ. του μαθήματος για κάθε τάξη.

Εκπαιδευτική Διαδρομή	Γνωστικοί Άξονες
Πληροφορική Α' Γυμνασίου	<ul style="list-style-type: none">♦ Γνωρίζω τον υπολογιστή ως ενιαίο Σύστημα♦ Επικοινωνώ με τον Υπολογιστή♦ Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας♦ Ο υπολογιστής στο σχολείο και στην καθημερινή ζωή
Πληροφορική Β' Γυμνασίου	<ul style="list-style-type: none">♦ Γνωρίζω τον Υπολογιστή ως ενιαίο Σύστημα♦ Επικοινωνώ με τον Υπολογιστή♦ Χρήση Εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας♦ Ο Υπολογιστής στο επάγγελμα
Πληροφορική Γ' Γυμνασίου	<ul style="list-style-type: none">♦ Γνωρίζω τον Υπολογιστή ως ενιαίο Σύστημα♦ Χρήση Εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας♦ Ο Υπολογιστής στην κοινωνία και στον πολιτισμό

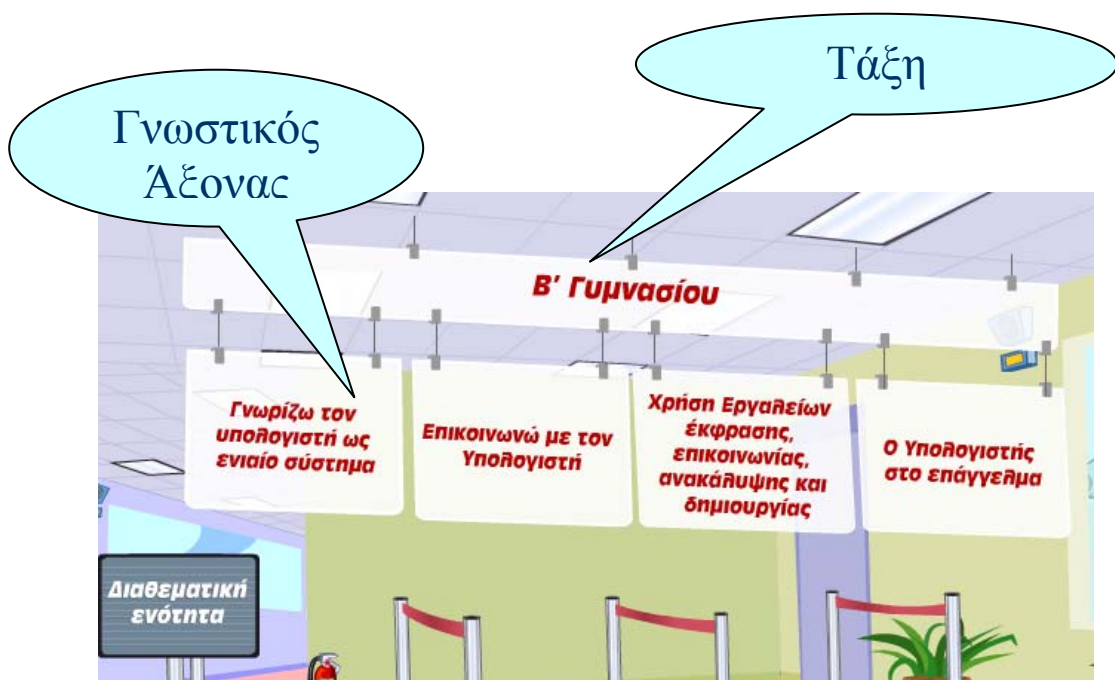
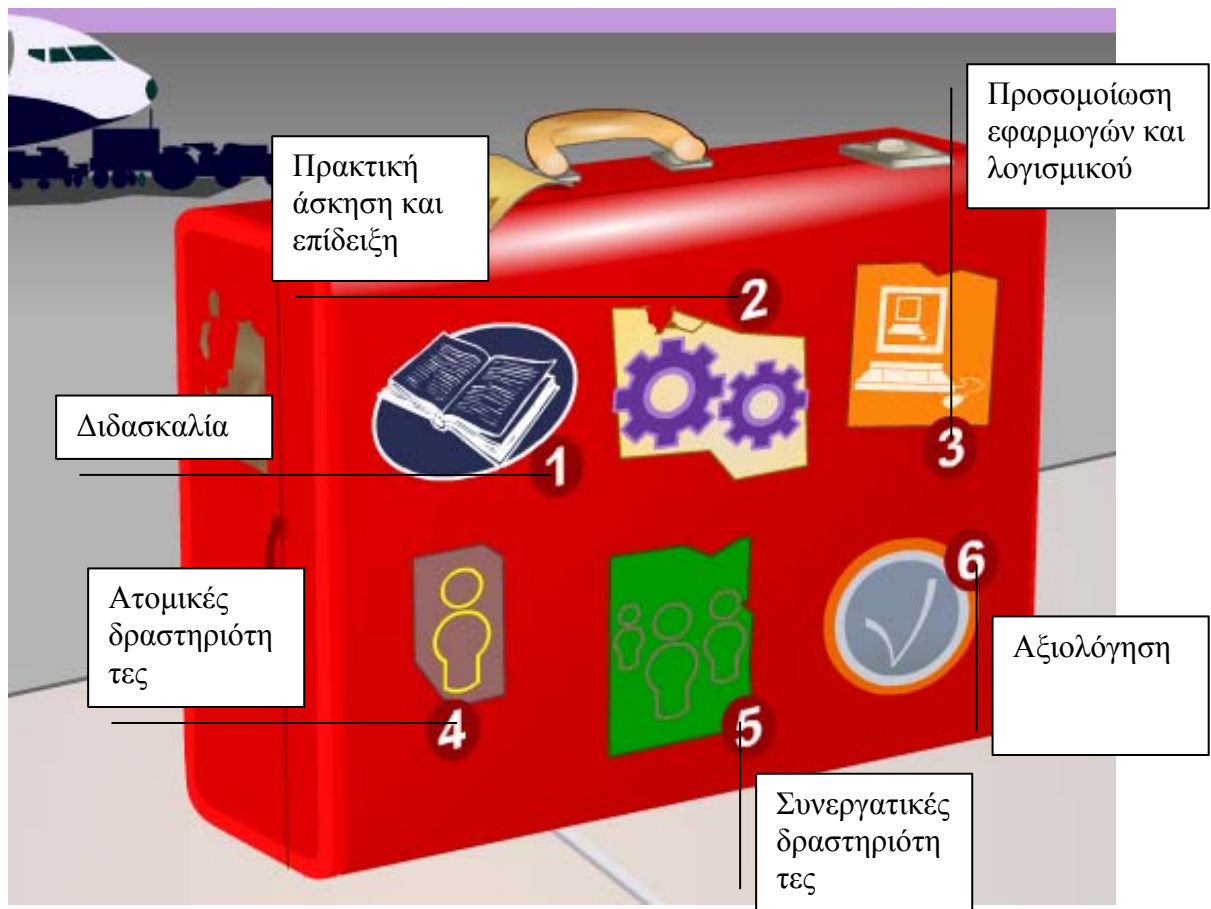
Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στην ανάπτυξη διαθεματικών – διεπιστημονικών δραστηριοτήτων, οι οποίες έχουν στόχο τη σύνδεση της Πληροφορικής με όλα τα γνωστικά αντικείμενα τα οποία και υποστηρίζει, καθώς και τις δραστηριότητες της καθημερινής σχολικής πραγματικότητας (σχολική εφημερίδα, ανάπτυξη θεμάτων για το περιβάλλον).

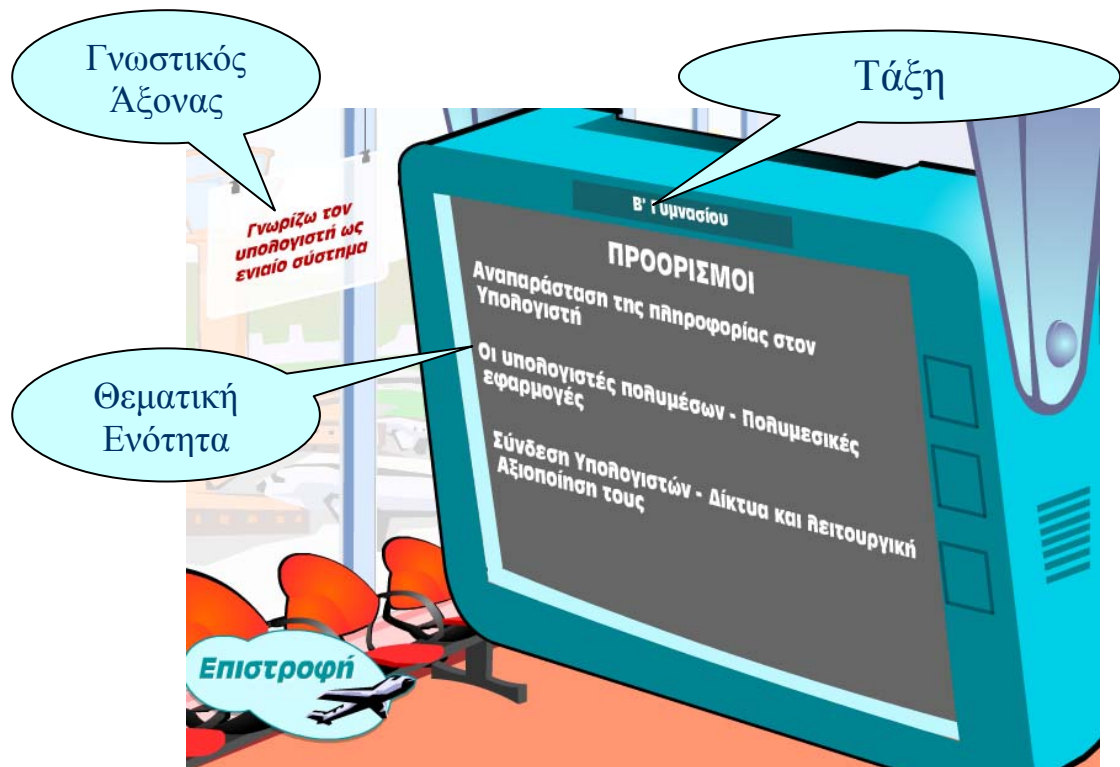


Το εκπαιδευτικό υλικό χαρακτηρίζεται από την ανάπτυξη έξι τύπων εκπαιδευτικών αντικειμένων:

1. **Διδασκαλίας:** Παρουσιάζονται βασικές έννοιες και όροι της τεχνολογίας των υπολογιστών που είναι δύσκολο να περιγραφούν και να αναπαρασταθούν στα όρια της προφορικής διδασκαλίας.
2. **Πρακτικής Εξάσκησης και Επίδειξης:** Οι μαθητές εμπλέκονται σε αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες, εφαρμόζουν, δοκιμάζουν και πειραματίζονται με στόχο να εντρυφήσουν σε βασικές έννοιες και όρους της Πληροφορικής.
3. **Προσομοίωσης Εφαρμογών και Λογισμικού:** Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με προσομοιωμένα γραφικά περιβάλλοντα και κάνουν πρακτική εξάσκηση σε σύνθετες εργασίες που σχετίζονται με συγκεκριμένα προγράμματα λογισμικού.
4. **Ατομικών Δραστηριοτήτων:** Οι μαθητές εμπλέκονται σε αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες με στόχο την απόκτηση γνώσεων και την ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων.
5. **Συνεργατικών Δραστηριοτήτων:** Οι μαθητές καλούνται να διεκπεραιώσουν δραστηριότητες μέσα από συμμετοχικές - ομαδοσυνεργατικές διαδικασίες.

6. **Αξιολόγησης:** Οι μαθητές καλούνται είτε να απαντήσουν σε διάφορες ερωτήσεις, είτε να εκτελέσουν διάφορες δραστηριότητες με σκοπό την ανάπτυξη γνωστικών και μεταγνωστικών δεξιοτήτων.





Α΄ Τάξη

Περιεχόμενα και παιδαγωγική αξιοποίηση

Στο εκπαιδευτικό υλικό της Α΄ Τάξης αναπτύσσονται οι ακόλουθοι **γνωστικοί άξονες**:

1. Γνωρίζω τον υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα
 2. Επικοινωνώ με τον υπολογιστή
 3. Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας
 4. Ο υπολογιστής στο σχολείο και στην καθημερινή ζωή
- Διαθεματική ενότητα



Στην Α΄ τάξη η παρουσίαση του περιεχομένου γίνεται διαλεκτικά με τη βοήθεια χαρακτήρων - ηρώων, ηλικίας αντίστοιχης των μαθητών. Οι χαρακτήρες αυτοί παρουσιάζουν το περιεχόμενο στο μαθητή, μέσα από τη μεταξύ τους συζήτηση και αναζήτηση στον εικονικό χώρο ενός σχολικού εργαστηρίου Πληροφορικής, αλλά και σε ένα ευρύτερο εικονικό χώρο καθημερινότητας (υπηρεσίες, δρόμοι, κτίρια, γραφεία κλπ). Παράλληλα, υιοθετηθεί και μία τρίτη φιγούρα η οποία εμφανίζεται για να δώσει βοήθεια στους δυο βασικούς χαρακτήρες.

1. Γνωρίζω τον υπολογιστή ως ενιαίο Σύστημα

Σε αυτόν το γνωστικό άξονα αναπτύσσονται οι ακόλουθες **θεματικές ενότητες**:

- 1.1. Βασικές έννοιες πληροφορικής**
- 1.2. Το υλικό του υπολογιστικού συστήματος – Προστασία υλικού**
- 1.3. Το λογισμικό του υπολογιστή – Προστασία λογισμικού και δεδομένων**
- 1.4. Εργονομία και προφυλάξεις**



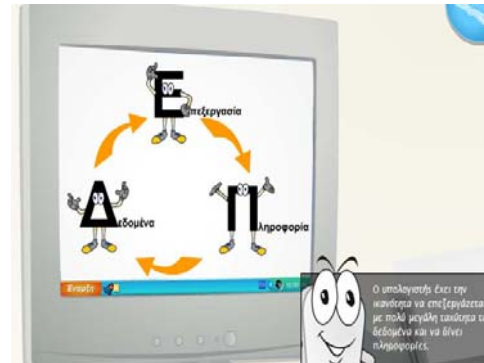
1.1 Βασικές έννοιες πληροφορικής

Στόχος: Να έρθουν σε επαφή οι μαθητές με τις βασικές έννοιες και όρους πληροφορικής

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 8 λεπτά

Περιγραφή: Στην δραστηριότητα γίνεται συζήτηση μεταξύ των ηρώων για τις γνώσεις και τις εμπειρίες που ήδη έχουν για τους υπολογιστές, ενώ γίνεται αναφορά σε βασικές αρχές προστασίας του εργαστηρίου από τους μαθητές. Στη συνέχεια επιδιώκεται η γνωριμία των μαθητών με τις έννοιες *Δεδομένα*, *Επεξεργασία δεδομένων* και *Πληροφορία*.



2. Πρακτική εξάσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

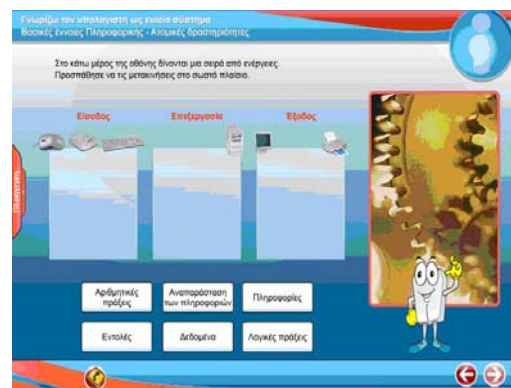
Περιγραφή: Στη δραστηριότητα οι μαθητές καλούνται να κάνουν τις σωστές αντιστοιχίσεις επιλέγοντας κάθε φορά την κατάλληλη μηχανή (επεξεργασία) που αντιστοιχεί στην πρώτη ύλη (εισερχόμενο) και το προϊόν (εξερχόμενο).



3. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 5 λεπτά

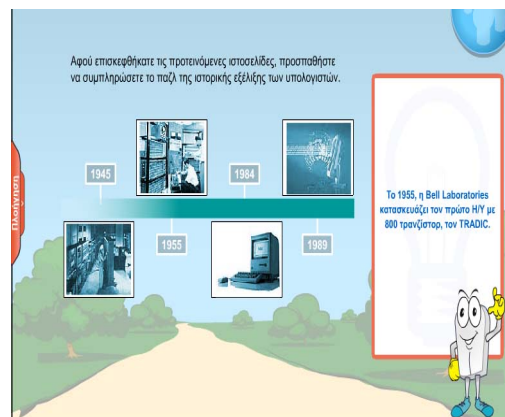
Στην δραστηριότητα αυτή οι μαθητές ταξινομούν μια σειρά από διαδικασίες που γίνονται στον υπολογιστή κατά την επεξεργασία των δεδομένων.



4. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές συνεργάζονται και αναζητούν πληροφορίες σχετικά με την ιστορική εξέλιξη των υπολογιστών σε επιλεγμένους κόμβους στο Διαδίκτυο. Στη συνέχεια καλούνται να αξιοποιήσουν τα στοιχεία που βρίσκουν συμπληρώνοντας το παζλ με κάποιους από τους πιο σημαντικούς σταθμούς στην ιστορία της εξέλιξης των υπολογιστών.



5. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Οι μαθητές επιλέγουν επίπεδο δυσκολίας και απαντούν σε ερωτήσεις και δραστηριότητες τύπου σωστού – λάθους, πολλαπλής επιλογής, γέμισε το κενό και σύρε και άφησε. Στο τέλος, κάθε μαθητής πληροφορείται την επίδοσή του.



1.2 Το υλικό του υπολογιστικού συστήματος-προστασία υλικού

Στόχος: Οι μαθητές να κατονομάσουν τα μέρη ενός υπολογιστικού συστήματος και να περιγράψουν το ρόλο καθενός

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

Οι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν τα μέρη ενός υπολογιστικού συστήματος και να περιγράψουν τα κυριότερα χαρακτηριστικά τους.



2. Πρακτική εξάσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 8 λεπτά

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές καλούνται αναγνωρίσουν τα μέρη ενός υπολογιστή και μέσα από μια αλληλεπιδραστική δραστηριότητα να τοποθετήσουν σε σωστή διάταξη έναν υπολογιστή και τα περιφερειακά του.



3. Προσομοίωση

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

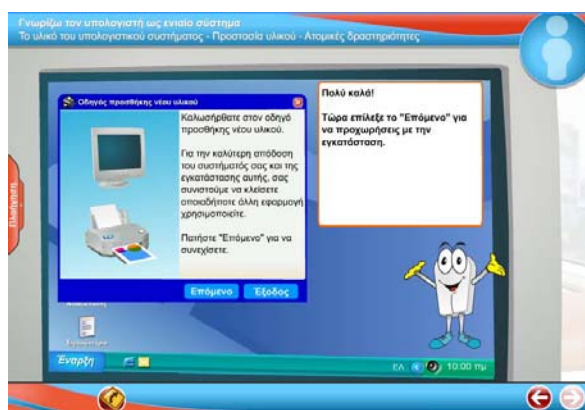
Στην δραστηριότητα αυτή οι μαθητές παρατηρούν το εσωτερικό του ενός υπολογιστή και περιγράφουν τις βασικές μονάδες του.



4. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 12 λεπτά

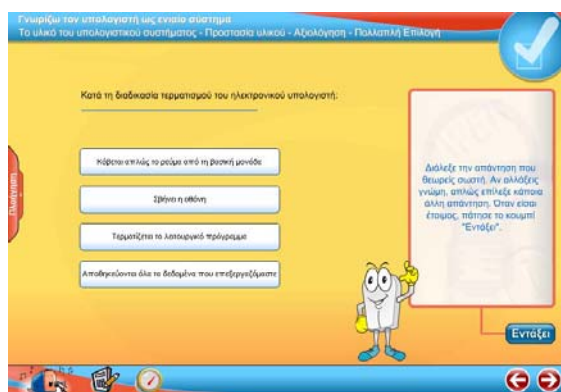
Οι μαθητές καλούνται να συνδέσουν έναν εκτυπωτή στον υπολογιστή και να τον εγκαταστήσουν ακολουθώντας μια σειρά από βήματα.



5. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Οι μαθητές επιλέγουν επίπεδο δυσκολίας και απαντούν σε ερωτήσεις και δραστηριότητες τύπου σωστού – λάθους, πολλαπλής επιλογής, γέμισε το κενό και σύρε και άφησε. Στο τέλος κάθε μαθητής πληροφορείται την επίδοσή του.



1.3 Το λογισμικό του υπολογιστή – προστασία λογισμικού και δεδομένων

Στόχος: Οι μαθητές να αναγνωρίζουν τη σημασία του λογισμικού στη λειτουργία του υπολογιστή και να διακρίνουν τα είδη του

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

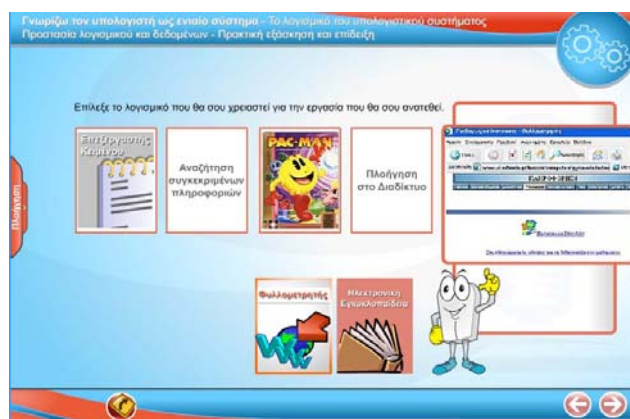
Οι μαθητές καλούνται να γνωρίσουν τη σημασία και το ρόλο του λογισμικού στη λειτουργία του υπολογιστή.



2. Πρακτική εξάσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 5 λεπτά

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές αναγνωρίζουν τρόπους αξιοποίησης λογισμικού διαφόρων ειδών.



3. Προσομοίωση

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

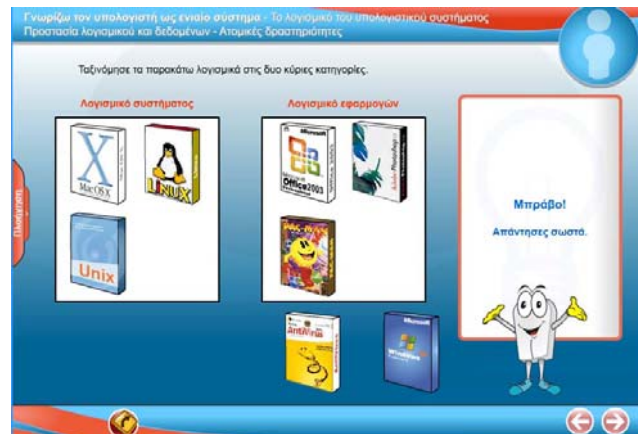
Στην δραστηριότητα αυτή οι μαθητές εγκαθιστούν βήμα-βήμα το πρόγραμμα «συνθέτη» στον υπολογιστή τους. Αφού ολοκληρώσουν την εγκατάσταση μπορούν να συνθέσουν τη δική τους μελωδία με μια κιθάρα.



4. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 5 λεπτά

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές διακρίνουν διάφορα λογισμικά σε λογισμικά συστήματος και λογισμικά εφαρμογών.



5. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Οι μαθητές επιλέγουν επίπεδο δυσκολίας και απαντούν σε ερωτήσεις και δραστηριότητες τύπου σωστού – λάθους, πολλαπλής επιλογής, γέμισε το κενό και σύρε και άφησε. Στο τέλος, κάθε μαθητής πληροφορείται την επίδοσή του.



1.4. Εργονομία - Προφυλάξεις

Στόχος: Οι μαθητές να αντιληφθούν την ανάγκη προστασίας του υλικού και του λογισμικού και να γνωρίσουν μερικούς τρόπους προστασίας

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 8 λεπτά

Οι μαθητές ενημερώνονται για τους κυριότερους κανόνες προστασίας του υπολογιστή και των περιφερειακών του.



2. Πρακτική εξάσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 8 λεπτά

Οι μαθητές μέσα από αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες αναγνωρίζουν βασικούς κανόνες εργονομίας για την τοποθέτηση του υπολογιστή και των περιφερειακών του στο σπίτι και στο σχολικό εργαστήριο.



3. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 12 λεπτά

Οι μαθητές μέσα από δραστηριότητες ενημερώνονται για βασικούς κανόνες εργονομίας προκειμένου να εργάζονται αποδοτικότερα και χωρίς κινδύνους για την υγεία τους.



4. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 1 διδακτική ώρα

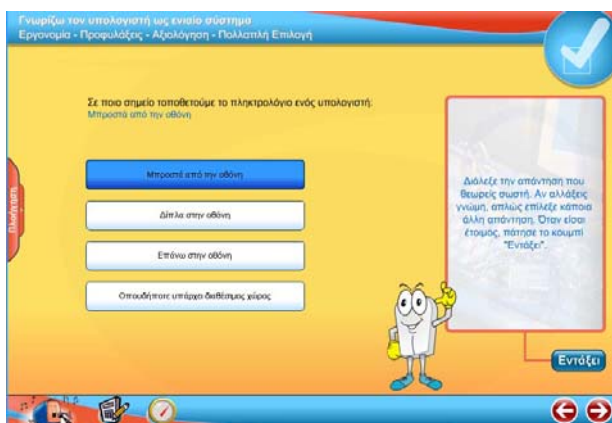
Οι μαθητές δουλεύουν ανά ομάδες και συζητούν για την ανάγκη και τους τρόπους προστασίας υλικού και λογισμικού. Χρησιμοποιούν το σχεδιαστικό πρόγραμμα προκειμένου να σχεδιάσουν και να τοποθετήσουν εργονομικά έναν υπολογιστή.



5. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Οι μαθητές επιλέγουν επίπεδο δυσκολίας και απαντούν σε ερωτήσεις και δραστηριότητες τύπου σωστού – λάθους, πολλαπλής επιλογής, γέμισσε το κενό, σύρε και άφησε. Στο τέλος, κάθε μαθητής πληροφορείται την επίδοσή του.



2. Επικοινωνώ με τον Υπολογιστή

Σε αυτόν τον γνωστικό άξονα αναπτύσσονται οι ακόλουθες θεματικές ενότητες:

2.1 Το γραφικό περιβάλλον επικοινωνίας

2.2 Το περιβάλλον παρουσίασης του παγκόσμιου ιστού



2.1 Το γραφικό περιβάλλον επικοινωνίας

Στόχος: Οι μαθητές να αναγνωρίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά ενός γραφικού περιβάλλοντος επικοινωνίας

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

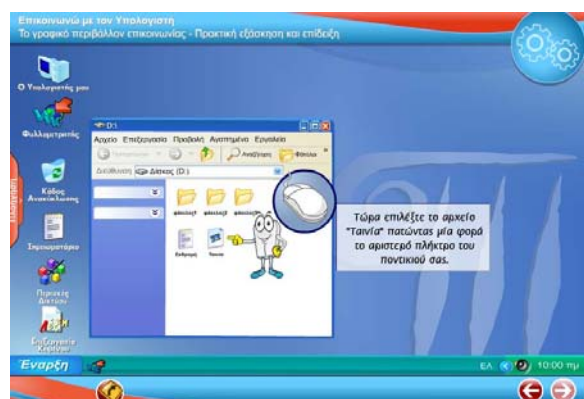
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές αναγνωρίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά του γραφικού περιβάλλοντος επικοινωνίας και συζητούν σχετικά με τις διευκολύνσεις που παρέχει.



2. Πρακτική εξάσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές έρχονται σε επαφή με βασικά χαρακτηριστικά του γραφικού περιβάλλοντος επικοινωνίας, διαχειρίζονται αρχεία, ανοίγουν και κλείνουν παράθυρα με τη βοήθεια του ποντικιού.



3. Προσομοίωση εφαρμογών και λογισμικού

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

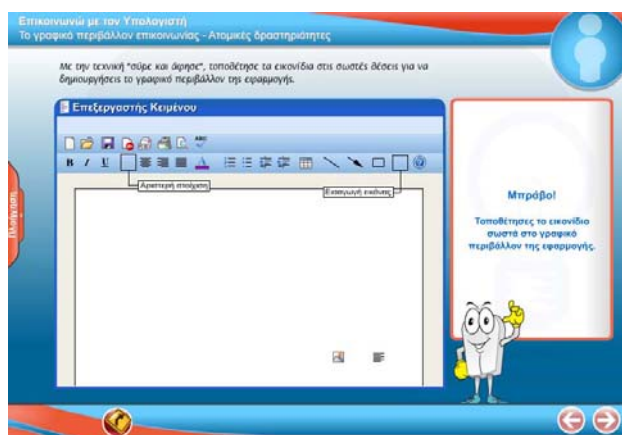
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές έρχονται σε επαφή με βασικά χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες της γραμμής εργασιών καθώς και με τη λειτουργία και το χειρισμό του ποντικιού.



4. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

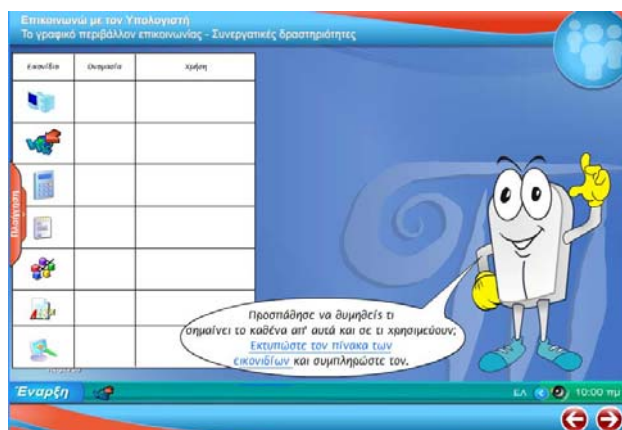
Οι μαθητές, μέσα από μια δραστηριότητα σύρε και άφησε εξοικειώνονται με τα βασικά χαρακτηριστικά της επιφάνειας εργασίας του επεξεργαστή κειμένου.



5. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

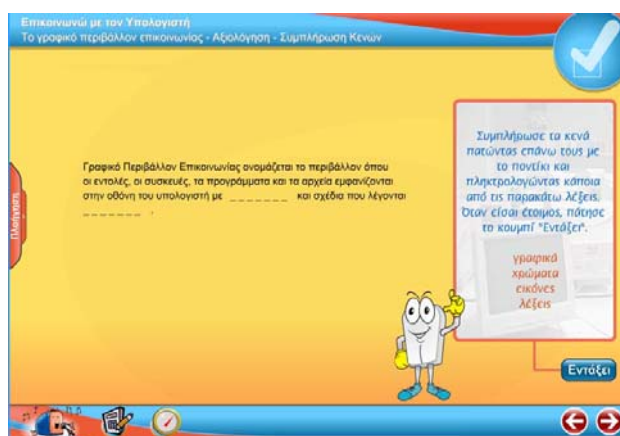
Μέσα από τη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές συνεργάζονται με σκοπό να αναγνωρίσουν και να περιγράψουν μια σειρά από εικονίδια που συναντιούνται στο γραφικό περιβάλλον επικοινωνίας του υπολογιστή. Οι μαθητές καλούνται να εκτυπώσουν και να συμπληρώσουν το σχετικό πίνακα.



6. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Οι μαθητές επιλέγουν επίπεδο δυσκολίας και απαντούν σε ερωτήσεις και δραστηριότητες τύπου σωστού – λάθους, πολλαπλής επιλογής, γέμισε το κενό και σύρε και άφησε. Στο τέλος, κάθε μαθητής πληροφορείται την επίδοσή του.



2.2 Το περιβάλλον παρουσίασης του Παγκόσμιου Ιστού

Στόχος: Να γνωρίσουν οι μαθητές μερικές από τις υπηρεσίες του Διαδικτύου και ιδιαίτερα τον Παγκόσμιο Ιστό

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές έρχονται σε επαφή με δυο βασικές υπηρεσίες του Διαδικτύου: τον Παγκόσμιο Ιστό και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.



2. Πρακτική εξάσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

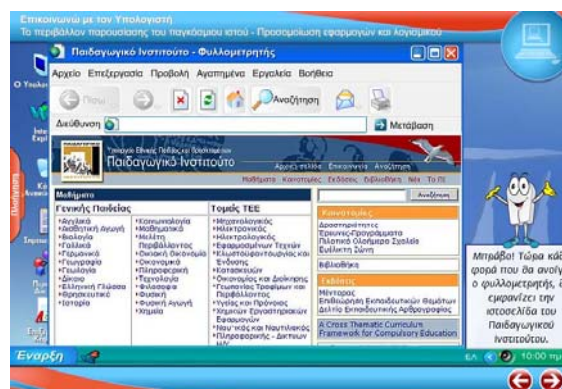
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές ενημερώνονται για τον τρόπο που γράφονται οι διευθύνσεις των ιστοσελίδων στον παγκόσμιο ιστό. Στη συνέχεια, έρχονται σε επαφή με τις μηχανές αναζήτησης και τις δυνατότητές τους.



3. Προσομοίωση εφαρμογών και λογισμικού

Εκτιμώμενος χρόνος: 8 λεπτά

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές με τη βοήθεια ενός φυλλομετρητή μπαίνουν στη σελίδα του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.



4. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

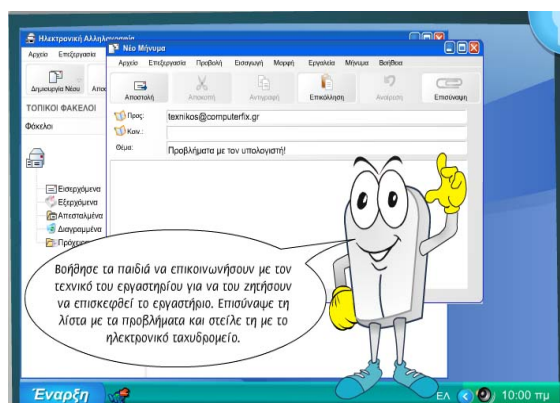
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές καθοδηγούνται στον τρόπο που συντάσσονται και αποστέλλονται μηνύματα μέσα από ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.



5. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 1 διδακτική ώρα

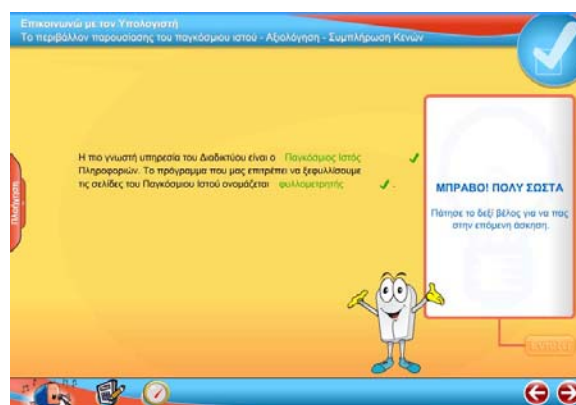
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές συνεργάζονται με σκοπό να αναζητήσουν διάφορες πληροφορίες στο Διαδίκτυο αξιοποιώντας τις μηχανές αναζήτησης.



6. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Οι μαθητές επιλέγουν επίπεδο δυσκολίας και απαντούν σε ερωτήσεις και δραστηριότητες τύπου σωστού – λάθους, πολλαπλής επιλογής, γέμισε το κενό και σύρε και άφησε. Στο τέλος, κάθε μαθητής πληροφορείται την επίδοσή του.



3. Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας

Σε αυτόν το γνωστικό άξονα αναπτύσσεται μια θεματική ενότητα με τίτλο:

3.1. Έκφραση (γραφή-ζωγραφική) με τη βοήθεια του υπολογιστή



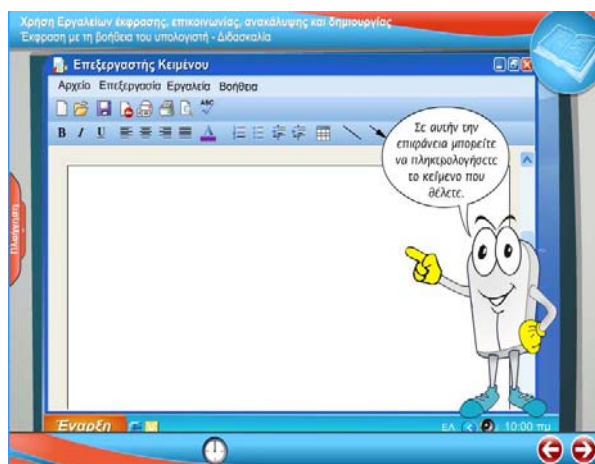
3.1 Έκφραση (γραφή-ζωγραφική) με τη βοήθεια του υπολογιστή

Στόχος: Να χρησιμοποιούν οι μαθητές το πρόγραμμα επεξεργασίας και κειμένου και το πρόγραμμα ζωγραφικής για να παρουσιάζουν τις ιδέες τους

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

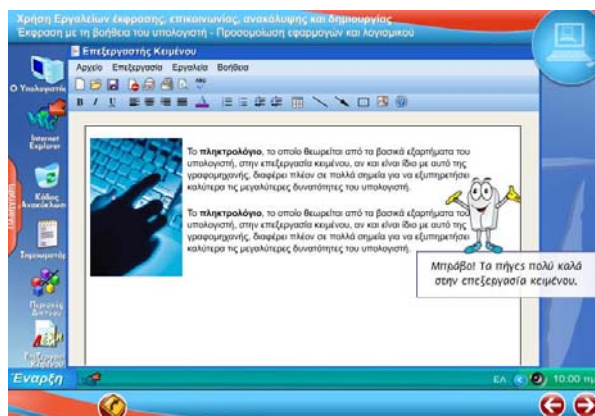
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές ενημερώνονται για τις βασικές λειτουργίες της επεξεργασίας κειμένου όπως είναι η αντιγραφή, η αποκοπή, η διόρθωση και η ενσωμάτωση σχεδίων από το πρόγραμμα ζωγραφικής στο κείμενο.



2. Προσομοίωση εφαρμογών και λογισμικού

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Στη δραστηριότητα αυτή παρουσιάζονται βασικές δυνατότητες μορφοποίησης κειμένου (στυλ γραμματοσειράς, στοίχιση) και η δυνατότητα ενσωμάτωσης εικόνων στο κείμενο.



3. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

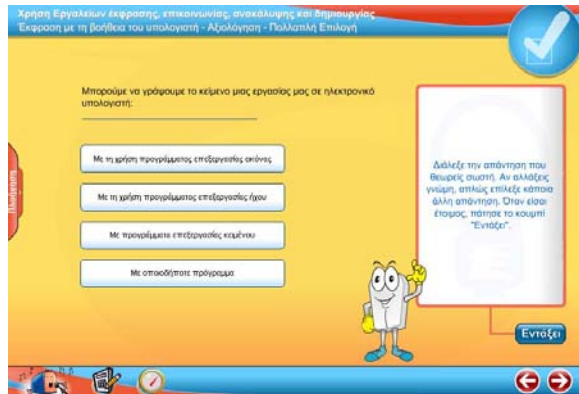
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές χρησιμοποιούν τα εργαλεία που προσφέρει το πρόγραμμα ζωγραφικής για τη σχεδίαση εικόνων.



4. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Οι μαθητές επιλέγουν επίπεδο δυσκολίας και απαντούν σε ερωτήσεις και δραστηριότητες τύπου σωστού – λάθους, πολλαπλής επιλογής, γέμισε το κενό και σύρε και άφησε. Στο τέλος, κάθε μαθητής πληροφορείται την επίδοσή του.



4. Ο υπολογιστής στο σχολείο και στην καθημερινή ζωή

Σε αυτόν το γνωστικό άξονα αναπτύσσεται μια θεματική ενότητα με τίτλο:

4.1 Χρήση του υπολογιστή στην καθημερινή ζωή (στο σχολείο, στο σπίτι, στις τράπεζες κ.λ.π.)



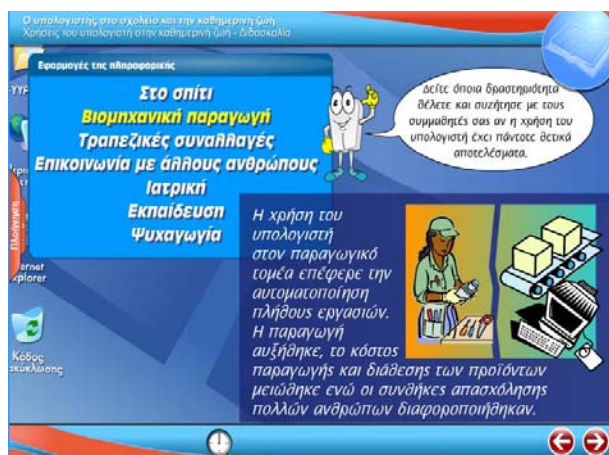
4.1 Χρήση του υπολογιστή στην καθημερινή ζωή

Στόχος: Οι μαθητές να αναγνωρίσουν μερικές από τις χρήσεις του υπολογιστή στην καθημερινή ζωή

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

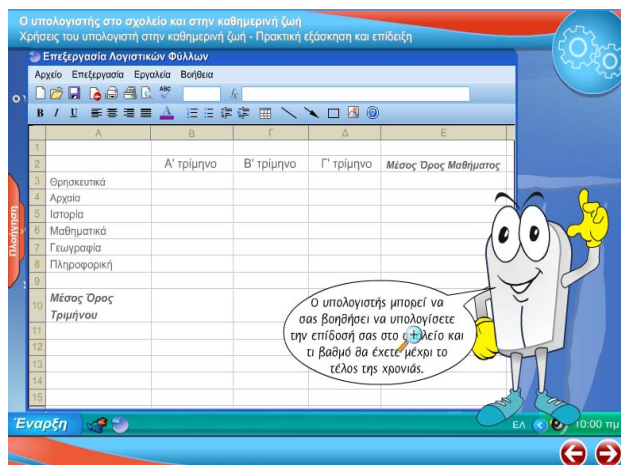
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές καταγράφουν καθημερινές δραστηριότητες από το άμεσο περιβάλλον τους σχετικά με η χρήση των υπολογιστών.



2. Πρακτική εξάσκηση και Εφαρμογή

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

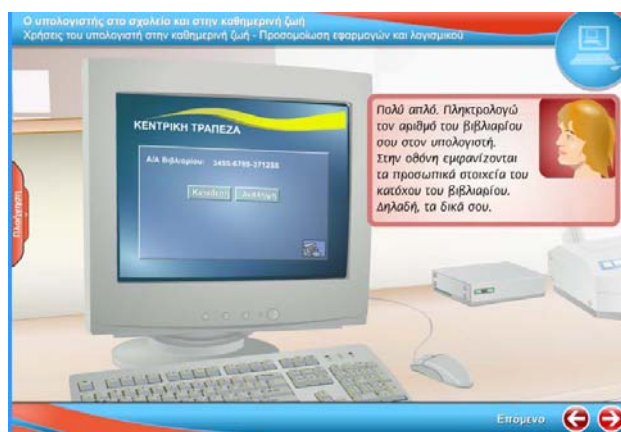
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές συζητούν για τις δυνατότητες χρήσης του υπολογιστή στο σχολείο όπως για παράδειγμα για τη χρησιμοποίηση του εργαλείου αριθμητικής επεξεργασίας στον υπολογισμό του μέσου όρου της βαθμολογίας τους.



3. Προσομοίωση Εφαρμογών και Λογισμικού

Εκτιμώμενος χρόνος: 8 λεπτά

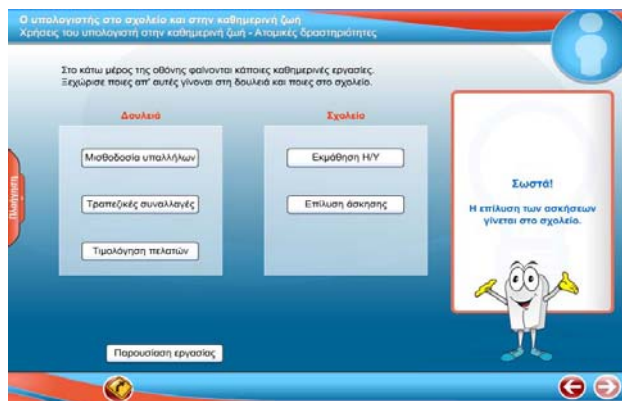
Οι μαθητές ενημερώνονται για τις διευκολύνσεις που εξασφαλίζει η αξιοποίηση των υπολογιστών στις τράπεζες.



4. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Οι μαθητές διακρίνουν περιπτώσεις στο σχολικό και το ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον όπου αξιοποιούνται οι υπολογιστές.



5. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 1 διδακτική ώρα

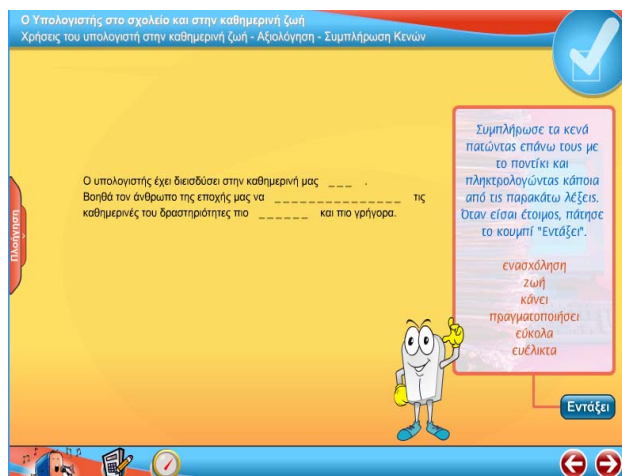
Οι μαθητές ανταλλάσσουν απόψεις για τα πλεονεκτήματα και τις συνέπειες της χρήσης του υπολογιστή σε διάφορες δραστηριότητες. Καταγράφουν τις απόψεις τους στον επεξεργαστή κειμένου και εκτυπώνουν τα κείμενά τους.



6. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές επιλέγουν επίπεδο δυσκολίας και απαντούν σε ερωτήσεις και δραστηριότητες τύπου σωστού – λάθους, πολλαπλής επιλογής, γέμισε το κενό και σύρε και άφησε. Στο τέλος, κάθε μαθητής πληροφορείται την επίδοσή του.



Διαθεματική Ενότητα

Στο λογισμικό της Α΄ τάξης παρέχονται οι ακόλουθες διαθεματικές δραστηριότητες:

1. Γνωρίζω τους υπολογιστές
2. Οικολογία και περιβάλλον – Στους δρόμους της ελιάς
3. Δημιουργώντας τη σχολική εφημερίδα
4. Νέα δραστηριότητα



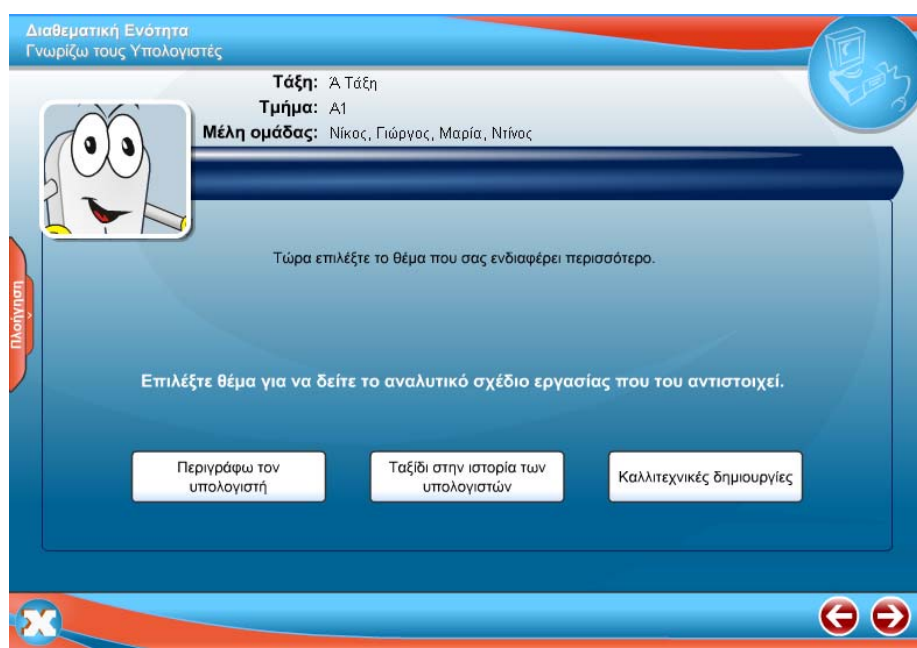
1. Γνωρίζω τους υπολογιστές

Η δραστηριότητα αυτή περιλαμβάνει τρεις εργασίες:

1.1 Περιγράφω των υπολογιστή

1.2 Ταξίδι στην ιστορία των υπολογιστών

1.3. Καλλιτεχνικές δημιουργίες



1.1 Περιγράφω των υπολογιστή

Στόχος: Να κατονομάζουν τα μέρη ενός υπολογιστικού συστήματος

Εκτιμώμενος χρόνος: 1 διδακτική ώρα

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές καλούνται να περιγράψουν τα εξωτερικά και εσωτερικά βασικά μέρη του υπολογιστή και να εκτυπώσουν το αποτέλεσμα της προσπάθειάς τους.



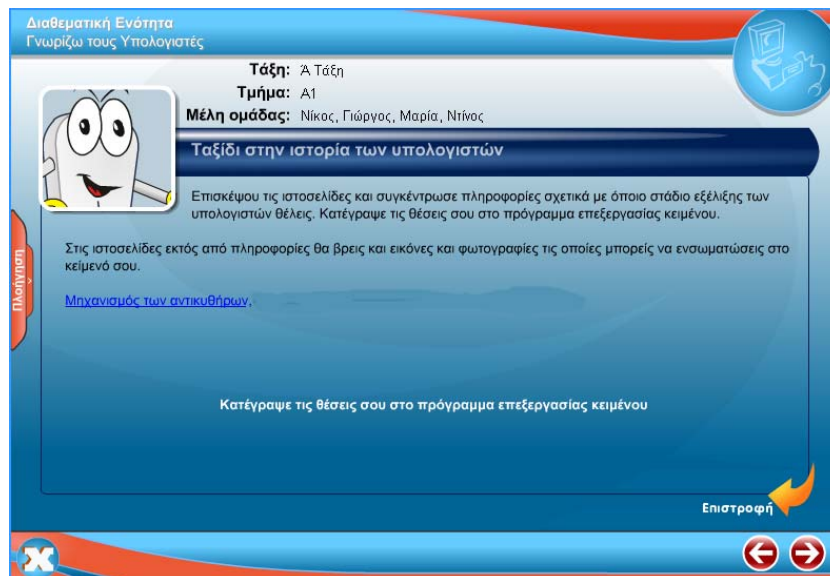
1.2 Ταξίδι στην ιστορία των υπολογιστών

Στόχος: Να συλλέξουν πληροφορίες για τους κυριότερους σταθμούς στην ιστορία εξέλιξης των υπολογιστών και να καταγράψουν τις απόψεις τους στον επεξεργαστή κειμένου

Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές αναζητούν σε επιλεγμένους κόμβους στο Διαδίκτυο πληροφορίες για την ιστορική εξέλιξη των υπολογιστών. Συλλέγουν και αξιολογούν τις πληροφορίες και

χρησιμοποιούν τον επεξεργαστή κειμένου για να καταγράψουν το αποτέλεσμα της εργασίας τους.

