

**Επιμορφωτικό Υποστηρικτικό Υλικό
για την ενσωμάτωση των ΤΠΕ
στη μαθησιακή διαδικασία**

**Θέμα
Προδημοτική
Δημοτική Εκπαίδευση**

**Εργαλείο
Διαδίκτυο**

**Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου
Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Ομάδα Επιμόρφωσης ΤΠΕ
Φθινόπωρο 2008**



**ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ**



**ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ**

Πρόγραμμα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών σε Θέματα Πληροφορικής

Το Πρόγραμμα συγχρηματοδοτείται από την Κυπριακή Δημοκρατία με ποσοστό 50% και το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο (ΕΚΤ) με ποσοστό 50% στα πλαίσια του Μέτρου 2.1. «Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στα πλαίσια της δια βίου μάθησης» που εντάσσεται στο Ενιαίο Έγγραφο Προγραμματισμού (ΕΕΠ) Στόχος 3 «Ανθρώπινο Δυναμικό» για την Προγραμματική Περίοδο 2004-2006.

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο (ΕΚΤ)

«Συμβολή στην ανάπτυξη του ανθρώπινου δυναμικού, στη βελτίωση της λειτουργίας της αγοράς εργασίας, στην προώθηση της απασχολησιμότητας, του επιχειρηματικού πνεύματος, της ικανότητας προσαρμογής και της ισότητας των ευκαιριών, καθώς και την κοινωνική ενσωμάτωση».

© Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, 2008

Συγγραφή υλικού	Ομάδα Εργασίας: Προδημοτική Δημοτικής Εκπαίδευσης (ΠΡΟ1_Κ07Δ) Άντρη Γαβριηλίδη, Νηπιαγωγός Κυριάκος Χαραλάμπους, Δάσκαλος
Εποπτεία υλικού	Ομάδα Εποπτείας Προδημοτικής Δημοτικής Εκπαίδευσης Κούλα Κουρσάρου, Επιθεωρήτρια Δημοτικής Εκπαίδευσης (Νηπιαγωγείων) Γιασεμίνα Καραγιώργη, Ομάδα Επιμόρφωσης ΤΠΕ στο Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
Επιμέλεια υλικού	Ιφιγένεια Ιωάννου
Γενικός συντονισμός - Επιμέλεια	Αναστασία Οικονόμου

Κώδικας Δεοντολογίας

Η άντληση πληροφοριών, η χρήση και ο πολλαπλασιασμός υλικού από το παρόν βιβλιάριο και το συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο* (CD/DVD) επιτρέπεται υπό την προϋπόθεση της ανεπιφύλακτης αποδοχής των παρακάτω όρων:

1. Η χρήση του βιβλιαρίου και του συνοδευτικού ψηφιακού δίσκου (CD/DVD) υπόκειται στις διατάξεις των κυπριακών και των διεθνών νόμων, στις επιταγές του εθνικού δικαίου, καθώς επίσης και στην υποχρέωση σεβασμού των χρηστών ηθών. Όλες οι πληροφορίες, οι οποίες περιέχονται, διατίθενται στους χρήστες για αυστηρά προσωπική χρήση και μόνο για σκοπούς πληροφόρησης, μελέτης, ή πραγματοποίησης διδασκαλίας, και σε καμία περίπτωση για εμπορικούς. Η χρήση, αναπαραγωγή ή επαναδημοσίευσή του υλικού, ολική ή μερική, με οποιαδήποτε άλλο μέσο, ηλεκτρονικό ή έντυπο, επιτρέπεται υπό την προϋπόθεση ότι τα στοιχεία που θα αντληθούν δε θα αλλοιωθούν ούτε θα χρησιμοποιηθούν παραπλανητικά, ενώ υφίσταται και η υποχρέωση, σε περίπτωση οποιασδήποτε χρήσης, να αναφέρεται ο δικαιούχος των πνευματικών δικαιωμάτων του υλικού.
2. Οι πάσης φύσεως πληροφορίες και το υλικό που περιλαμβάνονται σε αυτό βιβλιάριο και το συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο (CD/DVD) παρέχονται στην βάση του «ως έχει» («as is») και «ως διατίθενται» («as available») και χωρίς καμιά απολύτως εγγύηση οποιουδήποτε είδους. Το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο δεν εγγυάται για την ορθότητα και την ακρίβεια των πληροφοριών του βιβλιαρίου και του συνοδευτικού ψηφιακού δίσκου (CD/DVD), οι οποίες εκφράζουν μόνο τις απόψεις των συντακτών τους και αποτελούν πνευματική ιδιοκτησία τους. Ο χρήστης τις χρησιμοποιεί με αποκλειστικά δική του ευθύνη και το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο ουδεμία ευθύνη, άμεση ή έμμεση, φέρει για τυχόν ζημιά του χρήστη από τη χρήση των στοιχείων και πληροφοριών που περιέχονται είτε στο βιβλιάριο είτε στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο (CD/DVD).
3. Το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο δεν φέρει καμία ευθύνη για το περιεχόμενο των προταθέντων δικτυακών τόπων και δεν ευθύνεται για τυχόν ζημιά, η οποία μπορεί να προκληθεί από τη χρήση τους. Ακόμη ούτε είναι υπεύθυνη για την πολιτική ασφαλείας των προταθέντων δικτυακών τόπων ούτε και για τον τρόπο διαχείρισης των ηλεκτρονικών επισκεπτών τους. Το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο ουδεμία ευθύνη, άμεση ή έμμεση, φέρει για τυχόν ζημιά του επισκέπτη από την κακή χρήση είτε των προταθέντων δικτυακών τόπων, είτε των στοιχείων που περιέχονται σ' αυτούς.
4. Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες, οι οποίες φιλοξενούνται στο βιβλιάριο και το συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο (CD/DVD), εκφράζουν την άποψη των δημιουργών τους και όχι κατ' ανάγκη την άποψη του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.
5. Το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο δεν ευθύνεται για τυχόν διακοπή λειτουργίας ή τροποποίηση των προταθέντων δικτυακών τόπων καθώς και των παρεχομένων υπηρεσιών.
6. Στο βιβλιάριο και το συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο (CD/DVD) περιλαμβάνονται υλικό, trademarks, service marks κλπ, καθώς και άλλο περιεχόμενο που προστατεύεται και η χρήση του πρέπει να ακολουθεί τις σχετικές διατάξεις του νόμου.
7. Το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο δεν ευθύνεται για τυχόν εμφάνιση προσωπικών δεδομένων, τα οποία εμφανίζονται στο βιβλιάριο και το συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο (CD/DVD).

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, 2008

* Το επιμορφωτικό υλικό του βιβλιαρίου, μαζί με επιπρόσθετο υλικό, βρίσκεται στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο (CD/DVD)



Περιεχόμενα

Μέρος Α΄

- 9 Χαιρετισμός
Δρ Κυριάκος Πιλλάς, Αν. Διευθυντής Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- 11 Εισαγωγή στη φιλοσοφία ανάπτυξης και χρήσης του
Επιμορφωτικού Υποστηρικτικού Υλικού για την ενσωμάτωση
των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία
Αναστασία Οικονόμου, Προϊσταμένη Τομέα Εκπαιδευτικής
Τεχνολογίας Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- 13 Φιλοσοφία Ομάδας Εργασίας για Ανάπτυξη Επιμορφωτικού
Υποστηρικτικού Υλικού για την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη
μαθησιακή διαδικασία

Μέρος Β΄

- 17 Συνοπτικός Πίνακας Εισηγήσεων Δραστηριοτήτων
- 19 Εισηγήσεις για Δραστηριότητες

Μέρος Γ΄

- 55 Συνοπτικός Πίνακας Αναπτυγμένων Δραστηριοτήτων
- 57 Αναπτυγμένες Δραστηριότητες

ΜΕΡΟΣ Α΄

A.1 - Χαιρετισμός

Η ραγδαία ανάπτυξη των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας, πέρα από την ευρύτερη επίδραση που ασκεί σε όλες τις εκφάνσεις της ζωής του ανθρώπου, έχει επηρεάσει ουσιαστικά και αναμένεται να επηρεάσει περισσότερο στο μέλλον τη διαδικασία μάθησης και διδασκαλίας. Νέα ηλεκτρονικά εργαλεία και περιβάλλοντα μάθησης αναπτύσσονται συνεχώς στη βάση σύγχρονων παιδαγωγικών μεθοδολογιών και τίθενται στη διάθεση των εκπαιδευτικών μας ως ενισχυτικά μέσα για την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων.

Η έκδοση αυτή, η οποία αποτελεί μέρος μιας ευρύτερης σειράς εκδόσεων που καλύπτουν διάφορα θέματα του αναλυτικού προγράμματος, φιλοδοξεί να συνδράμει τους εκπαιδευτικούς μας στην προσπάθειά τους να αξιοποιήσουν τα διαθέσιμα ηλεκτρονικά εργαλεία. Η βοήθεια συνίσταται στην παρουσίαση ιδεών και εισηγήσεων για αξιοποίηση των εργαλείων αυτών στην εκπαιδευτική πράξη. Στόχος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου είναι η δημιουργία μιας περιεκτικής τράπεζας εισηγήσεων για αξιοποίηση των διαθέσιμων ηλεκτρονικών εργαλείων, η οποία θα αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου και θα εμπλουτίζεται συνεχώς.

Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη του επιμορφωτικού υλικού υπό τη μορφή διδακτικών και μαθησιακών εισηγήσεων έγινε με τη συμμετοχή των ιδίων των εκπαιδευτικών και αποτελεί μέρος της ευρύτερης προσπάθειας του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου να ενισχύει την εμπλοκή των εκπαιδευτικών σε δημιουργικές δραστηριότητες που συμβάλλουν στη συνεχή επαγγελματική τους ανάπτυξη.

Χαιρετίζω την προσπάθεια όλων, όσοι έλαβαν μέρος στη διαδικασία ανάπτυξης και έκδοσης του υλικού αυτού και προσδοκώ ότι αυτό θα αξιοποιηθεί παραγωγικά.

Δρ Κυριάκος Πιλλάς
Αν. Διευθυντής
Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

A.2 - Εισαγωγή στη φιλοσοφία ανάπτυξης και χρήσης του Επιμορφωτικού Υποστηρικτικού Υλικού για την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία

Το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο προσφέρει προγράμματα επιμόρφωσης για εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων σε θέματα νέων Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας με στόχο την προετοιμασία των εκπαιδευτικών για την αποτελεσματική αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας στη μαθησιακή διαδικασία. Μέσα από τα προγράμματα αυτά οι εκπαιδευτικοί αποκτούν κατ' αρχήν βασικές δεξιότητες χρήσης ηλεκτρονικού υπολογιστή και αφ' ετέρου αναπτύσσουν ένα συγκροτημένο φιλοσοφικό πλαίσιο στο οποίο οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας έχουν πραγματική ποιοτική συνεισφορά στη διδακτική πράξη.

Για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών προκειμένου να υποστηρίξουν την ενσωμάτωση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας στη μαθησιακή διαδικασία, σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε επιμορφωτικό υποστηρικτικό υλικό το οποίο οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν στη διδακτική πράξη.

Το επιμορφωτικό υποστηρικτικό υλικό καλύπτει συγκεκριμένα και εξειδικευμένα παραδείγματα ένταξης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας σε σχέση με τη χρήση και τις δυνατότητες παιδαγωγικής αξιοποίησης συγκεκριμένων ηλεκτρονικών μαθησιακών εργαλείων και περιβαλλόντων υπό τη μορφή εκπαιδευτικών σεναρίων, διδακτικών εισηγήσεων, σχεδίων μαθήματος, δραστηριοτήτων ή και απλών οδηγιών χρήσης προγραμμάτων.

Η ανάπτυξη του υλικού έγινε από Ομάδες Εργασίας, οι οποίες αποτελούνταν από εκπαιδευτικούς που είχαν παρακολουθήσει επιμορφωτικά προγράμματα και συντονίζονταν από επιθεωρητή της ειδικότητας ή εκπρόσωπό του και από λειτουργό του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

Το υλικό αυτό αναμένεται να αποτελέσει μια αρχική βάση εισηγήσεων πάνω στην οποία οι εκπαιδευτικοί θα μπορούν να οικοδομούν ποιοτικές μαθησιακές εφαρμογές, να προβληματιστούν για περαιτέρω τρόπους αποτελεσματικής χρήσης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας και να προχωρήσουν σε διδακτικές παρεμβάσεις.

Η παρούσα πρώτη έκδοση του επιμορφωτικού υποστηρικτικού υλικού σε έντυπη και ψηφιακή μορφή που κρατάτε στα χέρια σας, αποτελείται από μια σειρά βιβλιαρίων που το καθένα καλύπτει τη χρήση συγκεκριμένων μαθησιακών εργαλείων για μια διδακτική περιοχή. Το κάθε βιβλιόριο παρουσιάζει αρχικά ένα αριθμό εισηγήσεων διδακτικών και μαθησιακών εφαρμογών, οι οποίες περιγράφονται συνοπτικά. Στο τρίτο μέρος του βιβλιαρίου, αναπτύσσονται ολοκληρωμένες διδακτικές και μαθησιακές εισηγήσεις οι οποίες συμπληρώνονται με συνοδευτικό υλικό. Το υλικό που αναφέρεται σε κάθε βιβλιόριο βρίσκεται στο ψηφιακό δίσκο που ενσωματώνεται στο τέλος του βιβλιαρίου.

Επιπρόσθετα, το υλικό αυτό φιλοξενείται στη διαδικτυακή πύλη του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου <http://www.e-epimorfosi.ac.cy>, μέσω της οποίας ο κάθε εκπαιδευτικός μπορεί να έχει πρόσβαση στη βάση του υλικού, να αποθηκεύει τις εκπαιδευτικές εισηγήσεις που τον ενδιαφέρουν, να αξιολογεί εισηγήσεις και να εμπλουτίζει τη βάση αυτή με δικές του προτάσεις προσαρμόζοντας υφιστάμενες εισηγήσεις ή προτείνοντας νέες.

Στόχος είναι η αρχική αυτή δημιουργία υλικού να αποτελέσει μια δυναμική βάση διδακτικών και μαθησιακών εισηγήσεων ενσωμάτωσης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας, η οποία να υποστηρίζει τους εκπαιδευτικούς στο έργο τους και η οποία συνεχώς να εμπλουτίζεται και να διαμορφώνεται βάσει των εκπαιδευτικών εφαρμογών και εμπειριών του κάθε εκπαιδευτικού.

Αναστασία Οικονόμου
Προϊσταμένη Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικού Ινστιτούτου Κύπρου

Α.3 - Φιλοσοφία Ομάδας Εργασίας για Ανάπτυξη Επιμορφωτικού Υποστηρικτικού Υλικού για την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία

Ομάδα Εργασίας	Προδημοτική Δημοτική Εκπαίδευση
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Εργαλείο	Διαδίκτυο
Θεωρητικό Πλαίσιο	<p>1. Η βασική αρχή η οποία χαρακτήριζε την επιλογή όλων των δραστηριοτήτων ήταν η εξυπηρέτηση μαθησιακών στόχων και όχι η απλή ένταξη δραστηριοτήτων Πληροφορικής στα διάφορα θέματα του Αναλυτικού Προγράμματος Προδημοτικής Εκπαίδευσης.</p> <p>2. Έγινε προσπάθεια ώστε το θεματολόγιο των ιστοσελίδων να καλύπτει ένα ευρύ φάσμα των μαθημάτων (Μαθηματικά, Επιστήμη, Γλώσσα, Ελεύθερες Δραστηριότητες, Μουσική, Εικαστική Έκφραση) και θεμάτων (Περιβαλλοντική Αγωγή, Αγωγή Υγείας, Συναισθηματική Αγωγή, Πολυπολιτισμική Εκπαίδευση) που διδάσκονται στην Προδημοτική Εκπαίδευση. Παράλληλα αρκετές από τις δραστηριότητες που προτείνονται μπορούν να αξιοποιηθούν στη διδασκαλία διαθεματικών εννοιών.</p> <p>3. Αν και το περιεχόμενο αρκετών προτεινόμενων ιστοσελίδων είναι στην αγγλική γλώσσα, επιλέγηκαν δραστηριότητες οι οποίες είναι εύληπτες στην κατανόηση των οδηγιών χρήσης τους. Παράλληλα μέσα από το υλικό που ετοιμάστηκε δίνονται κατευθυντήριες γραμμές στους εκπαιδευτικούς σχετικά με τη χρήση της κατάλληλης μεθοδολογίας όταν αξιοποιούν τις δραστηριότητες αυτές με τους μαθητές τους.</p> <p>4. Οι δραστηριότητες καλύπτουν ευρύ φάσμα μορφών ηλεκτρονικών δραστηριοτήτων π.χ διαδραστικά παιχνίδια, εικονικά πειράματα, εποπτικό υλικό, οπτικοακουστικό υλικό. Δίνεται έτσι η ευκαιρία στα παιδιά από μικρή ηλικία να έρθουν σε επαφή με σημαντικό αριθμό εκπαιδευτικών εφαρμογών των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ).</p> <p>5. Η μεθοδολογία διδασκαλίας εμπεριέχει αξιοποίηση των δραστηριοτήτων τόσο με όλη την τάξη (με τη χρήση βιντεοπροβολέα) όσο και σε ομάδες των δύο και τριών παιδιών, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις προτείνεται η ατομικής χρήσης αξιοποίηση. Δίνεται έτσι ευελιξία στους εκπαιδευτικούς να αξιοποιήσουν τις δραστηριότητες ανάλογα με τον ηλεκτρονικό εξοπλισμό που διαθέτουν στην τάξη/σχολείο τους αλλά και τη φιλοσοφία τους αναφορικά με την ένταξη των ΤΠΕ στις διαδικασίες διδασκαλίας και μάθησης.</p>

ΜΕΡΟΣ Β΄

Β.1 - Συνοπτικός Πίνακας Εισηγήσεων Δραστηριοτήτων

	Τίτλος Δραστηριότητας	Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας
Δραστηριότητα 1	Επαναληπτικά μοτίβα	OXI
Δραστηριότητα 2	Συνδυαστική	NAI
Δραστηριότητα 3	Μέτρηση (ποσότητα, βάρος, δεξιότητες μέτρησης) και αναγνώριση σχημάτων	NAI
Δραστηριότητα 4	Οικολογία (ανάπτυξη περιβαλλοντικής συνείδησης για το άμεσο περιβάλλον)	OXI
Δραστηριότητα 5	Τα ζώα και η φύση	OXI
Δραστηριότητα 6	Ιδιότητες και συμπεριφορά του φωτός	OXI
Δραστηριότητα 7	Αντίληψη του χώρου και των κατευθύνσεων	OXI
Δραστηριότητα 8	Ανάπτυξη των φυτών	NAI
Δραστηριότητα 9	Ψηλοί και χαμηλοί ήχοι	NAI
Δραστηριότητα 10	Ορθή υγιεινή όταν χρησιμοποιείται η τουαλέτα	OXI
Δραστηριότητα 11	Ασφάλεια στο σπίτι	NAI
Δραστηριότητα 12	Ανάπτυξη πνευματικών ικανοτήτων	OXI
Δραστηριότητα 13	Ηλεκτρονική Κολλητική	OXI
Δραστηριότητα 14	Κατάλληλο ντύσιμο για κάθε εποχή	OXI
Δραστηριότητα 15	Επαναληπτικά μοτίβα	NAI
Δραστηριότητα 16	Ακολουθώ τις ορθές οδηγίες	NAI

	Τίτλος Δραστηριότητας	Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας
Δραστηριότητα 17	Παρατηρώ τον καιρό	ΝΑΙ
Δραστηριότητα 18	Μοτίβα	ΟΧΙ
Δραστηριότητα 19	Ανομβρία και αναγνώριση συμβόλων	ΝΑΙ
Δραστηριότητα 20	Ζώα – Ομαδοποίηση ζώων σύμφωνα με κάποιο χαρακτηριστικό τους	ΟΧΙ
Δραστηριότητα 21	Οπτικοακουστικό υλικό	ΝΑΙ
Δραστηριότητα 22	Ζωγραφική: Αποτύπωση ενός περιβάλλοντος	ΟΧΙ
Δραστηριότητα 23	Ζωοφιλία	ΟΧΙ
Δραστηριότητα 24	Δημοκρατία: Σύμβολο κράτους	ΝΑΙ
Δραστηριότητα 25	Αρίθμηση 0-10	ΟΧΙ
Δραστηριότητα 26	Λαχανικά	ΟΧΙ
Δραστηριότητα 27	Αριθμοί: Αντιστοίχιση συμβόλων και συνόλων	ΟΧΙ
Δραστηριότητα 28	Ζωγραφική	ΝΑΙ
Δραστηριότητα 29	Γνωρίζω διάσημους ζωγράφους	ΟΧΙ
Δραστηριότητα 30	Οικολογία: Οι επεμβάσεις στο περιβάλλον προκαλούν αλλαγές στην ισορροπία της φύσης	ΝΑΙ
Δραστηριότητα 31	Οικολογία: Απορρίμματα-ανακύκλωση	ΟΧΙ
Δραστηριότητα 32	Μελωδικό σχήμα- Γνωριμία με μουσικά όργανα	ΝΑΙ
Δραστηριότητα 33	Προφορική Έκφραση-Ορθή δομή της πρότασης	ΝΑΙ

B.2.1 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 1

Μάθημα	Μαθηματικά
Τίτλος Δραστηριότητας	Επαναληπτικά μοτίβα
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Λύση προβλήματος
Σύντομη περιγραφή	Η δραστηριότητα υλοποιείται είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών. Τα παιδιά πρέπει να επιλέξουν από τις δύο επιλογές που τους δίδονται κάτω από κάθε σειρά μοτίβων ποια είναι η ορθή επιλογή για να ολοκληρωθεί ορθά το μοτίβο. Αμέσως μετά την επιλογή μιας φιγούρας, το πρόγραμμα παρουσιάζει την ορθή απάντηση και παραπέμπει τα παιδιά στην επόμενη άσκηση. Μετά την ολοκλήρωση πέντε ασκήσεων δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να συνεχίσουν σε μοτίβα με άλλες φιγούρες.
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	επαναληπτικό μοτίβο, προδημοτική, μαθηματικά, διαδίκτυο
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: Mathematics Lessons that are fun! http://math.rice.edu/~lanius/Lessons/index.html (http://math.rice.edu/~lanius/counting/pattern.html)

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.2 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 2

Μάθημα	Μαθηματικά
Τίτλος Δραστηριότητας	Συνδυαστική
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Λύση προβλήματος
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα στην αρχή γίνεται με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στη συνέχεια μπορεί να υλοποιηθεί είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών. Η δραστηριότητα ζητά από τα παιδιά να δημιουργήσουν όλους τους δυνατούς συνδυασμούς ανάμεσα στις φανέλες και τα παντελονάκια που έχει το αρκουδάκι. Για να το πετύχουν πατούν και σύρουν κάθε ρούχο πάνω στο αρκουδάκι. Όταν μια ενδυμασία (φανέλα και παντελονάκι) συμπληρωθεί τότε αυτή εμφανίζεται κάτω από το αρκουδάκι. Η δραστηριότητα συνεχίζεται μέχρι να εντοπιστούν όλοι οι δυνατοί συνδυασμοί. Όταν εξαντληθούν όλοι οι δυνατοί συνδυασμοί η πόρτα κλείνει κι έτσι δίνεται άμεση ανατροφοδότηση της ορθής απάντησης. Αν τα παιδιά γνωρίζουν να μετρούν μέχρι το πέντε τότε, πριν αρχίσουν τη δραστηριότητα, πατούν πάνω στο κουμπί "Make A Guess" και καταχωρούν την πρόβλεψή τους για τους δυνατούς συνδυασμούς μεταξύ φανέλων και παντελονιών που μπορεί να γίνουν. Πατώντας πάνω στο κουμπί "Start Over" η δραστηριότητα ξεκινά από την αρχή. Πατώντας πάνω στο κουμπί "Customize" μπορούμε να επιλέξουμε νέο αριθμό φανέλων και παντελονιών. Η δραστηριότητα αυτή βοηθά τα παιδιά να αποκτήσουν δεξιότητες επίλυσης προβλήματος.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	συνδυαστική, προδημοτική, μαθηματικά, διαδίκτυο, δεξιότητες λύσης προβλήματος
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: Illuminations http://illuminations.nctm.org (http://illuminations.nctm.org/ActivityDetail.aspx?ID=3)

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.3 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 3

Μάθημα	Μαθηματικά
Τίτλος Δραστηριότητας	Μέτρηση (ποσότητα, βάρος, δεξιότητες μέτρησης) και αναγνώριση σχημάτων
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα στην αρχή γίνεται με όλη την τάξη και με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στη συνέχεια μπορεί να υλοποιηθεί είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών .</p> <p>Σε κάθε σχήμα αντιστοιχεί ένα ορισμένο βάρος. Τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν τα σχήματα σε κάθε πλευρά της ζυγαριάς σύροντάς τα και κρατώντας πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού. Για να αφαιρέσουν οποιοδήποτε σχήμα από τη ζυγαριά πρέπει να το σύρουν από αυτή και στη συνέχεια να απελευθερώσουν το κουμπί του ποντικιού. Όταν το συνολικό βάρος σε κάθε πλευρά είναι το ίδιο τότε το αποτέλεσμα παρουσιάζεται στο δεξιό πίνακα. Το κουμπί "Count Items" παρουσιάζει την ποσότητα σε κάθε πλευρά της ζυγαριάς σε αλγεβρική μορφή. Το κουμπί "Show Array" αφαιρεί την παρουσίαση σε αλγεβρική μορφή. Το κουμπί "Reset Balance" αφαιρεί όλα τα σχήματα από τη ζυγαριά. Το κουμπί "Clear Table" αφαιρεί όλα τα δεδομένα από τον πίνακα. Όταν καθένα από τα δύο τελευταία κουμπιά πιέζεται, το βάρος το οποίο βρίσκεται στη ζυγαριά δεν διαφοροποιείται.</p> <p>Η δραστηριότητα βοηθά στην αναγνώριση σχημάτων και στην κατανόηση της έννοιας της ποσότητας και του βάρους. Βοηθά ακόμη τα παιδιά να αντιληφθούν ότι διαφορετικά σχήματα-πράγματα μπορεί να έχουν διαφορετικό βάρος και επίσης τις σχέσεις που μπορεί να έχουν μεταξύ τους διάφορα σχήματα όσον αφορά το βάρος τους.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, μαθηματικά, διαδίκτυο, μέτρηση ποσότητας, μέτρηση βάρους, αναγνώριση σχημάτων, δεξιότητες μέτρησης
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: Illuminations http://illuminations.nctm.org (http://illuminations.nctm.org/ActivityDetail.aspx?ID=131)

