

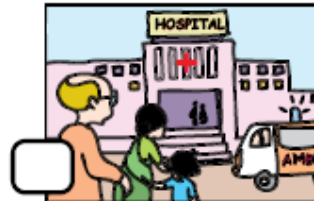
## Περιεχόμενα

Κεφάλαιο 1 – Χρήσεις του υπολογιστή.....	4
Κεφάλαιο 2 – Βασικά τμήματα υπολογιστή .....	6
Κεφάλαιο 3 - Ασφάλεια.....	9
Κεφάλαιο 4 - Ποντίκι.....	11
Κεφάλαιο 5 - Πληκτρολόγιο .....	13
Κεφάλαιο 6 – Ζωγραφική I.....	14
Κεφάλαιο 7 - Ζωγραφική II.....	16
Κεφάλαιο 8 – Αναπαραγωγή ήχου.....	17
Κεφάλαιο 9 – Επιφάνεια Εργασίας .....	18
Κεφάλαιο 10 – Projects .....	20

## Κεφάλαιο 1 – Χρήσεις του υπολογιστή

1. Αντιστοιχίστε τα μέρη που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας υπολογιστής με τις λέξεις που δίνονται παρακάτω :

- A. Σχολείο      B. Βιβλιοθήκη      Γ. Νοσοκομείο      Δ. Τράπεζα  
E. Σταθμός Εισητηρίων



2. Σε ποιες από τις παρακάτω δραστηριότητες μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας υπολογιστής. Κύκλωσε με το μολύβι σου τις αντίστοιχες εικόνες.



Σκαρφάλωμα σε σκοινί



Γράψιμο λίστας για ψώνια



Να φάμε ένα γλυφιτζούρι



Να ακούσουμε μουσική



Να φουσκώσουμε μπαλόνια



Να κάνουμε πράξεις



Να μαγειρέψουμε

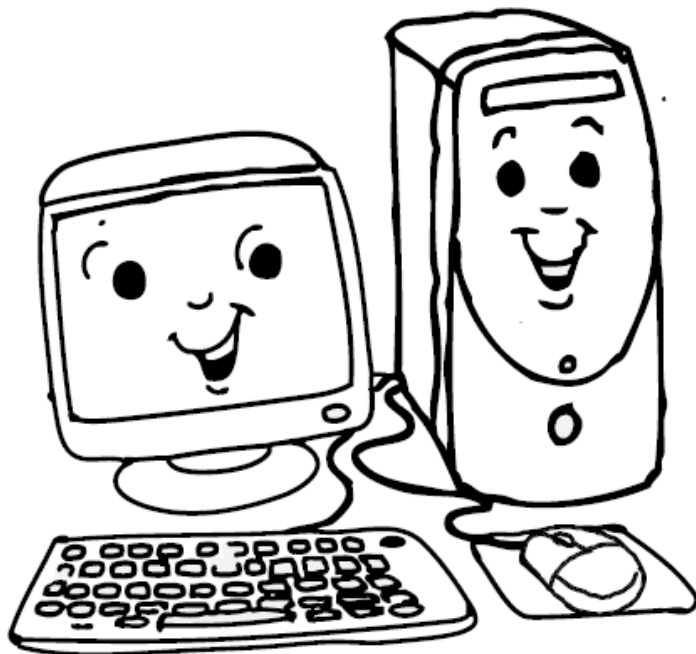


Να ζωγραφίσουμε

3. Ζήτησε από το δάσκαλό σου να ανοίξει το πρόγραμμα ζωγραφικής TuxPaint.
4. Ζήτησε από το δάσκαλό σου να ανοίξει το πρόγραμμα GCompris για να παίξεις ένα από τα παιχνίδια.

## Κεφάλαιο 2 – Βασικά τμήματα υπολογιστή

1. Χρωμάτισε τα μέρη του υπολογιστή. Την οθόνη **κίτρινη**, τον πύργο **μπλε**, το πληκτρολόγιο **πράσινο** και το ποντίκι **κόκκινο**.



2. Κύκλωσε τις λέξεις που αποτελούν μέρη του υπολογιστή.

Πύργος

Πλήκτρο

Αρουραίος

Πίνακας

Πληκτρολόγιο

Γάτα

Ακουστικό

Στυλό

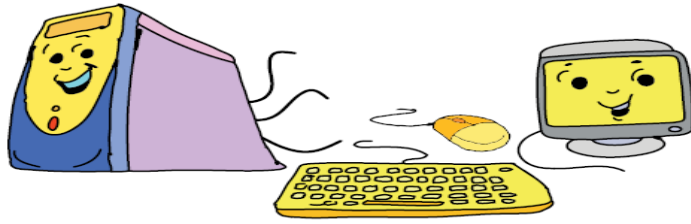
Ηχείο

Οθόνη

Εκτυπωτής

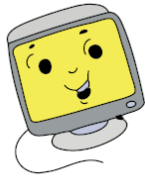
Μολύβι

3. Ένωσε τα καλώδια για να λειτουργήσει ο υπολογιστής.



