

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

**Θέμα  
Προδημοτική  
Δημοτική Εκπαίδευση**

**Εργαλεία  
Microsoft PowerPoint  
Kidspiration 2.1**

**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

<b>Συγγραφή υλικού</b>	Ομάδα Εργασίας: Προδημοτική Δημοτικής Εκπαίδευσης (ΠΡΟ2_Κ07Δ) Παναγιώτα Ερμογενίδου, Νηπιαγωγός Ελένη Χριστοφόρου, Νηπιαγωγός
<b>Εποπτεία υλικού</b>	Ομάδα Εποπτείας Προδημοτικής Δημοτικής Εκπαίδευσης Κούλα Κουρσάρου, Επιθεωρήτρια Δημοτικής Εκπαίδευσης (Νηπιαγωγείων) Γιασεμίνα Καραγιώργη, Ομάδα Επιμόρφωσης ΤΠΕ στο Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
<b>Επιμέλεια υλικού</b>	Ιφιγένεια Ιωάννου
<b>Γενικός συντονισμός - Επιμέλεια</b>	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
- 21 Εισηγήσεις για Δραστηριότητες

## Μέρος Γ΄

- 59 Συνοπτικός Πίνακας Αναπτυγμένων Δραστηριοτήτων
- 61 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 βιβλιάριο 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 βιβλιάριο 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**



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

<b>Ομάδα Εργασίας</b>	Προδημοτική Δημοτικής Εκπαίδευσης
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Εργαλεία</b>	Microsoft PowerPoint   Kidspiration 2.1
<b>Θεωρητικό Πλαίσιο</b>	<p>Η επιλογή των θεμάτων για την ανάπτυξη των δραστηριοτήτων βασίστηκε:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Στους στόχους του Αναλυτικού Προγράμματος του Υ.Π.Π.</li><li>• Στα ενδιαφέροντα και εμπειρίες των παιδιών.</li></ul>

Τα θέματα είναι σύγχρονα και τα περισσότερα μπορούν να αναπτυχθούν με διαθεματική προσέγγιση. Καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα θεμάτων σε ποικιλία μαθημάτων όπως μαθηματικά, γλωσσική αγωγή, κυκλοφοριακή αγωγή κ.λ.π.

Οι περισσότερες δραστηριότητες είναι επαναληπτικές για να μπορούν τα παιδιά να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για ένα θέμα και συγχρόνως να βοηθούν την νηπιαγωγό να αξιολογεί τα παιδιά. Είναι εύκολες και κατανοητές δραστηριότητες, προϋποθέτουν όμως ότι τα παιδιά μπορούν να χειρίζονται το ποντίκι και είναι γνώστες των λογισμικών Microsoft PowerPoint και Kidspiration.



**ΜΕΡΟΣ Β΄**





## B.1 - Συνοπτικός Πίνακας Εισηγήσεων Δραστηριοτήτων

	Τίτλος Δραστηριότητας	Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας
<b>Δραστηριότητα 1</b>	Τα στάδια εξέλιξης της πεταλούδας	ΝΑΙ
<b>Δραστηριότητα 2</b>	Ονομασίες κατεχομένων πόλεων, χωριών και αρχαίων μνημείων	ΝΑΙ
<b>Δραστηριότητα 3</b>	Αναγνώριση των συναισθημάτων χαράς, λύπης, θυμού, και σκέψης	ΟΧΙ
<b>Δραστηριότητα 4</b>	Οι αριθμοί 0-5	ΝΑΙ
<b>Δραστηριότητα 5</b>	Χρώματα (κόκκινο, κίτρινο, μπλε, πράσινο, καφέ, ροζ, πορτοκαλί, μωβ, άσπρο, μαύρο)	ΟΧΙ
<b>Δραστηριότητα 6</b>	Εικόνες, χάρτες, σημαίες, εμβλήματα, αξιοθέατα, φαγητά της Ελλάδας, Τουρκίας, Αγγλίας και Κύπρου	ΝΑΙ
<b>Δραστηριότητα 7</b>	Εξάσκηση προσοχής, μνήμης και παρατηρητικότητας	ΟΧΙ
<b>Δραστηριότητα 8</b>	Σχήματα (κύκλος, τρίγωνο, τετράγωνο, ορθογώνιο, ρόμβος, αστέρι, καρδιά )	ΟΧΙ
<b>Δραστηριότητα 9</b>	Τα σπίτια των ανθρώπων	ΟΧΙ
<b>Δραστηριότητα 10</b>	Εξοικονόμηση νερού	ΟΧΙ
<b>Δραστηριότητα 11</b>	Ο αγιασμός	ΝΑΙ

	Τίτλος Δραστηριότητας	Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας
<b>Δραστηριότητα 12</b>	Διάβαση πεζών	ΝΑΙ
<b>Δραστηριότητα 13</b>	Πολιτιστική παράδοση	ΟΧΙ
<b>Δραστηριότητα 14</b>	Ο αριθμός 8	ΝΑΙ
<b>Δραστηριότητα 15</b>	Διαλυτά και αδιάλυτα σώματα	ΝΑΙ
<b>Δραστηριότητα 16</b>	Έννοιες (περισσότερα-λιγότερα)	ΟΧΙ
<b>Δραστηριότητα 17</b>	Μικρό - Μέτριο- Μεγάλο	ΟΧΙ
<b>Δραστηριότητα 18</b>	Αναγνώριση αντικειμένων που έχουν σχήμα κύκλου, τριγώνου, τετραγώνου	ΝΑΙ
<b>Δραστηριότητα 19</b>	Μοτίβα με σχήματα, αριθμούς και γράμματα	ΟΧΙ
<b>Δραστηριότητα 20</b>	Αντικείμενα που έλκουν ή δεν έλκουν οι μαγνήτες	ΝΑΙ
<b>Δραστηριότητα 21</b>	Υγιεινές και μη υγιεινές τροφές	ΝΑΙ
<b>Δραστηριότητα 22</b>	Ζωντανοί οργανισμοί (ζώα, φυτά, ερπετά, πουλιά, ψάρια, δέντρα)	ΟΧΙ
<b>Δραστηριότητα 23</b>	Οι Εποχές (χειμώνας, άνοιξη, καλοκαίρι, φθινόπωρο)	ΟΧΙ

	Τίτλος Δραστηριότητας	Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας
<b>Δραστηριότητα 24</b>	Αριθμοί 0-5	OXI
<b>Δραστηριότητα 25</b>	Κυκλοφοριακή αγωγή	OXI
<b>Δραστηριότητα 26</b>	Τα τρία βασικά χρώματα	NAI
<b>Δραστηριότητα 27</b>	Αισθήσεις	NAI
<b>Δραστηριότητα 28</b>	Δέντρα- Μοτίβα	OXI
<b>Δραστηριότητα 29</b>	Μεταφορικά Μέσα	OXI
<b>Δραστηριότητα 30</b>	Παραμύθι: «Ο μεγάλος θυμός της Νέλλης»	NAI
<b>Δραστηριότητα 31</b>	Παραμύθι: «Τα ρούχα του Χόπλιν»	NAI
<b>Δραστηριότητα 32</b>	Ο κύκλος του νερού	NAI
<b>Δραστηριότητα 33</b>	Ανακύκλωση	NAI
<b>Δραστηριότητα 34</b>	Σήματα Κυκλοφορίας	OXI
<b>Δραστηριότητα 35</b>	Γνωρίζω τους συμμαθητές μου	OXI



## B.2.1 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 1

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Επιστήμη, Γλώσσα)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Τα στάδια εξέλιξης της πεταλούδας
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Έντομα
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει με την ολοκλήρωση της ενότητας για την πεταλούδα. Σκοπός της δραστηριότητας είναι να δώσει την ευκαιρία στους μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για τα στάδια εξέλιξης της πεταλούδας και ο εκπαιδευτικός να καταγράψει τις γνώσεις τους, να διορθώσει τις λανθασμένες αντιλήψεις τους και να βοηθήσει τους μαθητές να οικοδομήσουν νέα γνώση.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί στην τάξη με έναν υπολογιστή από δύο μαθητές, κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint που δείχνει στην πρώτη διαφάνεια ένα βίντεο για τα στάδια εξέλιξης της πεταλούδας. Στην επόμενη διαφάνεια υπάρχουν εικόνες που δείχνουν τα στάδια εξέλιξης της πεταλούδας και οι μαθητές καλούνται να τα τοποθετήσουν σε χρονολογική σειρά. Η δραστηριότητα φυλάγεται σε υποφάκελο στον υπολογιστή. Στο τέλος ο εκπαιδευτικός δείχνει στον υπολογιστή ή με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) το βίντεο, τη λύση της δραστηριότητας από τους μαθητές, τη δική του λύση στη δραστηριότητα και καταλήγουν στην τελική λύση. Ο εκπαιδευτικός προχωρεί στην οικοδόμηση καινούργιας γνώσης προσθέτοντας κάτω από κάθε στάδιο ένα τίτλο (π.χ. «κουκούλι», «χρυσάλιδα», «πεταλούδα»). Οι μαθητές «διαβάζουν» τις λέξεις και αναφέρουν άλλες λέξεις που αρχίζουν από τις συλλαβές «κου», «χρυ», και «πε».</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	έντομα, πεταλούδα , κύκλος ζωής της πεταλούδας, κουκούλι, χρυσαλίδα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Κοινωνική Αγωγή, Γλώσσα)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Ονομασίες κατεχομένων πόλεων, χωριών και αρχαίων μνημείων
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Δεν ξεχνώ και αγωνίζομαι
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι δραστηριότητα εμπέδωσης της γνώσης των μαθητών για τα κατεχόμενα μέρη της Κύπρου. Σκοπός έχει να επαναφέρουν οι μαθητές τη γνώση που απέκτησαν για τα κατεχόμενα μέρη και ο εκπαιδευτικός να καταγράψει τις λανθασμένες γνώσεις τους και να διορθώσει τα λάθη τους.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί από μια ομάδα δύο μαθητών σε μια τάξη με έναν υπολογιστή κατά τη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint όπου σε κάθε διαφάνεια υπάρχει μία ερώτηση, μια εικόνα κατεχόμενης πόλης ή χωριού ή αρχαίου μνημείου και κάτω από την εικόνα δύο επιλογές με ονόματα κατεχόμενης πόλης ή χωριού ή αρχαίου μνημείου σε μορφή ήχου και ζητά από τους μαθητές να επιλέξουν την ορθή απάντηση. Σε περίπτωση που οι μαθητές επιλέγουν τη σωστή εικόνα υπάρχει θετική ανατροφοδότηση, ενώ στην αντίθετη περίπτωση υπάρχει αρνητική ανατροφοδότηση και ενθάρρυνση για τους μαθητές να προχωρήσουν.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	Δεν ξεχνώ, κατεχόμενα, πόλεις, χωριά, αρχαία μνημεία
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Κοινωνική Αγωγή, Μαθηματικά)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Αναγνώριση των συναισθημάτων χαράς, λύπης, θυμού, και σκέψης
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Συναισθηματική αγωγή
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει με την ολοκλήρωση της ενότητας για τα συναισθήματα. Σκοπός της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τα συναισθήματα χαράς, λύπης, θυμού, και σκέψης και ο εκπαιδευτικός να καταγράψει τις γνώσεις τους και να διορθώσει τυχόν λανθασμένες γνώσεις.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να γίνει σε μια τάξη με έναν υπολογιστή από μια ομάδα δύο μαθητών κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint, το οποίο παρουσιάζει στην πρώτη διαφάνεια φατσούλες που εκφράζουν συναισθήματα χαράς, λύπης, θυμού και σκέψης και ζητά από τους μαθητές να τις ενώσουν με τα τέσσερα παιδάκια που εκφράζουν ανάλογα συναισθήματα. Στη δεύτερη διαφάνεια παρουσιάζει ανακατεμένες φατσούλες που εκφράζουν συναισθήματα χαράς, λύπης, θυμού και σκέψης, και τέσσερις κύκλους και καλούνται οι μαθητές να τοποθετήσουν στον κάθε κύκλο τις όμοιες φατσούλες. Στην τρίτη διαφάνεια παρουσιάζει ανακατεμένες φατσούλες και οι μαθητές καλούνται να ενώσουν διαφορετικές φατσούλες.</p> <p>Οι μαθητές αποθηκεύουν τη δραστηριότητα σε υποφάκελο στον υπολογιστή και εκτυπώνουν. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη τη λύση της δραστηριότητας των μαθητών καθώς και τη δική του λύση και καταλήγουν στη τελική λύση.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	συναισθήματα, λύπη, χαρά, θυμός, σκέψη
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Μαθηματικά
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Οι αριθμοί 0-5
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Οι αριθμοί 0-5
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να πραγματοποιηθεί με την ολοκλήρωση της εκμάθησης των αριθμών 0 μέχρι 5. Σκοπό έχει οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση τους για τους αριθμούς 0 μέχρι 5 και ο εκπαιδευτικός να καταγράψει τα λάθη τους και να διορθώσει τις λανθασμένες γνώσεις.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί στην τάξη με ένα υπολογιστή από δύο μαθητές κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint, το οποίο δείχνει σε κάθε διαφάνεια έναν αριθμό ξεκινώντας από το 0 και κάτω από τον αριθμό υπάρχουν δύο σύνολα με αντικείμενα. Οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν το ένα από τα δύο σύνολα αντικειμένων το οποίο συμφωνεί με το ζητούμενο αριθμό. Σε περίπτωση που οι μαθητές επιλέγουν το σωστό σύνολο υπάρχει θετική ανατροφοδότηση, ενώ στην αντίθετη περίπτωση υπάρχει αρνητική ανατροφοδότηση.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	αριθμοί, σύμβολα, σύνολα αντικειμένων
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Αισθητική Αγωγή, Γλώσσα, Μαθηματικά)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Χρώματα (κόκκινο, κίτρινο, μπλε, πράσινο, καφέ, ροζ, πορτοκαλί, μωβ, άσπρο, μαύρο)
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Χρώματα
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει αφού οι μαθητές έχουν ήδη διδαχθεί τα χρώματα. Σκοπός της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για τα χρώματα (κόκκινο, κίτρινο, μπλε, πράσινο, καφέ, ροζ, πορτοκαλί, μωβ, άσπρο, μαύρο) και ο εκπαιδευτικός να είναι σε θέση να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές αναγνωρίζουν τα βασικά και δευτερεύοντα χρώματα που δίδαξε, καταγράφοντας το τι γνωρίζουν.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί στην τάξη με έναν υπολογιστή από δύο μαθητές κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο με τη δραστηριότητα στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint όπου σε κάθε διαφάνεια υπάρχει μια ερώτηση σε μορφή ήχου η οποία ζητά από τους μαθητές να επιλέξουν ένα αντικείμενο (σχήμα, αριθμό, πρόσωπο, ζώο, κ.λ.π.) συγκεκριμένου χρώματος. Στην περίπτωση που οι μαθητές επιλέξουν το σωστό χρώμα τους παρουσιάζεται μια χαμογελαστή φατσούλα, ενώ σε λανθασμένη επιλογή παρουσιάζεται μια λυπημένη φατσούλα. Η κάθε διαφάνεια έχει ανατροφοδότηση και ενθάρρυνση για τους μαθητές για να προχωρήσουν.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	χρώματα, κόκκινο, κίτρινο, μπλε, πράσινο, καφέ, ροζ, πορτοκαλί, μωβ, άσπρο, μαύρο
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Κοινωνική Αγωγή, Γλώσσα, Μουσική, Αγωγή Υγείας)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Εικόνες, χάρτες, σημαίες, εμβλήματα, αξιοθέατα, φαγητά της Ελλάδας, Τουρκίας, Αγγλίας και Κύπρου
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Διαπολιτισμική Αγωγή
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει με το τέλος της ενότητας για τον πολιτισμό γειτονικών μας χωρών. Σκοπός της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν σχετικά με τη γλώσσα και τον πολιτισμό της Κύπρου, Ελλάδας, Τουρκίας και Αγγλίας και ο εκπαιδευτικός να είναι σε θέση να καταγράψει τις γνώσεις των μαθητών και να διορθώσει τυχόν λανθασμένες γνώσεις.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί στην τάξη με έναν υπολογιστή από δύο μαθητές κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint το οποίο δείχνει στην πρώτη διαφάνεια σημαίες για αντιστοίχιση με χάρτες, στη δεύτερη διαφάνεια εμβλήματα με αξιοθέατα και στην τρίτη διαφάνεια με φαγητά και ανθρώπους. Οι μαθητές καλούνται να κάνουν τις αντιστοιχίες και να αποθηκεύσουν την εργασία τους στον υπολογιστή. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη τη λύση της δραστηριότητας των μαθητών και τη δική του λύση και καταλήγουν στο τελικό αποτέλεσμα.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	εικόνες, χάρτες, σημαίες, εμβλήματα, αξιοθέατα, φαγητά, Ελλάδα, Κύπρος, Τουρκία, Αγγλία
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Αισθητική Αγωγή, Γλώσσα, Μαθηματικά)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Εξάσκηση προσοχής, μνήμης και παρατηρητικότητας
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Παραμύθι «Η Κοκκινোসκουφίτσα»
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα μπορεί να γίνει ως δραστηριότητα εξάσκησης της προσοχής, μνήμης και παρατηρητικότητας χρησιμοποιώντας ως μέσο το παραμύθι «Η Κοκκινোসκουφίτσα» που είναι ήδη γνωστό στους μαθητές. Σκοπός της δραστηριότητας είναι να αναπτύξουν οι μαθητές τις πνευματικές λειτουργίες και δεξιότητες που σχετίζονται με τις διάφορες χρήσεις της γλώσσας και ο εκπαιδευτικός να μπορέσει να αξιολογήσει τους μαθητές σε ότι αφορά στην προσοχή, τη μνήμη και την παρατηρητικότητά τους.</p> <p>Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων, σε μια τάξη με έναν υπολογιστή, από μια ομάδα δύο μαθητών.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint το οποίο δείχνει στις πρώτες διαφάνειες το παραμύθι της «Κοκκινোসκουφίτσας» με εικόνες. Κάποιες από τις διαφάνειες είναι ατέλειωτες και οι μαθητές καλούνται να τις συμπληρώσουν τοποθετώντας εικόνες από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος και προσθέτοντας ήχο στους χαρακτήρες (π.χ. φωνή του λύκου, Κοκκινোসκουφίτσας, γιαγιάς, κυνηγού). Στις επόμενες διαφάνειες υπάρχουν ερωτήσεις σε μορφή ήχου (π.χ. «Τι χρώμα φόρεμα φορούσε η Κοκκινোসκουφίτσα;», «Ποιο κορίτσι μοιάζει με την Κοκκινোসκουφίτσα;», «Ποιοι είναι οι ήρωες του παραμυθιού;», «Πόσοι είναι οι ήρωες του παραμυθιού;», «Με ποιο γράμμα αρχίζει η λέξη Κοκκινোসκουφίτσα;». «Πώς θα ονομαζόταν η Κοκκινোসκουφίτσα αν φορούσε άσπρα, κίτρινα, πράσινα ρούχα; Χρωμάτισε όπως θέλεις το κοριτσάκι.»). Σε περίπτωση που οι μαθητές επιλέγουν τη σωστή απάντηση υπάρχει θετική ανατροφοδότηση, ενώ στην αντίθετη περίπτωση υπάρχει αρνητική ανατροφοδότηση και ενθάρρυνση για τους μαθητές να συνεχίσουν. Η δραστηριότητα αποθηκεύεται σε υποφάκελο στον υπολογιστή. Στο τέλος ο εκπαιδευτικός δείχνει στον υπολογιστή ή με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) το παραμύθι της Κοκκινোসκουφίτσας που δημιούργησαν οι μαθητές.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	Κοκκινোসκουφίτσα, προσοχή, μνήμη, παρατηρητικότητα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Μαθηματικά
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Σχήματα (κύκλος, τρίγωνο, τετράγωνο, ορθογώνιο, ρόμβος, αστέρι, καρδιά )
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Σχήματα
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει αφού ολοκληρωθεί η εκμάθηση των σχημάτων. Σκοπός της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να αναγνωρίζουν τα σχήματα ( κύκλος, τρίγωνο, τετράγωνο, ορθογώνιο, ρόμβος, αστέρι, καρδιά) και ο εκπαιδευτικός να καταγράψει τις γνώσεις τους και να διορθώσει τυχόν λανθασμένες γνώσεις.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί στην τάξη με έναν υπολογιστή από δύο μαθητές κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο με τη δραστηριότητα στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint όπου σε κάθε διαφάνεια υπάρχει μια ερώτηση σε μορφή ήχου η οποία ζητά από τους μαθητές να επιλέξουν ένα σχήμα χρησιμοποιώντας την τεχνική του αποκλεισμού (π.χ. «Παρατήρησε όλα τα σχήματα και αφάιρεσε το σχήμα που δεν έχει δύο ενωμένα τρίγωνα ή δεν έχει καμιά γωνία» κ.λ.π.) και τρεις επιλογές με σχήματα. Η δραστηριότητα αποθηκεύεται σε έναν υποφάκελο στον υπολογιστή και παρουσιάζεται στην τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) ή στον υπολογιστή.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	σχήματα, κύκλος, τρίγωνο, τετράγωνο, ορθογώνιο, ρόμβος, αστέρι, καρδιά
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Γλώσσα, Διαπολιτισμική Εκπαίδευση)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Τα σπίτια των ανθρώπων
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος της ενότητας «Το σπίτι μου». Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές είναι ικανά να ταυτίζουν παιδιά από διάφορες χώρες με το χαρακτηριστικό σπίτι της πατρίδας τους.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint που περιλαμβάνει πέντε διαφάνειες. Η πρώτη διαφάνεια δείχνει ένα παιδάκι από μια χώρα και τρία διαφορετικά είδη σπιτιών. Κάτω από το κάθε σπίτι υπάρχει σύνδεσμος. Η σωστή απάντηση οδηγεί σε διαφάνεια που επιβραβεύει το παιδί, ενώ λανθασμένη απάντηση οδηγεί σε διαφάνεια που αποθαρρύνει το παιδί. Το ίδιο επαναλαμβάνεται με τη δεύτερη και τρίτη διαφάνεια. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	άνθρωποι, σπίτια, χώρες, πατρίδα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Γλώσσα, Περιβαλλοντική Αγωγή)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Εξοικονόμηση νερού
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει κατά τη διάρκεια της ενότητας «Τρόποι εξοικονόμησης του νερού». Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές είναι ικανά να αναγνωρίζουν τους τρόπους εξοικονόμησης του νερού.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint που περιλαμβάνει τρεις διαφάνειες. Η πρώτη διαφάνεια δείχνει τρεις εικόνες εξοικονόμησης νερού και μια εικόνα σπατάλης νερού. Κάτω από τη κάθε εικόνα υπάρχει σύνδεσμος. Η σωστή απάντηση οδηγεί σε διαφάνεια που επιβραβεύει το παιδί, ενώ λανθασμένη απάντηση οδηγεί σε διαφάνεια που αποθαρρύνει το παιδί. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	εξοικονόμηση, σπατάλη, νερό
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Γλώσσα, Θρησκευτική Αγωγή)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Ο αγιασμός
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει μετά από επίσκεψη σε εκκλησία. Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές είναι ικανοί να αναγνωρίζουν από εικόνες αντικείμενα που υπάρχουν στην εκκλησία.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint που περιλαμβάνει τρεις διαφάνειες. Η πρώτη διαφάνεια δείχνει τρεις εικόνες με αντικείμενα της εκκλησίας και μια εικόνα αντικειμένου εκτός εκκλησίας. Κάτω από τη κάθε εικόνα υπάρχει σύνδεσμος. Η σωστή απάντηση οδηγεί σε διαφάνεια που επιβραβεύει το παιδί, ενώ λανθασμένη απάντηση οδηγεί σε διαφάνεια που αποθαρρύνει το παιδί. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	αγιασμός, ιερέας, ευαγγέλιο, σταυρός, νερό
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Γλώσσα, Κυκλοφοριακή Αγωγή)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Διάβαση πεζών
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Κυκλοφορώ με ασφάλεια
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει κατά τη διάρκεια ή στο τέλος της ενότητας «Κυκλοφορώ με ασφάλεια». Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές είναι ικανοί να αναγνωρίζουν σήματα τροχαίας που είναι βασικά για την ασφάλεια των πεζών.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint που περιλαμβάνει τρεις διαφάνειες. Η πρώτη διαφάνεια δείχνει ένα παιδάκι μπροστά σε δρόμο και από κάτω τρία σήματα τροχαίας σχετικά με τη διάβαση πεζών. Κάτω από το κάθε σήμα τροχαίας υπάρχει σύνδεσμος. Η σωστή απάντηση οδηγεί σε διαφάνεια που επιβραβεύει το παιδί, ενώ λανθασμένη απάντηση οδηγεί σε διαφάνεια που αποθαρρύνει το παιδί. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	φώτα τροχαίας, πεζός, διάβαση πεζών, Γρηγόρης, Σταμάτης
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Γλώσσα , Μουσειακή Αγωγή, Δεν Ξεχνώ)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Πολιτιστική παράδοση
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Η πατρίδα μου, η Κύπρος
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος της ενότητας «Η πατρίδα μου, η Κύπρος». Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές είναι ικανοί να αναγνωρίζουν και να ομαδοποιούν σύγχρονα και αρχαία αντικείμενα της ελεύθερης και σκλαβωμένης πατρίδας μας.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint που περιλαμβάνει τρεις διαφάνειες. Η πρώτη διαφάνεια δείχνει τρία πλαίσια. Στο ένα πλαίσιο υπάρχουν σύγχρονα και αρχαία αντικείμενα. Τα παιδιά πρέπει να τοποθετήσουν στο ένα πλαίσιο τα σύγχρονα αντικείμενα και στο άλλο πλαίσιο τα αρχαία αντικείμενα. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	πατρίδα, Κύπρος, πολιτισμός, παράδοση, σύγχρονα, αρχαία, αντικείμενα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Μαθηματικά
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Ο αριθμός 8
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Επίλυση προβλήματος
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει μετά από τη διδασκαλία ενός αριθμού. Σκοπό έχει να βοηθήσει το παιδί να επιλύει ένα πρόβλημα και να εκφράζει ένα αριθμό με διάφορους τρόπους.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint που περιλαμβάνει μια διαφάνεια. Η διαφάνεια δείχνει τρία πλαίσια. Στο ένα πλαίσιο υπάρχουν οχτώ κοτοπουλάκια και ο αριθμός οχτώ, ενώ στα άλλα δύο πλαίσια υπάρχει από μία κότα. Η νηπιαγωγός θέτει στα παιδιά το πρόβλημα «Και οι δύο κότες γέννησαν οχτώ κοτοπουλάκια. Πόσα κοτοπουλάκια μπορεί να γέννησε η κάθε κότα;». Τα παιδιά πρέπει να μοιράσουν τα κοτοπουλάκια στις δύο κότες με διάφορους τρόπους. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	λύση προβλήματος, αριθμός, οχτώ, ανάλυση αριθμού
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Επιστήμη
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Διαλυτά και αδιάλυτα σώματα
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει μετά από τη διδασκαλία του μαθήματος για τα διαλυτά και αδιάλυτα σώματα στο νερό και τα σχετικά πειράματα. Σκοπό έχει να βοηθήσει το παιδί να επαναφέρει τη γνώση που απόκτησε για το θέμα και να βοηθήσει το παιδί να αξιολογήσει μόνο του τον εαυτό του.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint που περιλαμβάνει επτά διαφάνειες. Οι πρώτες τέσσερις διαφάνειες δείχνουν τις εικόνες και τις λέξεις αντικειμένων. Κάτω από το κάθε αντικείμενο υπάρχουν δύο σύνδεσμοι με διαφορετικό χρώμα και τις λέξεις «ναι» και «όχι». Το παιδί πατά στο «ναι» αν πιστεύει ότι διαλύεται στο νερό και «όχι» αν πιστεύει ότι δε διαλύεται. Η σωστή απάντηση οδηγεί σε διαφάνεια που επιβραβεύει το παιδί. Στην πέμπτη διαφάνεια υπάρχουν οι εικόνες όλων των προηγούμενων αντικειμένων και τα παιδιά πρέπει να τα ομαδοποιήσουν σε δύο ομάδες, διαλυτά και αδιάλυτα. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ζάχαρη , διαλυτά, αδιάλυτα, αλάτι, άμμος, καφές, πινέζες
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Μαθηματικά
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Έννοιες (περισσότερα-λιγότερα)
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει μετά από τη διδασκαλία του μαθήματος για τις έννοιες περισσότερα - λιγότερα. Σκοπό έχει να βοηθήσει το παιδί να επαναφέρει τη γνώση που απέκτησε για το θέμα και να αξιολογήσει μόνο του τον εαυτό του.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint που περιλαμβάνει τέσσερις διαφάνειες. Η πρώτη και η δεύτερη διαφάνεια παρουσιάζουν από δύο σύνολα. Κάτω από το κάθε σύνολο υπάρχει σύνδεσμος. Η νηπιαγωγός ζητά από τα παιδιά να συγκρίνουν τα δύο σύνολα και να βρουν ποιο έχει τα περισσότερα στοιχεία. Η σωστή απάντηση οδηγεί σε διαφάνεια που επιβραβεύει το παιδί ενώ λανθασμένη απάντηση οδηγεί σε διαφάνεια που αποθαρρύνει το παιδί. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	σύνολα, λιγότερα, περισσότερα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint

\* 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

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Μαθηματικά, Γλώσσα)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Μικρό – Μέτριο - Μεγάλο
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Μέτρηση-μέγεθος
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα έχει ως σκοπό την εμπέδωση των εννοιών μικρό – μέτριο - μεγάλο. Οι μαθητές έχουν ήδη διδαχθεί τις έννοιες και η δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration είναι επαναληπτική. Στόχος είναι οι μαθητές να ταξινομούν αντικείμενα ανάλογα με το μέγεθος (μικρό, μέτριο, μεγάλο) και ο εκπαιδευτικός να έχει τη δυνατότητα να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν κατανοήσει τις έννοιες μικρό-μέτριο-μεγάλο και να διορθώσει τυχόν λανθασμένες γνώσεις.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός μπορεί να οργανώσει τη δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration, σε μια τάξη με έναν υπολογιστή, με μια ομάδα δύο μαθητών κατά τη διάρκεια των ήσυχων ή ελεύθερων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration όπου υπάρχουν εικόνες με ζώα και αντικείμενα και ζητά από τους μαθητές να ενώσουν το μικρό αντικείμενο που ανήκει στο μικρό ζώακι, το μέτριο αντικείμενο που ανήκει στο μέτριο ζώακι, και το μεγάλο αντικείμενο που ανήκει στο μεγάλο ζώακι και το αποθηκεύουν σε υποφάκελο στον υπολογιστή. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη την ιδεοκατασκευή των μαθητών, τη δική του ιδεοκατασκευή και προβαίνουν στην τελική ιδεοκατασκευή. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός οικοδομεί νέα γνώση προσθέτοντας τις λέξεις «Μικρό», «Μέτριο», «Μεγάλο» στη σελίδα και ζητά από τους μαθητές να τις «διαβάσουν» και μετά να πουν ολοκληρωμένες προτάσεις (π.χ. «Το μικρό πιατάκι ανήκει στο μικρό αρκουδάκι.»). Για εμπλουτισμό της δραστηριότητας, τα παιδιά θα μπορούσαν να ακούσουν μια δική τους ιστορία και να κληθούν να ταξινομήσουν τα αντικείμενα με βάση την αφήγηση. Επίσης, θα μπορούσαν να ζευγαρώσουν τα ζώα τα οποία παίρνουν αντικείμενα αντίθετα από το μέγεθος τους και να μιλήσουν για την εμπειρία αυτή.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ζώα, αντικείμενα, μικρό, μέτριο, μεγάλο
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.18 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 18

<b>Μάθημα</b>	Μαθηματικά
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Αναγνώριση αντικειμένων που έχουν σχήμα κύκλου, τριγώνου, τετραγώνου
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Γεωμετρικά σχήματα
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και δίνεται στους μαθητές αφού ολοκληρωθεί η ενότητα για τα σχήματα. Στόχος είναι οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν και να είναι σε θέση να ταξινομήσουν τα γεωμετρικά σχήματα ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους και ο εκπαιδευτικός να είναι σε θέση να διαγνώσει τι ακριβώς γνωρίζουν οι μαθητές.</p> <p>Η δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration μπορεί να γίνει στην τάξη με έναν υπολογιστή από μια ομάδα δύο παιδιών κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration που περιέχει ένα Supergrouper και μέσα σε αυτό υπάρχουν διάφορα γεωμετρικά σχήματα (κύκλος, τρίγωνο, τετράγωνο). Στη δραστηριότητα αυτή θα χρησιμοποιηθεί η τεχνική του αποκλεισμού. Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές ότι πρέπει να ακούσουν προσεκτικά τις οδηγίες στον υπολογιστή επιλέγοντας το εικονίδιο του ήχου και αφού παρατηρήσουν όλα τα σχήματα να αφαιρέσουν από το Supergrouper το σχήμα που δεν έχει καμιά γωνιά. Η δραστηριότητα αποθηκεύεται σε έναν υποφάκελο στον υπολογιστή, παρουσιάζεται στην τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) ή στον υπολογιστή. Επίσης, τυπώνεται και αναρτάται στην πινακίδα της τάξης.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	κύκλος, τρίγωνο, τετράγωνο, γεωμετρικά, σχήματα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

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.2.19 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 19

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Μαθηματικά, Γλώσσα)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Μοτίβα με σχήματα, αριθμούς και γράμματα
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Λύση προβλήματος
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι για εμπέδωση της γνώσης των μαθητών για τα μοτίβα. Στόχος είναι οι μαθητές επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν στο να φτιάχνουν τα δικά τους μοτίβα με αντικείμενα, σχήματα, αριθμούς και γράμματα και ο εκπαιδευτικός να είναι σε θέση να αξιολογήσει τους μαθητές.</p> <p>Η δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration μπορεί να γίνει στην τάξη με έναν υπολογιστή, από μια ομάδα δύο μαθητών κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη ένα αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration το οποίο περιλαμβάνει δύο μη ολοκληρωμένα μοτίβα με αντικείμενα και ζητά από τους μαθητές να συνεχίσουν τα μοτίβα. Στη συνέχεια, οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν άλλα μοτίβα χρησιμοποιώντας σχήματα, αριθμούς και γράμματα. Η επιλογή των εικόνων γίνεται από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη στον υπολογιστή τη δική του λύση στη δραστηριότητα, καθώς και τη λύση των μαθητών, για να καταλήξουν στο τελικό αποτέλεσμα. Οι μαθητές καλούνται να «διαβάσουν» τα μοτίβα που έφτιαξαν.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	μοτίβα, αντικείμενα, σχήματα, αριθμοί, γράμματα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.20 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 20

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Επιστήμη, Μαθηματικά, Γλώσσα)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Αντικείμενα που έλκουν ή δεν έλκουν οι μαγνήτες.
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Μαγνήτες
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει αφού οι μαθητές έχουν ολοκληρώσει την ενότητα για τους μαγνήτες. Στόχος είναι οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για τα βασικά χαρακτηριστικά των μαγνητών (Ποια είδη αντικειμένων έλκουν οι μαγνήτες και ποια δεν έλκουν;) και ο εκπαιδευτικός να καταγράψει τυχόν παρανοήσεις που έχουν οι μαθητές, να διορθώσει τις λανθασμένες τους γνώσεις και να οικοδομήσουν νέες γνώσεις.</p> <p>Η δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration μπορεί να εκτελεστεί στην τάξη με έναν υπολογιστή, από μια ομάδα δύο παιδιών κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration το οποίο περιλαμβάνει αντικείμενα τα οποία έλκονται ή δεν έλκονται από τους μαγνήτες και ζητά από τους μαθητές να τα ομαδοποιήσουν σε δύο supergrouper. Ο εκπαιδευτικός έχει ήδη ετοιμάσει από πριν ένα πρότυπο στο πρόγραμμα Kidspiration το οποίο δείχνει το ένα supergrouper με τίτλο «Έλκουν» και το δεύτερο supergrouper με τίτλο «Δεν έλκουν». Οι δύο τίτλοι έχουν και ήχο. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να μετρήσουν τα αντικείμενα που έλκονται και τα αντικείμενα που δεν έλκονται και να γράψουν τους αριθμούς κάτω από το κατάλληλο supergrouper. Οι μαθητές αποθηκεύουν σε υποφάκελο στον υπολογιστή τη δραστηριότητα.</p> <p>Στο τέλος ο εκπαιδευτικός δείχνει στην τάξη, με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) ή στον υπολογιστή, την ομαδοποίηση των αντικειμένων που έφτιαξαν οι μαθητές καθώς και τη δική του ομαδοποίηση και καταλήγουν στα τελικά συμπεράσματα. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να αναφέρουν τα αντικείμενα που έλκουν ή δεν έλκουν οι μαγνήτες.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	μαγνήτες, έλκουν, δεν έλκουν
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.21 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 21

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Αγωγή Υγείας, Γλώσσα)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Υγιεινές και μη υγιεινές τροφές
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Υγιεινή διατροφή
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική για τις τροφές που είναι υγιεινές και βλαβερές για τον ανθρώπινο οργανισμό. Σκοπό έχει να δώσει αφενός στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για τις υγιεινές και βλαβερές τροφές και να την παρουσιάσουν με τη μορφή ιδεοκατασκευής στο πρόγραμμα Kidspiration, και αφετέρου ο εκπαιδευτικός να προβεί σε αξιολόγηση του τι έχουν κατανοήσει οι μαθητές για το θέμα εξετάζοντας την ιδεοκατασκευή.</p> <p>Η δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration μπορεί να γίνει στην τάξη με έναν υπολογιστή από μια ομάδα δύο μαθητών κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να κατασκευάσουν μια ιδεοκατασκευή η οποία να περιλαμβάνει υγιεινές τροφές, επιλέγοντας τις εικόνες από τη βιβλιοθήκη που έχει δημιουργήσει ο ίδιος στο πρόγραμμα. Ακολούθως τους καλεί να κατασκευάσουν μια άλλη ιδεοκατασκευή με βλαβερές τροφές. Ο εκπαιδευτικός έχει ετοιμάσει από πριν δύο πρότυπα στα οποία αναγράφεται η κεντρική ιδέα με ήχο. Η πρώτη ιδεοκατασκευή έχει ως κεντρική ιδέα «Υγιεινές τροφές» και η δεύτερη «Βλαβερές τροφές». Οι μαθητές αποθηκεύουν τις ιδεοκατασκευές σε υποφακέλους στον υπολογιστή.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη τις ιδεοκατασκευές των μαθητών καθώς και τη δική του ιδεοκατασκευή και καταλήγουν στην τελική ιδεοκατασκευή. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να ονομάσουν τις υγιεινές και βλαβερές τροφές.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	υγιεινές τροφές, μη υγιεινές τροφές, βλαβερές τροφές, διατροφή, υγεία
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.22 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 22

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Επιστήμη, Μαθηματικά, Γλώσσα)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Ζωντανοί οργανισμοί (ζώα, φυτά, ερπετά, πουλιά, ψάρια, δέντρα)
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Φυτά και ζώα
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να πραγματοποιηθεί αφού ολοκληρωθεί η ενότητα για τους ζωντανούς οργανισμούς. Στόχος είναι οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν και να είναι σε θέση να ομαδοποιούν τους ζωντανούς οργανισμούς σύμφωνα με τα ορατά χαρακτηριστικά και ο εκπαιδευτικός να μπορεί να διαγνώσει το τι ακριβώς γνωρίζουν οι μαθητές και να διορθώσει τις τυχόν λανθασμένες τους γνώσεις.</p> <p>Η δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration μπορεί να γίνει στην τάξη με έναν υπολογιστή, από μια ομάδα δύο παιδιών κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη ένα αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration που περιλαμβάνει δύο supergrouper πάνω από τα οποία αναγράφονται οι λέξεις «Ζωντανοί οργανισμοί» και «Μη ζωντανοί οργανισμοί». Οι λέξεις έχουν και ήχο. Οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος 5 εικόνες με ζωντανούς οργανισμούς και άλλες 4 εικόνες με μη ζωντανούς οργανισμούς και να τις τοποθετήσουν στο κατάλληλο supergrouper.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη, στον υπολογιστή ή με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό), τη δική του λύση στη δραστηριότητα, καθώς και τη λύση των μαθητών και καταλήγουν στο τελικό συμπέρασμα. Στη συνέχεια ζητά από τους μαθητές να του ονομάσουν ζωντανούς και μη οργανισμούς.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ζώα, φυτά, ερπετά, πουλιά, ψάρια, δέντρα, οργανισμοί, ζωντανοί, μη ζωντανοί
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.23 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 23

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Επιστήμη, Γλώσσα)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Οι Εποχές (χειμώνας, άνοιξη, καλοκαίρι, φθινόπωρο)
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Καιρός
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι δραστηριότητα εμπέδωσης της γνώσης όσον αφορά τις καιρικές συνθήκες και μπορεί να γίνει με την ολοκλήρωση της διδασκαλίας για τις εποχές του χρόνου. Στόχος είναι οι μαθητές να αναγνωρίζουν κάποια χαρακτηριστικά στοιχεία που αναφέρονται στις τέσσερις εποχές του χρόνου.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός μπορεί να οργανώσει τη δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration, σε μια τάξη με έναν υπολογιστή, με μια ομάδα δύο μαθητών κατά τη διάρκεια των ήσυχων ή ελεύθερων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη ένα αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration στο οποίο παραθέτει ανακατεμένα αντικείμενα που χαρακτηρίζουν τις τέσσερις εποχές. Στη σελίδα αναγράφονται οι λέξεις «χειμώνας», «άνοιξη», «καλοκαίρι», «φθινόπωρο», οι οποίες έχουν και ήχο. Οι μαθητές καλούνται να συνδέσουν αντικείμενα που σχετίζονται με τις διάφορες εποχές π.χ. χειμώνα-σκούφο, χριστουγεννιάτικο δέντρο.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τη λύση της δραστηριότητας στην τάξη, με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) ή στον υπολογιστή, και ζητά από τους μαθητές να πουν ολοκληρωμένες προτάσεις που να περιέχουν τις λέξεις «χειμώνας», «άνοιξη», «καλοκαίρι», «φθινόπωρο».</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	εποχές, χειμώνας, άνοιξη, καλοκαίρι, φθινόπωρο
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.24 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 24

<b>Μάθημα</b>	Μαθηματικά
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Αριθμοί 0-5
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Αριθμοί
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική για τους αριθμούς 0, 1, 2, 3, 4, 5. Στόχος της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για την αντιστοίχιση των συμβόλων με τα σύνολα και τη δυνατότητα του εκπαιδευτικού να αξιολογήσει τους μαθητές στο θέμα αυτό.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός μπορεί να οργανώσει τη δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration, σε μια τάξη με έναν υπολογιστή, με μια ομάδα δύο μαθητών κατά τη διάρκεια των ήσυχων ή ελεύθερων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration το οποίο περιέχει τους αριθμούς 0, 1, 2, 3, 4, και 5 σε κάθετη διάταξη και καλεί τους μαθητές να τοποθετήσουν δίπλα από τα σύμβολα 0, 1, 2, 3, 4 και 5 τα αντίστοιχα σύνολα. Η επιλογή των αντικειμένων γίνεται από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος. Οι μαθητές αποθηκεύουν τη δραστηριότητα σε υποφάκελο στον υπολογιστή. Στο τέλος γίνεται η παρουσίαση της λύσης της δραστηριότητας στη τάξη.</p> <p>Επιπλέον, μπορούν να δοθούν και προβλήματα με όλες τις πράξεις με αντικείμενα και αριθμούς.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	αντικείμενα, αριθμοί, σύνολα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

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.2.25 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 25

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Κοινωνική Αγωγή, Μαθηματικά, Γλώσσα, Μουσική)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Κυκλοφοριακή αγωγή
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα μπορεί να γίνει στο τέλος της ενότητας για την Κυκλοφοριακή αγωγή. Σκοπό έχει οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για την κυκλοφοριακή αγωγή και ο εκπαιδευτικός να είναι σε θέση να καταγράψει τυχόν παρανοήσεις που έχουν για το θέμα, να διαγνώσει τι ακριβώς γνωρίζουν, να διορθώσει τις λανθασμένες τους γνώσεις και να οικοδομήσουν καινούργιες.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί από μια ομάδα δύο μαθητών σε μια τάξη με έναν υπολογιστή κατά τη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration με οδικά σήματα από την καθημερινή ζωή, οχήματα διάφορων τύπων, δρόμους, σταυροδρόμι, διάβαση πεζών και ζητά από τους μαθητές να δημιουργήσουν μια δική τους εικόνα.</p> <p>Στο τέλος οι μαθητές παρουσιάζουν τις ιδεοκατασκευές τους στην τάξη και ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τη δική του. Οι μαθητές τις παρατηρούν και ακολουθεί συζήτηση για να καταλήξουν στην τελική ιδεοκατασκευή. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να διηγηθούν την ιστορία τους και να την χρησιμοποιήσουν ως ηχοεικόνα στη μουσική αγωγή.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	κυκλοφοριακή αγωγή, οδικά σήματα, οχήματα, δρόμοι, σταυροδρόμι, διάβαση πεζών
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.26 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 26

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Αισθητική Αγωγή, Γλώσσα)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Τα τρία βασικά χρώματα
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα μπορεί να είναι επαναληπτική για τα τρία βασικά χρώματα (κόκκινο, κίτρινο, μπλε). Στόχος είναι οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για τα βασικά χρώματα και να επιλύσουν τη δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration και ο εκπαιδευτικός να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν κατανοήσει τα χρώματα που δίδαξε.</p> <p>Η δραστηριότητα στο Kidspiration μπορεί να γίνει στην τάξη με έναν υπολογιστή από μια ομάδα δύο μαθητών κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration στο οποίο υπάρχει ένα έτοιμο πρότυπο που έχει ετοιμαστεί από πριν από τον εκπαιδευτικό. Το πρότυπο παρουσιάζει διάφορα αντικείμενα χωρίς χρώμα. Η δραστηριότητα καλεί τους μαθητές να χρωματίσουν τα αντικείμενα όπως τα συναντούν στη φυσική τους μορφή και να τα ομαδοποιήσουν σύμφωνα με το χρώμα.</p> <p>Η δραστηριότητα τυπώνεται και αποθηκεύεται σε έναν υποφάκελο στον υπολογιστή. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τη δραστηριότητα στην τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) ή στον υπολογιστή.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	χρώματα, κόκκινο, κίτρινο, μπλε, βασικά χρώματα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

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.