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.4 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 4

Μάθημα	Διαθεματικό (Επιστήμη, Γλώσσα)
Τίτλος Δραστηριότητας	Οικολογία (ανάπτυξη περιβαλλοντικής συνείδησης για το άμεσο περιβάλλον)
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα γίνεται με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βοηθήσει τα παιδιά να μάθουν ποια από τα υλικά που χρησιμοποιούμε στην καθημερινή μας ζωή μπορούν να ανακυκλωθούν. Στην οθόνη παρουσιάζονται κατά σειρά ένας αριθμός άδειων συσκευασιών διάφορων προϊόντων. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας αριθμός κάδων ανακύκλωσης για αλουμίνιο, χαρτί, γυαλί και πλαστικό και ένας κάδος σκουπιδιών. Επειδή τα παιδιά στην ηλικία που βρίσκονται δεν μπορούν να διαβάσουν, η νηπιαγωγός πρέπει να εξηγήσει στα παιδιά ποιος κάδος αντιστοιχεί σε ποιο υλικό. Κάθε φορά που εμφανίζεται μια νέα άδεια συσκευασία η νηπιαγωγός ζητά από τα παιδιά να επιλέξουν σε ποιο κάδο πρέπει να τοποθετηθεί. Η ανατροφοδότηση έρχεται μέσα από το πρόγραμμα για κάθε συσκευασία αλλά και συνολικά στο τέλος του παιχνιδιού. Η δραστηριότητα αυτή βοηθά τα παιδιά να αναπτύξουν περιβαλλοντική συνείδηση και πιο συγκεκριμένα να γνωρίσουν τι είναι ανακύκλωση και τα οφέλη της.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαθεματικό, διαδίκτυο, περιβαλλοντική συνείδηση, ανακύκλωση, επιστήμη, γλώσσα
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: Οίκαδε http://www.oikade.gr/ (http://www.oikade.gr/games/environment/01.html)

B

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.5 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 5

Μάθημα	Ελεύθερες δραστηριότητες – Επιστήμη
Τίτλος Δραστηριότητας	Τα ζώα και η φύση
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Φυτά και ζώα
Σύντομη περιγραφή	Η δραστηριότητα υλοποιείται είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών. Τα παιδιά κάνοντας κλικ επάνω στις χρωματισμένες εικόνες προσπαθούν να τις μεταφέρουν και να τις ταιριάξουν στις αντίστοιχες ασπρόμαυρες. Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά αναπτύσσουν τις πνευματικές ικανότητες της συγκέντρωσης, της προσοχής, της κατανόησης και της μνήμης και παράλληλα μαθαίνουν για τα ζώα και τη φύση.
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, ελεύθερες δραστηριότητες, διαδίκτυο, επιστήμη, ανάπτυξη πνευματικών ικανοτήτων, συγκέντρωση προσοχής, συντονισμός ματιού χεριού, ομαδοποίηση ζώων, ομαδοποίηση φυτών
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: NetKids: Η πρώτη πύλη για το παιδί http://www.netkids.gr/psychagogia/games.asp http://www.netkids.gr/psychagogia/flash.asp?id=102&cat=1

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.6 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 6

Μάθημα	Επιστήμη
Τίτλος Δραστηριότητας	Ιδιότητες και συμπεριφορά του φωτός
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Φως
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα στην αρχή γίνεται με όλη την τάξη και με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στη συνέχεια μπορεί να υλοποιηθεί είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών.</p> <p>Το διαδραστικό αυτό παιχνίδι δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να δουν πώς διαφοροποιείται ο φωτισμός σε ένα δωμάτιο ανάλογα με το ποια πηγή φωτός χρησιμοποιούμε. Παράλληλα δίνεται η ευχέρεια στα παιδιά να δουν για όλες τις πηγές πώς διαφοροποιείται ο φωτισμός στο δωμάτιο αν ανοίξουν την κουρτίνα και έξω υπάρχει το φως του ήλιου. Για να μεταβούν στην επόμενη ή στην προηγούμενη πηγή ενέργειας τότε πρέπει να πατήσουν αντίστοιχα πάνω στα κόκκινα βέλη τα οποία βρίσκονται μεταξύ των κουμπιών "Reset" και "Quiz" και να σύρουν την πηγή ενέργειας προς τα πάνω στον προκαθορισμένο χώρο.</p> <p>Η δραστηριότητα αυτή βοηθά τα παιδιά να αντιληφθούν τη λειτουργία του φωτός ανάλογα με την πηγή που το εκπέμπει.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, επιστήμη, διαδίκτυο, φως, ιδιότητες και συμπεριφορά του φωτός, πηγές φωτός, διάδοση του φωτός, σκιές
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: BBC schools http://www.bbc.co.uk/schools/ http://www.bbc.co.uk/schools/scienceclips/ages/5_6/light_dark.shtml

B

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.7 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 7

Μάθημα	Ελεύθερες δραστηριότητες
Τίτλος Δραστηριότητας	Αντίληψη του χώρου και των κατευθύνσεων
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα υλοποιείται είτε ατομικά είτε σε ομάδες των δύο παιδιών. Ο/η μαθητής/τρια βρίσκεται σε μια εικονική βιβλιοθήκη. Έχει στη διάθεση του δύο λεπτά για να επιστρέψει ένα μαύρο βιβλίο. Για να το καταφέρει πρέπει να πλοηγηθεί στους χώρους της βιβλιοθήκης και να μαζέψει έναν αριθμό άλλων βιβλίων τα οποία του αποφέρουν αντίστοιχους βαθμούς καθώς επίσης και σχετικά κλειδιά τα οποία τον/τη βοηθούν να ανοίξει αριθμό θυρών. Είναι σημαντικό ότι η πλοήγηση στο χώρο δεν γίνεται με το ποντίκι αλλά με τα βέλη κίνησης, γεγονός που συμβάλλει στην καλύτερη αντίληψη από μέρους των μαθητών των εννοιών πάνω και κάτω, δεξιά και αριστερά σε μία οθόνη. Παράλληλα επειδή η εικονική βιβλιοθήκη αποτελείται από αριθμό δωματίων ο/η μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή να κινείται ορθά στο χώρο γιατί υπάρχει περίπτωση να βρεθεί εκτός βιβλιοθήκης και να χάσει πολύτιμο χρόνο. Αν ο/η μαθητής/τρια συμπληρώσει με επιτυχία την πρώτη αποστολή στον προκαθορισμένο χρόνο τότε του/της ανατίθεται και δεύτερη αποστολή. Πρέπει να σημειωθεί ότι κάποιες ενδείξεις επειδή είναι στην αγγλική γλώσσα πρέπει να επεξηγηθούν από τη νηπιαγωγό πριν από το παιχνίδι.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, ελεύθερες δραστηριότητες, αντίληψη χώρου, αντίληψη κατεύθυνσης, ανάπτυξη πνευματικών ικανοτήτων
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: Show me http://www.show.me.uk/games/games.html (http://dysgle.llgc.org.uk/gemnanw/)</p>

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.8 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 8

Μάθημα	Επιστήμη
Τίτλος Δραστηριότητας	Ανάπτυξη των φυτών
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Φυτά και ζώα
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα στην αρχή γίνεται με όλη την τάξη και με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στη συνέχεια μπορεί να υλοποιηθεί είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών.</p> <p>Όταν τα παιδιά πατούν το κουμπί "Grow" αρχίζει να αναπτύσσεται ένα φυτό. Στη συνέχεια χρησιμοποιώντας ορθά το μοχλό για το νερό και την κουρτίνα για τον ήλιο, πρέπει να βοηθήσουν το φυτό να μεγαλώσει, να ανθοφορήσει και να δώσει το λουλούδι του. Τα παιδιά διαπιστώνουν μέσα από το πείραμα ότι η παροχή νερού σε μικρές ποσότητες οδηγεί το λουλούδι στο μαρασμό. Το ίδιο συμβαίνει και με τον ήλιο, ιδιαίτερα όταν δεν είναι ικανοποιητική η ηλιακή ακτινοβολία. Το παιχνίδι παρέχει ανατροφοδότηση είτε τα παιδιά ολοκληρώσουν επιτυχώς τη δραστηριότητα είτε αποτύχουν. Τέλος στο κάτω μέρος της οθόνης του παιχνιδιού παρέχεται ενδεικτικά σε εβδομάδες ο χρόνος που χρειάζεται το φυτό για να μεγαλώσει και να ολοκληρωθεί το λουλούδι του.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, επιστήμη, διαδίκτυο, φυτά, συνθήκες διατήρησης φυτών, απόκτηση δεξιοτήτων φροντίδας ζωντανών οργανισμών, νερό, φως
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: BBC schools http://www.bbc.co.uk/schools/ http://www.bbc.co.uk/schools/scienceclips/ages/5_6/growing_plants.shtml

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.9 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 9

Μάθημα	Μουσική
Τίτλος Δραστηριότητας	Ψηλοί και χαμηλοί ήχοι
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα στην αρχή γίνεται με όλη την τάξη και με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στη συνέχεια μπορεί να υλοποιηθεί είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών.</p> <p>Το διαδραστικό αυτό παιχνίδι περιέχει δύο επίπεδα. Στο πρώτο επίπεδο, το οποίο εμφανίζεται στην οθόνη με την ενεργοποίηση του συνδέσμου του παιχνιδιού, δίνεται η ευκαιρία στα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τέσσερα όργανα τα οποία είναι αρκετά δημοφιλή σε ένα νηπιαγωγείο. Για κάθε όργανο τα παιδιά, πατώντας το κίτρινο αριστερό κουμπί (Shake gently), ακούνε τον ήχο που αυτό παράγει όταν κουνηθεί ελαφρά. Αντίστοιχα τα παιδιά πατώντας το κόκκινο δεξιό κουμπί (Shake strongly) ακούνε τον ήχο που το όργανο παράγει όταν κουνηθεί με δύναμη. Για να μεταβούμε στο επόμενο ή στο προηγούμενο όργανο πατάμε αντίστοιχα πάνω στα κόκκινα βέλη, τα οποία βρίσκονται μεταξύ των κουμπιών "Reset" και "Sort Sounds", και σύρουμε το όργανο που εμφανίζεται προς τα πάνω στον προκαθορισμένο χώρο. Στο δεύτερο επίπεδο, στο οποίο για να μεταβούμε πατάμε πάνω στο κουμπί "Sort Sounds", υπάρχουν τέσσερα αντίγραφα του κάθε οργάνου με διαφορετικό χρώμα το καθένα. Τα παιδιά αφού ακούσουν τον ήχο που παράγει το καθένα από αυτά τα όργανα πρέπει να τα κατατάξουν σε μια σειρά αρχίζοντας από τον πιο σιγανό και πηγαίνοντας στον πιο δυνατό ήχο. Για να ακούσουν τον ήχο που παράγει το κάθε όργανο πατούν πάνω στο πορτοκαλί ηχείο που βρίσκεται δίπλα από κάθε όργανο, ενώ για να κατατάξουν τα όργανα στη σειρά που βρίσκεται στο κέντρο του παιχνιδιού πρέπει να τα σύρουν. Για να επανέλθουν πίσω στο πρώτο επίπεδο πατούν το κουμπί "Play Sounds".</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, μουσική, μελωδικές έννοιες, ψηλός ήχος, χαμηλός ήχος, μουσικά όργανα, δυνατός ήχος, χαμηλός ήχος
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: BBC schools http://www.bbc.co.uk/schools/ http://www.bbc.co.uk/schools/scienceclips/ages/5_6/sound_hearing.shtml

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.10 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 10

Μάθημα	Αγωγή υγείας
Τίτλος Δραστηριότητας	Ορθή υγιεινή όταν χρησιμοποιείται η τουαλέτα
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Διατροφή και υγεία
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα υλοποιείται με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα.</p> <p>Στην οθόνη η οποία εμφανίζεται με την ενεργοποίηση του συνδέσμου της ιστοσελίδας πατάμε πάνω στο εικονίδιο κάτω από το οποίο αναγράφεται "Wet, soap, rinse and dry". Στη μικρή ταινία κινουμένων σχεδίων η οποία αρχίζει να προβάλλεται υποδεικνύονται από τη μικρή πρωταγωνίστρια τα ορθά βήματα τα οποία το κάθε παιδί πρέπει να ακολουθήσει μετά την επίσκεψή του στην τουαλέτα για να μην κινδυνεύει από τυχόν μικρόβια. Η ταινιούλα συνοδεύεται από λόγια τα οποία ωστόσο είναι στην αγγλική γλώσσα. Με την ολοκλήρωση της ταινίας η πρωταγωνίστρια ζητά από τα παιδιά μέσω παιγνιδιού να της υποδείξουν ένα ένα τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν μετά την επίσκεψή τους στην τουαλέτα. Τα τέσσερα βήματα παρουσιάζονται με τη μορφή μικρών εικονιδίων. Για να ενεργοποιήσουν κάθε βήμα τα παιδιά απλά κάνουν κλικ στο σχετικό εικονίδιο. Το πρόγραμμα δίνει ανατροφοδότηση για την ορθή επιλογή.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, αγωγή υγείας, πλύσιμο
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: BBC schools http://www.bbc.co.uk/schools/ http://www.bbc.co.uk/wales/bobinogs/games/gamespage.shtml

B

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.11 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 11

Μάθημα	Αγωγή υγείας
Τίτλος Δραστηριότητας	Ασφάλεια στο σπίτι
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα στην αρχή γίνεται με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στη συνέχεια μπορεί να υλοποιηθεί είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών.</p> <p>Στην οθόνη η οποία εμφανίζεται με την ενεργοποίηση του συνδέσμου της ιστοσελίδας πατάμε πάνω στο εικονίδιο κάτω από το οποίο αναγράφεται "Tidying". Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα δωμάτιο πολύ ασυγύριστο σε σημείο που εγκυμονεί κινδύνους για τους ένοικους του. Η μικρή πρωταγωνίστρια ζητά από τα παιδιά να συγυρίσουν το δωμάτιο υποδεικνύοντάς τους κάθε φορά λεκτικά (στην αγγλική γλώσσα) αλλά και μέσα από σχετικό εικονίδιο ποιο αντικείμενο να επιλέξουν για να συγυρίσουν. Για κάθε ορθή επιλογή τα παιδιά παίρνουν ανατροφοδότηση από το πρόγραμμα. Στο τέλος αφού ολοκληρώσουν το συγύρισμα του δωματίου μπορεί να γίνει συζήτηση γιατί πρέπει να είναι συγυρισμένο το δωμάτιο και το σπίτι στο οποίο ζούμε.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, αγωγή υγείας, ασφάλεια στο σπίτι, συγύρισμα
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: BBC schools http://www.bbc.co.uk/schools/ http://www.bbc.co.uk/wales/bobinogs/games/gamespage.shtml</p>

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.12 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 12

Μάθημα	Ελεύθερες δραστηριότητες, Ελληνικά, Αγωγή Υγείας, Επιστήμη
Τίτλος Δραστηριότητας	Παζλ - Ανάπτυξη πνευματικών ικανοτήτων
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα υλοποιείται είτε ατομικά είτε σε ομάδες των δύο παιδιών. Τα παιδιά πρέπει να συναρμολογήσουν τα κομμάτια του παζλ που είναι ανακατεμένα στην οθόνη τους. Αν δυσκολεύονται να αντιληφθούν τι απεικονίζει το ολοκληρωμένο παζλ τότε πατώντας πάνω στο κουμπί "Picture Hint" και κρατώντας το πατημένο βλέπουν την εικόνα του παζλ ολοκληρωμένη. Αντίστοιχα αν πατήσουν πάνω στο κουμπί "Shape Hint" και κρατώντας το πατημένο μπορούν να δουν το διάγραμμα που έχουν στη συνολική εικόνα τα διάφορα κομμάτια του παζλ. Κάθε κομμάτι του παζλ που τοποθετείται ορθά δεν μπορεί να μετακινηθεί μετά. Με την ολοκλήρωση του παζλ τα παιδιά βλέπουν την εικόνα ολοκληρωμένη χωρίς να ξεχωρίζουν τα διάφορα κομμάτια του παζλ. Αν η νηπιαγωγός θέλει να αλλάξει την εικόνα του παζλ τότε πρέπει να πατήσει στην επιλογή "Free Jigsaw Puzzles online". Από τη νέα σελίδα που εμφανίζεται διαλέγει την κατηγορία που θέλει (π.χ. Animal) και στη συνέχεια τη συγκεκριμένη εικόνα (π.χ. Purrry) που θέλει να γίνει παζλ. Τέλος μπορεί να επιλέξει σε πόσα κομμάτια θέλει να σπάσει το παζλ (6,12, 25 ή 40) ανάλογα με το ποιο ή ποια παιδιά θα το συναρμολογήσουν. Επειδή υπάρχει μεγάλος αριθμός παζλ η δραστηριότητα αυτή μπορεί να συνδυαστεί επίσης με θέματα από τα Ελληνικά, την Αγωγή Υγείας και την Επιστήμη.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, παζλ, ελεύθερες δραστηριότητες, ανάπτυξη πνευματικών δραστηριοτήτων
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: The Kidz page.com http://www.thekidzpage.com/onlinejigsawpuzzles/ (http://www.thekidzpage.com/onlinejigsawpuzzles/jigsaw-puzzles/6-piece-jigsaw/chopper.html)

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.13 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 13

Μάθημα	Εικαστική τέχνη
Τίτλος Δραστηριότητας	Ηλεκτρονική Κολλητική
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα μπορεί να υλοποιηθεί είτε ατομικά είτε σε ομάδες των δύο παιδιών κατά την περίοδο πριν από τα Χριστούγεννα. Τα παιδιά χρησιμοποιώντας τα στολίδια τα οποία βρίσκονται δεξιά και κάτω στην οθόνη πρέπει να στολίσουν το χριστουγεννιάτικο δέντρο. Για να μεταφέρουν οποιοδήποτε στολίδι και να το τοποθετήσουν πάνω στο χριστουγεννιάτικο δέντρο πρέπει να κάνουν κλικ πάνω του και να το σύρουν στο σημείο του δέντρου που θέλουν να το τοποθετήσουν. Αν θέλουν, μετά που έχουν τοποθετήσει ένα στολίδι στο δέντρο, μπορούν να διαφοροποιήσουν τη θέση του κάνοντας κλικ πάνω του και σύροντάς το. Η νηπιαγωγός μπορεί αν θέλει να εκτυπώσει το τελικό αποτέλεσμα για να το τοποθετήσει στην πινακίδα της τάξης.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, εικαστική τέχνη, κολλητική, Χριστούγεννα, χριστουγεννιάτικο δέντρο
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: http://www.northpole.com/Clubhouse/Games/ (http://www.northpole.com/Clubhouse/Games/TrimTree/)</p>

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.14 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 14

Μάθημα	Επιστήμη
Τίτλος Δραστηριότητας	Κατάλληλο ντύσιμο για κάθε εποχή
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Καιρός
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα στην αρχή γίνεται με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στη συνέχεια μπορεί να υλοποιηθεί είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών.</p> <p>Σκοπός του παιχνιδιού είναι τα παιδιά να ντύσουν κατάλληλα το μικρό πρωταγωνιστή, τον Καίλου, ώστε να μπορέσει να βγει και να παίξει έξω. Τα παιδιά πρέπει πρώτα να κοιτάξουν έξω από το παράθυρο του δωματίου του Καίλου για να δουν τι καιρό κάνει. Στη συνέχεια επιλέγουν με το ποντίκι και σύρουν πάνω στον Καίλου τα ρούχα τα οποία θεωρούν κατάλληλα για τέτοιο καιρό. Τα διάφορα κομμάτια ρούχων μπορούν να τα βρουν στα δεξιά της οθόνης. Πρέπει να επιλέξουν τρία κομμάτια από κάθε ενδυμασία για να μπορέσουν να μεταβούν στο επόμενο επίπεδο. Αν τελικά δεν ντύσουν κατάλληλα τον Καίλου το πρόγραμμα δίνει ανατροφοδότηση και παρέχει την ευκαιρία στα παιδιά πατώντας το κουμπί «Play Again» να ξαναδοκιμάσουν. Αν έχουν ντύσει ορθά τον Καίλου τότε τα παιδιά πατώντας το κουμπί «Next» μπορούν να μεταβούν στο επόμενο επίπεδο.</p> <p>Σημειώστε ότι για να τρέξει το παιχνίδι χρειάζεται να γίνει εγκατάσταση του δωρεάν προγράμματος Macromedia Shockwave player.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, επιστήμη, κατάλληλο ντύσιμο, εποχές, ενδυμασία, κρύο, ζέστη
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: Cailou Games http://pbskids.org/caillou/games/ (http://pbskids.org/caillou/games/dresscaillou.html) Macromedia Shockwave player

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.15 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 15

Μάθημα	Μαθηματικά
Τίτλος Δραστηριότητας	Επαναληπτικά μοτίβα
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα στην αρχή υλοποιείται με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στη συνέχεια μπορεί να υλοποιηθεί είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών.</p> <p>Στη δραστηριότητα αυτή τα παιδιά πρέπει να συμπληρώσουν ορθά το μοτίβο επιλέγοντας τα κατάλληλα χρώματα από τη δεξιά στήλη. Αν κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης της δραστηριότητας διαπιστώσουν ότι έχουν κάνει λάθος στην επιλογή του χρώματος σε μια από τις μπάλες τότε πατώντας πάνω στη λανθασμένα χρωματισμένη μπάλα μπορούν να την αποχρωματίσουν και να επιλέξουν νέο χρώμα. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας πατάνε πάνω στο κουμπί "Check Answer" για να επιβεβαιώσουν αν την έχουν εκτελέσει ορθά. Η ανατροφοδότηση δίνεται στα αγγλικά. Ωστόσο στα παιδιά μπορεί να επισημάνουμε ότι αν εμφανιστούν μπλε γράμματα σημαίνει ότι έχουν εκτελέσει ορθά τη δραστηριότητα ενώ αν εμφανιστούν κόκκινα γράμματα σημαίνει ότι την έχουν εκτελέσει λανθασμένα. Στη δεύτερη περίπτωση το πρόγραμμα δεν παρέχει την ορθή απάντηση αλλά δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να πειραματιστούν ξανά μέχρι να τη βρουν. Αν θέλουν να προχωρήσουν σε επόμενο πρόβλημα τότε πατούν πάνω στο κουμπί "New Problem".</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, μαθηματικά, επαναληπτικά μοτίβα, λύση προβλήματος, χρώματα
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: National Library of Virtual Manipulatives http://nlvm.usu.edu/en/nav/index.html (http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_184_g_1_t_1.html Color Patterns)</p>

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.16 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 16

Μάθημα	Διαθεματικό (Μαθηματικά, Επιστήμη)
Τίτλος Δραστηριότητας	Ακολουθώ τις ορθές οδηγίες
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα στην αρχή γίνεται με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στη συνέχεια μπορεί να υλοποιηθεί είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών.</p> <p>Στη δραστηριότητα αυτή τα παιδιά πρέπει να βοηθήσουν την παπαδίτσα να κινηθεί σωστά για να φτάσει και να κρυφτεί στο φύλλο του πλάτανου. Για να εμφανιστεί το φύλλο πρέπει να πατήσουν στο κουμπί "Show Leaf". Για να το καταφέρουν πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις έξι εντολές οι οποίες παρουσιάζονται με εικονικό τρόπο στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Οι εντολές είναι «μπροστά», «πίσω», «κλίση 90 μοιρών κάτω», «κλίση 90 μοιρών πάνω», «κλίση 45 μοιρών κάτω» και «κλίση 45 μοιρών πάνω». Για να δουν τα παιδιά το αποτέλεσμα των επιλογών τους και να διαπιστώσουν πόσο κοντά βρίσκονται στο φύλλο πατάνε πάνω στο κουμπί "Play". Αν τα παιδιά διαπιστώσουν ότι δεν έχουν πετύχει το σκοπό τους τότε μπορούν να συνεχίσουν να δίνουν νέες εντολές. Ωστόσο η παπαδίτσα εμφανίζεται ξανά στην αρχική της θέση και για να διαπιστώσουν πόσο κοντά βρίσκονται στο στόχο τους πρέπει να πατήσουν πάλι το κουμπί "Play". Αν η νηπιαγωγός θέλει να διαφοροποιήσει τη θέση του φύλλου τότε πρέπει να πατήσει πάνω στο κουμπί "Move Leaf". Αν θέλει η δραστηριότητα να αρχίσει από την αρχή τότε πρέπει να πατήσει πάνω στο κουμπί "Clear All".</p> <p>Η δραστηριότητα αυτή βοηθά τα παιδιά να αντιληφθούν τη θέση στο χώρο και να εκτιμούν σωστά την πορεία που πρέπει να ακολουθήσουν και την απόσταση.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, μαθηματικά, θέση στο χώρο, εκτίμηση πορείας, κατεύθυνση, απόσταση, χώρος, ευθεία, γωνία
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: National Library of Virtual Manipulatives http://nlvm.usu.edu/en/nav/index.html http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_286_g_1_t_4.html?open=activities

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.17 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 17

Μάθημα	Φυσικές Επιστήμες
Τίτλος Δραστηριότητας	Παρατηρώ τον καιρό
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Καιρός-Γη-Διάστημα
Σύντομη περιγραφή	<p>Αφού τα παιδιά μελετήσουν και γνωρίσουν τα διάφορα καιρικά φαινόμενα (βροχή, σύννεφα, αστραπή, βροντή, ηλιοφάνεια, ουράνιο τόξο, άνεμος) και τα σύμβολά τους, καλούνται να επισκεφθούν τη συγκεκριμένη ιστοσελίδα της Μετεωρολογικής Υπηρεσίας Κύπρου για ένα χρονικό διάστημα 30 ημερών και να παρατηρήσουν τις αλλαγές του καιρού στα διάφορα σημεία του χάρτη.</p> <p>Καλούνται επίσης, να κάνουν καταγραφή των παρατηρήσεων τους και αφού ολοκληρωθεί η καταγραφή στο χρονικό αυτό διάστημα να αναλύσουν τα δεδομένα και να καταλήξουν σε συμπεράσματα ως προς τη συχνότητα εμφάνισής τους.</p> <p>Προέκταση της πιο πάνω δραστηριότητας θα μπορούσε να ήταν η παρατήρηση του καιρού σε ολόκληρη την Ευρώπη.</p> <p>http://www.seowebpromotion.com/dev/apollo/cyprus_weather.htm</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, φυσικές επιστήμες, καιρός, καιρικά φαινόμενα, σύμβολα καιρού
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: http://www.moa.gov.cy (http://www.moa.gov.cy/moa/MS/MS.nsf/DMLindex_gr/DMLindex_gr?opendocument)</p>


* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.18 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 18

Μάθημα	Μαθηματικά – Φυσικές Επιστήμες
Τίτλος Δραστηριότητας	Μοτίβια
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν στο σημείο με το ερωτηματικό ένα από τα δύο σύμβολα-επιλογές που τους δίνονται για να ολοκληρώσουν το μοτίβο. Η δραστηριότητα αυτή αποτελεί αξιολογητική δραστηριότητα και μπορεί να ενσωματωθεί με το μάθημα των Φυσικών Επιστημών με θέμα «Μελετώ τον καιρό».</p> 
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	OXI
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, μοτίβο, καιρός, σύμβολα καιρού
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: http://www.nasa.gov http://www.nasa.gov/audience/forforkids/kidsclub/flash/games/levelone/KC_Whats_Next_Patterns.html)</p>

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

Β.2.19 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 19

Μάθημα	Φυσικές Επιστήμες
Τίτλος Δραστηριότητας	Ανομβρία και αναγνώριση συμβόλων
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Καιρός-γη-διάστημα
Σύντομη περιγραφή	<p>Τα παιδιά καλούνται να παρατηρήσουν τους μήνες του χρόνου για κάθε πόλη της Κύπρου ξεχωριστά και να παρατηρήσουν τη συχνότητα βροχόπτωσης. Ακολουθούν συγκρίσεις μεταξύ πόλεων ως προς τη συχνότητα βροχόπτωσης αλλά και μηνών μεταξύ τους.</p> 
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, μήνες του χρόνου, διαδίκτυο, φυσικές επιστήμες, βροχόπτωση, συχνότητα βροχόπτωσης, ανομβρία, καιρός, καιρικές συνθήκες
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: http://www.cyprus-weather.com (http://www.cyprus-weather.com/cytanet/content.php?article_id=2932&subject=standalone&parent_id=1036)</p>

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.