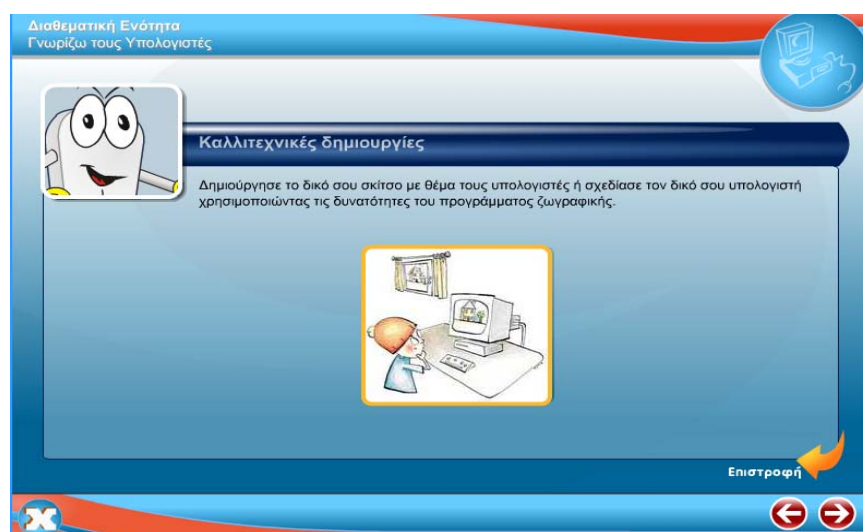


1.3 Καλλιτεχνικές δημιουργίες

Στόχος: Να εξοικειωθούν οι μαθητές με το πρόγραμμα ζωγραφικής

Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές χρησιμοποιούν το πρόγραμμα ζωγραφικής για να δημιουργήσουν τις δικές τους συνθέσεις.



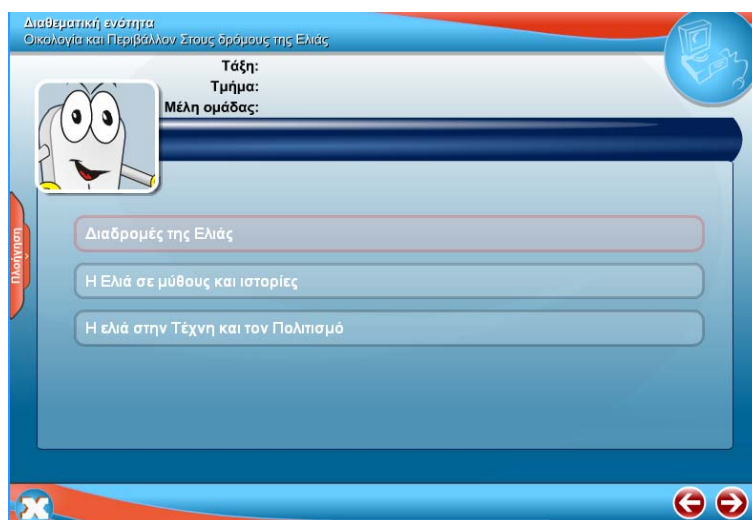
2. Οικολογία και περιβάλλον – Στους δρόμους της ελιάς

Η δραστηριότητα αυτή περιλαμβάνει τρεις εργασίες:

2.1 Διαδρομές της ελιάς

2.2 Η ελιά σε μύθους και ιστορίες

2.3. Η ελιά στην τέχνη και τον πολιτισμό



2.1 Διαδρομές της ελιάς

Στόχος: Να χρησιμοποιούν λέξεις κλειδιά για να βρίσκουν πληροφορίες για την ελιά στο Διαδίκτυο

Εκτιμώμενος χρόνος: 1 διδακτική ώρα

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές χρησιμοποιούν λέξεις κλειδιά για να αναζητήσουν στο Διαδίκτυο πληροφορίες για την ιστορία της ελιάς, την παρουσία της ελιάς στην Ελλάδα από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα και την ελιά και το λάδι.



2.2 Η ελιά σε μύθους και ιστορίες

Στόχος: Να χρησιμοποιούν λέξεις κλειδιά για να βρίσκουν πληροφορίες στο Διαδίκτυο για την αναφορά της ελιάς σε μύθους και ιστορίες

Εκτιμώμενος χρόνος: 1 διδακτική ώρα

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές χρησιμοποιούν λέξεις κλειδιά για να αναζητήσουν στο Διαδίκτυο πληροφορίες για την ιστορία της ελιάς, την παρουσία της ελιάς στην Ελλάδα από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα και την ελιά και το λάδι.



2.3 Η ελιά στην τέχνη και τον πολιτισμό

Στόχος: Να χρησιμοποιούν λέξεις κλειδιά για να βρίσκουν πληροφορίες στο Διαδίκτυο για την αναφορά της ελιάς σε μύθους και ιστορίες

Εκτιμώμενος χρόνος: 1 διδακτική ώρα

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές χρησιμοποιούν λέξεις κλειδιά για να αναζητήσουν στο Διαδίκτυο πληροφορίες για αναφορές της ελιάς στον Όμηρο, την Τέχνη και τη Λατρεία.

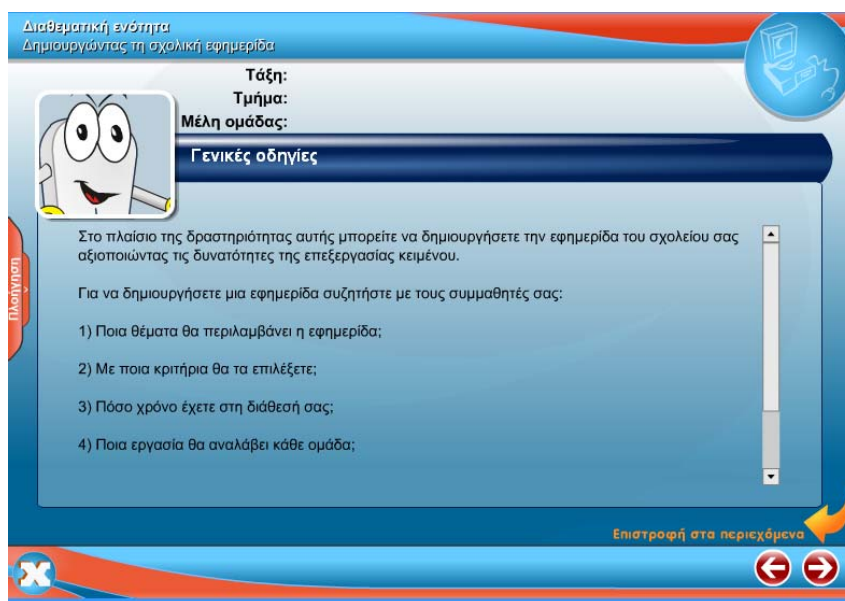


3. Δημιουργώντας τη σχολική εφημερίδα

Στόχος: Να αναλάβουν οι μαθητές πρωτοβουλίες για τη σύνταξη μιας σχολικής εφημερίδας

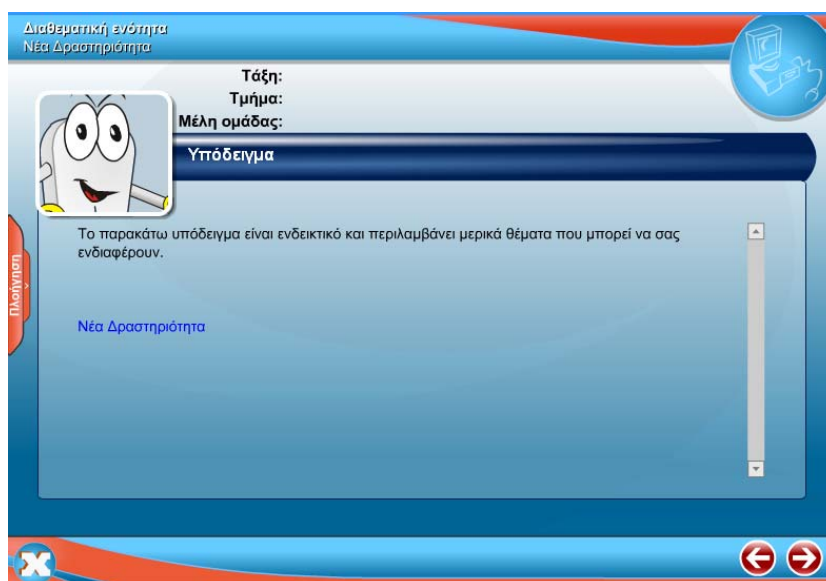
Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές παίρνουν κάποιες γενικές κατευθύνσεις και συζητούν μεταξύ τους για τον τρόπο οργάνωσης των διαδικασιών σύνταξης μιας σχολικής εφημερίδας. Το υπόδειγμα τους δίνει μερικές ιδέες για τον τρόπο που μπορούν να οργανώσουν το περιεχόμενο της εφημερίδας.



4. Νέα δραστηριότητα

Στην επιλογή **Νέα Δραστηριότητα** όπου ο εκπαιδευτικός μπορεί να εισαγάγει το θέμα που επιθυμεί να δουλέψουν οι μαθητές



Β' Τάξη

Περιεχόμενα και παιδαγωγική αξιοποίηση

Στο εκπαιδευτικό υλικό της Β' Τάξης αναπτύσσονται οι ακόλουθοι **γνωστικοί άξονες**:

- 1. Γνωρίζω τον υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα**
 - 2. Επικοινωνώ με τον υπολογιστή**
 - 3. Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας**
 - 4. Ο υπολογιστής στο επάγγελμα**
- **Διαθεματική ενότητα**



1. Γνωρίζω τον υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα

Σε αυτόν το γνωστικό άξονα αναπτύσσονται οι ακόλουθες θεματικές ενότητες:

1.1 Αναπαράσταση της πληροφορίας στον υπολογιστή

1.2 Οι υπολογιστές πολυμέσων – Πολυμεσικές εφαρμογές

1.3 Σύνδεση υπολογιστών- Δίκτυα και λειτουργική αξιοποίησή τους



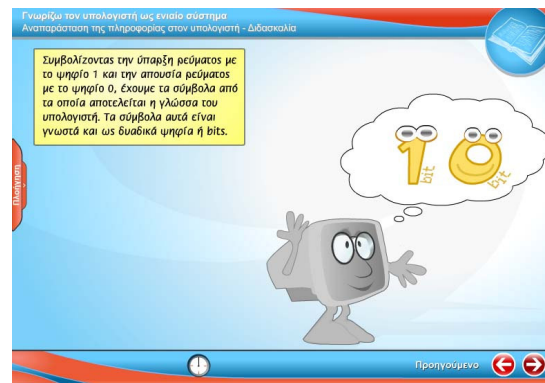
1.1 Αναπαράσταση της πληροφορίας στον υπολογιστή

Στόχος: Να αναγνωρίσουν οι μαθητές τη σημασία της ψηφιακής αναπαράστασης της πληροφορίας

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

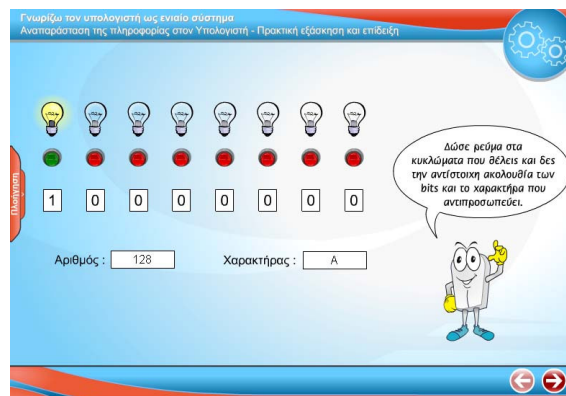
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές αναγνωρίζουν τη σημασία της κωδικοποίησης και της ψηφιακής αναπαράστασης της πληροφορίας στον υπολογιστή. Επίσης, έρχονται σε επαφή με τις έννοιες του bit και του Byte.



2. Πρακτική εξάσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

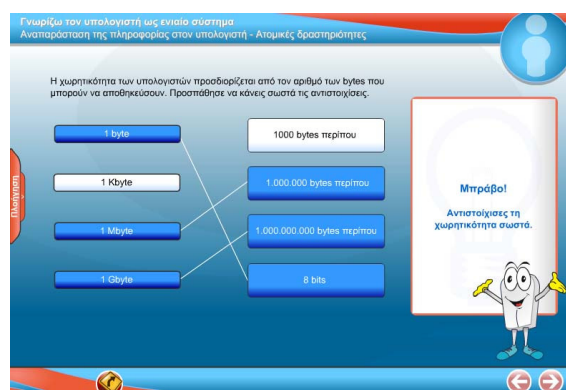
Οι μαθητές μέσα από μια προσομοίωση συνδεσμολογίας λαμπτήρων εισάγονται στην έννοια του bit και του byte και της ψηφιακής αναπαράστασης.



3. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 8 λεπτά

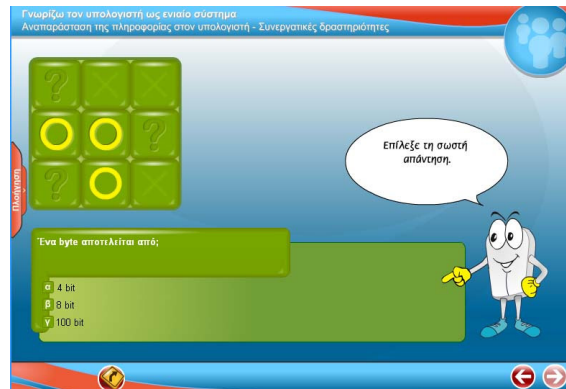
Οι μαθητές κάνουν αντιστοιχίες και αναγνωρίζουν τις μονάδες μέτρησης της πληροφορίας στον υπολογιστή.



4. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Οι μαθητές παίζουν τρίλιζα ανά δυάδες απαντώντας σε μια σειρά από ερωτήματα.



5. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Οι μαθητές συμπληρώνουν ένα σταυρόλεξο απαντώντας σε μια σειρά από ερωτήσεις.



1.2 Οι υπολογιστές πολυμέσων – Πολυμεσικές εφαρμογές

Στόχος: Να αναγνωρίζουν οι μαθητές τα βασικά χαρακτηριστικά των πολυμεσικών εφαρμογών

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές έρχονται σε επαφή οι μαθητές με τα πολυμέσα και αναγνωρίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά των εφαρμογών πολυμέσων.



2. Πρακτική εξάσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

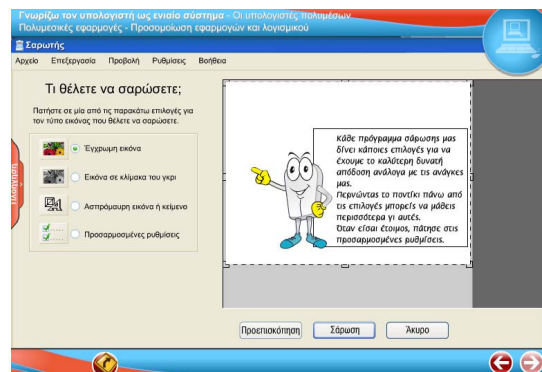
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές αναγνωρίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά των υπολογιστών πολυμέσων.



3. Προσομοίωση Εφαρμογών και Λογισμικού

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

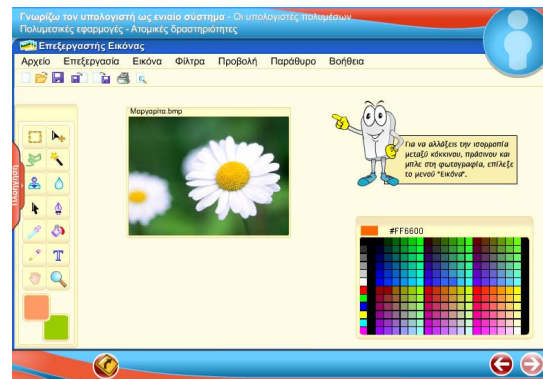
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές, μέσα από μια προσομοιωμένη διαδικασία, ακολουθούν ένα-ένα τα βήματα για να σαρώσουν μια φωτογραφία.



4. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

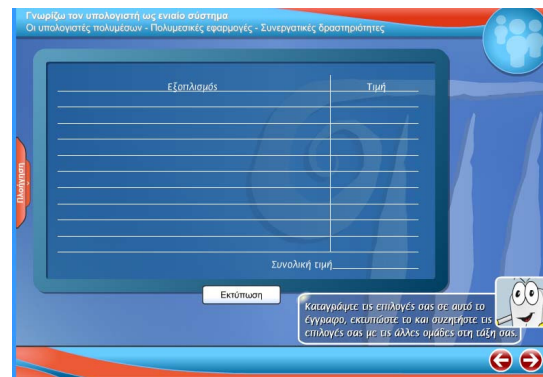
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές επεξεργάζονται μια φωτογραφία με ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.



5. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 1 διδακτική ώρα

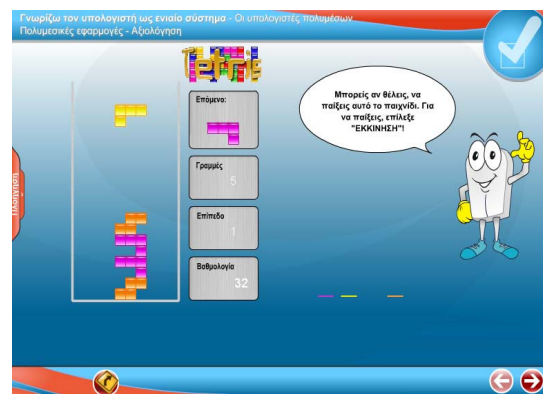
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές επισκέπτονται ένα εικονικό κατάστημα με υπολογιστές και φτιάχνουν τη δική τους λίστα αγοράς.



6. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές απαντούν σε μια σειρά από ερωτήματα προκειμένου να συμπληρώσουν ένα παζλ. Όταν συμπληρώσουν το παζλ εμφανίζεται το αγαπημένο τους παιχνίδι TETRIS όπου οι μαθητές μπορούν να παίξουν.



3. Σύνδεση υπολογιστών – δίκτυα και λειτουργική αξιοποίησή τους

Στόχος: Να περιγράφουν οι μαθητές τους τρόπους σύνδεσης υπολογιστών σε δίκτυο.

2. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

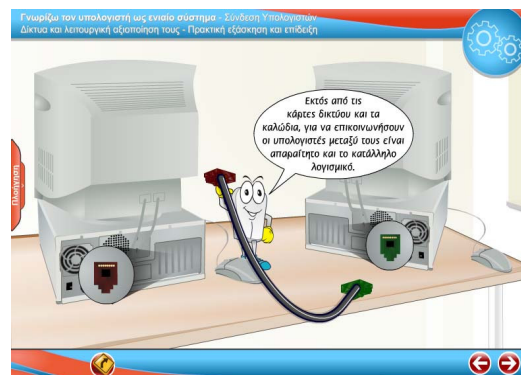
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές περιγράφουν τους τρόπους σύνδεσης των υπολογιστών και διακρίνουν τα τοπικά δίκτυα από τα δίκτυα ευρείας περιοχής και το Διαδίκτυο.



2. Πρακτική εξάσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

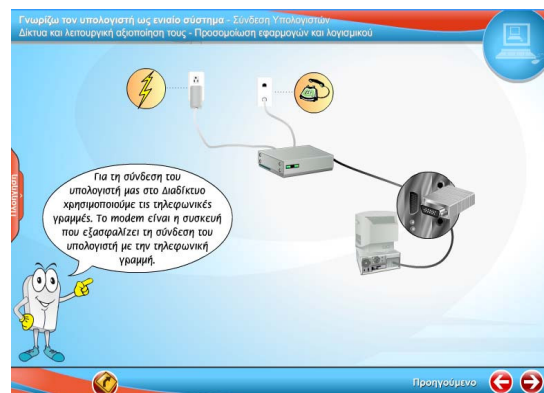
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές ακολουθούν τα βασικά βήματα για τη σύνδεση δύο υπολογιστών μέσω κάρτας δικτύου. Ενημερώνονται και για άλλους τρόπους σύνδεσης μεταξύ δύο ή περισσότερων υπολογιστών.



3. Προσομοίωση Εφαρμογών και Λογισμικού

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

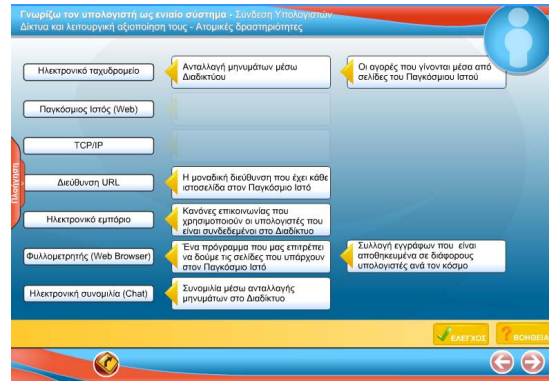
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές ακολουθούν μια σειρά από βήματα για να τη σύνδεση ενός υπολογιστή στο διαδίκτυο.



4. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

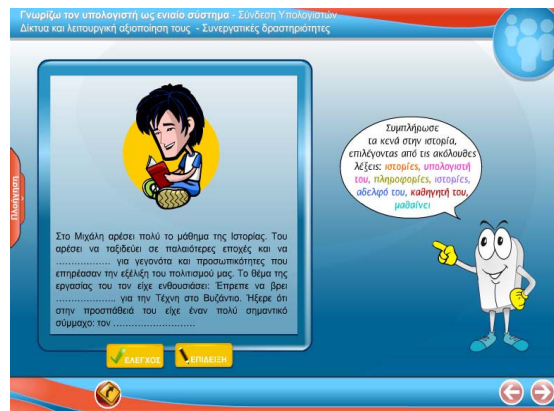
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές κάνουν μια σειρά από αντιστοιχίσεις αξιοποιώντας τις γνώσεις τους για το Διαδίκτυο.



5. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

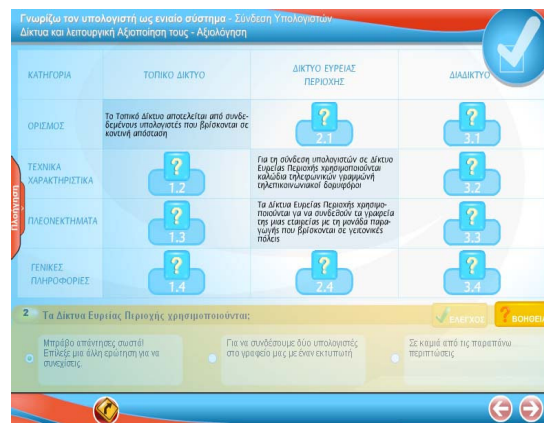
Οι μαθητές συμπληρώνουν τα κενά, εμπνέονται και ολοκληρώνουν την ιστορία του μικρού Μιχάλη...



6. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Οι μαθητές απαντούν σε μια σειρά ερωτήσεις σχετικά με τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες των δικτύων. Όταν ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα μπορούν να εκτυπώσουν τον πίνακα με τις σωστές απαντήσεις.



2. Επικοινωνώ με τον υπολογιστή

Σε αυτόν το γνωστικό άξονα αναπτύσσεται μια θεματική ενότητα με τίτλο:

2.1 Αποθήκευση και διαχείριση αρχείων



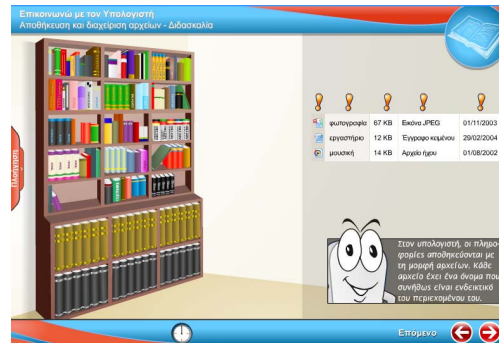
2.1 Αποθήκευση και διαχείριση αρχείων

Στόχος: Να οργανώνουν οι μαθητές με ορθολογικό τρόπο τις πληροφορίες στα μέσα αποθήκευσης

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

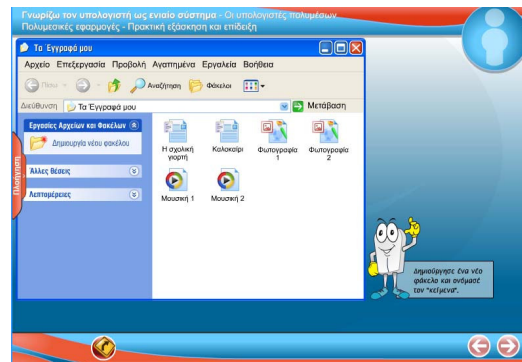
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές αναγνωρίζουν σημασία οργάνωσης των πληροφοριών στα διάφορα μέσα αποθήκευσης στον υπολογιστή.



2. Πρακτική εξάσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές μέσα από αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες δημιουργούν φακέλους και υποφακέλους και οργανώνουν αρχεία.



3. Προσομοίωση εφαρμογών και λογισμικού

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

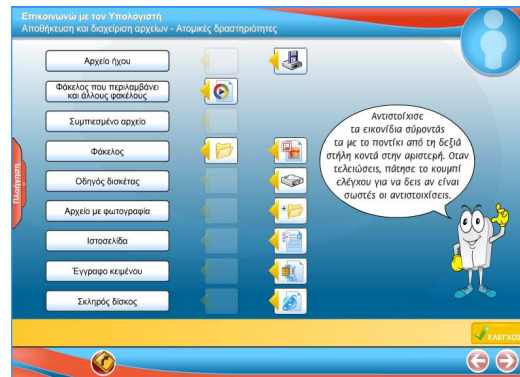
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές μέσα από μια προσομοίωση καθοδηγούνται και εγγράφουν πληροφορίες σε CD αξιοποιώντας ένα πρόγραμμα εγγραφής.



4. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

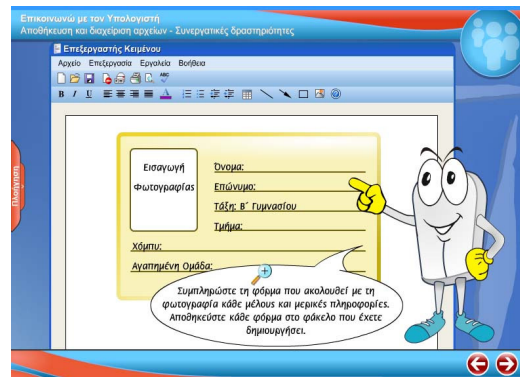
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές αναγνωρίζουν τους τύπους και τις προεκτάσεις των αρχείων και κάνουν αντιστοιχίσεις.



5. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές αναλαμβάνουν να φτιάξουν ένα άλμπουμ με τη φωτογραφία και μερικά προσωπικά στοιχεία κάθε μαθητή.



6. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Οι μαθητές διεκπεραιώνουν μια σειρά από δραστηριότητες για την διαχείριση αρχείων στον υπολογιστή.

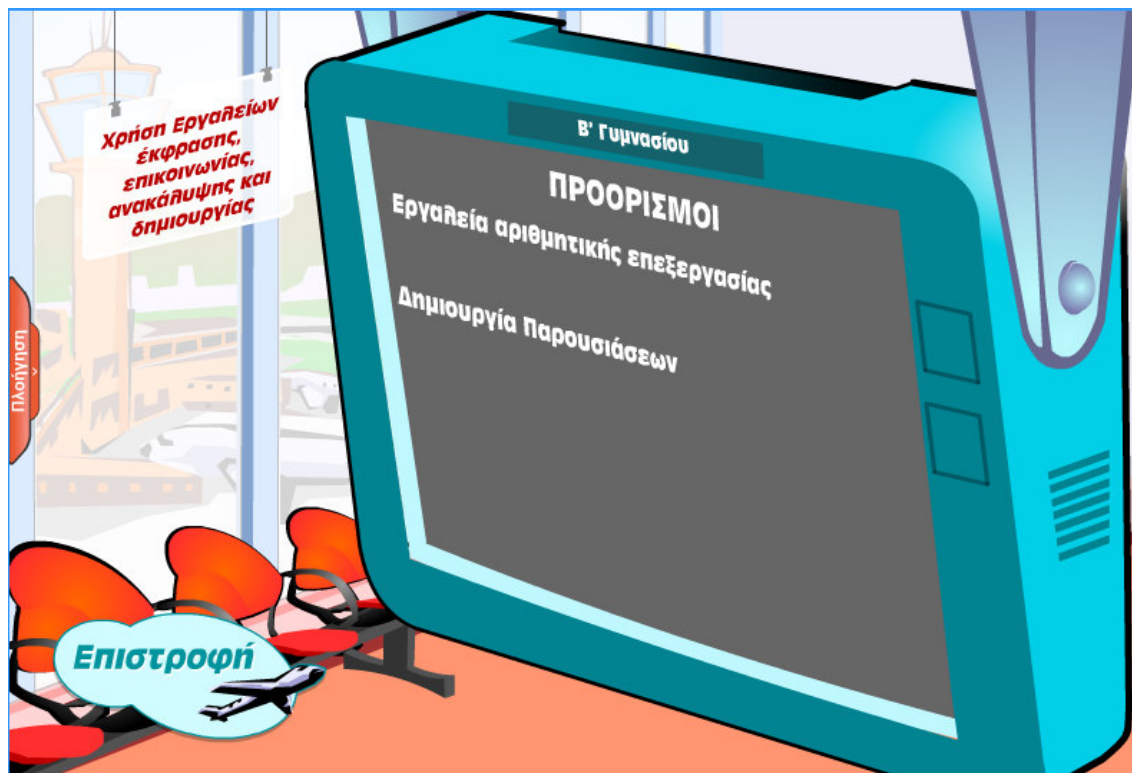


3. Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας

Σε αυτόν το γνωστικό άξονα αναπτύσσονται οι ακόλουθες θεματικές ενότητες:

3.1 Εργαλεία αριθμητικής επεξεργασίας

2.2 Δημιουργία παρουσιάσεων



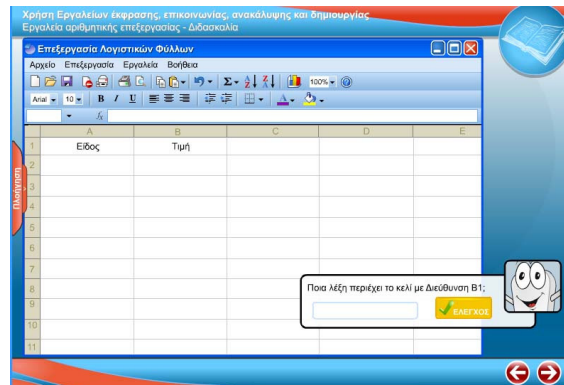
3.1 Εργαλεία αριθμητικής επεξεργασίας

Στόχος: Να γνωρίσουν οι μαθητές τα κύρια χαρακτηριστικά του εργαλείου αριθμητικής επεξεργασίας.

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

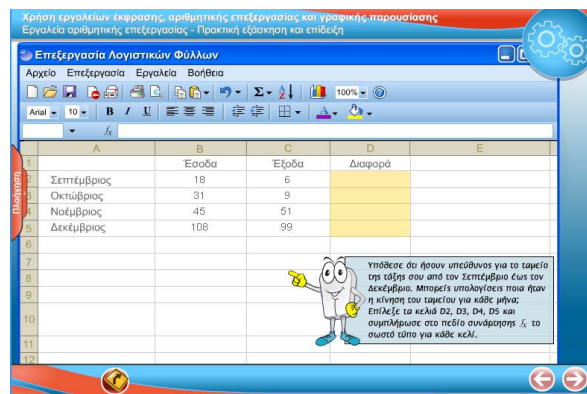
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές περιγράφουν τα βασικά χαρακτηριστικά των εργαλείων αριθμητικής επεξεργασίας και εισάγονται στις έννοιες κελί και διεύθυνση.



2. Πρακτική εξάσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

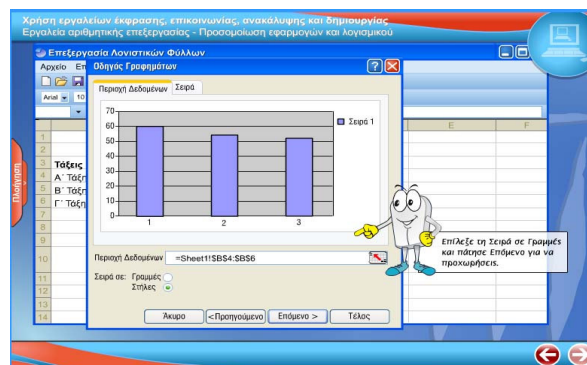
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές χρησιμοποιούν απλούς τύπους για να κάνουν υπολογισμούς.



3. Προσομοίωση εφαρμογών και λογισμικού

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

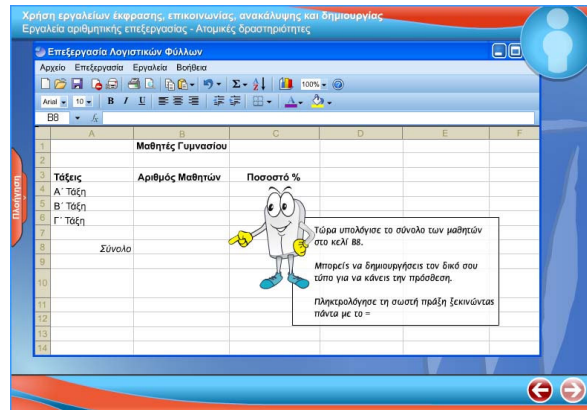
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές εισάγονται στη δημιουργία γραφημάτων.



4. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

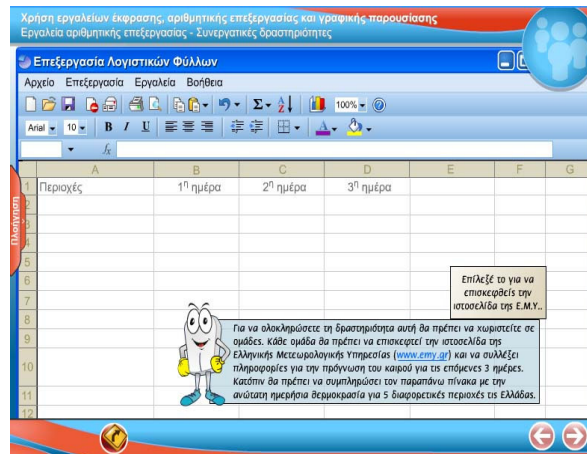
Οι μαθητές εισάγουν δεδομένα και δημιουργούν τύπους για να βρουν αθροίσματα και ποσοστά.



5. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

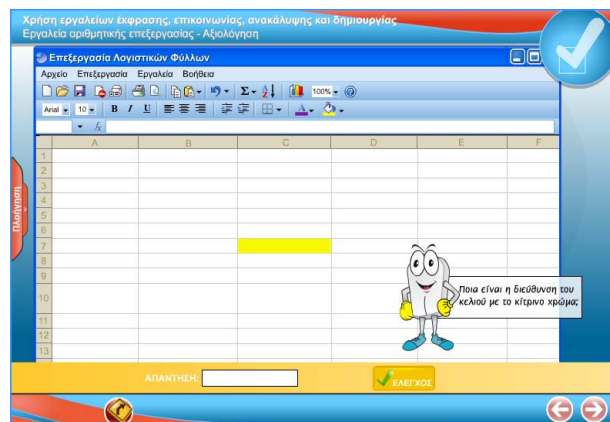
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές εργάζονται κατά ομάδες, επισκέπτονται την Ελληνικής Μετεωρολογικής Υπηρεσίας όπου αναζητούν στοιχεία για την εξέλιξη του καιρού των επόμενων ημερών, τα ταξινομούν και δημιουργούν γραφήματα.



6. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Οι μαθητές διεκπεραιώνουν μια σειρά από δραστηριότητες για την εισαγωγή και την επεξεργασία δεδομένων στο εργαλείο αριθμητικής επεξεργασίας.



3.2 Δημιουργία παρουσιάσεων

Στόχος: Να γνωρίσουν οι μαθητές μερικά από τις δυνατότητες και τα εργαλεία δημιουργίας παρουσιάσεων στον υπολογιστή.

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

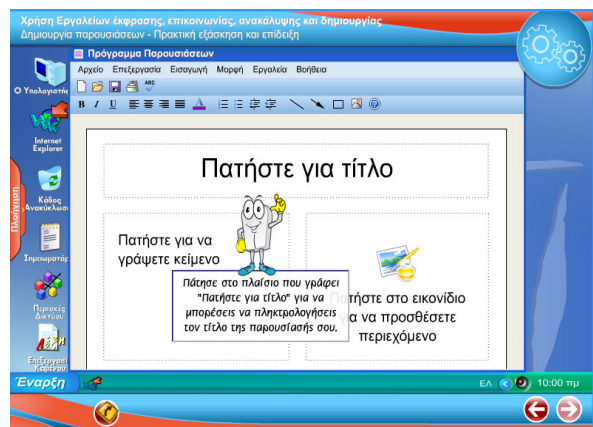
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές περιγράφουν τις βασικές μορφές πληροφορίας που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία παρουσιάσεων στον υπολογιστή.



2. Πρακτική άσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

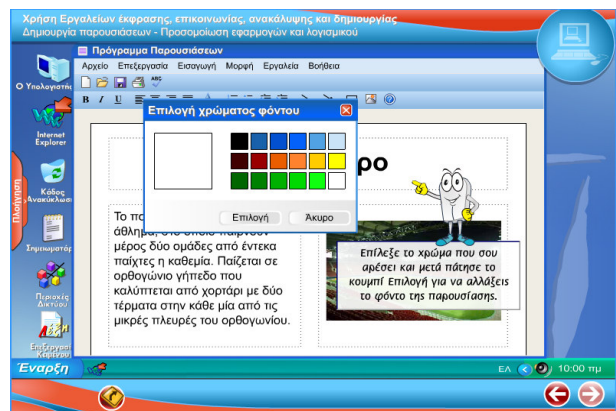
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές δημιουργούν μια νέα παρουσίαση. Γράφουν ως τίτλο τη λέξη «Αθλητισμός», προσθέτουν το δικό τους κείμενο και επιλέγουν μια εικόνα από αυτές που είναι διαθέσιμες στο clipart.



3. Προσομοίωση

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

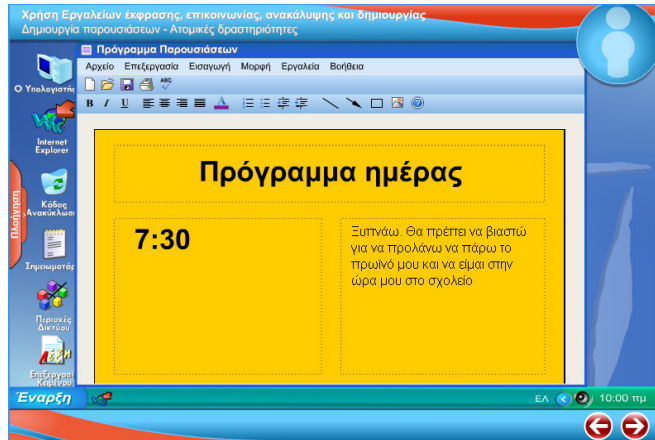
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές επιλέγουν τις κατάλληλες εντολές από τη γραμμή εντολών για να προσθέσουν χρώμα φόντου σε μια διαφάνεια..



4. Ατομική

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

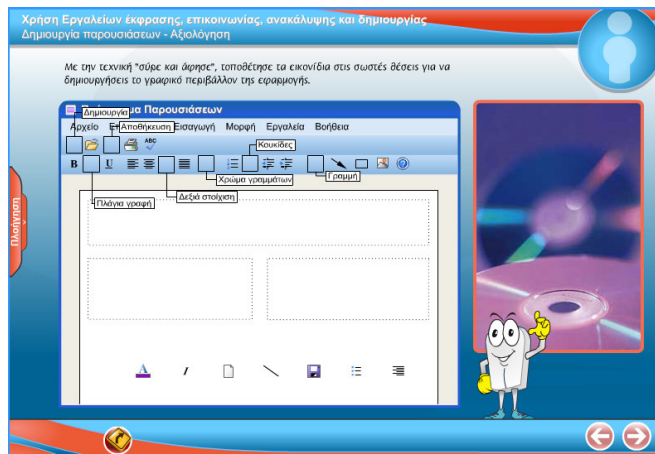
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές ακολουθούν το υπόδειγμα και φτιάχνουν μια παρουσίαση με το πρόγραμμα μιας ημέρας του προσθέτοντας κείμενο και φόντο στις διαφάνειες.



5. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές μέσα από διαδικασίες σύρε και άφησε αναγνωρίζουν τα βασικά εργαλεία του προγράμματος παρουσιάσεων στον υπολογιστή.



4. Ο υπολογιστής στο επάγγελμα

Σε αυτόν το γνωστικό άξονα αναπτύσσεται μια θεματική ενότητα με τίτλο:

4.1 Υπολογιστές και επάγγελμα



4.1 Υπολογιστές και επάγγελμα

Στόχος: Οι μαθητές να συζητήσουν και να αντιληφθούν τις επιπτώσεις χρήσεις των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας στο εργασιακό περιβάλλον

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Οι μαθητές μέσα από εικόνες και παραδείγματα εφαρμογής των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας στην αγροτική παραγωγή, τις σύγχρονες επιχειρήσεις και την Ιατρική συζητούν σχετικά με τα πλεονεκτήματα ή τα μειονεκτήματα των εφαρμογών αυτών.



2. Προσομοίωση

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Οι μαθητές προβληματίζονται και συζητούν σχετικά με τις δυνατότητες που επιφέρουν οι τεχνολογίες της πληροφορίας και επικοινωνίας στις σύγχρονες επιχειρήσεις.



3. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Οι μαθητές συζητούν για τις δυνατότητες προβολής και πώλησης προϊόντων μέσω Διαδικτύου και συμπληρώνουν τη φόρμα αγοράς παραδοσιακών προϊόντων από την ιστοσελίδα ενός συλλόγου γυναικών.



Επιλέξτε τα προϊόντα που επιθυμείτε για την παραγγελία σας

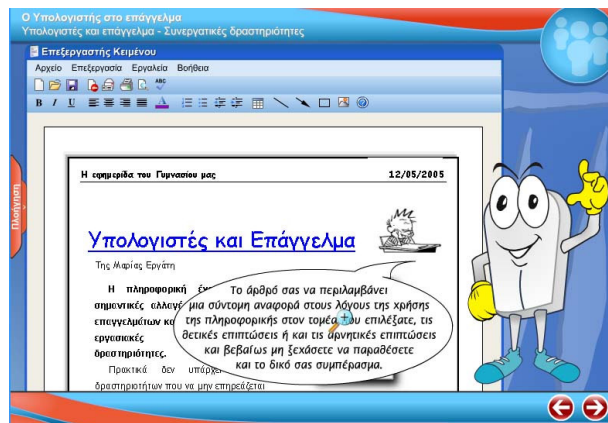
Κουλουράδες	<input type="checkbox"/>
Μαρμελάδες	<input type="checkbox"/>
Γλυκά τσιγού	<input type="checkbox"/>
Γλυκά κουταλιού	<input type="checkbox"/>
Πίτες με χειροποίητο φύλλο	<input type="checkbox"/>
Τρασανές	<input type="checkbox"/>
Διεύθυνση παραγγελίας	<input type="text"/>

Αποστολή Καθαρισμός

4. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές καλούνται να διατυπώσουν και να καταγράψουν τις απόψεις τους σχετικά με τις αλλαγές που επιφέρουν οι νέες τεχνολογίες στο εργασιακό περιβάλλον.



Ο Υπολογιστής στο επάγγελμα
Υπολογιστές και επάγγελμα - Συνεργατικές δραστηριότητες

Επεξεργαστής Κειμένου
Αρχείο Επεξεργασία Εργαλεία Βοήθεια

Η εφαρμογή του Γνωστίου μας 12/05/2005

Υπολογιστές και Επάγγελμα

Της Μαρίας Εργάτη

Η πληροφορική είναι το άρθρο σας να περιλαμβάνει σημαντικές ελλείψεις, μια σύντομη αναφορά στους λόγους της χρήσης της πληροφορικής στον τομέα του επάγγελμα, τις δετικές επιπτώσεις ή και τις άρνητικές επιπτώσεις και βεβαίως μη ξεχάσετε να παραθέσετε και το δικό σας συμπέρασμα.

Πρακτικά δεν υπάρχει δραστηριότητα που να μην επηρεάζεται

Διαθεματική ενότητα

Στο λογισμικό της Β΄ τάξης παρέχονται οι ακόλουθες διαθεματικές δραστηριότητες:

1. Υπολογιστές και Διαδίκτυο
2. Οικολογία περιβάλλον – Στους δρόμους της Ελιάς
3. Δημιουργώντας τη σχολική εφημερίδα
4. Νέα δραστηριότητα

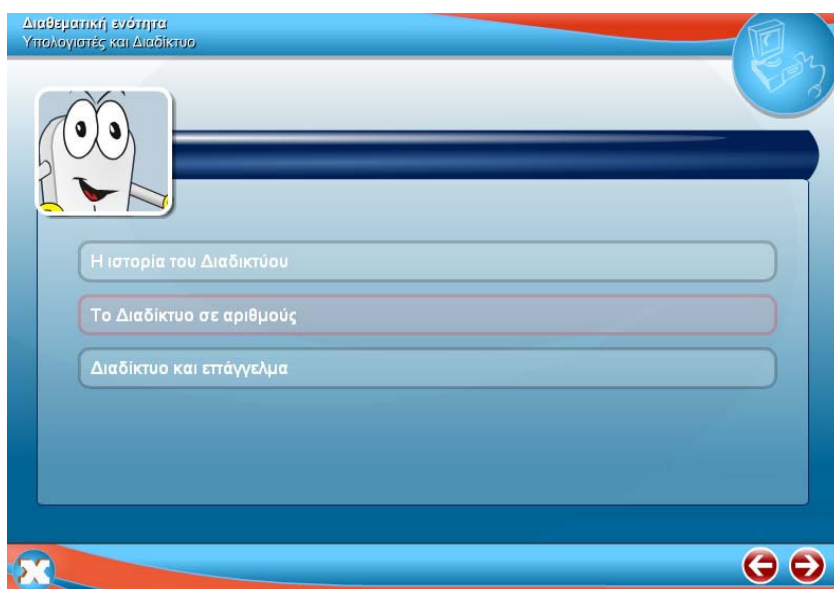


1. Υπολογιστές και Διαδίκτυο

Στόχος: Να αναζητούν πληροφορίες στο Διαδίκτυο και τις αξιολογούν και να καταγράφουν τις απόψεις τους

Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές καλούνται επισκεφθούν επιλεγμένους κόμβους στο Διαδίκτυο, να αναζητήσουν πληροφορίες, να τις συζητήσουν μεταξύ τους και να καταγράψουν τα συμπεράσματά τους σχετικά με την ιστορία του Διαδικτύου, τη διάδοση και τη χρήση του στον κόσμο και τις ευκαιρίες που δημιουργεί στον επαγγελματικό τομέα.



2. Οικολογία περιβάλλον - Στους δρόμους της ελιάς

Στόχος: Να αναζητούν οι μαθητές πληροφορίες στο Διαδίκτυο, να τις οργανώνουν και να παρουσιάζουν την προσωπική τους δουλειά

Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές αναζητούν σε επιλεγμένους κόμβους στο Διαδίκτυο πληροφορίες για την ελιά και την καλλιέργειά της. Αξιολογούν τις πληροφορίες που βρίσκουν, καταγράφουν τις κυριότερες στον επεξεργαστή κειμένου και εμπλουτίζουν τα κείμενά τους με εικόνες. Οι δημιουργίες των μαθητών μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενο μιας μικρής έκθεσης στο χώρο του σχολείου ή να αναρτηθούν στην ιστοσελίδα του σχολείου.

Διαθεματική ενότητα
Οικολογία και Περιβάλλον - Στους δρόμους της Ελιάς

Τάξη:
Τμήμα:
Μέλη ομάδας:

Προϊόν

Η καλλιέργεια της ελιάς.

Η ελιά στην παραγωγή και την οικονομία

Η ελιά στο διαδίκτυο

Διαθεματική ενότητα
Οικολογία και Περιβάλλον - Στους δρόμους της Ελιάς

Τάξη:
Τμήμα:
Μέλη ομάδας:

Προϊόν

Η καλλιέργεια της ελιάς.

Χρησιμοποιήστε λέξεις κλειδιά και μέσα από κάποια μηχανή αναζήτησης βρείτε πληροφορίες σχετικά με:

- Την καλλιέργεια της ελιάς
- Τη βιολογική καλλιέργεια της ελιάς
- Την ελιά

Αξιοποίησε το πρόγραμμα παρουσιάσεων του υπολογιστή σου για να κάνεις μια παρουσίαση σχετικά με τις μεθόδους καλλιέργειας της ελιάς.

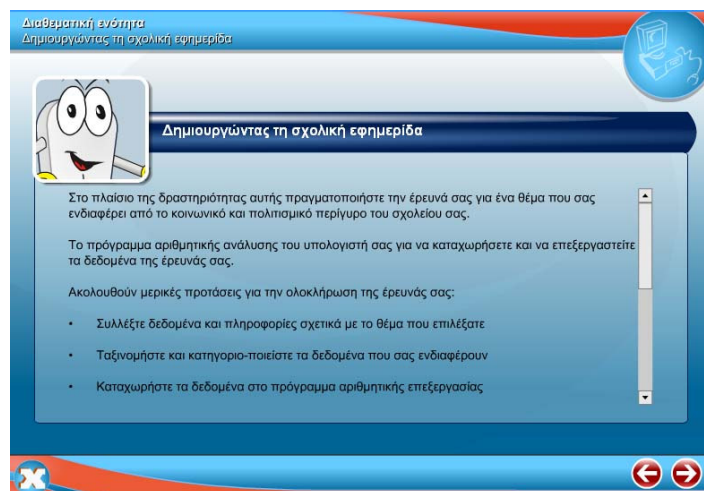
Επιστροφή στα περιεχόμενα

3. Δημιουργώντας τη σχολική εφημερίδα

Στόχος: Οι μαθητές να συλλέξουν, να οργανώσουν και να παρουσιάσουν τις απόψεις τους μέσα από τη χρήση του υπολογιστή

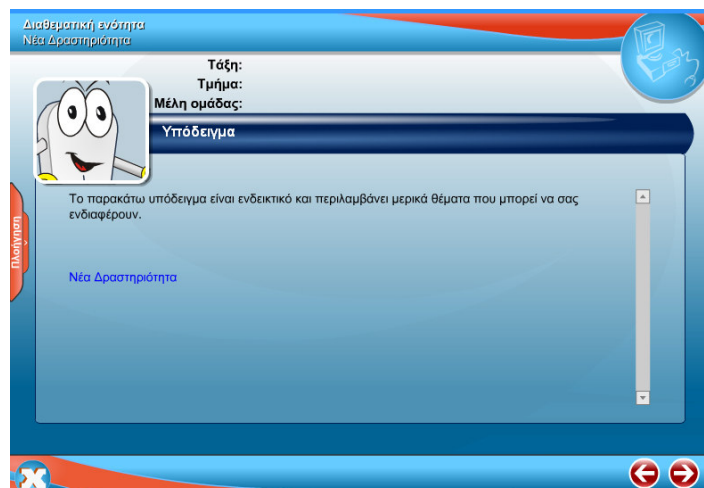
Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές συνεργάζονται με σκοπό τη διεξαγωγή έρευνας με αντικείμενο θέματα από το ευρύτερο κοινωνικό χώρο του σχολείου τους. Συλλέγουν πληροφορίες συγκεντρώνουν στοιχεία, τα επεξεργάζονται αξιοποιώντας το εργαλείο αριθμητικής επεξεργασίας και δημοσιεύουν τα συμπεράσματά τους στη σχολική εφημερίδα.