## Β.2.27 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 27

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό(Γλώσσα , Αγωγή Υγείας)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Αισθήσεις
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Ανθρώπινο σώμα
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος της ενότητας για το ανθρώπινο σώμα. Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και να το παρουσιάσουν με εικόνες στο πρόγραμμα Kidspiration και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν κατανοήσει τις έννοιες που δίδαξε, εξετάζοντας τις ομαδοποιήσεις που έκαναν τα παιδιά.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration που περιλαμβάνει ανακατεμένες εικόνες και τρία χρωματιστά πλαίσια με το σχήμα της μύτης στο ένα, του ματιού και του αυτιού στα άλλα. Ζητά από τα παιδιά να ομαδοποιήσουν τις εικόνες στα τρία πλαίσια με τα αισθητήρια όργανα. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ανθρώπινο σώμα, αισθήσεις, όραση, ακοή, όσφρηση, μάτι, αυτί, μύτη
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.28 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 28

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Γλώσσα, Μαθηματικά)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Δέντρα - Μοτίβα
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος της ενότητας για τα δέντρα. Σκοπό έχει να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για τα δέντρα (Γλώσσα) αλλά και να γίνουν ικανά να φτιάχνουν μοτίβο δικό τους ή να συνεχίζουν ένα δοσμένο (Μαθηματικά).</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration που περιλαμβάνει διάφορες εικόνες δέντρων (φυλλοβόλων και αειθαλών) και τρία χρωματιστά πλαίσια. Στα δύο πλαίσια υπάρχουν μοτίβα και τα παιδιά πρέπει να τα συνεχίσουν, ενώ το τρίτο πλαίσιο είναι κενό και τα παιδιά πρέπει να φτιάξουν το δικό τους μοτίβο με τις εικόνες που υπάρχουν. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	μοτίβα, δέντρα, φυλλοβόλα, αειθαλή
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.29 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 29

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Γλώσσα, Μουσικακή Αγωγή)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Μεταφορικά Μέσα
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος της ενότητας για τα μεταφορικά μέσα. Σκοπό έχει να αναγνωρίζουν οι μαθητές τα μεταφορικά μέσα που χρησιμοποιούσαν στα παλιά χρόνια και να τα συγκρίνουν με τα σύγχρονα μέσα.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration που περιλαμβάνει ανακατεμένες εικόνες σύγχρονων και αρχαίων μεταφορικών μέσων και δύο χρωματιστά πλαίσια. Ζητά από τα παιδιά να ομαδοποιήσουν τις εικόνες σε δύο ομάδες σύμφωνα με το κριτήριο ποια μεταφορικά μέσα χρησιμοποιούμε σήμερα και ποια χρησιμοποιούσαν στα παλιά χρόνια. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	μεταφορικά μέσα, σύγχρονα, παλιά
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.30 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 30

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Γλώσσα, Συναισθηματική Αγωγή)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Παραμύθι: «Ο μεγάλος θυμός της Νέλλης»
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Συναισθήματα
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική για την αναγνώριση συναισθημάτων και μια από τις δραστηριότητες επεξεργασίας του παραμυθιού. Σκοπός της δραστηριότητας είναι τα παιδιά να αναγνωρίζουν τα συναισθήματα από τις σωματικές εκφράσεις των ανθρώπων που απεικονίζονται σε συγκεκριμένες εικόνες που δίνονται.</p> <p>Μετά την αφήγηση του παραμυθιού η νηπιαγωγός μπορεί να χρησιμοποιήσει τη δραστηριότητα αυτή σε ομάδες των δύο ή τριών μαθητών στον υπολογιστή σαν μια από τις δραστηριότητες επεξεργασίας του παραμυθιού.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration που περιλαμβάνει ανακατεμένες ανθρώπινες φιγούρες και τέσσερα σπιτάκια με μια φατσούλα στη στέγη του (γελαστή, λυπημένη, θυμωμένη, φοβισμένη). Ζητά από τα παιδιά να βάλουν τις ανθρώπινες φιγούρες στο σπιτάκι που ταιριάζουν ανάλογα με το συναίσθημα που εκφράζουν. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	συναισθήματα, παραμύθι, θυμός, εκφράσεις προσώπου, χαρά, φόβος, λύπη
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.31 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 31

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Γλώσσα, Αγωγή Υγείας)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Παραμύθι: «Τα ρούχα του Χόπλιν»
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Χειμώνας
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος ή κατά τη διάρκεια της ενότητας για το χειμώνα. Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και να το παρουσιάσουν με εικόνες στο πρόγραμμα Kidspiration και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν κατανοήσει τις έννοιες που δίδαξε εξετάζοντας τον τρόπο που έντυσαν τις φιγούρες που τους δόθηκαν.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών (αγόρι - κορίτσι) την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration που περιλαμβάνει ανακατεμένες εικόνες καλοκαιρινών και χειμερινών ρούχων και δύο φιγούρες ενός κοριτσιού και ενός αγοριού. Θέτει στα παιδιά το πρόβλημα «Ποια ρούχα θα φορούσατε εσείς για έρθετε στο σχολείο;». Τα παιδιά πρέπει να διαλέξουν τη φιγούρα του ίδιου φύλου που είναι και να το ντύσουν με χειμερινά ρούχα που ταιριάζει στο φύλο τους. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	παραμύθι, χειμώνας, χειμερινά ρούχα, κρύο, καλοκαιρινά ρούχα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.32 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 32

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Φυσικές Επιστήμες, Περιβαλλοντική Αγωγή)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Ο κύκλος του νερού
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος της ενότητας για τον κύκλο του νερού. Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και να το παρουσιάσουν με ιστόγραμμα στο πρόγραμμα Kidspiration και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν κατανοήσει τις έννοιες που δίδαξε εξετάζοντας τον τρόπο που τοποθέτησαν τις εικόνες στο ιστόγραμμα.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration που περιλαμβάνει ανακατεμένες εικόνες με τον καιρό και στη μέση την κεντρική ιδέα με το ιστόγραμμα. Κάθε τόξο έχει αριθμό και τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν τις εικόνες στη σειρά στο σωστό τόξο ώστε να σχηματίσουν τον κύκλο του νερού. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	κύκλος του νερού, ιστόγραμμα, εξάτμιση, υγροποίηση, σύννεφα, χιόνι
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.33 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 33

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Γλώσσα, Περιβαλλοντική Αγωγή)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Ανακύκλωση
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος της ενότητας για την ανακύκλωση. Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και να το παρουσιάσουν με εικόνες στο πρόγραμμα Kidspiration και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν κατανοήσει τις έννοιες που δίδαξε, εξετάζοντας τις ομαδοποιήσεις που έκαναν τα παιδιά.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration που περιλαμβάνει διάφορες εικόνες αντικειμένων (χάρτινων, γυάλινων, τροφών και ηλεκτρονικών) και τρεις καλάθους με το σήμα της ανακύκλωσης. Τα παιδιά πρέπει να τοποθετήσουν τα αντικείμενα στους καλάθους ανακύκλωσης ανάλογα με το υλικό που είναι κατασκευασμένα. Οι μαθητές δικαιολογούν στη νηπιαγωγό, γιατί δεν τοποθέτησαν ηλεκτρονικά σκουπίδια στους καλάθους. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΝΑΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ανακύκλωση, ομαδοποίηση, σκουπίδια, άχρηστα, πλαστικά, γυάλινα, χάρτινα, ηλεκτρονικά
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.34 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 34

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Γλώσσα, Κυκλοφοριακή Αγωγή)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Σήματα Κυκλοφορίας
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	Κυκλοφορώ με ασφάλεια
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος της ενότητας «Κυκλοφορώ με ασφάλεια». Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και να το παρουσιάσουν με εικόνες στο πρόγραμμα Kidspiration και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές είναι ικανοί να ακούνε και να εκτελούν εντολές.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration που περιλαμβάνει διάφορα πλαίσια .Το κάθε πλαίσιο περιγράφει ένα σήμα και τα παιδιά πρέπει να το επιλέξουν από την πλαϊνή στήλη και να το τοποθετήσουν στο πλαίσιο που το περιγράφει. Τα παιδιά μπορούν να ακούσουν την περιγραφή του σήματος από τον ήχο που υπάρχει σε κάθε πλαίσιο. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_K07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	σήματα κυκλοφορίας, ασφάλεια
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.2.35 - Εισηγήσεις για Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 35

<b>Μάθημα</b>	Διαθεματικό (Γλώσσα, Αγωγή Υγείας, Διαπολιτισμική Εκπαίδευση)
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	Γνωρίζω τους συμμαθητές μου
<b>Τάξη</b>	Προδημοτική
<b>Ενότητα</b>	
<b>Σύντομη περιγραφή</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος της ενότητας «Γνωρίζω τους συμμαθητές μου». Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και να το παρουσιάσουν με εικόνες στο πρόγραμμα Kidspiration και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές είναι ικανοί να ακούνε και να εκτελούν εντολές.</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδες των δύο ή τριών μαθητών την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p>Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα αρχείο στο πρόγραμμα Kidspiration που περιλαμβάνει δύο μεγάλους κύκλους που τέμνονται. Τα παιδιά πρέπει να επιλέξουν τροφές που τους αρέσουν από την πλαϊνή στήλη και να τις τοποθετήσουν στον κύκλο τους. Οι τροφές που αρέσουν και στα δύο παιδιά τοποθετούνται στο σημείο που τέμνονται οι δύο κύκλοι. Τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη.</p>
<b>Πλήρης Ανάπτυξη Δραστηριότητας στο Μέρος Γ</b>	ΟΧΙ
<b>Κωδικός Ομάδας</b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ
<b>Λέξεις-Κλειδιά για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	γνωρίζω, συμμαθητές, τροφές
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1

\* 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.





**ΜΕΡΟΣ Γ΄**



## Γ.1 - Συνοπτικός Πίνακας Αναπτυγμένων Δραστηριοτήτων

	Τίτλος Δραστηριότητας
<b>Δραστηριότητα 1</b>	Τα στάδια εξέλιξης της πεταλούδας
<b>Δραστηριότητα 2</b>	Ονομασίες κατεχομένων πόλεων, χωριών και αρχαίων μνημείων
<b>Δραστηριότητα 3</b>	Οι αριθμοί 0-5
<b>Δραστηριότητα 4</b>	Εικόνες, χάρτες, σημαίες, εμβλήματα, αξιοθέατα, φαγητά της Ελλάδας, Τουρκίας, Αγγλίας και Κύπρου
<b>Δραστηριότητα 5</b>	Ο αγιασμός
<b>Δραστηριότητα 6</b>	Διάβαση πεζών
<b>Δραστηριότητα 7</b>	Ο αριθμός 8
<b>Δραστηριότητα 8</b>	Διαλυτά και αδιάλυτα σώματα
<b>Δραστηριότητα 9</b>	Αναγνώριση αντικειμένων που έχουν σχήμα κύκλου, τριγώνου, τετραγώνου
<b>Δραστηριότητα 10</b>	Αντικείμενα που έλκουν ή δεν έλκουν οι μαγνήτες
<b>Δραστηριότητα 11</b>	Υγιεινές και μη υγιεινές τροφές
<b>Δραστηριότητα 12</b>	Τα τρία βασικά χρώματα
<b>Δραστηριότητα 13</b>	Αισθήσεις
<b>Δραστηριότητα 14</b>	Παραμύθι: «Ο μεγάλος θυμός της Νέλλης»
<b>Δραστηριότητα 15</b>	Παραμύθι: «Τα ρούχα του Χόπλιν»
<b>Δραστηριότητα 16</b>	Ο κύκλος του νερού
<b>Δραστηριότητα 17</b>	Ανακύκλωση



## Γ.2.1 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 1

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό (Επιστήμη, Γλώσσα)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Τα στάδια εξέλιξης της πεταλούδας</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	<b>Έντομα</b>
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	2 Χ 40 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει με την ολοκλήρωση της ενότητας για την πεταλούδα. Σκοπός της δραστηριότητας είναι να δώσει την ευκαιρία στους μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για τα στάδια εξέλιξης της πεταλούδας και ο εκπαιδευτικός να καταγράψει τις γνώσεις τους, να διορθώσει τις λανθασμένες αντιλήψεις τους και να βοηθήσει τους μαθητές να οικοδομήσουν νέα γνώση.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_1
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	έντομα, πεταλούδα , κύκλος ζωής της πεταλούδας, κουκούλι, χρυσαλλίδα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<b>Οργάνωση τάξης:</b> Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί στην τάξη με έναν υπολογιστή από δύο μαθητές κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.  <b>Πορεία:</b> Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο Butterflies.ppt στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint που δείχνει στην πρώτη διαφάνεια ένα βίντεο για τις πεταλούδες και ειδικότερα για τα στάδια εξέλιξης της πεταλούδας. Γίνεται συζήτηση για τον κύκλο ζωής της πεταλούδας και ο εκπαιδευτικός δείχνει την επόμενη διαφάνεια στους μαθητές, η οποία περιέχει εικόνες από τον κύκλο ζωής της πεταλούδας, και τους ζητά να τις περιγράψουν. Στη συνέχεια, τους εξηγεί πώς να επιλέγουν τις εικόνες για να τις τοποθετήσουν σε χρονολογική σειρά.

Επίσης, τους δίνει οδηγίες να αποθηκεύσουν τη δραστηριότητα τους σε υποφάκελο στον υπολογιστή για να μπορέσει αργότερα να την ελέγξει. Αφού δοθούν οι οδηγίες για τη δραστηριότητα στον υπολογιστή και για τις δραστηριότητες στις υπόλοιπες ομάδες στην τάξη, οι μαθητές αρχίζουν να εργάζονται. Ο εκπαιδευτικός περνά, ελέγχει και βοηθά τους μαθητές που έχουν απορίες.

Με την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων ο εκπαιδευτικός συγκεντρώνει τους μαθητές και δείχνει στον υπολογιστή ή με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) τη λύση της δραστηριότητας από τους μαθητές, τη δική του προτεινόμενη λύση στη δραστηριότητα και καταλήγουν στην τελική λύση. Ο εκπαιδευτικός προχωρεί στην οικοδόμηση καινούργιας γνώσης προσθέτοντας κάτω από κάθε στάδιο εξέλιξης της πεταλούδας έναν τίτλο (π.χ. «κουκούλι», «χρυσάλιδα», «πεταλούδα»). Οι μαθητές «διαβάζουν» τις λέξεις και αναφέρουν άλλες λέξεις που αρχίζουν από τις συλλαβές «κου», «χρυ», και «πε».

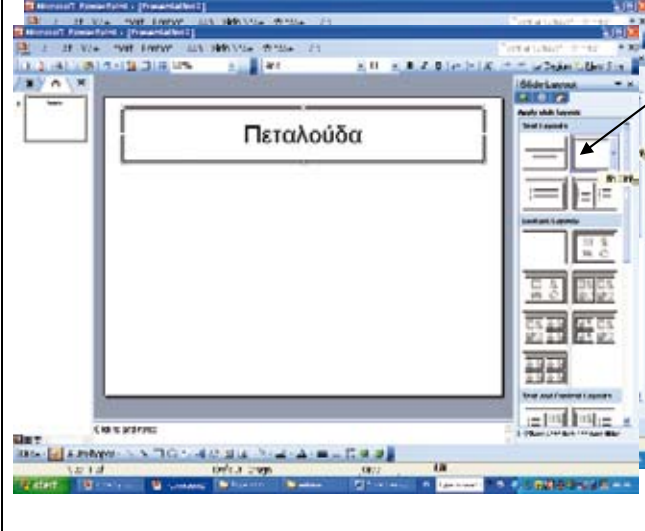
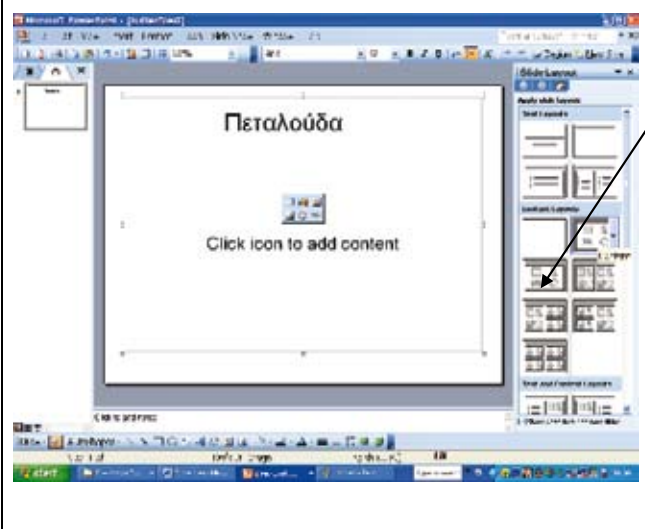
## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 1

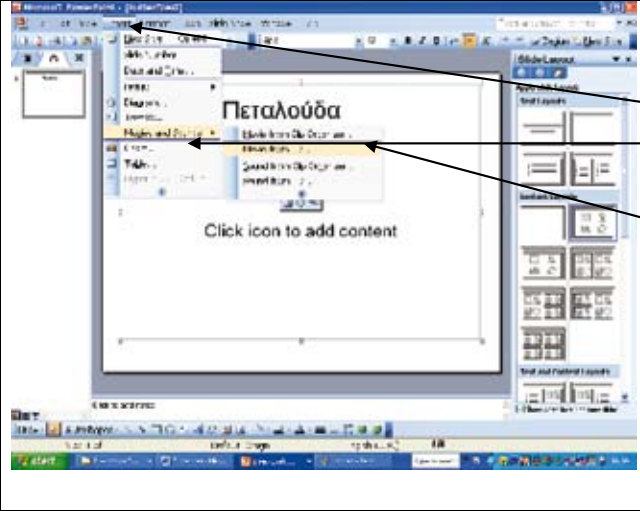
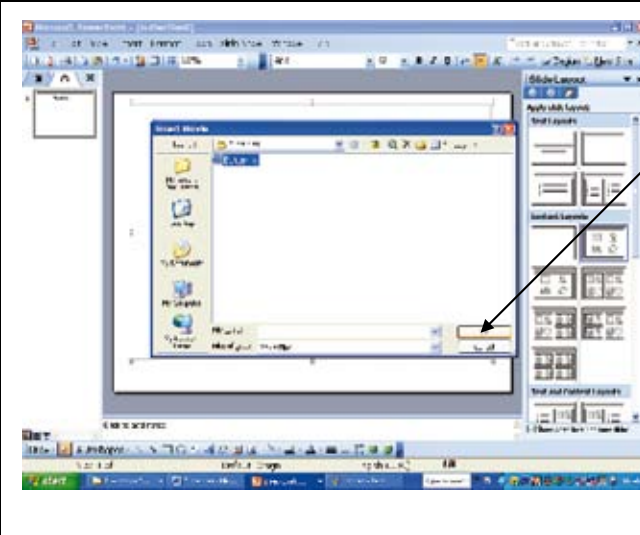
(τα αρχεία με \* υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος Δραστηριότητας Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Εικόνες με τα στάδια εξέλιξης της πεταλούδας - Από <a href="http://www.kidzone.ws/animals/monarch_butterfly.htm">http://www.kidzone.ws/animals/monarch_butterfly.htm</a>	Eikones (folder)
	*	Βίντεο για τα στάδια εξέλιξης της πεταλούδας – Από National Geographic	Butterfly.wmv
	*	Παρουσίαση στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint	Butterflies.ppt
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>	*	Παρουσίαση στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint	SButterflies.ppt
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.1.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Microsoft PowerPoint	odigies_xrasis_programmatos.doc

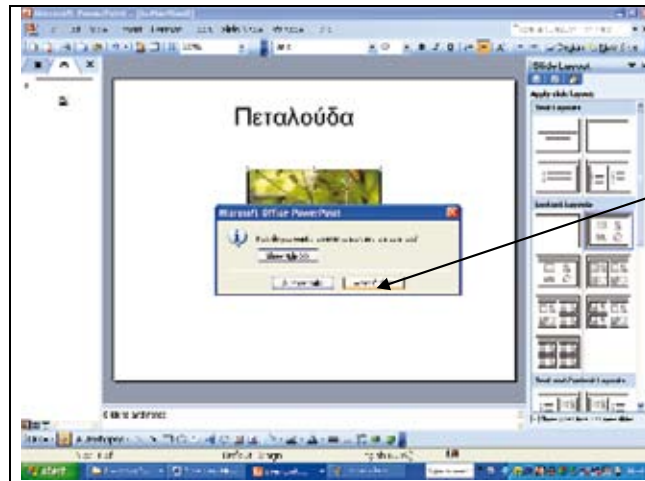
## Γ.2.1.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

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

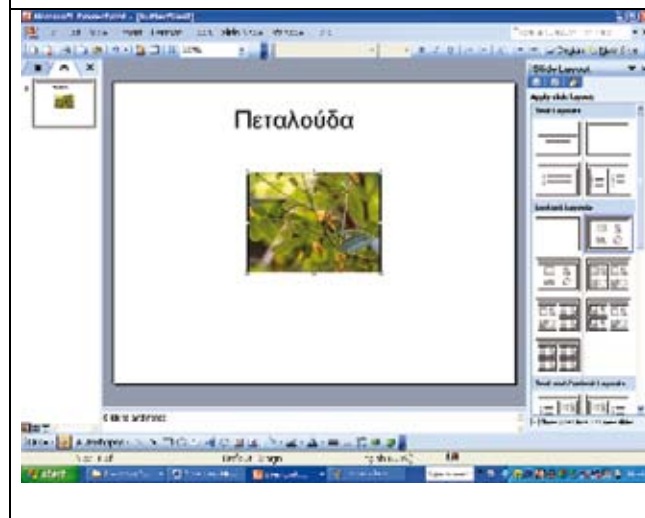
	<p>Για να βάλουμε τίτλο στη διαφάνεια, επιλέγουμε <b>Title Only</b> και πληκτρολογούμε τον τίτλο της διαφάνειας.</p>
	<p>Για να εισάγουμε βίντεο στη διαφάνεια επιλέγουμε το <b>Title and Content</b>.</p>

	<p>Για να βάλουμε βίντεο, κάνουμε κλικ στο μενού <b>Insert</b> και επιλέγουμε <b>Movies and Sounds</b>. Από το επεκτεινόμενο μενού διαλέγουμε <b>Movie from File</b>.</p>
	<p>Ύστερα βρίσκουμε το βίντεο στο φάκελο που το έχουμε φυλαγμένο και το επιλέγουμε πατώντας <b>OK</b>.</p>

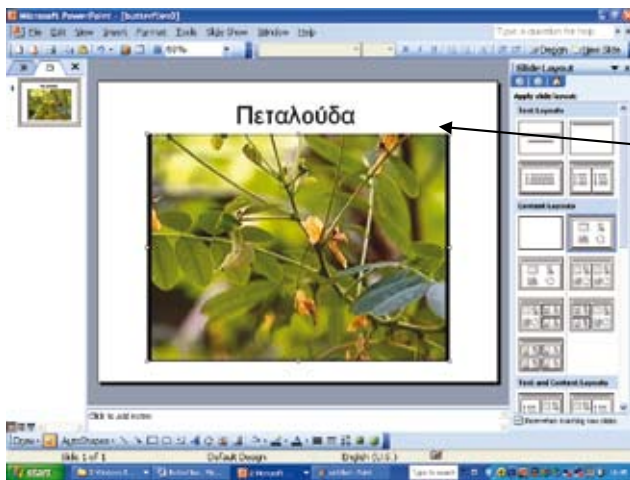
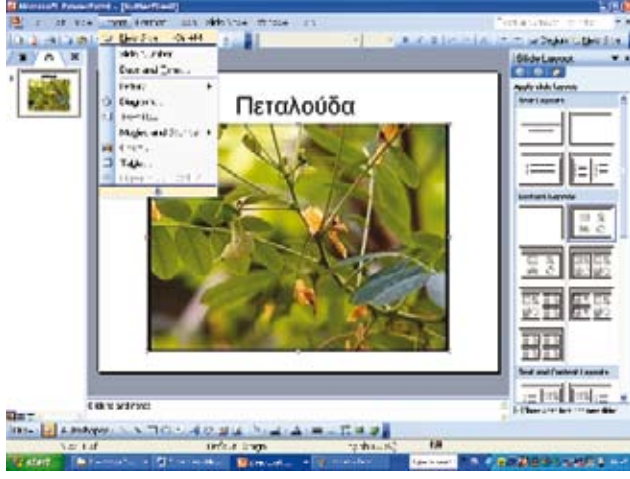


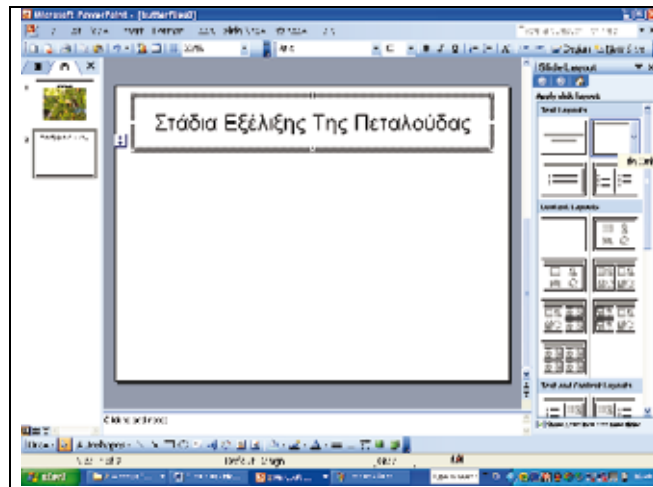


Εμφανίζεται ένα παράθυρο στο οποίο επιλέγουμε πώς θέλουμε να εμφανίζεται το βίντεο (π.χ. με το click ή Automatically)

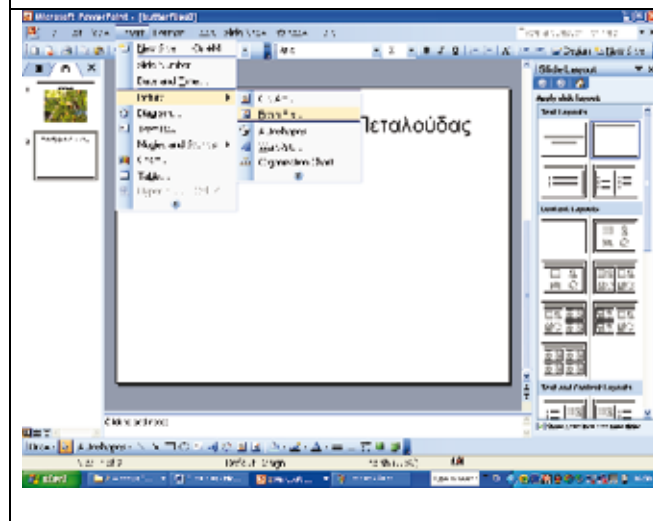


Η εικόνα που εμφανίζεται στη σελίδα είναι η αρχή του βίντεο.

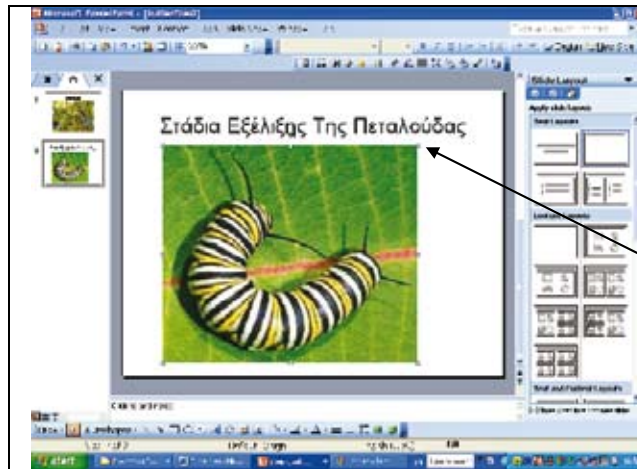
	<p>Για να μεγεθύνουμε την εικόνα, την επιλέγουμε και τοποθετούμε το δείκτη του ποντικιού σε ένα από τα άσπρα κυκλάκια. Όταν ο δείκτης δείχνει διπλό βέλος, κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε μέχρι το σημείο που θέλουμε.</p>
	<p>Για να εισάγουμε νέα διαφάνεια, επιλέγουμε <b>Insert</b> από το μενού και κάνουμε κλικ στο <b>New Slide</b>.</p>



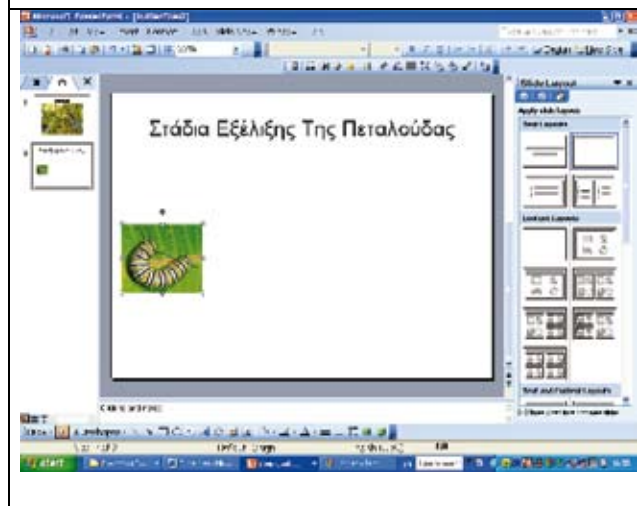
Πληκτρολογούμε τον τίτλο της διαφάνειας.



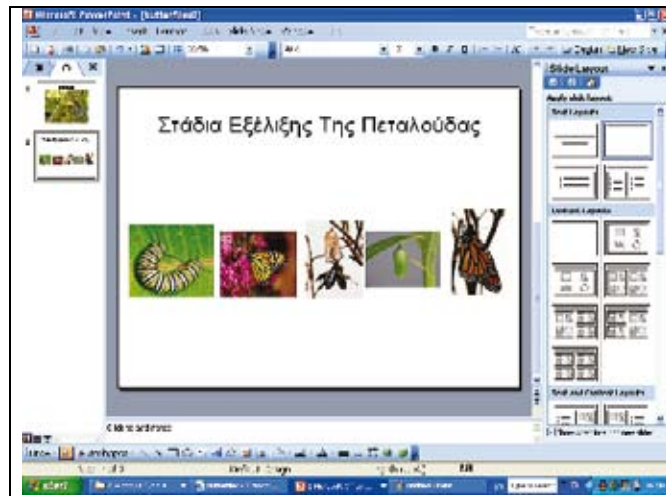
Για να τοποθετήσουμε εικόνα, πατούμε **Insert**, μετά **Picture** και ύστερα **From File**.



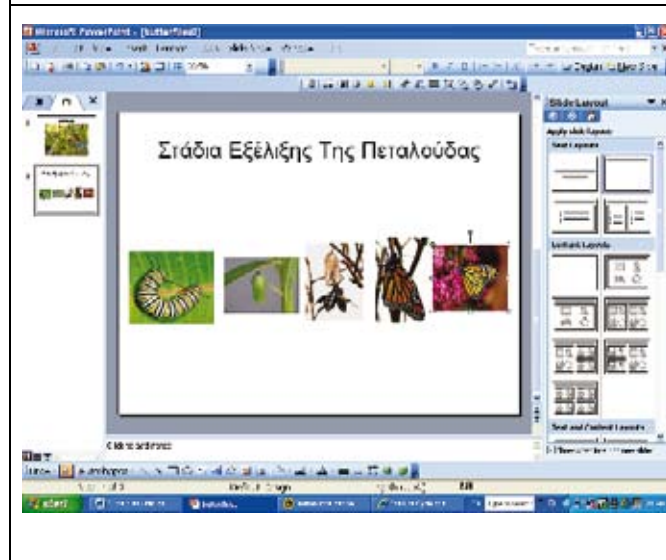
Επιλέγουμε την εικόνα που θέλουμε. Για να μικρύνουμε την εικόνα, την επιλέγουμε και τοποθετούμε το δείκτη του ποντικιού σε ένα από τα άσπρα κυκλάκια. Όταν ο δείκτης δείχνει διπλό βέλος, κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε μέχρι το σημείο που θέλουμε.



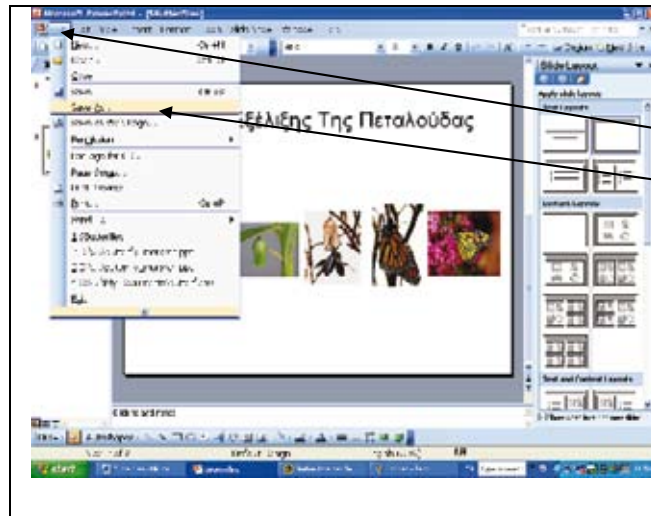
Για να μετακινήσουμε την εικόνα, κάνουμε κλικ στην εικόνα, κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε μέχρι το σημείο που θέλουμε.



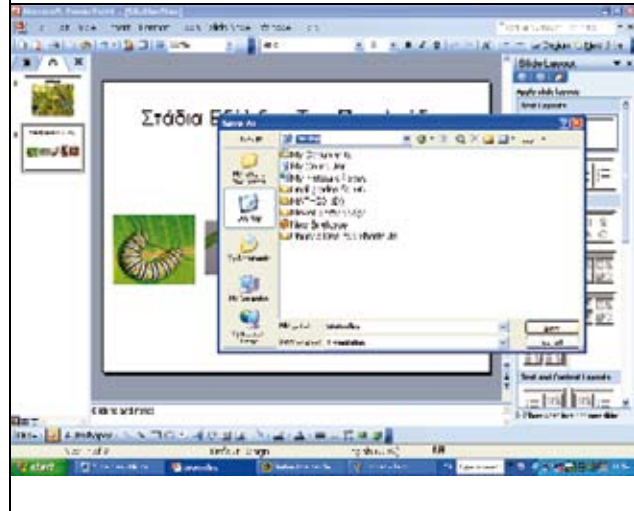
Εισάγουμε εικόνες.



Προτεινόμενη λύση της άσκησης.



Για να αποθηκεύσουμε τη δραστηριότητα κάνουμε κλικ στο **File** από το μενού και μετά στο **Save as**.



Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα παράθυρο, όπου επιλέγουμε τον τόπο αποθήκευσης (π.χ. Desktop), πληκτρολογούμε το όνομα του κειμένου στο **File name**, και κάνουμε κλικ στο **Save**.