B.2.20 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 20

Μάθημα	Φυσικές Επιστήμες
Τίτλος Δραστηριότητας	Ζώα – Ομαδοποίηση ζώων σύμφωνα με κάποιο χαρακτηριστικό τους
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	Τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν τα ίχνη των ζώων που βρίσκονται στην εικόνα. Ένας μεγεθυντικός φακός τα διευκολύνει μεγεθύνοντας τα αχνάρια του ζώου. Στη συνέχεια επιλέγουν με το ποντίκι το ζώο στο οποίο πιστεύουν ότι ανήκουν τα συγκεκριμένα ίχνη και καλούνται να εργαστούν σε ομάδες για να τα ταξινομήσουν με βάση ένα κριτήριο (τρόπος κίνησης, αριθμός δαχτύλων, μέγεθος ποδιού κ.λπ.). Αφού ολοκληρώσουν, η κάθε ομάδα προσπαθεί να αναγνωρίσει το κριτήριο της άλλης ομάδας με βάση την ταξινόμηση που έγινε προηγουμένως.
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, φυσικές επιστήμες, ομαδοποίηση ζώων, ταξινόμηση ζώων, αχνάρια, ζώα
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://funschool.kaboose.com/ (http://funschool.kaboose.com/preschool/amazing-animals/games/game_animal_tracks.html)

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.21 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 21

Μάθημα	Τεχνολογία
Τίτλος Δραστηριότητας	Οπτικοακουστικό υλικό
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Στα πλαίσια ενός project που θα έχει ως αποτέλεσμα την παρουσίαση ενός ζώου σε όλη την τάξη, τα παιδιά καλούνται να μελετήσουν ένα βίντεο με θέμα το παγώνι. Προτού γίνει αυτό, τα παιδιά καταγράφουν τι πρέπει να περιλαμβάνει ένα βιντεογραφημένο στιγμιότυπο με στόχο την παρουσίαση ενός ζώου για να είναι πετυχημένο (πού ζει, τι τρώει, πώς κινείται, ένα χαρακτηριστικό στοιχείο αν έχει κ.λ.π.). Ακολούθως, παρακολουθούν το βιντεογραφημένο στιγμιότυπο και κάνουν τις παρατηρήσεις τους στις ομάδες τους. Ακολουθεί συζήτηση με όλη την τάξη.</p>
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, τεχνολογία, ζώα, παγώνι, παρουσίαση χώρου, βίντεο με ζώα
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://kids.nationalgeographic.com/ (http://kids.nationalgeographic.com/Animals/CreatureFeature/Indianpeafowl)



* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.




B.2.22 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 22

Μάθημα	Εικαστική έκφραση
Τίτλος Δραστηριότητας	Ζωγραφική: Αποτύπωση ενός περιβάλλοντος
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	Τα παιδιά καλούνται να φτιάξουν μια ζωγραφιά του βυθού και στη συνέχεια καλούνται να παρατηρήσουν τις διάφορες φωτογραφίες και να εντοπίσουν στοιχεία που παρέλειψαν να βάλουν στη ζωγραφιά τους και να τη συμπληρώσουν.
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, ζωγραφική, περιβάλλον, φωτογραφίες, βυθός
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://kids.nationalgeographic.com/ (http://kids.nationalgeographic.com/Animals/CreatureFeature/Anemonefish)


* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

Β.2.23 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 23

Μάθημα	Συναισθηματική αγωγή
Τίτλος Δραστηριότητας	Ζωοφιλία
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Τα παιδιά παρατηρούν τις φωτογραφίες και συμπληρώνουν τι μπορεί να σκέφτεται το συγκεκριμένο ζώο, δικαιολογώντας την απάντησή τους.</p> 
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	OXI
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, φωτογραφίες, ζώα, συναισθήματα, ζωοφιλία
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://kids.nationalgeographic.com/ (http://kids.nationalgeographic.com/Activities/PhotoFillins)</p>

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.24 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 24

Μάθημα	Πατριδογνωσία
Τίτλος Δραστηριότητας	Δημοκρατία: Σύμβολο κράτους
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η πιο κάτω ιστοσελίδα είναι συνδεδεμένη με μια βάση δεδομένων η οποία περιλαμβάνει τις σημαίες όλων των χωρών ταξινομημένες με βάση διάφορα κριτήρια (π.χ. σύμβολο, χρώμα, σχήματα κ.λ.π.). Αφού προηγηθεί μάθημα αναφορικά με το σύμβολο-σημαία του κράτους μας, τα παιδιά καλούνται να αναζητήσουν άλλες σημαίες με βάση ένα κριτήριο και να προσπαθήσουν να ερμηνεύσουν τα σύμβολα που υπάρχουν πάνω σε αυτές.</p> 
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	NAI
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, σημαίες, κράτος, ταξινόμηση, σύμβολα, ερμηνεία συμβόλων
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>SIInternet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: http://www.enchantedlearning.com/Home.html http://www.enchantedlearning.com/geography/flags/colors/blue.shtml)</p>


* Για να μπορείτε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

Β.2.25 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 25

Μάθημα	Μαθηματικά
Τίτλος Δραστηριότητας	Αρίθμηση 0-10
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Τα παιδιά καλούνται να παρατηρήσουν την εικόνα και να μετρήσουν πόσες πεταλούδες/βάτραχους/σκύλους κ.λ.π. έχει. Ακολούθως καλούνται να συμπληρώσουν μια γραφική παράσταση. Η δραστηριότητα αυτή είναι αξιολογητική.</p> 
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, μαθηματικά, αριθμοί, μέτρηση, ποσοτική μέτρηση, αξιολόγηση, γραφική παράσταση
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: http://www.crpusd.org (http://www.crpusd.org/Goldridge/gamesk/countobj.swf)</p>


* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.26 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 26

Μάθημα	Αγωγή υγείας
Τίτλος Δραστηριότητας	Λαχανικά
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Τα παιδιά δημιουργούν φατσούλες με βάση ένα λαχανικό στο οποίο τοποθετούν διάφορα χαρακτηριστικά. Τα χαρακτηριστικά αυτά πρέπει να δημιουργήσουν συγκεκριμένη έκφραση στο πρόσωπο του λαχανικού ανάλογη του συναισθηματικού τους κόσμου. Τα παιδιά θα στηριχτούν στο παραμύθι που άκουσαν προηγουμένως με πρωταγωνιστές την ντομάτα, την πατάτα και το κρεμμύδι.</p> 
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, αγωγή υγείας, λαχανικά, ντομάτα, πατάτα, κρεμμύδι, φατσούλες, σύνθεση
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://www.bconnex.net/ (http://www.bconnex.net/~kidworld/java/mrpotato/mrpotato.htm)

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

Β.2.27 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 27

Μάθημα	Μαθηματικά
Τίτλος Δραστηριότητας	Αριθμοί: Αντιστοίχιση συμβόλων και συνόλων
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα αυτή είναι αξιολογητική. Τα παιδιά καλούνται να συνδέσουν την ποσότητα με τον αριθμό-σύμβολο που αντιστοιχεί στην ποσότητα αυτή (4 επιλογές).</p> 
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, μαθηματικά, αριθμοί, σύμβολα αριθμών, αξιολόγηση
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: http://www.crpusd.org http://www.crpusd.org/goldridge/flash/k/build%20count.swf</p>

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.28 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 28

Μάθημα	Εικαστική έκφραση
Τίτλος Δραστηριότητας	Ζωγραφική
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα αυτή εντάσσεται στα πλαίσια της ηλεκτρονικής τέχνης. Παρέχει έναν ηλεκτρονικό πίνακα στον οποίο τα παιδιά καλούνται να φτιάξουν μια ζωγραφιά με τη χρήση των διάφορων εργαλείων που παρέχει το πρόγραμμα (μολύβι, σβηστήρι, σχήματα κ.λ.π.). Είναι σημαντικό ότι δίνεται η δυνατότητα επιλογής μολυβιών διάφορων μεγεθών έτσι ώστε το πρόγραμμα να ανταποκρίνεται σε διάφορα επίπεδα ικανοτήτων. Το πρόγραμμα παρέχει επίσης τη δυνατότητα στη νηπιαγωγό να κάνει επανάληψη-replay και να δει την πορεία που ακολούθησε ο/η μαθητής/τρια για να φτιάξει το σχέδιό του/της.</p>
	
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, ζωγραφική, ηλεκτρονική τέχνη, ηλεκτρονικός πίνακας
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: http://www.crpusd.org (http://www.crpusd.org/goldridge/flash/k/whiteboard.swf)</p>

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.29 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 29

Μάθημα	Εικαστική έκφραση
Τίτλος Δραστηριότητας	Γνωρίζω διάσημους ζωγράφους
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα αυτή εντάσσεται στα πλαίσια της ηλεκτρονικής τέχνης. Παρέχει έναν ηλεκτρονικό πίνακα στον οποίο τα παιδιά καλούνται να φτιάξουν μια ζωγραφιά. Αρχικά επιλέγουν μια σχολή ζωγράφων (π.χ. ιμπρεσιονισμός) και το πρόγραμμα παρέχει συγκεκριμένα εργαλεία κατάλληλα για να ζωγραφίσουν τα παιδιά ένα ιμπρεσιονιστικό πίνακα. Για παράδειγμα, δίνει συγκεκριμένα χρώματα, βάση κ.τ.λ. Τα εργαλεία παρουσιάζονται πολύ επιτυχημένα εικονικά και αυτό καθιστά το πρόγραμμα πολύ φιλικό για αυτή την ηλικία. Το πρόγραμμα παρέχει επίσης τη δυνατότητα στη νηπιαγωγό να κάνει επανάληψη-replay και να δει την πορεία που ακολούθησε ο/η μαθητής/τρια για να φτιάξει το σχέδιό του/της.</p>
	
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, ζωγραφική, ηλεκτρονική τέχνη, διάσημοι ζωγράφοι, σχολές ζωγράφων
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://www.iknowthat.com/com/L3?Area=Paint

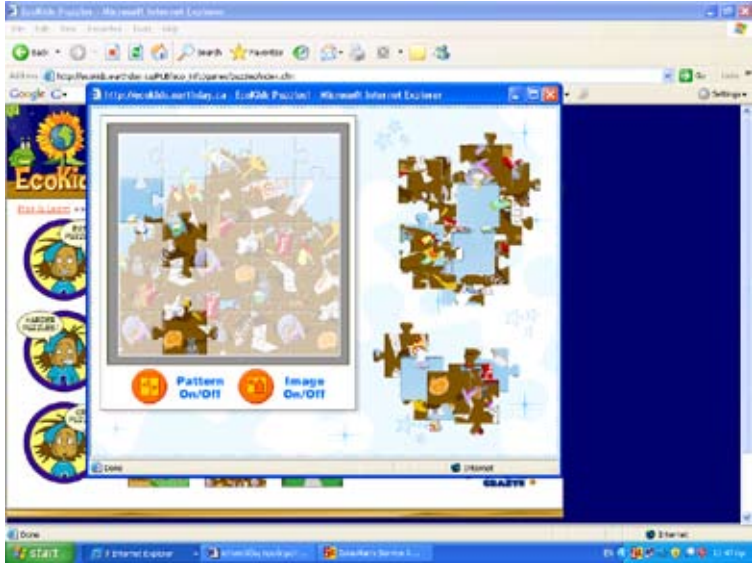
* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.30 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 30

Μάθημα	Φυσικές Επιστήμες
Τίτλος Δραστηριότητας	Οικολογία: Οι επεμβάσεις στο περιβάλλον προκαλούν αλλαγές στην ισορροπία της φύσης
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα αυτή παρουσιάζει μια οργανική φάρμα. Τα παιδιά καλούνται να εντοπίσουν τους 8 λόγους για τους οποίους η φάρμα αυτή είναι οργανική (οργανικές καλλιέργειες, ελεύθερη βόσκηση ζώων κ.τ.λ.). Κάθε φορά που εντοπίζουν ένα λόγο ακούγονται λίγα λόγια για αυτό στην αγγλική γλώσσα και ο αριθμός πάνω δεξιά μειώνεται κατά ένα.</p> 
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, οικολογία, επεμβάσεις, περιβάλλον, οργανική φάρμα, οργανικές καλλιέργειες
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://ecokids.earthday.ca/PUB/eco_info/browse_topics/index.cfm


* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.31 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 31

Μάθημα	Φυσικές Επιστήμες
Τίτλος Δραστηριότητας	Οικολογία: Απορρίμματα-ανακύκλωση
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν ένα πάζλ το οποίο αποτελεί μια εικόνα από σκουπίδια. Τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν τα σκουπίδια και να βρουν τρόπους επεξεργασίας τους.</p> 
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΟΧΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, οικολογία, απορρίμματα, ανακύκλωση, σκουπίδια, τρόποι επεξεργασίας
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://ecokids.earthday.ca (http://ecokids.earthday.ca/PUB/eco_info/games/puzzles/index.cfm)

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.32 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 32

Μάθημα	Μουσική
Τίτλος Δραστηριότητας	Μελωδικό σχήμα- Γνωριμία με μουσικά όργανα
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η συγκεκριμένη δραστηριότητα δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να ακούσουν αλλά και να φτιάξουν δικά τους μουσικά κομμάτια. Πατώντας πάνω στα πλήκτρα του πιάνου τοποθετούνται και οι ανάλογες μουσικές νότες στο πεντάγραμμα. Επίσης τους δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουν διαφορετικά μουσικά όργανα για να ακούσουν τη μελωδία. Η δραστηριότητα αυτή θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για ηχητική αναγνώριση των οργάνων αλλά και για τη δημιουργία μουσικών κομματιών.</p> 
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_K07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, μελωδικό σχήμα, μουσικά όργανα, ηχητική αναγνώριση, ήχοι, μελωδία, πεντάγραμμα
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://www.iknowthat.com/com/L3?Area=Paint (http://www.iknowthat.com/com/L3?Area=L2_TheArts)

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.

B.2.33 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 33

Μάθημα	Γλώσσα
Τίτλος Δραστηριότητας	Προφορική Έκφραση-Ορθή δομή της πρότασης
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Σύντομη περιγραφή	<p>Η συγκεκριμένη ιστοσελίδα δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να τοποθετήσουν τα πορτρέτα τους σε διάφορες φωτογραφίες. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα επιλέχθηκε ένα από τα πορτρέτα που υπήρχαν έτοιμα στην ιστοσελίδα και η φωτογραφία στο διάστημα. Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να λειτουργήσει ως αφορμή για τη δημιουργία μιας φανταστικής ιστορίας με πρωταγωνιστές τα ίδια τα παιδιά.</p> 
Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ	ΝΑΙ
Κωδικός Ομάδας	ΠΡΟ1_Κ07Δ
Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	προδημοτική, διαδίκτυο, προφορική έκφραση, δομή πρότασης, πορτρέτα, φωτογραφίες, αφορμή, φαντασία
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://www.iknowthat.com/com/L3?Area=Paint (http://www.iknowthat.com/com/L3?Area=L2_TheArts)

* Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.



ΜΕΡΟΣ Γ΄

Γ.1 - Συνοπτικός Πίνακας Αναπτυγμένων Δραστηριοτήτων

	Τίτλος Δραστηριότητας
Δραστηριότητα 1	Συνδυαστική
Δραστηριότητα 2	Μέτρηση (ποσότητα, βάρος, δεξιότητες μέτρησης) και αναγνώριση σχημάτων
Δραστηριότητα 3	Ανάπτυξη των φυτών
Δραστηριότητα 4	Ψηλοί και χαμηλοί ήχοι
Δραστηριότητα 5	Ασφάλεια στο σπίτι
Δραστηριότητα 6	Επαναληπτικά μοτίβα
Δραστηριότητα 7	Ακολουθώ τις ορθές οδηγίες
Δραστηριότητα 8	Ζωγραφική
Δραστηριότητα 9	Προφορική Έκφραση-Ορθή δομή της πρότασης
Δραστηριότητα 10	Μελωδικό σχήμα- Γνωριμία με μουσικά όργανα
Δραστηριότητα 11	Δημοκρατία: Σύμβολο κράτους
Δραστηριότητα 12	Οπτικοακουστικό υλικό
Δραστηριότητα 13	Ανομβρία και αναγνώριση συμβόλων
Δραστηριότητα 14	Παρατηρώ τον καιρό
Δραστηριότητα 15	Οικολογία: Οι επεμβάσεις στο περιβάλλον προκαλούν αλλαγές στην ισορροπία της φύσης

Γ.2.1 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 1

Μάθημα	Μαθηματικά
Τίτλος Δραστηριότητας	Συνδυαστική
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Λύση προβλήματος
Ενδεικτική Διάρκεια	15 λεπτά
Σκοπός	Μέσα από ένα παιγνιώδες πλαίσιο τα παιδιά να εντοπίσουν όλους τους δυνατούς συνδυασμούς και να αναπτύξουν δεξιότητες επίλυσης προβλήματος.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_1
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	συνδυαστική, προδημοτική, μαθηματικά, διαδίκτυο, δεξιότητες λύσης προβλήματος
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: Illuminations http://illuminations.nctm.org (http://illuminations.nctm.org/ActivityDetail.aspx?ID=3) *Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	 <p>Παράδειγμα 1</p>

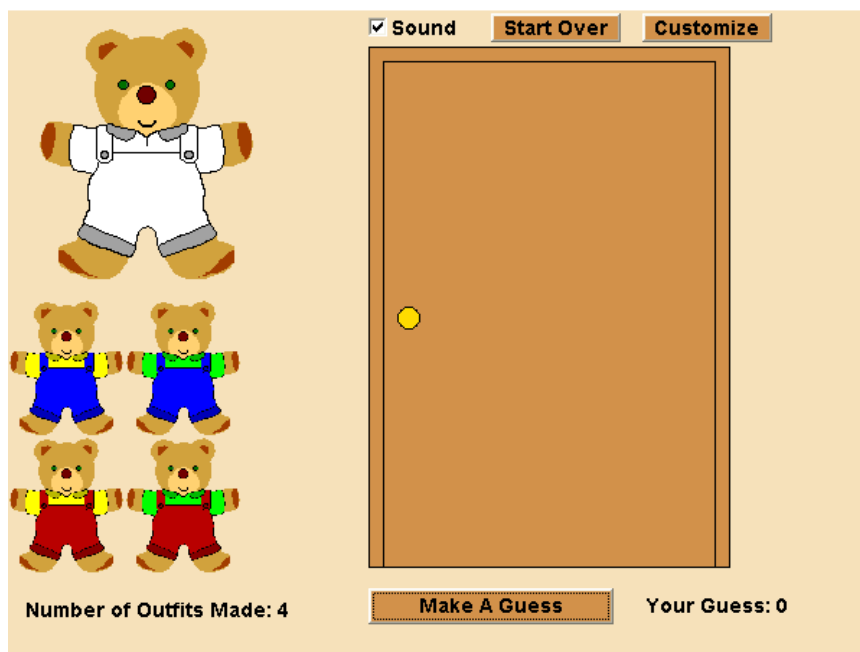
Στην ιστοσελίδα περιέχεται ένα διαδραστικό παιχνίδι το οποίο ζητά από τα παιδιά Στην ιστοσελίδα περιέχεται ένα διαδραστικό παιχνίδι το οποίο ζητά από τα παιδιά να δημιουργήσουν όλους τους δυνατούς συνδυασμούς ανάμεσα στις φανέλες και τα παντελονάκια που έχει το αρκουδάκι. Αν τα παιδιά γνωρίζουν να μετρούν μέχρι το πέντε τότε, πριν αρχίσουν τη δραστηριότητα, η νηπιαγωγός πατά το κουμπί "Make A Guess" και καταχωρεί την εκτίμηση των παιδιών για τους δυνατούς συνδυασμούς μεταξύ φανέλων και παντελονιών που μπορεί να γίνουν, χωρίς ωστόσο να αποκαλύπτει την ορθή απάντηση (παράδειγμα 1).

Για να μεταφέρουν ένα κομμάτι ρούχο (φανέλα ή παντελονάκι) πάνω στο αρκουδάκι πρέπει τα παιδιά να πατήσουν πάνω στο ρούχο και να το σύρουν πάνω στο αρκουδάκι. Όταν μια ενδυμασία (φανέλα και παντελονάκι) συμπληρωθεί τότε αυτή εμφανίζεται κάτω από το αρκουδάκι (παράδειγμα 2).



Παράδειγμα 2

Η δραστηριότητα συνεχίζεται μέχρι να εντοπιστούν όλοι οι δυνατοί συνδυασμοί. Όταν εξαντληθούν όλοι οι δυνατοί συνδυασμοί η πόρτα κλείνει κι έτσι δίνεται άμεση ανατροφοδότηση της ορθής απάντησης (παράδειγμα 3).



Παράδειγμα 3

Η δραστηριότητα στην αρχή γίνεται με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στη συνέχεια μπορεί να υλοποιηθεί είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών αλλά με διαφορετικό αριθμό φανέλων και παντελονιών.

Η διδακτική αξία της δραστηριότητας αυτής θα κριθεί σε μεγάλο βαθμό όχι μόνο από την επιτυχημένη εκτέλεσή της από τα παιδιά αλλά και από τη συλλογιστική που θα αναπτύξουν κατά τη διάρκεια της εκτέλεσής της.

Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 1

(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος Δραστηριότητας Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας			
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών			
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.1.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος	odigies_xrasis_programmatos.doc

Γ.2.1.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

Η δραστηριότητα ζητά από τα παιδιά να δημιουργήσουν όλους τους δυνατούς συνδυασμούς ανάμεσα στις φανέλες και τα παντελονάκια που έχει το αρκουδάκι.



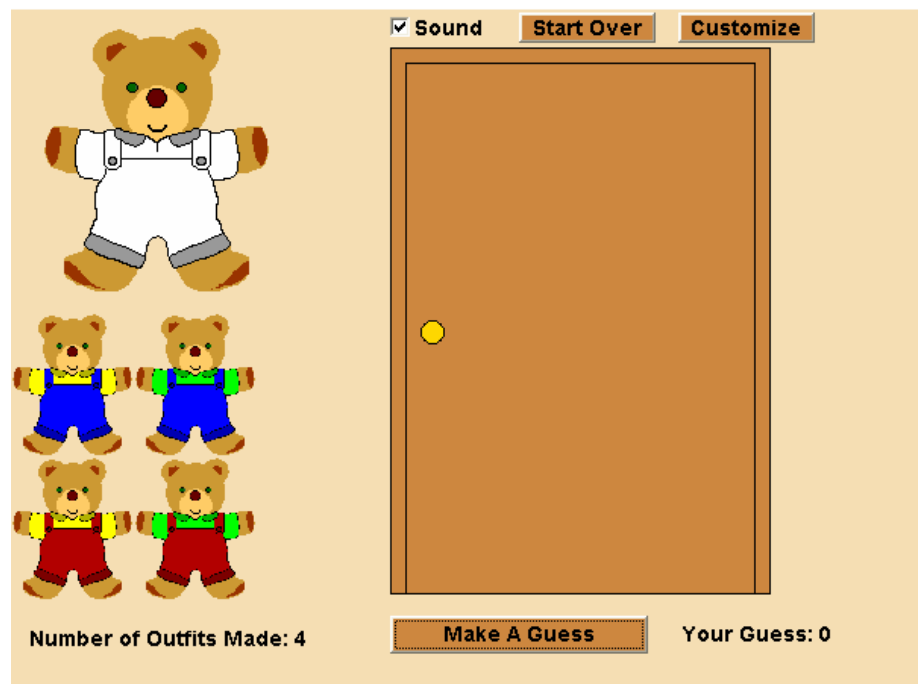
Παράδειγμα 1

Για να το πετύχουν πατούν με το αριστερό κουμπί του ποντικιού πάνω στο ρούχο που θέλουν να επιλέξουν και το σύρουν πάνω στο αρκουδάκι. Όταν μια ενδυμασία (φανέλα και παντελονάκι) συμπληρωθεί τότε αυτή εμφανίζεται κάτω από το αρκουδάκι (παράδειγμα 2). Η δραστηριότητα συνεχίζεται μέχρι να εντοπιστούν όλοι οι δυνατοί συνδυασμοί.