4. Νέα δραστηριότητα

Στην επιλογή **Νέα Δραστηριότητα** όπου ο εκπαιδευτικός μπορεί να εισαγάγει το θέμα που επιθυμεί να δουλέψουν οι μαθητές



Γ' Τάξη

Περιεχόμενα και παιδαγωγική αξιοποίηση

Στο εκπαιδευτικό υλικό της Γ' Τάξης αναπτύσσονται οι ακόλουθοι γνωστικοί άξονες:

1. Γνωρίζω τον υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα
2. Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας
3. Ο υπολογιστής στην κοινωνία και στον πολιτισμό
 - Διαθεματική ενότητα

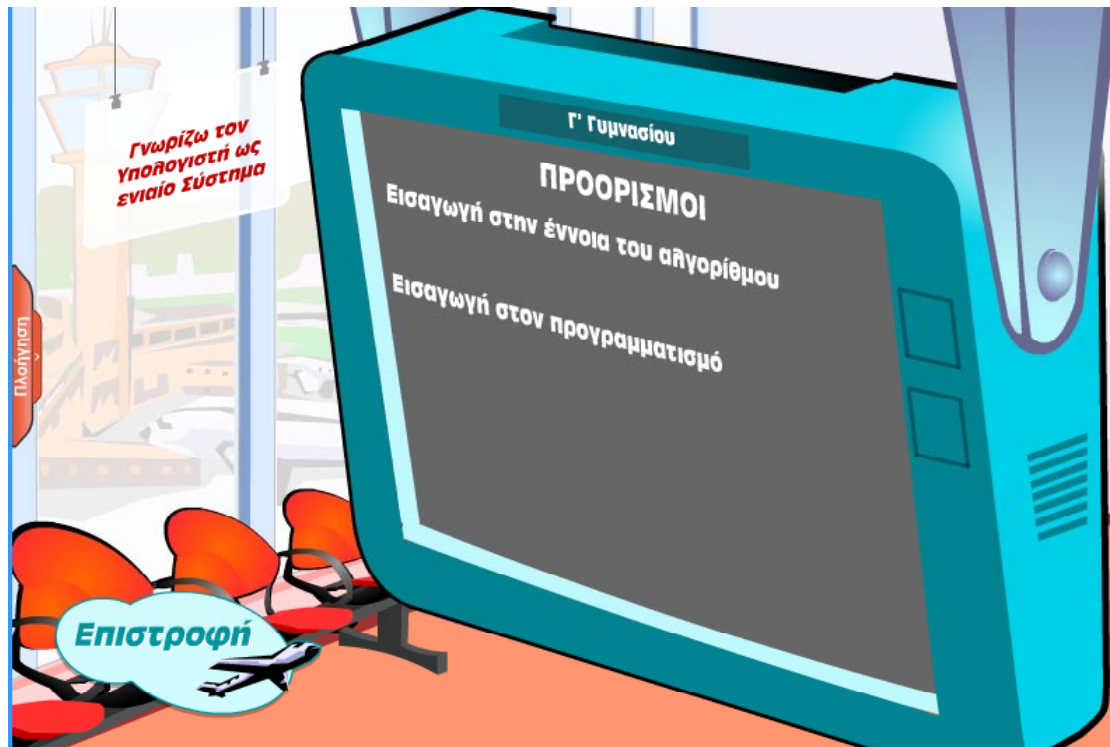


1. Γνωρίζω τον υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα

Σε αυτόν το γνωστικό άξονα αναπτύσσονται δύο θεματικές ενότητες με τίτλο:

1.1 Εισαγωγή στην έννοια του αλγορίθμου

1.2 Εισαγωγή στον προγραμματισμό



1.1 Εισαγωγή στην έννοια του αλγορίθμου

Στόχος: Να γνωρίσουν οι μαθητές την έννοια του αλγορίθμου

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 8 λεπτά

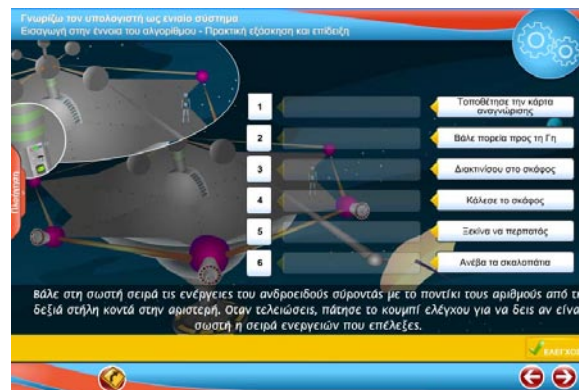
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές καθοδηγούν το ρομπότ μέσα από ένα σύνολο από οδηγίες και εισάγονται στην έννοια του αλγορίθμου.



2. Πρακτική άσκηση και εξάσκηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

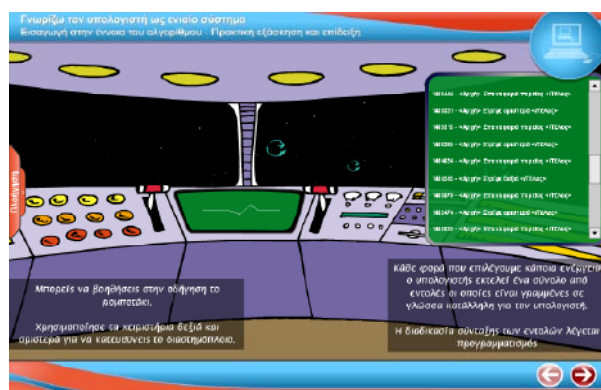
Στη δραστηριότητα οι μαθητές εισάγονται στην έννοια του αλγορίθμου μέσα από τη βήμα προς βήμα καθοδήγηση ενός ρομπότ από το ουράνιο σώμα στο οποίο βρίσκεται προς το διαστημόπλοιό του.



3. Προσομοίωση εφαρμογών και λογισμικού

Εκτιμώμενος χρόνος: 8 λεπτά

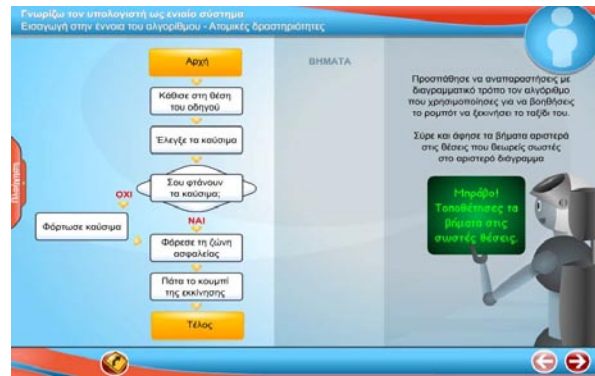
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές αλλάζουν κατεύθυνση στο διαστημόπλοιο και διακρίνουν τις εντολές που συνθέτουν τον αλγόριθμο κάθε κίνησης.



4. Προσομοίωση εφαρμογών και λογισμικού

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές ακολουθούν μια σειρά από βήματα προκειμένου να βοηθήσουν το ρομπότ οδηγήσει το διαστημόπλοιο προς τη Γη. Στη συνέχεια σχεδιάζουν τον αλγόριθμο που δημιούργησαν.



5. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

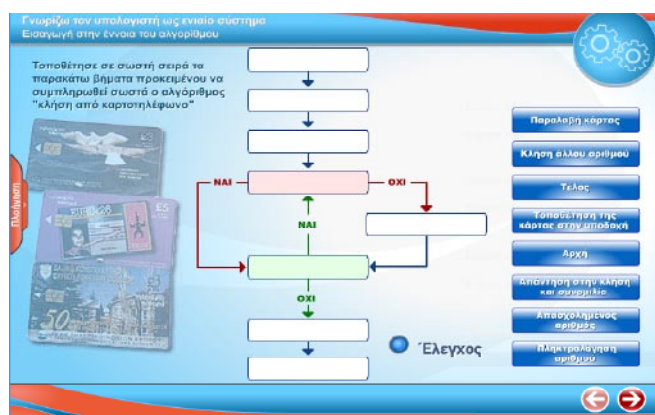
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές συνεργάζονται προκειμένου να δώσουν λύση στο πρόβλημα του βοσκού που έχει να μεταφέρει στην απέναντι όχθη του ποταμού με τη βάρκα του τον λύκο, την κατσίκια και το φυτό.



6. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Οι μαθητές διεκπεραιώνουν μια σειρά από τη διαγραμματική αναπαράσταση ενός αλγόριθμου.



1.2 Εισαγωγή στον προγραμματισμό

Στόχος: Να έρθουν σε επαφή οι μαθητές με βασικές έννοιες προγραμματισμού.

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

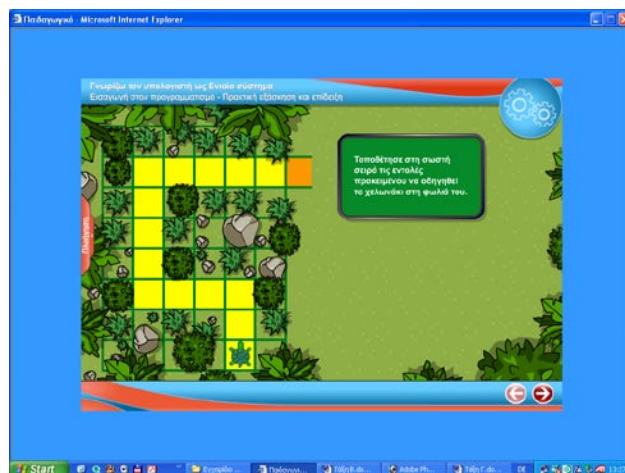
Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με την έννοια του προγραμματισμού μέσα από μια διαδραστική δραστηριότητα καθοδήγησης της χελώνας στη φωλιά της.



2. Πρακτική άσκηση και εξάσκηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

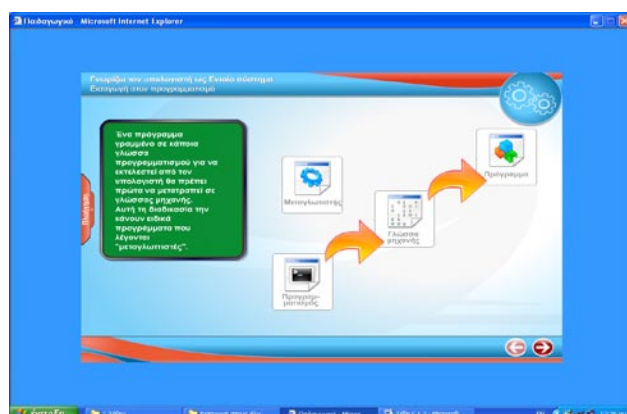
Στην δραστηριότητα οι μαθητές καθοδηγούν βήμα προς βήμα το χελωνάκι και συμπληρώνουν τον σχετικό αλγόριθμο.



3. Προσομοίωση εφαρμογών και λογισμικού

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

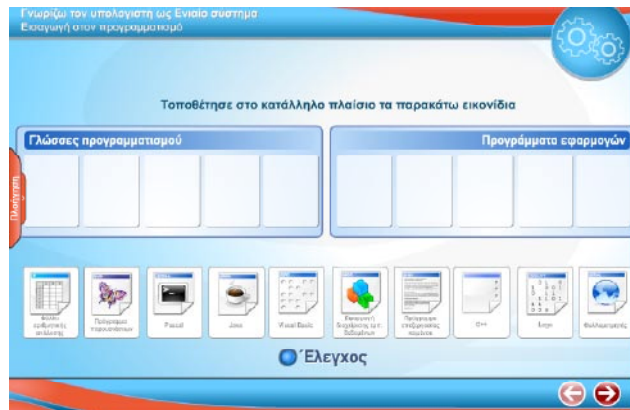
Οι μαθητές μέσα από μια προσομοίωση έρχονται σε επαφή με την μετατροπή ενός προγράμματος που είναι γραμμένο σε γλώσσα υψηλού επιπέδου σε γλώσσες μηχανής.



4. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

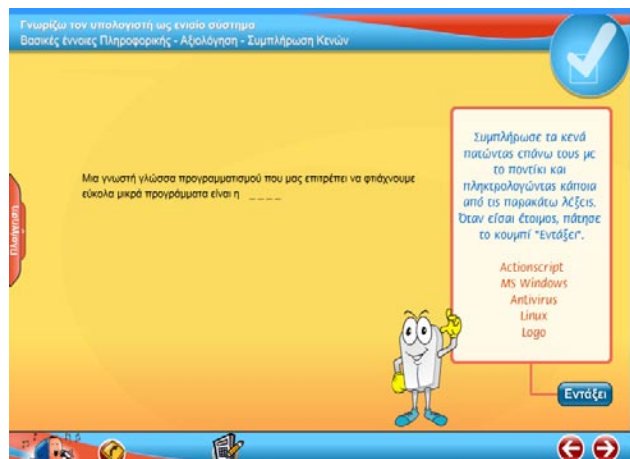
Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές διακρίνουν μεταξύ γλωσσών προγραμματισμού και προγραμμάτων εφαρμογών



5. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 10 λεπτά

Οι μαθητές απαντούν σε μια σειρά από ερωτήσεις συμπληρώνοντας τα κενά.



2. Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας

Σε αυτόν το γνωστικό άξονα αναπτύσσεται μια θεματική ενότητα με τίτλο:

2.1 Δραστηριότητες για την παρουσίαση ιδεών



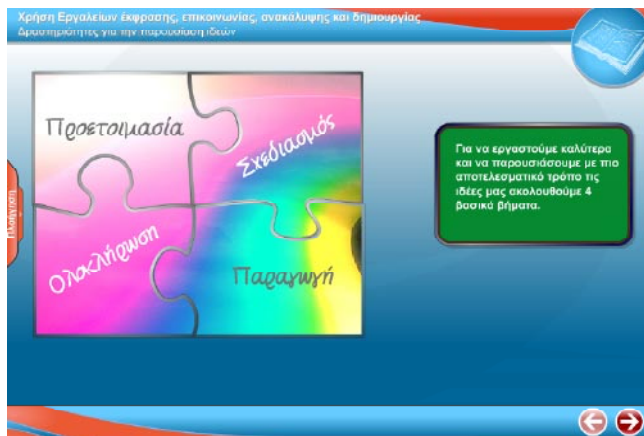
2.1 Δραστηριότητες παρουσίασης ιδεών

Στόχος: Να κατανοήσουν οι μαθητές τη μεθοδολογία σχεδιασμού και τα βήματα ανάπτυξης μια παρουσίασης

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 8 λεπτά

Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τα βήματα που ακολουθούνται συνήθως για την ανάπτυξη μια παρουσίασης



2. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 8 λεπτά

Στη δραστηριότητα αυτή αναλύουν τα βασικά βήματα για το σχεδιασμό μιας παρουσίασης

Χρήση Εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας δραστηριότητες για την παρουσίαση ιδεών

Μπορείτε να βάλετε σε σωστή σειρά τις παρακάτω προτάσεις για να συμπληρωθεί σωστά το σχεδιάγραμμα:

- Αλλαγές και επανεμφάνιση τελικής παρουσίασης
- Διαμορφωτική προβολή
- Καταγραφή περιεχομένου στην αποθήκη
- Παίξιμο εργασιών, τι θα κάνει ο καθένας
- Σχεδιασμός επί κάρτου
- Παίξιμο τίτλου σε κάρτα της επικοινωνίας
- Επεξεργασία πληροφοριών στοιχείων
- Συλλογή ιδεών

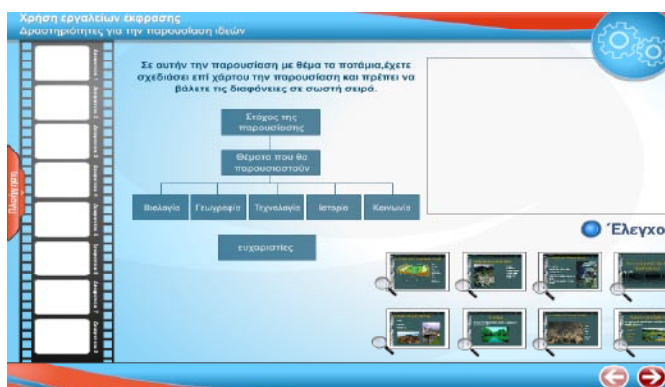
Προετοιμασία
Παραγωγή
Σχεδιασμός
Ολοκλήρωση

Έλεγχος

3. Πρακτική άσκηση και εξάσκηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 λεπτά

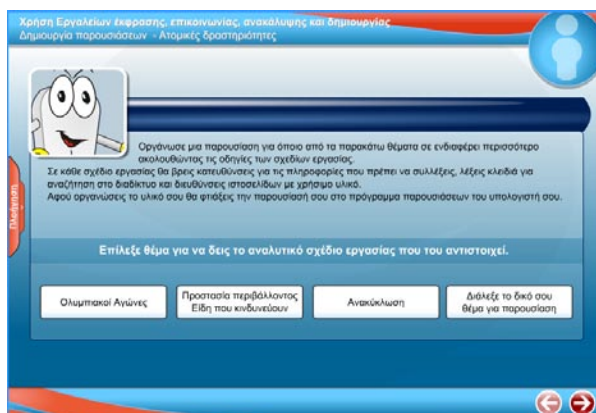
Στη δραστηριότητα οι μαθητές συνεργάζονται και συζητούν σχετικά με την οργάνωση του περιεχομένου μιας παρουσίασης.



