

**ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ Τ.Π.Ε.
ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ**

**ΚΣΕ ΜΟΥΔΑΝΙΩΝ ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ
ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΗΣ: ΜΙΣΑΗΛΙΔΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ**

**ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ
«ΟΙ ΑΘΛΟΙ ΤΟΥ ΗΡΑΚΛΗ»**



**ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ
ΒΑΪΟΥ ΑΡΓΥΡΗ
ΜΥΛΩΝΑΣ ΑΣΤΕΡΙΟΣ
ΓΚΙΠΑΤΙΔΟΥ ΕΛΕΝΗ**

1.1.Τίτλος διδακτικού σεναρίου

«Οι άθλοι του Ηρακλή»

1.2.Τάξη στην οποία απευθύνεται

Απευθύνεται στη Γ΄ τάξη του Δημοτικού Σχολείου

1.3.Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το σενάριο εντάσσεται πρωτίστως στη γνωστική περιοχή της Ιστορίας και δευτερευόντως στη Γλώσσα και στην Πληροφορική.

1.4.Συμβατότητα με το ΑΠΣ ΚΑΙ ΔΕΠΠΣ

Το θέμα του σεναρίου είναι απολύτως συμβατό με το ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ, εφόσον αποτελεί μέρος της διδακτέας ύλης της Ιστορίας της Γ΄ τάξης του δημοτικού.

Επίσης, αξιοποιούνται παιδαγωγικά τεχνολογικά εργαλεία των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική πρακτική.

1.5.Διάρκεια

Το σενάριο υπολογίζεται να διαρκέσει 5 διδακτικές ώρες

1.6.Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών

Οι μαθητές/τριες έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ και έχουν εξοικειωθεί με το περιβάλλον εργασίας των λογισμικών Word, Kidspiration, Powerpoint και Hot Potatoes από άλλες δραστηριότητες που έχουν εφαρμοστεί. Ακόμη γνωρίζουν να αποθηκεύουν εικόνες από το Διαδίκτυο.

1.7.Οργάνωση της διδασκαλίας και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Προτείνεται η οργάνωση των μαθητών σε ομάδες των δύο ατόμων. Οι ρόλοι εναλλάσσονται σε αυτή του χειριστή Η/Υ και του εκφωνητή. Απαιτείται, επομένως, ο κατάλληλος αριθμός των Η/Υ. Οι δραστηριότητες θα διεξαχθούν στο εργαστήριο πληροφορικής, έτσι ώστε να συμμετέχουν ενεργά οι μαθητές με παιγνιώδη και

ευχάριστο τρόπο και όχι να είναι απλοί παρατηρητές. Θα χρησιμοποιήσουν: Διαδίκτυο, Φυλλομετρητή, Επεξεργαστή κειμένου, Kidspiration, Powerpoint, Hot Potatoes. Στους υπολογιστές θα είναι εγκατεστημένα τα παραπάνω λογισμικά και θα υπάρχει σύνδεση με το διαδίκτυο καθ' όλη τη διάρκεια των δραστηριοτήτων καθώς θα δίνονται φύλλα εργασίας σε κάθε μαθητή ξεχωριστά, θα δουλεύεται όμως από όλη την ομάδα. Επιπροσθέτως, θα χρησιμοποιηθεί βιντεοπροβολέας, φορητός υπολογιστής και εκτυπωτής.

1.8.Ο ρόλος του δασκάλου

Είναι ο σύμβουλος, ο εμπυχωτής, ο διευκολυντής της συνεργασίας. Ενθαρρύνει τη συνεργασία των μαθητών και φροντίζει το κλίμα στην τάξη να είναι ευχάριστο και δημιουργικό.

Τα λάθη και οι απορίες των μαθητών κατά τη χρήση λογισμικών και αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο, πρέπει να χρησιμοποιούνται ως ευκαιρίες για μάθηση και να μην εκλαμβάνονται ως αποτυχίες.