Παράδειγμα 2

Όταν εξαντληθούν όλοι οι δυνατοί συνδυασμοί η πόρτα κλείνει κι έτσι δίνεται άμεση ανατροφοδότηση της ορθής απάντησης (παράδειγμα 3).



Παράδειγμα 3

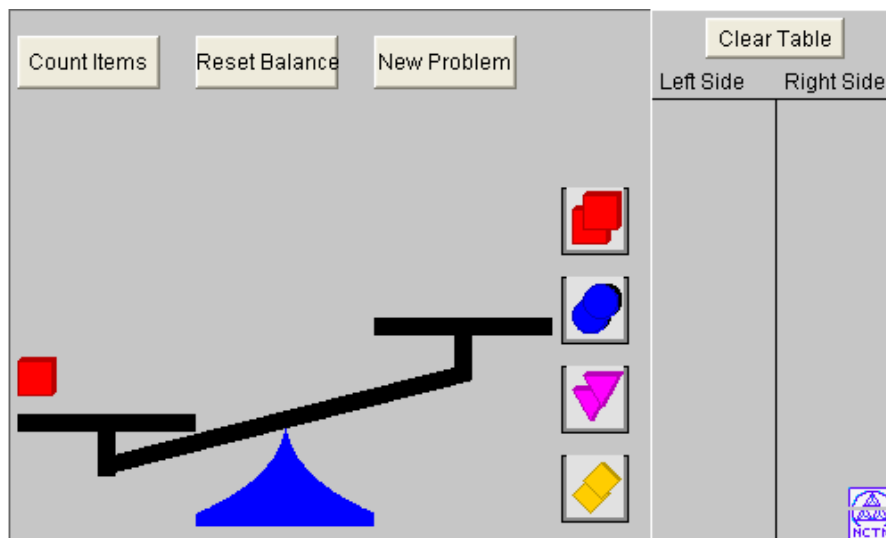
Πατώντας πάνω στο κουμπί “Start Over” η δραστηριότητα ξεκινά από την αρχή. Πατώντας πάνω στο κουμπί “Customize” μπορούμε να επιλέξουμε νέο αριθμό φανέλων και παντελονιών (παράδειγμα 4).



Παράδειγμα 4

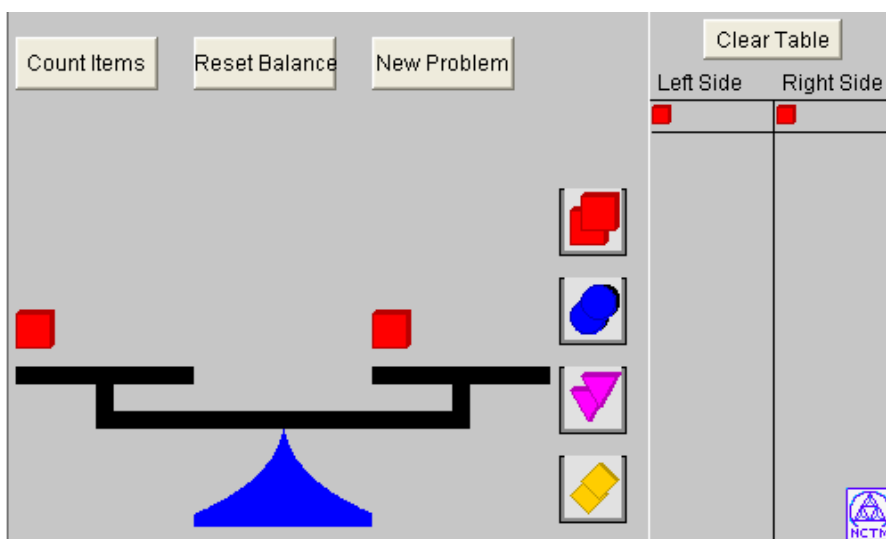
Γ.2.2 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 2

Μάθημα	Μαθηματικά
Τίτλος Δραστηριότητας	Μέτρηση (ποσότητα, βάρος, δεξιότητες μέτρησης) και αναγνώριση σχημάτων
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Ενδεικτική Διάρκεια	20 λεπτά
Σκοπός	Μέσα από ένα παιγνιώδες πλαίσιο τα παιδιά να εντοπίσουν σχήματα ισοδύναμου βάρους χρησιμοποιώντας τη ζυγαριά.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_2
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, μαθηματικά, διαδίκτυο, μέτρηση ποσότητας, μέτρηση βάρους, αναγνώριση σχημάτων, δεξιότητες μέτρησης
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: Illuminations http://illuminations.nctm.org (http://illuminations.nctm.org/ActivityDetail.aspx?ID=131) * Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	Στην ιστοσελίδα περιέχεται ένα διαδραστικό παιχνίδι το οποίο επιτρέπει στα παιδιά να εντοπίζουν σχήματα τα οποία έχουν ισοδύναμο βάρος. Για να το πετύχουν πρέπει να χρησιμοποιήσουν τη ζυγαριά. Πιο συγκεκριμένα σε κάθε σχήμα αντιστοιχεί ένα ορισμένο βάρος. Τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν τα σχήματα σε κάθε πλευρά της ζυγαριάς σύροντάς τα και κρατώντας πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού (Παράδειγμα 1).

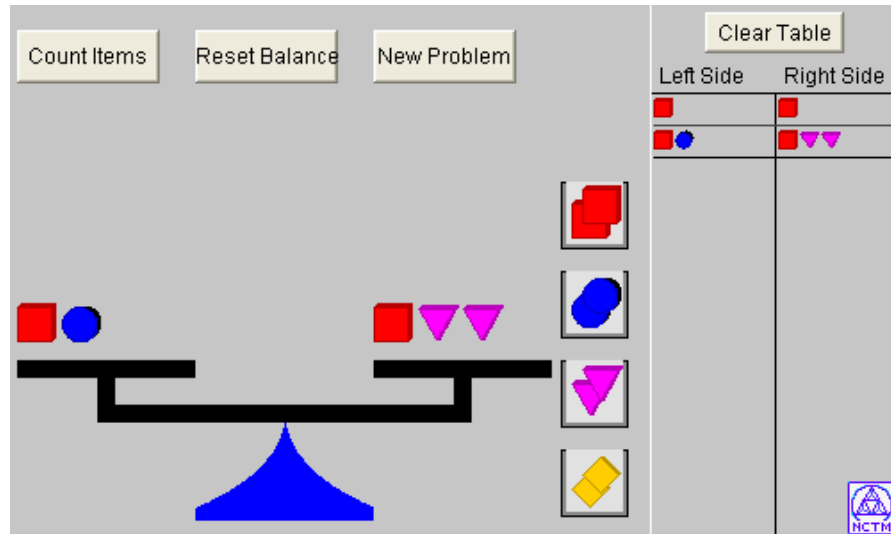


Παράδειγμα 1

Για να αφαιρέσουν οποιοδήποτε σχήμα από τη ζυγαριά πρέπει να το σύρουν από αυτή και στη συνέχεια να απελευθερώσουν το κουμπί του ποντικιού. Όταν το συνολικό βάρος σε κάθε πλευρά είναι το ίδιο τότε το αποτέλεσμα της ισοδυναμίας παρουσιάζεται στο δεξιό πίνακα (Παραδείγματα 2 και 3).

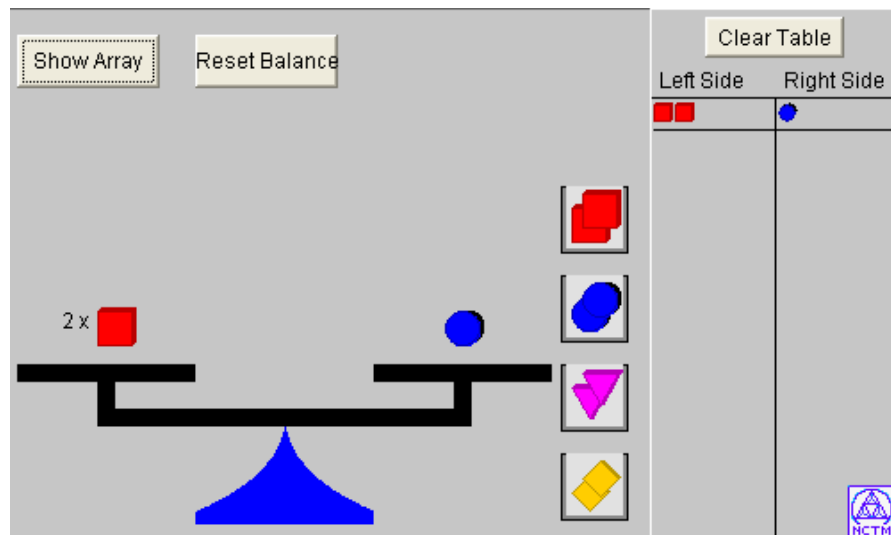


Παράδειγμα 2



Παράδειγμα 3

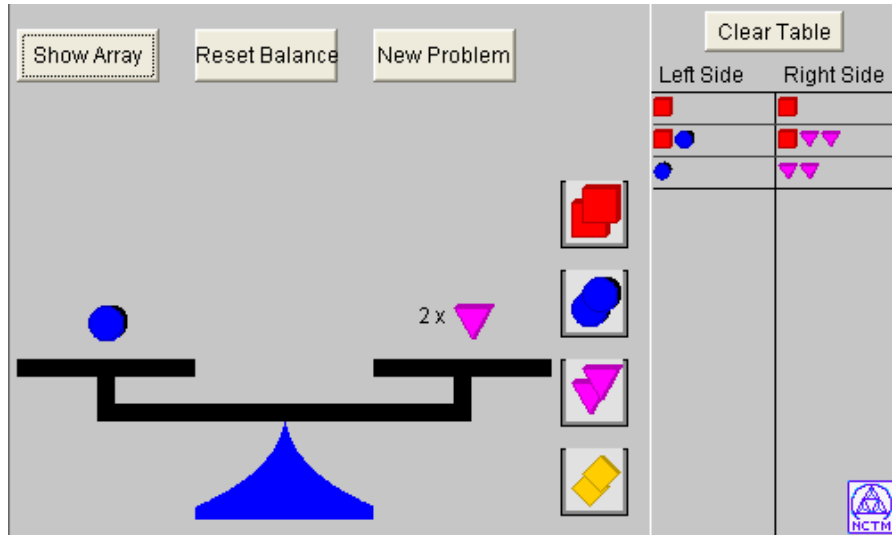
Το κουμπί "Count Items" παρουσιάζει την ποσότητα σε κάθε πλευρά της ζυγαριάς σε αλγεβρική μορφή (Παράδειγμα 4).



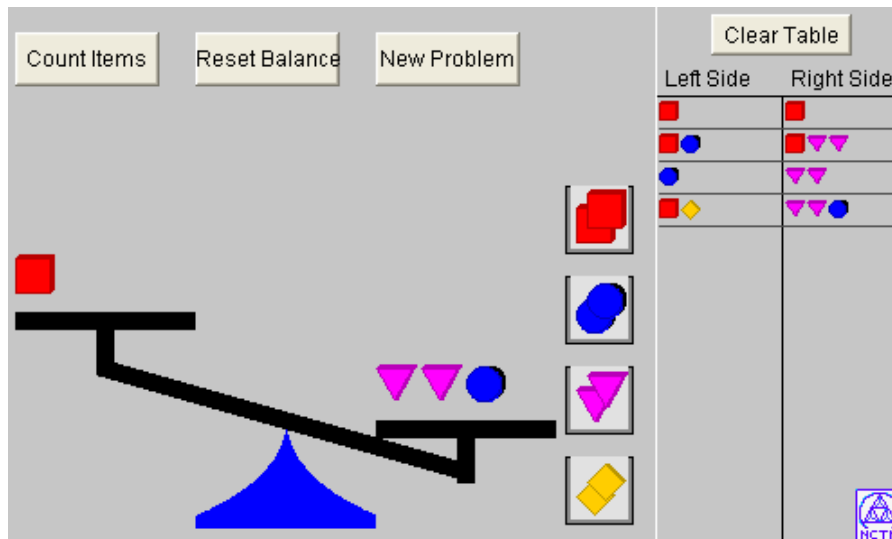
Παράδειγμα 4

Η δραστηριότητα γίνεται με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Μπορεί να υλοποιηθεί φυσικά και σε ατομικό επίπεδο ή σε ομάδα των δύο παιδιών, αλλά η ηγηπιαγωγός μπορεί να συντονίσει τη δραστηριότητα και να αναδείξει τις μαθηματικές έννοιες καλύτερα μέσα από τη συζήτηση που θα αναπτύσσεται με βάση τη δράση των μαθητών. Σε ατομικό επίπεδο ή σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών η δραστηριότητα μπορεί να υλοποιηθεί μετά την παρουσίαση και συζήτηση με όλη την τάξη.

Στην ουσία οι μαθητές καλούνται να εκτιμήσουν πότε δύο σχήματα έχουν το ίδιο βάρος. Σε πρώτη φάση επιδιώκουμε τα σχήματα να είναι τα ίδια (παράδειγμα 2). Στη συνέχεια αφού τα παιδιά κατανοήσουν αυτή την ισοδυναμία προχωρούμε στη σύγκριση του βάρους ανόμοιων σχημάτων ώστε να δοθεί στα παιδιά η ευκαιρία να προβληματιστούν σχετικά με τη σχέση ισοδυναμίας ανάμεσα σε διαφορετικά σχήματα (παράδειγμα 5). Αν τα παιδιά δυσκολεύονται να βρουν μια σχέση ισοδυναμίας ανάμεσα στα σχήματα τότε τα ενθαρρύνουμε να καταφύγουν στις δεξιές στήλες όπου πάνω ψηλά από αυτές αναγράφεται Clear Table και στις οποίες καταγράφονται όλες οι προηγούμενες ισοδυναμίες που έχουν εντοπίσει τα παιδιά (παράδειγμα 6).



Παράδειγμα 5



Παράδειγμα 6

Η διδακτική αξία της δραστηριότητας αυτής θα κριθεί σε μεγάλο βαθμό από τις ερωτήσεις που θα κάνει η νηπιαγωγός με βάση τις απαντήσεις των μαθητών.

Παράδειγμα 1^ο

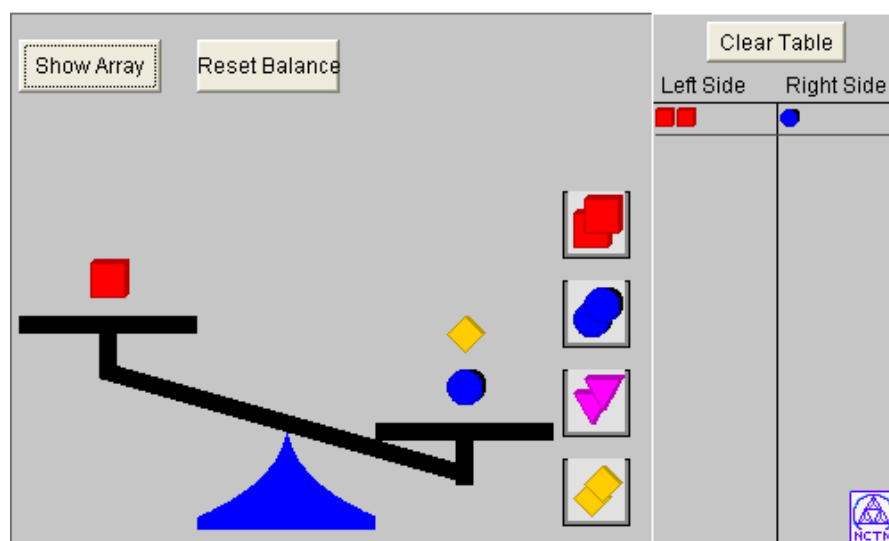
Μια σφαίρα με ποιο ή ποια σχήματα έχει ισοδύναμο βάρος;

Αναμενόμενη απάντηση:

Το βάρος μιας σφαίρας ισοδυναμεί με το βάρος δύο κύβων (Παράδειγμα 4)

Παράδειγμα 2^ο

Στο αριστερό τηγάνι της ζυγαρίας έχω ένα κύβο και στο δεξιό τηγάνι μια σφαίρα και ένα ρόμβο. Ποια σχήματα να τοποθετήσω στο αριστερό τηγάνι ώστε να ισορροπήσει η ζυγαριά; (παράδειγμα 7).



Παράδειγμα 7

Αναμενόμενη απάντηση 1:

Μια σφαίρα

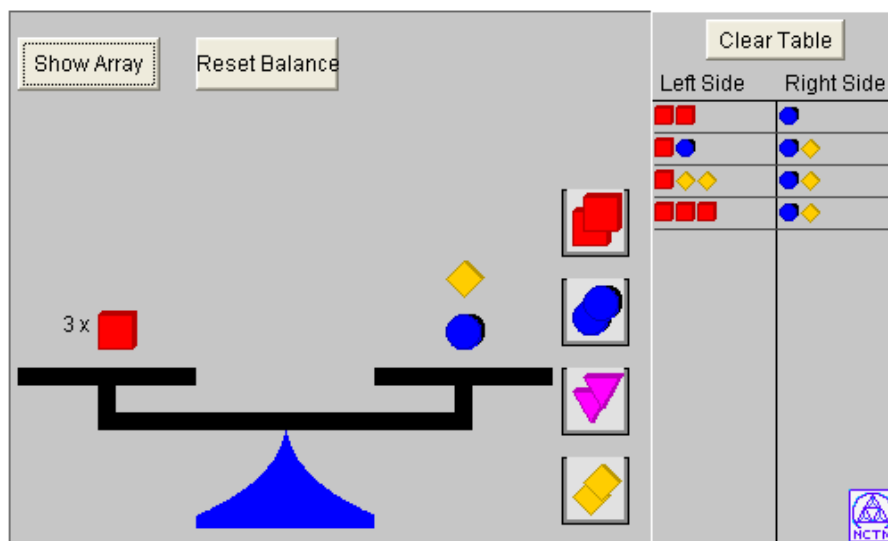
Αναμενόμενη απάντηση 2:

Δύο ρόμβους

Αναμενόμενη απάντηση 3:

Δύο κύβους

Οδηγούμεστε στο συμπέρασμα ότι το βάρος του κύβου και του ρόμβου είναι ισοδύναμο ενώ παράλληλα μπορεί να υπάρξουν περισσότερες από μια σχέσεις ισοδυναμίας (Παράδειγμα 8).



Παράδειγμα 8

Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 2

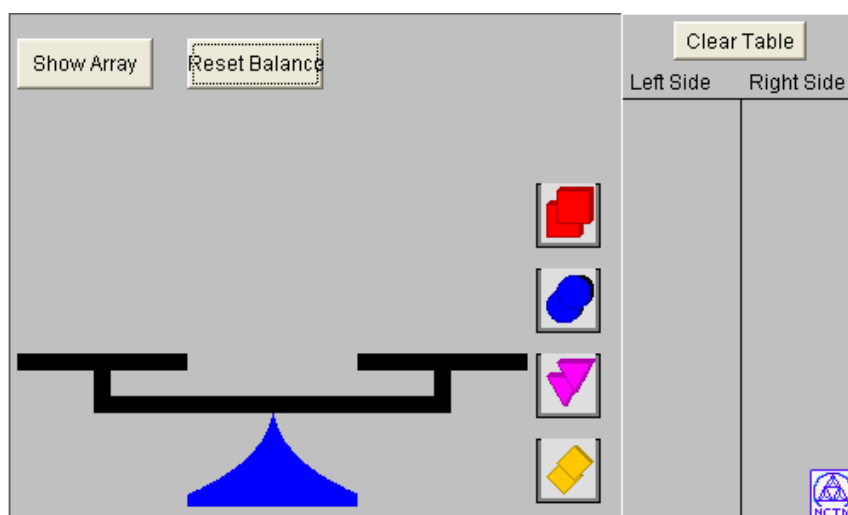
(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας			
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών			
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.2.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος	odigies_xrasis_programmatos.doc

Γ.2.2.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου -Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

Η δραστηριότητα ξεκινά με την παρουσίαση της ζυγαριάς χωρίς οποιοδήποτε βάρος. Στη συνέχεια τα παιδιά πειραματίζονται με τη λειτουργία της ζυγαριάς, δηλαδή πώς τοποθετούν τα σχήματα στα τηγάνια (κρατούν πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού και σύρουν το σχήμα στο τηγάνι) και πώς μπορούν να αφαιρέσουν οποιοδήποτε σχήμα από τα τηγάνια (κρατούν πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού και σύρουν το σχήμα έξω από το τηγάνι προς τα κάτω και απελευθερώνουν το αριστερό κουμπί του ποντικιού). Το κουμπί “Show Array” αφαιρεί την παρουσίαση σε αλγεβρική μορφή. Το κουμπί “Reset Balance” αφαιρεί όλα τα σχήματα από τη ζυγαριά. Όταν το συνολικό βάρος σε κάθε πλευρά είναι το ίδιο, τότε το αποτέλεσμα παρουσιάζεται στο δεξιό πίνακα. Το κουμπί “Count Items” παρουσιάζει την ποσότητα σε κάθε πλευρά της ζυγαριάς σε αλγεβρική μορφή. Το κουμπί “Clear Table” αφαιρεί όλα τα δεδομένα από τον πίνακα. Όταν καθένα από τα δύο τελευταία κουμπιά πιέζεται, το βάρος το οποίο βρίσκεται στη ζυγαριά δεν διαφοροποιείται.



Γ.2.3 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 3

Μάθημα	Επιστήμη
Τίτλος Δραστηριότητας	Ανάπτυξη των φυτών
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Φυτά και ζώα
Ενδεικτική Διάρκεια	20 λεπτά
Σκοπός	Μέσα από ένα παιγνιώδες πλαίσιο τα παιδιά τα κατανοήσουν ποιοι είναι οι βασικοί παράγοντες (ήλιος και νερό) οι οποίοι επιδρούν ώστε να βλαστήσει ένα φυτό και να ανθοφορήσει.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_3
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, επιστήμη, διαδίκτυο, φυτά, συνθήκες διατήρησης φυτών, απόκτηση δεξιοτήτων φροντίδας ζωντανών οργανισμών, νερό, φως
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: BBC schools http://www.bbc.co.uk/schools/ http://www.bbc.co.uk/schools/scienceclips/ages/5_6/growing_plants.shtml * Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	Στην ιστοσελίδα περιέχεται ένα διαδραστικό παιχνίδι το οποίο επιτρέπει στα παιδιά να συμμετάσχουν ενεργητικά στη διαδικασία βλάστησης, ανάπτυξης και ανθοφορίας ενός εικονικού φυτού. Για να το πετύχουν πρέπει να χρησιμοποιήσουν το νερό και τον ήλιο σε τέτοιες ποσότητες ώστε να βοηθήσουν το φυτό να αναπτυχθεί και να μην ξεραθεί. Η δραστηριότητα γίνεται με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Μπορεί να υλοποιηθεί φυσικά και σε ατομικό επίπεδο ή σε ομάδα των δύο παιδιών, αλλά η νηπιαγωγός μπορεί να συντονίσει τη δραστηριότητα και να αναδείξει τις έννοιες καλύτερα μέσα από τη συζήτηση που θα αναπτύσσεται με βάση τη δράση των μαθητών. Σε ατομικό επίπεδο ή σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών η δραστηριότητα μπορεί να υλοποιηθεί μετά την παρουσίαση και συζήτηση με όλη την τάξη. Η διδακτική αξία της δραστηριότητας αυτής θα κριθεί σε μεγάλο βαθμό από τα συμπεράσματα που θα εξάγουν τα παιδιά, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού αναφορικά με την πορεία ανάπτυξης ενός φυτού. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με ερωτήσεις της πιο κάτω μορφής:

Ερώτηση 1^η

Τι θα συμβεί στο φυτό αν δε δεχθεί ικανοποιητική ποσότητα νερού;

Αναμενόμενη απάντηση:

Θα ξεραθεί (παράδειγμα 1)



Παράδειγμα 1

Ερώτηση 2^η

Τι θα συμβεί στο φυτό αν δεχθεί περιορισμένη ποσότητα ηλιακής ακτινοβολίας;

Αναμενόμενη απάντηση:

Θα ξεραθεί (παράδειγμα 2)

Ερώτηση 3^η

Πόσο χρόνο περίπου χρειάζεται για να αναπτυχθεί πλήρως και να ανθοφορήσει (να δώσει λουλούδι) το φυτό του προγράμματος;

Αναμενόμενη απάντηση:

Τέσσερις βδομάδες



Παράδειγμα 2

Ερώτηση 4^α

Συνεπώς ποια είναι τα βασικά συστατικά για την ανάπτυξη και ωρίμαση ενός φυτού;

Αναμενόμενη απάντηση:

Ο ήλιος και το νερό.

Τα παιδιά στη συνέχεια ατομικά μπορεί να αλληλεπιδράσουν με το πρόγραμμα και να προσπαθήσουν να αναπτύξουν το φυτό και να το οδηγήσουν στην ανθοφορία. Στα υπόλοιπα παιδιά που δε θα εργάζονται στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές θα δοθεί το φύλλο εργασίας «Ανάπτυξη φυτών» όπου θα τους ζητήσουμε να σχεδιάσουν τις φάσεις ανάπτυξης ενός φυτού όπως τις έχουν κατανοήσει μέσα από το διαδραστικό παιχνίδι.