## Γ.2.2 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 2

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό (Κοινωνική Αγωγή, Γλώσσα)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Ονομασίες κατεχομένων πόλεων, χωριών και αρχαίων μνημείων</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	<b>Δεν ξεχνώ και αγωνίζομαι</b>
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	2 Χ 40 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα αποσκοπεί στην εμπέδωση της γνώσης των μαθητών για τα κατεχόμενα μέρη της Κύπρου. Σκοπό έχει να επαναφέρουν οι μαθητές τη γνώση που απέκτησαν για τα κατεχόμενα μέρη και ο εκπαιδευτικός να καταγράψει τις λανθασμένες γνώσεις τους και να διορθώσει τα λάθη τους.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_2
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	Δεν ξεχνώ, κατεχόμενα, πόλεις, χωριά, αρχαία μνημεία
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί από μια ομάδα δύο μαθητών σε μια τάξη με έναν υπολογιστή κατά τη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Ο εκπαιδευτικός δείχνει στους μαθητές διάφορες εικόνες των κατεχομένων πόλεων, χωριών, και αρχαίων μνημείων και ζητά να του αναφέρουν τις ονομασίες τους. Στη συνέχεια παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο Den_ksenxo.ppt στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint όπου σε κάθε διαφάνεια υπάρχει μια εικόνα κατεχόμενης πόλης ή χωριού ή αρχαίου μνημείου και κάτω από την εικόνα δύο επιλογές με τα ονόματα πόλεων, ή χωριών, ή αρχαίων μνημείων που συνοδεύονται με ήχο.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές ότι πρέπει να παρατηρήσουν αρχικά την εικόνα και να ακούσουν τον ήχο των λέξεων που βρίσκονται κάτω από την εικόνα, αφού επιλέξουν το εικονίδιο του ήχου. Στη συνέχεια πρέπει να επιλέξουν το κουμπί δράσης που βρίσκεται κάτω από τη λέξη που θεωρούν ότι είναι η ορθή απάντηση. Σε περίπτωση που οι μαθητές επιλέγουν τη σωστή εικόνα υπάρχει θετική ανατροφοδότηση, ενώ στην αντίθετη περίπτωση υπάρχει αρνητική ανατροφοδότηση και ενθάρρυνση για τους μαθητές να προχωρήσουν.</p>

## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 2

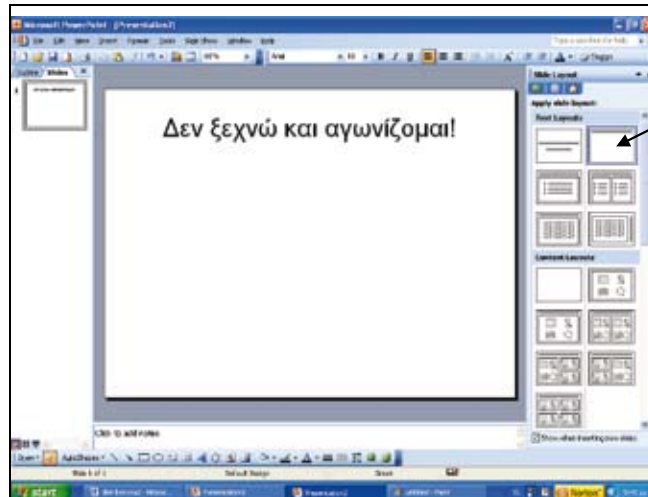
(τα αρχεία με \* υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Παρουσίαση στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint	Den_ksexno.ppt
	*	Ήχοι	Sounds (folder)
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>			
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.2.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Microsoft PowerPoint	odigies_xrasis_programmatos.doc

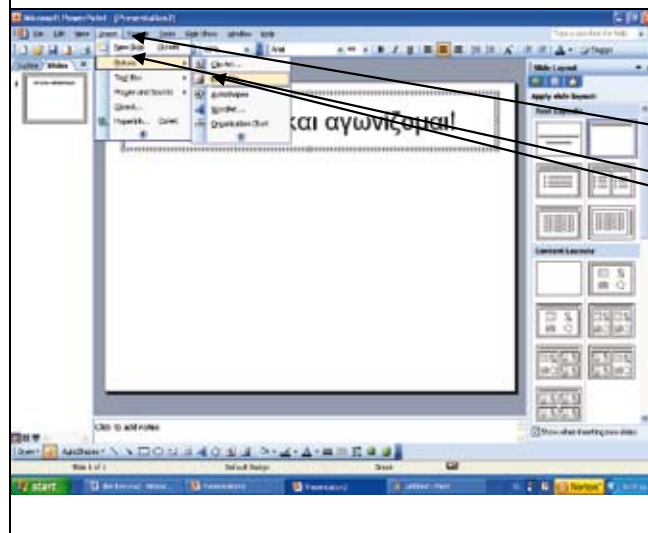


### Γ.2.2.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

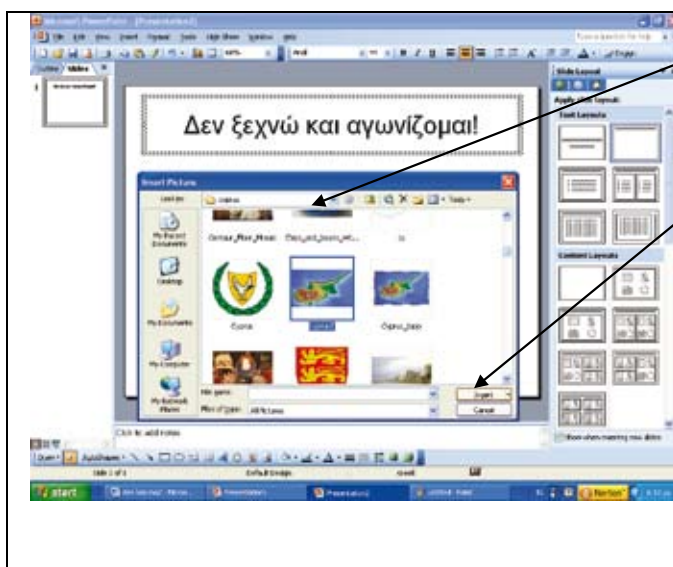
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου -Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα



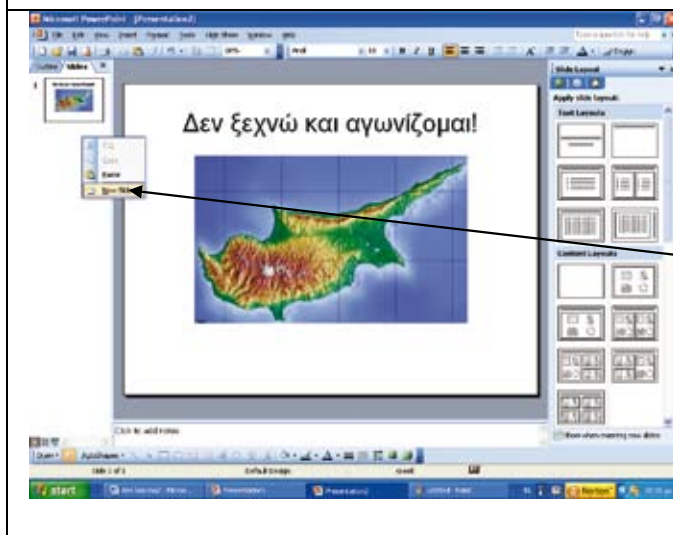
Για να βάλουμε τίτλο στη διαφάνεια, επιλέγουμε **Title Only** και πληκτρολογούμε τον τίτλο της διαφάνειας.



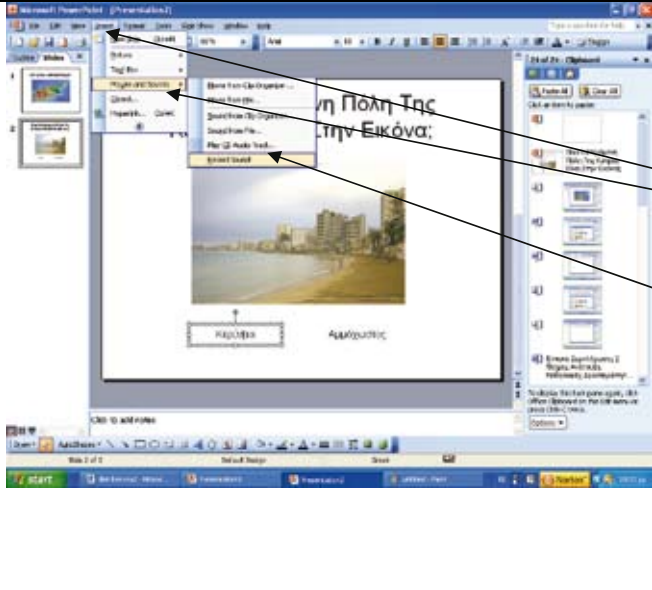
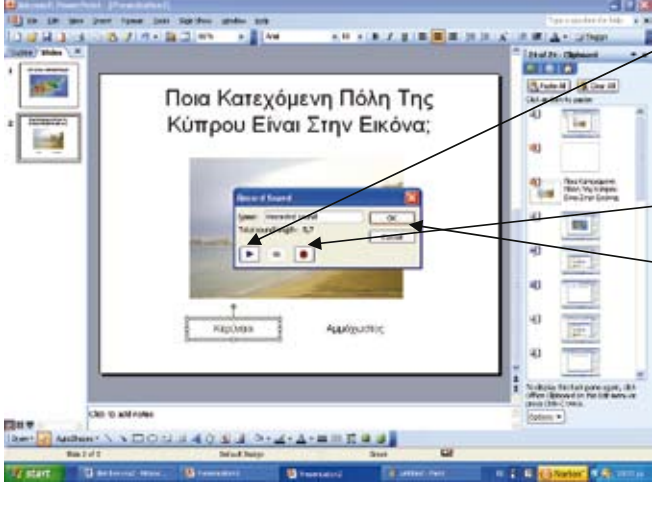
Για να τοποθετήσουμε εικόνα, πατούμε το **Insert**, επιλέγουμε **Picture** και ύστερα **From File**.



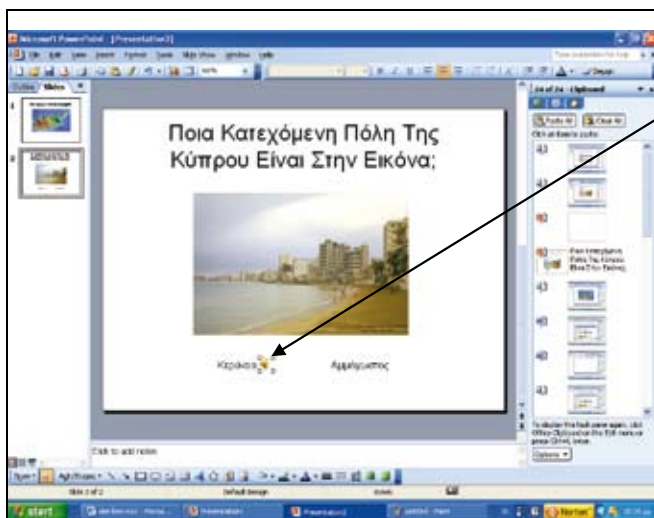
Στη συνέχεια επιλέγουμε το αρχείο στο οποίο βρίσκονται οι εικόνες, επιλέγουμε την εικόνα και πατούμε **Insert**.



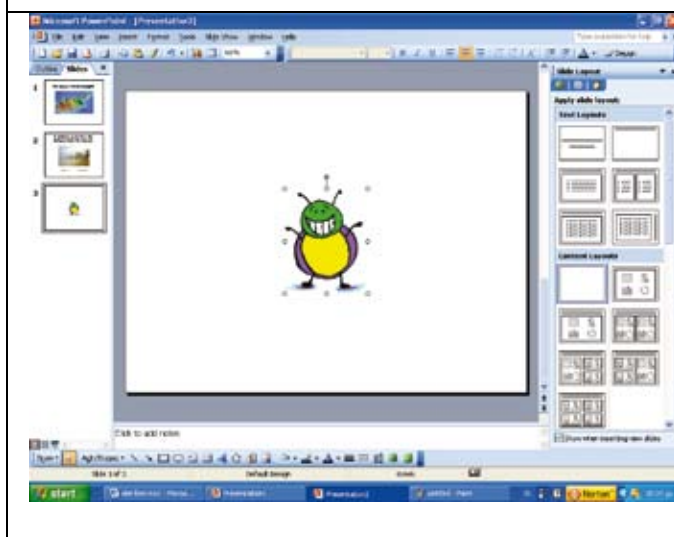
Για να εισάγουμε νέα διαφάνεια, κάνουμε αριστερό κλικ στον κενό χώρο δίπλα από τη σελίδα, εμφανίζεται ένα παράθυρο και επιλέγουμε το **New Slide**.

	<p>Εισάγουμε τίτλο, εικόνα και ήχο. Για να εισάγουμε ήχο κάνουμε κλικ στο μενού <b>Insert</b> και επιλέγουμε <b>Movies and Sounds</b>. Από το επεκτεινόμενο μενού, διαλέγουμε <b>Record Sound</b>, για να ηχογραφήσουμε τη φωνή, έχοντας όμως στη διάθεση μας μικρόφωνο.</p>
	<p>Κάνουμε κλικ στο βέλος του παραθύρου, ηχογραφούμε τη φωνή που θέλουμε και κάνουμε κλικ στο κόκκινο κυκλάκι. Μετά πατούμε στο <b>OK</b>.</p>

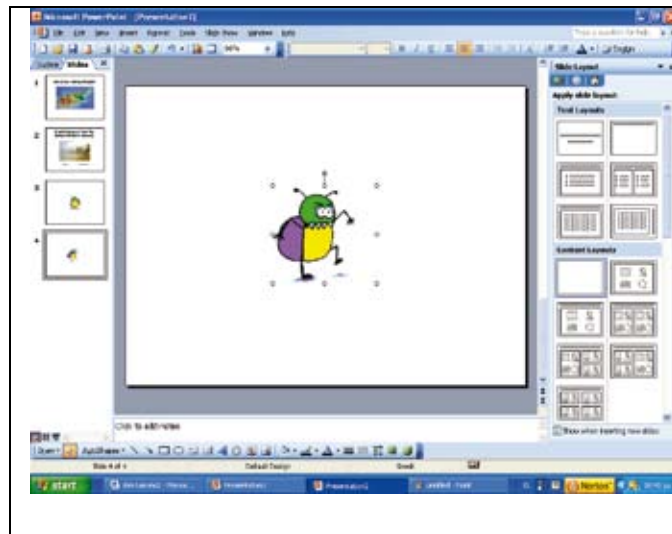




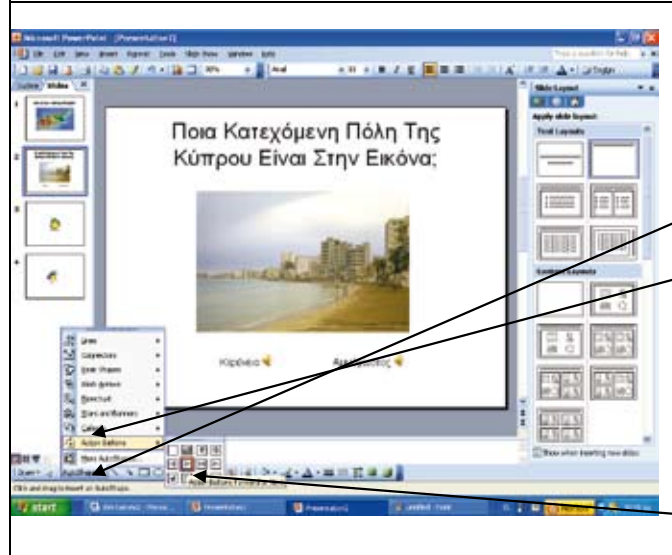
Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα μικρό εικονίδιο για τον ήχο, το οποίο μπορούμε να μετακινήσουμε σε όποιο σημείο της διαφάνειας θέλουμε.



Εισάγουμε νέα διαφάνεια.

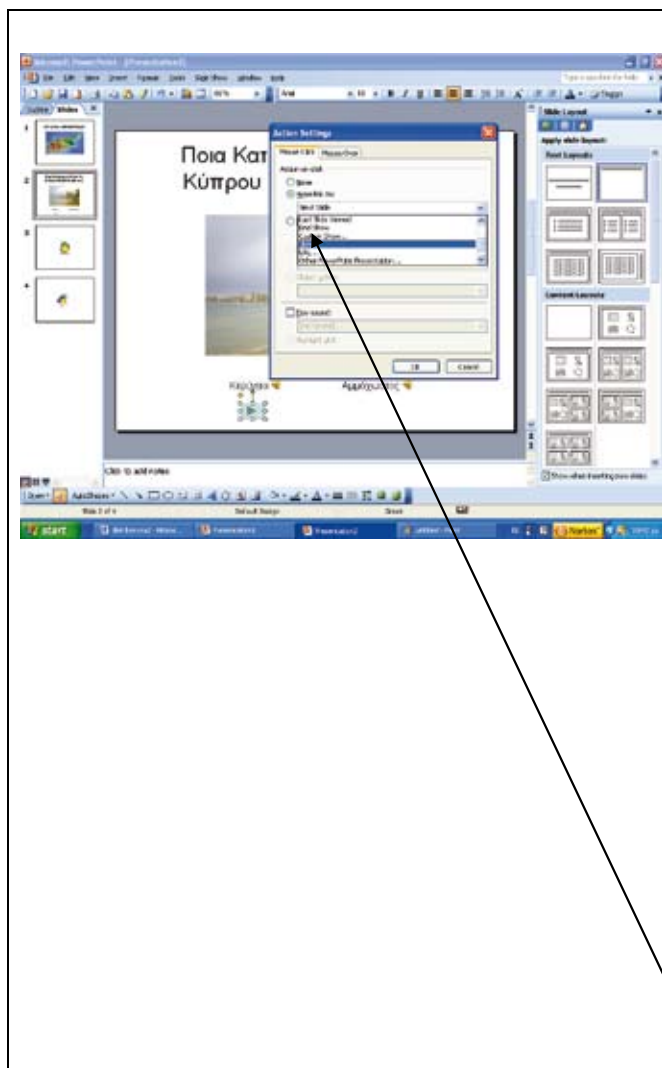


Εισάγουμε νέα διαφάνεια.

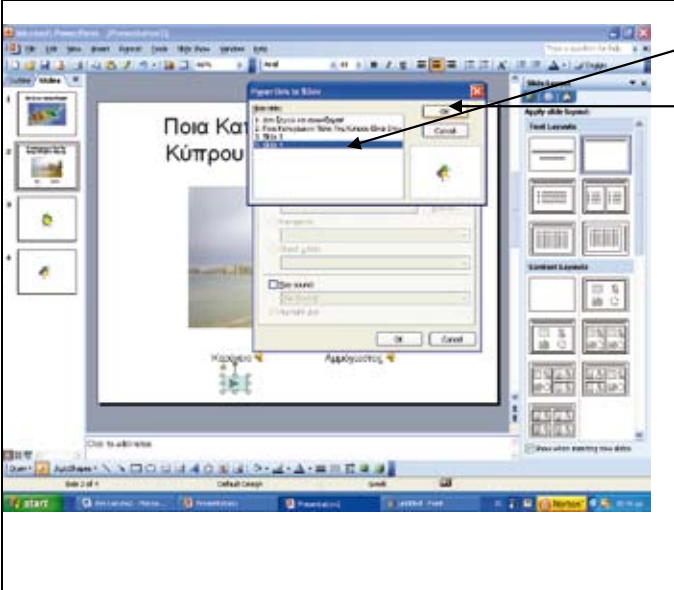
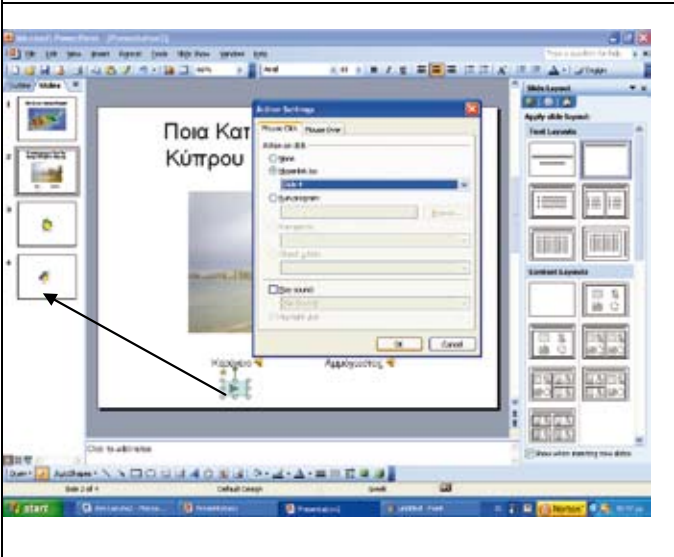


Για να συνδέσουμε διαφάνειες μεταξύ τους χρησιμοποιούμε τα κουμπιά δράσης (**Action Buttons**). Κάνουμε κλικ στο **AutoShapes**, επιλέγουμε **Action Buttons**, και στη συνέχεια επιλέγουμε ένα από τα κουμπιά που θέλουμε από το επεκτεινόμενο μενού (στην προκειμένη περίπτωση είναι το βέλος που δείχνει δεξιά).



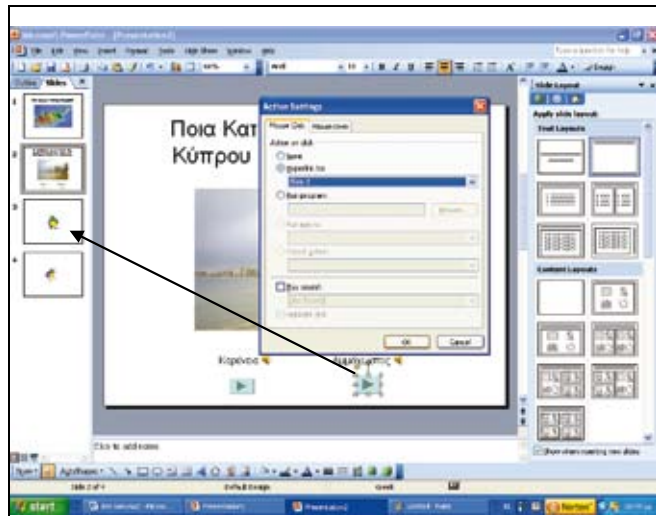


- Στη συνέχεια παρουσιάζεται ένας σταυρός και μετακινούμε το σταυρό στο σημείο που θέλουμε να τοποθετήσουμε το κουμπί. Κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε προς τα κάτω για να σχηματίσουμε το **κουμπί δράσης**.
- Μόλις ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία και σχηματίσουμε το κουμπί, θα εμφανιστεί ένα παράθυρο επιλογών.
- Το κουμπί που φτιάξαμε θα μας παίρνει πάντα στη σελίδα που είναι γραμμένη κάτω από το **Hyperlink to**.
- Αν θέλουμε να μας παίρνει σε άλλη σελίδα πατούμε το βέλος του παραθύρου και επιλέγουμε **Slide**.

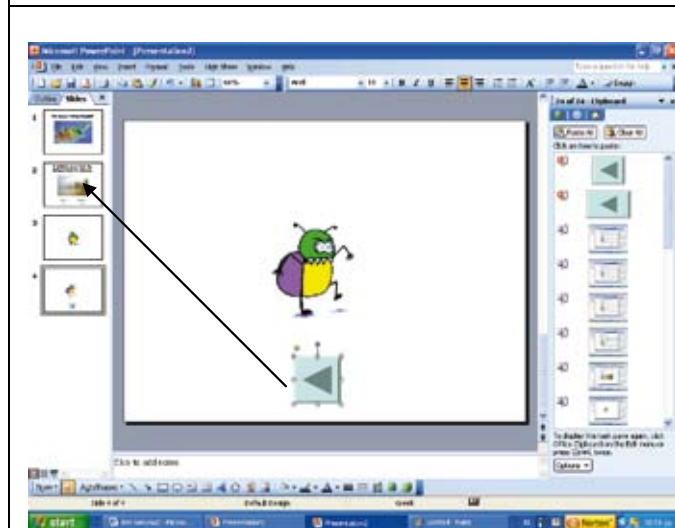
	<p>Επιλέγουμε τη σελίδα (Slide) που θέλουμε και μετά κάνουμε κλικ OK.</p>
	<p>Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.</p>

**Σημείωση:** Για να μπορούμε να ενεργοποιήσουμε και να δοκιμάσουμε τα κουμπιά δράσης που έχουμε τοποθετήσει θα πρέπει να μεταφερθούμε στο Slide Show. Επίσης στην προβολή της διαφάνειας, όταν ο δείκτης του ποντικιού περάσει πάνω από το κουμπί δράσης μετατρέπεται σε χέρι.



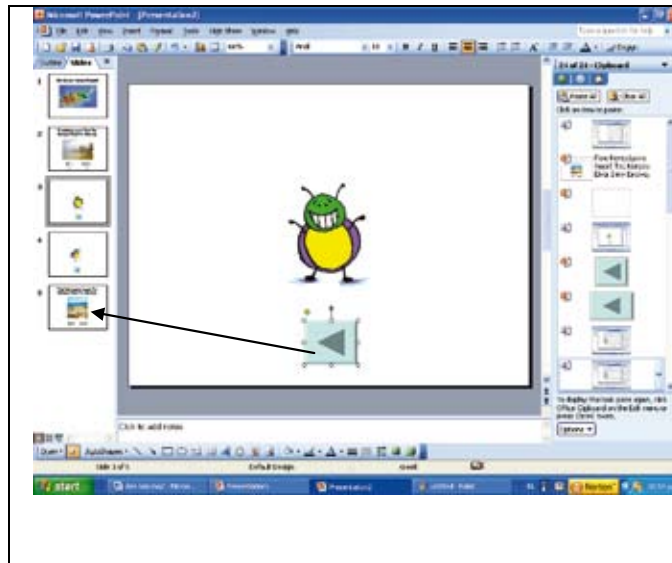


Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.

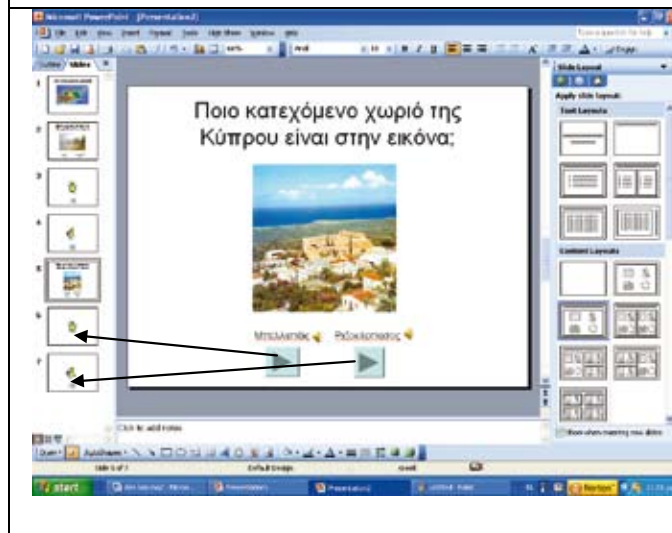


Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.



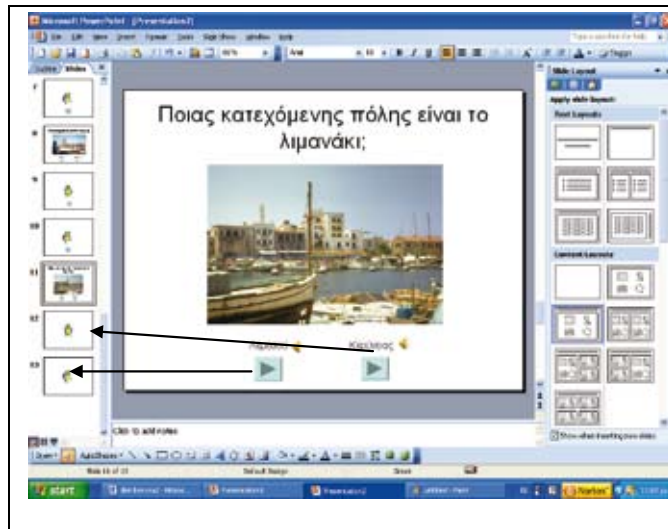


Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.

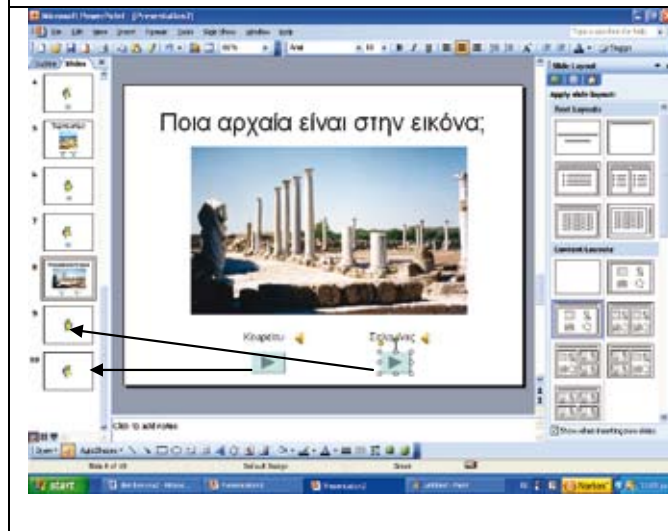


Εισάγουμε νέα διαφάνεια με κείμενο, εικόνες και ήχο. Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.

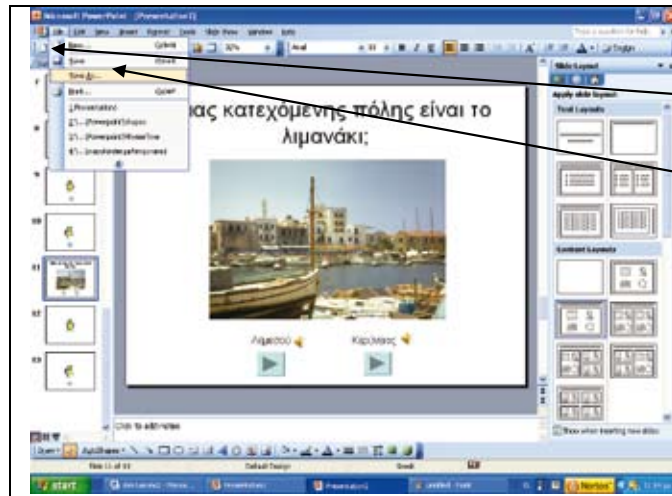




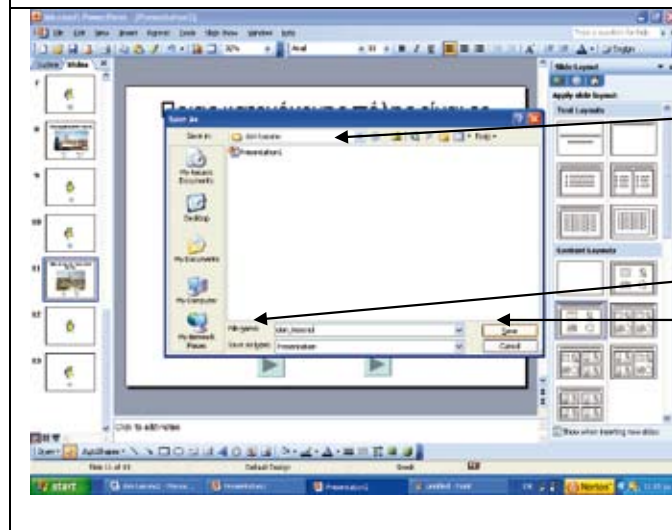
Εισάγουμε νέα διαφάνεια με κείμενο, εικόνες και ήχο. Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.



Εισάγουμε νέα διαφάνεια με κείμενο, εικόνες και ήχο. Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.



Για να αποθηκεύσουμε τη δραστηριότητα κάνουμε κλικ στο **File** και μετά στο **Save As**.



Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα παράθυρο, όπου επιλέγουμε τον τόπο αποθήκευσης (π.χ. Desktop), πληκτρολογούμε το όνομα του κειμένου στο **File name**, και κάνουμε κλικ στο **Save**.





## Γ.2.3 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 3

<b>Μάθημα</b>	<b>Μαθηματικά</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Οι αριθμοί 0-5</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	<b>Οι αριθμοί 0-5</b>
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	2 Χ 40 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να πραγματοποιηθεί με την ολοκλήρωση της εκμάθησης των αριθμών 0 μέχρι 5. Σκοπό έχει οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση τους για τους αριθμούς 0 μέχρι 5 και ο εκπαιδευτικός να καταγράψει τα λάθη τους και να διορθώσει τις λανθασμένες γνώσεις.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_4
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	αριθμοί, σύμβολα, σύνολα αντικειμένων
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί στην τάξη με έναν υπολογιστή από δύο μαθητές κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές τα αριθμητικά σύμβολα 0 – 5 γραμμένα σε καρτέλες και ζητά να του ονομάσουν τα σύμβολα. Στη συνέχεια παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο Numbers.rpt στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint και εξηγεί στους μαθητές ότι η κάθε διαφάνεια τους ζητά να επιλέξουν το ένα από τα δύο σύνολα αντικειμένων το οποίο συμφωνεί με το ζητούμενο αριθμό.</p> <p>Γίνεται συζήτηση για το πώς να επιλέγουν τα σύνολα των αντικειμένων, αφού πρώτα ακούσουν προσεκτικά τις οδηγίες στον υπολογιστή. Σε περίπτωση που οι μαθητές επιλέγουν το σωστό σύνολο υπάρχει θετική ανατροφοδότηση, ενώ στην αντίθετη περίπτωση υπάρχει αρνητική ανατροφοδότηση. Ενώ οι μαθητές εργάζονται στον υπολογιστή ο εκπαιδευτικός περνά και ελέγχει την εκτέλεση της άσκησης, αξιολογεί τη γνώση των μαθητών και επεμβαίνει όπου χρειάζονται βοήθεια.</p>

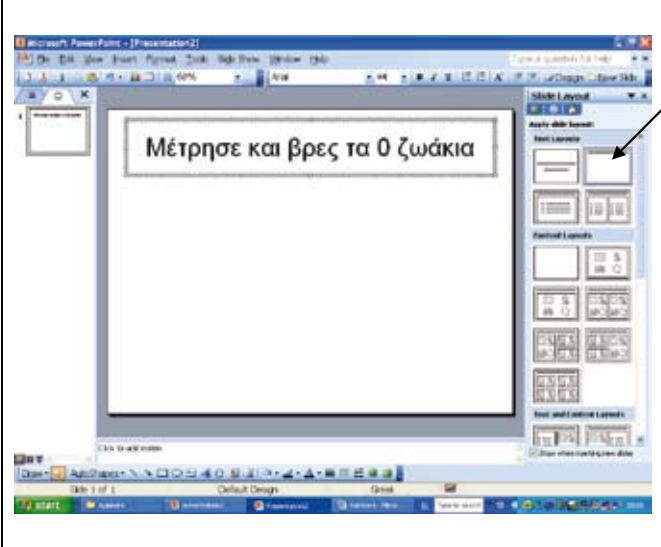
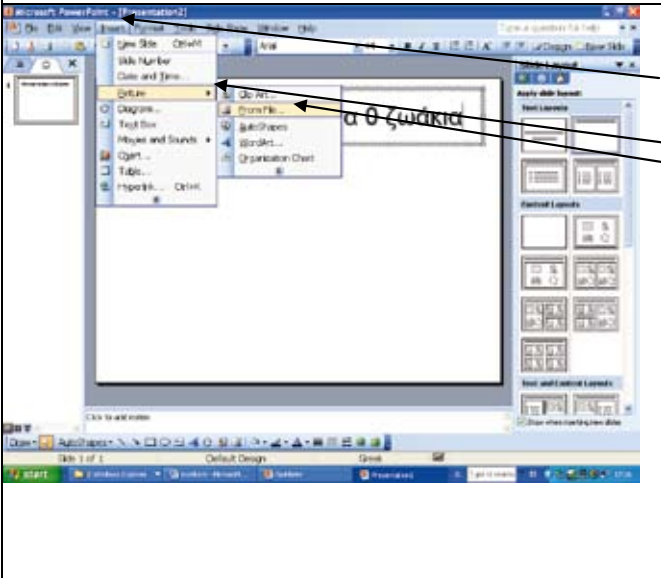
## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 3

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

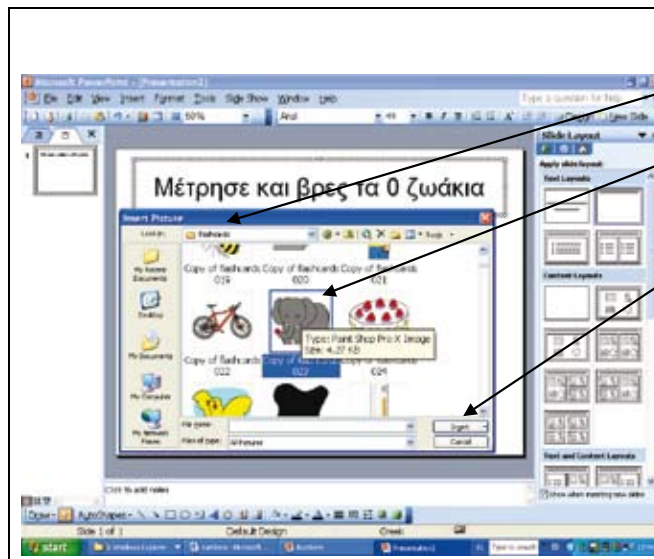
	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Παρουσίαση στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint	Numbers.ppt
	*	Ήχοι	Sounds (folder)
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>			
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.3.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Microsoft PowerPoint	odigies_xrasis_programmatos.doc

### Γ.2.3.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

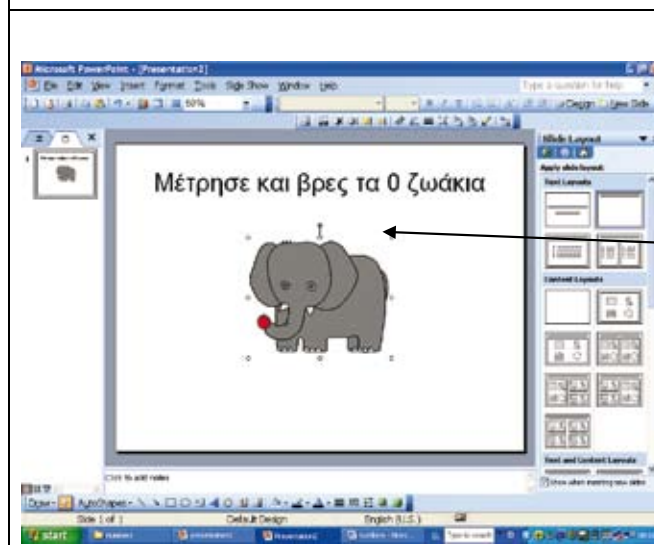
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου -Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

	<p>Για να βάλουμε τίτλο στη διαφάνεια, επιλέγουμε το <b>Title Only</b> και πληκτρολογούμε τον τίτλο της διαφάνειας.</p>
	<p>Για να τοποθετήσουμε εικόνα, πατούμε το <b>Insert</b>, μετά <b>Picture</b> και ύστερα <b>From File</b>.</p>



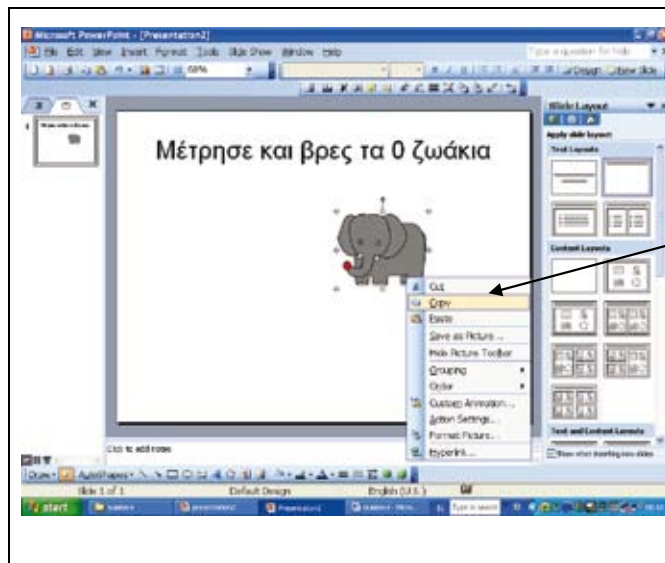


Στη συνέχεια επιλέγουμε το αρχείο στο οποίο βρίσκονται οι εικόνες, επιλέγουμε την εικόνα και πατούμε **Insert**.

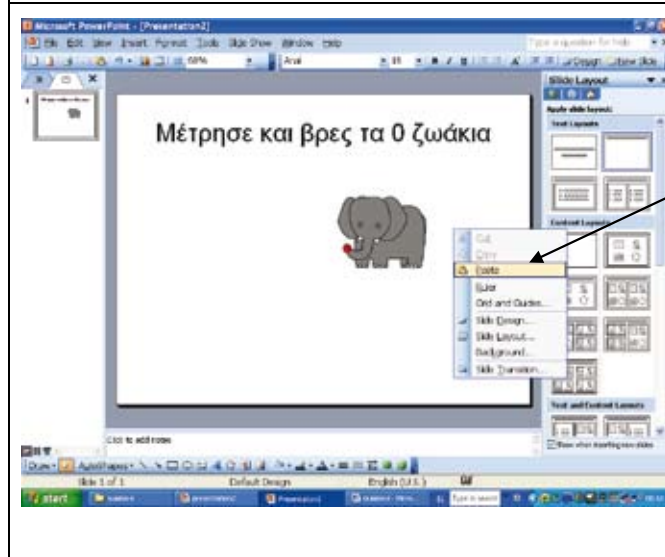


- Για να μικρύνουμε την εικόνα, την επιλέγουμε και τοποθετούμε το δείκτη του ποντικιού σε ένα από τα άσπρα κυκλάκια. Όταν ο δείκτης δείχνει διπλό βέλος, κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε μέχρι το σημείο που θέλουμε.
- Για να μετακινήσουμε την εικόνα, κάνουμε κλικ στην εικόνα, κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε μέχρι το σημείο που θέλουμε.

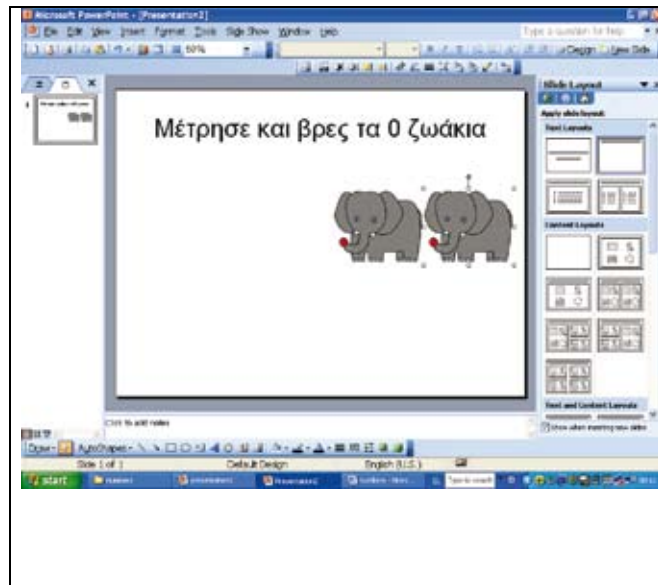




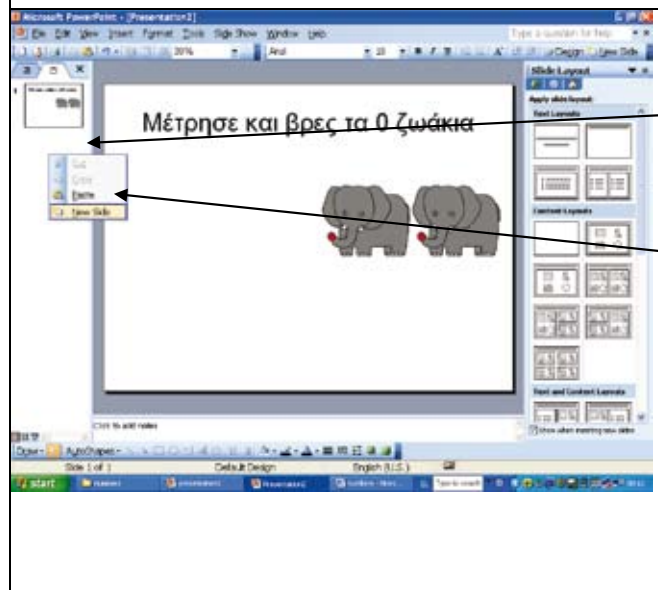
Για να αντιγράψουμε μια εικόνα, επιλέγουμε την εικόνα και κάνουμε δεξί κλικ. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο και κάνουμε κλικ στο **Copy**.



Στη συνέχεια, κάνουμε δεξί κλικ στη λευκή σελίδα και επιλέγουμε **Paste**.



Η επιλογή **Copy** και **Paste** μας επιτρέπει να βάλουμε όσες ίδιες εικόνες θέλουμε στη διαφάνεια.



Για να εισάγουμε νέα διαφάνεια, κάνουμε αριστερό κλικ στον κενό χώρο δίπλα από τη σελίδα. Εμφανίζεται ένα παράθυρο και επιλέγουμε το **New Slide**.

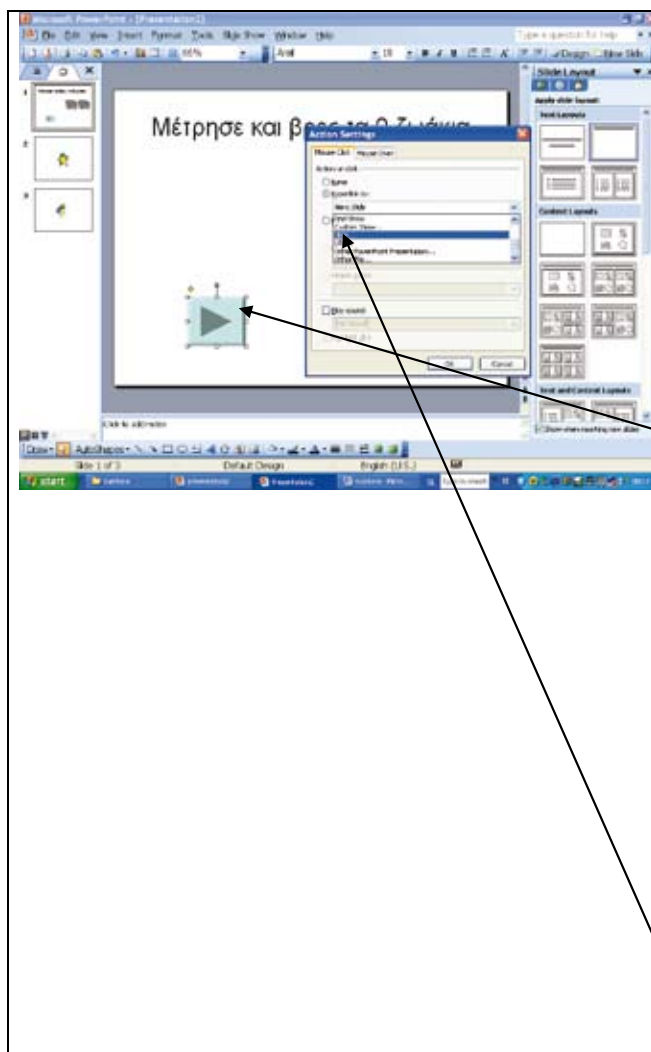




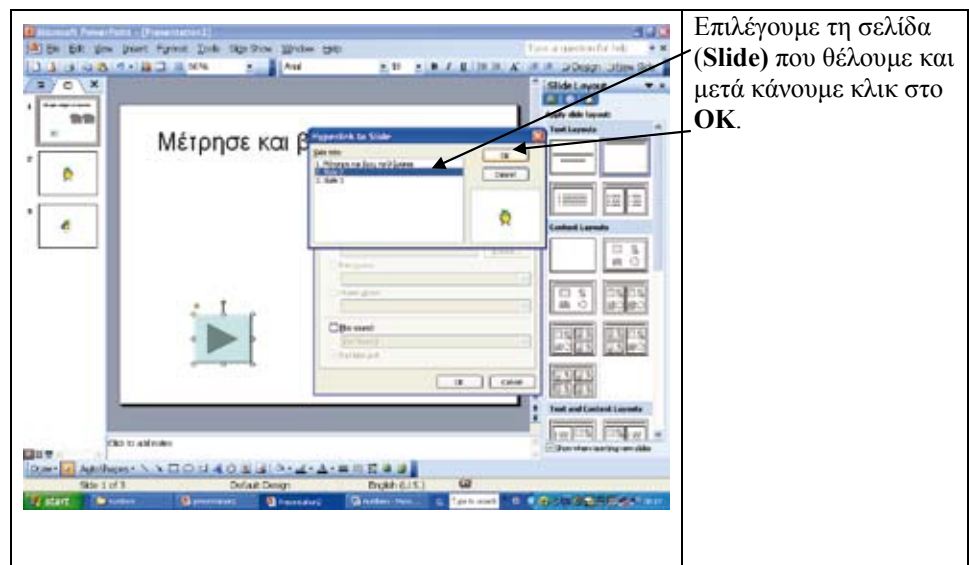
Εισάγουμε δύο νέες διαφάνειες και στη συνέχεια επιλέγουμε τις εικόνες που θέλουμε από το αρχείο.

Για να συνδέσουμε διαφάνειες μεταξύ τους χρησιμοποιούμε τα κουμπιά δράσης (**Action Buttons**). Κάνουμε κλικ στο **AutoShapes**, επιλέγουμε **Action Buttons**, και στη συνέχεια επιλέγουμε ένα από τα κουμπιά που θέλουμε από το επεκτεινόμενο μενού (στην προκειμένη περίπτωση είναι το βέλος που δείχνει δεξιά).

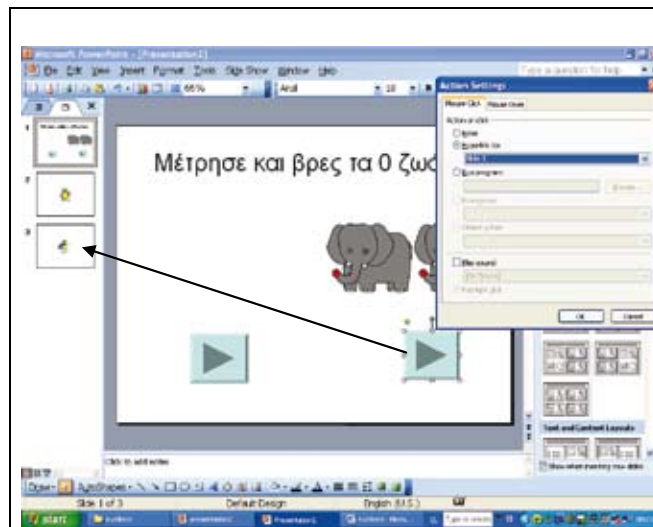




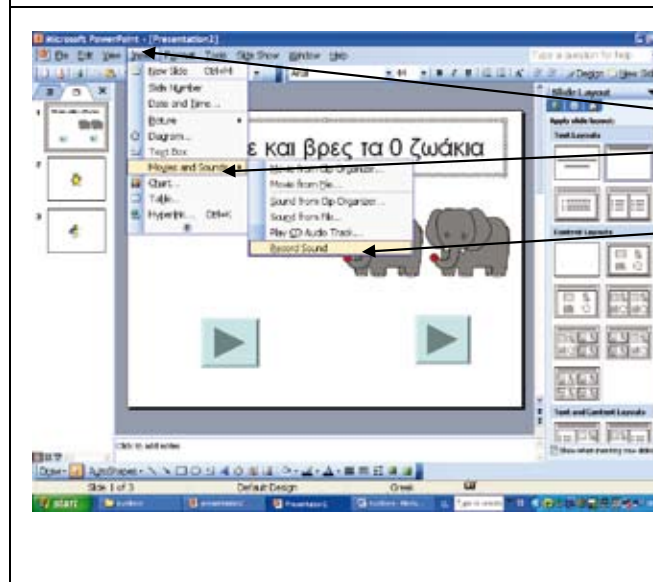
- Στη συνέχεια παρουσιάζεται ένας σταυρός και μετακινούμε το σταυρό στο σημείο που θέλουμε να τοποθετήσουμε το κουμπί, κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε προς τα κάτω για να σχηματίσουμε το **κουμπί δράσης**.
- Μόλις ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία και σχηματίσουμε το κουμπί, θα εμφανιστεί ένα παράθυρο επιλογών.
- Το κουμπί που φτιάξαμε θα μας παίρνει πάντα στη σελίδα που είναι γραμμένη κάτω από το **Hyperlink to**.
- Αν θέλουμε να μας παίρνει σε άλλη σελίδα πατούμε το βέλος του παραθύρου και επιλέγουμε **Slide**.



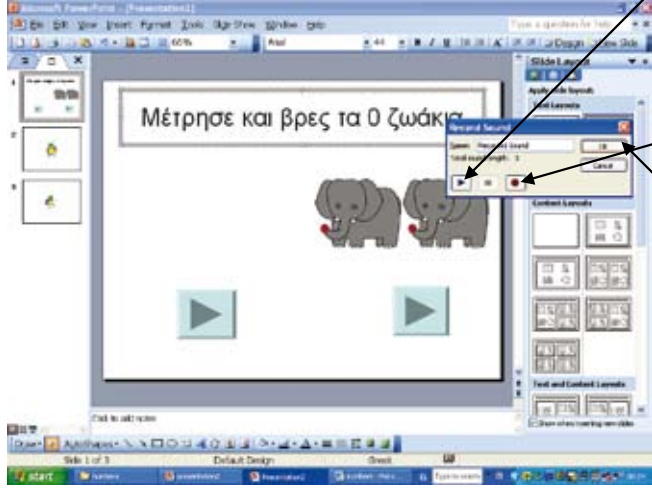
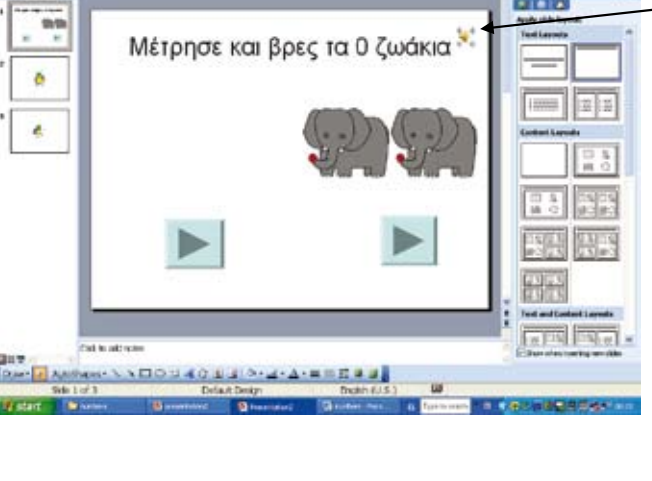
**Σημείωση:** Για να μπορούμε να ενεργοποιήσουμε και να δοκιμάσουμε τα κουμπιά δράσης που έχουμε τοποθετήσει θα πρέπει να μεταφερθούμε στο Slide Show. Επίσης στην προβολή της διαφάνειας, όταν ο δείκτης του ποντικιού περάσει πάνω από το κουμπί δράσης μετατρέπεται σε χέρι.



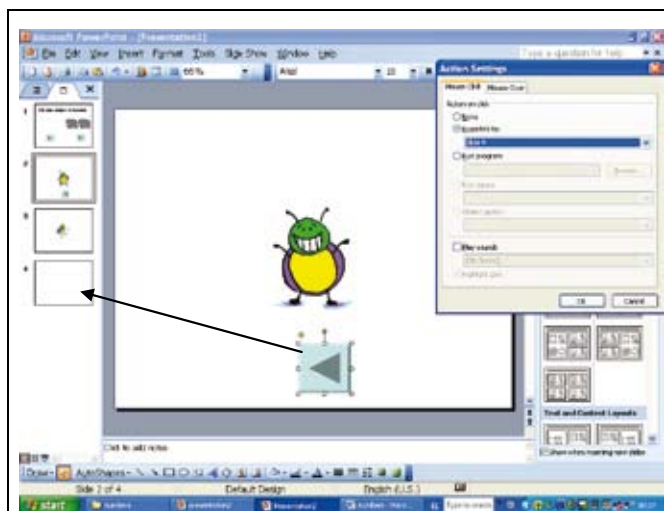
Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.



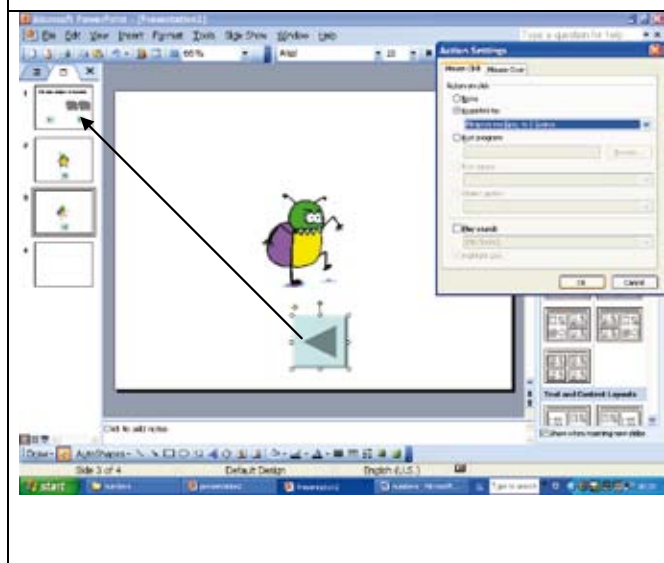
Για να εισάγουμε ήχο κάνουμε κλικ στο μενού **Insert** και επιλέγουμε **Movies and Sounds**. Από το επεκτεινόμενο μενού, διαλέγουμε **Record Sound**, για να ηχογραφήσουμε τη φωνή, έχοντας όμως στη διάθεσή μας μικρόφωνο.

	<p>Κάνουμε κλικ στο βέλος του παραθύρου, ηχογραφούμε τη φωνή που θέλουμε και κάνουμε κλικ στο κόκκινο κυκλάκι και μετά στο <b>OK</b>.</p>
	<p>Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα μικρό εικονίδιο για τον ήχο το οποίο μπορούμε να μετακινήσουμε σε όποιο σημείο της διαφάνειας θέλουμε.</p>



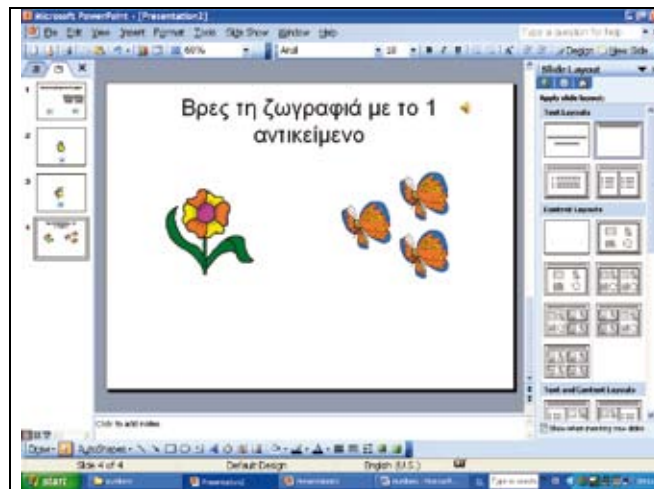


Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.

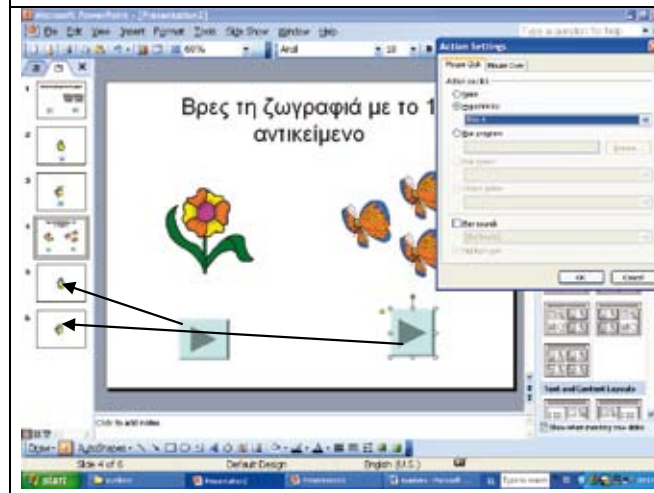


Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.



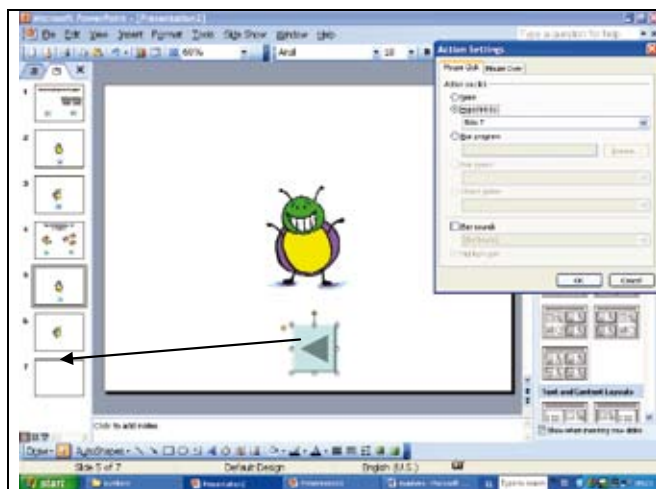


Εισάγουμε κείμενο, εικόνες και ήχο.

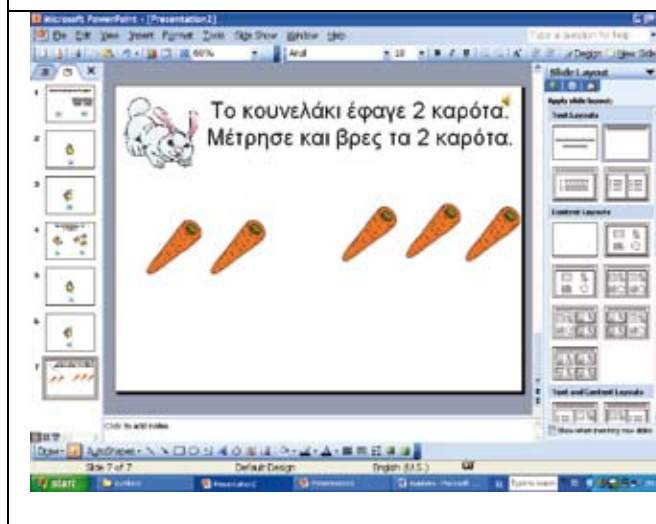


Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.

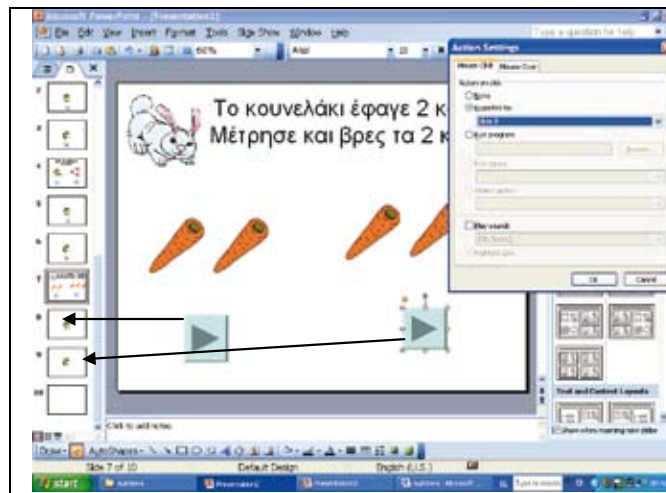




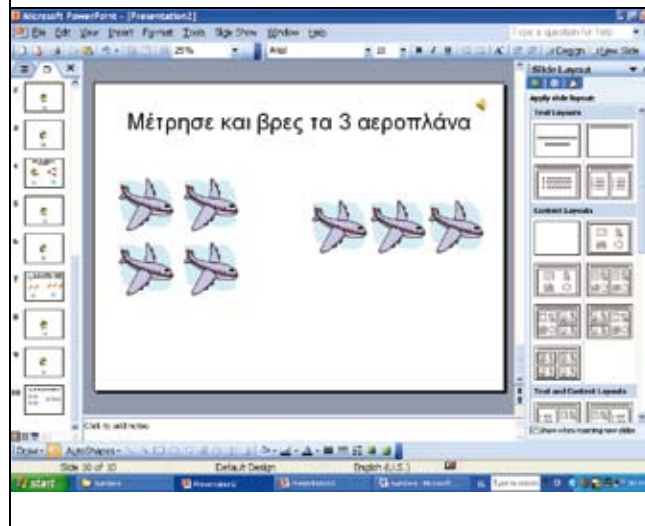
Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.



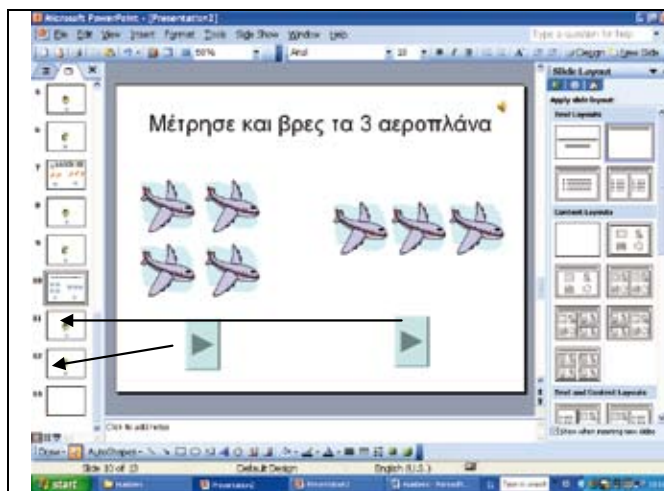
Εισάγουμε κείμενο, εικόνες και ήχο.



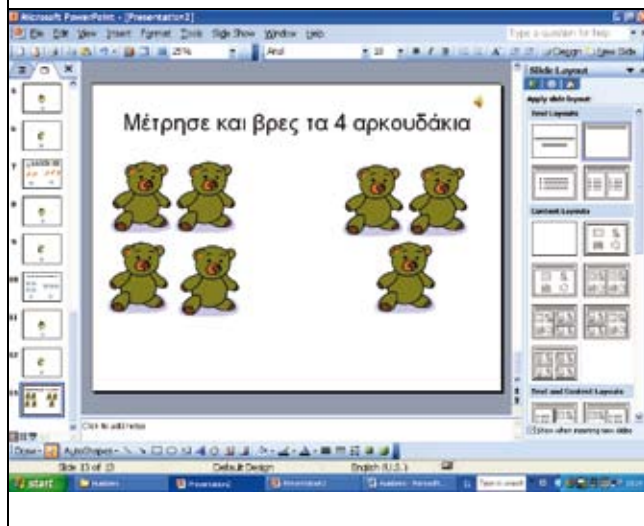
Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.



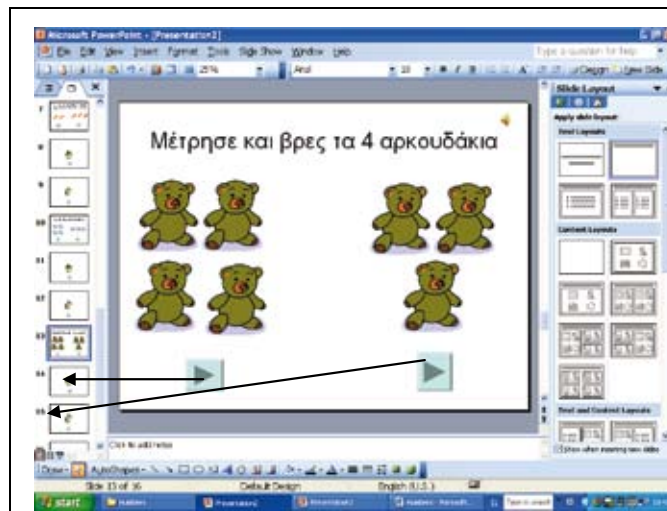
Εισάγουμε κείμενο, εικόνες και ήχο.



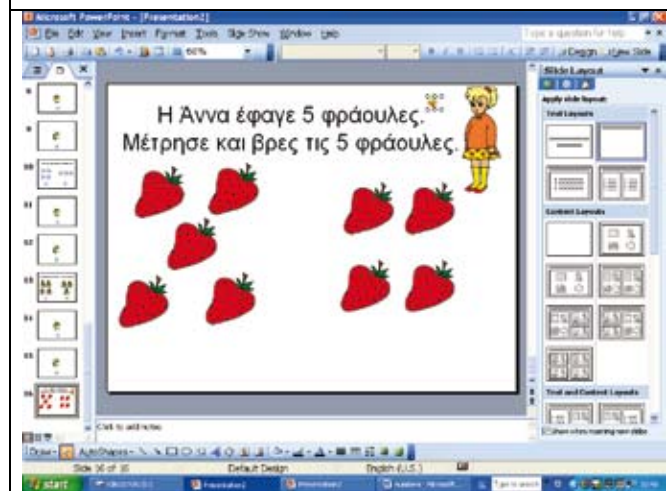
Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.



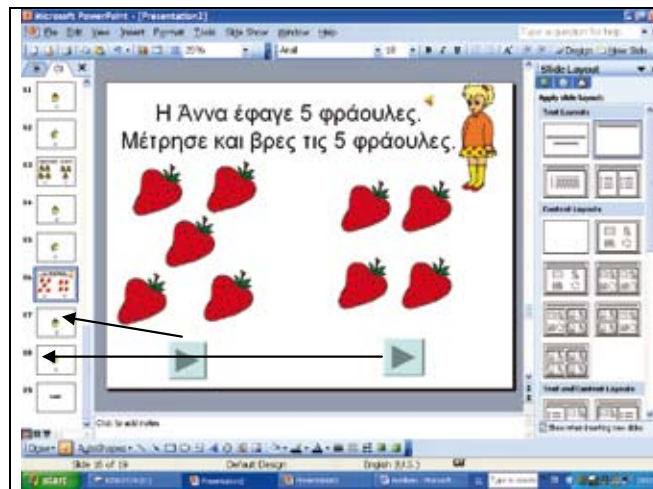
Εισάγουμε κείμενο, εικόνες και ήχο.



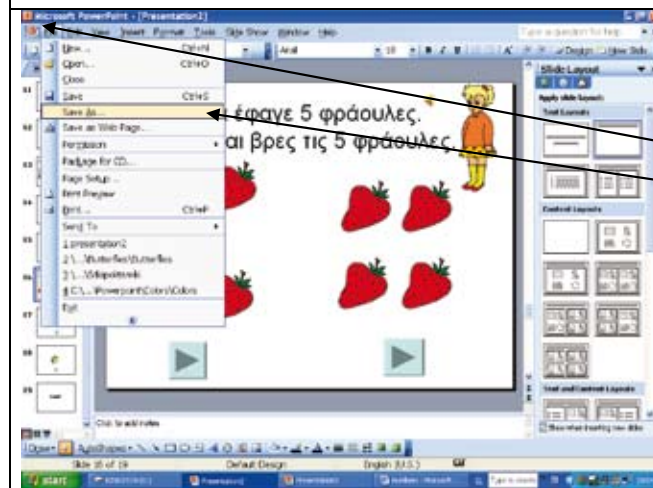
Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.



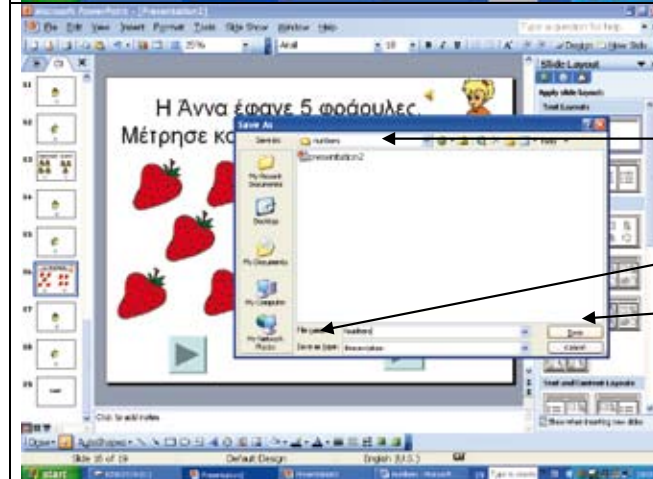
Εισάγουμε κείμενο, εικόνες και ήχο.



Κάνουμε σύνδεση διαφανειών μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τα κουμπιά δράσης.



Για να αποθηκεύσουμε τη δραστηριότητα κάνουμε κλικ στο **File** και στο **Save As**.



Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα παράθυρο, όπου επιλέγουμε τον τόπο αποθήκευσης (π.χ. Desktop), πληκτρολογούμε το όνομα του κειμένου **File name**, και κάνουμε κλικ στο **Save**.

## Γ.2.4 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 4

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό (Κοινωνική Αγωγή, Γλώσσα, Μουσική, Αγωγή Υγείας)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Εικόνες, χάρτες, σημαίες, εμβλήματα, αξιοθέατα, φαγητά της Ελλάδας, Τουρκίας, Αγγλίας και Κύπρου</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	<b>Διαπολιτισμική Αγωγή</b>
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	2 Χ 40 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει με το τέλος της ενότητας για τον πολιτισμό γειτονικών μας χωρών. Σκοπός της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν σχετικά με τον πολιτισμό της Κύπρου, Ελλάδας, Τουρκίας και Αγγλίας και ο εκπαιδευτικός να είναι σε θέση να καταγράψει τις γνώσεις των μαθητών και να διορθώσει τυχόν λανθασμένες γνώσεις.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_6
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	εικόνες, χάρτες, σημαίες, εμβλήματα, αξιοθέατα, φαγητά, Ελλάδα, Κύπρος, Τουρκία, Αγγλία
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί στην τάξη με έναν υπολογιστή από δύο μαθητές κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Ο εκπαιδευτικός δείχνει στους μαθητές διάφορες εικόνες, χάρτες, σημαίες, εμβλήματα από γειτονικές μας χώρες και ζητά από τους μαθητές να του αναφέρουν σε ποιες χώρες ανήκουν. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο Multiculturalism.ppt στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint στο οποίο δείχνει στην πρώτη διαφάνεια σημαίες για αντιστοίχιση με χάρτες, στη δεύτερη διαφάνεια εμβλήματα με αξιοθέατα και στην τρίτη διαφάνεια φαγητά με ανθρώπους. Στη συνέχεια, καλεί τους μαθητές να κάνουν τις αντιστοιχίες και να αποθηκεύσουν τη δραστηριότητα σε ένα υποφάκελο στον υπολογιστή. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις προτεινόμενες λύσεις των μαθητών με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) ή στον υπολογιστή, καθώς και τη δική του λύση και γίνεται συζήτηση για να καταλήξουν στο τελικό αποτέλεσμα.</p>

## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 4

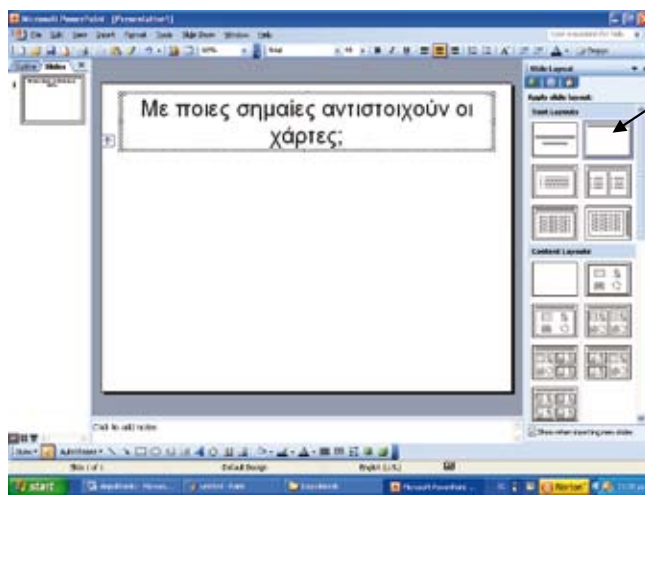
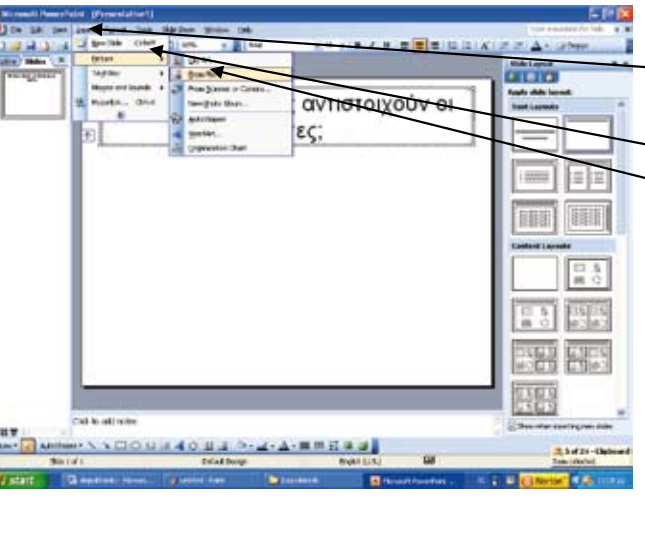
(τα αρχεία με \* υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

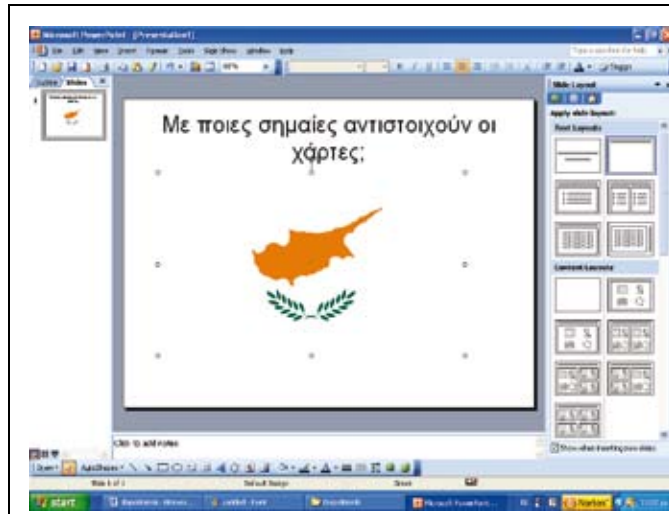
	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Παρουσίαση στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint	Multiculturalism.ppt
	*	Εικόνες	Pictures (folder)
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>	*	Παρουσίαση στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint	SMulticulturalism. ppt
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.4.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Microsoft PowerPoint	odigies_xrasis_programmatos.doc



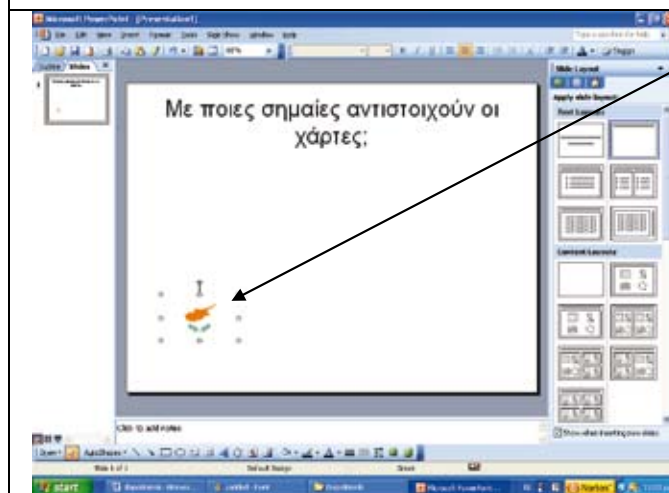
### Γ.2.4.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

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

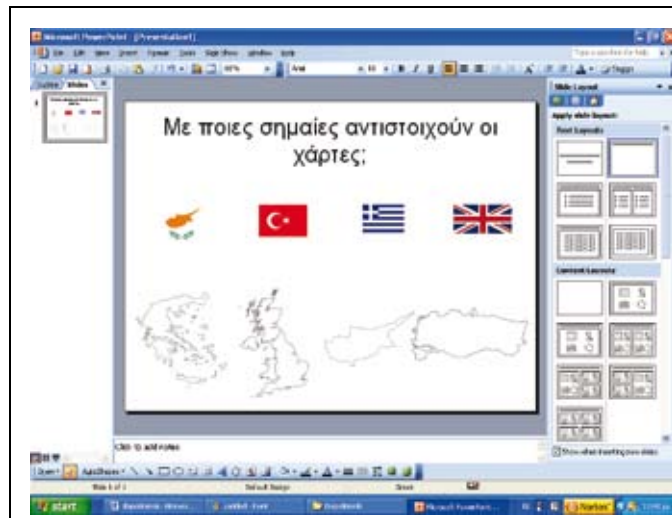
	<p>Για να βάλουμε τίτλο στη διαφάνεια, επιλέγουμε <b>Title Only</b> και πληκτρολογούμε τον τίτλο της διαφάνειας.</p>
	<p>Για να τοποθετήσουμε εικόνα, πατούμε <b>Insert</b> από το μενού και μετά <b>Picture</b>. Από το επεκτεινόμενο παράθυρο επιλέγουμε <b>From File</b>.</p>



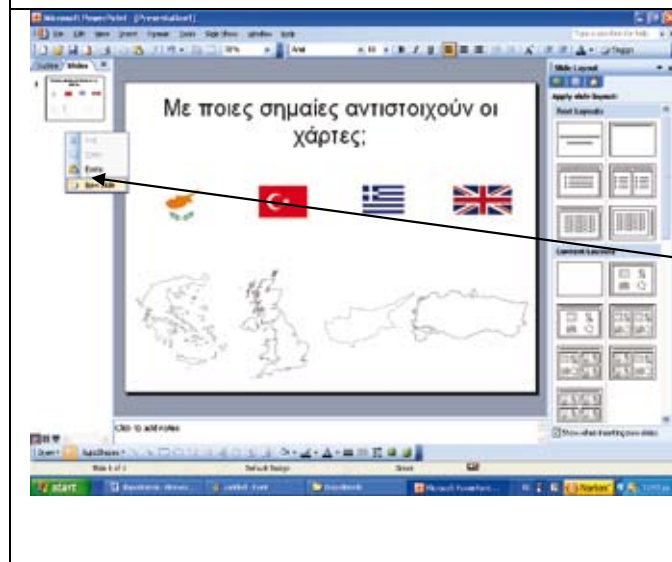
Επιλέγουμε την εικόνα από το αρχείο που θέλουμε.



- Για να μικρύνουμε την εικόνα, την επιλέγουμε και τοποθετούμε το δείκτη του ποντικιού σε ένα από τα άσπρα κυκλάκια. Όταν ο δείκτης δείχνει διπλό βέλος, κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε μέχρι το σημείο που θέλουμε.
- Για να μετακινήσουμε την εικόνα, κάνουμε κλικ στην εικόνα, κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε μέχρι το σημείο που θέλουμε.

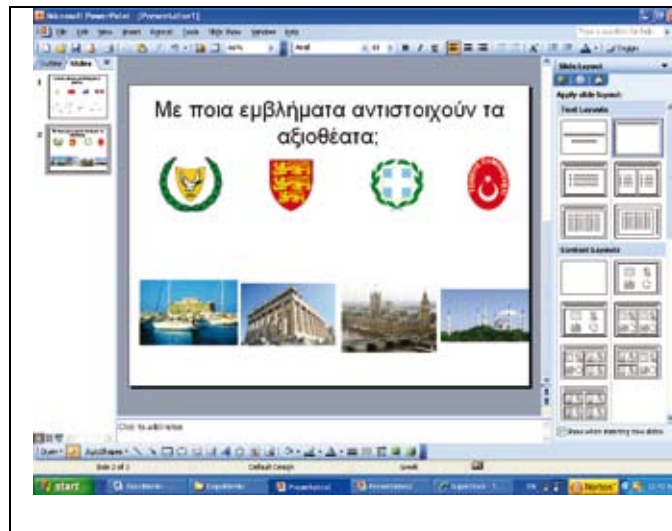


Εισάγουμε εικόνες στη διαφάνεια.

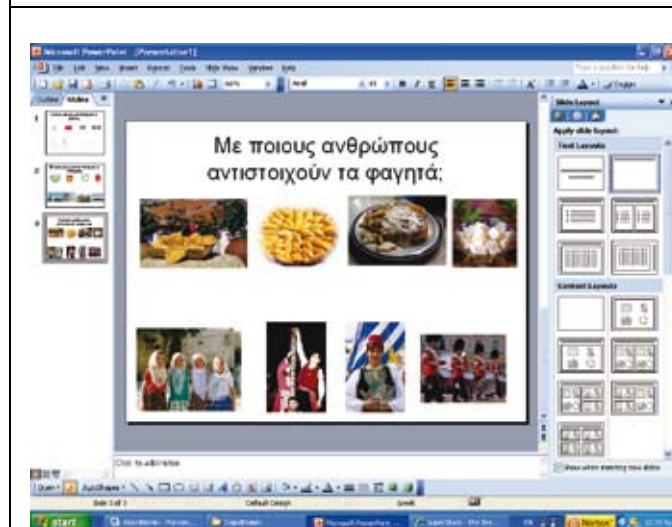


Για να εισάγουμε νέα διαφάνεια, κάνουμε αριστερό κλικ στον κενό χώρο δίπλα από τη σελίδα. Εμφανίζεται ένα παράθυρο και επιλέγουμε το **New Slide**.





Εισάγουμε τίτλο και εικόνες.

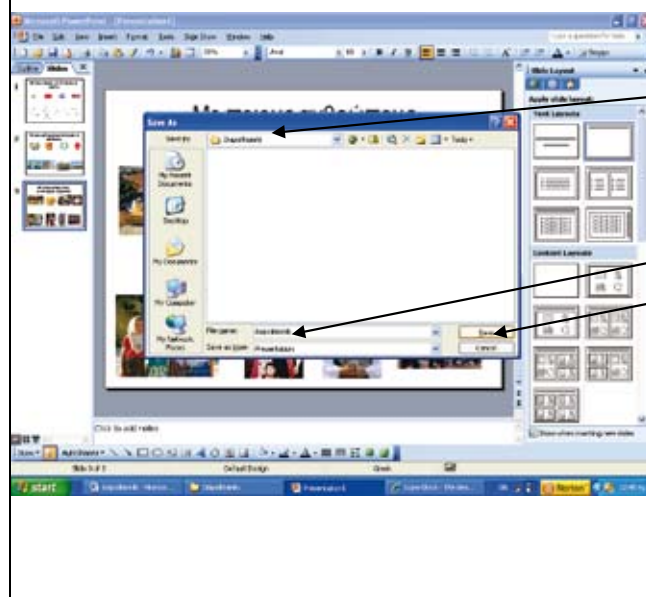


Εισάγουμε νέα διαφάνεια με τίτλο και εικόνες.





Για να αποθηκεύσουμε τη δραστηριότητα κάνουμε κλικ στο **File** και από το μενού, κάνουμε κλικ στο **Save As**.



Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα παράθυρο, όπου επιλέγουμε τον τόπο αποθήκευσης (π.χ. Desktop), πληκτρολογούμε το όνομα του κειμένου στο **File name**, και κάνουμε κλικ στο **Save**.



Προτεινόμενες λύσεις της δραστηριότητας από τον εκπαιδευτικό.

## Γ.2.5 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 5

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό (Γλώσσα, Θρησκευτική Αγωγή)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Ο αγιασμός</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	1 X 20 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	<p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει μετά από τον αγιασμό που κάνει ο ιερέας στο νηπιαγωγείο. Σκοπό έχει τα παιδιά να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Τους λειτουργούς της χριστιανικής λατρείας.</li> <li>• Αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στην τελετή του αγιασμού.</li> </ul>
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_11
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	αγιασμός, ιερέας, ευαγγέλιο, σταυρός, νερό
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	<p>Microsoft PowerPoint</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>
<b>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδα των δύο ή τριών παιδιών στην τάξη με έναν υπολογιστή την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων. Τα άλλα παιδιά της τάξης εργάζονται σε μικρές ομάδες με τις υπόλοιπες δραστηριότητες.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Η νηπιαγωγός συζητά με όλα τα παιδιά στον κύκλο για την επίσκεψη του ιερέα στο σχολείο, τον αγιασμό που έγινε, τα αντικείμενα που χρησιμοποιήθηκαν και τι τους έκανε εντύπωση (επαναφορά προηγούμενης γνώσης).</p> <p>Οργανώνει τα παιδιά σε μικρές ομάδες και εργάζονται με διάφορες δραστηριότητες σχετικές με το θέμα. Στην ομάδα που εργάζεται στον υπολογιστή ανοίγει το αρχείο «Ο αγιασμός» στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint.</p> <p>Διαβάζει στα παιδιά την ερώτηση και εξηγεί τη χρήση του action button.</p>

## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 5

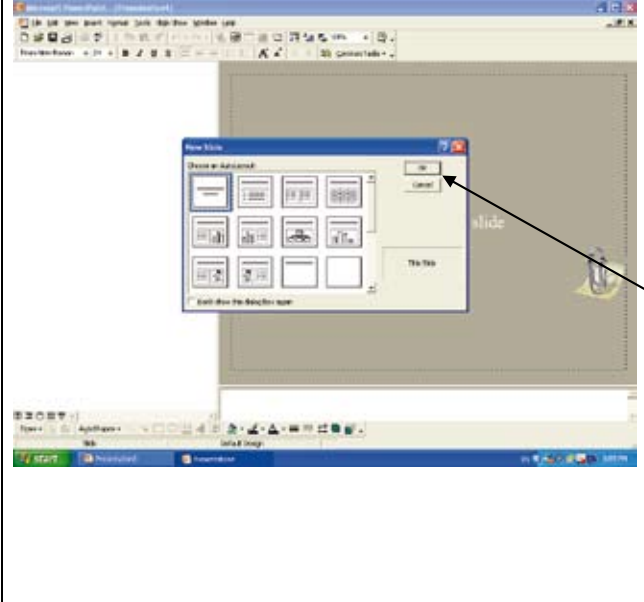
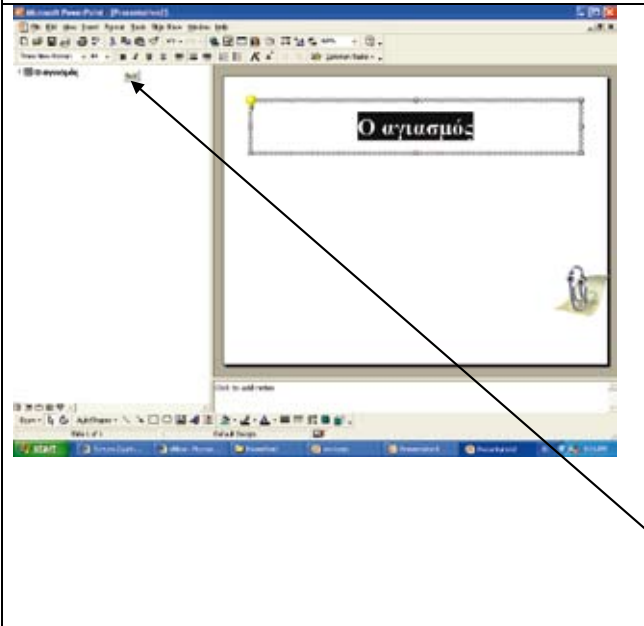
(τα αρχεία με \* υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)



	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Παρουσίαση στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint	O αγιασμός.ppt
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>			
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.5.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Microsoft PowerPoint	odigies_xrasis_programmatos.doc

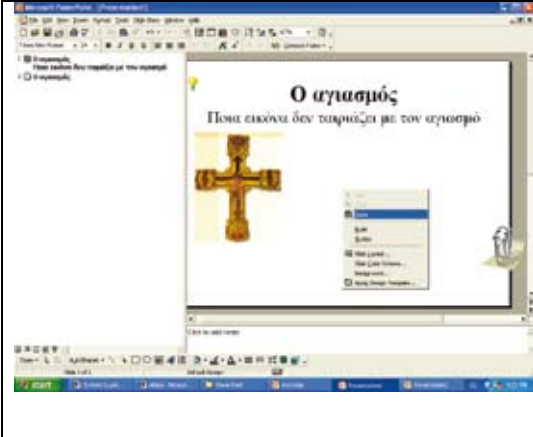
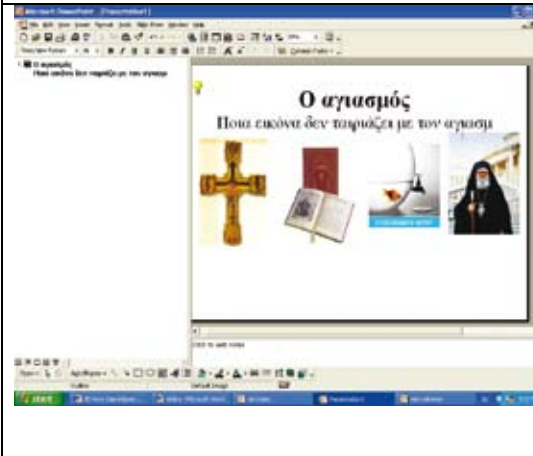


## Γ.2.5.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

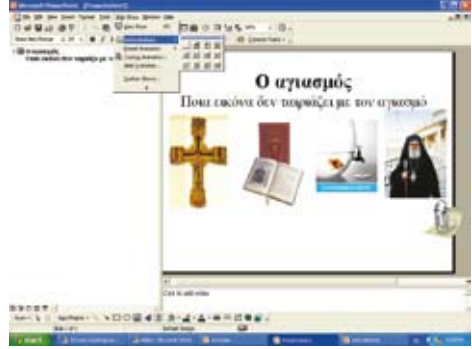
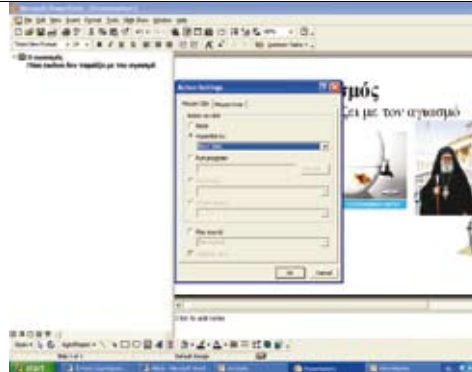
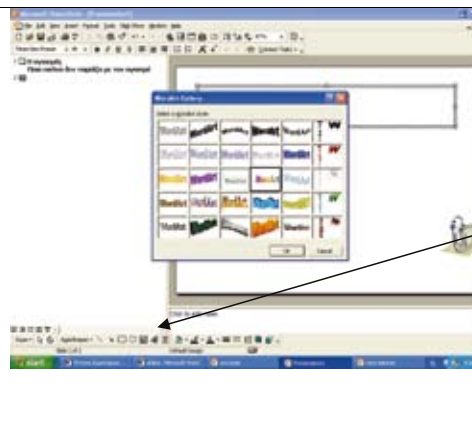
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

	<p>Ανοίγοντας το λογισμικό Microsoft PowerPoint θα παρουσιαστεί το εικονίδιο <b>New Slide</b>. Επιλέγουμε τη μορφή που θα έχουν τα slides και πατούμε OK.</p>
	<p>Πατώντας μέσα στο πλαίσιο μπορούμε να γράψουμε τον τίτλο ή την εντολή της δραστηριότητας. Για να μορφοποιήσουμε το κείμενο που γράψαμε, επιλέγουμε το κείμενο και στη ράβδο στο πάνω μέρος της οθόνης επιλέγουμε</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Τη γραμματοσειρά</li><li>▪ Το μέγεθος</li><li>▪ Έντονη γραφή</li></ul>




 <p>A screenshot of the Firefox Start page. The browser window title is 'Mozilla Firefox Start Page - Mozilla Firefox'. The address bar shows a URL. The main content area features the 'Firefox Start' logo and a Google search bar. The search bar has the text 'Google' and a search button. An arrow points from the text 'Πατούμε τη λέξη Images' in the adjacent text to the search bar.</p>	<p>Για να χρησιμοποιήσουμε εικόνες από το διαδίκτυο γράφουμε λέξεις- κλειδιά σχετικές με το θέμα μας σε μια μηχανή αναζήτησης. Πατούμε τη λέξη <b>Images</b> για να παρουσιάσει τις εικόνες.</p>
 <p>A screenshot of the Google Images search results page. The browser window title is 'Google Images Search for "Images" - Google Images'. The search bar contains the word 'Images'. Below the search bar, there are search results for 'Images', including a small image of a globe. A mouse cursor is hovering over the search results.</p>	<p>Επιλέγουμε την εικόνα που χρειαζόμαστε και μπορούμε να τη δούμε στο μέγεθος που είναι. Πατώντας με το βέλος πάνω στην εικόνα κάνουμε δεξί κλικ και επιλέγουμε <b>Copy</b>.</p>

	<p>Επιστρέφουμε στο λογισμικό που εργαζόμαστε και πατούμε στη διαφάνεια με δεξί κλικ. Επιλέγουμε <b>Paste</b> και η εικόνα εμφανίζεται στην οθόνη.</p>
	<p>Με την πιο πάνω διαδικασία επιλέγουμε από το διαδίκτυο όσες εικόνες θέλουμε για τη δραστηριότητα.</p>

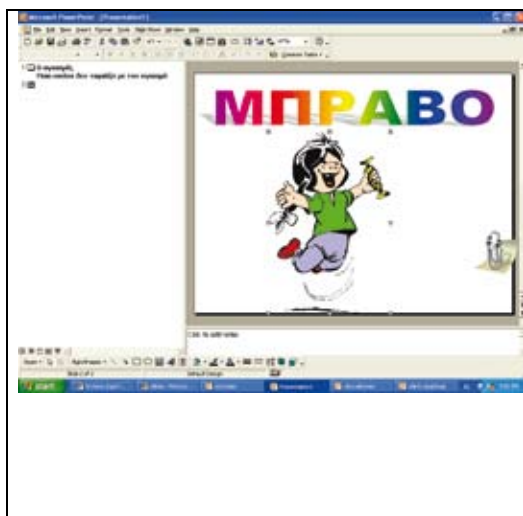


	<p>Για να τοποθετήσουμε hyperlink κάτω από την εικόνα, επιλέγουμε από την πάνω ράβδο εργαλείων το Slide Show και από το μενού αυτό το Action Buttons.</p>
	<p>Μόλις το σχηματίσουμε θα ανοίξει το μενού Action Settings και θα επιλέξουμε το hyperlink το που μας δίνει την δυνατότητα να επιλέγουμε σε ποιο slide θα μας οδηγή το συγκεκριμένο action button.</p>
	<p>Για να γράψουμε κείμενο στον τίτλο επιλέγουμε από την κάτω ράβδο εργαλείων το WordArt και από το μενού που ανοίγει διαλέγουμε τη μορφή του κειμένου μας.</p>



	<p>Στο πλαίσιο <b>Edit WordArt Text</b> γράφουμε το κείμενο μας και πατούμε OK</p>
	<p>Το κείμενο μεταφέρεται στη διαφάνεια και μπορούμε να το μετακινήσουμε σε όποια θέση θέλουμε και να το μεγεθύνουμε στο μέγεθος που το χρειαζόμαστε.</p>
	<p>Για να τοποθετήσουμε εικόνα στη διαφάνεια, μπορούμε να επιλέξουμε από το αρχείο του λογισμικού ή να τοποθετήσουμε CD με εικόνες στο CD ROM. Πατούμε <b>Insert</b>, επιλέγουμε <b>Picture</b> και <b>Clip Art</b>, αν η εικόνα είναι από το αρχείο του λογισμικού ή επιλέγουμε <b>From File</b> αν είναι από CD</p>

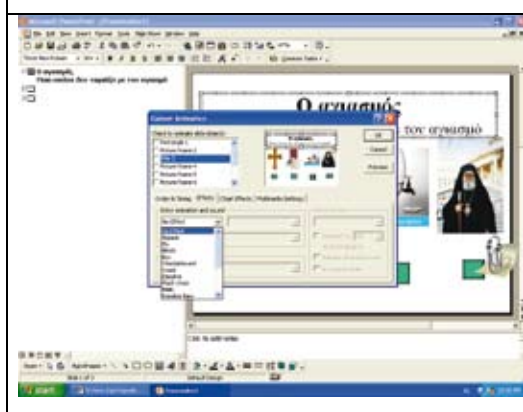




Η εικόνα μεταφέρεται στη διαφάνεια και μπορούμε να της δώσουμε τη θέση και το μέγεθος που θέλουμε.



Με την ίδια διαδικασία κάνουμε όλες τις διαφάνειες, επιλέγοντας τη μορφή του κειμένου από το **WordArt** και τις εικόνες που θέλουμε



Για να διαμορφώσουμε τον τρόπο παρουσίασης των διαφανειών επιλέγουμε από την άνω ράβδο εργαλείων το **Slide Show** και από το μενού του το **Custom Animation**.

## Γ.2.6 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 6

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό (Γλώσσα, Κυκλοφοριακή Αγωγή)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Διάβαση πεζών</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	<b>Κυκλοφορώ με ασφάλεια</b>
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	1 X 20 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Σκοπός της δραστηριότητας είναι αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές είναι ικανοί να αναγνωρίζουν σήματα τροχαίας που είναι βασικά για την ασφάλεια των πεζών.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_12
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	φώτα τροχαίας, πεζός, διάβαση πεζών, Γρηγόρης, Σταμάτης
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει κατά τη διάρκεια ή στο τέλος της ενότητας «Κυκλοφορώ με ασφάλεια».</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδα των δύο ή τριών παιδιών στην τάξη με έναν υπολογιστή την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων. Τα άλλα παιδιά της τάξης εργάζονται σε μικρές ομάδες με τις υπόλοιπες δραστηριότητες. Το αποτέλεσμα της εργασίας τους μπορούν να το τυπώσουν και να το παρουσιάσουν σε όλα τα παιδιά της τάξης, όταν καθίσουν στον κύκλο για συζήτηση.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Η νηπιαγωγός δείχνει στα παιδιά μια εικόνα με δρόμους, αυτοκίνητα, σήματα τροχαίας, διαβάσεις πεζών και παιδιά που προσπαθούν να διασχίσουν το δρόμο. (Σχετική εικόνα υπάρχει στο βιβλίο της Α΄ δημοτικού για την κυκλοφοριακή αγωγή).</p> <p>Θέτει στα παιδιά το ερώτημα «Πώς μπορούν τα παιδιά της εικόνας να διασχίσουν το δρόμο με ασφάλεια;»</p>

Ακούει τις απαντήσεις των παιδιών και συζητά μαζί τους τις πιθανές λύσεις που υπάρχουν στο πρόβλημα. Οργανώνει τα παιδιά σε μικρές ομάδες και ζητά από την κάθε ομάδα να δώσει τη λύση του προβλήματος με ένα διαφορετικό τρόπο π.χ. με ζωγραφική, με οικοδομικό υλικό, με γραπτό λόγο. Στην ομάδα που κάθεται στον υπολογιστή η νηπιαγωγός ανοίγει το αρχείο «Διάβαση πεζών» στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint. Εξηγεί στα παιδιά ότι πρέπει να πατήσουν στο σύνδεσμο που βρίσκεται κάτω από την εικόνα που δείχνει το σωστό σήμα για να διασχίσει ο πεζός το δρόμο.

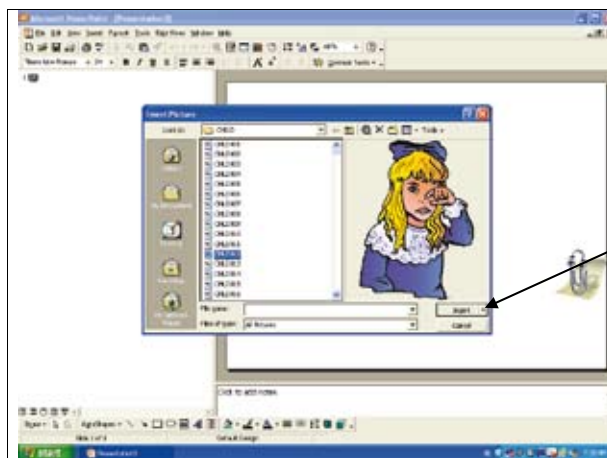
## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 6

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

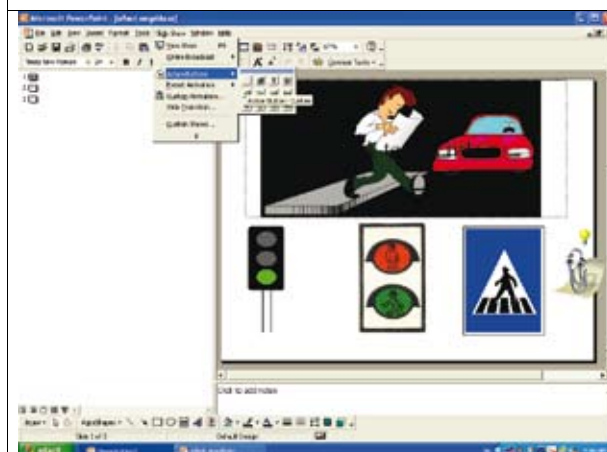
	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Παρουσίαση στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint	Διάβαση_πεζών.ppt
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>			
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.6.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Microsoft PowerPoint	odigies_xrasis_programmatos.doc



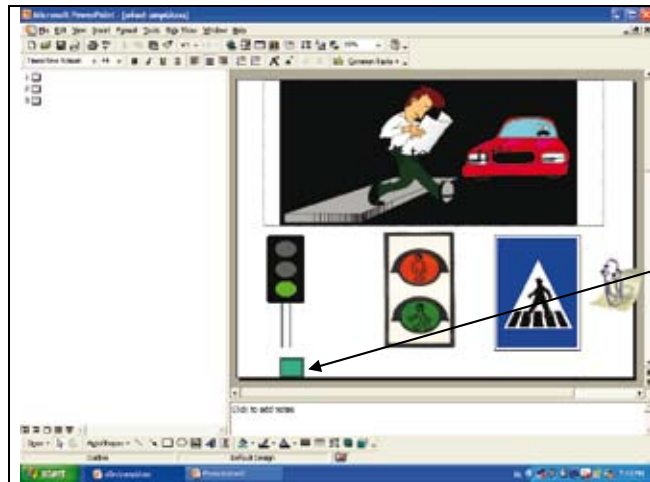




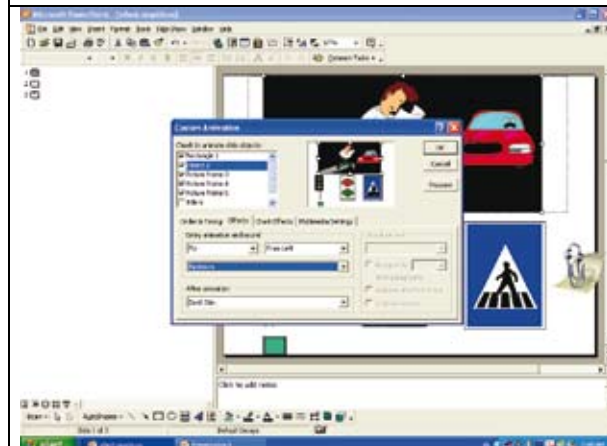
Επιλέγουμε την εικόνα που θέλουμε και πατούμε **Insert**. Η εικόνα θα μεταφερθεί στη διαφάνεια που έχουμε ανοικτή.



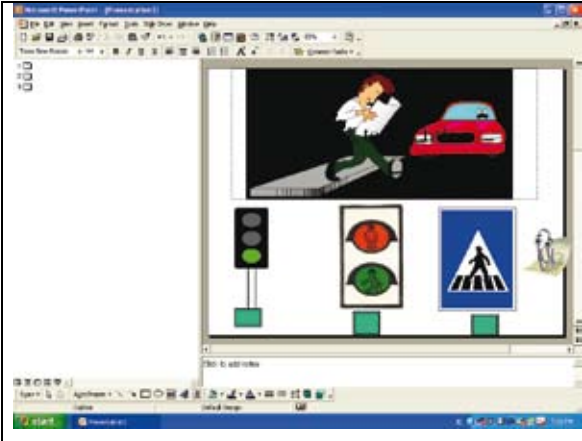


Για να τοποθετήσουμε σύνδεσμο κάτω από την εικόνα, επιλέγουμε από την πάνω ράβδο εργαλείων το **Slide Show** και από το μενού αυτό το **Action Buttons**.



Επιλέγουμε το πρώτο action button και το σχηματίζουμε κάτω από την εικόνα που θέλουμε.



Μόλις το σχηματίσουμε θα ανοίξει το μενού **Action Settings** και θα επιλέξουμε το **Hyperlink to** που μας δίνει την δυνατότητα να επιλέγουμε σε ποιο slide θα μας οδηγή το συγκεκριμένο action button.

	<p>Ακολουθούμε την ίδια διαδικασία για να τοποθετήσουμε action button κάτω από όλες τις εικόνες</p>
	<p>Η λανθασμένη απάντηση οδηγεί σε αυτή τη διαφάνεια για αρνητική επανατροφοδότηση. Ο τίτλος έχει γραφτεί με τη χρήση του Word Art</p>
	<p>Η σωστή απάντηση οδηγεί σε αυτή τη διαφάνεια για θετική επανατροφοδότηση. Ο τίτλος έχει γραφτεί με τη χρήση του Word Art</p>



## Γ.2.7 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 7

<b>Μάθημα</b>	<b>Μαθηματικά</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Ο αριθμός 8</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	<b>Επίλυση προβλήματος</b>
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	1 X 20 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει μετά από τη διδασκαλία του αριθμού οχτώ. Σκοπό έχει να βοηθήσει τα παιδιά να εκφράζουν τον αριθμό οχτώ με διάφορους τρόπους, να αναγνωρίζουν το σύμβολό του και να γίνουν ικανά να υπολογίζουν και να ελέγχουν τη λύση που δίνουν σε ένα πρόβλημα.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_14
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	λύση προβλήματος, αριθμός, οχτώ, ανάλυση αριθμού
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Microsoft PowerPoint * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδα των δύο ή τριών παιδιών στην τάξη με έναν υπολογιστή την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων. Τα άλλα παιδιά της τάξης εργάζονται σε μικρές ομάδες με τις υπόλοιπες δραστηριότητες. Το αποτέλεσμα της εργασίας τους μπορούν να το τυπώσουν και να το παρουσιάσουν σε όλα τα παιδιά της τάξης, όταν καθίσουν στον κύκλο για συζήτηση.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Η νηπιαγωγός έχει στο τραπέζι οχτώ αντικείμενα και ζητά από τα παιδιά να τα μετρήσουν και να γράψουν στον αέρα τον αριθμό οχτώ. Βγάζει δύο παιδιά και τους ζητά να μοιράσουν τα αντικείμενα μεταξύ τους. Επαναλαμβάνει τη δραστηριότητα με διαφορετικά παιδιά. Συζητούν πόσα αντικείμενα παίρνουν κάθε φορά τα δύο παιδιά (επιαναφορά προηγούμενης γνώσης).</p>

Οργανώνει τα παιδιά σε μικρές ομάδες και εργάζονται με διάφορες δραστηριότητες σχετικές με τον αριθμό οχτώ. Στην ομάδα που θα εργαστεί με τον υπολογιστή ανοίγει το αρχείο «Οχτώ» στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint. Θέτει στα παιδιά το πρόβλημα: «Δύο κόττες γέννησαν οχτώ κοτοπουλάκια. Πόσα κοτοπουλάκια μπορεί να γέννησε η κάθε μια κότα;»

Η δραστηριότητα προϋποθέτει ότι τα παιδιά έχουν την δεξιότητα να κρατούν σταθερό το ποντίκι και να σέρνουν την εικόνα. Η νηπιαγωγός παροτρύνει τα παιδιά να βρουν πολλούς τρόπους επίλυσης του προβλήματος

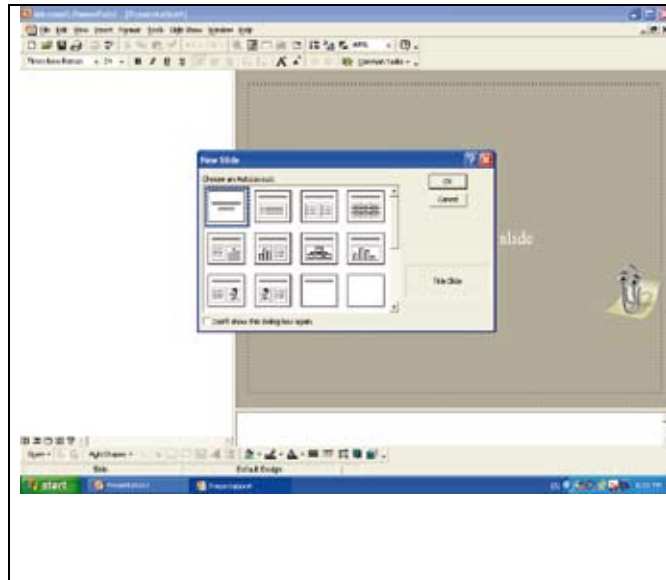
## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 7

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

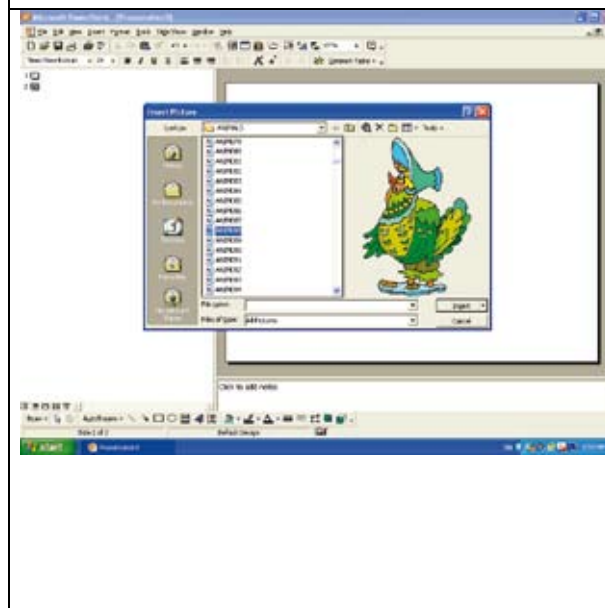
	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Δραστηριότητα στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint	οχτώ.ppt
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>			
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.7.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Microsoft PowerPoint	odigies_xrasis_programmatos.doc

## Γ.2.7.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

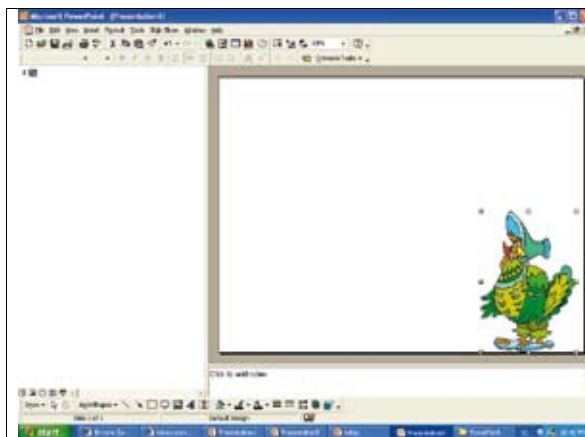
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα



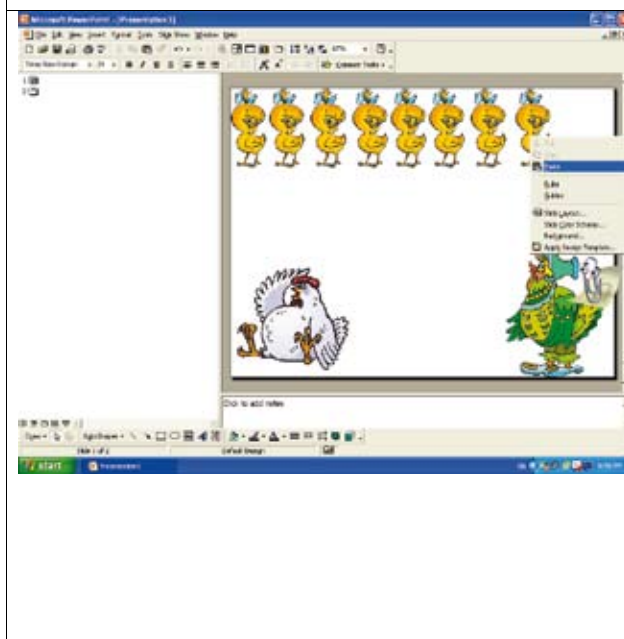
Ανοίγοντας το πρόγραμμα Microsoft PowerPoint θα παρουσιαστεί το εικονίδιο **New Slide**. Επιλέγεις τη μορφή που θα έχουν οι διαφάνειες και πατάς OK



Για να τοποθετήσεις εικόνα στη διαφάνεια, μπορείς να επιλέξεις από το αρχείο του λογισμικού ή να τοποθετήσεις CD με εικόνες στο CD ROM. Πατάς **Insert**, επιλέγεις **Picture** και **Clip Art**, αν η εικόνα είναι από το αρχείο του λογισμικού, ή επιλέγεις **From File** αν είναι από CD

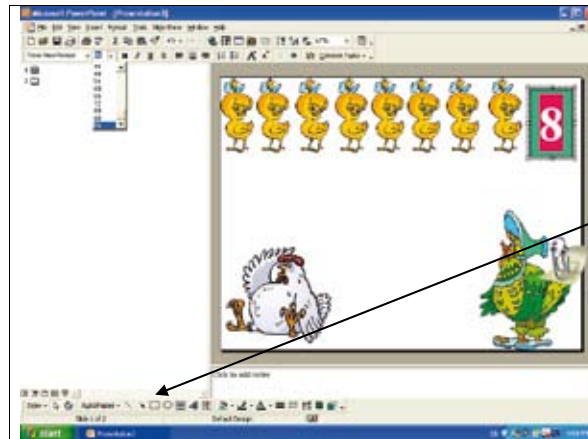


Επιλέγεις την εικόνα που θέλεις και πατάς **Insert**  
Η εικόνα θα μεταφερθεί στη διαφάνεια που έχεις ανοικτή.

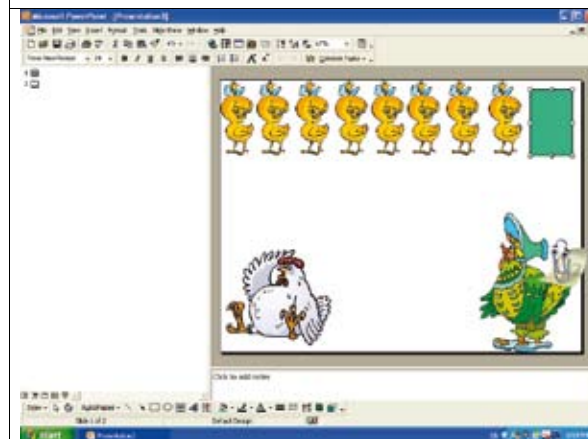


Για να πολλαπλασιάσεις μια εικόνα, την επιλέγεις με το ποντίκι, πατάς δεξί κλικ, επιλέγεις **Copy** και μετά **Paste** όσες φορές χρειάζεσαι την ίδια εικόνα.





Από τη γραμμή εργαλείων **Drawing** επιλέγεις rectangle. Το βέλος στην εθδνη μετατρέπεται σε σταυρό και τον τοποθετείς όπου θέλεις να σχηματίσεις το πλαίσιο. Κρατώντας πατημένο το ποντίκι μπορείς να μεγαλώσεις το πλαίσιο όσο χρειάζεται.



Πατάς με το βέλος μέσα στο πλαίσιο και γράφεις τον αριθμό που θα διδάξεις. Από τη γραμμή εργαλείων **Formatting** επιλέγεις το μέγεθος του αριθμού.



Τα παιδιά πατώντας πάνω στο κάθε κοτοπουλάκι το σέρνουν και το τοποθετούν κοντά στην κότα που θέλουν. Υπάρχουν εννιά διαφορετικές λύσεις για το πρόβλημα.

## Γ.2.8 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 8

<b>Μάθημα</b>	<b>Επιστήμη</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Διαλυτά και αδιάλυτα σώματα</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	1 X 20 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει μετά από τη διδασκαλία του μαθήματος «Πού πήγε η ζάχαρη του γάιδарου;» από το βιβλίο «Οι Φυσικές Επιστήμες στο Νηπιαγωγείο» για τα διαλυτά και αδιάλυτα σώματα στο νερό και τα σχετικά πειράματα. Σκοπό έχει αφενός να βοηθήσει το παιδί να εμπεδώσει τη γνώση που απέκτησε για το θέμα και αφετέρου να το βοηθήσει να αξιολογήσει μόνο του τον εαυτό του.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_15
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	ζάχαρη , διαλυτά, αδιάλυτα, αλάτι, άμμος, καφές, πινέζες
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Internet Explorer ή άλλο web browser Google <a href="http://www.google.com/">http://www.google.com/</a>  * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<b>Οργάνωση τάξης:</b> Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδα των δύο ή τριών παιδιών στην τάξη με έναν υπολογιστή την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων. Τα άλλα παιδιά της τάξης εργάζονται σε μικρές ομάδες με τις υπόλοιπες δραστηριότητες . Το αποτέλεσμα της εργασίας τους μπορούν να το τυπώσουν και να το παρουσιάσουν σε όλα τα παιδιά της τάξης, όταν καθίσουν στον κύκλο για συζήτηση.  <b>Πορεία:</b> Η νηπιαγωγός έχει σε δοχεία διάφορα υλικά όπως αλάτι, άμμο, σιδεράκια, καφέ και ρωτά τα παιδιά ποια υλικά νομίζουν ότι διαλύονται στο νερό (επαναφορά προηγούμενης γνώσης). Στη συνέχεια τους ζητά να ομαδοποιήσουν τα υλικά σε διαλυτά και αδιάλυτα. Οι λέξεις μπορούν να γράφονται στον πίνακα για να τις βλέπουν τα παιδιά. Η νηπιαγωγός οργανώνει τα παιδιά σε μικρές ομάδες με διάφορες δραστηριότητες σχετικές με το θέμα.

Στην ομάδα που κάθεται στον υπολογιστή ανοίγει το αρχείο «Διαλυτά σώματα» στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint. Διαβάζει με τα παιδιά τα υλικά που υπάρχουν στις διαφάνειες και εξηγά τη σημασία των δύο action buttons κάτω από την κάθε εικόνα.

Το κάθε παιδί θα συμπληρώσει στο φυλλάδιο αυτοαξιολόγησης τις σωστές και λανθασμένες απαντήσεις. (φυλλάδιο Αυτοαξιολόγησης - Διαλυτά\_αδιάλυτα.doc).

## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 8

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

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Παρουσίαση στο πρόγραμμα Microsoft PowerPoint	Διαλυτά_αδιάλυτα.ppt
	Γ.2.8.1	Φύλλο αυτοαξιολόγησης	Διαλυτά_αδιάλυτα.doc
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>			
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.8.2	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Microsoft PowerPoint	odigies_xrasis_programmatos.doc

### Γ.2.8.1 – Φύλλο αυτοαξιολόγησης

#### ΔΙΑΛΥΤΑ ΣΩΜΑΤΑ - ΦΥΛΛΑΔΙΟ ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ



Αλάτι

σωστό	λάθος



Άμμος

σωστό	λάθος



Καφές

σωστό	λάθος

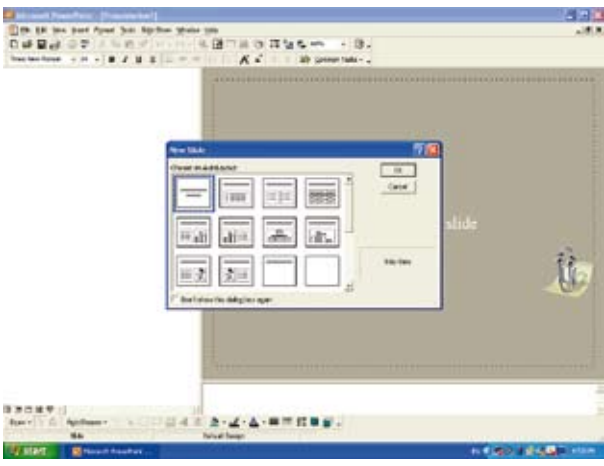
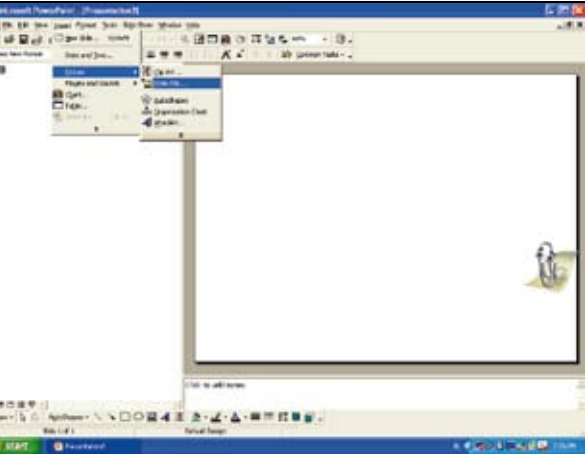


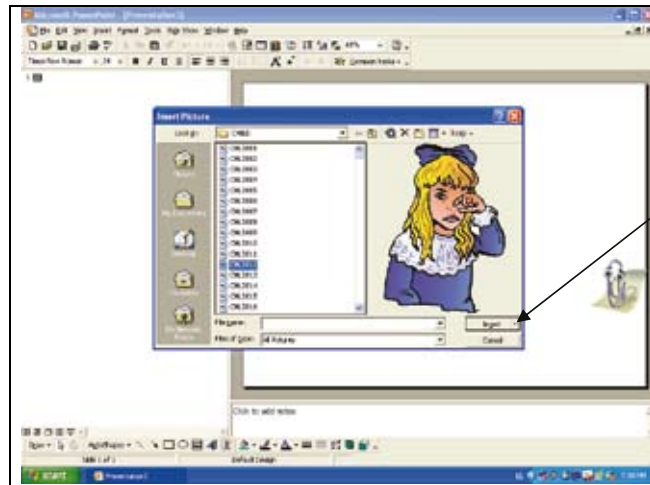
πινέζες

σωστό	λάθος

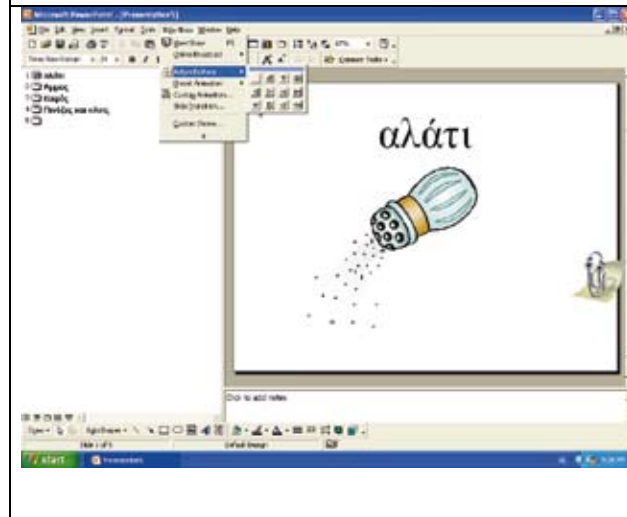
## Γ.2.8.2 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

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

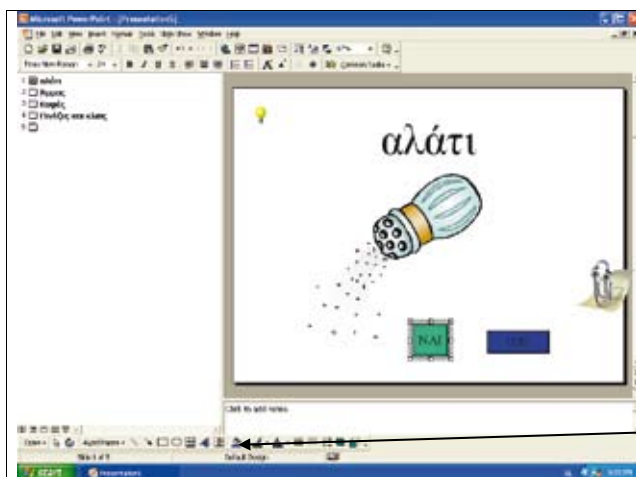
	<p>Ανοίγοντας το λογισμικό Microsoft PowerPoint θα παρουσιαστεί το εικονίδιο <b>New Slide</b>. Επιλέγουμε τη μορφή που θα έχουν οι διαφάνειες και πατούμε OK</p>
	<p>Για να τοποθετήσουμε εικόνα στη διαφάνεια, μπορούμε να επιλέξουμε από το αρχείο του λογισμικού ή να τοποθετήσουμε CD με εικόνες στο CD ROM. Πατούμε <b>Insert</b>, επιλέγουμε <b>Picture</b> και <b>Clip Art</b>, αν η εικόνα είναι από το αρχείο του λογισμικού, ή επιλέγουμε <b>From File</b> αν είναι από CD.</p>



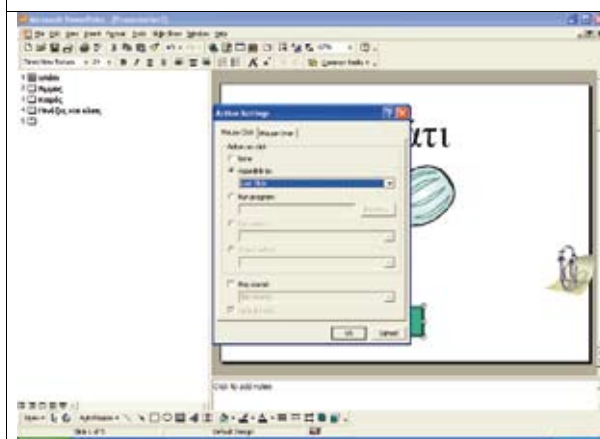
Επιλέγουμε την εικόνα που θέλουμε και πατούμε **Insert**. Η εικόνα θα μεταφερθεί στη διαφάνεια που έχουμε ανοικτή.



Για να τοποθετήσουμε hyperlink κάτω από την εικόνα, επιλέγουμε από την πάνω ράβδο εργαλείων το **Slide Show** και από το μενού αυτό το **Action Buttons**.

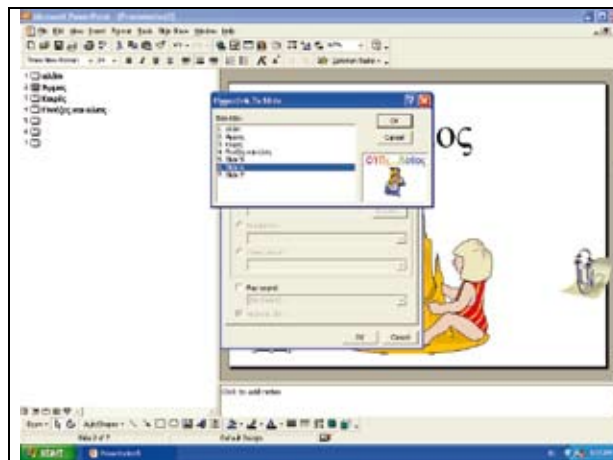


Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα τοποθετούμε δύο action buttons με διαφορετικό χρώμα. Για να αλλάξουμε το χρώμα επιλέγουμε το action button που θέλουμε και στην κάτω ράβδο εργαλείων επιλέγουμε **Fill Color** και το χρώμα που προτιμούμε. Μέσα στο action button μπορούμε να γράψουμε.

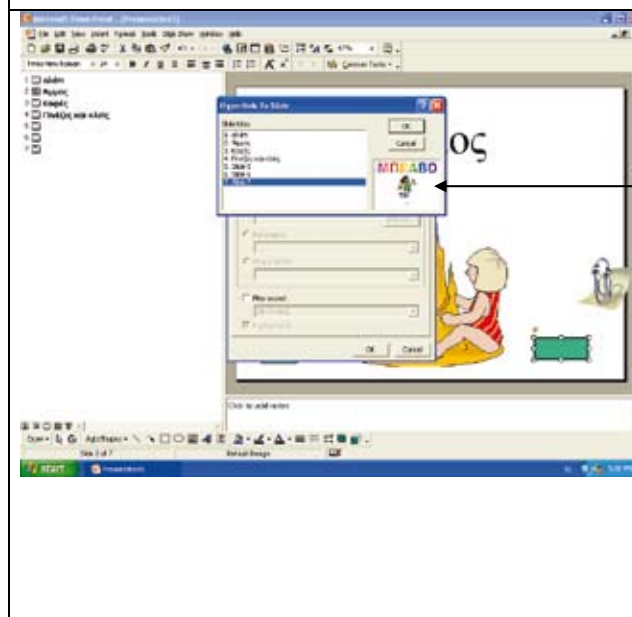


Μόλις το σχηματίσουμε θα ανοίξει το μενού **Action Settings** και θα επιλέξουμε το **Hyperlink to** που μας δίνει την δυνατότητα να επιλέγουμε σε ποια διαφάνεια θα μας οδηγή το συγκεκριμένο action button.





Από το μενού **Hyperlink to slide** επιλέγουμε τη διαφάνεια και ανοίγει άλλο μενού με όλες τις διαφάνειες που έχουμε. Μπορούμε να βλέπουμε σε ποια διαφάνεια θα μας οδηγεί το κάθε action button.



Μπορούμε να βλέπουμε σε ποια διαφάνεια θα μας οδηγεί το κάθε action button.





## Γ.2.9 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 9

<b>Μάθημα</b>	<b>Μαθηματικά</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Αναγνώριση αντικειμένων που έχουν σχήμα κύκλου, τριγώνου, τετραγώνου</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	<b>Γεωμετρικά σχήματα</b>
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	2 Χ 40 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και δίνεται στους μαθητές αφού ολοκληρωθεί η ενότητα για τα σχήματα. Στόχος είναι οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν και να είναι σε θέση να ταξινομούν τα γεωμετρικά σχήματα ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους και ο εκπαιδευτικός να είναι σε θέση να διαγνώσει τι ακριβώς γνωρίζουν οι μαθητές.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_18
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	Κύκλος, τρίγωνο, τετράγωνο, γεωμετρικά, σχήματα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1 * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration μπορεί να εκτελεστεί στην τάξη με έναν υπολογιστή από μια ομάδα δύο μαθητών κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να του αναφέρουν κάποια αντικείμενα που έχουν σχήμα κύκλου, τετραγώνου και τριγώνου. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο Shapes.kid στο πρόγραμμα Kidspiration που περιέχει ένα Supergrouper και μέσα σε αυτό υπάρχουν διάφορα γεωμετρικά σχήματα (κύκλος, τρίγωνο, τετράγωνο). Στη δραστηριότητα αυτή θα χρησιμοποιηθεί η τεχνική του αποκλεισμού.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές ότι πρέπει να ακούσουν προσεκτικά τις οδηγίες στον υπολογιστή επιλέγοντας το εικονίδιο του ήχου και αφού παρατηρήσουν όλα τα σχήματα να αφαιρέσουν από το Supergrouper το σχήμα που δεν έχει καμιά γωνιά.</p>

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας ο εκπαιδευτικός ρωτά τους μαθητές να του πουν γιατί αφαίρεσαν το συγκεκριμένο σχήμα. Οι μαθητές που εργάζονται στον υπολογιστή, αφού τελειώσουν τη δραστηριότητα την αποθηκεύουν σε ένα υποφάκελο στον υπολογιστή και την εκτυπώνουν.

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τη δραστηριότητα στην τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) ή στον υπολογιστή και οι μαθητές καλούνται να δείξουν τις δικές τους λύσεις στη δραστηριότητα στην υπόλοιπη τάξη και να καταλήξουν στα τελικά συμπεράσματα. Οι τυπωμένες εργασίες αναρτώνται στην πινακίδα της τάξης.

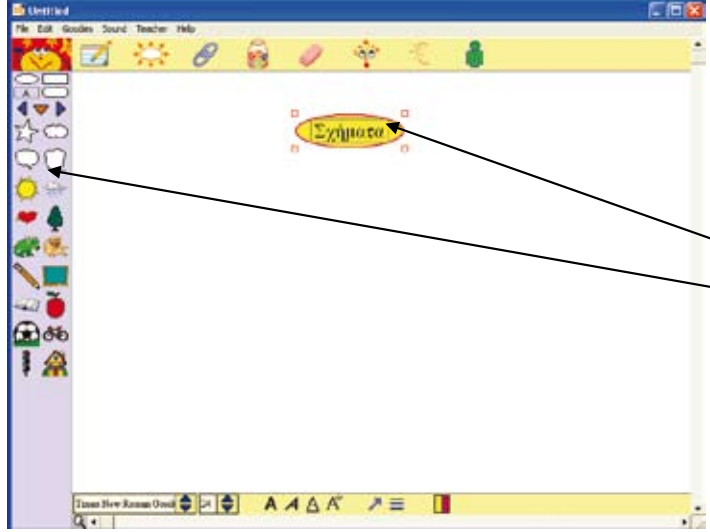
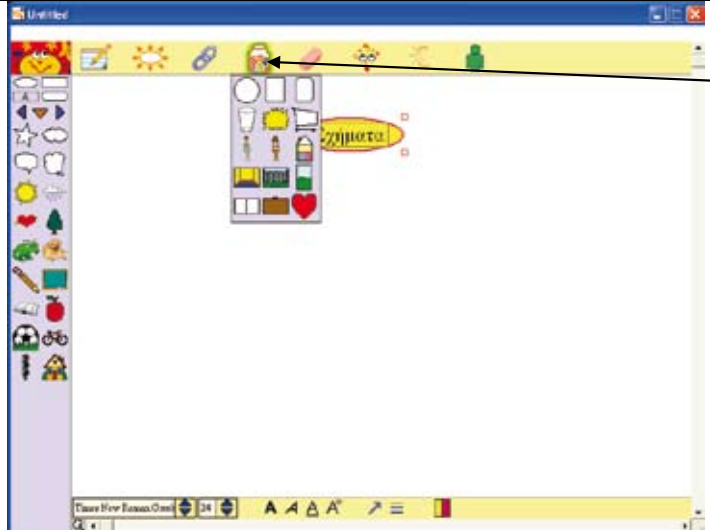
## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 9

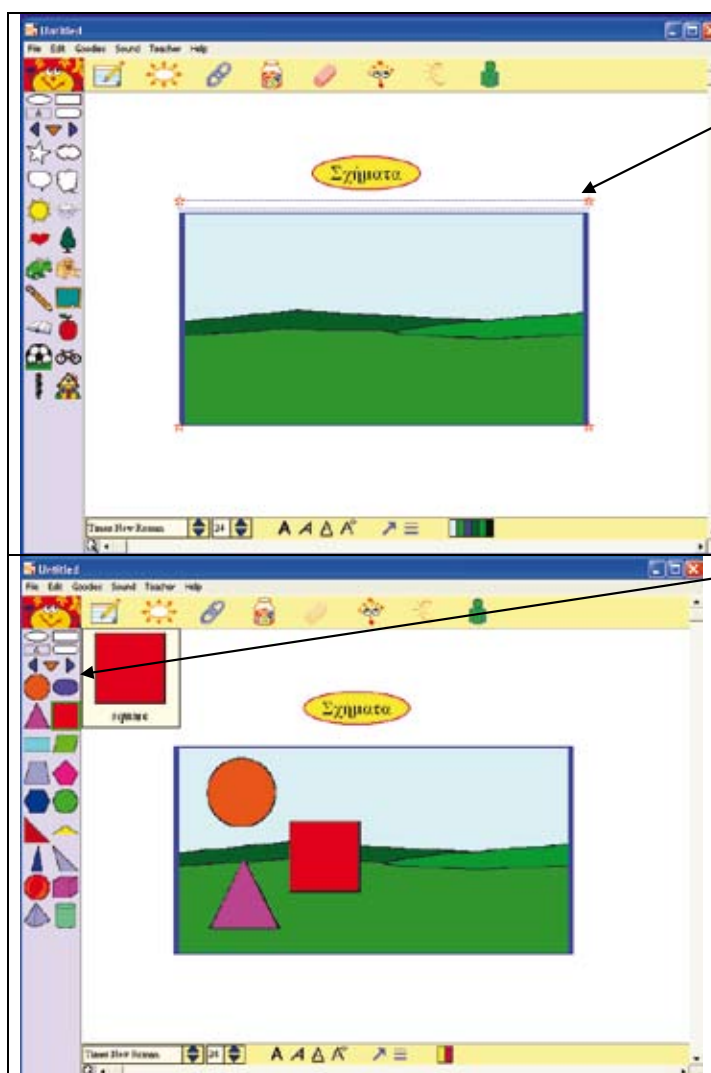
(τα αρχεία με \* υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	Shapes.kid
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	SShapes.kid
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.9.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Kidspiration 2.1	odigies_xrasis_programmatos.doc

### Γ.2.9.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

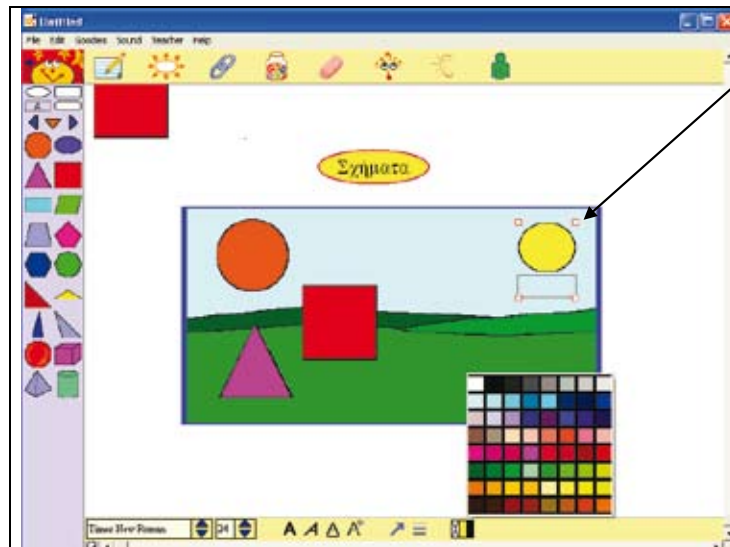
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

	<p><u>Εισαγωγή κειμένου</u> Κάνουμε κλικ στη λευκή σελίδα. Θα εμφανιστεί ένας σταυρός για να γράψουμε το κείμενο και ξεκινούμε να πληκτρολογούμε.</p>
	<p><u>Εισαγωγή εικονιδίου (SuperGrouper)</u> Για να εισάγουμε εικονίδιο επιλέγουμε το σχήμα που θέλουμε κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο στο πτυσσόμενο μενού.</p>

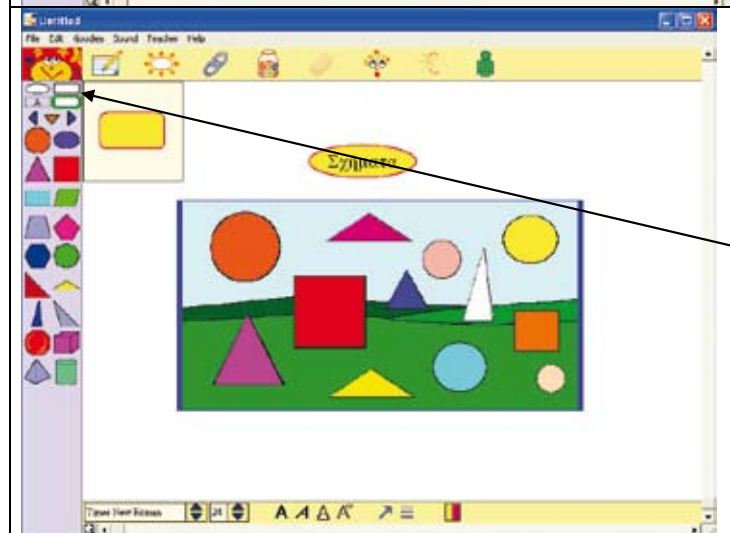


Κάνουμε κλικ στο κόκκινο αστεράκι και το σύρουμε για να το μεγαλώσουμε.

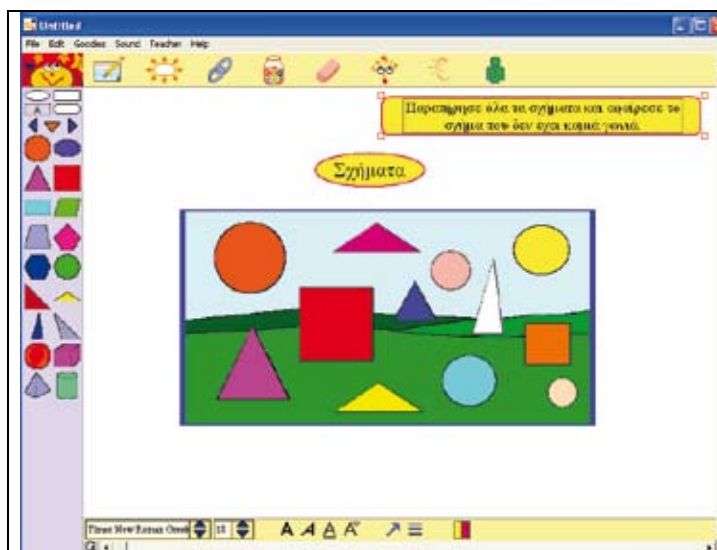
Εισαγωγή εικόνων από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος. Κάνουμε κλικ στην εικόνα, κρατούμε κρατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε μέχρι το σημείο που θέλουμε.



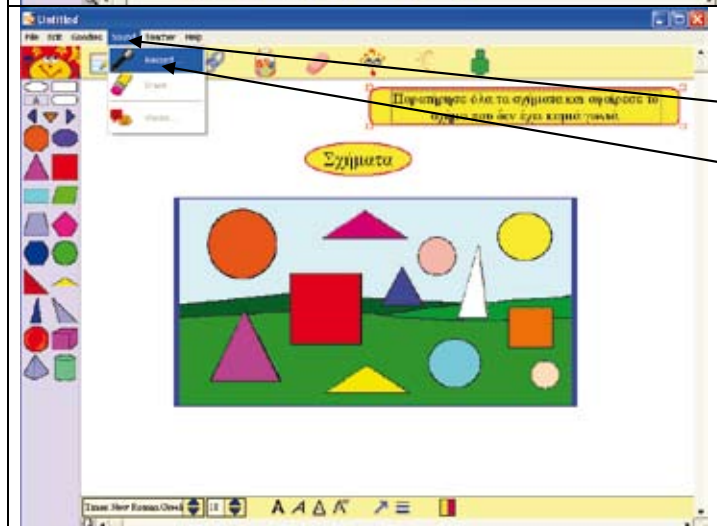
Κάνουμε κλικ στο κόκκινο τετραγωνάκι και το σύρουμε για να μικρύνουμε την εικόνα. Κάνουμε κλικ στο μενού των χρωμάτων για να αλλάξουμε το χρώμα τις εικόνας.



Εισαγωγή κειμένου  
Για να αλλάξουμε το σημείο στο οποίο πληκτρολογούμε, κάνουμε κλικ στο εικονίδιο που θέλουμε στην αριστερή πλευρά του παραθύρου.

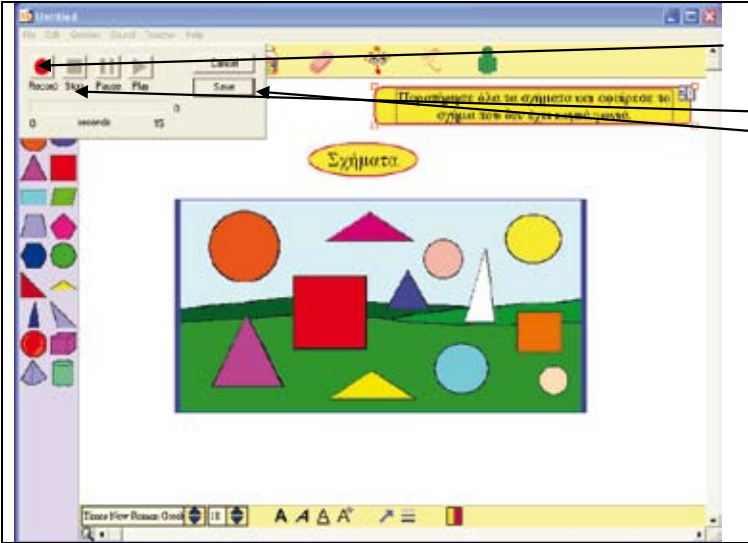
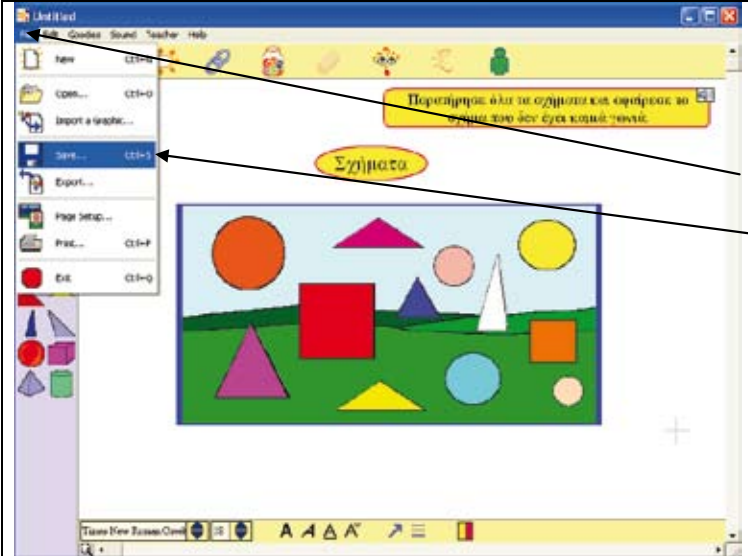


Πληκτρολογούμε  
το κείμενο.

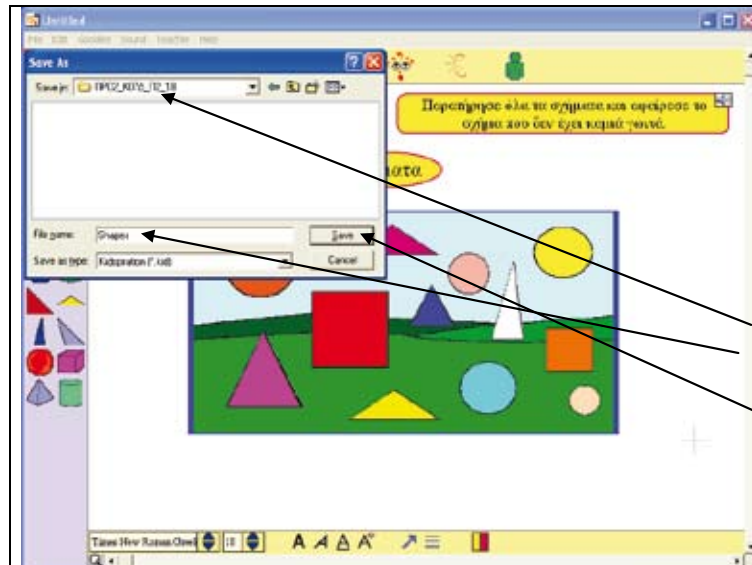


Για να βάλουμε  
ήχο, κάνουμε κλικ  
στο **Sound** και  
επιλέγουμε  
**Record**.

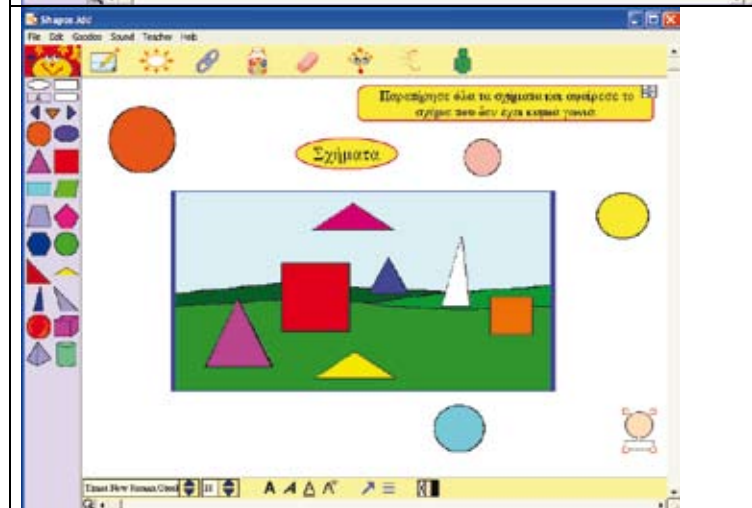


	<p>Κάνουμε κλικ στο <b>Record</b>, μετά στο <b>Stop</b> και κλικ στο <b>Save</b>.</p>
	<p>Για να αποθηκεύσουμε τη δραστηριότητα κάνουμε κλικ στο <b>File</b> από το μενού και μετά κλικ στο <b>Save</b>.</p>

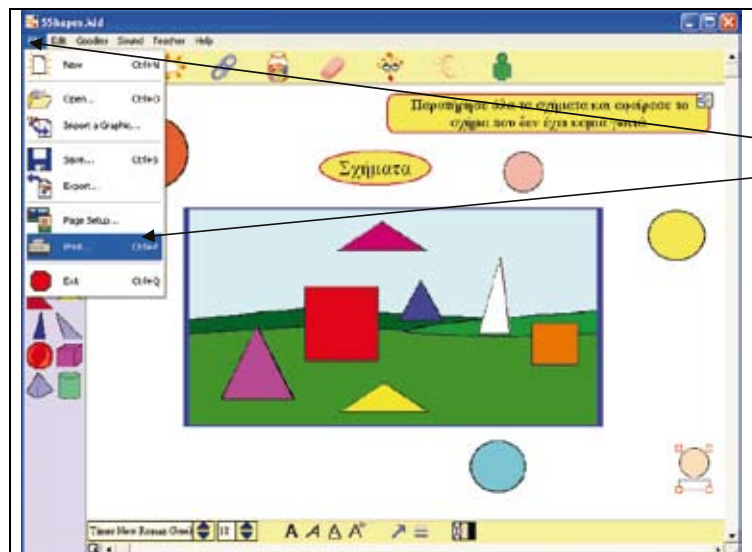




Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα παράθυρο, όπου επιλέγουμε τον τόπο αποθήκευσης (π.χ. Desktop). Πληκτρολογούμε το όνομα του κειμένου στο **File name** και κάνουμε κλικ στο **Save**.



Για να μετακινήσουμε την εικόνα κάνουμε κλικ στην εικόνα, κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και τη σύρουμε μέχρι το σημείο που θέλουμε.



Για να τυπώσουμε τη δραστηριότητα κάνουμε κλικ στο **File** και μετά στο **Print**.



## Γ.2.10 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 10

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό (Επιστήμη, Μαθηματικά, Γλώσσα)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Αντικείμενα που έλκουν ή δεν έλκουν οι μαγνήτες.</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	<b>Μαγνήτες</b>
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	2 X 40 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει αφού οι μαθητές έχουν ολοκληρώσει την ενότητα για τους μαγνήτες. Στόχος είναι οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για τα βασικά χαρακτηριστικά των μαγνητών (Ποια είδη αντικειμένων έλκουν οι μαγνήτες και ποια δεν έλκουν;) και ο εκπαιδευτικός να καταγράψει τυχόν παρανοήσεις που έχουν οι μαθητές, να διορθώσει τις λανθασμένες τους γνώσεις και να τους βοηθήσει να οικοδομήσουν τις νέες γνώσεις.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_20
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	μαγνήτες, έλκουν, δεν έλκουν
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1 * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration μπορεί να εκτελεστεί στη τάξη με έναν υπολογιστή από μια ομάδα δύο παιδιών κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Ο εκπαιδευτικός δείχνει στους μαθητές διάφορα αντικείμενα που έλκουν και δεν έλκουν οι μαγνήτες και ζητά από τους μαθητές να τα ομαδοποιήσουν. Στη συνέχεια παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο Magnets.kid στο πρόγραμμα Kidspiration το οποίο περιλαμβάνει αντικείμενα τα οποία έλκονται ή δεν έλκονται από τους μαγνήτες και ζητά από τους μαθητές να τα ομαδοποιήσουν σε δύο Supergrouper.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές να ακούσουν πρώτα προσεκτικά τις οδηγίες στον υπολογιστή επιλέγοντας το εικονίδιο του ήχου. Γίνεται συζήτηση για το ποιες εικόνες αντιστοιχούν στην κάθε κατηγορία. Οι μαθητές που εργάζονται στον υπολογιστή καλούνται να τοποθετήσουν στο Supergrouper με τίτλο «Έλκουν» και στο Supergrouper με τίτλο «Δεν έλκουν» τις ανάλογες εικόνες που υπάρχουν στο τέλος της σελίδας.</p>

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να μετρήσουν τα αντικείμενα που έλκονται και τα αντικείμενα που δεν έλκονται και να γράψουν τους αριθμούς κάτω από το κατάλληλο Supergrouper. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να του πουν γιατί κατέταξαν στη συγκεκριμένη κατηγορία τα αντικείμενα. Οι μαθητές αποθηκεύουν τη δραστηριότητα σε έναν υποφάκελο στον υπολογιστή και την εκτυπώνουν. Στο τέλος ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τη δραστηριότητα στην τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) ή στον υπολογιστή και οι μαθητές καλούνται να δείξουν τις δικές τους ομαδοποιήσεις στην υπόλοιπη τάξη και καταλήγουν στα τελικά συμπεράσματα. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να ονομάσουν τα αντικείμενα που έλκουν ή δεν έλκουν οι μαγνήτες.

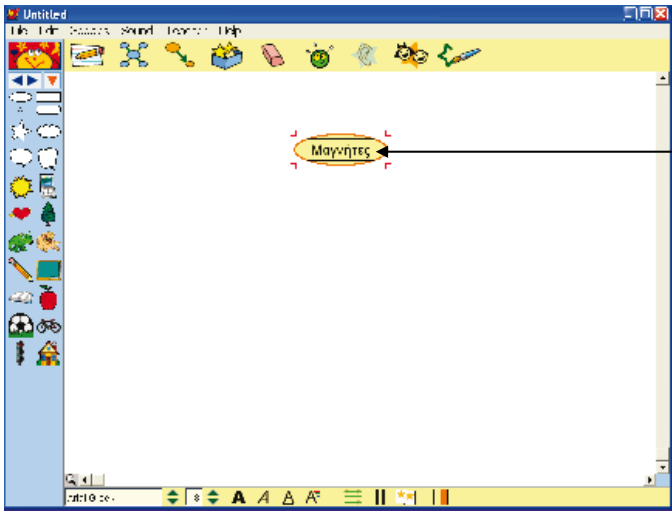
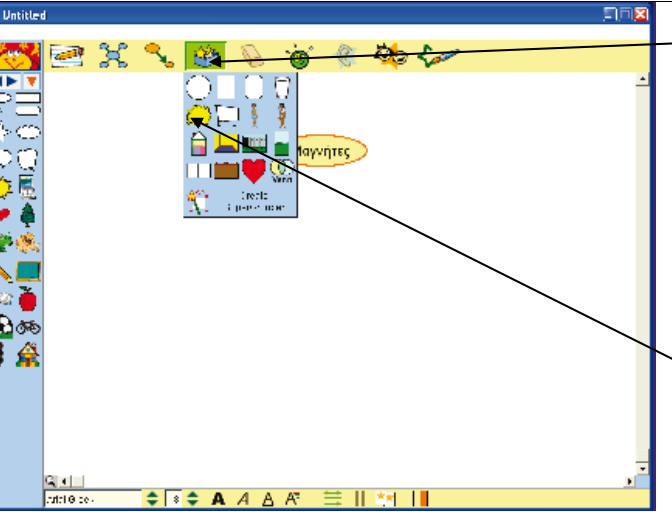
## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 10

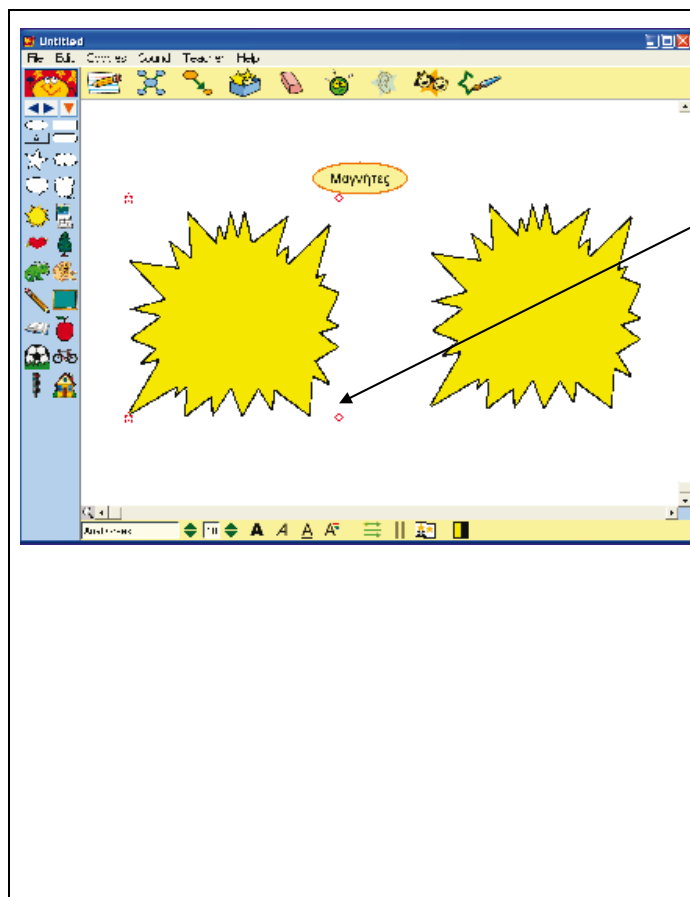
(τα αρχεία με \* υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	Magnets.kid
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	SMagnets.kid
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.10.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Kidspiration	odigies_xrasis_programmatos.doc

## Γ.2.10.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

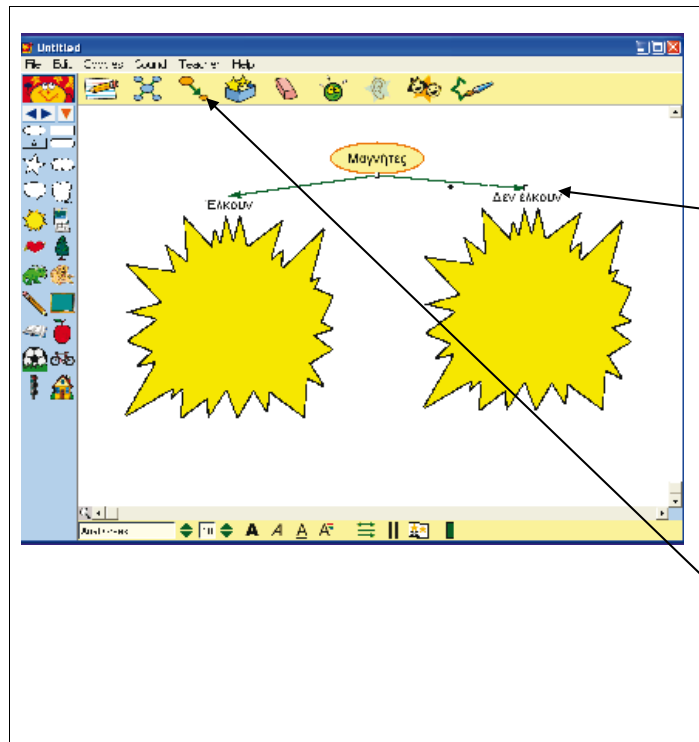
Γενικές οδηγίες χρήσης του εργαλείου - Πορεία βήμα με βήμα (screen shots) για την αξιοποίηση του εργαλείου στη συγκεκριμένη δραστηριότητα

	<p>Κάνουμε κλικ στη λευκή σελίδα. Θα εμφανιστεί ένας σταυρός για να γράψουμε το κείμενο και ξεκινούμε να πληκτρολογούμε</p>
	<p>Εισάγουμε SuperGroups. Το εικονίδιο SuperGrouper μας επιτρέπει να δημιουργούμε ομάδες εννοιών. Επιλέγουμε το σχήμα που θέλουμε κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο στο πτυσσόμενο μενού.</p>



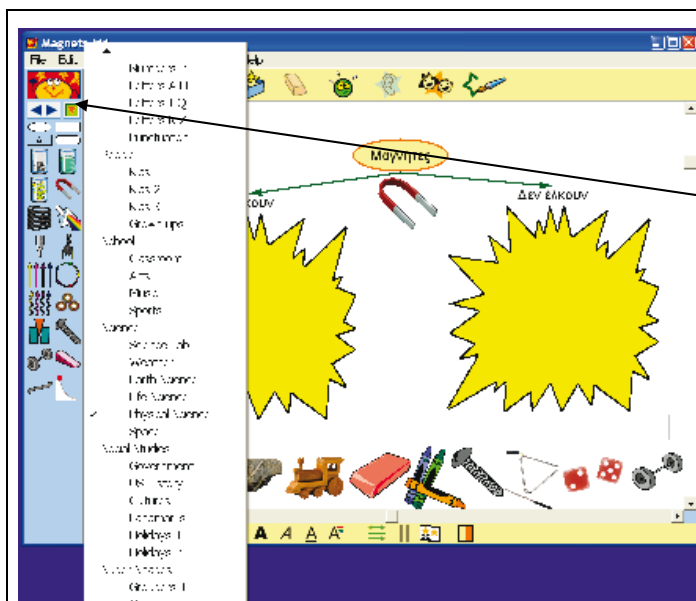
Για να μεγαλώσουμε το εικονίδιο τοποθετούμε το δείκτη του ποντικιού σε ένα από τα τετραγωνάκια, κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε μέχρι το σημείο που θέλουμε.

Για να μετακινήσουμε το εικονίδιο SuperGrouper κάνουμε κλικ στο εικονίδιο, κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε μέχρι το σημείο που θέλουμε.

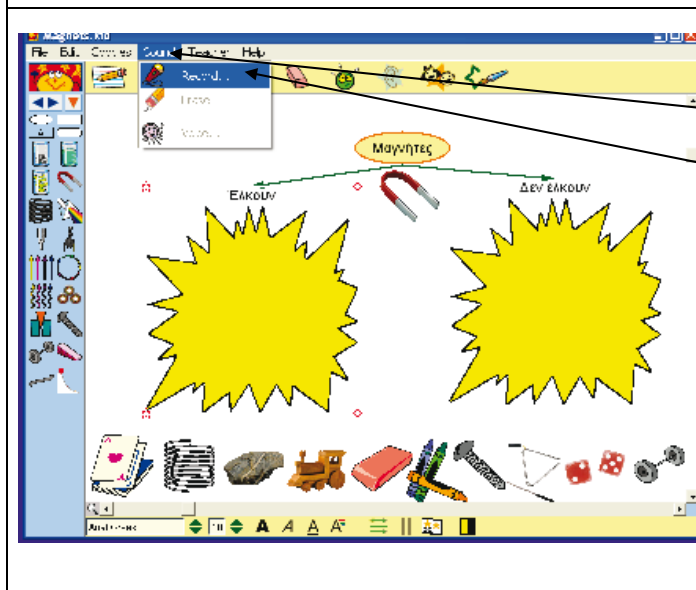


Για να ονομάσουμε το SuperGrouper κάνουμε κλικ στο πεδίο κειμένου στο πάνω μέρος του σχήματος και πληκτρολογούμε . Για να συνδέσουμε δύο σχήματα επιλέγουμε το σχήμα από το οποίο θα ξεκινήσει η σύνδεση και στη συνέχεια επιλέγουμε το εικονίδιο **Link Symbols**. Μετά επιλέγουμε το σχήμα στο οποίο θα καταλήξει η σύνδεση.





Για να εισάγουμε εικόνα διαλέγουμε από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος εικόνες. Κάνουμε κλικ στην οθόνη. Θα εμφανιστεί ένα σταυρός και κάνουμε κλικ στην εικόνα.

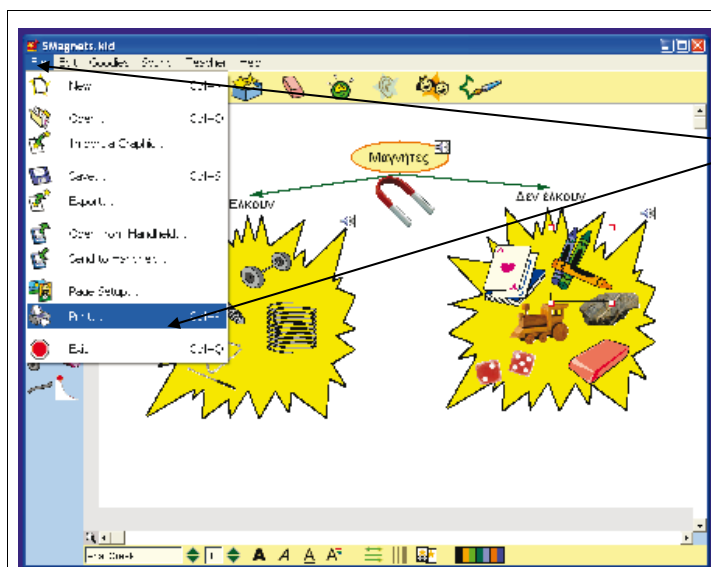


Για να βάλουμε ήχο, κάνουμε κλικ στο **Sound** και επιλέγουμε **Record**.

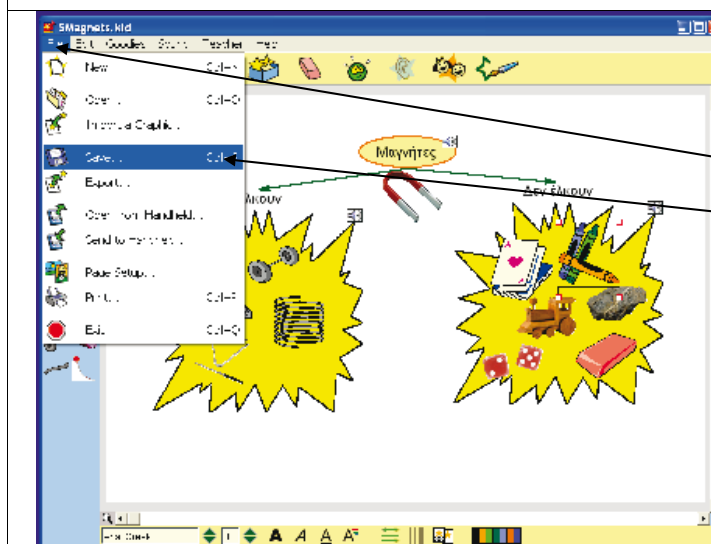


	<p>Κάνουμε κλικ στο <b>Record</b>, μετά στο <b>Stop</b> και τέλος στο <b>Save</b>.</p>
	<p>Για να μετακινήσουμε την εικόνα κάνουμε κλικ στην εικόνα, κρατούμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το σύρουμε μέχρι το σημείο που θέλουμε.  (Προτεινόμενη λύση από τον εκπαιδευτικό.)</p>



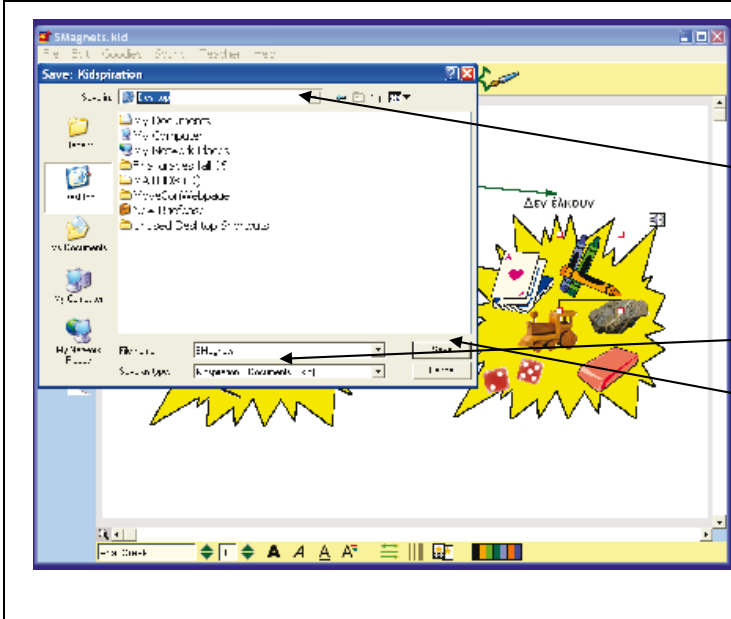


Για να τυπώσουμε τη δραστηριότητα, κάνουμε κλικ στο **File** και μετά στο **Print**.



Για να αποθηκεύσουμε τη δραστηριότητα κάνουμε κλικ στο **File** από το μενού και μετά στο **Save**.





Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα παράθυρο, όπου επιλέγουμε τον τόπο αποθήκευσης (π.χ. Desktop). Πληκτρολογούμε το όνομα του κειμένου στο **File name** και μετά κάνουμε κλικ στο **Save**.





## Γ.2.11 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 11

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό (Αγωγή Υγείας, Γλώσσα)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Υγιεινές και μη υγιεινές τροφές</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	<b>Υγιεινή διατροφή</b>
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	2 Χ 40 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική για τις τροφές που είναι υγιεινές και βλαβερές για τον ανθρώπινο οργανισμό. Σκοπό έχει να δώσει αφενός στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για τις υγιεινές και βλαβερές τροφές και να την παρουσιάσουν με τη μορφή ιδεοκατασκευής στο πρόγραμμα Kidspiration, και αφετέρου ο εκπαιδευτικός να προβεί σε αξιολόγηση του τι έχουν κατανοήσει οι μαθητές για το θέμα εξετάζοντας την ιδεοκατασκευή.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_21
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	υγιεινές τροφές, μη υγιεινές τροφές, βλαβερές τροφές, διατροφή, υγεία
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1 * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration μπορεί να εκτελεστεί στην τάξη με έναν υπολογιστή από μια ομάδα δύο μαθητών κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Ο εκπαιδευτικός δείχνει στους μαθητές διάφορες εικόνες ή αντικείμενα με υγιεινές και βλαβερές τροφές και ζητά από τους μαθητές να τις ονομάσουν και να τις ξεχωρίσουν. Στη συνέχεια παρουσιάζει στην τάξη τα αρχεία Healthy_food.kid και Unhealthy_food.kid στο πρόγραμμα Kidspiration, στα οποία υπάρχουν οι τίτλοι και κάποιες οδηγίες με ήχο για τοποθέτηση των τροφών.</p>

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να κατασκευάσουν μια ιδεοκατασκευή η οποία να περιλαμβάνει υγιεινές τροφές, επιλέγοντας τις εικόνες από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος (Food and Health). Ο εκπαιδευτικός τους υποδεικνύει πώς βρίσκουν τις τροφές στη βιβλιοθήκη του προγράμματος. Στη συνέχεια, τους καλεί να κατασκευάσουν μια άλλη ιδεοκατασκευή στο δεύτερο αρχείο με βλαβερές τροφές. Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές ότι πρέπει να ακούσουν προσεκτικά τα εικονίδια του ήχου που θα τους βοηθήσουν να τοποθετήσουν σωστά τις τροφές.

Η πρώτη ιδεοκατασκευή έχει ως κεντρική ιδέα «Υγιεινές τροφές» και η δεύτερη «Βλαβερές τροφές». Οι μαθητές που εργάζονται στον υπολογιστή, αφού τελειώσουν την ομαδοποίηση των τροφών αποθηκεύουν τη δραστηριότητα σε δύο υποφακέλους και εκτυπώνουν.

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να του πουν γιατί κατέταξαν στη συγκεκριμένη κατηγορία τις τροφές. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) ή στον υπολογιστή τις ιδεοκατασκευές των μαθητών, τη δική του ιδεοκατασκευή και καταλήγουν στην τελική ιδεοκατασκευή. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να του ονομάσουν τις υγιεινές και βλαβερές τροφές.

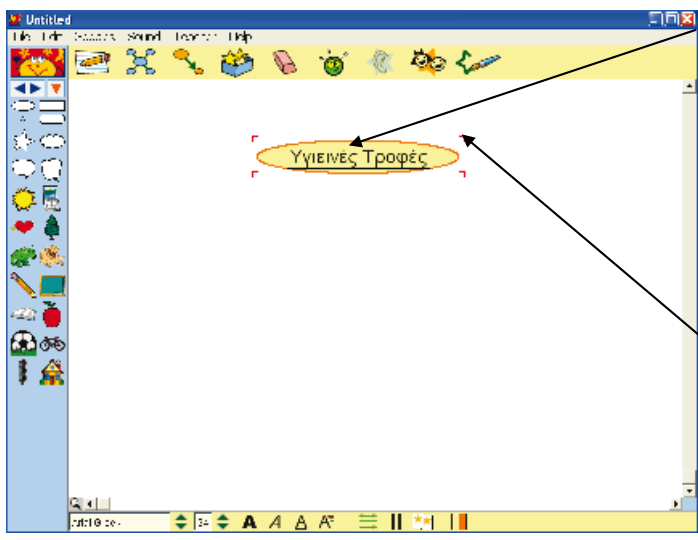
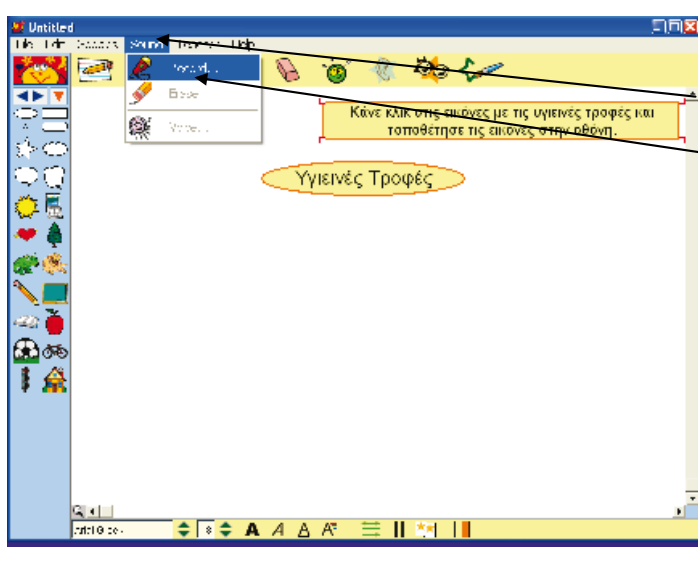
## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 11

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

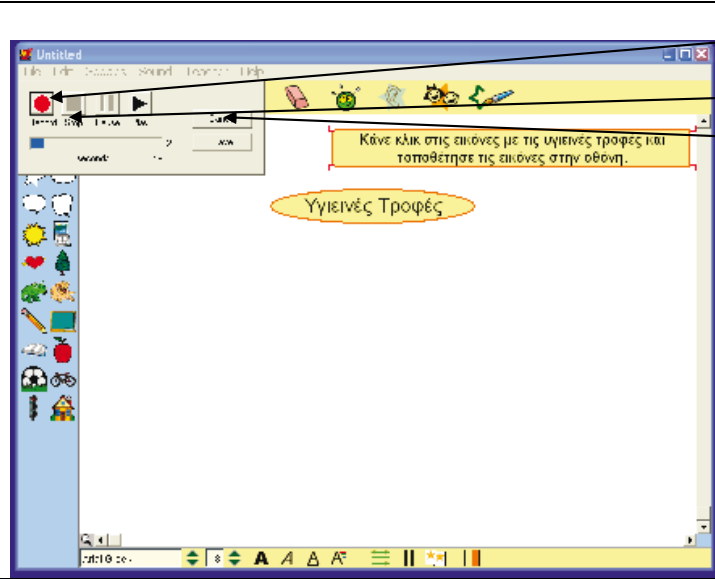
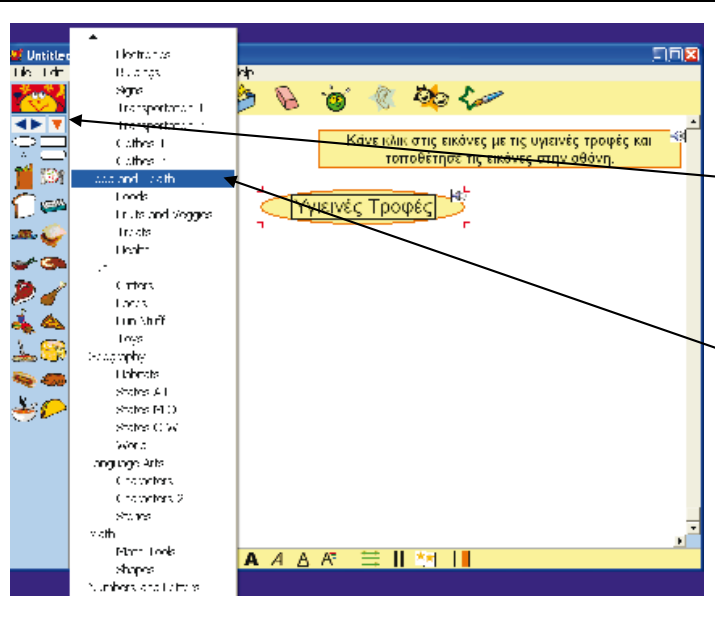
	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Εργασίες στο πρόγραμμα Kidspiration	Healthy_food.kid Unhealthy_food.kid
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>	*	Εργασίες στο πρόγραμμα Kidspiration	SHealthy_food.kid SUnhealthy_food.kid
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.11.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Kidspiration	odigies_xrasis_programmatos.doc

### Γ.2.11.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

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

	<p>Κάνουμε κλικ στη λευκή σελίδα. Θα εμφανιστεί ένας σταυρός για να γράψουμε το κείμενο και ξεκινούμε να πληκτρολογούμε. Κάνουμε κλικ στο κόκκινο τετραγώνάκι και το σύρουμε για να το μεγαλώσουμε.</p>
	<p>Για να βάλουμε ήχο, κάνουμε κλικ στο <b>Sound</b> και επιλέγουμε το <b>Record</b>.</p>



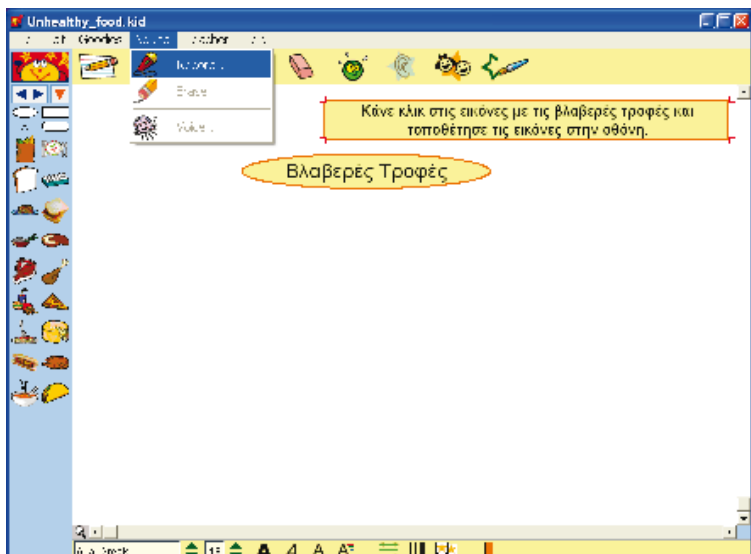
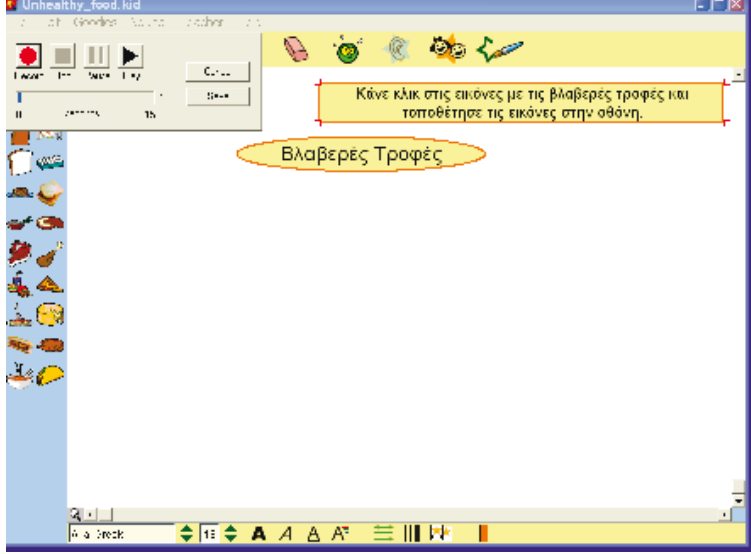
	<p>Κάνουμε κλικ στο <b>Record</b>, μετά στο <b>Stop</b> και τέλος στο <b>Save</b>.</p>
	<p>Για να εισάγουμε εικόνα διαλέγουμε από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος εικόνες με υγιεινές τροφές από το <b>Food and Health</b>. Κάνουμε κλικ στην οθόνη. Θα εμφανιστεί ένας σταυρός και κάνουμε κλικ στην εικόνα.</p>



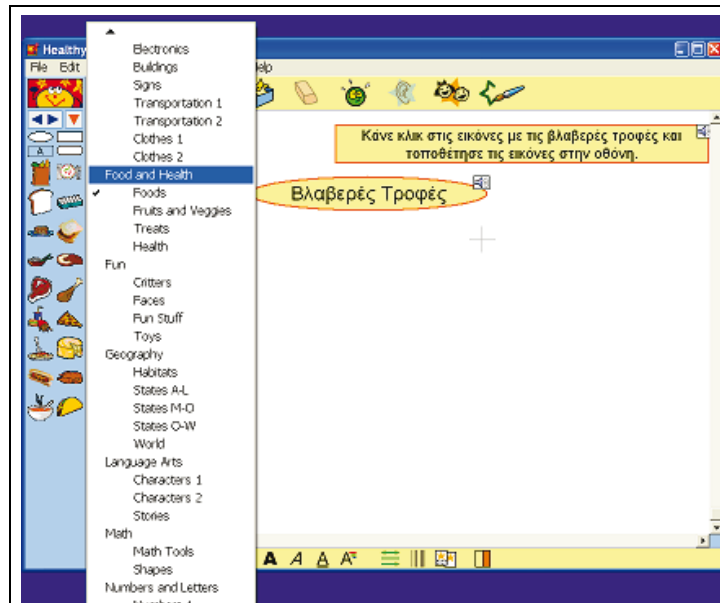


	<p>Εισάγουμε τις εικόνες που θέλουμε από τη βιβλιοθήκη (προτεινόμενη λύση του εκπαιδευτικού)</p>
	<p>Εισάγουμε κείμενο.</p>

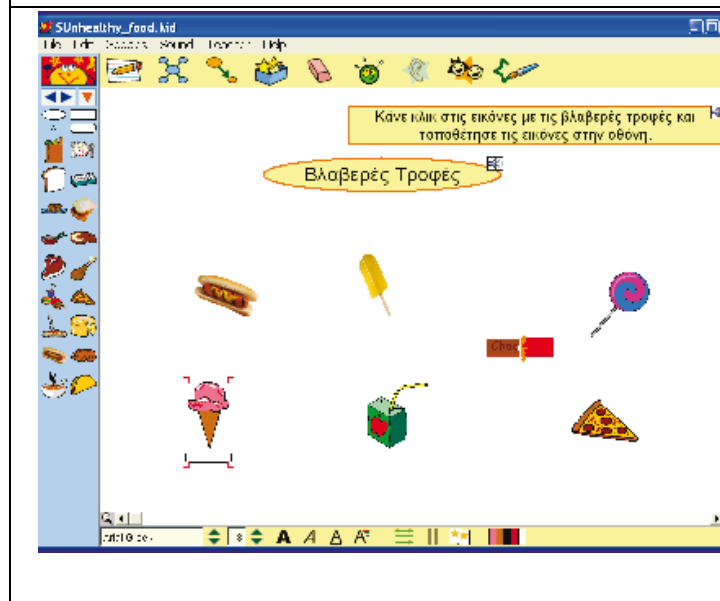


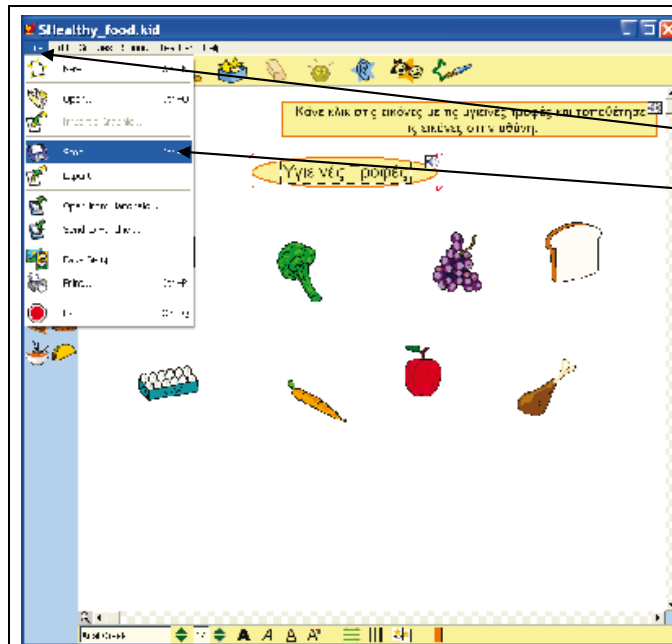
	<p>Εισάγουμε ήχο.</p>
	



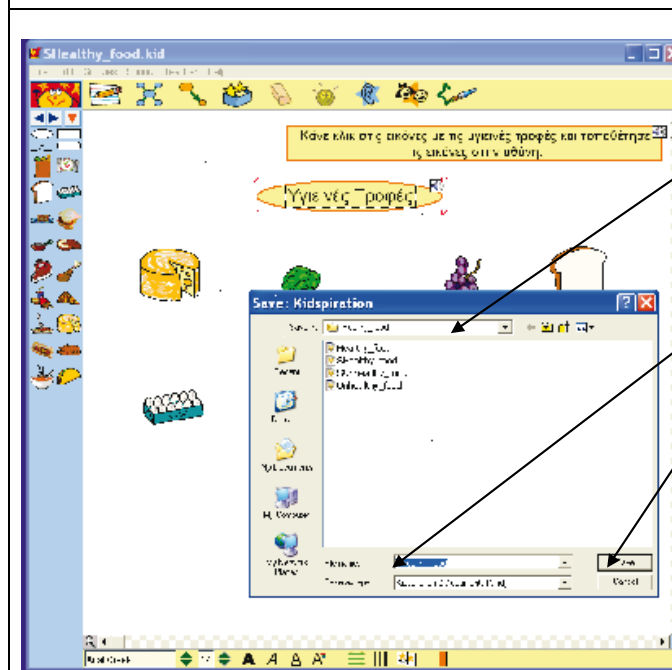


Εισάγουμε εικόνες από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος (προτεινόμενες λύσεις του εκπαιδευτικού)

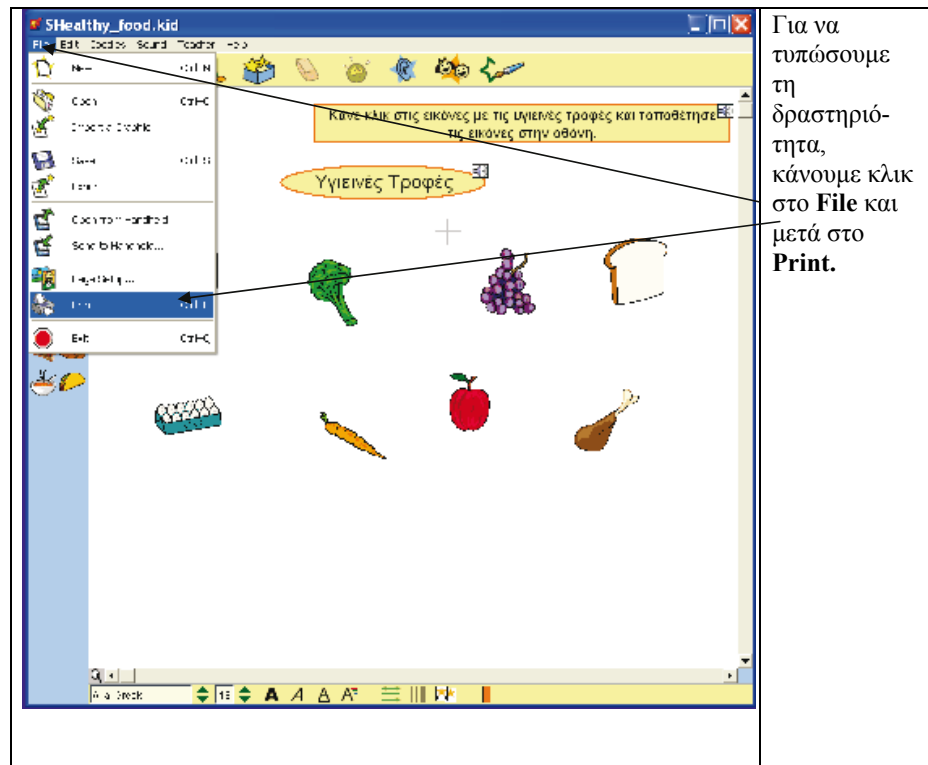




Για να αποθηκεύσουμε τη δραστηριότητα κάνουμε κλικ στο **File** από το μενού και μετά κλικ στο **Save**.



Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα παράθυρο, όπου επιλέγουμε τον τόπο αποθήκευσης (π.χ. Desktop). Πληκτρολογούμε το όνομα του κειμένου στο **File name** και κάνουμε κλικ στο **Save**.



Για να τυπώσουμε τη δραστηριότητα, κάνουμε κλικ στο **File** και μετά στο **Print**.





## Γ.2.12 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 12

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό (Αισθητική Αγωγή, Γλώσσα)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Τα τρία βασικά χρώματα</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	2 Χ 40 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα μπορεί να είναι επαναληπτική για τα τρία βασικά χρώματα (κόκκινο, κίτρινο, μπλε). Στόχος είναι οι μαθητές να επαναφέρουν τη γνώση που απέκτησαν για τα βασικά χρώματα και να επιλύσουν τη δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration και ο εκπαιδευτικός να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν κατανοήσει τα χρώματα που δίδαξε.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_26
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	χρώματα, κόκκινο, κίτρινο, μπλε, βασικά χρώματα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1 * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα στο πρόγραμμα Kidspiration μπορεί να εκτελεστεί στην τάξη με έναν υπολογιστή από μια ομάδα δύο μαθητών κατά τη διάρκεια των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Ο εκπαιδευτικός δείχνει στους μαθητές εικόνες με διάφορα χρώματα και ζητά να του αναφέρουν τις εικόνες που έχουν τα τρία βασικά χρώματα. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το αρχείο Colors.kid στο πρόγραμμα Kidspiration στο οποίο υπάρχουν αντικείμενα χωρίς χρώμα. Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να βάλουν χρώμα στα αντικείμενα όπως τα συναντούν στη φυσική τους μορφή. Επίσης, τους επισημαίνει να ακούσουν προσεκτικά τις οδηγίες που υπάρχουν, επιλέγοντας το εικονίδιο του ήχου και μετά να εκτελέσουν την δραστηριότητα.</p>

Γίνεται συζήτηση για το χρώμα των αντικείμενων. Ενώ οι μαθητές εργάζονται στις ομάδες τους με δραστηριότητες σχετικές με τα χρώματα ο εκπαιδευτικός κινείται ανάμεσά τους και τους αξιολογεί. Οι μαθητές που εργάζονται στον υπολογιστή, αφού τελειώσουν την ομαδοποίηση, αποθηκεύουν τη δραστηριότητα σε έναν υποφάκελο στον υπολογιστή και την εκτυπώνουν. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τη δραστηριότητα στην τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα (όπου είναι εφικτό) ή στον υπολογιστή και οι μαθητές καλούνται να δείξουν τις δικές τους λύσεις στη δραστηριότητα στην υπόλοιπη τάξη.

Οι τυπωμένες εργασίες αναρτώνται στην πινακίδα της τάξης. Στο τέλος ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να δημιουργήσουν ολοκληρωμένες προτάσεις που περιέχουν τις λέξεις κόκκινο, κίτρινο ή μπλε (π.χ. Οι μπανάνες έχουν κίτρινο χρώμα).

## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 12

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

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	Colors.kid
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>	*	Εργασίες στο πρόγραμμα Kidspiration	S1Colors.kid S2Colors.kid
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.12.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Kidspiration	odigies_xrasis_programmatos.doc

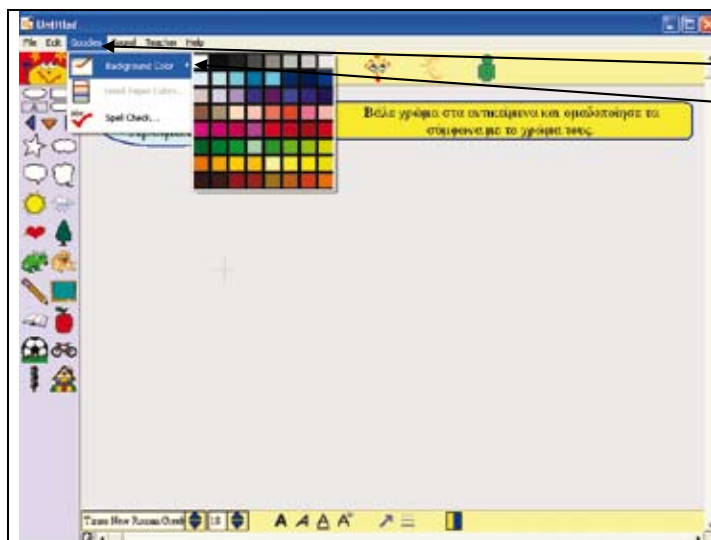


## Γ.2.12.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

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

	<p>Κάνε κλικ στη λευκή σελίδα. Θα εμφανιστεί ένας σταυρός για να γράψεις το κείμενο. Ξεκίνα να πληκτρολογείς. Κάνε κλικ για να αλλάξει η γραμματοσειρά. Κάνε κλικ για να αλλάξει το μέγεθος του κειμένου.</p>
	<p>Για να αλλάξεις το σχήμα του συμβόλου του κειμένου που πληκτρολόγησες, επέλεξε το κείμενο και κάνε κλικ στο εικονίδιο στην αριστερή πλευρά του παραθύρου. Κάνε κλικ στο κόκκινο τετραγωνάκι για να το μεγαλώσεις. Κάνε κλικ στο μενού των χρωμάτων, στη ράβδο στο κάτω μέρος της σελίδας, για να αλλάξεις το χρώμα του εικονιδίου του κειμένου.</p>

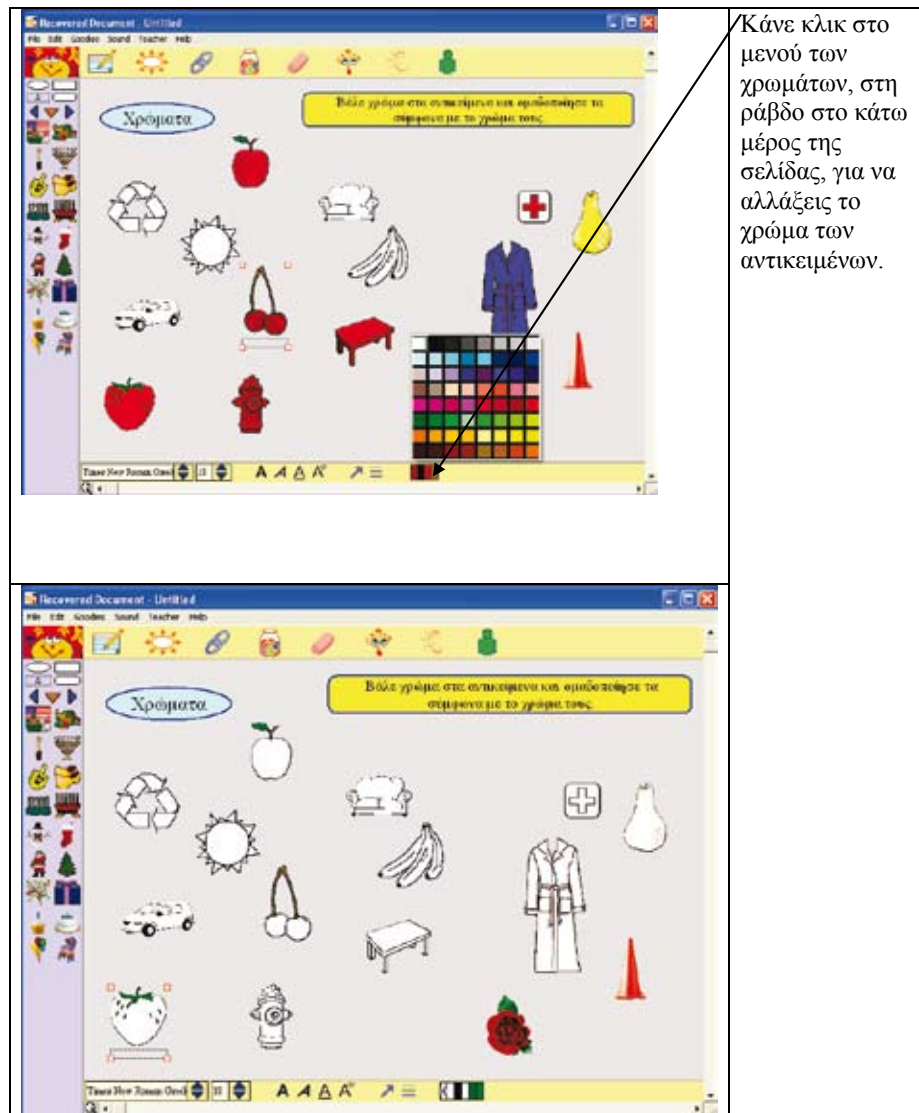


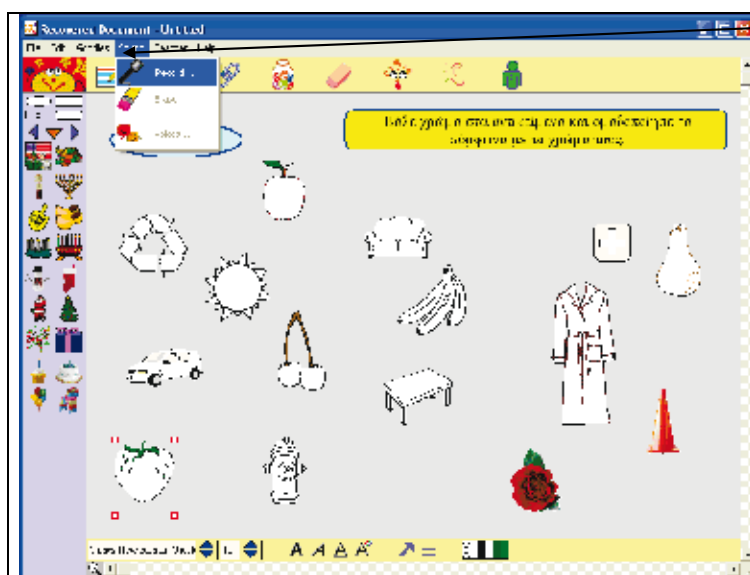


Κάνε κλικ στο **Goodies**.  
Επέλεξε το **Background colors** και διάλεξε το χρώμα της οθόνης.

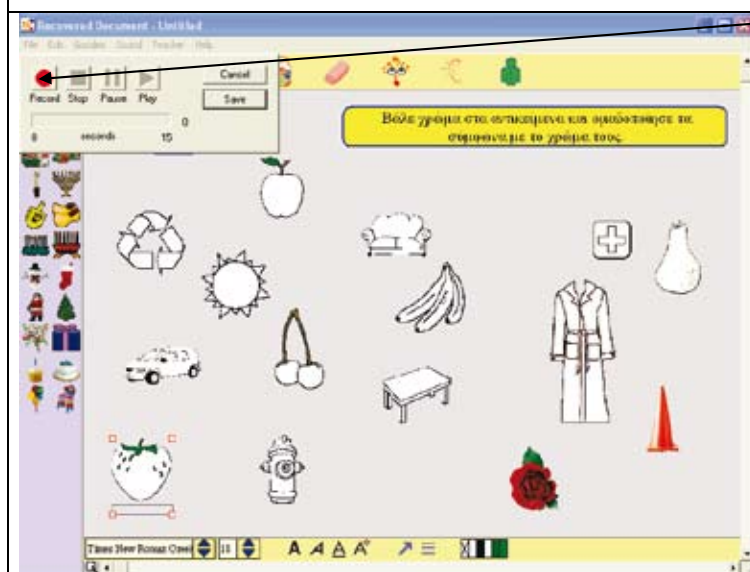


Διάλεξε από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος εικόνες με τα τρία βασικά χρώματα. Κάνε κλικ στο κάτω μέρος της οθόνης. Θα εμφανιστεί ένας σταυρός. Κάνε κλικ στην εικόνα.





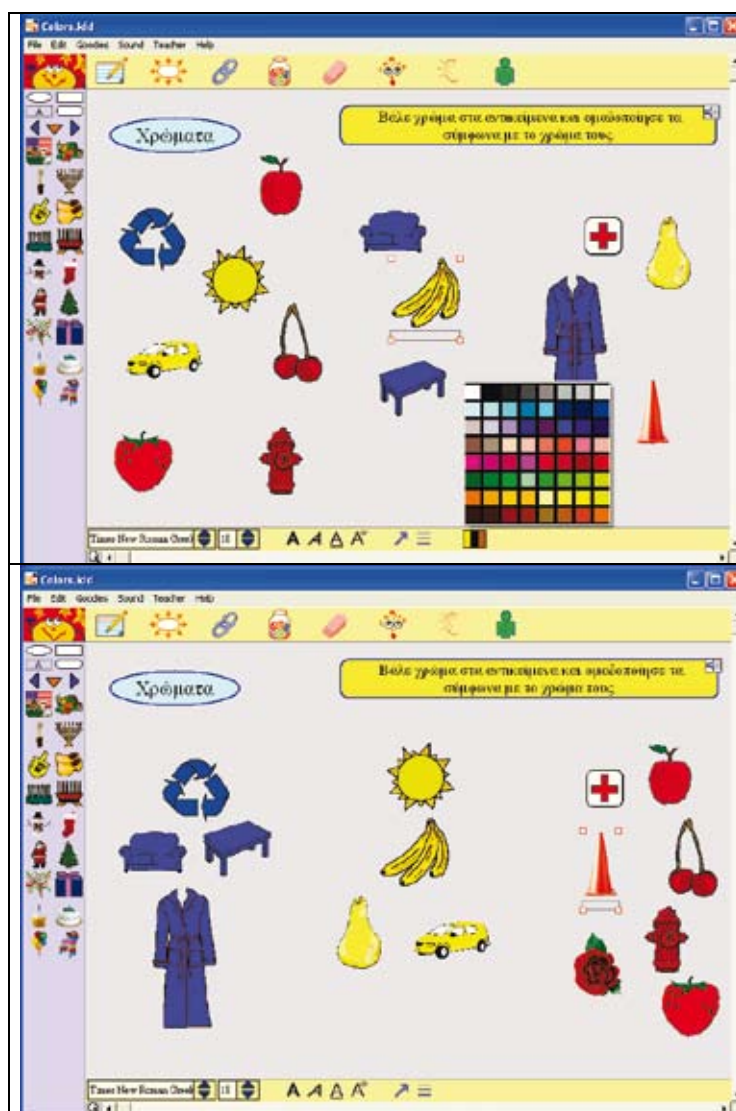
Κάνε κλικ στο **Sound** και επέλεξε το **Record**.



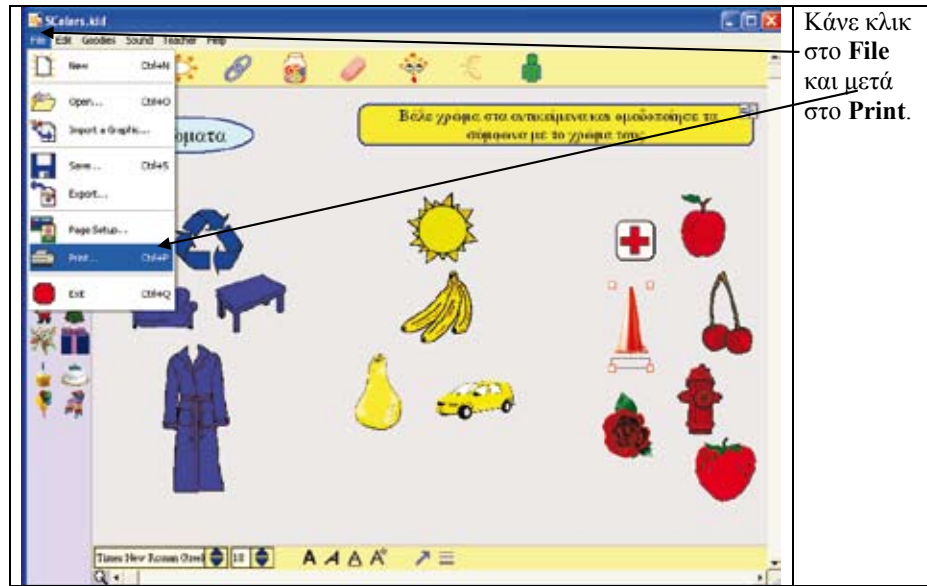
Κάνε κλικ στο **Record**, μετά στο **Stop** και τέλος στο **Save**.

	<p>Κάνε κλικ στο <b>File</b> και επέλεξε το <b>Save</b>.</p>
	<p>Επέλεξε τον τόπο αποθήκευσης (π.χ. Desktop). Γράψε το όνομα του κειμένου στο <b>File name</b> και κάνε κλικ στο <b>Save</b>.</p>





Προτεινόμε -  
νη λύση από  
τον  
εκπαιδευτικό.







## Γ.2.13 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 13

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό(Γλώσσα , Αγωγή Υγείας)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Αισθήσεις</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	<b>Ανθρώπινο σώμα</b>
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	1 X 20 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος της ενότητας για το ανθρώπινο σώμα. Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και να το παρουσιάσουν με εικόνες στο πρόγραμμα Kidspiration και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν κατανοήσει τις έννοιες που δίδαξε, εξετάζοντας τις ομαδοποιήσεις που έκαναν τα παιδιά.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_27
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	ανθρώπινο σώμα, αισθήσεις, όραση, ακοή, όσφρηση, μάτι, αυτί, μύτη
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1 * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδα των δύο ή τριών παιδιών στην τάξη με ένα ΗΥ, την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων, όπου όλα τα παιδιά εργάζονται σε μικρές ομάδες στις διάφορες οργανωμένες δραστηριότητες. Το αποτέλεσμα της εργασίας τους μπορούν να το τυπώσουν και να το παρουσιάσουν σε όλα τα παιδιά της τάξης, όταν καθίσουν στον κύκλο για συζήτηση.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Η νηπιαγωγός, την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων, έχει τοποθετήσει σε ένα τραπεζάκι διάφορα αντικείμενα (όπως κάρτες, βιβλίο, κασετόφωνο, μουσικό όργανο, σφυρί, καμπανάκι, λουλούδια, λεμόνι) και ζητά από τα παιδιά να τα παρατηρήσουν με όποιο τρόπο μπορούν. Συζητά μαζί με τα παιδιά για τους τρόπους που βρήκαν και επαναφέρει τις γνώσεις που απόκτησαν για τις αισθήσεις.</p> <p>Στη συνέχεια ζητά από τα παιδιά που εργάστηκαν σε αυτή τη δραστηριότητα να δουλέψουν στον υπολογιστή. Ανοίγει το αρχείο Αισθήσεις.Kid και συζητά με τους μαθητές τι πρέπει να κάνουν σε αυτή τη δραστηριότητα.</p>

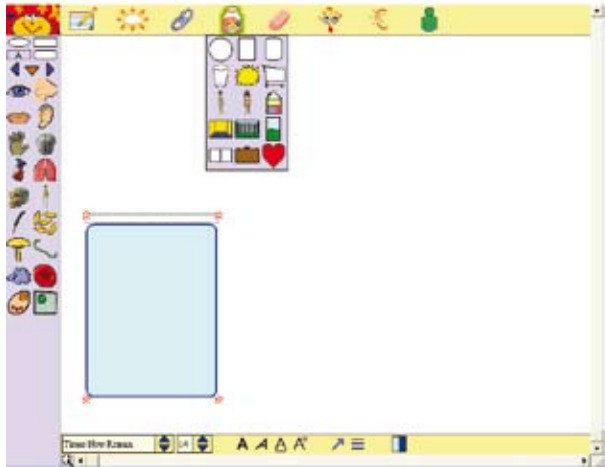
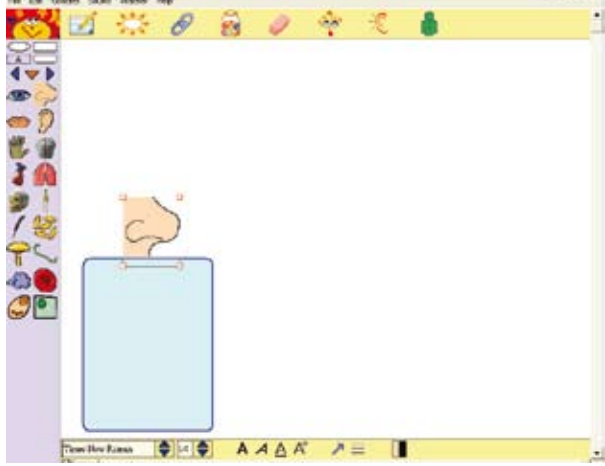
## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 13

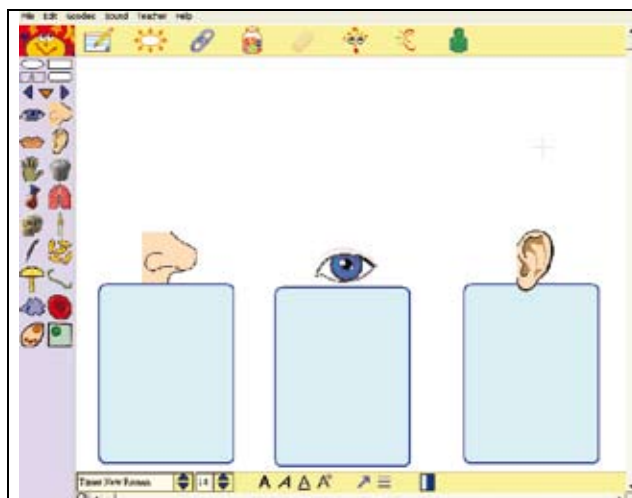
(τα αρχεία με \* υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	Αισθήσεις.kid
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	SAισθήσεις.kid
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.13.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος	odigies_xrasis_programmatos.doc

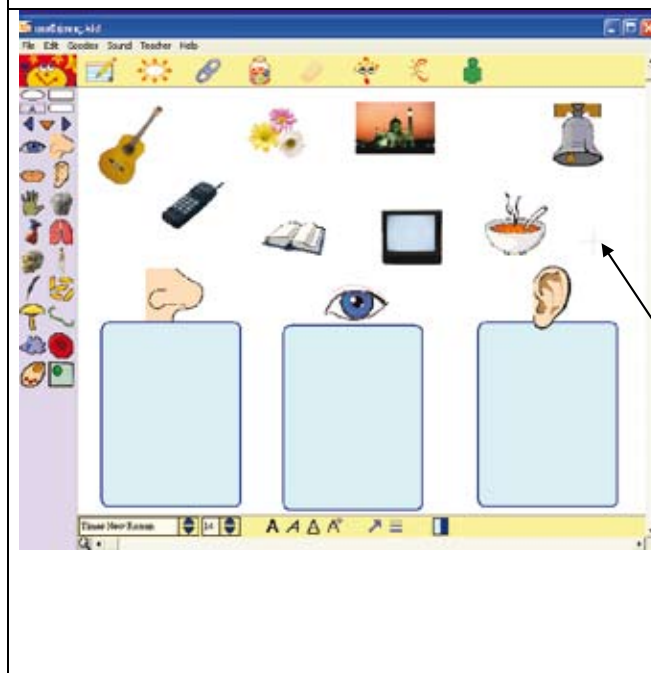
## Γ.2.13.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

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

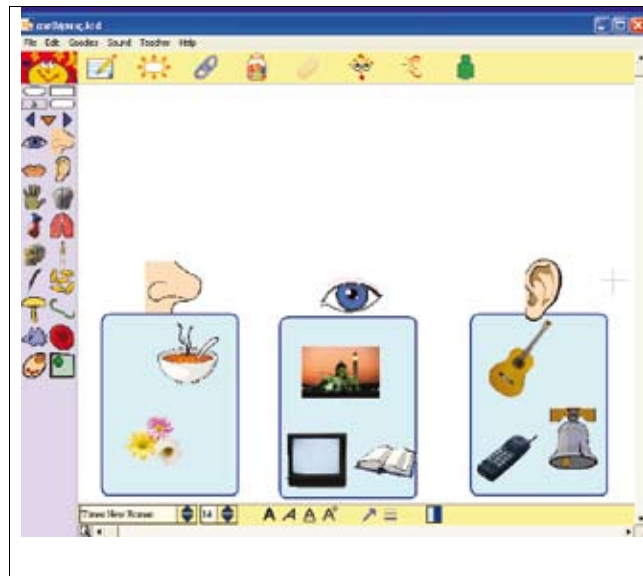
	<p>Από το εικονίδιο Super Grouper επιλέγουμε το σχήμα που θέλουμε κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο στο πτυσσόμενο μενού.</p>
	<p>Από την αριστερή πλευρά του παραθύρου επιλέγουμε το εικονίδιο που θέλουμε. Κάνοντας κλικ επάνω του το εικονίδιο παρουσιάζεται εκεί που έχουμε τοποθετήσει το σταυρό στη λευκή σελίδα.</p>



Από το εικονίδιο Super Grouper επιλέγουμε και τα υπόλοιπα σχήματα που θέλουμε κάνοντας κλικ στα αντίστοιχα εικονίδια .



Από την αριστερή πλευρά του παραθύρου επιλέγουμε τα εικονίδια που θέλουμε. Κάνοντας κλικ επάνω τους, τα εικονίδια παρουσιάζονται εκεί που έχουμε τοποθετήσει το σταυρό στη λευκή σελίδα.



Αναμενόμενο προϊόν  
της δραστηριότητας.



## Γ.2.14 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 14

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό (Γλώσσα, Συναισθηματική Αγωγή)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Παραμύθι: «Ο μεγάλος θυμός της Νέλλης»</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	<b>Συναισθήματα</b>
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	1 X 20 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος ή κατά τη διάρκεια της ενότητας για την ενότητα «Γνωρίζω τα Συναισθήματά μου». Μπορεί να συμπεριληφθεί στις δραστηριότητες επεξεργασίας του παραμυθιού «Ο μεγάλος θυμός της Νέλλης». Σκοπό έχει αφενός να αναγνωρίζουν οι μαθητές τα συναισθήματα από την έκφραση ενός προσώπου καθώς και τα αίτια που προκαλούν αυτά τα συναισθήματα και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν κατανοήσει τις έννοιες που δίδαξε εξετάζοντας τις ομαδοποιήσεις που έκαναν.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_30
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	συναισθήματα, παραμύθι, θυμός, εκφράσεις προσώπου, χαρά, φόβος, λύπη
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1 * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδα των δύο ή τριών παιδιών στην τάξη με έναν υπολογιστή, μετά από την αφήγηση του πιο παραμυθιού «Ο μεγάλος θυμός της Νέλλης». Τα άλλα παιδιά της τάξης εργάζονται σε μικρές ομάδες με τις υπόλοιπες δραστηριότητες επεξεργασίας του παραμυθιού. Το αποτέλεσμα της εργασίας τους μπορούν να το τυπώσουν και να το παρουσιάσουν σε όλα τα παιδιά της τάξης, όταν καθήσουν στον κύκλο για συζήτηση.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Η νηπιαγωγός αφηγείται το παραμύθι και στην επεξεργασία του παραμυθιού εστιάζει την προσοχή των παιδιών στα συναισθήματα που ένιωθε η Νέλλη (θυμό στην αρχή και μετά χαρά) και στα αίτια που της προκάλεσαν αυτά τα συναισθήματα. Ζητά από τα παιδιά να της αναφέρουν δικά τους αίτια που τους προκαλούν διάφορα συναισθήματα.</p>

Στη συνέχεια οργανώνει την τάξη σε μικρές ομάδες για να εργαστούν σε διάφορες δραστηριότητες σχετικές με το παραμύθι και τα συναισθήματα.

Στην ομάδα που θα εργαστεί με τον υπολογιστή ανοίγει το αρχείο Συναισθήματα.kid και ζητά από τα παιδιά να της ονομάσουν τα σπιτάκια που βλέπουν (αναγνώριση συναισθημάτων από την έκφραση προσώπου) και μετά να βάλουν τα εικονίδια στα σπιτάκια που νομίζουν ότι προκαλούν αυτό το συναίσθημα.

## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 14

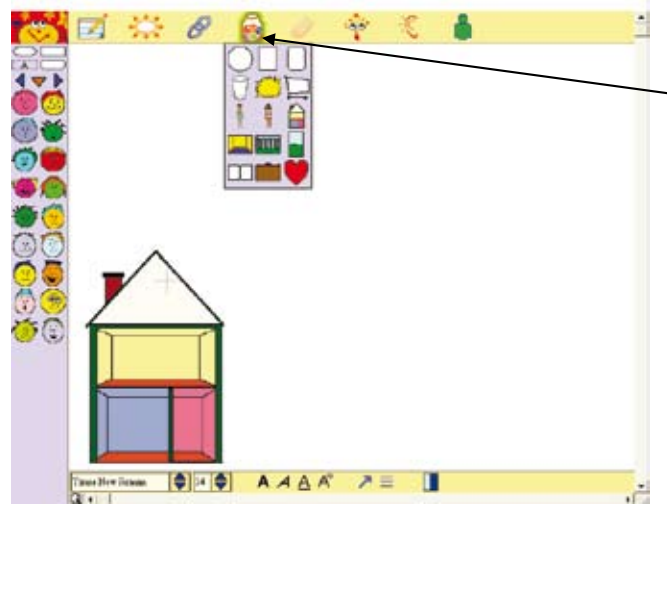
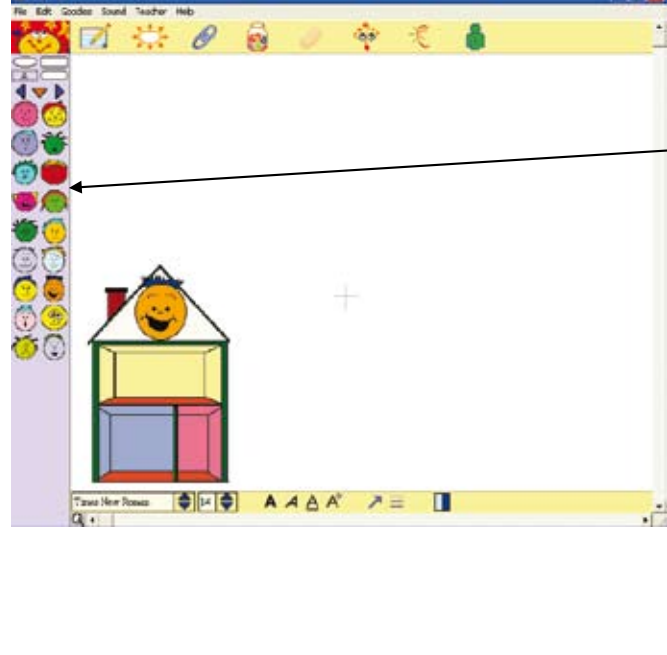
(τα αρχεία με \* υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	Συναισθήματα.kid
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	SΣυναισθήματα.kid
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.14.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Kidspiration	odigies_xrasis_programmatos.doc



## Γ.2.14.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

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

	<p>Από το εικονίδιο Super Grouper επιλέγουμε το σχήμα που θέλουμε κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο στο πτυσσόμενο μενού.</p>
	<p>Από την αριστερή πλευρά του παραθύρου επιλέγουμε το εικονίδιο που θέλουμε. Κάνοντας κλικ επάνω του το εικονίδιο παρουσιάζεται εκεί που έχουμε τοποθετήσει το σταυρό στη λευκή σελίδα.</p>



Από το εικονίδιο Super Grouper επιλέγουμε και τα υπόλοιπα σχήματα που θέλουμε κάνοντας κλικ στα αντίστοιχα εικονίδια .



Από την αριστερή πλευρά του παραθύρου επιλέγουμε τα εικονίδια που θέλουμε. Κάνοντας κλικ επάνω τους, τα εικονίδια παρουσιάζονται εκεί που έχουμε τοποθετήσει το σταυρό στη λευκή σελίδα.



Αναμενόμενο  
προϊόν της  
δραστηριότητας



## Γ.2.15 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 15

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό (Γλώσσα, Αγωγή Υγείας)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Παραμύθι: «Τα ρούχα του Χόπλιν»</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	<b>Χειμώνας</b>
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	1 X 20 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει κατά τη διάρκεια της ενότητας για το χειμώνα, μετά από την αφήγηση του παραμυθιού «Τα ρούχα του Χόπλιν» της Αντρούλας Εμπεδοκλέους, από το βιβλίο «Όταν έξω κάνει κρύο». Σκοπός έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και να το παρουσιάσουν με εικόνες στο πρόγραμμα Kidspiration και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν κατανοήσει τις έννοιες που δίδαξε, εξετάζοντας τον τρόπο που έντυσαν τις φιγούρες.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_31
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τόπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	παραμύθι, χειμώνας, χειμερινά ρούχα, κρύο, καλοκαιρινά ρούχα
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1 * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<b>Οργάνωση τάξης:</b> Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδα των δύο ή τριών παιδιών στην τάξη με έναν υπολογιστή, μετά από την αφήγηση του παραμυθιού «Τα ρούχα του Χόπλιν». Τα άλλα παιδιά της τάξης εργάζονται σε μικρές ομάδες με τις υπόλοιπες δραστηριότητες επεξεργασίας του παραμυθιού. Το αποτέλεσμα της εργασίας τους μπορούν να το τυπώσουν και να το παρουσιάσουν σε όλα τα παιδιά της τάξης, όταν καθίσουν στον κύκλο για συζήτηση.  <b>Πορεία:</b> Η νηπιαγωγός αφηγείται το παραμύθι και μετά κάνει ερωτήσεις ανοικτού και κλειστού τύπου για να αξιολογήσει αν τα παιδιά κατανόησαν και απόλαυσαν το παραμύθι. Ζητά από τα παιδιά να συγκρίνουν τα ρούχα που φόρεσε ο Χόπλιν για να πάει στο σχολείο με τα ρούχα που φορούν τα ίδια.

Στη συνέχεια οργανώνει τα παιδιά σε μικρές ομάδες και σε κάθε ομάδα δίνει από μια δραστηριότητα επεξεργασίας του συγκεκριμένου παραμυθιού. Στην ομάδα που θα εργαστεί στον υπολογιστή, η νηπιαγωγός παρουσιάζει το αρχείο Χόπλιν.Kid και θέτει το πρόβλημα «Ποια ρούχα θα φορούσες εσύ για να έρθεις στο σχολείο;». Στη συνέχεια τους καλεί να ντύσουν τη φιγούρα με τα ρούχα που θα την προστατέψουν από το κρύο.

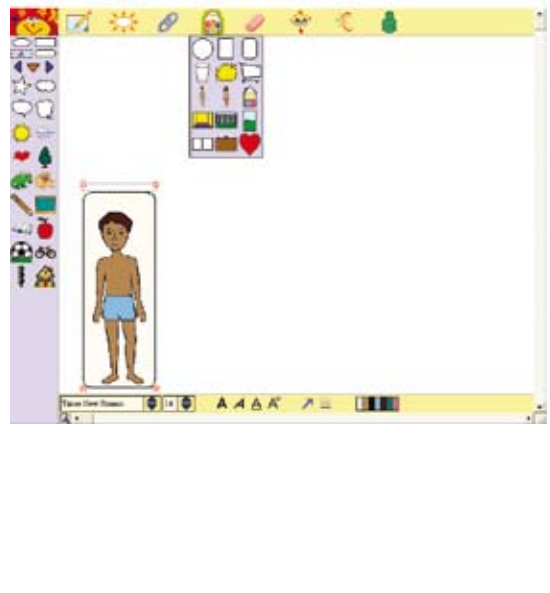
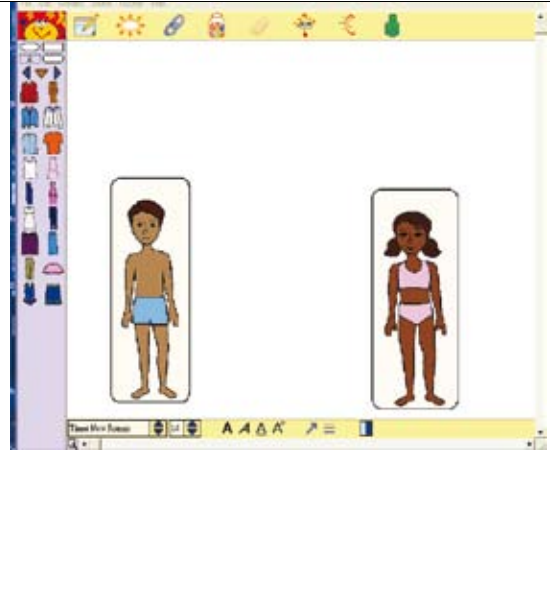
## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 15

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

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	Χόπλιν.kid
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	SΧόπλιν.kid
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.15.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Kidspiration	odigies_xrasis_programmatos.doc

### Γ.2.15.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

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

	<p>Από το εικονίδιο Super Grouper επιλέγουμε το σχήμα που θέλουμε κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο στο πτυσσόμενο μενού.</p>
	<p>Από το εικονίδιο Super Grouper επιλέγουμε και το δεύτερο σχήμα που θέλουμε κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο .</p>



Από την αριστερή πλευρά του παραθύρου επιλέγουμε το εικονίδιο που θέλουμε. Κάνοντας κλικ επάνω του το εικονίδιο παρουσιάζεται εκεί που έχουμε τοποθετήσει το σταυρό στη λευκή σελίδα.



Για να τοποθετήσουμε ένα εικονίδιο σε ένα Super Grouper το σύρουμε με το ποντίκι μέχρι να ενσωματωθεί σε αυτό. Επιλέγουμε και άλλα εικονίδια από την αριστερή πλευρά και με τον ίδιο τρόπο τα ενσωματώνουμε στις φιγούρες που έχουμε από το Super Grouper





Ένα από τα αναμενόμενα προϊόντα της δραστηριότητας μπορεί να είναι και το διπλανό δείγμα.



## Γ.2.16 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 16

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό (Φυσικές Επιστήμες, Περιβαλλοντική Αγωγή)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Ο κύκλος του νερού</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	1 X 20 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος της ενότητας για το νερό. Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και να το παρουσιάσουν με ιστόγραμμα στο πρόγραμμα Kidspiration και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν κατανοήσει τις έννοιες που δίδαξε, εξετάζοντας τον τρόπο που τοποθέτησαν τις εικόνες στο ιστόγραμμα.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_32
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	κύκλος του νερού, ιστόγραμμα, εξάτμιση, υγροποίηση, σύννεφα, χιόνι
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1 * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδα των δύο ή τριών παιδιών στην τάξη με έναν υπολογιστή, την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων, όπου όλα τα παιδιά εργάζονται σε μικρές ομάδες στις διάφορες οργανωμένες δραστηριότητες. Το αποτέλεσμα της εργασίας τους μπορούν να το τυπώσουν και να το παρουσιάσουν σε όλα τα παιδιά της τάξης, όταν καθίσουν στον κύκλο για συζήτηση.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Η νηπιαγωγός με αφορμή μια εικόνα, ένα τραγούδι ή μια βροχερή μέρα ζητά από τα παιδιά να επαναφέρουν τις γνώσεις που απέκτησαν για τον κύκλο του νερού. Συζητά μαζί τους για τα στάδια που περνά το νερό για να συμπληρώσει τον κύκλο του, μετρούν τα στάδια και τα περιγράφουν.</p>

Στη συνέχεια η νηπιαγωγός οργανώνει την τάξη σε μικρές ομάδες για να εργαστούν με διάφορες δραστηριότητες σχετικές με το νερό. Στην ομάδα που θα εργαστεί με τον υπολογιστή ανοίγει το αρχείο «Ο κύκλος του νερού.Kid» και συζητά με παιδιά τι νομίζουν ότι τους ζητά η δραστηριότητα να κάνουν.

Η δραστηριότητα προϋποθέτει ότι τα παιδιά γνωρίζουν τους αριθμούς από το 1 - 7 και τη χρήση του ποντικιού.


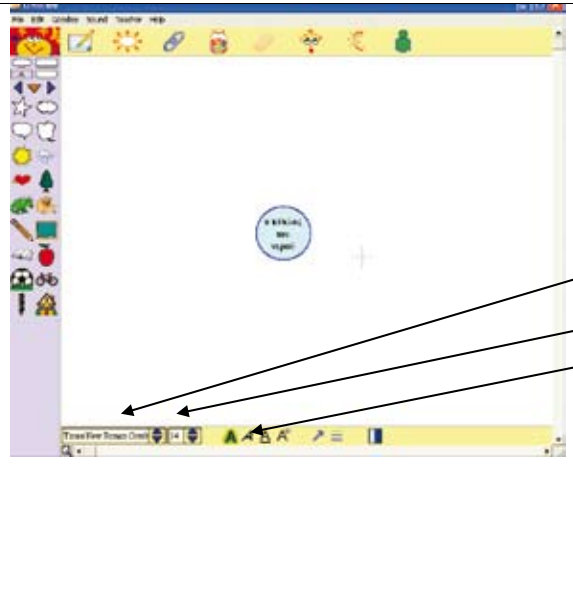
## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 16

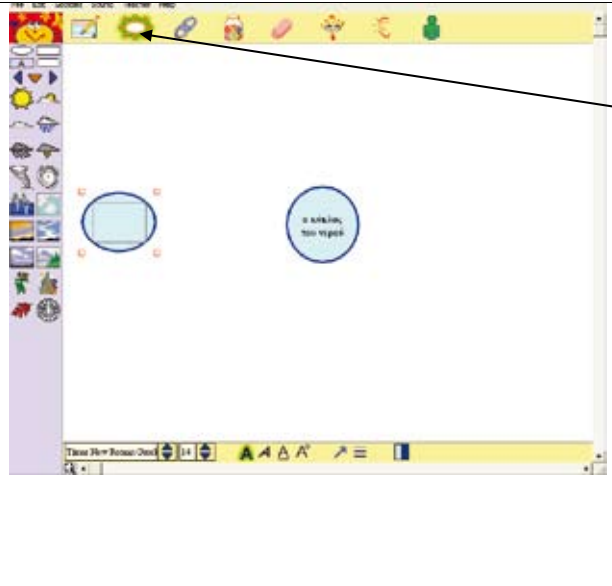
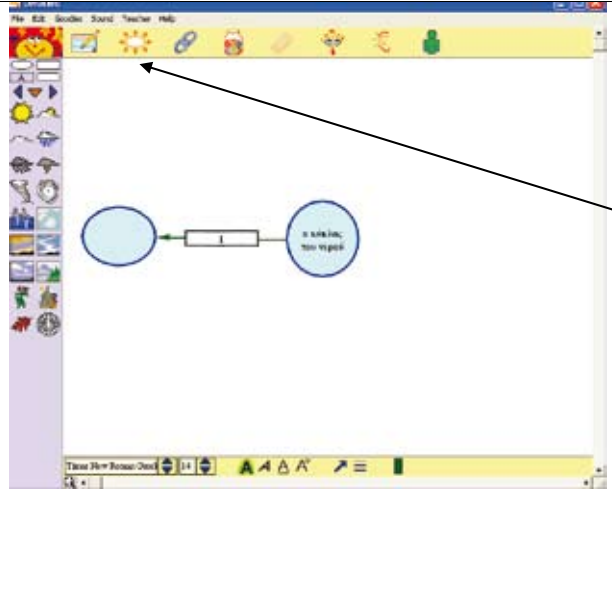
(τα αρχεία με \* υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

		Τίτλος αρχείου	Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	Ο κύκλος του νερού.kid
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	SO κύκλος του νερού.kid
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.16.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Kidspiration	odigies_xrasis_programmatos.doc

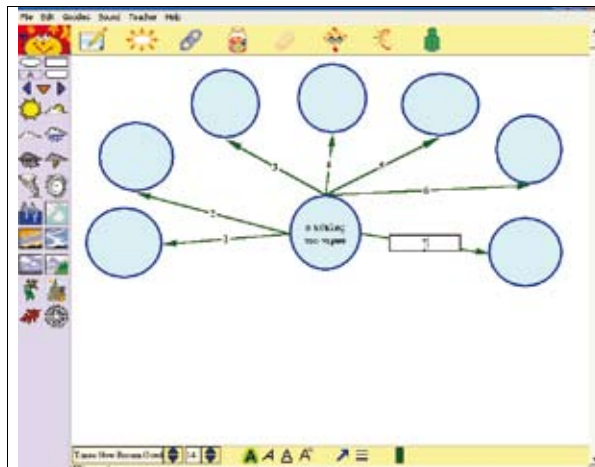
## Γ.2.16.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

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

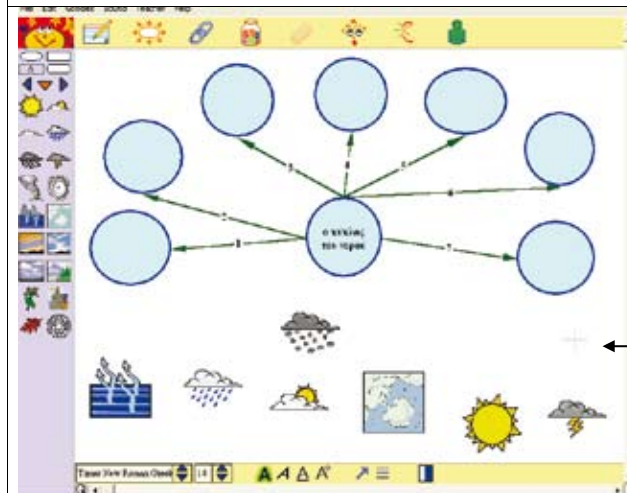
	<p>Για να γράψουμε κείμενο κάνουμε κλικ στη λευκή σελίδα. Θα εμφανιστεί ένας σταυρός και ξεκινούμε να πληκτρολογούμε.</p>
	<p>Για να μορφοποιήσουμε το κείμενο που γράψαμε, επιλέγουμε το κείμενο και στη ράβδο στο κάτω μέρος της οθόνης επιλέγουμε</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Τη γραμματοσειρά</li> <li>▪ Το μέγεθος</li> <li>▪ Έντονη γραφή</li> </ul>

	<p>Πατώντας το εικονίδιο <b>Add Symbol</b> θα σχηματιστεί ένας κύκλος στο σημείο που τοποθετήσαμε το σταυρό στη λευκή σελίδα.</p>
	<p>Για να συνδέσουμε δύο σχήματα επιλέγουμε το σχήμα από το ο <b>α</b> θα ξεκινήσει η σύνδεση, στη συνέχεια επιλέγουμε το εικονίδιο <b>Link symbols</b> και στο τέλος επιλέγουμε το σχήμα στο οποίο θα καταλήξει η σύνδεση. Στη μέση της σύνδεσης σχηματίζεται πλαίσιο, στο οποίο μπορούμε να γράψουμε.</p>



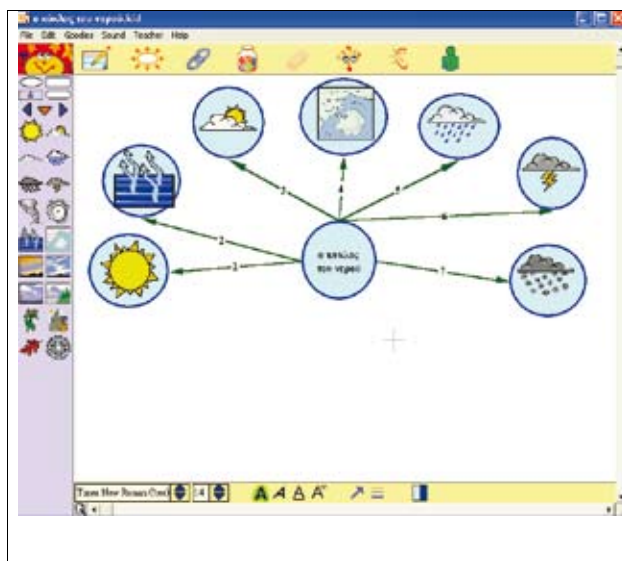


Ακολουθώντας την πιο πάνω διαδικασία μπορούμε να τοποθετήσουμε στη σελίδα όσους κύκλους χρειαζόμαστε για να σχηματίσουμε το ιστόγραμμα.



Από την αριστερή πλευρά του παραθύρου επιλέγουμε εικονίδια σχετικά με τον καιρό. Κάνοντας κλικ πάνω στο εικονίδιο θα εμφανιστεί εκεί που έχουμε τοποθετήσει το σταυρό στη λευκή σελίδα.





Αναμενόμενο προϊόν της δραστηριότητας



## Γ.2.17 - Αναπτυγμένες Δραστηριότητες: Δραστηριότητα 17

<b>Μάθημα</b>	<b>Διαθεματικό (Γλώσσα, Περιβαλλοντική Αγωγή)</b>
<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Ανακύκλωση</b>
<b>Τάξη</b>	<b>Προδημοτική</b>
<b>Ενότητα</b>	
<b>Ενδεικτική Διάρκεια</b>	1 X 20 λεπτά
<b>Σκοπός</b>	Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι επαναληπτική και μπορεί να γίνει στο τέλος ή κατά τη διάρκεια της ενότητας για την ανακύκλωση. Σκοπό έχει αφενός να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να επαναφέρουν και να οργανώσουν τη γνώση που απέκτησαν για το θέμα και να το παρουσιάσουν με εικόνες στο πρόγραμμα Kidspiration και αφετέρου να δώσει στη νηπιαγωγό την ευκαιρία να αξιολογήσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν κατανοήσει τις έννοιες που δίδαξε, εξετάζοντας τις ομαδοποιήσεις που έκαναν τα παιδιά.
<b>Κωδικός Δραστηριότητας στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a></b>	ΠΡΟ2_Κ07Δ_Π2_33
<b>Λέξεις-Κλειδιά (για αναζήτηση στο Διαδικτυακό Τύπο <a href="http://www.e-epimorfosi.ac.cy">www.e-epimorfosi.ac.cy</a>)</b>	ανακύκλωση, ομαδοποίηση, σκουπίδια, άχρηστα, πλαστικά, γυάλινα, χάρτινα, ηλεκτρονικά
<b>Λογισμικό που απαιτείται*</b>	Kidspiration 2.1 * 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>Πορεία Μαθησιακής Δραστηριότητας</b>	<p><b>Οργάνωση τάξης:</b></p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί από ομάδα των δύο ή τριών παιδιών στην τάξη με έναν υπολογιστή, την ώρα των ελεύθερων ή ήσυχων δραστηριοτήτων, όπου όλα τα παιδιά εργάζονται σε μικρές ομάδες στις διάφορες οργανωμένες δραστηριότητες. Το αποτέλεσμα της εργασίας τους μπορούν να το τυπώσουν και να το παρουσιάσουν σε όλα τα παιδιά της τάξης, όταν καθίσουν στον κύκλο για συζήτηση.</p> <p><b>Πορεία:</b></p> <p>Η νηπιαγωγός ζητά από τα παιδιά να τις πουν τι πρέπει να κάνουν με τα άχρηστα αντικείμενα και να θυμηθούν με ποιο κριτήριο ομαδοποιούνται για ανακύκλωση. Στη συνέχεια παρουσιάζει στην ομάδα που εργάζεται με τον υπολογιστή το αρχείο «Ανακύκλωση1.Kid» και συζητά με τα παιδιά τι δηλώνει το σήμα (ανακύκλωση) που βλέπουν πάνω στους καλάθους. Μετά δείχνει στα παιδιά πώς να μετακινούν μια εικόνα που υπάρχει στο αρχείο και να την τοποθετούν στον κάλαθο. Αφού η κάθε ομάδα τελειώσει τις ομαδοποιήσεις που έκανε, η νηπιαγωγός ζητά από τα παιδιά να δικαιολογήσουν το αποτέλεσμα της εργασίας τους.</p>

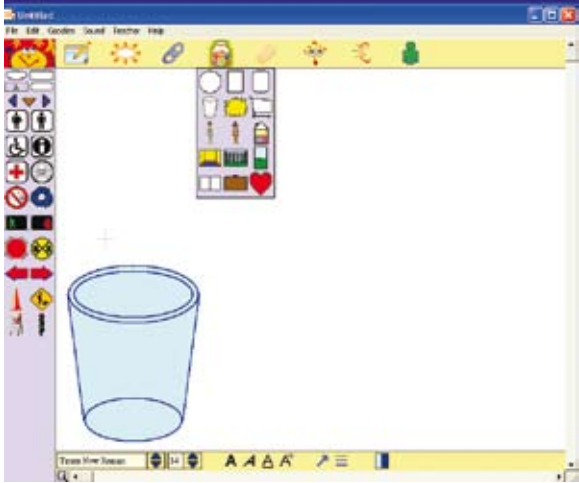
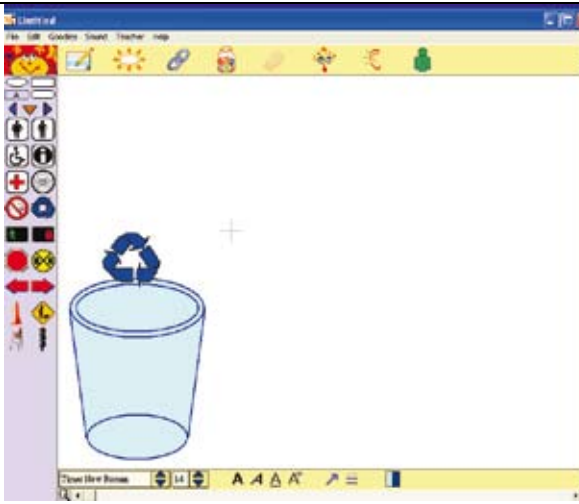
## Συνοδευτικό Υλικό Δραστηριότητας 17

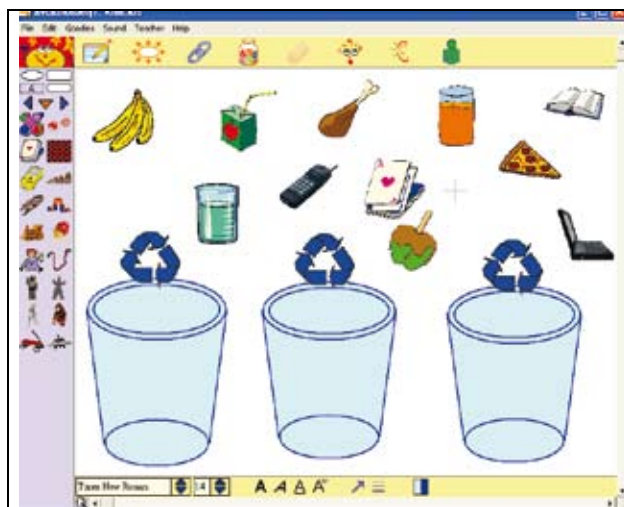
(τα αρχεία με \* υπάρχουν μόνο σε ηλεκτρονική μορφή στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο)

	Τίτλος αρχείου		Όνομα αρχείου στο συνοδευτικό ψηφιακό δίσκο
<b>Μέσα για υλοποίηση της δραστηριότητας</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	Ανακύκλωση1.kid
<b>Δείγματα Αναμενόμενων προϊόντων των μαθητών</b>	*	Εργασία στο πρόγραμμα Kidspiration	SΑνακύκλωση1.kid
<b>Γενικές οδηγίες χρήσης του Εργαλείου</b>	Γ.2.17.1	Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος Kidspiration	odigies_xrasis_programmatos.doc

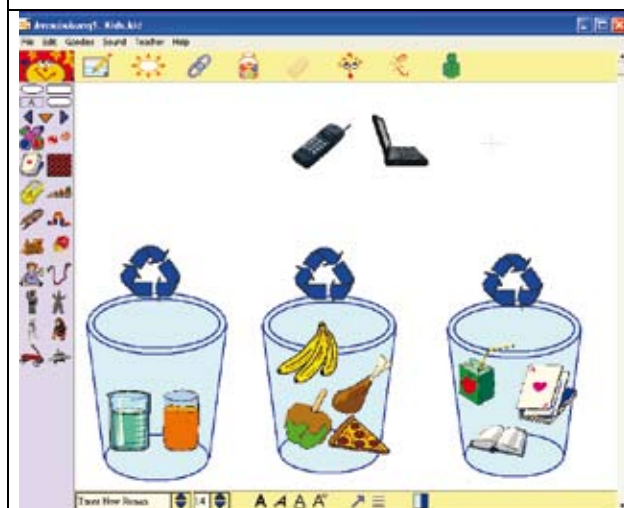
## Γ.2.17.1 – Φύλλο οδηγιών χρήσης προγράμματος

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

	<p>Από το εικονίδιο Super Grouper επιλέγουμε το σχήμα που θέλουμε κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο στο πτυσσόμενο μενού.</p>
	<p>Από την αριστερή πλευρά του παραθύρου επιλέγουμε το εικονίδιο που θέλουμε. Κάνοντας κλικ επάνω του το εικονίδιο παρουσιάζεται εκεί που έχουμε τοποθετήσει το σταυρό στη λευκή σελίδα.</p>



Με την ίδια διαδικασία τοποθετούμε και τους τρεις καλάθους στη σελίδα μας. Από την αριστερή πλευρά του παραθύρου επιλέγουμε εικονίδια κάνοντας κλικ πάνω τους.



Για να τοποθετήσουμε ένα εικονίδιο σε ένα Super Grouper το σύρουμε με το ποντίκι μέχρι να ενσωματωθεί σε αυτό. Αναμένεται από τα παιδιά να ομαδοποιήσουν τα αντικείμενα σε γυάλινα, χάρτινα και τροφές. Τα ηλεκτρονικά σκουπίδια μένουν εκτός των καλάθων.





---

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

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

Τηλ.: 22-402300

Τ/Ο: 22-480505

Email: [infoTPE@cyearn.pi.ac.cy](mailto:infoTPE@cyearn.pi.ac.cy)

---

Το «Επιμορφωτικό Υποστηρικτικό Υλικό  
για την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία με θέμα  
*Προδημοτική – Δημοτική Εκπαίδευση*  
και Εργαλεία *Microsoft PowerPoint | Kidspiration 2.1*»  
σχεδιάστηκε από τη Μονάδα MEDIAZONE του Πανεπιστημίου Λευκωσίας  
και τυπώθηκε στο Τυπογραφείο Λιθογράφικα στη Λευκωσία σε 500 αντίτυπα