1.9.Λόγοι επιλογής λογισμικών

Με την πλοήγηση στο **Διαδίκτυο** πάντα σε προτεινόμενες τοποθεσίες από τον εκπαιδευτικό, οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά στη μάθηση, αφού τους παρέχει την ευκαιρία να ανακαλύπτουν μόνοι τους τη γνώση και την αφομοιώνουν καλύτερα.

Ο επεξεργαστής κειμένου **Word** είναι μια ειδική κατηγορία λογισμικού που χρησιμοποιείται για την παραγωγή, τροποποίηση, σελιδοποίηση και επικοινωνία κειμένων σε ψηφιακή μορφή.

Με τη χρήση του λογισμικού **Kidspiration** οι μαθητές οργανώνουν καλύτερα τη σκέψη τους και η μάθηση γίνεται ενεργητική και αποτελεσματική. Είναι κατάλληλο για την ανάδειξη προϋπάρχουσας γνώσης των μαθητών. Οξύνονται οι δεξιότητες εξαγωγής συμπερασμάτων και έτσι καλλιεργείται η κριτική σκέψη. Ενισχύει την ομαδοσυνεργατική μάθηση, γιατί κατά τη δημιουργία ενός χάρτη από μία ομάδα παιδιών, απαιτούνται διαπραγματευτικές δεξιότητες για την ανάδειξη ιδεών και εννοιών.

Το Λογισμικό Παρουσίασης **Powerpoint** είναι ένα πολυμεσικό και υπερμεσικό εργαλείο. Όταν ένας μαθητής δημιουργεί ένα υπερμέσο αναπτύσσει ικανότητες διαχείρισης έργου, δεξιότητες οργάνωσης και σχεδιασμού, δεξιότητες έρευνας, δεξιότητες συλλογισμού και δεξιότητες παρουσίασης. Στο πλαίσιο αυτό, τα υπερμέσα συνιστούν ισχυρά γνωστικά εργαλεία στη διάθεση του μαθητή για την ενίσχυση και των ανάπτυξη των γνωστικών δομών του. Η δημιουργία υπερμέσων ενθαρρύνει τη χρήση πολλαπλών τρόπων αναπαράστασης (με εικόνες, ήχους, κίνηση και βίντεο) σε αντίθεση με την παραδοσιακή εκπαίδευση που χαρακτηρίζεται από το λογοκεντρισμό και την έμφαση που προσδίδει στο γραπτό και τον προφορικό λόγο.

Το λογισμικό **Hot Potatoes** επιτρέπει τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών τεστ πολλαπλών ερωτήσεων, σταυρόλεξα, αντιστοίχισης, ταξινόμησης και συμπλήρωσης κενών. Είναι ένα λογισμικό πρακτικής άσκησης για αξιολόγηση της κατανόησης. Στη συγκεκριμένη διδασκαλία δίνεται στα παιδιά η ευκαιρία με διασκεδαστικό τρόπο να λύσουν ένα σταυρόλεξο, όπου οι ερωτήσεις θα είναι σχετικές με τις γνώσεις που απέκτησαν.

1.10.Σκοπός

Να καλλιεργήσουν ερευνητικό και ομαδικό πνεύμα μέσα από συνεργατικές διαδικασίες και ανακαλυπτικές δραστηριότητες.

Διδακτικοί Στόχοι

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- Να γνωρίσουν οι μαθητές τη ζωή και τα κατορθώματα του Ηρακλή.
- Να διακρίνουν τους άθλους του Ηρακλή από εικόνες.
- Να φτιάξουν δύο εννοιολογικούς χάρτες με το λογισμικό Kidspiration παρουσιάζοντας τα χαρίσματα και τους άθλους του Ηρακλή
- Να δημιουργήσουν μια παρουσίαση με το Powerpoint.
- Να μάθουν να λύνουν σταυρόλεξο το οποίο δημιουργήθηκε με το λογισμικό Hot Potatoes

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία**Ψυχοσυναισθηματικοί-Κοινωνικοί**

Να ενισχυθεί ο διάλογος και η συνεργασία μεταξύ των μαθητών.

Να μάθουν να σέβονται και να εκτιμούν τη διαφορετική άποψη.

Να καλλιεργήσουν κριτική και δημιουργική σκέψη.

Να ασκηθούν στην πολύπλευρη και πολυπρισματική προσέγγιση του γνωστικού αντικειμένου μέσα από ποικίλο πληροφοριακό υλικό.

Μεθοδολογικοί

Να διατυπώσουν υποθέσεις, να πειραματιστούν και να ελέγξουν την ορθότητά τους

Να επεξεργαστούν πληροφορίες και να συνθέσουν τα δικά τους συμπεράσματα

Να χρησιμοποιήσουν τις νέες τεχνολογίες, ώστε να έχουν καλύτερο αισθητικό αποτέλεσμα στις εργασίες τους

Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

Το σενάριο περιλαμβάνει δυνατότητες αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών με τη χρήση του προγράμματος παρουσίασης Powerpoint, με το Kidspiration, με τη χρήση του λογισμικού Hot Potatoes και με το Word.

Η προστιθέμενη αξία των νέων τεχνολογιών είναι ότι παρέχουν στο μαθητή, ένα πολυμεσικό περιβάλλον μέσα στο οποίο οικοδομεί γνώσεις, οργανώνει τη σκέψη του και ταυτόχρονα μπορεί να επηρεάζει ένα διαφορετικό αποτέλεσμα εργασίας από το συνηθισμένο φύλλο εργασίας.

1.11 ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Θεωρητική προσέγγιση

Τα λογισμικά ανοικτού τύπου (Kidspiration-διαδίκτυο), λειτουργούν ως διερευνητικά εργαλεία. (καθοδηγούμενη ανακάλυψη).

Μεθοδολογική προσέγγιση

Ως μοντέλο διδασκαλίας επιλέγεται η «συνεργατική καθοδηγούμενη ανακάλυψη», στα πλαίσια της οποίας οι μαθητές με συγκεκριμένες δραστηριότητες διερευνούν το διδακτικό υλικό και οικοδομούν συνεργατικά τη νέα γνώση.

Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ

Η διδακτική προσέγγιση θα γίνει με τη χρήση των νέων τεχνολογιών, γιατί κεντρίζουν το ενδιαφέρον του μαθητή, παρέχοντάς του ένα πολυμεσικό περιβάλλον, μέσα από το οποίο θα οικοδομήσουν τη γνώση.

1.12.Περιγραφή και αιτιολόγηση του σεναρίου

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο αποτελεί το εργαλείο ώστε να κατανοήσουν τους άθλους του Ηρακλή στη συγκεκριμένη ενότητα του αναλυτικού προγράμματος, καθώς και την επέκτασή της με τη βοήθεια των Τ.Π.Ε.

Όλοι όσοι εμπλέκονται με την εκπαιδευτική διαδικασία (μαθητές, εκπαιδευτικοί), καθώς και το, περιβάλλον της τάξης, τα αντικείμενα διδασκαλίας, τα διδακτικά εργαλεία κλπ, αποτελούν μέρη ενός συστήματος δραστηριότητας που αλληλεπιδρούν. Η ίδια η δραστηριότητα αποτελεί το διαμεσολαβητικό εργαλείο, τη μονάδα ανάλυσης της μαθησιακής διαδικασίας.

Η επιδίωξη αυτού του σεναρίου είναι να γίνει η διδασκαλία ενδιαφέρουσα με την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, ώστε οι μαθητές να ανακαλύψουν, να διερευνήσουν, να μάθουν (ανακαλυπτική μάθηση). Οι μαθητές συνεργάζονται μεταξύ τους προκειμένου να βρουν τις βασικές έννοιες-άξονες του κειμένου. Κατά τη διάρκεια της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μάθησης, τα παιδιά συζητούν, αναλύουν, διατυπώνουν αμφιβολίες και καταλήγουν σε συμπεράσματα.