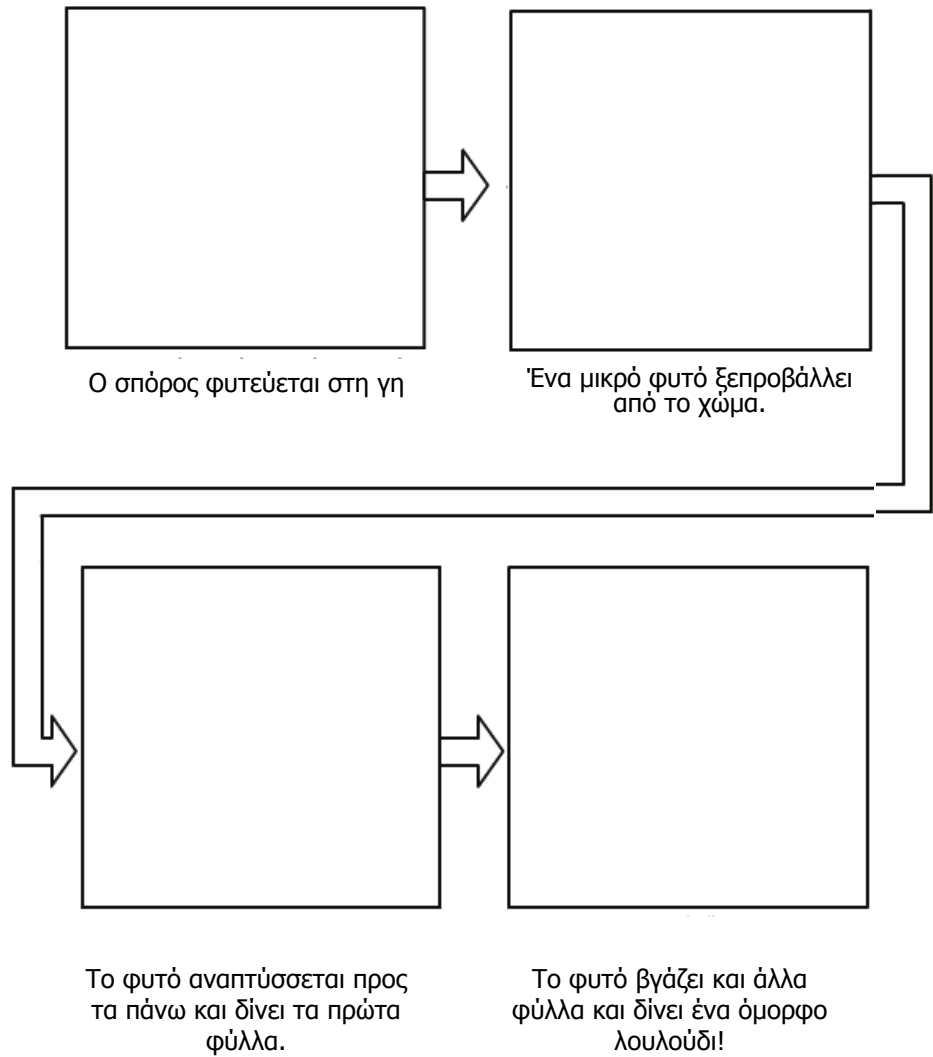
Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 3

(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας	Γ.2.3.1	Φύλλο Εργασίας	Φύλλο εργασίας δραστηριότητας 3.doc
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών			
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.3.2	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος	odigies_xrasis_programmatos.doc

Γ.2.3.1 – Φύλλο Εργασίας

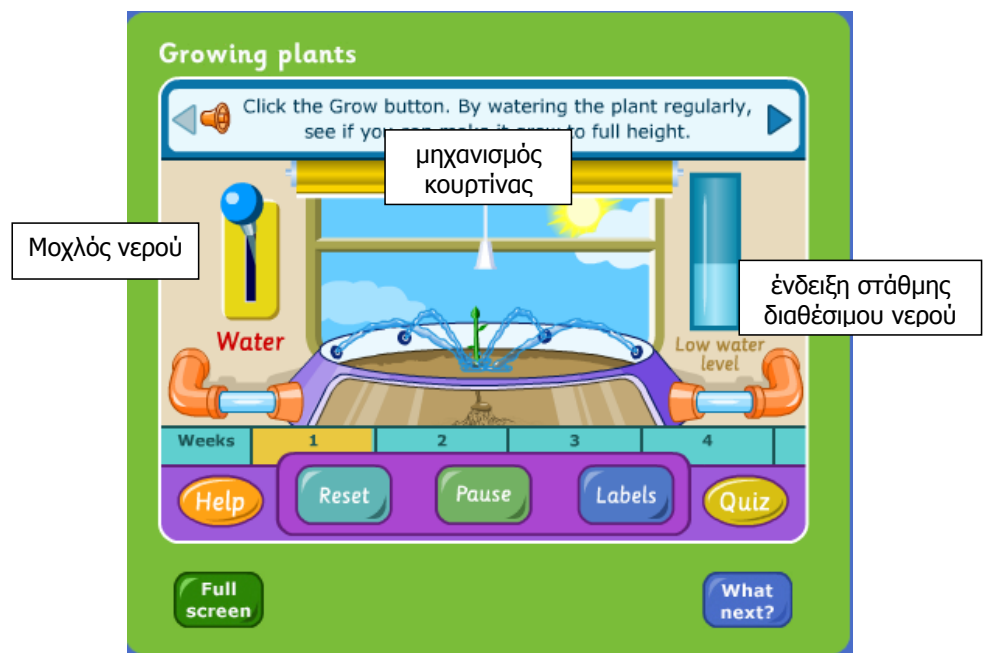
Ανάπτυξη φυτών Όνομα:.....



Γ.2.3.2 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

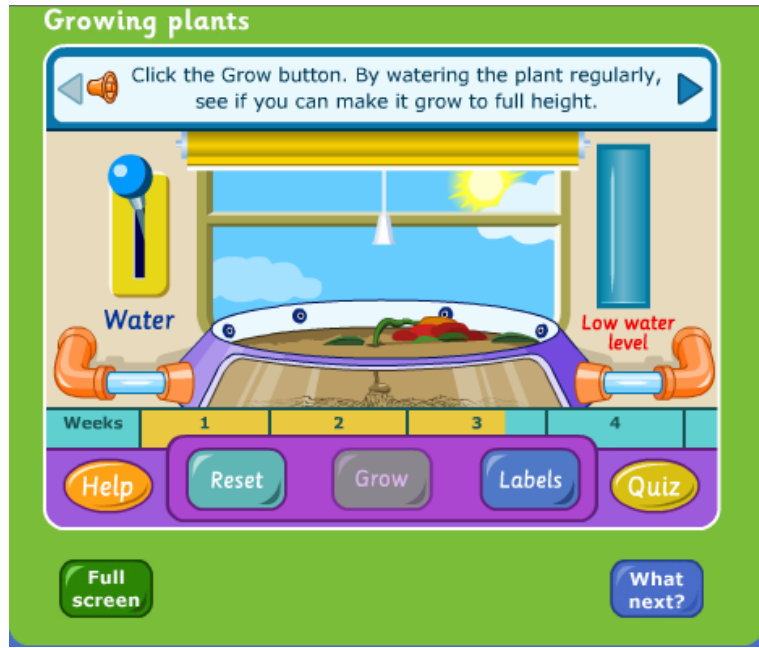
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

Όταν τα παιδιά πατούν το κουμπί “Grow” αρχίζει να αναπτύσσεται ένα φυτό. Στη συνέχεια χρησιμοποιώντας ορθά τον αριστερό μοχλό για το νερό και την κουρτίνα για τον ήλιο, πρέπει να βοηθήσουν το φυτό να μεγαλώσει και να ανθοφορήσει (παράδειγμα 1).

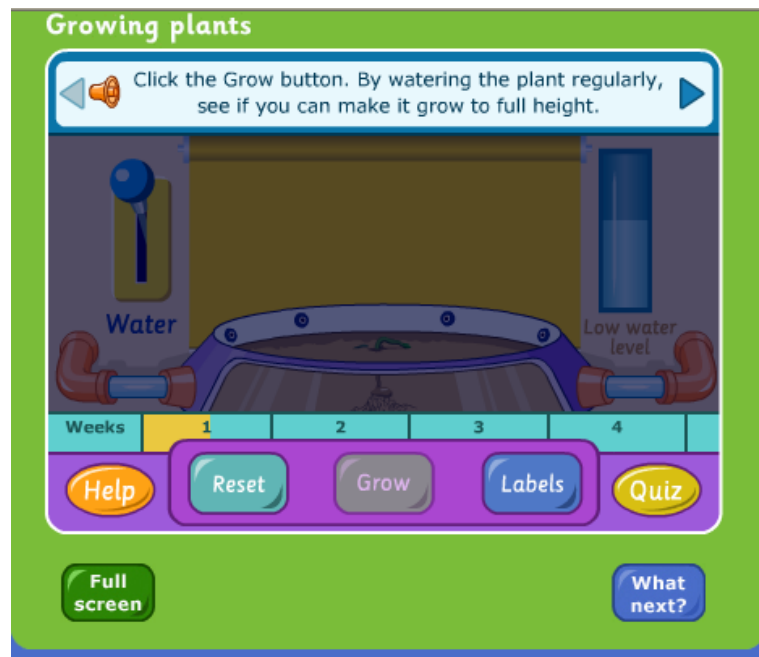


Παράδειγμα 1

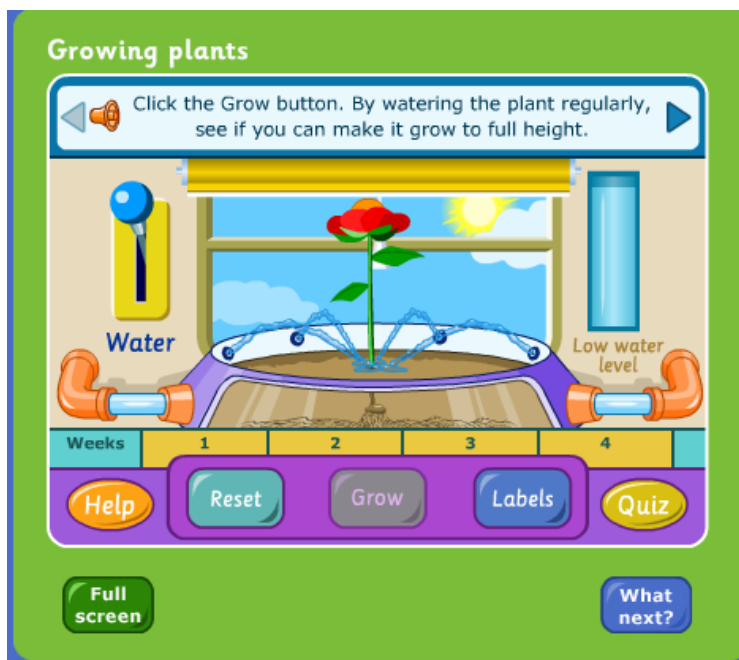
Το παιχνίδι παρέχει ανατροφοδότηση είτε τα παιδιά ολοκληρώσουν επιτυχώς τη δραστηριότητα είτε αποτύχουν (παραδείγματα 2, 3 και 4).



Παράδειγμα 2



Παράδειγμα 3

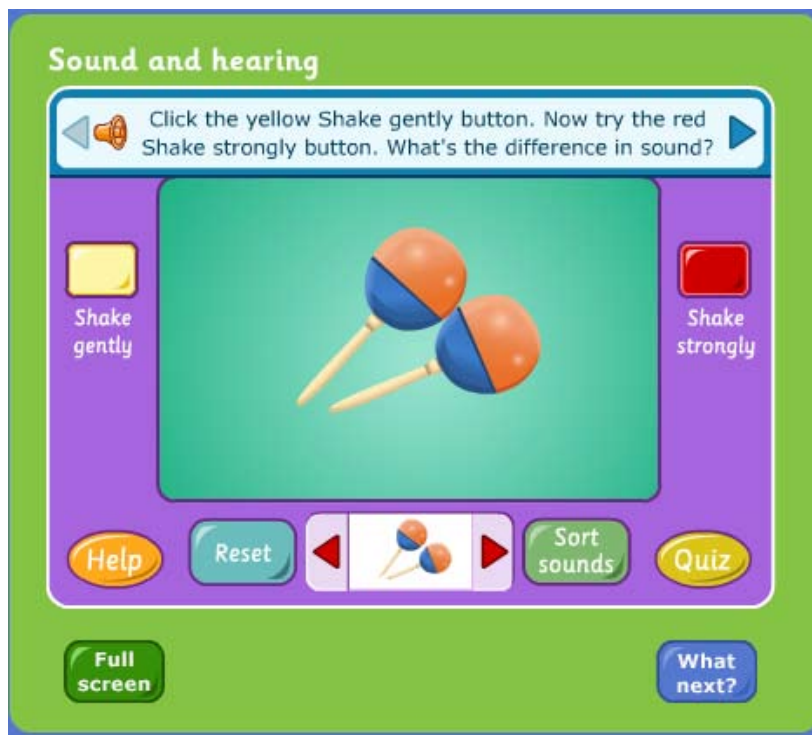


Παράδειγμα 4

Επίσης στο κάτω μέρος της οθόνης του παιχνιδιού παρέχεται ενδεικτικά σε εβδομάδες ο χρόνος που χρειάζεται το φυτό για να μεγαλώσει και να ολοκληρωθεί το λουλούδι του. Αν θέλουν να παγώσουν προσωρινά τη διαδικασία πατούν το κουμπί "Pause" ενώ αν θέλουν να ξαναξεκινήσει η δραστηριότητα πατούν το κουμπί "Reset" (παράδειγμα 3).

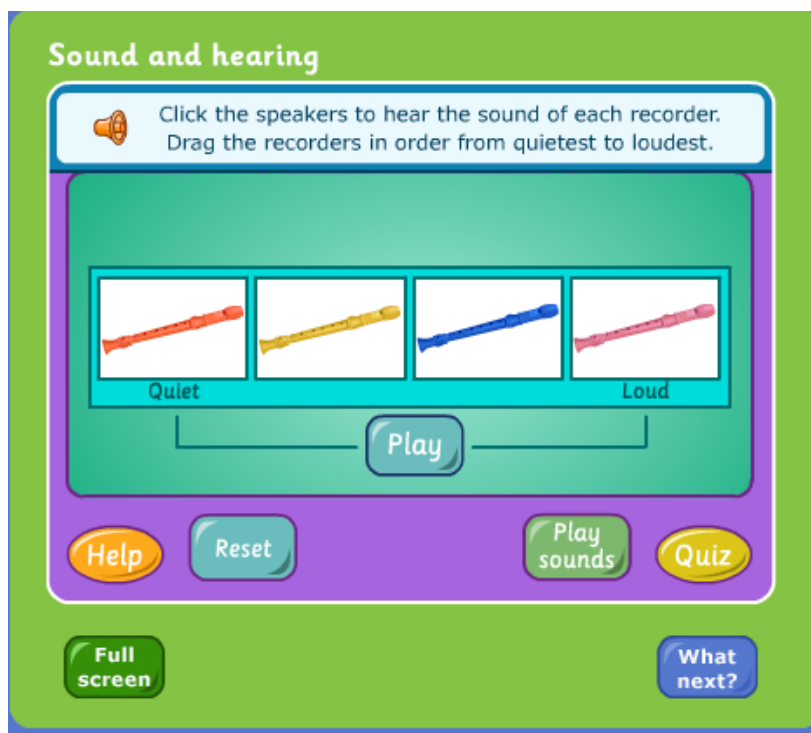
Γ.2.4 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 4

Μάθημα	Μουσική
Τίτλος Δραστηριότητας	Ψηλοί και χαμηλοί ήχοι
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Ενδεικτική Διάρκεια	10 λεπτά
Σκοπός	Τα παιδιά να αντιληφθούν ότι υπάρχουν διάφορα είδη ήχων (σιγανός, δυνατός) και διάφορα μουσικά όργανα παραγωγής ήχου.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_4
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, διαδίκτυο, μουσική, μελωδικές έννοιες, ψηλός ήχος, χαμηλός ήχος, μουσικά όργανα, δυνατός ήχος, χαμηλός ήχος
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: BBC schools http://www.bbc.co.uk/schools/ http://www.bbc.co.uk/schools/scienceclips/ages/5_6/sound_hearing.shtml * Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	Στην ιστοσελίδα περιέχεται ένα διαδραστικό παιχνίδι το οποίο επιτρέπει στα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τέσσερα όργανα τα οποία είναι αρκετά δημοφιλή στο νηπιαγωγείο: τις μαράκες, τη φλογέρα, το τύμπανο και την κιθάρα. Το παιχνίδι περιέχει δύο επίπεδα. Στο πρώτο επίπεδο, το οποίο εμφανίζεται στην οθόνη με την ενεργοποίηση του συνδέσμου του παιχνιδιού, δίνεται η ευκαιρία στα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τα τέσσερα προαναφερθέντα όργανα. Για κάθε όργανο τα παιδιά ακούνε τον ήχο που αυτό παράγει όταν κουνηθεί ελαφρά και δυνατά (παράδειγμα 1). Η νηπιαγωγός στη συνέχεια ρωτά τα παιδιά τι διαφορές διαπιστώνουν.



Παράδειγμα 1

Στο δεύτερο επίπεδο υπάρχουν τέσσερα αντίγραφα του κάθε οργάνου με διαφορετικό χρώμα το καθένα. Τα παιδιά αφού ακούσουν τον ήχο που παράγει το καθένα από αυτά τα αντίγραφα του οργάνου πρέπει να τα κατατάξουν σε μια σειρά αρχίζοντας από αυτό που παράγει τον πιο σιγανό ήχο και πηγαίνοντας σε αυτό που παράγει τον πιο δυνατό ήχο (παράδειγμα 2). Για να ακούσουν τον ήχο που παράγει το κάθε όργανο πατούν πάνω στο πορτοκαλί ηχείο που βρίσκεται δίπλα από κάθε όργανο. Το πρόγραμμα παρέχει ηχητική ανατροφοδότηση για την ορθή απάντηση.



Παράδειγμα 2

Η δραστηριότητα μπορεί να γίνει με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα, αν είναι το πρώτο μάθημα για τους ήχους. Ωστόσο είναι καλύτερα να αξιοποιηθεί ως εμπεδωτική άσκηση για ομάδες των δύο παιδιών μετά που η νηπιαγωγός θα διδάξει το θέμα των δυνατών και σιγανών ήχων με τη χρήση των αντίστοιχων πραγματικών οργάνων. Η διδακτική αξία της δραστηριότητας θα κριθεί σε μεγάλο βαθμό από την ορθή εκτέλεσή της από τα παιδιά.

Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 4

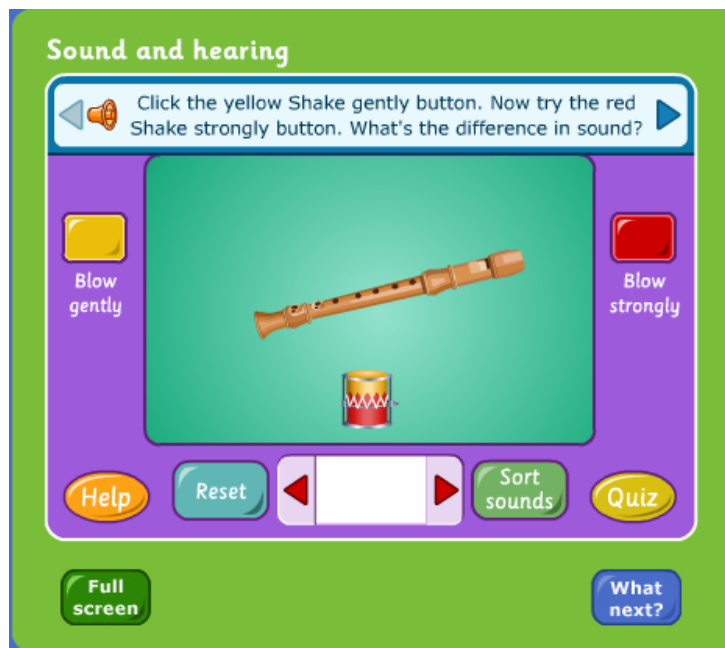
(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου	Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας		
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών		
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.4.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος odigies_xrxis_programmatos.doc

Γ.2.4.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου -Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

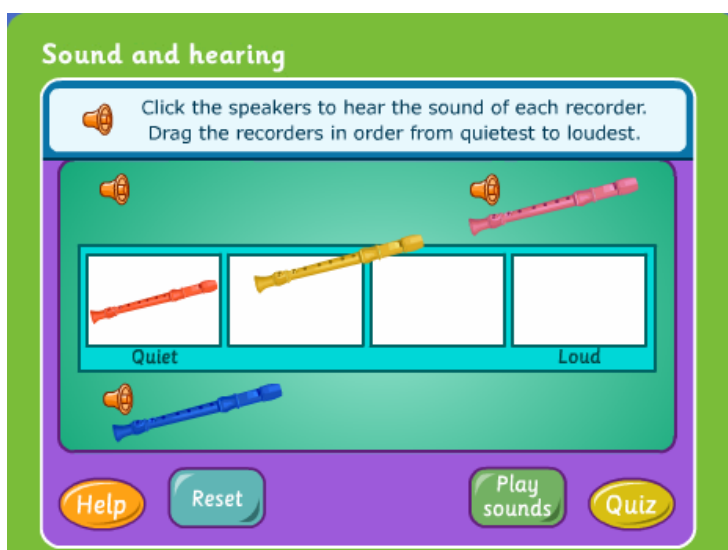
Στο πρώτο επίπεδο, για κάθε ένα από τα τέσσερα όργανα, τα παιδιά πατώντας το κίτρινο αριστερό κουμπί στο οποίο αναγράφεται «Shake gently», ακούνε τον ήχο που αυτό παράγει όταν κουνηθεί ελαφρά. Αντίστοιχα όταν πατήσουν το κόκκινο δεξιό κουμπί στο οποίο αναγράφεται «Shake strongly» ακούνε τον ήχο που το όργανο παράγει όταν κουνηθεί με δύναμη. Για να μεταβούν στο επόμενο ή στο προηγούμενο όργανο πατούν αντίστοιχα πάνω στα κόκκινα βέλη, τα οποία βρίσκονται μεταξύ των κουμπιών “Reset” και “Sort Sounds”, και σύρουν το όργανο που εμφανίζεται προς τα πάνω στον προκαθορισμένο χώρο (παράδειγμα 1).



Παράδειγμα 1

Στο δεύτερο επίπεδο, στο οποίο για να μεταβούν πατούν πάνω στο κουμπί “Sort Sounds”, υπάρχουν τέσσερα αντίγραφα του κάθε οργάνου με διαφορετικό χρώμα το καθένα. Τα παιδιά αφού ακούσουν τον ήχο που παράγει το καθένα από αυτά τα όργανα πρέπει να τα κατατάξουν σε μια σειρά αρχίζοντας από τον

πιο σιγανό και πηγαίνοντας στον πιο δυνατό ήχο. Για να ακούσουν τον ήχο που παράγει το κάθε όργανο πατούν πάνω στο πορτοκαλί ηχείο που βρίσκεται δίπλα από κάθε όργανο, ενώ για να κατατάξουν τα όργανα στη σειρά που βρίσκεται στο κέντρο του παιχνιδιού πρέπει να τα σύρουν (παράδειγμα 2). Το πρόγραμμα παρέχει ηχητική ανατροφοδότηση αφού ολοκληρώσουν ορθά τη δραστηριότητα. Για να ακούσουν την ανατροφοδότηση πρέπει να πατήσουν πάνω στο κουμπί "Play". Για να επανέλθουν πίσω στο πρώτο επίπεδο πατούν το κουμπί "Play Sounds".



Παράδειγμα 2

Γ.2.5 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 5

Μάθημα	Αγωγή υγείας
Τίτλος Δραστηριότητας	Ασφάλεια στο σπίτι
Τάξη	15 λεπτά
Ενότητα	
Ενδεικτική Διάρκεια	15 λεπτά
Σκοπός	Τα παιδιά να αντιληφθούν ότι είναι σημαντικό για σκοπούς υγείας και ασφάλειας να είναι συγυρισμένος και καθαρός ο χώρος όπου ζούμε.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_5
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, διαδίκτυο, αγωγή υγείας, ασφάλεια στο σπίτι, συγύρισμα
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: BBC schools http://www.bbc.co.uk/schools/ http://www.bbc.co.uk/wales/bobinogs/games/gamespage.shtml *Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	Στη συγκεκριμένη ιστοσελίδα περιέχεται ένα διαδραστικό παιχνίδι το οποίο επιτρέπει στα παιδιά να συγυρίσουν ένα ακατάστατο και λερωμένο εικονικό δωμάτιο. Για να το πετύχουν πρέπει να ακολουθήσουν τις επισημάνσεις του μικρού κοριτσιού το οποίο κάθε φορά υποδεικνύει στα παιδιά ένα αντικείμενο το οποίο πρέπει να εντοπίσουν στον εικονικό χώρο και να το τοποθετήσουν στην κατάλληλη θέση ώστε το δωμάτιο να είναι συγυρισμένο και να μην εγκυμονεί κινδύνους για τους ενοίκους του. Η δραστηριότητα γίνεται με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Μπορεί να υλοποιηθεί φυσικά και σε ατομικό επίπεδο ή σε ομάδα των δύο παιδιών, αλλά η νηπιαγωγός μπορεί να συντονίσει τη δραστηριότητα και να αναδείξει τις έννοιες καλύτερα μέσα από τη συζήτηση που θα αναπτύσσεται με βάση τη δράση των μαθητών. Σε ατομικό επίπεδο ή σε μικρές ομάδες των δύο ή τριών παιδιών η δραστηριότητα μπορεί να υλοποιηθεί μετά την παρουσίαση και συζήτηση με όλη την τάξη.

Η διδακτική αξία της δραστηριότητας αυτής θα κριθεί σε μεγάλο βαθμό από τη συζήτηση η οποία θα αναπτυχθεί κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης της δραστηριότητας και από τα συμπεράσματα στα οποία θα καταλήξουν τα παιδιά, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με ερωτήσεις της πιο κάτω μορφής:

1. Γιατί πρέπει να είναι συγυρισμένος ο χώρος στον οποίο ζούμε;
2. Τι κίνδυνους εγκυμονεί ένας ασυγυριστος και λερωμένος χώρος για αυτούς που ζουν σε αυτό;

Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 5

(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας			
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών			
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.5.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος	odigies_xrasis_programmatos.doc

Γ.2.5.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

Στην οθόνη η οποία εμφανίζεται με την ενεργοποίηση του συνδέσμου της ιστοσελίδας πατάμε πάνω στο εικονίδιο κάτω από το οποίο αναγράφεται η λέξη “Tidying”. Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα δωμάτιο πολύ ασυγύριστο σε σημείο που εγκυμονεί κινδύνους για τους ένοικους του. Η μικρή πρωταγωνίστρια ζητά από τα παιδιά να συγυρίσουν το δωμάτιο υποδεικνύοντάς τους κάθε φορά λεκτικά (στην αγγλική γλώσσα) αλλά και μέσα από σχετικό εικονίδιο ποιο αντικείμενο να επιλέξουν για να συγυρίσουν (παράδειγμα 1).



Παράδειγμα 1

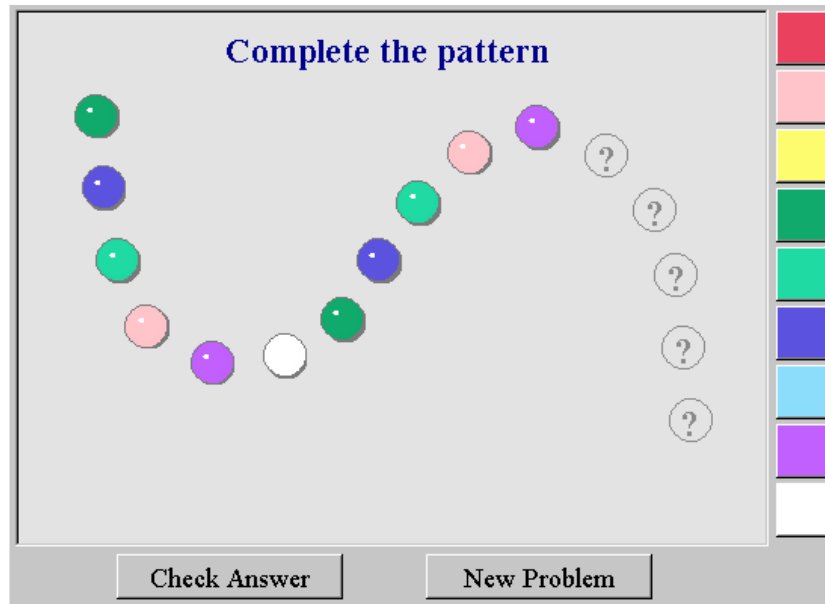
Για κάθε ορθή επιλογή τα παιδιά παίρνουν ανατροφοδότηση από το πρόγραμμα (παράδειγμα 2).



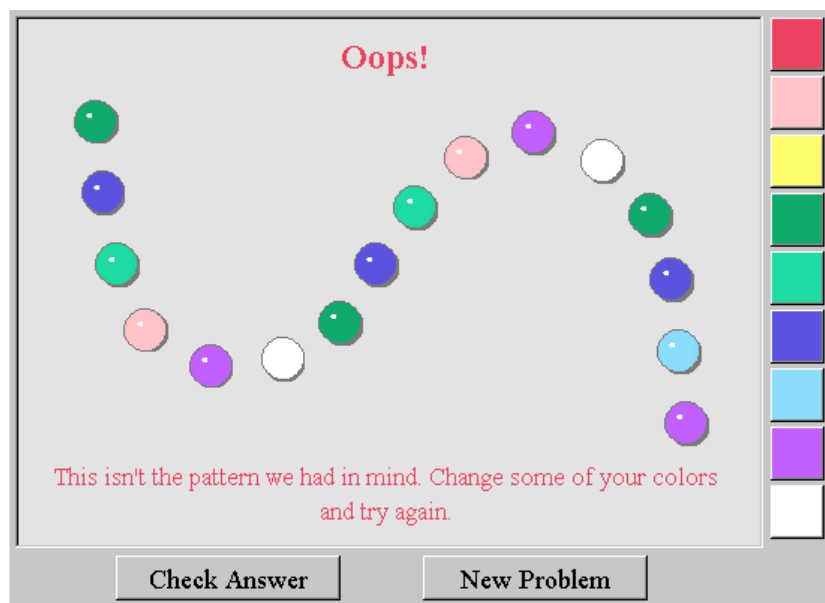
Παράδειγμα 2

Γ.2.6 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 6

Μάθημα	Μαθηματικά
Τίτλος Δραστηριότητας	Επαναληπτικά μοτίβα
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Ενδεικτική Διάρκεια	20 λεπτά
Σκοπός	Τα παιδιά να συμπληρώνουν την ορθή ακολουθία χρωμάτων σε ένα μοτίβο.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_6
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	Αναπνευστικό σύστημα, καρδιά, οξυγόνο, πνεύμονες, αίμα, διοξείδιο του άνθρακα, ανταλλαγή αερίων
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: National Library of Virtual Manipulatives http://nlvm.usu.edu/en/nav/index.html (http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_184_g_1_t_1.html Color Patterns) *Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	Σκοπός αυτού του διαδραστικού παιχνιδιού είναι τα παιδιά να συμπληρώσουν επιτυχώς την ακολουθία χρωματισμένων κουμπιών η οποία αρχίζει από την άνω αριστερή γωνία του χώρου εργασίας (παράδειγμα 1). Η νηπιαγωγός πρέπει να ενθαρρύνει τα παιδιά να τεκμηριώνουν την επιλογή του χρώματος κουμπιού που κάνουν κάθε φορά. Το πρόγραμμα αφού ολοκληρωθεί το μοτίβο δίνει ανατροφοδότηση αν είναι ορθές ή λανθασμένες οι επιλογές των παιδιών χωρίς ωστόσο να υποδεικνύει πού είναι το λάθος ή τα λάθη, αλλά πρέπει να παιδιά να το ή να τα εντοπίσουν (παράδειγμα 2).



Παράδειγμα 1



Παράδειγμα 2

Η δραστηριότητα γίνεται στην αρχή με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στη συνέχεια αφού τα παιδιά κατανοήσουν τη διαδικασία επιτυχούς συμπλήρωσης ενός μοτίβου τότε θα ήταν καλύτερο να εργαστούν ατομικά ή σε ομάδες των δύο παιδιών. Το πρόγραμμα παρέχει τη δυνατότητα συμπλήρωσης διάφορων μοτίβων διαφορετικού βαθμού δυσκολίας. Ωστόσο τα διάφορα μοτίβα προς συμπλήρωση παρουσιάζονται ανακατεμένα κάθε φορά που ο χρήστης πατά την επιλογή "New Problem" και δε δίνεται η ευχέρεια στη νηπιαγωγό να παρουσιάσει διαβαθμισμένου βαθμού δυσκολίας μοτίβα.

Η διδακτική αξία της δραστηριότητας αυτής θα κριθεί σε μεγάλο βαθμό από την τεκμηρίωση που δίνουν τα παιδιά κάθε φορά για την επιλογή χρωματιστού κουμπιού που κάνουν.

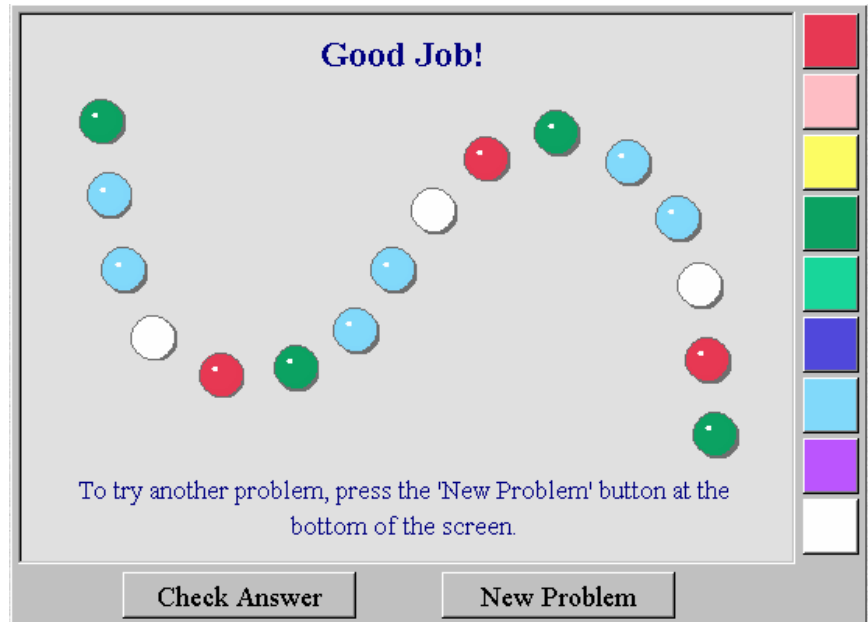
Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 6

(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας			
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών	Γ.2.6.1	Συμπληρωμένο μοτίβο	anamenomeni_ergasia_mathiton.doc
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.6.2	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος	odigies_xrxis_programmatos.doc

Γ.2.6.1 – Δείγμα αναμενόμενης εργασίας μαθητών

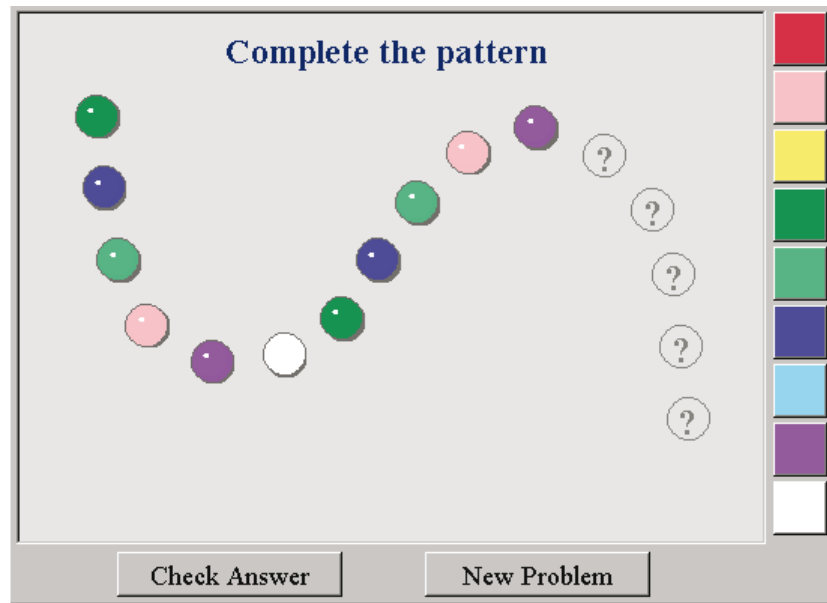
Η ορθή συμπλήρωση του μοτίβου



Γ.2.6.2 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

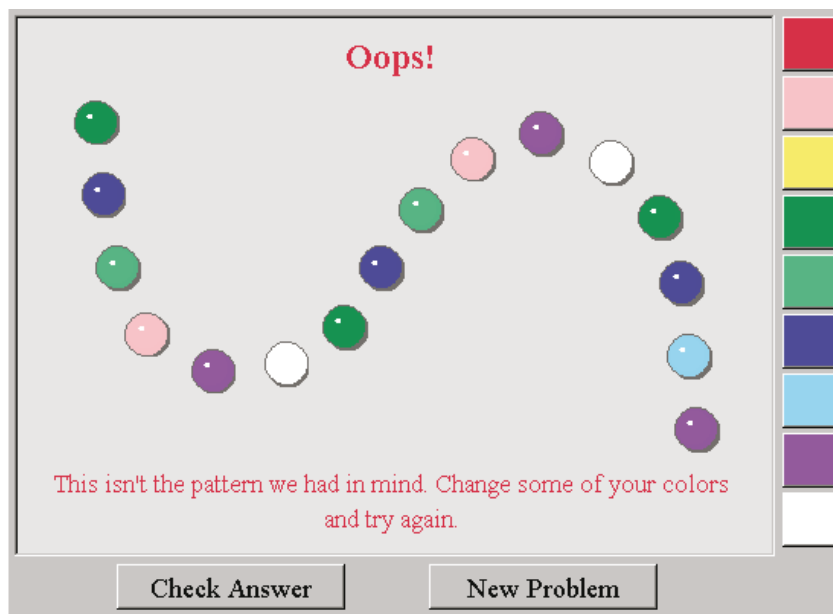
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

Στη δραστηριότητα αυτή τα παιδιά πρέπει να συμπληρώσουν ορθά το μοτίβο επιλέγοντας τα κατάλληλα χρώματα από τη δεξιά στήλη (παράδειγμα 1).



Παράδειγμα 1

Αν κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης της δραστηριότητας διαπιστώσουν ότι έχουν κάνει λάθος στην επιλογή του χρώματος σε ένα από τα κουμπιά τότε πατώντας πάνω στο λανθασμένα χρωματισμένο κουμπί μπορούν να το αποχρωματίσουν και να επιλέξουν νέο χρώμα. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας πατάνε πάνω στο κουμπί “Check Answer” για να επιβεβαιώσουν αν την έχουν εκτελέσει ορθά. Η ανατροφοδότηση δίνεται στα αγγλικά (παράδειγμα 2).

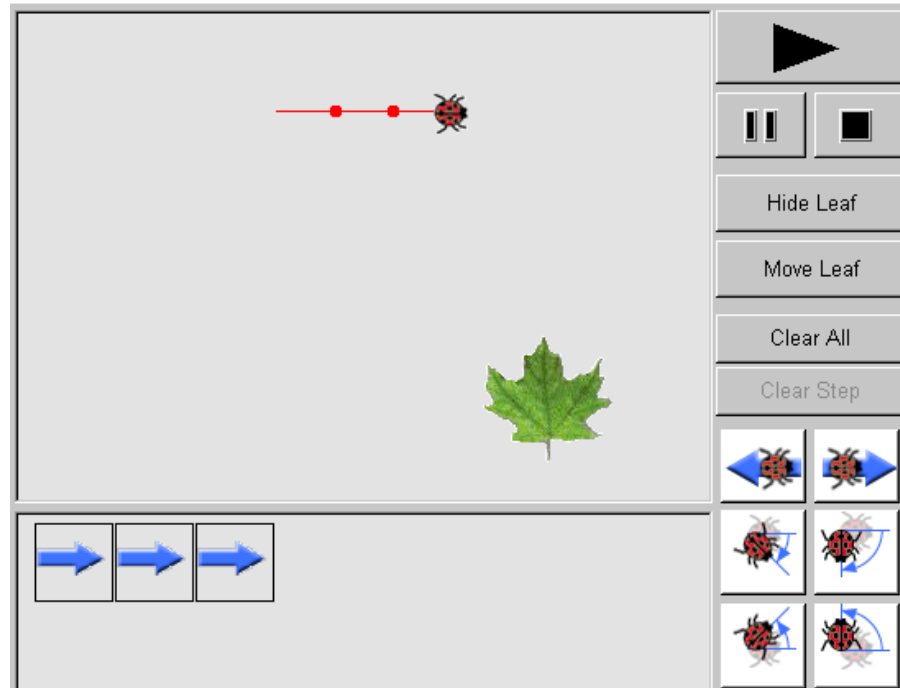


Παράδειγμα 2

Ωστόσο μπορούμε να επισημάνουμε στα παιδιά ότι αν εμφανιστούν μπλε γράμματα σημαίνει ότι έχουν εκτελέσει ορθά τη δραστηριότητα, ενώ αν εμφανιστούν κόκκινα γράμματα σημαίνει ότι την έχουν εκτελέσει λανθασμένα. Στη δεύτερη περίπτωση το πρόγραμμα δεν παρέχει την ορθή απάντηση αλλά δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να πειραματιστούν ξανά μέχρι να τη βρουν. Αν θέλουμε να προχωρήσουν σε επόμενο πρόβλημα τότε πατούμε πάνω στο κουμπί "New Problem".

Γ.2.7 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 7

Μάθημα	Διαθεματικό (Μαθηματικά, Επιστήμη)
Τίτλος Δραστηριότητας	Ακολουθώ τις ορθές οδηγίες
Τάξη	Β-Γ
Ενότητα	
Ενδεικτική Διάρκεια	20 λεπτά
Σκοπός	Τα παιδιά να είναι ικανά να αντιληφθούν τη θέση αντικειμένων και του εαυτού τους στο χώρο και να εκτιμούν σωστά την πορεία που πρέπει να ακολουθήσουν και την απόσταση για να μεταβούν σε συγκεκριμένο προορισμό.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_7
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, διαδίκτυο, μαθηματικά, θέση στο χώρο, εκτίμηση πορείας, κατεύθυνση, απόσταση, χώρος, ευθεία, γωνία
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: National Library of Virtual Manipulatives http://nlvm.usu.edu/en/nav/index.html http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_286_g_1_t_4.html?open=activities *Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	Στην ιστοσελίδα περιέχεται ένα διαδραστικό παιχνίδι το οποίο επιτρέπει στα παιδιά χρησιμοποιώντας εντολές σε μορφή εικονιδίων να καθοδηγήσουν ένα μικρό έντομο, την παπαδίτσα, να φτάσει στον προορισμό της που είναι ένα φύλλο πλατάνου στο οποίο θέλει να κρυφτεί. Για να το καταφέρουν πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις έξι εντολές οι οποίες παρουσιάζονται με εικονικό τρόπο στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Οι εντολές είναι «μπροστά», «πίσω», «κλίση 90 μοιρών κάτω», «κλίση 90 μοιρών πάνω», «κλίση 45 μοιρών κάτω» και «κλίση 45 μοιρών πάνω». Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας τα παιδιά μπορούν να δουν το αποτέλεσμα των επιλογών τους και να διαπιστώσουν πόσο κοντά βρίσκονται στο φύλλο πατώντας το κουμπί "Play".



Αν τα παιδιά διαπιστώσουν ότι δεν έχουν πετύχει το σκοπό τους τότε μπορούν να συνεχίσουν να δίνουν νέες εντολές. Ωστόσο η παπαδίτσα εμφανίζεται ξανά στην αρχική της θέση και για να διαπιστώσουν πόσο κοντά βρίσκονται στο στόχο τους πρέπει να πατήσουν πάλι το κουμπί "Play". Αν η νηπιαγωγός θέλει να διαφοροποιήσει τη θέση του φύλλου τότε πρέπει να πατήσει πάνω στο κουμπί "Move Leaf". Αν θέλει η δραστηριότητα να αρχίσει από την αρχή τότε πρέπει να πατήσει πάνω στο κουμπί "Clear All".

Η δραστηριότητα στην αρχή υλοποιείται με όλη την τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στη συνέχεια είναι προτιμότερο να υλοποιηθεί σε ατομικό επίπεδο ή σε ομάδα των δύο παιδιών για καλύτερη εμπέδωση των εντολών. Οι ομάδες που δε θα εργάζονται στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές μπορούν να εκτελούν παρόμοια δραστηριότητα ανά ζεύγη, όπου το ένα παιδί θα παίζει το ρόλο της παπαδίτσας ενώ το άλλο το ρόλο του καθοδηγητή της για να φτάσει στον προκαθορισμένο προορισμό της.

Η διδακτική αξία της δραστηριότητας αυτής έγκειται στο να κατανοήσουν και να εκτελούν σωστά τα παιδιά τις έξι κινήσεις (μπροστά, πίσω, κλίση 90 μοιρών κάτω, κλίση 90 μοιρών πάνω, κλίση 45 μοιρών κάτω και κλίση 45 μοιρών πάνω) τόσο πάνω στην οθόνη (οι οποίες αποτελούν και τα πρώτα-πρώτα βήματα στον υπολογιστικό προγραμματισμό) αλλά και στο φυσικό χώρο. Παράλληλα μέσα από τη συζήτηση η νηπιαγωγός πρέπει να αφήσει να γίνει κατανοητό ότι υπάρχουν συνήθως περισσότερες από μια διαδρομές που μπορεί κάποιος να ακολουθήσει, αλλά είναι σημαντικό να εκτιμά και να επιλέγει την πιο σύντομη.

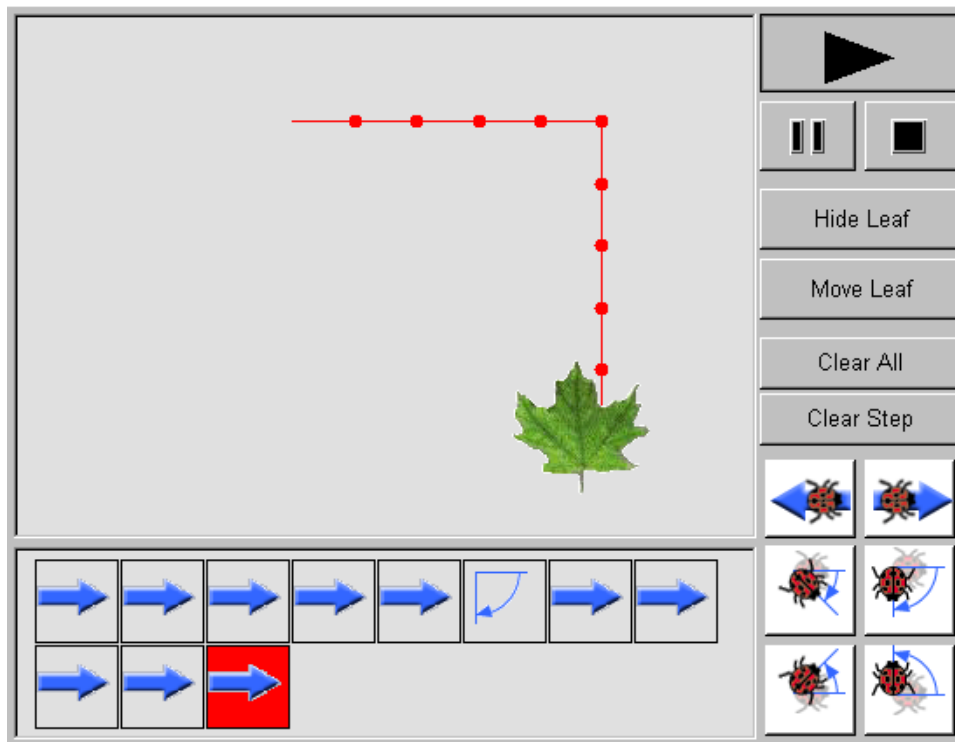
Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 7

(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας			
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών	Γ.2.7.1	Αναμενόμενη εργασία μαθητών	anamenomeni_ergasia_mathiton.doc
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.7.2	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος	odigies_xrxis_programmatos.doc

Γ.2.7.1 – Δείγμα αναμενόμενης εργασίας μαθητών

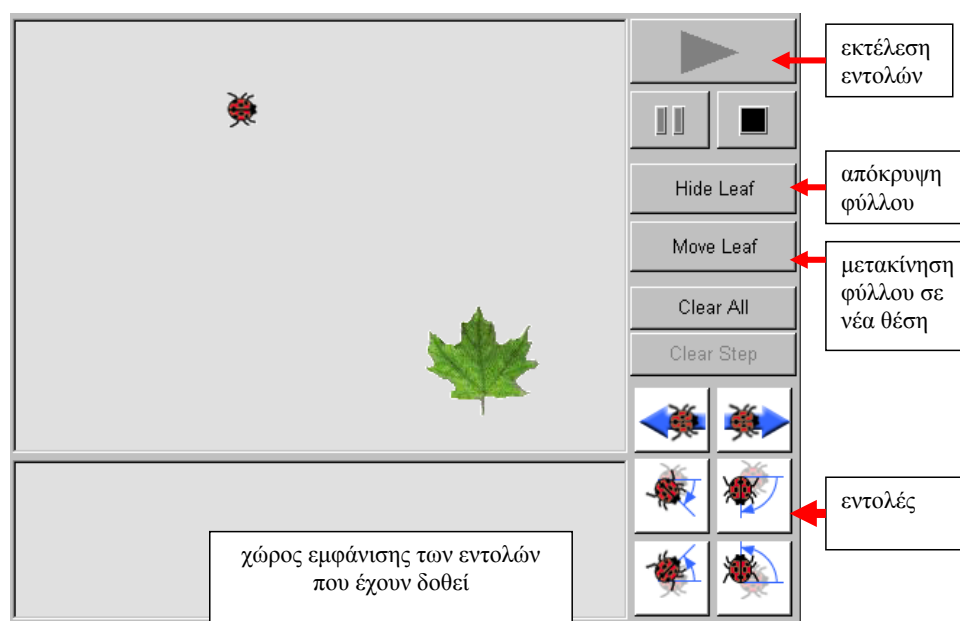
Η παπαδίτσα να φτάσει στον προορισμό της.



Γ.2.7.2 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

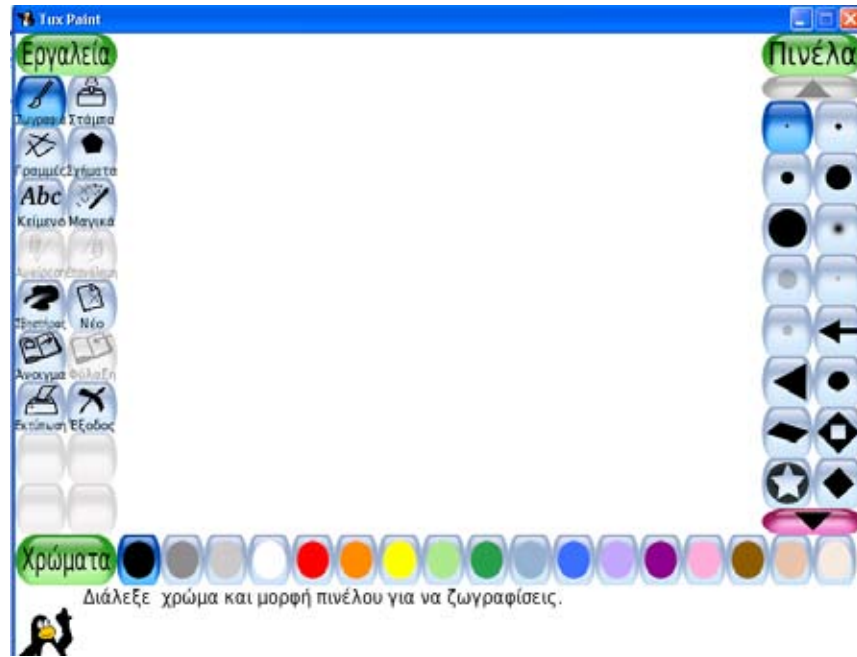
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου -Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

Στη δραστηριότητα αυτή τα παιδιά πρέπει να βοηθήσουν την παπαδίτσα να κινηθεί σωστά για να φτάσει και να κρυφτεί στο φύλλο του πλάτανου. Για να εμφανιστεί το φύλλο πρέπει να πατήσουν στο κουμπί "Show Leaf". Για να καθοδηγήσουν την παπαδίτσα στον προορισμό της πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις έξι εντολές οι οποίες παρουσιάζονται με εικονικό τρόπο στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης. Οι εντολές είναι «μπροστά», «πίσω», «κλίση 90 μοιρών κάτω», «κλίση 90 μοιρών πάνω», «κλίση 45 μοιρών κάτω» και «κλίση 45 μοιρών πάνω». Για να δουν τα παιδιά το αποτέλεσμα των επιλογών τους και να διαπιστώσουν πόσο κοντά βρίσκονται στο φύλλο πατάνε πάνω στο κουμπί "Play". Αν τα παιδιά διαπιστώσουν ότι δεν έχουν πετύχει το σκοπό τους τότε μπορούν να συνεχίσουν να δίνουν νέες εντολές. Ωστόσο η παπαδίτσα εμφανίζεται ξανά στην αρχική της θέση και για να διαπιστώσουν πόσο κοντά βρίσκονται στο στόχο τους πρέπει να πατήσουν πάλι το κουμπί "Play". Αν η νηπιαγωγός θέλει να διαφοροποιήσει τη θέση του φύλλου τότε πρέπει να πατήσει πάνω στο κουμπί "Move Leaf". Αν θέλει η δραστηριότητα να αρχίσει από την αρχή τότε πρέπει να πατήσει πάνω στο κουμπί "Clear All".



Γ.2.8 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 8

Μάθημα	Εικαστική έκφραση
Τίτλος Δραστηριότητας	Ζωγραφική
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Ενδεικτική Διάρκεια	90 λεπτά
Σκοπός	Ο μαθητής να καλλιεργήσει τη διάθεση για επινόηση και να αναπτύξει τη φαντασία και τη δημιουργικότητά του.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_8
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, διαδίκτυο, ζωγραφική, ηλεκτρονική τέχνη
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://www.tuxpaint.org/ *Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	Η συγκεκριμένη σελίδα περιλαμβάνει ένα ανοιχτού τύπου λογισμικό ζωγραφικής το οποίο όπως φαίνεται πιο κάτω υπάρχει και στην ελληνική γλώσσα. Η εκπαιδευτικός μεταφέρει το λογισμικό (download) στον υπολογιστή της τάξης. Τα εργαλεία που διαθέτει είναι απλά και παρουσιάζονται εικονικά κάτι που τα κάνει εύκολα στη χρήση τους. Δραστηριότητα 1 Οι μαθητές καλούνται να φτιάξουν μια ηλεκτρονική ζωγραφιά σύμφωνα με το υπό συζήτηση θέμα.



Δραστηριότητα 2

Η κάθε ομάδα καλείται να μελετήσει τη ζωγραφιά μιας άλλης ομάδας και να ζωντανέψει κάποια από τα πρόσωπα της εικόνας. Αποφασίζουν μεταξύ τους για το τι μπορεί να λένε τα πρόσωπα, τα ζώα ή τα άλλα αντικείμενα της ζωγραφιάς και η νηπιαγωγός μεταφέρει σε γραπτό λόγο τις προτάσεις των παιδιών πάνω στη ζωγραφιά. Τα λόγια των παιδιών μπορούν και να ηχογραφηθούν από τα ίδια τα παιδιά. Ακολούθως γίνεται παρουσίαση της ζωγραφιάς της κάθε ομάδας.

Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 8

(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας			
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών	Γ.2.8.1	Αναμενόμενες ζωγραφιές παιδιών	anamenomeni_ergasia_mathiton.doc
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.8.2	Φύλλο οδηγιών χρήσης λογισμικού	odigies_xrasis_logismikou.doc

Γ.2.8.1 – Δείγματα αναμενόμενης εργασίας μαθητών

Αποτέλεσμα της δραστηριότητας θα είναι οι ζωγραφιές των παιδιών συνοδευόμενες από προτάσεις αναφορικά με το σχέδιό τους.



Γ.2.8.2 – Φύλλο οδηγιών χρήσης λογισμικού

Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

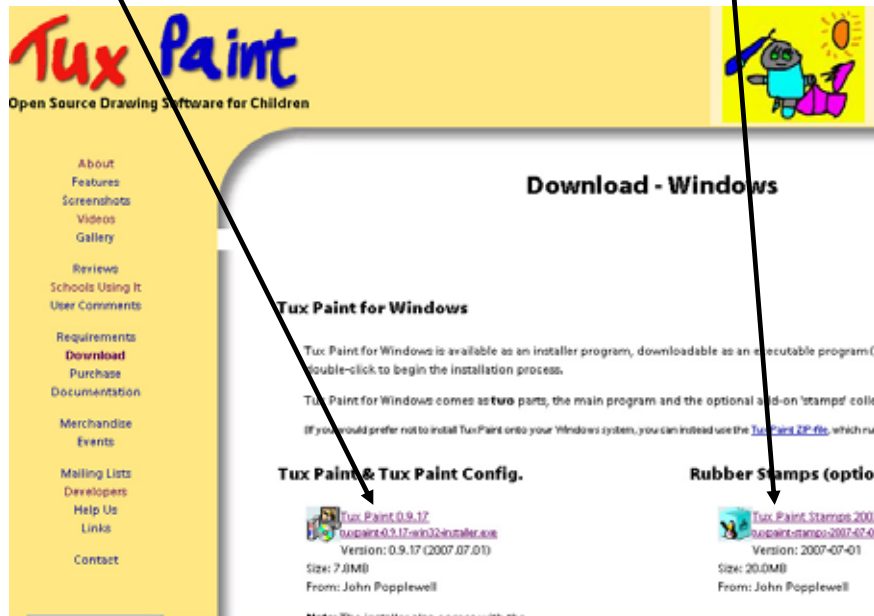
Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε το σύνδεσμο “Download Tux Paint” για να κατεβάσουμε το πρόγραμμα.



Επιλέγουν μετά το λογισμικό συστήματος που έχουν στον υπολογιστή τους. Το λογισμικό συστήματος που έχουν οι υπολογιστές των σχολείων είναι τα Windows.



Η επόμενη ιστοσελίδα δίνει 2 διαφορετικές εκδόσεις του λογισμικού, μία με στάμπες και μία χωρίς στάμπες. Ανάλογα με τη χωρητικότητα του υπολογιστή (η έκδοση με τις στάμπες είναι πολύ πιο μεγάλη) επιλέγουμε και την έκδοση που μας ενδιαφέρει.



SF.net » Projects » Tux Paint » Files

Tux Paint

Project Tracker Mailing Lists Code Services **Download**

Downloading ...

Thank you for downloading Tux Paint.

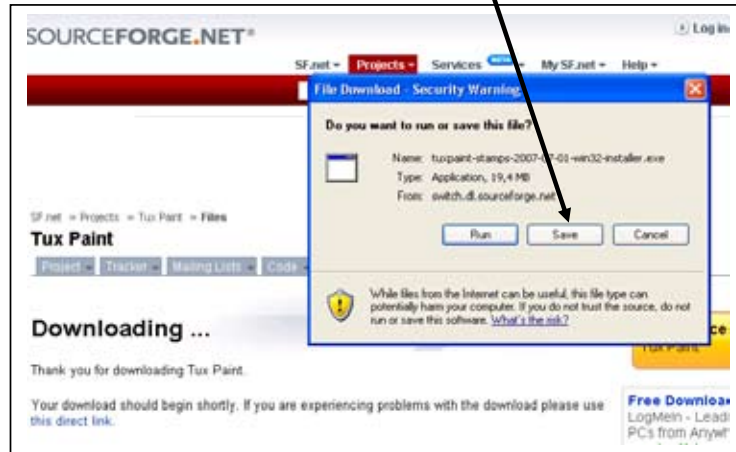
Your download should begin shortly. If you are experiencing problems with the download please use [this direct link](#).

Downloading from the following mirror:

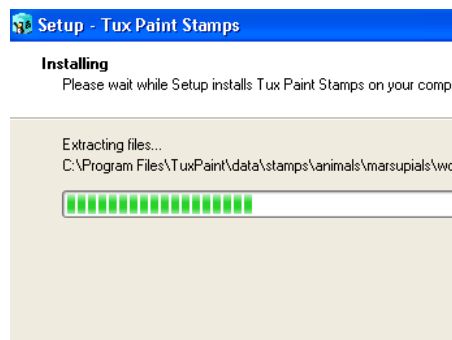
SWITCH switch.dl.sourceforge.net
(Lausanne, Switzerland - Europe)

Σε αυτή την ιστοσελίδα ο μαθητής επιλέγει τον πιο πάνω σύνδεσμο για να ξεκινήσει να κατεβάζει το πρόγραμμα στον υπολογιστή. Ακολουθεί η επιλογή Run (τρέχω το

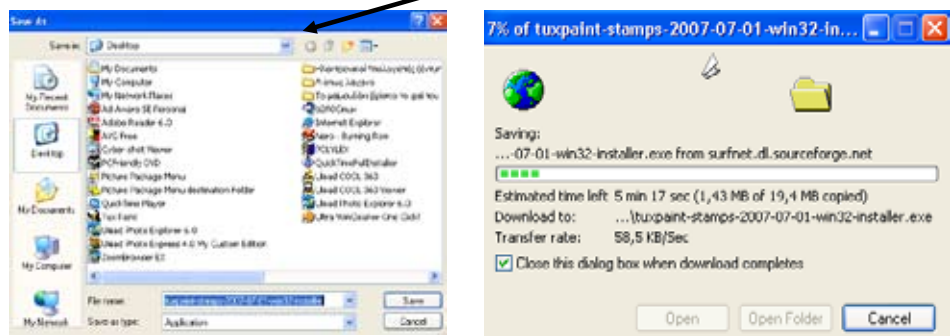
πρόγραμμα απευθείας) ή Save (κατεβάζω και φυλάγω το πρόγραμμα στον υπολογιστή μου). Επιλέγουμε την επιλογή Save.



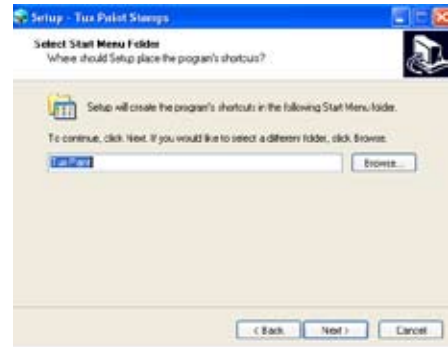
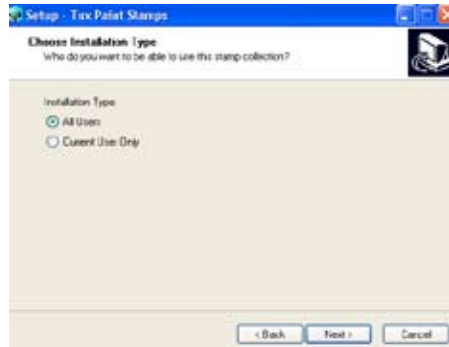
Ξεκινά η διαδικασία μεταφοράς των αρχείων του λογισμικού στον υπολογιστή μας.



Ακολουθεί η υπόδειξη του χώρου στον οποίο θέλουμε να αποθηκευθεί το λογισμικό στον υπολογιστή μας και η διαδικασία συνεχίζεται.



Επιλέγουμε αν θα χρησιμοποιούμε μόνο εμείς το πρόγραμμα ή και άλλοι εκτός από μας. Εμείς επιλέγουμε τη δεύτερη επιλογή αφού το πρόγραμμα θα χρησιμοποιείται από όλους τους μαθητές. Επιλέγουμε όπως τοποθετηθεί ένα εικονίδιο με το πρόγραμμα πάνω στην οθόνη του υπολογιστή μας για να μπορούν οι μαθητές εύκολα να ανοίξουν το πρόγραμμα.



Γ.2.9 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 9

Μάθημα	Γλώσσα
Τίτλος Δραστηριότητας	Προφορική Έκφραση-Ορθή δομή της πρότασης
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Ενδεικτική Διάρκεια	180 λεπτά
Σκοπός	<p>Οι μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά συγγραφής και δημοσίευσης ενός άρθρου. • Να διηγούνται φανταστικές ιστορίες με αφητηρία μια ιδέα ή γεγονός με σταδιακή ποσοτική και ποιοτική βελτίωση του προφορικού λόγου. • Να κατανοήσουν το ρόλο και τη σημασία του γραπτού λόγου στη ζωή μας.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_9
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, διαδίκτυο, προφορική έκφραση, δομή πρότασης, πορτρέτα, φωτογραφίες, αφόρμηση, φαντασία
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: http://www.iknowthat.com/com/L3?Area=Paint (http://www.iknowthat.com/com/L3?Area=L2_TheArts)</p> <p>*Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.</p>
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	<p>Η συγκεκριμένη ιστοσελίδα παρέχει μια βάση δεδομένων με διάφορες φωτογραφίες και πορτρέτα παιδιών. Σου δίνει επίσης τη δυνατότητα να τοποθετήσεις δικά σου πορτρέτα (μέχρι 4). Αφού γίνει η επιλογή του πορτρέτου, ο μαθητής επιλέγει μία φωτογραφία στην οποία θα τοποθετηθεί το πορτρέτο πάνω.</p>



Δραστηριότητα 1

Τα παιδιά μελετούν διάφορα άρθρα στην εφημερίδα και εντοπίζουν τα βασικά τους χαρακτηριστικά (είδη-ύφος κειμένου, τρόπος συγγραφής άρθρου κ.λ.π.). Μελετούν επίσης τον τρόπο με τον οποίο καταγράφεται ένα άρθρο (χρήση στηλών, κεφαλαίων γραμμάτων, τοποθέτηση εικόνων-φωτογραφιών κ.λ.π.).

Δραστηριότητα 2

Η δραστηριότητα αυτή γίνεται με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Η νηπιαγωγός μαζί με όλη την τάξη επιλέγουν ένα πορτρέτο και μια φωτογραφία. Η δραστηριότητα αυτή λειτουργεί ως αφορμή για τη δημιουργία ενός άρθρου το οποίο θα δημοσιευτεί στην εφημερίδα του σχολείου.

Δραστηριότητα 3

Σε αυτό το σημείο η νηπιαγωγός βοηθά τα παιδιά κατά τη συγγραφή του άρθρου. Δημιουργεί ένα αρχείο κειμένου στο πρόγραμμα Microsoft Word και ζητά από τα παιδιά να τις υποδείξουν τι πρέπει να κάνει έχοντας πάντα ως σημείο αναφοράς τα αποκόμματα των εφημερίδων ή των περιοδικών. Αναμένεται ότι τα παιδιά – με βάση τη συζήτηση που έγινε στην πρώτη δραστηριότητα - θα υποδείξουν στην εκπαιδευτικό τα εξής:

- Το κείμενο πρέπει να είναι χωρισμένο σε στήλες.
- Οι εικόνες να μπου ανάμεσα στο κείμενο.
- Το πρώτο γράμμα του κειμένου μπορεί να είναι πιο μεγάλο από τα υπόλοιπα.
- Στο τέλος του κειμένου να αναγράφεται ο συγγραφέας του άρθρου.
- Το κείμενο πρέπει να είναι κατανοητό, με μικρές προτάσεις, να προκαλεί το ενδιαφέρον του αναγνώστη να το διαβάσει κ.λ.π.

Η εκπαιδευτικός με τη χρήση βιντεοπροβολέα εφαρμόζει αυτά που τις υποδεικνύουν τα παιδιά. Δημιουργεί στήλες, επιλέγει γραμματοσειρά, χρώμα και μέγεθος γραμμάτων, καταγράφει το κείμενο, τοποθετεί την εικόνα στο σημείο που της υποδεικνύεται κ.λ.π.

Δραστηριότητα 4 - Αξιολόγηση

Η αξιολογητική δραστηριότητα δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να εφαρμόσουν αυτά που τους έδειξε η νηπιαγωγός και να τοποθετήσουν το πορτρέτο τους σε μια φωτογραφία. Ακολουθεί η τύπωση της φωτογραφίας. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες. Κόβουν τις φωτογραφίες τους και προσπαθούν να συνθέσουν μια ιστορία με όλες τις φωτογραφίες της ομάδας. Η νηπιαγωγός περνά από κάθε ομάδα και καταγράφει την ιστορία.

Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 9

(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας			
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών			
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.9.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος	odigies_xrasis_programmatos.doc

Γ.2.9.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots)
για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

Η αρχική ιστοσελίδα περιέχει πολλές δραστηριότητες. Η δραστηριότητα που μας ενδιαφέρει ονομάζεται «*FACES Where You Make Headlines!*» η οποία φαίνεται πιο κάτω.



Αφού επιλέξουμε τη συγκεκριμένη δραστηριότητα εμφανίζεται η πιο κάτω ιστοσελίδα η οποία σου δίνει τη δυνατότητα να τοποθετήσεις μέχρι 4 πορτρέτα μαθητών στα σημεία «Upload». Ακολούθως, επιλέγουμε το πορτρέτο που θέλουμε και μετά το συννεφάκι στο οποίο αναγράφεται «*CLICK ON AN IMAGE TO USE!*».



Η επόμενη ιστοσελίδα περιέχει 10 διαφορετικές φωτογραφίες στις οποίες μπορεί να τοποθετηθεί/θούν το/τα πορτρέτα των μαθητών που προεπιλέχθησαν. Επιλέγουμε

το συννεφάκι «CLICK ON A BACKGROUND TO USE» και το πορτρέτο μπαίνει πάνω στην φωτογραφία.



Η φωτογραφία μπαίνει ως συνοδευτικό άρθρου όπως φαίνεται πιο κάτω.

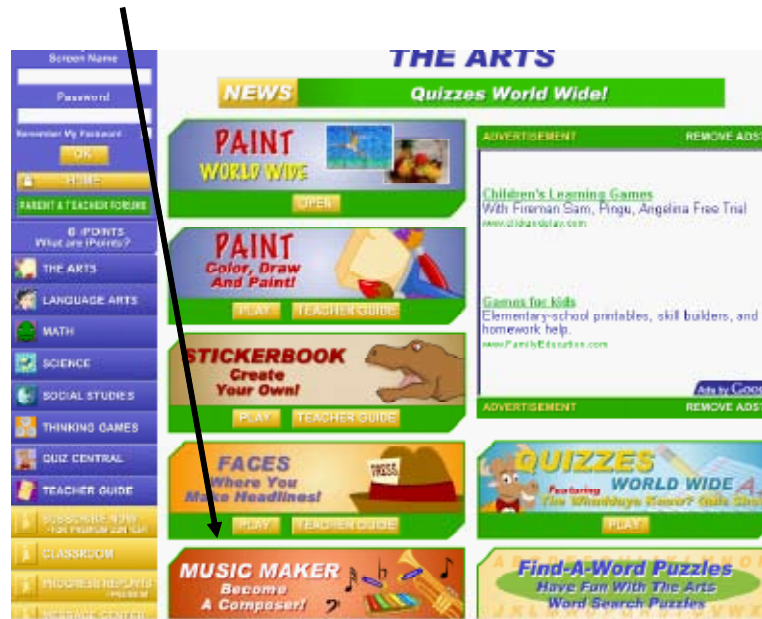


Γ.2.10 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 10

Μάθημα	Μουσική
Τίτλος Δραστηριότητας	Μελωδικό σχήμα- Γνωριμία με μουσικά όργανα
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Ενδεικτική Διάρκεια	90 λεπτά
Σκοπός	<p>Ο μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν την τριμερή μορφή μέσα από μουσικά κομμάτια. • Να αναγνωρίζουν μουσικά όργανα.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_10
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, διαδίκτυο, μελωδικό σχήμα, μουσικά όργανα, ηχητική αναγνώριση, ήχοι, μελωδία, πεντάγραμμο
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: http://www.iknowthat.com/com/L3?Area=Paint (http://www.iknowthat.com/com/L3?Area=L2_TheArts)</p> <p>*Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.</p>

Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να ακούσουν αλλά και να φτιάξουν δικά τους μουσικά κομμάτια. Επίσης, τους δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουν διαφορετικά μουσικά όργανα για να ακούσουν τη μελωδία.



Δραστηριότητα 1

Η νηπιαγωγός επιλέγει ένα από τα μουσικά κομμάτια και ζητεί από τα παιδιά να αναγνωρίσουν τη μορφή του (διμερής-τριμερής).

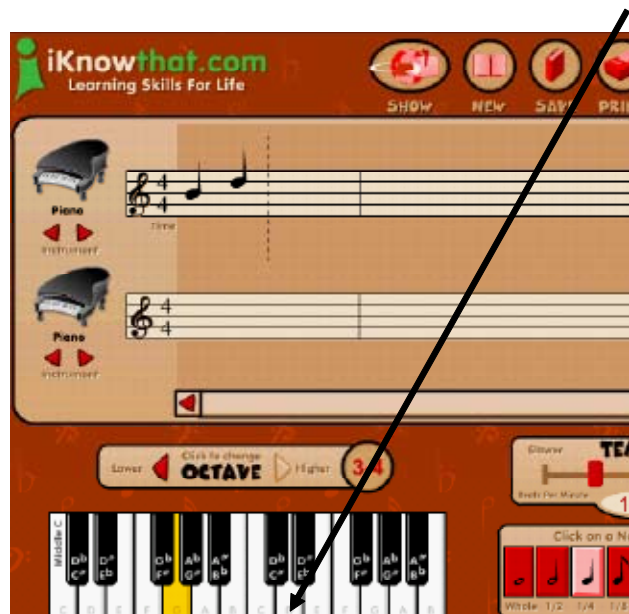


Ακολουθως, τους βάζει το ίδιο μουσικό κομμάτι να το ακούσουν με διαφορετικό μουσικό όργανο και να αναγνωρίσουν ηχητικά το όργανο.



Δραστηριότητα 2

Τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν δικά τους μουσικά κομμάτια σε διμερή ή τριμερή μορφή. Πατώντας πάνω στα πλήκτρα του πιάνου τοποθετούνται και οι ανάλογες μουσικές νότες στο πεντάγραμμο.



Πατώντας το κουμπί 'Play' οι μαθητές μπορούν να ακούσουν το κομμάτι που έφτιαξαν. Μπορούν επίσης να κάνουν διορθώσεις, να αντιγράψουν ένα μουσικό κομμάτι που ήδη έφτιαξαν κ.λ.π.

Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 10

(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας			
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών			
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.10.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος	odigies_xrasis_programmatos.doc

Γ.2.10.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

Η αρχική ιστοσελίδα περιέχει πολλές δραστηριότητες. Η δραστηριότητα που μας ενδιαφέρει ονομάζεται «*MUSIC MAKER Become A Composer!*» η οποία φαίνεται πιο κάτω.



Στην επόμενη σελίδα ο μαθητής επιλέγει αν θέλει να ακούσει έτοιμο μουσικό κομμάτι από τα 18 έτοιμα μουσικά κομμάτια που υπάρχουν διαθέσιμα στην ιστοσελίδα ή αν θα επιλέξει να συνθέσει μουσικά κομμάτια πατώντας το κουμπί "Start".



Πατώντας το κουμπί «Start» ο μαθητής μεταφέρεται σε αυτή την ιστοσελίδα. Τοποθετώντας το ποντίκι πάνω από τα πλήκτρα του πιάνου μπορεί να επιλέξει πλήκτρα. Οι αντίστοιχες νότες θα τοποθετηθούν στο πεντάγραμμα. Πατώντας το κουμπί “PLAY” μπορεί να ακούσει τη μελωδία που έφτιαξε. Μπορεί επίσης να διαγράψει νότες πατώντας το κουμπί “DELETE” ή να αντιγράψει ένα μουσικό κομμάτι που έφτιαξε ανάλογα με τη μορφή που θέλει να του δώσει πατώντας το κουμπί “COPY-PASTE”.



Γ.2.11 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 11

Μάθημα	Πατριδογνωσία
Τίτλος Δραστηριότητας	Δημοκρατία: Σύμβολο κράτους
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Ενδεικτική Διάρκεια	90 λεπτά
Σκοπός	Οι μαθητές: <ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν το συμβολικό χαρακτήρα της σημαίας ενός κράτους. • Να ταξινομούν δεδομένα με βάση ένα κριτήριο.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_11
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, διαδίκτυο, σημαίες, κράτος, ταξινόμηση, σύμβολα, ερμηνεία συμβόλων
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://www.enchantedlearning.com/Home.html (http://www.enchantedlearning.com/geography/flags/colors/blue.shtml) *Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	Η ιστοσελίδα είναι συνδεδεμένη με μια βάση δεδομένων η οποία περιλαμβάνει τις σημαίες όλων των χωρών ταξινομημένες με βάση διάφορα κριτήρια (π.χ. σύμβολο, χρώμα, σχήματα κ.λ.π.). Αφού προηγηθεί μάθημα αναφορικά με το σύμβολο-σημαία του κράτους μας, καλούνται να αναζητήσουν άλλες σημαίες με βάση ένα κριτήριο και να προσπαθήσουν να ερμηνεύσουν τα σύμβολα που υπάρχουν πάνω σε αυτές. Τους δίνεται έντυπο (το οποίο επισυνάπτεται) και καλούνται να εντοπίσουν με βάση τα σύμβολα που τους δίνονται τις σημαίες. Αφού τις εντοπίσουν, τις τυπώνουν και τις επικολλούν πάνω στο έντυπο.