4

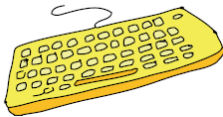
Συμπλήρωσε το όνομα  
κάθε τμήματος του  
υπολογιστή.



Ο \_ \_ Ν \_



\_ Ο \_ Τ \_ \_ Ι



Π \_ Η \_ \_ Ρ \_ Ο \_ \_ Γ \_ \_



\_ \_ Ρ \_ Ο \_

5. Βρες τα κρυμμένα τμήματα του υπολογιστή στην παρακάτω εικόνα.



2



2



2



3

6. Σωστό – Λάθος. Βάλε Σ δίπλα από κάθε σωστή πρόταση και Λ δίπλα από κάθε λανθασμένη.

A. Ο πύργος είναι το πιο σημαντικό τμήμα ενός υπολογιστή.

B. Το πληκτρολόγιο μοιάζει με τηλεόραση.

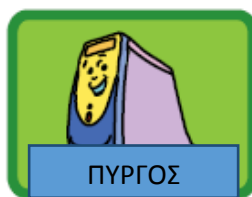
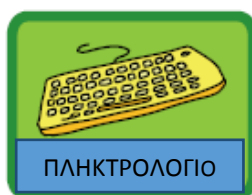
Γ. Το ποντίκι μας βοηθάει να δείχνουμε σε αντικείμενα της οθόνης.

Δ. Το πληκτρολόγιο για τον υπολογιστή είναι όπως το μολύβι στο χαρτί.

E. Με τα ηχεία μπορούμε να ακούσουμε μουσική στον υπολογιστή.

ΣΤ. Το ποντίκι μπορεί να εκτυπώσει αυτά που βλέπουμε στην οθόνη.

7. Ποιος είμαι?



A. Χρησιμοποίησε με για να δείξεις αντικείμενα στην οθόνη.  
\_\_\_\_\_

B. Δείχνω ταινίες, παιχνίδια και φωτογραφίες. \_\_\_\_\_

Γ. Χρησιμοποίησε με για να γράψεις. \_\_\_\_\_

Δ. Με χρειάζεσαι για να ακούσεις τραγούδια. \_\_\_\_\_

E. Είμαι το μυαλό του υπολογιστή. \_\_\_\_\_

8. Ζωγράφισε μια εικόνα ενός υπολογιστή. Προσπάθησε να συμπεριλάβεις όλα τα τμήματα που έμαθες. Στη συνέχεια γράψε δίπλα σε κάθε τμήμα το όνομά του.

9. Πάξε παιχνίδια που χρησιμοποιούν τμήματα του υπολογιστή. Ζήτησε από το δάσκαλό σου να ανοίξει το GCompris και πάξε τις 2 δραστηριότητες με τα γράμματα.

### Κεφάλαιο 3 - Ασφάλεια

1. Βάλε Χ στα κουτάκια με τις σωστές ενέργειες κατά την χρήση του υπολογιστή.



---

Η Μαρία καθαρίζει τον υπολογιστή της. Είναι απαραίτητο?



---

Ο Γιώργος και η Ελένη μοιράζονται τον υπολογιστή.

---



---

Ο Κώστας τρώει το φαγητό του, ενώ δουλεύει στον υπολογιστή.



---

Ποια από τα δύο παιδιά κάθεται σωστά μπροστά στον υπολογιστή?



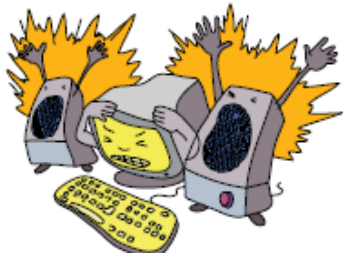
---

*Ο Δημήτρης χτυπάει με δύναμη τα πλήκτρα στο πληκτρολόγιο.*



---

*Ο Ορφέας, η Ζηνοβία και ο Αντώνης τραβάνε τα καλώδια από τις θύρες του υπολογιστή.*



---

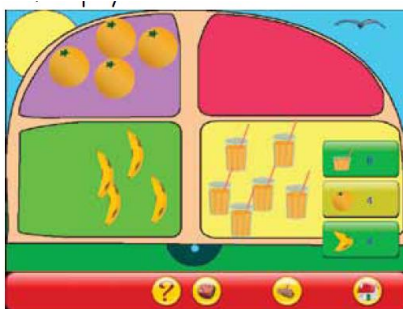
*Η μουσική παίζει πολύ δυνατά.*

---

2. Φτιάξε μια αφίσσα με τα ΠΡΕΠΕΙ και τα ΜΗ κατά την χρήση του υπολογιστή και κρέμασε την στην τάξη σου.