4. Ατομική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

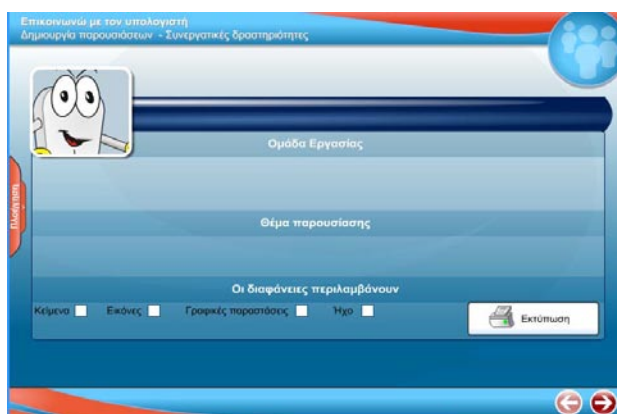
Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές επισκέπτονται επιλεγμένες ιστοσελίδες, βρίσκουν υλικό, το επεξεργάζονται και το συνθέτουν δημιουργώντας τις δικές τους παρουσιάσεις.



5. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

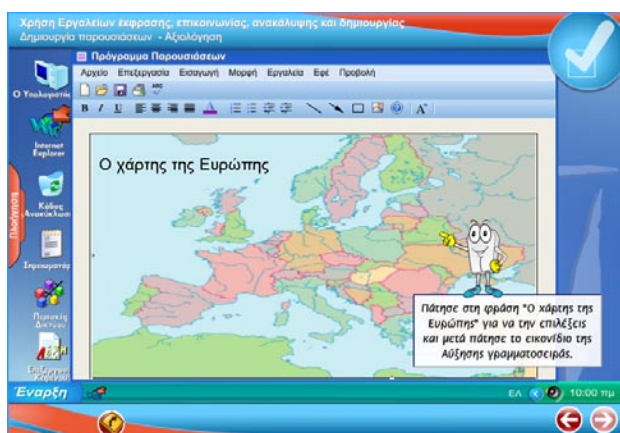
Οι μαθητές επισκέπτονται τον κόμβο της Ελληνικής Στατιστικής Υπηρεσίας, βρίσκουν στοιχεία για τον πληθυσμό της Ελλάδας, τα επεξεργάζονται, δημιουργούν γραφήματα, συνθέτουν και δημιουργούν τις δικές τους παρουσιάσεις.



6. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Οι μαθητές μέσα από μια διαδραστική δραστηριότητα αξιοποιούν μερικές από τις δυνατότητες του προγράμματος παρουσιάσεων



3. Ο υπολογιστής στην κοινωνία και τον πολιτισμό

Σε αυτόν το γνωστικό άξονα αναπτύσσεται μια θεματική ενότητα με τίτλο:

2.1 Υπολογιστές στην κοινωνία και τον πολιτισμό



3.1 Υπολογιστές στην κοινωνία και τον πολιτισμό

Στόχος: Να συζητήσουν οι μαθητές τη συμβολή των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας στην προσπάθεια βελτίωσης της ποιότητας της ζωής.

1. Διδασκαλία

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Οι μαθητές βλέπουν μια σειρά από εικόνες σχετικές με εφαρμογές της τεχνολογίας σε διάφορους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας και συζητούν για τα πλεονεκτήματα ή τα μειονεκτήματα που τις συνοδεύουν.



2. Πρακτική άσκηση και επίδειξη

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τις εφαρμογές τριδιάστατων δυρνοφορικών εικόνων και μέσα από μια διαδραστική δραστηριότητα επισκέπτονται το Καστελόριζο.



3. Προσομοίωση

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

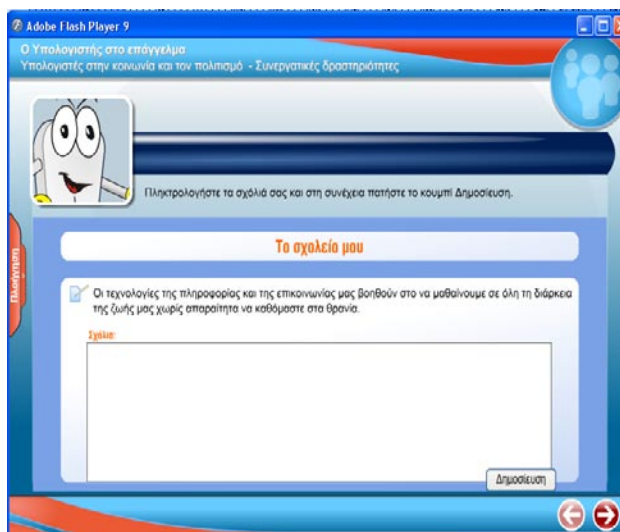
Οι μαθητές ακολουθούν μια σειρά από βήματα για την ανάπτυξη ημερολογίου (blog) στο Διαδίκτυο.



4. Συνεργατική δραστηριότητα

Εκτιμώμενος χρόνος: Περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τα ημερολόγια στο Διαδίκτυο (blogs) και συζητούν σχετικά με τις εφαρμογές και τις δυνατότητές τους για κοινωνική έκφραση και δραστηριοποίηση.



5. Αξιολόγηση

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 λεπτά

Οι μαθητές μέσα από μια δραστηριότητα αντιστοίχισης ελέγχουν τις γνώσεις τους σχετικά με τις εφαρμογές των υπολογιστών σε διάφορους τομείς.



Διαθεματική ενότητα

Στο λογισμικό της Γ΄ τάξης παρέχονται οι ακόλουθες διαθεματικές δραστηριότητες:

1. Στις λεωφόρους του Διαδικτύου
2. Οικολογία και περιβάλλον-Στους δρόμους της Ελιάς
3. Η εφημερίδα μας στο Διαδίκτυο
4. Νέα δραστηριότητα

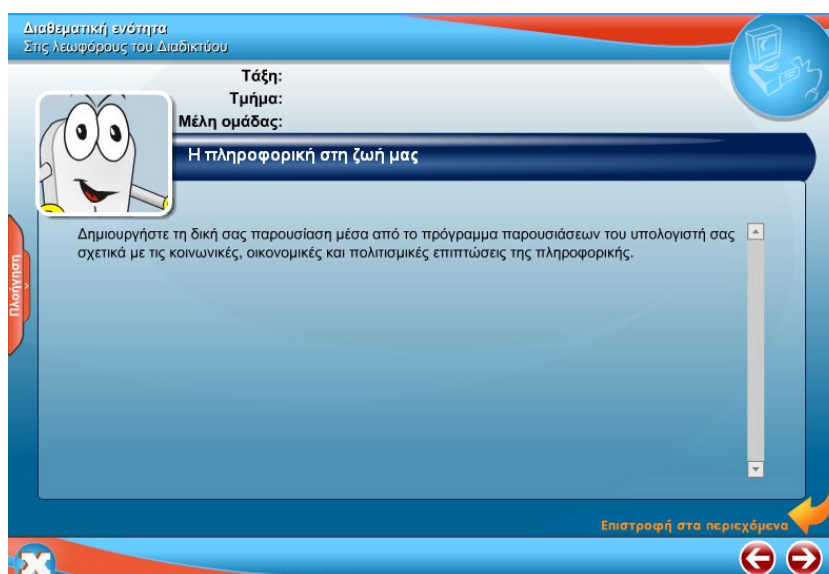
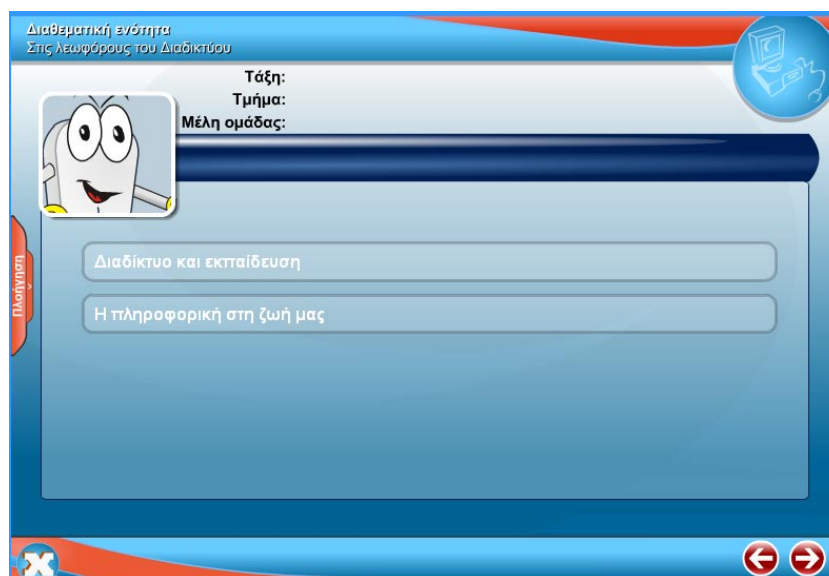


1. Στις λεωφόρους του Διαδικτύου

Στόχος: Οι μαθητές συλλέγουν πληροφορίες, τις αξιολογούν, διαμορφώνουν άποψη και δημιουργούν παρουσιάσεις

Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές δημιουργούν τις δικές τους παρουσιάσεις παραθέτοντας τις απόψεις τους σχετικά με το κατά πόσο η πληροφορική μπορεί να βοηθήσει στην βελτίωση τόσο της εκπαίδευσης όσο και του ευρύτερου κοινωνικού, οικονομικού και πολιτιστικού περιβάλλοντος.

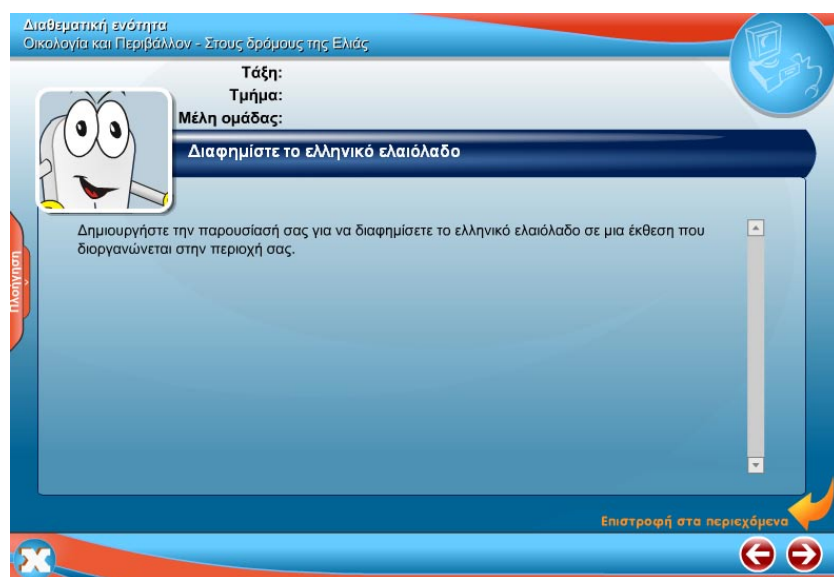
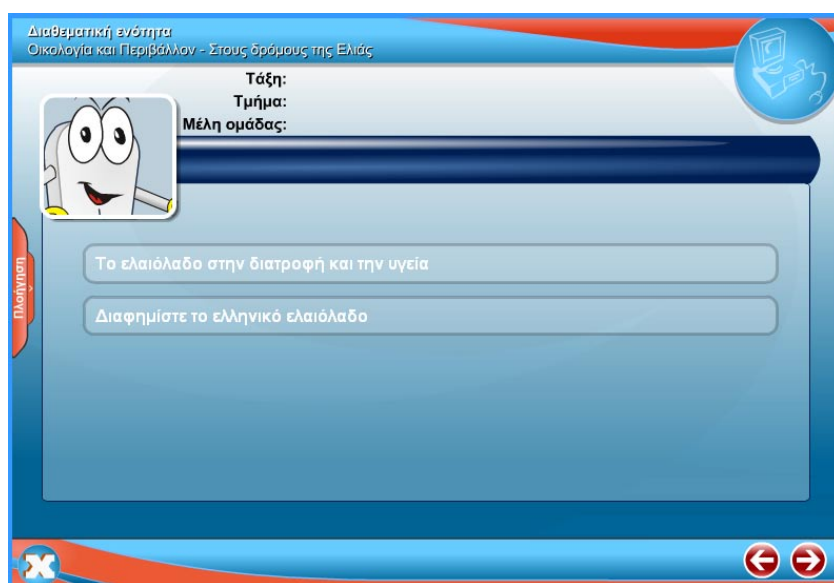


2. Οικολογία περιβάλλον – στους δρόμους της ελιάς

Στόχος: Οι μαθητές αναζητούν πληροφορίες στο Διαδίκτυο, τις αξιολογούν και δημιουργούν παρουσιάσεις

Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές αναζητούν σε επιλεγμένους κόμβους στο Διαδίκτυο πληροφορίες και δημιουργούν παρουσιάσεις σχετικά με τη συμβολή του ελαιόλαδου στην διατροφή και την υγεία. Επίσης, καλούνται να δημιουργήσουν μια παρουσίαση για να διαφημίσουν το ελληνικό ελαιόλαδο σε μια έκθεση που διοργανώνεται στην περιοχή τους.

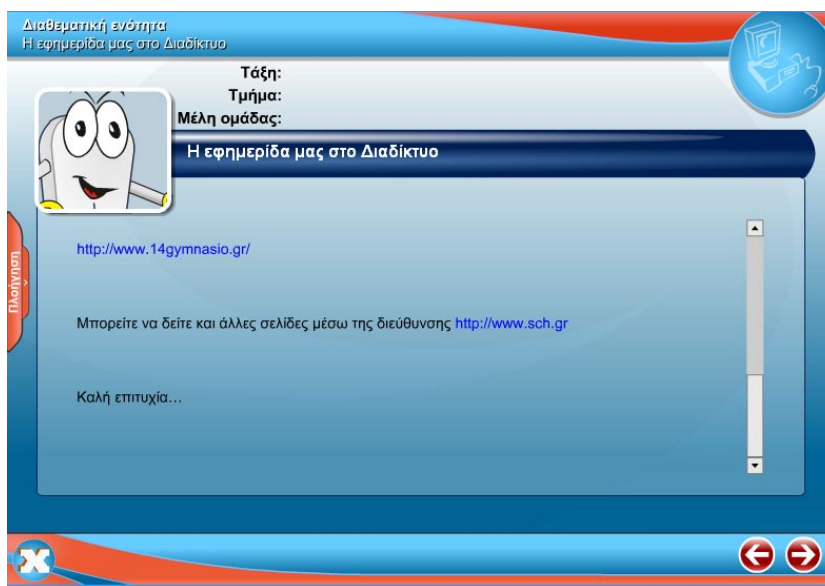


3. Η εφημερίδα μας στο Διαδίκτυο

Στόχος: Οι μαθητές ανταλλάσσουν ιδέες και συνεργάζονται για τη δημιουργία ηλεκτρονικής εφημερίδας

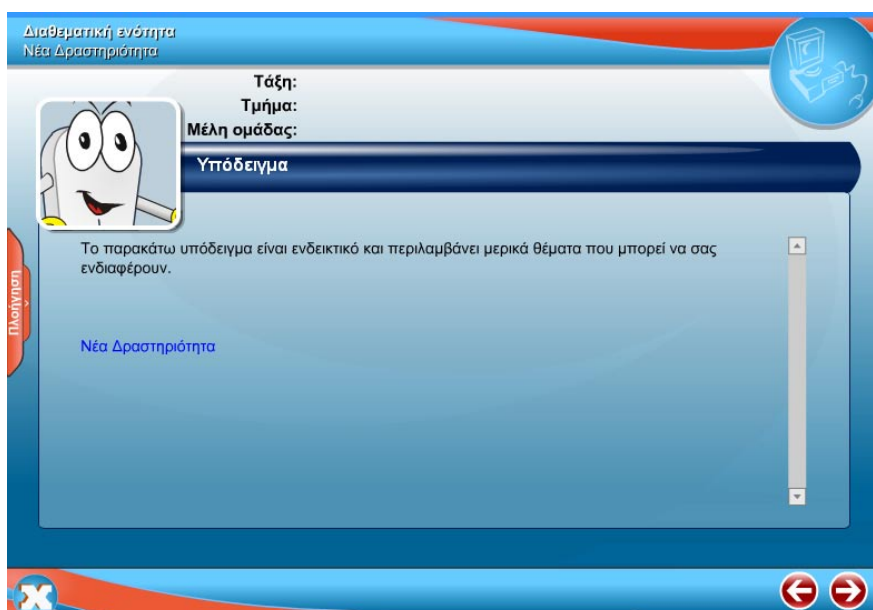
Εκτιμώμενος χρόνος: περισσότερο από 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές συνεργάζονται με σκοπό την δημιουργία της ηλεκτρονικής εφημερίδας του σχολείου τους στο διαδίκτυο.



4. Νέα δραστηριότητα

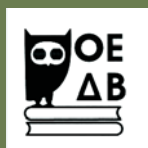
Στην επιλογή **Νέα Δραστηριότητα** ο εκπαιδευτικός μπορεί να εισαγάγει το θέμα που επιθυμεί να δουλέψουν οι μαθητές.



CD-ROM

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α'Β'Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ΥΠΕΠΘ - ΠΙ - ΟΕΔΒ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΛΛΗΝΗ ΥΠΟΥΡΓΕΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΙΣΧΥΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης