

**ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β΄ ΕΠΙΠΕΔΟΥ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ  
ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ**

**ΚΣΕ ΜΟΥΔΑΝΙΩΝ**

**ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

**«Η διατροφή μας»**



**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΜΙΣΑΗΛΙΔΗΣ**

**ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ : Βαΐου Αργυρή**

**Μυλωνάς Αστέριος**

**Γκιπατίδου Ελένη**

**Μουδανιά**

## ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΓΙΑ ΤΗ ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

### Γ΄ ΤΑΞΗ

#### 1. ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

« Η διατροφή μας»

#### 1.2. ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Μελέτη Περιβάλλοντος, Μαθηματικά, Γλώσσα, Αισθητική Αγωγή, ΤΠΕ, Ευέλικτη Ζώνη.

#### 1.3. ΤΑΞΗ ΣΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Το εκπαιδευτικό σενάριο αξιοποιείται από τη Γ΄ Τάξη.

#### 1.4. Συμβατότητα με το Δ.Ε.Π.Π.Σ. και το Α.Π.Σ.

Το θέμα του σεναρίου είναι απολύτως συμβατό με το ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ, εφόσον αποτελεί θέμα ενότητας της Μελέτης Περιβάλλοντος της Γ΄ τάξης και οι στόχοι που τίθενται καλύπτουν πλήρως το αντίστοιχο αναλυτικό πρόγραμμα της Μελέτης Περιβάλλοντος.

Μέσα σ' αυτό το πλαίσιο το σενάριο στοχεύει:

**Μελέτη:** Θρεπτική αξία των τροφών και οι διατροφικές συνήθειες

**Γλώσσα:** Προφορικός λόγος – διαλογικές μορφές επικοινωνίας, οικογένειες λέξεων, διαχείριση και οργάνωση πληροφοριών.

**Μαθηματικά:** Ομαδοποίηση – ταξινόμηση συνόλου.

**Τ.Π.Ε. :** Χρήση λογισμικών

#### 1.5. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ.

##### 1.5.1. Γνωστικά προαπαιτούμενα

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο αποτελεί εμπέδωση της ήδη διδαχθείσας ύλης πάνω στη συγκεκριμένη ενότητα του αναλυτικού προγράμματος, καθώς και την επέκτασή της με τη βοήθεια των Τ.Π.Ε. Επίσης, οι μαθητές/τριες έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες στη χρήση των προτεινόμενων λογισμικών του σεναρίου.

##### 1.5.2. Οργάνωση της τάξης και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Χρησιμοποιείται το ομαδοσυνεργατικό μοντέλο διδασκαλίας. Οι ομαδοσυνεργατικές διαδικασίες είναι απαραίτητες για την αποτελεσματική διαπραγμάτευση της γνώσης και της μάθησης.

Οι δραστηριότητες πραγματοποιούνται στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου. Προτείνεται η οργάνωση σε ομάδες 2-3 μαθητών. Απαιτείται επομένως ο κατάλληλος αριθμός Η/Υ. Ο χωρισμός των ομάδων γίνεται από το δάσκαλο σε συνεργασία με τους μαθητές. Οι υπολογιστές του

εργαστηρίου έχουν μικρόφωνο και έχουν τη δυνατότητα σύνδεσης με το διαδίκτυο σε όλη τη διάρκεια του μαθήματος. Το φύλλο εργασίας δίνεται σε κάθε μαθητή ξεχωριστά, δουλεύεται όμως από όλη την ομάδα.

Πριν από τη διδασκαλία του μαθήματος έχει γίνει από τον δάσκαλο η εγκατάσταση των κατάλληλων λογισμικών:

- **Internet Browser**

Το πρόγραμμα πλοήγησης δίνει την ευκαιρία στους μαθητές να αποκτήσουν γνώσεις σχετικές με το θέμα, μέσα από συγκεκριμένους δικτυακούς τόπους που έχουν επιλεγεί από τον εκπαιδευτικό, ώστε να αποφευχθεί ο κίνδυνος του αποπροσανατολισμού. Η ανάπτυξη της ικανότητας του παιδιού για ενεργό αναζήτηση και η κριτική επεξεργασία των πληροφοριών είναι ένας από τους πιο σημαντικούς παιδαγωγικούς στόχους.

- **Excel - Λογιστικά Φύλλα**

Τα υπολογιστικά φύλλα είναι εφαρμογές λογισμικού που έχουν ως αντικείμενο την οργάνωση, την επεξεργασία και την παρουσίαση αριθμητικών, κατά κανόνα, δεδομένων. Συνιστούν επομένως ένα σχετικά εύχρηστο τρόπο για υπολογιστική μοντελοποίηση δεδομένων και πληροφοριών. Ένα υπολογιστικό μοντέλο περιέχει δεδομένα και κανόνες επεξεργασίας. Με άλλα λόγια, η χρήση ενός υπολογιστικού φύλλου δίνει έμφαση στον τρόπο υπολογισμού και όχι στα ίδια τα δεδομένα. Ο χρήστης του λογιστικού φύλλου μπορεί να διατυπώσει υποθέσεις και να τις ελέγξει με τη εισαγωγή δεδομένων ή τροποποιώντας τα ήδη υπάρχοντα δεδομένα. Τα λογιστικά φύλλα συνιστούν ένα ισχυρό εργαλείο για τη δημιουργία ποσοτικών υπολογιστικών μοντέλων. Με τη βοήθεια των μοντέλων ο χρήστης δημιουργεί σενάρια και στη συνέχεια τα προσομοιώνει. Το λογιστικό φύλλο στην περίπτωση αυτή γίνεται ένα πολύτιμο εργαλείο στη λήψη αποφάσεων (decision making).

- **Kidspiration**

Το Kidspiration σύμφωνα με τις απαιτήσεις του σε επίπεδο μαθησιακής διαδικασίας, αλλά και διδακτικής διαχείρισης, χαρακτηρίζεται ως ένα ανοιχτό εκπαιδευτικό περιβάλλον διερεύνησης και μάθησης. Πιο συγκεκριμένα, επιτρέπει δραστηριότητες και διερευνήσεις για οποιοδήποτε γνωστικό αντικείμενο. Το περιβάλλον αυτό και οι δραστηριότητες του παρέχουν ευκαιρίες για ενεργή συμμετοχή σε δημιουργικές δράσεις και κοινωνική αλληλεπίδραση. Τα παιδιά μπορούν να συνδυάσουν εικόνες, κείμενο και λέξεις για να αναπαραστήσουν σκέψεις και πληροφορίες.

- **Revelation Natural Art -Προγράμματα Ζωγραφικής**

Το λογισμικό Revelation Natural Art έχει επιλεγεί γιατί παρέχει ένα ευρύ φάσμα εργαλείων κατάλληλων για ζωγραφική και απλή επεξεργασία κειμένων, με την προσθήκη έτοιμων σχεδίων (στάμπες) ή βασικών γεωμετρικών σχημάτων (όπως γραμμές, κύκλους, ορθογώνια, ελλείψεις, πολύγωνα), που οι μαθητές συμπληρώνουν με το κατάλληλο χρώμα ή το επιθυμητό μοτίβο..

- **Hot Potatoes**

Είναι λογισμικό είναι ένα λογισμικό κλειστού τύπου που επιτρέπει τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών τεστ πολλαπλών ερωτήσεων, σταυρόλεξα, αντιστοίχισης, ταξινόμησης και συμπλήρωσης κενών. Στη συγκεκριμένη διδασκαλία δίνεται στα παιδιά η ευκαιρία με διασκεδαστικό τρόπο να λύσουν σταυρόλεξο και να συμπληρώσουν κενά μέσα σε ένα κείμενο.

Επίσης στο εργαστήριο της πληροφορικής, υπάρχει προβολέας και εκτυπωτής για την εκτύπωση των εργασιών των μαθητών.

## **1.6. ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ**

### **1.6.1 Σκοπός**

Βασικός σκοπός του σεναρίου είναι, οι μαθητές, μέσα από συνεργατικές διαδικασίες και ανακαλυπτικές δραστηριότητες να οργανώσουν τη βασική τους ανάγκη, τη διατροφή.

### **1.6.2 Διδακτικοί στόχοι**

#### **Ως προς το γνωστικό αντικείμενο**

- Να αντιληφθούν την αξία της σωστής διατροφής.
- Να φτιάξουν ένα εννοιολογικό χάρτη με το λογισμικό Kindspiration
- Να διακρίνουν τις ομάδες τροφίμων (Υγιεινές – Ανθυγιεινές).
- Να κατατάσσουν τις τροφές σε πυραμίδα ανάλογα με τη διατροφική τους αξία.
- Να δημιουργήσουν ένα σταυρόλεξο με το λογισμικό Hot Potatoes

#### **Ως προς τη χρήση νέων τεχνολογιών**

- Να προσεγγίσουν τις Τ.Π.Ε. με θετική στάση.
- Να χειρίζονται με άνεση τα λογισμικά Excel, kidspiration, Revelation Natural Art, και Hot Potatoes μέσα από απλές δραστηριότητες και οδηγίες.

#### **Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία**

##### **Ψυχοσυναισθηματικοί:**

- Να ασκηθούν στην ομαδοσυνεργατική μάθηση, στην ανάληψη πρωτοβουλιών και στην ανάπτυξη δημιουργικής και κριτικής σκέψης.
- Να αναπτύξουν επικοινωνιακές σχέσεις με τους συμμαθητές τους, τους δασκάλους τους, τους γονείς τους και με άλλους ανθρώπους που θα έρθουν σε επαφή.
- Να καταφέρουν να ξεφύγουν από την απομόνωση και να γίνουν αποδεκτοί.
- Να μάθουν να σέβονται και να εκτιμούν τη διαφορετική άποψη.

##### **Μεθοδολογικοί:**

- Να διατυπώσουν υποθέσεις, και να ελέγξουν την ορθότητά τους.
- Να επεξεργαστούν πληροφορίες και να συνθέτουν τα δικά τους συμπεράσματα.
- Να χρησιμοποιήσουν τις νέες τεχνολογίες, ώστε να έχουν καλύτερο αισθητικό αποτέλεσμα στις εργασίες τους.

## **1.7. ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ**

Απαιτούνται 5 διδακτικές ώρες για την υλοποίηση αυτού του σεναρίου.

## **2. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ**

### **Θεωρητική προσέγγιση**

Οι μαθητές με συγκεκριμένες δραστηριότητες διερευνούν το διδακτικό υλικό και οικοδομούν συνεργατικά την πρότερη γνώση. Παράλληλα δίνεται η ευκαιρία για την ανάπτυξη των σχέσεων μεταξύ των μαθητών – μελών μιας ομάδας, καθώς και την ανάπτυξη αισθημάτων αλληλοεκτίμησης, εμπιστοσύνης και συνεργασίας.

### **Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ**

Η χρήση των Τ.Π.Ε. με την καθοδήγηση του δασκάλου στο σενάριό μας μπορεί να συμβάλει σημαντικά στην επίτευξη των διδακτικών στόχων του μαθήματος. Αυτό γίνεται κυρίως με την δυνατότητα που δίνει ο Η/Υ στους μαθητές: α) τους ωθεί να οικοδομούν, να οικειοποιούνται και να κατακτούν τη γνώση, β) να κατανοούν βαθύτερα και πολύπλευρα το μαθησιακό αντικείμενο και γ) με τη δυνατότητα που δίνει για ανατροφοδότηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, μέσα από δραστηριότητες που ενεργοποιούν τον μαθητή και τον ωθούν στην συνεργασία με τους συμμαθητές του.

## **ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

### **1<sup>η</sup> Διδακτική ώρα**

**Αφόρμηση:** Το κείμενο του ανθολογίου « **Ο Ωραίος Δαρείος**» της Σοφίας Ζαραμπούκα

Παρακολουθούμε στο βιντεοπροβολέα ένα επεισόδιο της Φρουτοπίας (παλαιά τηλεοπτική εκπομπή με κουκλοθέατρο) και ακούμε το τραγούδι – σήμα της Φρουτοπίας από το You Tube.

Τα βίντεο που θα παρακολουθήσουν βρίσκονται στις εξής διευθύνσεις:

[Φρουτοπία ET1 E01 \(26/1/2012\)](#)

[Φρουτοπία τραγούδι \(26/1/2012\)](#)

Ακολούθησε συζήτηση με θέμα οι διατροφικές συνήθειες των μαθητών και τους δόθηκε Φύλλο Εργασίας 1 με ερωτήσεις από το επεισόδιο της Φρουτοπίας.

Οι μαθητές συμφώνησαν επί μία εβδομάδα να συμπληρώνουν ένα πίνακα με την ημερήσια διατροφή τους ( Φύλλο Εργασίας 2), από αυτόν τον πίνακα θα πληροφορηθούμε για τις καθημερινές διατροφικές συνήθειες των μαθητών

Το φύλλο Εργασίας 2 το έχουμε εκτυπώσει και το μοιράσαμε στους μαθητές.

### **2<sup>η</sup> Διδακτική ώρα**

Οι μαθητές χωρίζονται σε ανομοιογενείς ομάδες των 3 ατόμων. Η κάθε ομάδα ορίζει έναν συντονιστή, ένα χειριστή Η/Υ και έναν εκφωνητή. Οι ρόλοι εναλλάσσονται ανά διδακτική ώρα.

Ενημερώνουμε τους μαθητές μας ότι θα ασχοληθούμε με το λογισμικό Excel, για να πληροφορηθούμε για τις καθημερινές διατροφικές συνήθειες μας, αφού πρώτα ο κάθε μαθητής έχει συμπληρώσει και έχει καταχωρήσει το Φύλλο Εργασίας 2.

Στη συνέχεια τους δίνουμε έτοιμη τη φόρμα όπου θα δουν και στατιστικά με γραφήματα τις συνήθειές τους (Φύλλο Εργασίας 3) .

### **3<sup>η</sup> Διδακτική ώρα**

Θέλουμε να ετοιμάσουμε μία αφίσα και ένα χάρτη εννοιών με θέμα «Διατροφή». Εξηγούμε στα παιδιά ότι θα ασχοληθούμε με ένα λογισμικό το Kidspiration, καθώς μοιράζουμε το 4<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας, που περιέχει οδηγίες για καλύτερη εξοικείωσή τους με το λογισμικό. Τα παιδιά, σύμφωνα με τις οδηγίες του φύλλου εργασίας, εισάγουν εικόνες από τη βιβλιοθήκη, ηχογραφούν τη φωνή τους και σχηματίζουν εννοιολογικά πλαίσια.

Η κάθε ομάδα παρουσιάζει τη δική της αφίσα και το δικό της χάρτη.

#### **4<sup>η</sup> Διδακτική ώρα**

Μοιράζουμε σε κάθε ομάδα το 5<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας ( δραστηριότητα 1) σύμφωνα με το οποίο οι μαθητές ανοίγουν το αποθηκευμένο αρχείο που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας με τίτλο «ΔΙΑΤΡΟΦΗ 5 Φ.Ε.» , ταξινομούν τις τροφές σε δύο κατηγορίες υγιεινές – ανθυγιεινές σέρονοντας από το κάτω μέρος τις εικόνες και τοποθετώντας τις μέσα στο σωστό κύκλο.

Εκτυπώνουμε την εργασία του κάθε μαθητή για το φάκελό του.

Στη συνέχεια (δραστηριότητα 2) ζητάμε από τα παιδιά να μας ζωγραφίσουν την πυραμίδα της διατροφής με το λογισμικό Revelation Natural Art .

#### **5<sup>η</sup> Διδακτική ώρα**

Αξιολόγηση: Οι μαθητές με τη βοήθεια των οδηγιών που τους δίνονται και χρησιμοποιώντας το λογισμικό Hot Potatoes δημιουργούν ένα σταυρόλεξο με θέμα τη διατροφή και το λύνουν .

#### **Αξιολόγηση**

Κατά την εφαρμογή του σεμιναρίου δεν παρουσιάστηκαν ιδιαίτερα προβλήματα, καθώς οι μαθητές συνεργάστηκαν με μεγάλη επιτυχία στις ολιγομελείς ομάδες που δημιουργήθηκαν. Όλοι εργάστηκαν ομαλά και δημοκρατικά. Υπήρχε ενεργή συμμετοχή και επικοινωνία μεταξύ των μαθητών. Επιπλέον, έδειξαν ενδιαφέρον ως προς την εφαρμογή των λογισμικών.

Παρατηρήσαμε ότι στο τέλος του προγράμματος η αυτοεκτίμηση και η αυτοπεποίθηση των μαθητών είχε τονωθεί και αυξηθεί.

Όμως παρουσιάστηκαν ελάχιστα προβλήματα συνεργασίας και εμφάνισης ηγετικής συμπεριφοράς από τέσσερις (άριστους αλλά ανταγωνιστικού) μαθητές, οι οποίοι δεν παραχωρούσαν περιθώρια εξάσκησης σε κάποιους άλλους συμμαθητές της ομάδας τους. Τούτο συνέβη, γιατί αυτοί οι μαθητές γνώριζαν να χειρίζονται καλύτερα τις ΤΠΕ λόγω της εξάσκησής τους στο σπίτι.

Στο τέλος του εκπαιδευτικού σεναρίου υπήρξε μία συζήτηση – αξιολόγηση. Οι μαθητές φάνηκε ότι έχουν κατανοήσει τη σημαντικότητα του διαχωρισμού των τροφών σε καλές και μη. Αποφάσισαν να προσπαθήσουν να αλλάξουν διατροφικές συνήθειες και να τρώνε πιο υγιεινά.

Επίσης έδειξαν πολλή όρεξη για μελλοντικές εργασίες με ΤΠΕ.

## ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το σενάριο μπορεί να προσαρμοστεί σύμφωνα με το γνωστικό επίπεδο της εκάστοτε τάξης. Υπάρχει η δυνατότητα να εμπλουτιστεί με επιπλέον δραστηριότητες, οι οποίες εμπλέκουν και άλλα γνωστικά αντικείμενα, ώστε να εφαρμοστεί ως σχέδιο εργασίας τις διδακτικές ώρες της «Ευέλικτης Ζώνης»

### Επέκταση Σεναρίου

- **Γλώσσα:** Δημιουργία παραμυθιών, ποιημάτων, κόμικς, βιβλίο υγιεινών συνταγών.
- **Μαθηματικά:** Προβλήματα που αφορούν αγορά και πώληση φρούτων, λαχανικών.
- **Ιστορία :** Διατροφικές συνήθειες στη Μινωική Κρήτη, στις Μυκήνες.
- **Αισθητική Αγωγή (Τεχνικά) :** Κατασκευές από διάφορα υλικά συσκευασίας
- **Αισθητική Αγωγή (Μουσική) :** Ακρόαση τραγουδιών με αναφορά στις τροφές και με εκμάθηση αυτών των τραγουδιών π.χ. «Το χοντρό μπιζέλι», «Τόσο λάθος διατροφή», «Η παρέλαση των φρούτων», κ.ά.
- **Θεατρική Αγωγή :** Στο τέλος της λήξης του σχολικού έτους οι μαθητές μπορούν να παρουσιάσουν το μουσικοχορευτικό δρώμενο που έχει σχέση με την υγιεινή διατροφή και τα λαχανικά με τίτλο : «Ο γάμος του πρίγκιπα Λεμονή και της όμορφης Κρεμμύδως».

## ΠΗΓΕΣ

1. Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων Γ΄ & Δ΄ Δημοτικού , Στο Σκολείο του κόσμου, Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων , Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ΟΕΔΒ.
2. Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων Γ΄ & Δ΄ Δημοτικού , Στο Σκολείο του κόσμου, Βιβλίο Δασκάλου, Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων , Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ΟΕΔΒ.
3. Μελέτη Περιβάλλοντος Γ΄ Δημοτικού, Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων , Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ΟΕΔΒ.
4. Μελέτη Περιβάλλοντος Γ΄ Δημοτικού, Τετράδιο Εργασιών, Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων , Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ΟΕΔΒ.
5. Μελέτη Περιβάλλοντος Γ΄ Δημοτικού, Βιβλίο Δασκάλου, Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων , Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ΟΕΔΒ.
6. Ματσαγγούρας Η., Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση, Αθήνα 2002.



7. Σπ. Παπαδάκης, Ν. Χατζηπέρης, Βασικές δεξιότητες στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας, Γ' ΚΠΣ Επιχειρησιακό Πρόγραμμα Κοινωνία της Πληροφορίας, Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο – ΕΑΙΤΥ, Αθήνα 2005.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Τι είναι η Φρουτοπία;

.....  
.....

2. Τι το διαφορετικό έχουν τα φρούτα της Φρουτοπίας;

.....  
.....

3. Γιατί πήγε στη Φρουτοπία ο δημοσιογράφος Πίκος Απίκος;

.....  
.....

4. Τι έχασε ο Ανανίας το πεπόνι;

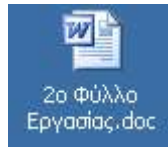
.....  
.....

5. Σε τι μεταμορφώθηκε ο αστυνόμος;

.....  
.....

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

Από την επιφάνεια εργασίας ανοίξτε το αρχείο με τίτλο «2<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας», κάνοντας διπλό



αριστερό κλικ στο εικονίδιο .

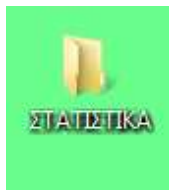
Θα εμφανιστεί στην οθόνη σας η ακόλουθη εικόνα.

ΟΡΕΣ/ ΦΑΓΗΤΑ	ΔΕΥΤΕΡΑ	ΤΡΙΤΗ	ΤΕΤΑΡΤΗ	ΠΕΜΠΤΗ	ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ	ΣΑΒΒΑΤΟ	ΚΥΡΙΑΚΗ
Πρωί							
Μεσημέρι							
Απόγευμα							
Βράδυ							

Το ερωτηματολόγιο δόθηκε εκ των προτέρων στους μαθητές και τώρα θα καταγράψουν τις συνήθειές τους.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3 EXCEL

Από την επιφάνεια εργασίας του 1<sup>ου</sup> υπολογιστή, τον οποίο έχουμε συνδέσει με τον projector, ανοίξτε το

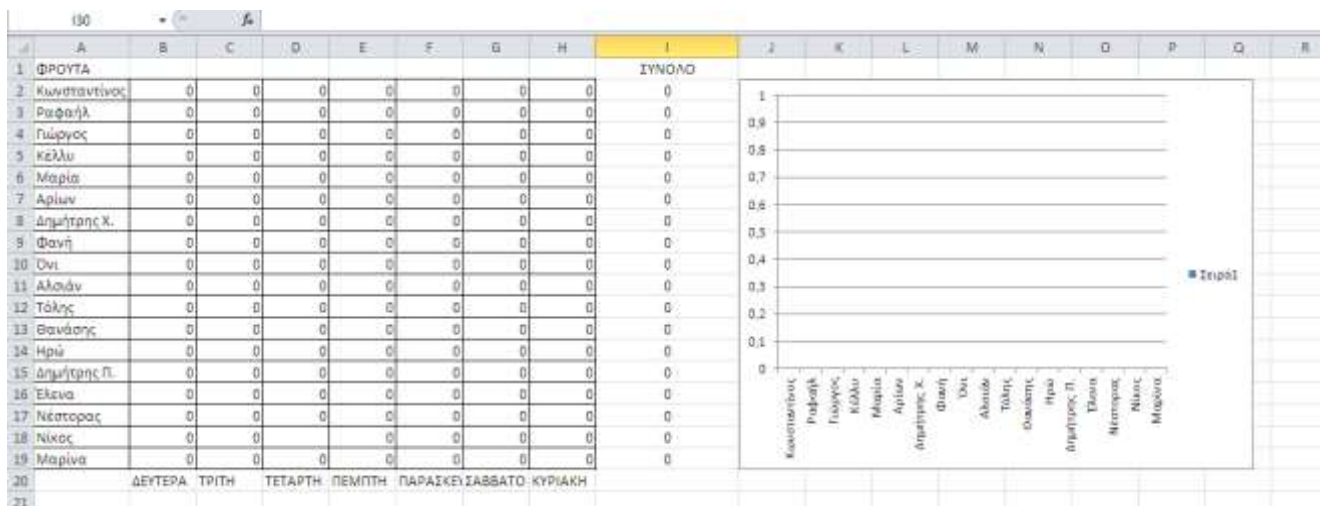


αρχείο

Και ανοίξτε το φάκελο « 1 »



Θα δείτε το παρακάτω αρχείο με τα ονόματά σας και τις ημέρες της Εβδομάδας.



Συμπληρώστε τα ατομικά σας στοιχεία σε κάθε φύλο «φρούτα - όσπρια – ψάρια – γάλα» και αφού συγκεντρώσετε τα αποτελέσματα απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

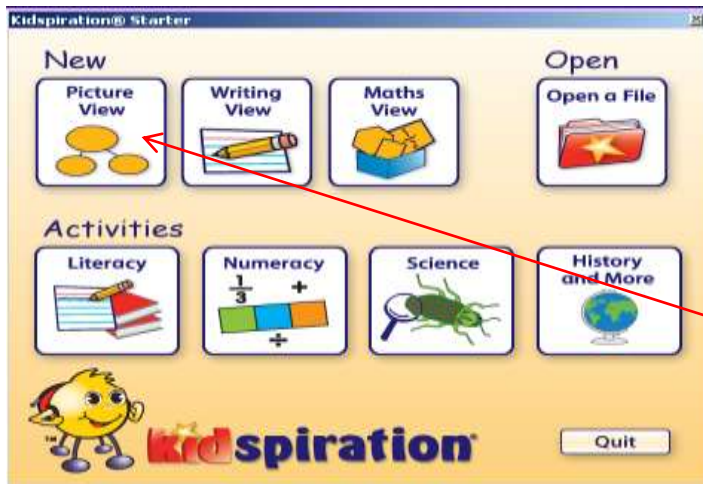
1. Ποιος μαθητής ήπια το περισσότερο γάλα:.....
2. Ποιος έφαγε τα λιγότερα φρούτα:.....
3. Ποιος έτρωγε συχνότερα ψάρια:.....
4. Ποιος έφαγε τα λιγότερα όσπρια:.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4

1. Πάτε στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας και κάνετε διπλό αριστερό κλικ πάνω στο εικονίδιο



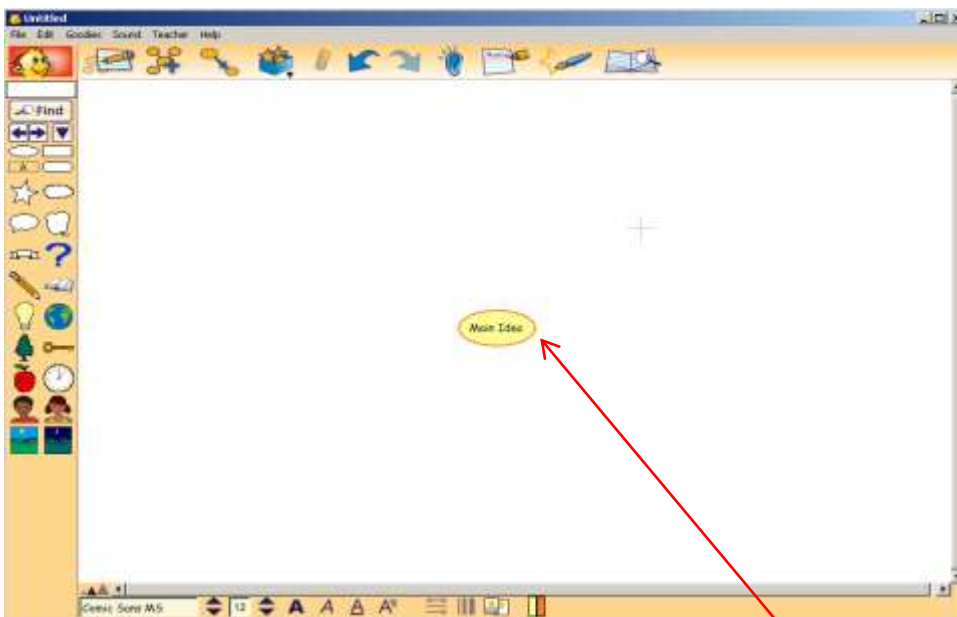
ανοίξετε το πρόγραμμα «Kidspiration» .



2. Βλέπετε το παρακάτω παράθυρο.

Πατήστε το εικονίδιο Picture View.

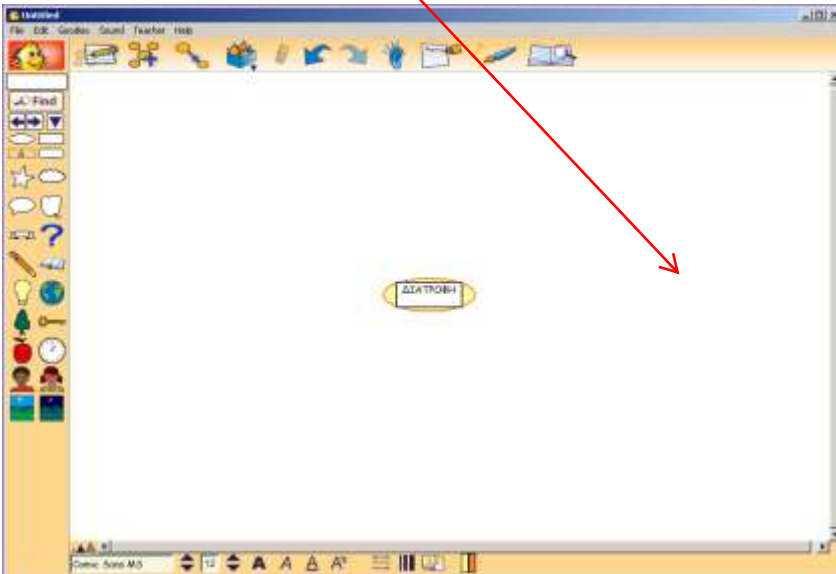
3. Βλέπετε το παρακάτω παράθυρο.



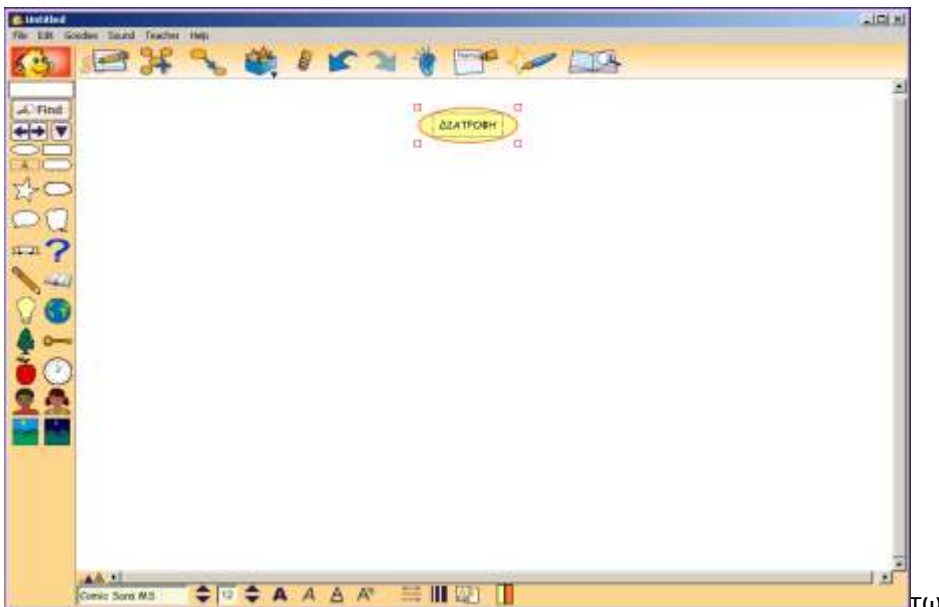
4. Κάντε κλικ μέσα στο πλαίσιο Backspace τη λέξη.

στο τέλος της λέξης και σβήστε με το πλήκτρο

5. Πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα **Shift** και **Alt** για να γράψετε στα ελληνικά και **Caps Lock** για κεφαλαία. Γράψτε μέσα στο πλαίσιο «ΔΙΑΤΡΟΦΗ» και κάντε κλικ οπουδήποτε μέσα στο άσπρο κομμάτι του παράθυρου.



6. Κάντε κλικ πάνω στο πλαίσιο και κρατώντας συνεχόμενα πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού μετακινήστε το ποντίκι προς τα επάνω. Αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού. Έχετε το παρακάτω παράθυρο



7. Κάντε κλικ πάνω στα βελάκια που βρίσκονται πάνω αριστερά στο παράθυρο.

Τι προσέχετε; Τα εικονίδια αρχίζουν και αλλάζουν

8. Κάνοντας συνεχόμενα κλικ στα βελόνια προσπαθήστε να βρείτε εικονίδια που να έχουν σχέση με τη διατροφή .

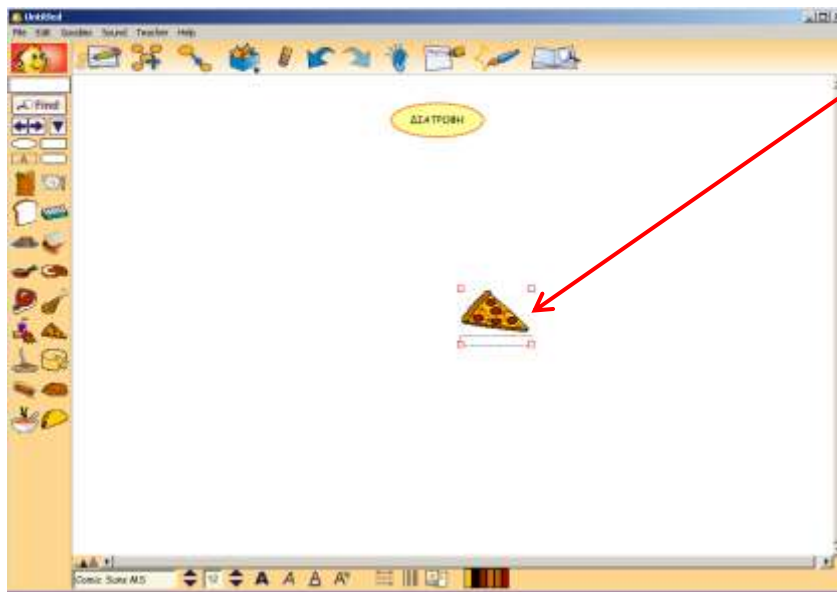


9. Βρείτε

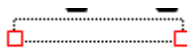


εικονίδιο με την πίτσα . Θα δείτε το εικονίδιο να εμφανίζεται μέσα στο παράθυρο.

Κάντε κλικ πάνω στο



10. Κάντε κλικ μέσα στο ορθογώνιο



που βρίσκεται κάτω από το εικονίδιο και γράψτε



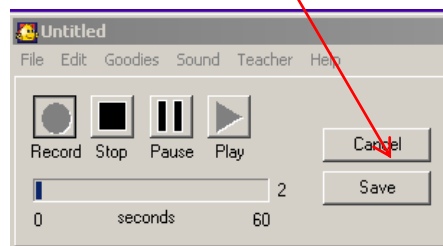
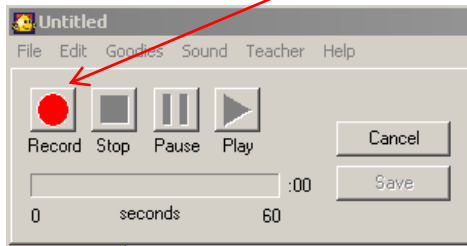
ΠΙΤΣΑ.


Κάντε κλικ οπουδήποτε μέσα στο άσπρο κομμάτι του παράθυρου.



11. Από τη γραμμή εργαλείων επιλέγετε την εντολή Sound (ήχος) και κάνετε αριστερό κλικ πάνω στη λέξη Record
12. Έχετε το παρακάτω παράθυρο;

Κάντε κλικ με το ποντίκι πάνω Record μόλις χαθεί ο κόκκινος κύκλος ηχογραφήστε τη φωνή σας με το μικρόφωνο λέγοντας το όνομα της τροφής και μετά πατήστε save.




13. Δίπλα από το εικονίδιο της πίτσας θα παρουσιαστεί  ένα μεγάφωνο, στο οποίο αν πατήσετε επάνω θα ακούσετε τη φωνή σας



14. Κατά τον ίδιο τρόπο βάλτε μέσα στο άσπρο φύλλο και άλλα πέντε τρόφιμα της αρεσκείας σας ηχογραφώντας και τη φωνή σας.

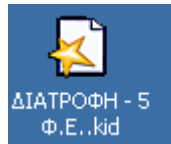


15. Επιλέξτε από το , που βρίσκεται επάνω δεξιά στο παράθυρο, την πέμπτη στη σειρά επιλογή «**save as**» και στη συνέχεια αποθηκεύστε τη σελίδα σας γράφοντας το όνομα της ομάδας σας και πατώντας «**save**».

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5

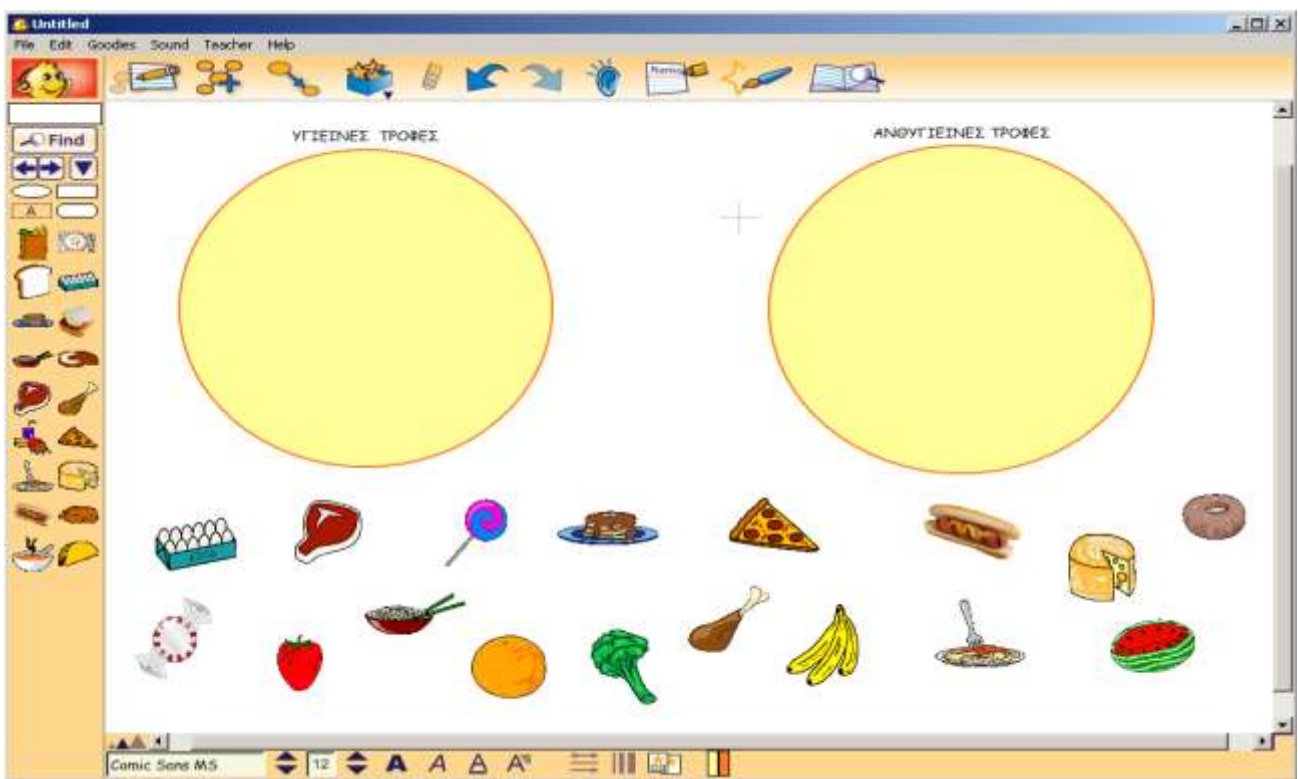
### Δραστηριότητα 1

1. Ανοίξτε το αρχείο με τίτλο «ΔΙΑΤΡΟΦΗ 5 Φ.Ε.» από την επιφάνεια εργασίας , κάνοντας διπλό αριστερό



κλικ στο εικονίδιο

Θα εμφανιστεί το παρακάτω παράθυρο.

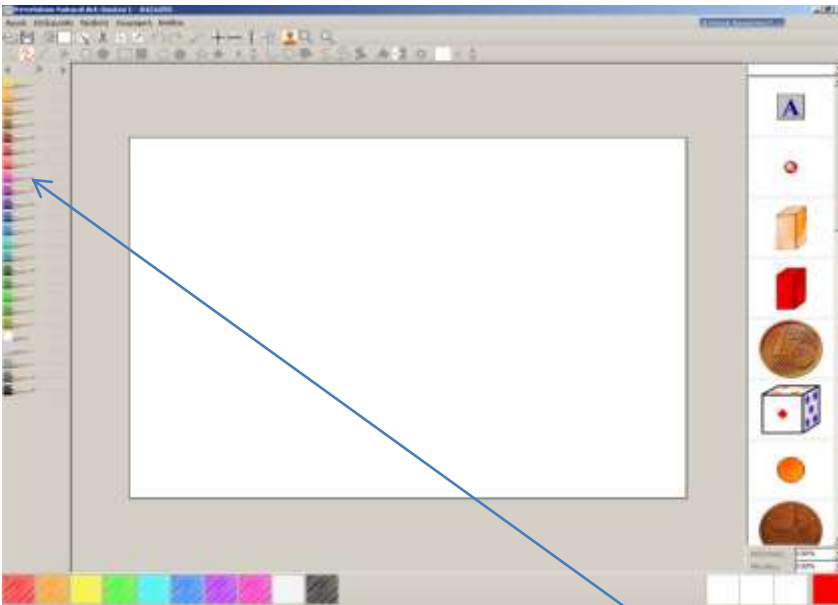


Με το ποντίκι σύρετε τα εικονίδια μέσα στον κύκλο, στη σωστή κατηγορία.

## Δραστηριότητα 2

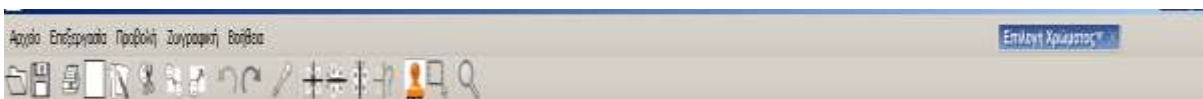


1. Κάντε διπλό αριστερό κλικ επάνω στο εικονίδιο Art πρόγραμμα από την επιφάνεια εργασίας. και ανοίξετε το Revelation Natural
2. Έχετε το παρακάτω παράθυρο



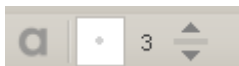
Επιλέξτε χρώμα από τα μολύβια που βρίσκονται αριστερά σου.

3. Πηγαίνετε στην μπάρα που βρίσκεται επάνω και κάντε αριστερό κλικ επάνω στην εντολή **Ζωγραφική** , επιλέξτε **πινέλο** και μετά κάντε κλικ πάνω στο **μολύβι**



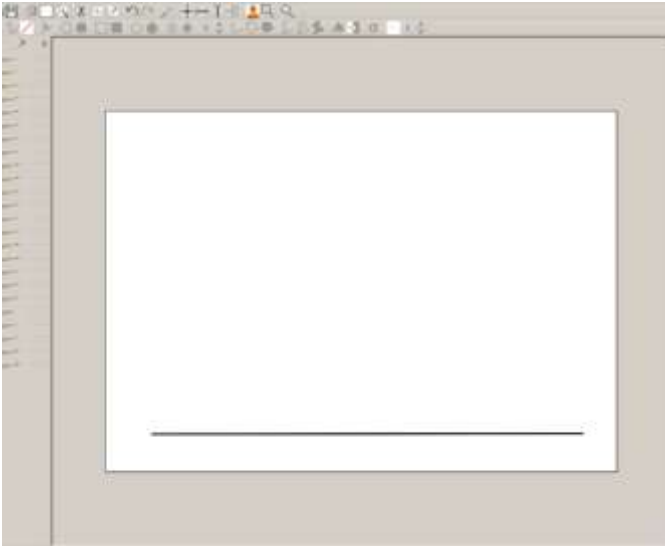
4. Αφού επιλέξετε το μολύβι από την εντολή Ζωγραφική επιλέξτε → **Σχήματα** → **Γραμμή** κάντε αριστερό κλικ πάνω στην **Απλή Γραμμή**.


5. Ρυθμίστε το μέγεθος που θέλετε να έχει η μύτη του μολυβιού σας με τα βελάκια



που βρίσκονται δεύτερη γραμμή εργαλείων.

6. Πηγαίνετε κάτω στη σελίδα σας και φέρτε μία ευθεία γραμμή.



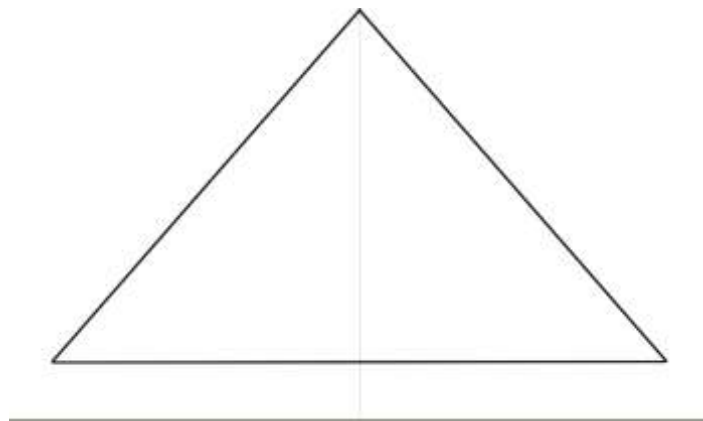
7. Από την πρώτη σειρά εργαλείων επιλέξτε την οριζόντια συμμετρία .

Εμφανίστηκε το παρακάτω παράθυρο ;

8. Πηγαίνετε στην επάνω στην άκρη του άξονα συμμετρίας . Παρουσιάστε η μύτη του μολυβιού.

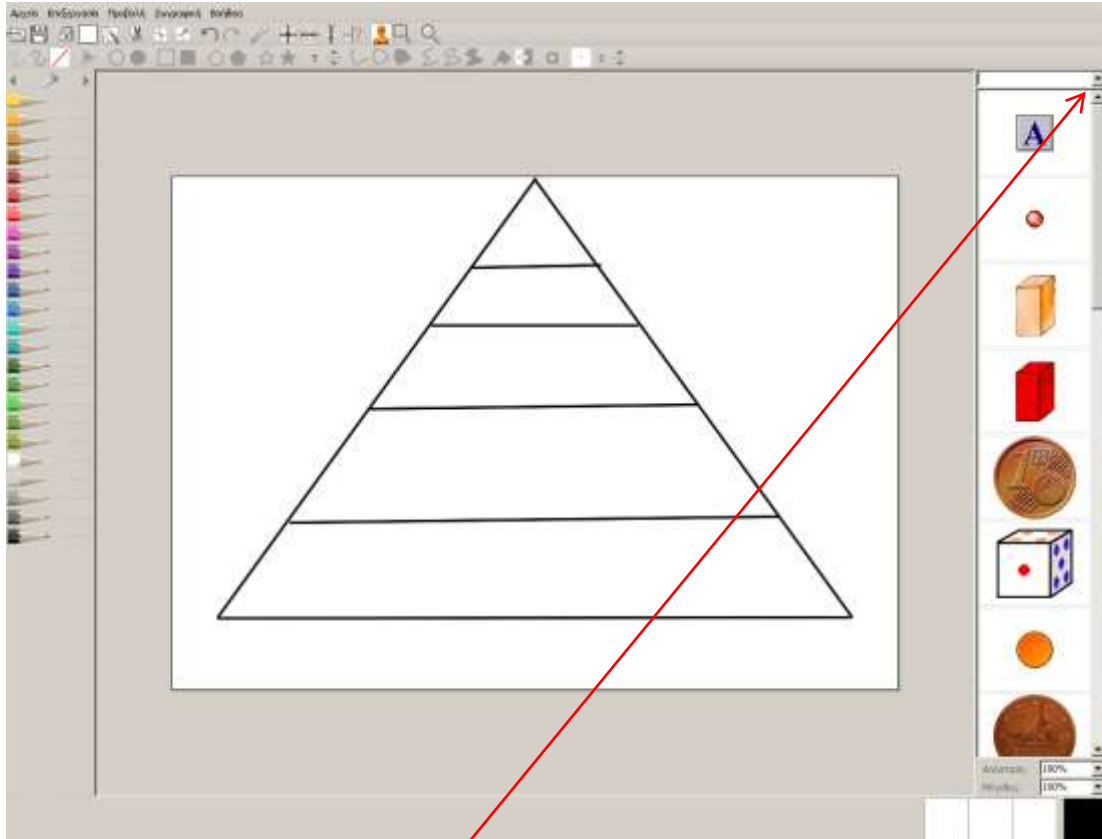


9. Σύρετε τη μύτη μέχρι κάτω. Σχηματίστηκε ένα τρίγωνο;



10. Πατήστε ξανά πάνω στο εικονίδιο  με τον οριζόντιο άξονα συμμετρίας για να μην εμφανίζεται ο άξονας.

11. Χωρίστε το τρίγωνο σε πέντε οριζόντια κομμάτια



12. Κάντε κλικ πάνω στο βελάκι  που βρίσκεται πάνω δεξιά

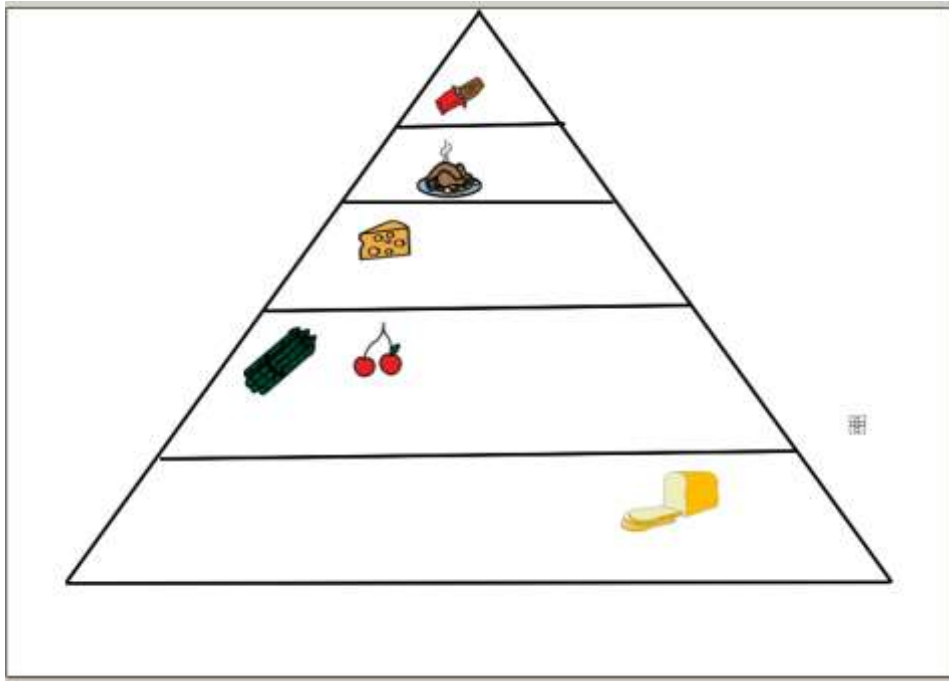
και βρείτε την κατηγορία φαγητά



και φαγητά 2

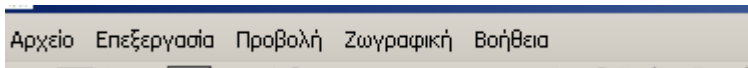


13. Επιλέξτε όποια εικόνα θέλετε κάνοντας αριστερό κλικ πάνω της και κατόπιν σύρετε την και τοποθετήστε την στην αντίστοιχη κατηγορία

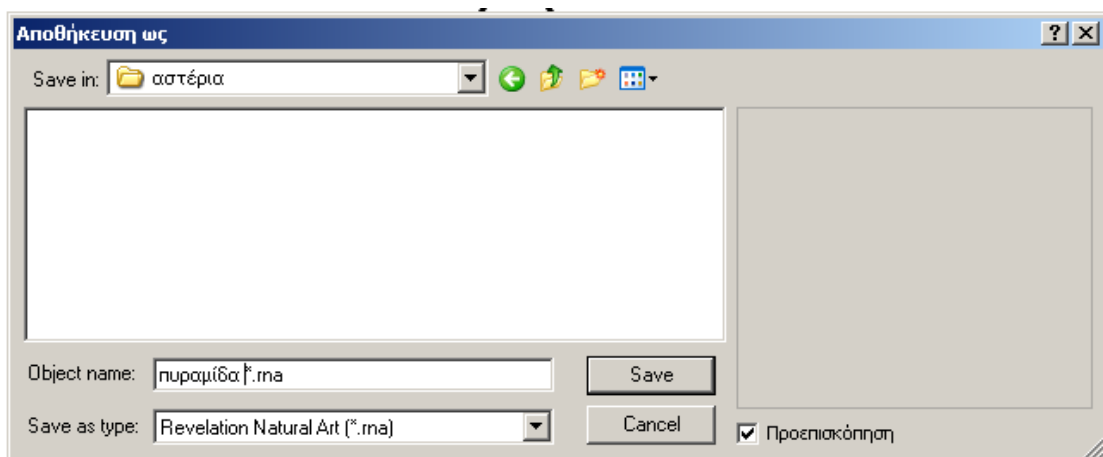


Φτιάξτε το δική σας πυραμίδα διατροφής

14. Επιλέξτε από την επάνω γραμμή εργαλείων την εντολή **Αποθήκευση ως** ..... όταν ανοίξει κάντε κλικ



Βρείτε το φάκελο της ομάδας σας και κάντε την αποθήκευση.



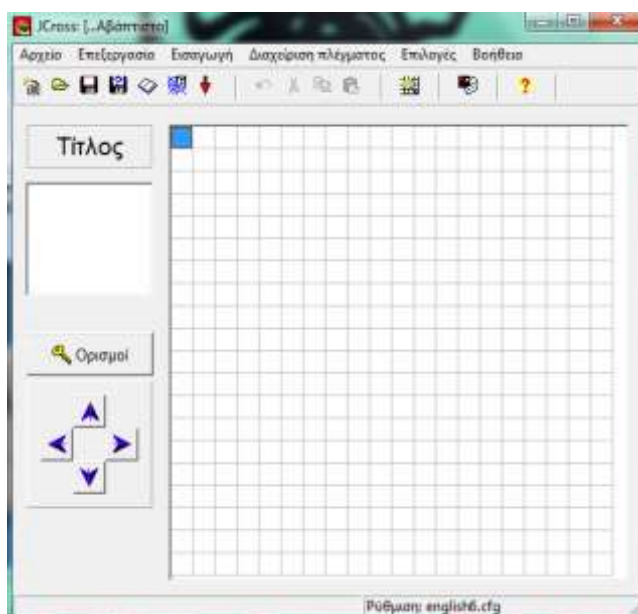
## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 6



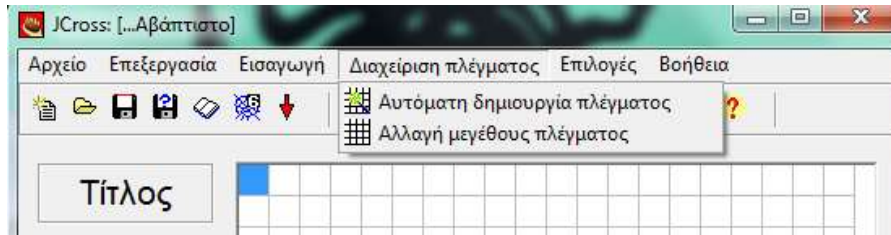
Ανοίξτε από την επιφάνεια εργασίας του Η/Υ σας το παρακάτω εικονίδιο και θα δείτε την επόμενη εικόνα.



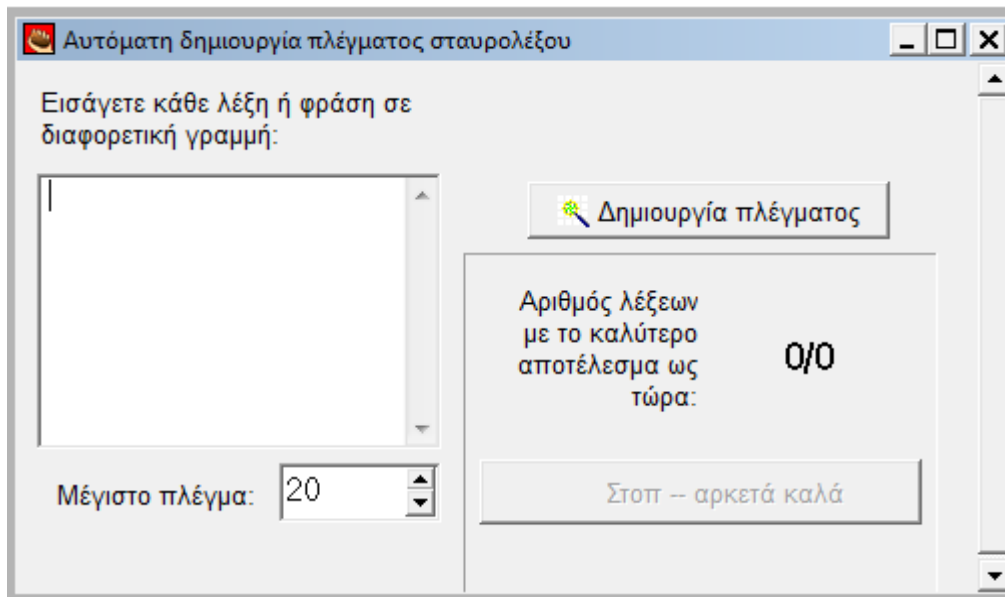
Επιλέξτε το και θα ανοίξει ένα νέο σταυρόλεξο.



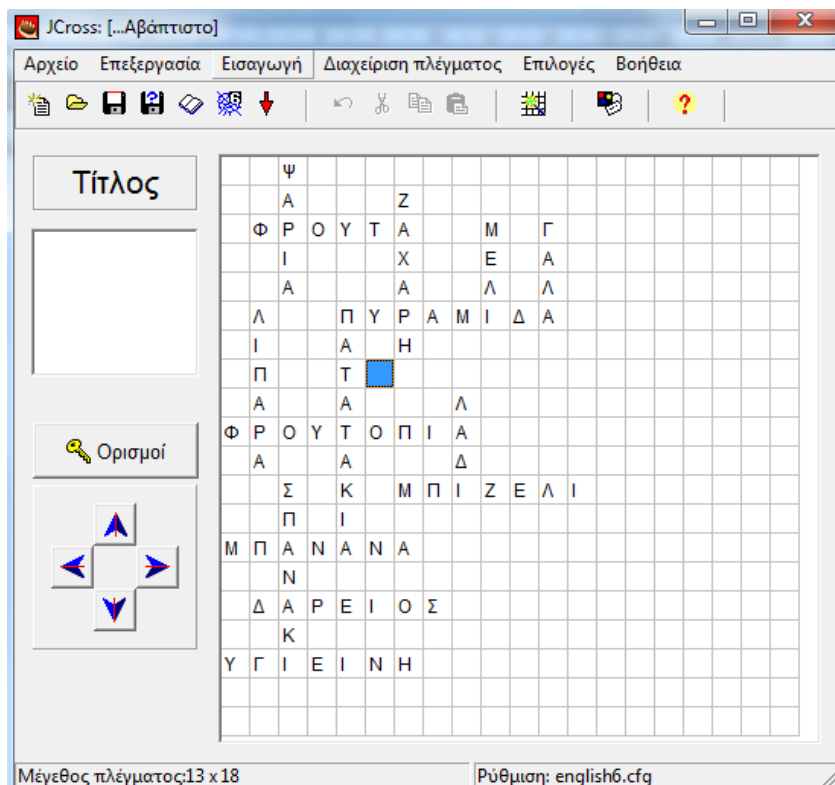
Τώρα πατήστε το «Αυτόματη δημιουργία πλέγματος»



και ετοιμαστείτε να γράψετε 15 λέξεις που να έχουν σχέση με τη διατροφή μας.

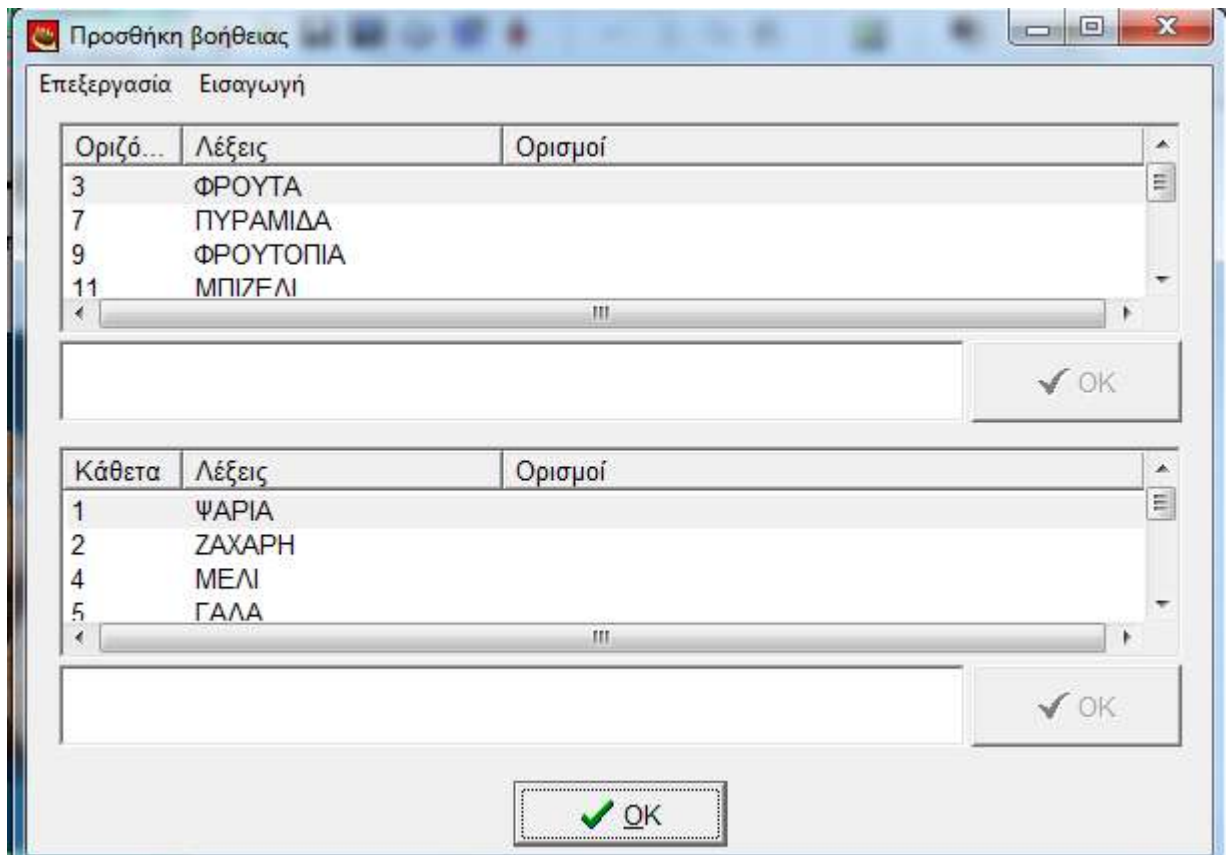


Μόλις γράψτε τους ορισμούς πατήστε το πλήκτρο «Δημιουργία πλέγματος».

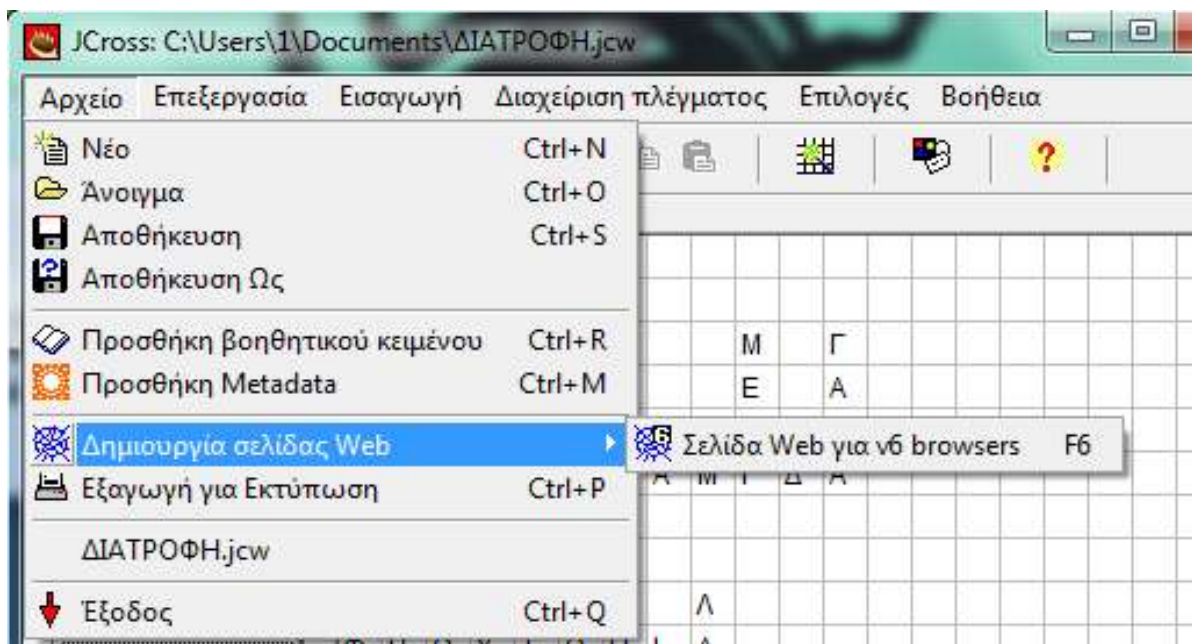




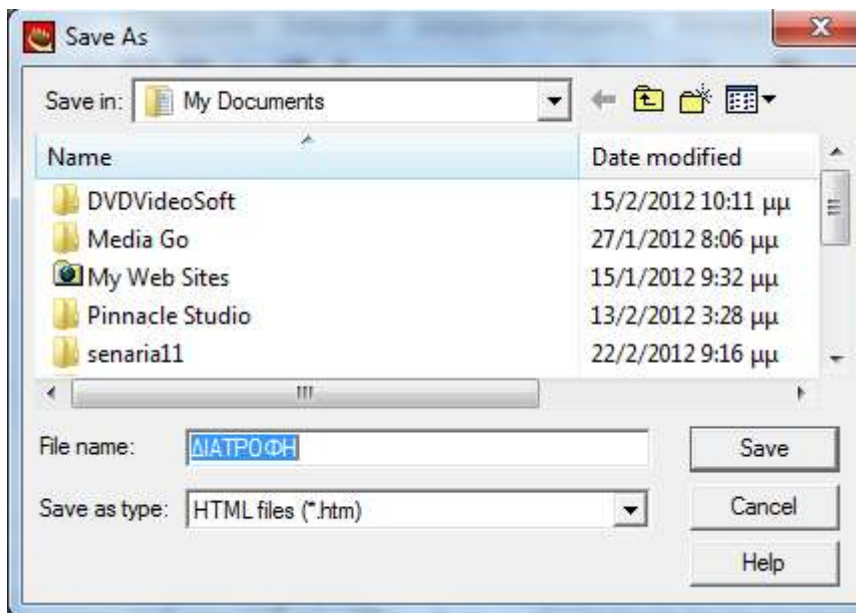
Τώρα έχει σειρά το κουμπί «Ορισμοί» και σηματοδοτώντας κάθε λέξη, γράψτε τους ορισμούς για κάθε μια.



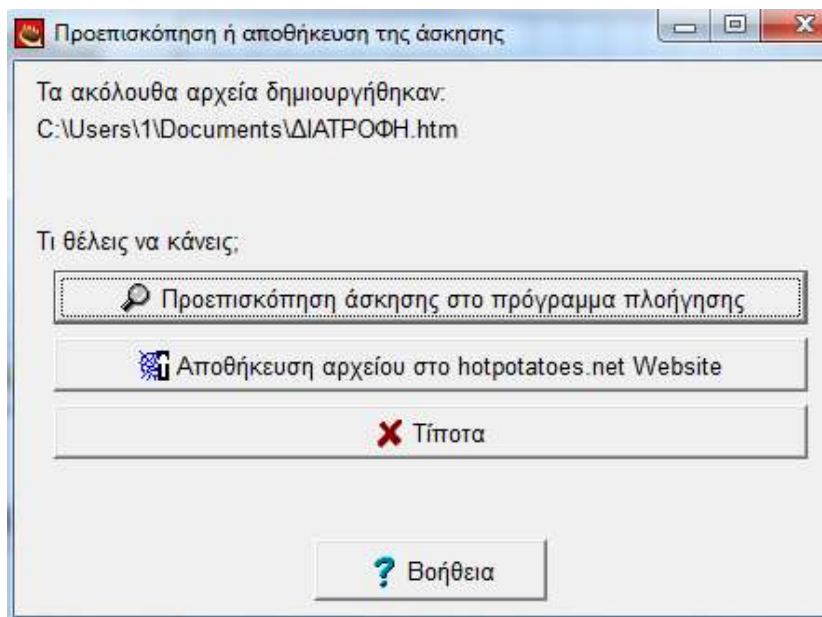
Πατήστε το «OK» και από τη θέση «Αρχείο» επιλέξτε το «Σελίδα web για v6 browsers F6»



Δώστε το όνομα της αρεσκείας σας και πατήστε



Τώρα κάντε Προεπισκόπηση της άσκησης.



Αφού δείτε το Σταυρόλεξο πατήστε πάνω στον αριθμό μέσα στα κουτάκια και απαντήστε σε κάθε ερώτηση.

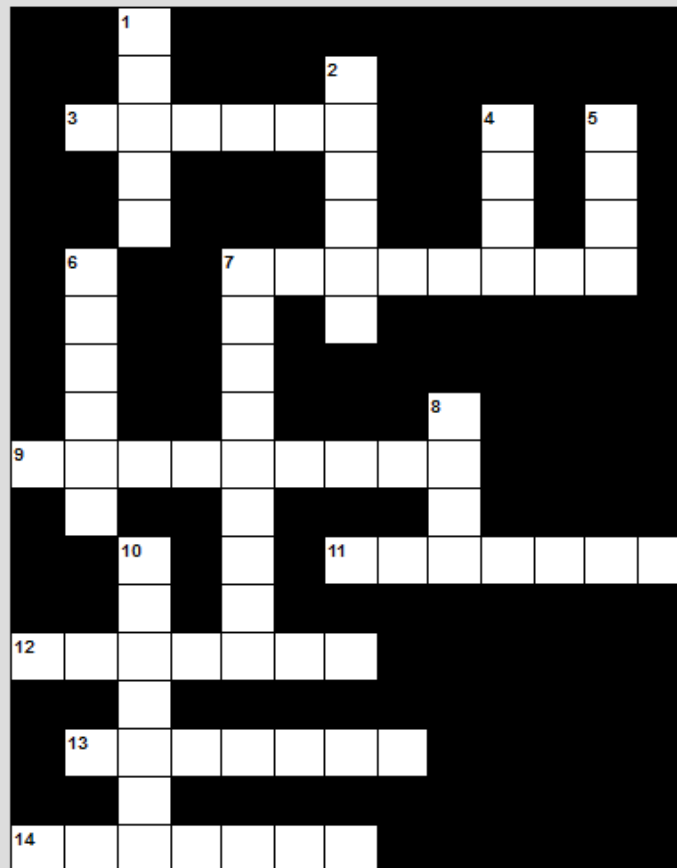
ΚΑΘΕΤΑ: 1: ΤΑ ΤΡΩΜΕ ΓΙΑ ΝΑ ΕΧΟΥΜΕ ΚΑΛΗ ΟΡΑΣΗ

Εισαγωγή

Βοήθεια

1

2



Έλεγχος

**ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ:**

- 3. ΤΑ ΜΑΖΕΥΟΥΜΕ ΑΠΟ ΤΑ ΔΕΝΤΡΑ...
- 7. ΟΝΟΜΑΖΕΤΑΙ .....ΤΗΣ ΤΡΟΦΗΣ
- 9. ΠΑΙΔΙΚΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ ΜΕ ΛΑΧΑΝΙΚΑ ΚΑΙ ΦΡΟΥΤΑ
- 11. ΤΟ ΧΟΝΤΡΟ ..... - ΤΡΑΓΟΥΔΙ
- 12. ΚΙΤΡΙΝΟ ΦΡΟΥΤΟ
- 13. Ο ΟΡΑΙΟΣ ..... - ΠΑΡΑΜΥΘΙ

**ΚΑΘΕΤΑ:**

- 1. ΤΑ ΤΡΩΜΕ ΓΙΑ ΝΑ ΕΧΟΥΜΕ ΚΑΛΗ ΟΡΑΣΗ
- 2. Η ΠΟΛΛΗ ..... ΜΑΣ ΧΑΛΑΕΙ ΤΑ ΔΟΝΤΙΑ
- 4. ΤΟ ΠΑΙΡΝΟΥΜΕ ΑΠΟ ΤΙΣ ΜΕΛΙΣΣΕΣ
- 5. ΤΟ ΠΙΝΟΥΜΕ ΚΑΘΕ ΠΡΩΙ ΚΑΙ ΒΡΑΔΥ
- 6. ΚΑΚΟ ΣΥΣΤΑΤΙΚΟ ΤΩΝ ΤΡΟΦΩΝ
- 7. ΝΟΣΤΙΜΑ ΑΛΛΑ ΑΝΘΥΓΙΕΙΝΑ

Προχωρήστε στη λύση του σταυρολέξου.