Διδακτικές προσεγγίσεις**1^η δραστηριότητα(1^η διδακτική ώρα)**

Διαβάζουμε στα παιδιά αποσπάσματα από βιβλία της μυθολογίας, ώστε να αποκτήσουν μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα του περιεχομένου του σεναρίου. Με κατάλληλες ερωτήσεις, όπως, ποιους ήρωες θαυμάζουν τα παιδιά από τα παραμύθια, την τηλεόραση, τον κινηματογράφο, τι είναι αυτό που κάνει κάποιον ήρωα, τι περιμένουμε από τους ήρωες, γιατί χρειαζόμαστε τη βοήθειά τους προσεγγίζεται και η έννοια «ήρωας» και οι μαθητές διαπιστώνουν ότι κάθε εποχή και ο τόπος έχει και τους ήρωές του. Στη συνέχεια οι μαθητές έρχονται σε επαφή με το περιεχόμενο των άθλων του Ηρακλή ψάχνοντας κάποιες πληροφορίες από το διαδίκτυο και απαντούν στις ερωτήσεις που τους δίνονται σε φύλλα εργασίας.

2^η δραστηριότητα

Τα παιδιά παρακολουθούν δύο βίντεο από το youtube στο βιντεοπροβολέα και στη συνέχεια γράφουν κάτω από τις εικόνες που έχουμε ετοιμάσει σε ένα έγγραφο του Word τους άθλους του Ηρακλή.

Τα βίντεο που θα παρακολουθήσουν βρίσκονται στις διευθύνσεις

[20 ΗΡΑΚΛΗΣ ΙΟΛΑΟΣ 1 \(13/1/2012\)](#)**[21 ΗΡΑΚΛΗΣ ΙΟΛΑΟΣ 2 \(13/1/2012\)](#)****3^η δραστηριότητα**

Με αφορμή το κείμενο 3 στη σελίδα 27 του σχολικού βιβλίου οι μαθητές καλούνται να ανοίξουν το λογισμικό Kidspiration και να φτιάξουν δύο εννοιολογικούς χάρτες, έναν με τα χαρίσματα του Ηρακλή και έναν με τους άθλους του. Οι μαθητές δημιουργούν εννοιολογικούς χάρτες και κάνουν μοντελοποιήσεις. Η δραστηριότητα γίνεται χωρίς καμιά παρέμβαση από το δάσκαλο.

4^η δραστηριότητα

Οι μαθητές καλούνται να φτιάξουν μία παρουσίαση με το Powerpoint όπου θα παρουσιάσουν τους άθλους του Ηρακλή από εικόνες τις οποίες έχουν αποθηκεύσει από διευθύνσεις του διαδικτύου.

5^η δραστηριότητα

Στη φάση της αξιολόγησης οι μαθητές θα λύσουν ένα σταυρόλεξο, το οποίο δημιουργήθηκε από τη δασκάλα με τη βοήθεια του λογισμικού Hot Potatoes. Το σταυρόλεξο θα το βρουν οι μαθητές στην επιφάνεια εργασίας με το όνομα του αρχείου «ΑΘΛΟΙ».

Αξιολόγηση

Τα παιδιά συμμετείχαν από την αρχή με ιδιαίτερο ενδιαφέρον, ενώ κάποια με ανυπομονησία ρωτούσαν αν θα ασχοληθούμε ξανά και σε άλλα μαθήματα με παρόμοια λογισμικά. Η προβολή των εργασιών τους στον βιντεοπροβολέα τους τράβηξε την προσοχή και αύξησε τη συμμετοχή τους. Η ενασχόλησή τους με τα λογισμικά επιβεβαίωσε την επίτευξη των στόχων. Τα παιδιά συνεργάστηκαν άψογα. Κάποια παιδιά μάλιστα θέλησαν να περιηγηθούν στα λογισμικά και στα διαλείμματα αλλά και στο σπίτι τους ζητώντας περισσότερες πληροφορίες για τα λογισμικά. Ο χρόνος ήταν επαρκής.

Επέκταση σεναρίου

ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ: Οι μαθητές μπορούν να φτιάξουν μια αφίσα με τους άθλους του Ηρακλή και να την αναρτήσουν στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης.

ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ: Η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης στην Ιστορία της Γ', σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ και το ΑΠΣ εξασφαλίζεται με αναφορές σε κείμενα, διαθεματικές δραστηριότητες, δραματοποιήσεις, θεατρικό παιχνίδι, παιχνίδια ρόλων, προτάσεις για σχέδια εργασίας.

Οι μαθητές μπορούν να φέρουν βιβλία με τους άθλους του Ηρακλή ή για τον Ηρακλή, στο σχολείο και να δημιουργήσουν τη γωνιά του ήρωά τους, στην βιβλιοθήκη της τάξης. Κατ'επέκταση θα μπορούσε να γίνει και για τους υπόλοιπους ήρωες της Ιστορίας της Γ' τάξης.

ΤΠΕ: Η κάθε ομάδα θα μπορούσε να φτιάξει τεστ για τους συμμαθητές της με το Hot Potatoes. Ακόμη με το Kidspiration να δημιουργήσουν ένα εννοιολογικό χάρτη με τις τοποθεσίες που έδρασε και τα ονόματα των αντιπάλων του.

Το παρόν σενάριο φυσικά μπορεί να βελτιωθεί και να επεκταθεί όταν εφαρμοστεί στην τάξη, όταν δοκιμαστεί από τους ίδιους τους μαθητές, όταν ο δάσκαλος μέσα από την εφαρμογή εντοπίσει τις ενδεχόμενες ατέλειες και αδυναμίες του και το προσαρμόσει στις ανάγκες της τάξης και των μαθητών του.

ΠΗΓΕΣ

- 1.Ιστορία Γ΄ Δημοτικού, Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων , Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ΟΕΔΒ.
- 2.Ιστορία Γ΄ Δημοτικού, Τετράδιο Εργασιών, Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων , Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ΟΕΔΒ.
- 3.Ιστορία Γ΄ Δημοτικού, Βιβλίο Δασκάλου, Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων , Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ΟΕΔΒ.
- 4.Ματσαγγούρας Η., Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση, Αθήνα 2002.
- 5.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.

1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Από την επιφάνεια εργασίας ανοίξτε το αρχείο «Δραστηριότητα 1».

Κάντε αριστερό κλικ και πατώντας το Ctrl στη διεύθυνση [Ηρακλής \(μυθολογία\)](#) και αφού διαβάσετε όλες τις πληροφορίες προσεκτικά απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις

1. Ποιοι ήταν οι γονείς του Ηρακλή;

.....
.....
.....

2. Γράψε για τους άθλους του Ηρακλή.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Ποιο ήταν το τέλος του Ηρακλή;

.....
.....
.....

2^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

- Ανοίξτε το αρχείο Word που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας με το όνομα «Εικόνες-Άθλοι του Ηρακλή».
- Γράψτε κάτω από τις εικόνες τον αντίστοιχο άθλο του Ηρακλή.



.....

.....

.....



.....

.....

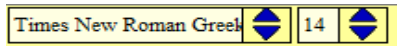
Μόλις τελειώσετε επιλέξτε Αρχείο → Εκτύπωση → Οκ για να εκτυπώσετε την εργασία σας.

3^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

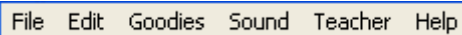
Διαβάστε το κείμενο 3 του βιβλίου σας



- Ανοίξτε το αρχείο Kidspiration από την επιφάνεια εργασίας.
- Ρυθμίστε τη γλώσσα 'Times New Roman Greek' από το εικονίδιο



- Φτιάξτε έναν εννοιολογικό χάρτη με τα χαρίσματα του Ηρακλή και έναν με τους άθλους του.
- Σε περίπτωση που θέλετε να μεγαλώσετε τους κύκλους αν επιλέξετε έναν εμφανίζονται τα τετραγωνάκια και τα σύρετε με πατημένο αριστερό κλικ του ποντικιού.
- Όταν τελειώσετε αποθηκεύστε την εργασία σας από το εικονίδιο



- επιλέξτε File→Save as→Desktop και στο «File name» γράψτε τα ονόματά σας και πατήστε ok.

4^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Μπείτε στις παρακάτω διευθύνσεις με Ctrl+κλικ για χρήση σύνδεσης

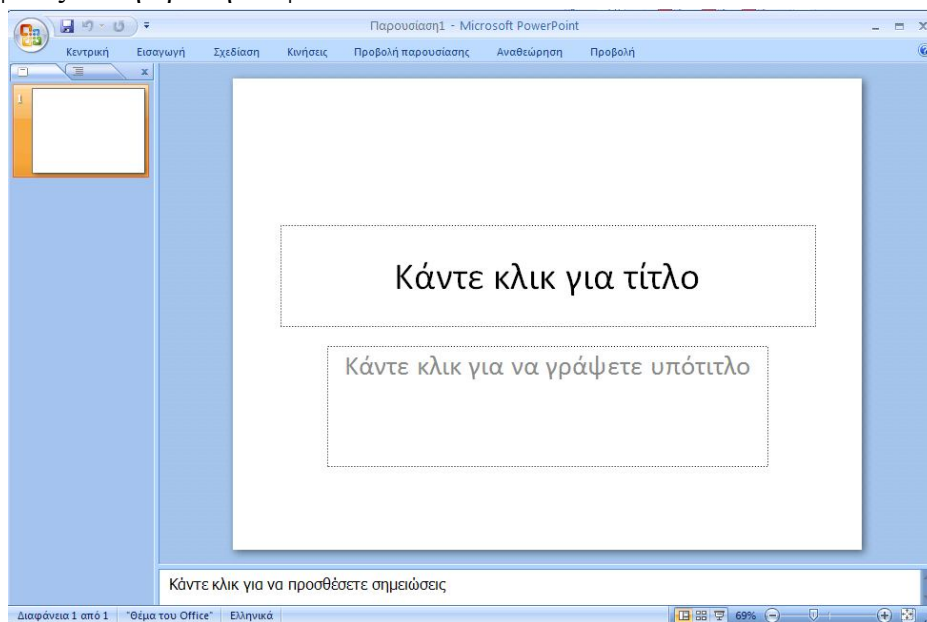
[Αθλοι του Ηρακλή 1](#)

[Αθλοι του Ηρακλή 2](#)

Στη συνέχεια στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας υπάρχει το εικονίδιο «Εναρξη».

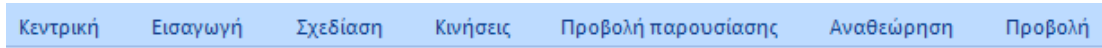
Μετά, επιλέξτε Όλα τα προγράμματα → Microsoft Office → Microsoft Office Powerpoint 2007.


Εμφανίζεται η πρώτη διαφάνεια



- Κάντε κλικ στο πρώτο πλαίσιο και γράψτε τον τίτλο «ΟΙ ΑΘΛΟΙ ΤΟΥ ΗΡΑΚΛΗ».
- Μορφοποιήστε τον τίτλο σε όποια γραμματοσειρά, μέγεθος και χρώμα κρίνετε εσείς απαραίτητο και στοιχίστε τον στο κέντρο.
- Κάντε δεξί κλικ στο δεύτερο πλαίσιο και διαγράψτε το.
- Στη συνέχεια από τις διευθύνσεις που μπήκατε επιλέξτε όποιες εικόνες επιθυμείτε και αποθηκεύστε τες σε ένα φάκελο με το όνομά σας πάνω στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας.

Πάνω στη γραμμή εργαλείων υπάρχει το μενού «Κεντρική».



- Επιλέξτε το και μετά «δημιουργία νέας διαφάνειας»
- Από το μενού «Εισαγωγή» επιλέξτε «Εικόνα» και βάλτε μία από τις εικόνες στην παρουσίασή σας. Με τον ίδιο τρόπο θα συνεχίσετε και τις υπόλοιπες.
- Γράψτε και ένα τίτλο για κάθε εικόνα
- Κάντε κλικ στη «σχεδίαση» και από τη δεξιά στήλη επιλέξτε «το φόντο της διαφάνειας» που σας αρέσει. Σας υπενθυμίζω να προσέξετε την επιλογή «Εφαρμογές σε όλα ή σε επιλεγμένες διαφάνειες».
- Κάντε κλικ στα «Εφέ» και επιλέξτε οποιοδήποτε εφέ.
- Στην επιλογή «Κινήσεις» επιλέξτε όποια επιθυμείτε.
- Στην «Προβολή παρουσίασης» μπορείτε να δείτε την παρουσίαση που δημιουργήσατε.
- Τέλος, πηγαίνετε στο αρχείο , επιλέξτε «Αποθήκευση ως» → Παρουσίαση PowerPoint 97-2003 → Επιφάνεια εργασίας → Παρουσιάσεις και στο «Όνομα αρχείου» γράψτε τα ονόματά σας.

5^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Μεταβείτε στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας κα επιλέξτε το εικονίδιο με



το όνομα «ΑΘΛΟΙ». Θα σας ανοίξει το παρακάτω σταυρόλεξο

Κάθε κλικ σε έναν αριθμό στο σταυρόλεξο. Στο πλαίσιο που θα εμφανιστεί γράψτε τη λέξη ή τις λέξεις που θέλετε να βρείτε. Πατήστε το κουμπί «Εισαγωγή».

Οριζόντια:

1. Ο Ηρακλής έπαιξε τον τάουρο που στην Κρήτη.
4. Λένε ότι ο Ηρακλής ο θύελλος.
6. Τους σπένδαλιους του Δαναού κάθαρσε ο Ηρακλής.
8. Ποιος ήταν ο πατέρας του Ηρακλή;
9. Στάθηκε στην κορυφή του βουνού Σαϊφ.
10. Τόσακι σβήλαιες έφαγε ο Ηρακλής.

Κάθια:

2. Ο Ηρακλής πήρε τη γυναίκα της από τον βασιλιά της Αρκαδίας.
3. Σουάν με 2 κεφαλή.
5. Η γυναίκα που έρωσε ο Ηρακλής.
7. Το κέντρο του Αιγαίου.

- Κάντε κλικ στον κάθε αριθμό μέσα στο σταυρόλεξο, προκειμένου να δείτε τον ορισμό.
- Πληκτρολογήστε τη λέξη-λύση και πατήστε το κουμπί «Εισαγωγή» για να την εμφανίσει μέσα στο σταυρόλεξο. (Γράψτε τις λέξεις με κεφαλαία γράμματα).
- Αν δυσκολεύεστε, μπορείτε να κάνετε χρήση του πλήκτρου «Βοήθεια»

Βοήθεια

για να εμφανιστεί το αρχικό γράμμα της ζητούμενης λέξης. Αν το ξαναπατήσετε εμφανίζεται και το δεύτερο γράμμα.

Όταν τελειώσετε με τους ορισμούς πατήστε το κουμπί «Ελεγχος» για να δείτε το βαθμό της επιτυχίας σας. Ο χρόνος του σταυρολέξου είναι είκοσι λεπτά.