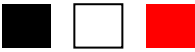














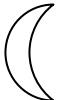






Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 11


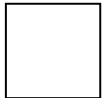


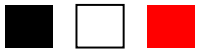






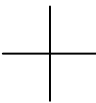





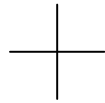







(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

		Τίτλος αρχείου	Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας	Γ.2.11.1	Φύλλο Εργασίας	φυλλάδιο11.doc
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών	Γ.2.11.2	Δείγμα αναμενόμενης εργασίας μαθητών	εργασία11.doc
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.11.3	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος	odigies_xrasis_programmatos.doc

Γ.2.11.1 – Φύλλο Εργασίας

Σύμβολο	Χρώμα	Σχήμα	Σημαία
			
			
			
			
			
			
			
			

Γ.2.11.2 – Δείγμα αναμενόμενης εργασίας μαθητών

Σύμβολο	Χρώμα	Σχήμα	Σημαία
			
			
			
			
			
			
			
			

Γ.2.11.3 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

Η αρχική ιστοσελίδα περιέχει πολλές δραστηριότητες του γνωστικού αντικείμενου της Γεωγραφίας. Η δραστηριότητα που μας ενδιαφέρει ονομάζεται «World Flags : Coloring/Quiz Printouts». Την επιλέγουμε και μεταφερόμαστε στην επόμενη ιστοσελίδα η οποία παρουσιάζει τις κατηγορίες στις οποίες είναι ομαδοποιημένες οι σημαίες.



Οι σημαίες χωρίζονται με βάση το χρώμα, τα σχήματα (αστέρι, σταυρός κ.λ.π.) που έχουν πάνω, το πλαίσιο τους, το ζώο που έχουν πάνω τους, τη διχρωμία κ.λ.π.

The screenshot shows the 'World Flags' website interface. At the top, there are navigation links: 'Geography Label Me! Pinpoints', 'Enhanced Learning of World Flags', and 'Flag Glossary'. Below these are 'Geography Pages' and an alphabetical index (A-Z). A 'Types of Flags' section lists categories like Animals, Bicolor, Border, Circle, Crowned Cross, Crescent, Cross, Fimbriated, Meandered, Quartered, Saltire, Star, Tinted, and Triangular. A 'Color Symbolism' section lists colors: Red, Green, Blue, Yellow/Gold, White, and Black. Below this is a 'Click on a category above to view the flags.' section with four columns of flag thumbnails. Arrows from green boxes above point to specific categories: 'Σημαίες χωρισμένες σε 4 μέρη' points to 'Quartered'; 'Σημαίες με διχρωμία ή τριχρωμία' points to 'Bicolor' and 'Meandered'; 'Μονόχρωμες σημαίες' points to 'Red', 'Green', 'Blue', and 'Yellow/Gold'; 'Σημαίες με ζώα' points to 'Animals'; and 'Σημαίες με σχήματα' points to 'Circle', 'Crowned Cross', 'Crescent', 'Cross', and 'Fimbriated'.

Επιλέγοντας, για παράδειγμα, την κατηγορία ζώα-Animals θα παρουσιάσει όλες τις σημαίες που έχουν ζώα επάνω.

The screenshot shows the 'Flags Featuring Animals' page. At the top, there are navigation links: 'Africa/Asia', 'Oceania', 'Caribbean', 'Europe/Mideast', 'America', 'America', 'States', and 'Flags'. Below these are 'Types of Flags' and a 'Color Symbolism' section. The main content is a grid of flags with animal motifs. Each cell contains a flag image, the country name, its region, and a brief description or link to a quiz. The flags shown are: Albania (Europe), America: Don't Tread on Me Flag (North America), American Samoa (Oceania), Bermuda (North America), Bhutan (Asia), California, USA (North America), Dominica (North America), and Egypt (Africa). A link 'Go to a [blackline master \(printout of the\) Bermuda](#)' is also visible.

Γ.2.12 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 12

Μάθημα	Τεχνολογία
Τίτλος Δραστηριότητας	Οπτικοακουστικό υλικό
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Ενδεικτική Διάρκεια	90 λεπτά
Σκοπός	Οι μαθητές: <ul style="list-style-type: none"> • Να συλλέγουν πληροφορίες για ζώα. • Να οργανώνουν πληροφορίες σε μορφή παρουσίασης.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_12
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, διαδίκτυο, τεχνολογία, ζώα, παγώνι, παρουσίαση χώρου, βίντεο με ζώα
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://kids.nationalgeographic.com/ (http://kids.nationalgeographic.com/Animals/CreatureFeature/Indianpeafowl) *Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	Στα πλαίσια ενός project που θα έχει ως αποτέλεσμα την παρουσίαση ενός ζώου σε όλη την τάξη, οι μαθητές καλούνται να μελετήσουν ένα ζώο. Από την αρχική ιστοσελίδα μπορούν να επιλέξουν το ζώο που τους προκαλεί το ενδιαφέρον.



Αφού επιλέξουν το ζώο μεταφέρονται σε μια άλλη ιστοσελίδα η οποία διαχωρίζεται σε άλλες 5 υποσελίδες από όπου μπορούν να συλλέξουν πληροφορίες για την παρουσίαση τους όπως φωτογραφίες και βίντεο. Μπορούν επίσης να τυπώσουν τις φωτογραφίες ή να τις στείλουν ως κάρτες σε φίλους.



Δραστηριότητα 1

Γίνεται συζήτηση αναφορικά με το τι πρέπει να περιλαμβάνει μία παρουσίαση ζώου. Αναμένεται ότι το μάθημα θα καταλήξει στα εξής:

- Πώς μοιάζει; (περιγραφή)
- Πού ζει;
- Τι τρώει;
- Πώς κινείται;
- Ποιο είναι το χαρακτηριστικό του στοιχείο;

Δραστηριότητα 2

Παρακολουθούν τις φωτογραφίες και το βιντεογραφημένο στιγμιότυπο και συμπληρώνουν την παρουσίαση ομαδικά με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού. Σε αυτό το σημείο η εκπαιδευτικός διδάσκει στα παιδιά τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να μεταφέρουν φωτογραφίες στην παρουσίαση. Όπως αναφέρεται και πιο πάνω, η παρουσίαση μπορεί να τροποποιηθεί για τη μεγαλύτερη αυτονομία του μαθητή. Αυτό μπορεί να γίνει με την ηχογράφηση των οδηγιών. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με την παρουσίαση των εργασιών με βιντεοπροβολέα.

Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 12

(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας	*	Παρουσίαση στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint	παρουσίαση12.ppt
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών			
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.12.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης ιστοσελίδας	odigies_xrasis_istoselidas.doc

Γ.2.12.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης ιστοσελίδας

Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots)
για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

Η ιστοσελίδα παρουσιάζει έναν αριθμό από ζώα. Ο μαθητής επιλέγει το ζώο που τον ενδιαφέρει (για παράδειγμα τον ελέφαντα) και μεταφέρεται αυτόματα στην πιο κάτω ιστοσελίδα. Η ιστοσελίδα αυτή χωρίζεται σε άλλες 5 υποσελίδες.



Στην πρώτη υποσελίδα οι μαθητές μπορούν να μελετήσουν φωτογραφίες. Στην επιλογή «Video & Sound» μπορούν να παρακολουθήσουν βίντεο για το υπό μελέτη ζώο και να συλλέξουν πληροφορίες με βάση το έντυπο που επισυνάπτεται. Στην τρίτη μπορούν να εντοπίσουν γεωγραφικά πού ζει το συγκεκριμένο ζώο. Στην τέταρτη υποσελίδα μπορούν να επιλέξουν μια φωτογραφία του ζώου και να τη στείλουν σε φίλους ως μία ευχρήτρια κάρτα. Η τελευταία υποσελίδα δίνει τη δυνατότητα εκτύπωσης των φωτογραφιών.

Γ.2.13 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 13

Μάθημα	Φυσικές Επιστήμες
Τίτλος Δραστηριότητας	Ανομβρία και αναγνώριση συμβόλων
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Καιρός-γη-διάστημα
Ενδεικτική Διάρκεια	45 λεπτά
Σκοπός	Οι μαθητές: <ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν ότι οι καιρικές συνθήκες αλλάζουν από μέρα σε μέρα και παρουσιάζουν επαναλήψεις σε σχέση με τις εποχές • Να αναγνωρίζουν την έννοια της ανομβρίας ως αποτέλεσμα της χαμηλής βροχόπτωσης.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_13
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, μήνες του χρόνου, διαδίκτυο, φυσικές επιστήμες, βροχόπτωση, συχνότητα βροχόπτωσης, ανομβρία, καιρός, καιρικές συνθήκες
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://www.cyprus-weather.com (http://www.cyprus-weather.com/cytanet/content.php?article_id=2932&subject=standalone&parent_id=1036) *Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	Τα παιδιά καλούνται να παρατηρήσουν τους μήνες του χρόνου για την επαρχία Λευκωσίας (πρώτος πίνακας) και να παρατηρήσουν τη συχνότητα βροχόπτωσης η οποία φαίνεται στην τελευταία γραμμή. Ακολουθούν συγκρίσεις μεταξύ μηνών ως προς τη συχνότητα βροχόπτωσης.



Δραστηριότητα 1

Με τη χρήση βιντεοπροβολέα η εκπαιδευτικός παρουσιάζει την ιστοσελίδα στα παιδιά. Τους επεξηγεί το περιεχόμενο της ιστοσελίδας και τους απομονώνει τις πληροφορίες που θα χρησιμοποιήσουν στο μάθημα. Τους αναφέρει ότι θα μελετήσουν μόνο την επαρχία Λευκωσίας (πρώτος πίνακας) και μόνο τις πληροφορίες στην τελευταία γραμμή που αναφέρονται στη βροχόπτωση. Επίσης, τους επεξηγεί τους τίτλους των στηλών που είναι οι μήνες του χρόνου στην αγγλική γλώσσα. Δίνει σε κάθε ένα μαθητή μία καρτέλα με τους μήνες στην αγγλική και κάτω από τις ονομασίες απεικονίζονται οι εποχές που αντιστοιχούν σε αυτούς.

Δραστηριότητα 2

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες και χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για να συμπληρώσουν το «φυλλάδιο13» το οποίο περιέχει 3 ασκήσεις. Η πρώτη άσκηση ζητά από τα παιδιά να εντοπίσουν πληροφορίες όσον αφορά τους βροχερούς και ξηρούς μήνες του χρόνου. Η δεύτερη άσκηση τους ζητά να συμπληρώσουν τους βροχερούς μήνες για όλο το χρόνο. Η τελευταία άσκηση δίνει κάποιες δηλώσεις και τους ζητά να συμφωνήσουν ή να διαφωνήσουν (ανάλυση και ερμηνεία των δεδομένων).

Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 13

(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας	*	Φύλλο εργασίας	φυλλάδιο13.doc
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών			
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου			

Γ.2.14 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 14

Μάθημα	Φυσικές Επιστήμες
Τίτλος Δραστηριότητας	Παρατηρώ τον καιρό
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	Καιρός-Γη-Διάστημα
Ενδεικτική Διάρκεια	30 μέρες X 10 λεπτά
Σκοπός	<p>Ο μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν ότι οι καιρικές συνθήκες αλλάζουν από μέρα σε μέρα. • Να αναγνωρίζουν τα διάφορα καιρικά φαινόμενα (βροχή, σύννεφα, αστραπή, βροντή, ηλιοφάνεια, ουράνιο τόξο, άνεμος). • Να αναπτύξουν τη δεξιότητα της παρατήρησης και ανάλυσης δεδομένων.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_14
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, διαδίκτυο, φυσικές επιστήμες, καιρός, καιρικά φαινόμενα, σύμβολα καιρού
Λογισμικό που απαιτείται*	<p>Internet Explorer ή άλλο web browser</p> <p>Ιστοσελίδα: http://www.moa.gov.cy (http://www.moa.gov.cy/moa/MS/MS.nsf/DMLindex_gr/DMLindex_gr?opendocument)</p> <p>*Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.</p>
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	<p>Αφού τα παιδιά μελετήσουν και γνωρίσουν τα διάφορα καιρικά φαινόμενα (βροχή, σύννεφα, αστραπή, βροντή, ηλιοφάνεια, ουράνιο τόξο, άνεμος) και τα σύμβολά τους, καλούνται να επισκεφθούν την ιστοσελίδα της Μετεωρολογικής Υπηρεσίας Κύπρου για ένα χρονικό διάστημα 30 ημερών και να παρατηρήσουν τις αλλαγές του καιρού στα διάφορα σημεία του χάρτη. Καλούνται επίσης, να κάνουν καταγραφή των παρατηρήσεών τους και αφού ολοκληρωθεί η καταγραφή στο χρονικό αυτό διάστημα να αναλύσουν τα δεδομένα και να καταλήξουν σε συμπεράσματα ως προς τη συχνότητα εμφάνισής τους. Προέκταση της πιο πάνω δραστηριότητας θα μπορούσε να ήταν η παρατήρηση του καιρού σε ολόκληρη την Ευρώπη.</p>



Δραστηριότητα 1

Γίνεται συζήτηση αναφορικά με διάφορα καιρικά φαινόμενα (βροχή, σύννεφα, αστραπή, βροντή, ηλιοφάνεια, ουράνιο τόξο, άνεμος). Ζητείται από τα παιδιά να σκεφθούν με ποιο τρόπο μπορούμε να καταγράψουμε τα καιρικά φαινόμενα. Αναμένεται ότι τα παιδιά θα εισηγηθούν το συμβολισμό τους. Καλούνται να εισηγηθούν σύμβολα για το κάθε φαινόμενο. Ακολούθως, παρουσιάζονται τα συνήθη σύμβολα που χρησιμοποιούνται από τη μετεωρολογική υπηρεσία.

Δραστηριότητα 2

Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στα παιδιά την ιστοσελίδα και μελετούν το χάρτη της Κύπρου. Εντοπίζουν μαζί τη θέση της κάθε επαρχίας στην οποία διαφαίνεται το σύμβολο του καιρού. Επισημαίνεται επίσης για ποιο λόγο δεν παρουσιάζονται τα σύμβολα στις υπόλοιπες επαρχίες (κατεχόμενα). Τα παιδιά καλούνται να επισκέπτονται καθημερινώς τη συγκεκριμένη ιστοσελίδα για περίοδο ενός μήνα και να συμπληρώνουν το «φυλλάδιο14» ζωγραφίζοντας για κάθε πόλη το σύμβολο που φαίνεται στο χάρτη της Κύπρου.

Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 14

(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας	Γ.2.14.1	Φύλλο Εργασίας	φυλλάδιο14.doc
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών	Γ.2.14.2	Δείγμα αναμενόμενης εργασίας μαθητών	εργασία14.doc
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου			

Γ.2.14.1 – Φύλλο Εργασίας

Επισκεφτείτε την ιστοσελίδα

http://www.moa.gov.cy/moa/MS/MS.nsf/DMLindex_gr/DMLindex_gr?opendocument

και συμπληρώστε τον πιο κάτω πίνακα.

Μήνας:



	Πάφος	Λεμεσός	Λευκωσία	Λάρνακα
Δευτέρα				
Τρίτη				
Τετάρτη				
Πέμπτη				
Παρασκευή				
Σάββατο				
Κυριακή				
Δευτέρα				
Τρίτη				
Τετάρτη				
Πέμπτη				
Παρασκευή				
Σάββατο				
Κυριακή				





	Πάφος	Λεμεσός	Λευκωσία	Λάρνακα
Δευτέρα				
Τρίτη				
Τετάρτη				
Πέμπτη				
Παρασκευή				
Σάββατο				
Κυριακή				
Δευτέρα				
Τρίτη				
Τετάρτη				
Πέμπτη				
Παρασκευή				
Σάββατο				
Κυριακή				

Γ.2.14.2 – Δείγμα αναμενόμενης εργασίας μαθητών

Επισκεφτείτε την ιστοσελίδα

http://www.moa.gov.cy/moa/MS/MS.nsf/DMLindex_gr/DMLindex_gr?opendocument

και συμπληρώστε τον πιο κάτω πίνακα.

Μήνας: Σεπτέμβρης



	Πάφος	Λεμεσός	Λευκωσία	Λάρνακα
Δευτέρα				
Τρίτη				
Τετάρτη				
Πέμπτη				
Παρασκευή				
Σάββατο				
Κυριακή				
Δευτέρα				
Τρίτη				
Τετάρτη				
Πέμπτη				
Παρασκευή				
Σάββατο				
Κυριακή				





	Πάφος	Λεμεσός	Λευκωσία	Λάρνακα
Δευτέρα				
Τρίτη				
Τετάρτη				
Πέμπτη				
Παρασκευή				
Σάββατο				
Κυριακή				
Δευτέρα				
Τρίτη				
Τετάρτη				
Πέμπτη				
Παρασκευή				
Σάββατο				
Κυριακή				

Γ.2.15 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 15

Μάθημα	Φυσικές Επιστήμες
Τίτλος Δραστηριότητας	Οικολογία: Οι επεμβάσεις στο περιβάλλον προκαλούν αλλαγές στην ισορροπία της φύσης
Τάξη	Προδημοτική
Ενότητα	
Ενδεικτική Διάρκεια	45 λεπτά
Σκοπός	Ο μαθητές να κατανοήσουν ότι οι επεμβάσεις στο περιβάλλον προκαλούν αλλαγές στην ισορροπία της φύσης.
Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy	ΠΡΟ1_Κ07Δ_Π2_15
Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο www.e-epimorfosi.ac.cy)	προδημοτική, διαδίκτυο, οικολογία, επεμβάσεις, περιβάλλον, οργανική φάρμα, οργανικές καλλιέργειες
Λογισμικό που απαιτείται*	Internet Explorer ή άλλο web browser Ιστοσελίδα: http://ecokids.earthday.ca/PUB/eco_info/browse_topics/index.cfm *Για να μπορέσετε να δείτε τα σχετικά με τη δραστηριότητα αρχεία που υπάρχουν στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει στον Ηλεκτρονικό σας Υπολογιστή το λογισμικό που απαιτείται.
Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας	Στη δραστηριότητα αυτή δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να δημιουργήσουν δύο αλυσίδες τροφής: μία αλυσίδα στο Βόρειο Πόλο και μία αλυσίδα στο δάσος. Οι μαθητές τοποθετούν τις εικόνες σε σειρά στα κουτάκια σύμφωνα με την αλυσίδα τροφής. Ακολουθώντας, ελέγχουν την απάντησή τους και αν έχουν ολοκληρώσει σωστά μπορούν να δουν τη λογική που στηρίζει την αλυσίδα αυτή.



Δραστηριότητα1

Η εκπαιδευτικός με τη χρήση βιντεοπροβολέα παρουσιάζει στα παιδιά τη δραστηριότητα ξεκινώντας από το πιο κάτω σημείο.



Ακολουθεί συζήτηση αναφορικά με την έννοια της ενέργειας και τη σημαντικότητά της. Η συζήτηση θα δώσει έμφαση στα τέσσερα σημεία που δίνονται πιο κάτω (Α, Β, Γ, Δ) τα οποία άλλωστε παρουσιάζονται και εικονικά.

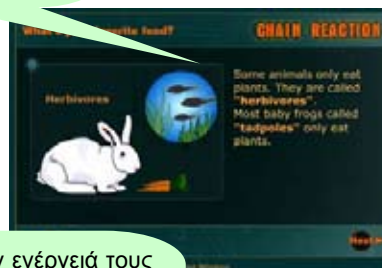
Α. Οι τροφές μας δίνουν ενέργεια. Η ενέργεια μας βοηθά να μεγαλώσουμε, να τρέχουμε, να πηδούμε και να παίζουμε. Οι περισσότεροι άνθρωποι τρώνε διαφορετικά είδη κρέας και λαχανικών. Οι άνθρωποι ονομάζονται παμφάγα.



Β. Όλα τα ζώα παίρνουν την ενέργεια τους από τις τροφές. Μερικά ζώα τρώνε μόνο κρέας και ονομάζονται σαρκοφάγα. Τα ενήλικα βατράχια τρώνε μόνο κρέας όπως είναι τα κουνούπια.



Γ. Άλλα ζώα τρώνε μόνο φυτά και ονομάζονται φυτοφάγα. Τα νεαρά βατράχια – αμφίβια τρώνε μόνο φυτά.

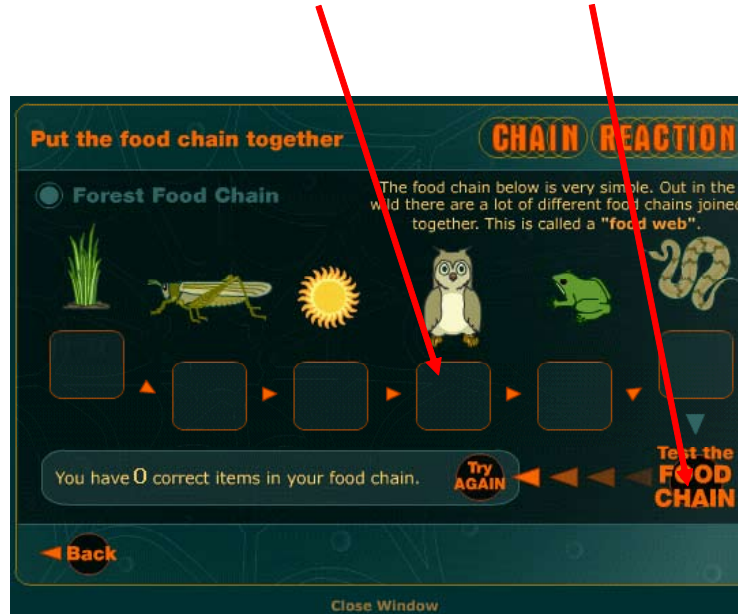


Δ. Τα φυτά παίρνουν την ενέργειά τους για να μεγαλώσουν από τον ήλιο, το νερό και το χώμα. Η σειρά με την οποία τα ζώα τρώνε τα φυτά και τα άλλα ζώα ονομάζεται «αλυσίδα τροφής».



Δραστηριότητα 2

Οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες για να φτιάξουν τις δύο αλυσίδες τροφών. Τοποθετούν στα άδεια κουτάκια τις εικόνες ανάλογα με τη σειρά που θεωρούν σωστή για να φτιάξουν την αλυσίδα. Όταν ολοκληρώσουν ελέγχουν την απάντησή τους πατώντας το κουμπί «Test the FOOD CHAIN» και στη συνέχεια συμπληρώνουν το «φυλλάδιο15».



Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 15

(τα αρχεία με * υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας	Γ.2.15.1	Φύλλο Εργασίας	φυλλάδιο15.doc
Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών			
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου	Γ.2.15.2	Φύλλο οδηγιών χρήσης λογισμικού	odigies_xrisis_logismikou.doc

Γ.2.15.1 – Φύλλο Εργασίας

Επισκεφτείτε την ιστοσελίδα

http://ecokids.earthday.ca/PUB/eco_info/topics/frogs/chain_reaction/play_chainreaction.html

και απαντήστε τις πιο κάτω ερωτήσεις απεικονίζοντας την απάντησή σας.

Ερωτήσεις

1. Τι θα συμβεί στην αλυσίδα τροφής αν για κάποιο λόγο εξαφανιστούν οι βάτραχοι; Απεικονίστε την απάντησή σας.



2. Τι θα συμβεί στην αλυσίδα τροφής αν για κάποιο λόγο εξαφανιστούν τα ψάρια; Απεικονίστε την απάντησή σας.



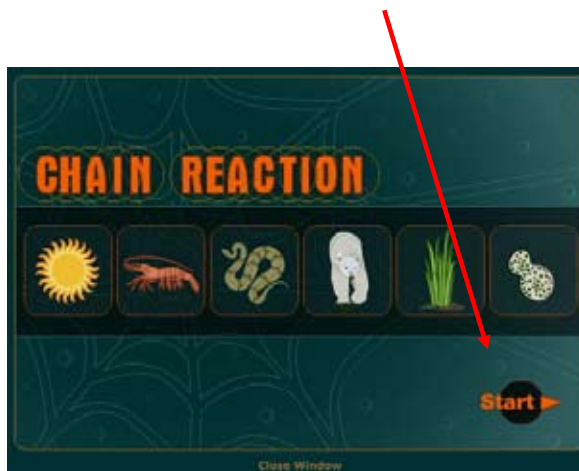
Γ.2.15.2 – Φύλλο οδηγιών χρήσης λογισμικού

Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots)
για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

Κάνοντας κλικ στη διεύθυνση μεταφερόμαστε στην πιο κάτω ιστοσελίδα και
επιλέγουμε το κουμπί «PLAY THE GAME».



Σε αυτή την ιστοσελίδα επιλέγουμε το κουμπί «Start».



Ακολουθούν οι τέσσερις πληροφοριακές ιστοσελίδες τις οποίες θα μελετήσουν οι μαθητές με την εκπαιδευτικό στα πλαίσια της συζήτησης που θα προηγηθεί.



Στην τελευταία πληροφοριακή ιστοσελίδα δίνονται δύο επιλογές για να φτιάξουν οι μαθητές αλυσίδες τροφών.

Επιλέγοντας την αλυσίδα "FOREST Food Chain" οι μαθητές καταλήγουν σε αυτή την ιστοσελίδα η οποία περιέχει 6 άδεια κουτάκια για να τοποθετήσουν τις εικόνες. Όταν ολοκληρώσουν την αλυσίδα μπορούν να την ελέγξουν πατώντας αυτό το κουμπί. Αν έχουν κάνει λάθος τους το υποδεικνύει σε αυτό το σημείο στο οποίο διαφαίνεται ο αριθμός των σωστών κουτιών.



Παρακάτω φαίνεται η δεύτερη αλυσίδα που καλούνται οι μαθητές να φτιάξουν.





Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

<http://www.e-epimorfosi.ac.cy>

Τηλ.: 22-402300

Τ/Ο: 22-480505

Email: infoTPE@cyearn.pi.ac.cy

Το «Επιμορφωτικό Υποστηρικτικό Υλικό
για την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία με θέμα
Προδημοτική – Δημοτική Εκπαίδευση
και εργαλείο *Διαδίκτυο*»

σχεδιάστηκε από τη Μονάδα MEDIAZONE του Πανεπιστημίου Λευκωσίας
και τυπώθηκε στο Τυπογραφείο Λιθογράφικα στη Λευκωσία σε 500 αντίτυπα