3. Ζήτησε από το δάσκαλό σου να ανοίξει το GCompris για να παίξεις τα παρακάτω παιχνίδια.

A. Μέτρα τους αριθμούς



B. Παιχνίδι με ζάρια



## Κεφάλαιο 4 - Ποντίκι

1.

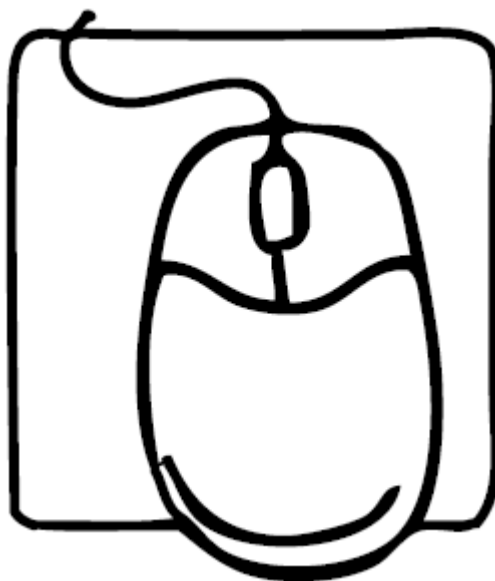
Τι χρησιμοποιούμε σαν δείκτη όταν διαβάζουμε ένα βιβλίο?

Ποιος είναι ο δείκτης του ποντικιού στην οθόνη?

Κύκλωσε και τα 2.



2. Χρωμάτισε το αριστερό πλήκτρο **κόκκινο**,  
το δεξί πλήκτρο **πράσινο**, το πλήκτρο κύλισης **μπλε**  
και το υπόλοιπο ποντίκι **κίτρινο**.



3. Κάνε την αντιστοίχιση.

Αριστερό κλικ

Μετακίνησε πάνω κάτω τη σελίδα

Δεξί κλικ

Ξεκίνα μια δραστηριότητα

Διπλό κλικ

Επέλεξε μια δραστηριότητα

Πλήκτρο κύλισης

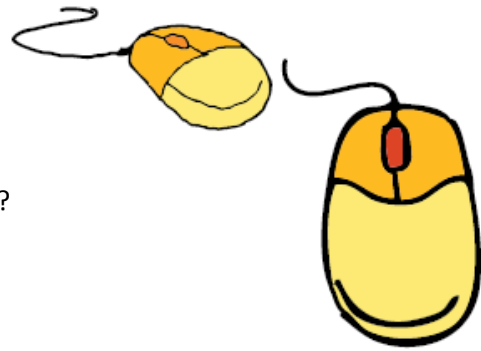
Δες τις επιλογές για μια  
δραστηριότητα

4. Στη διπλανή εικόνα, ποιο πλήκτρο θα πατήσεις για να κάνεις αριστερό κλικ?

Γράψε πάνω στο πλήκτρο το γράμμα Α.

Ποιο πλήκτρο θα πατήσεις για να κάνεις δεξί κλικ?

Γράψε πάνω στο πλήκτρο το γράμμα Δ.



5. Ζήτησε από το δάσκαλό σου να ανοίξει το GCompris και παίξε διαδοχικά τα παιχνίδια :

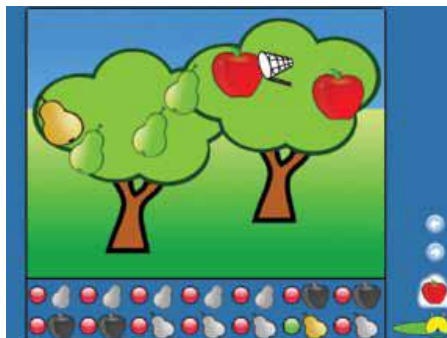
A. Click on me



B. Click on mouse



Γ. PySyCache



Δ. Gamine



## Κεφάλαιο 5 - Πληκτρολόγιο

1. Χρωμάτισε το πλήκτρο ENTER με κόκκινο.

Χρωμάτισε τα πλήκτρα με τα γράμματα του αλφαβήτου πράσινα.



2. Χρωμάτισε τα γράμματα που χρειάζονται για να γράψουμε τη λέξη COMPUTER.



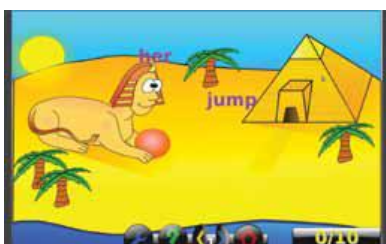
3. Ζήτησε από το δάσκαλό σου να ανοίξει έναν κειμενογράφο για να γράψεις τις λέξεις :

A. Ποντίκι      B. Πληκτρολόγιο      Γ. Οθόνη      Δ. Πλήκτρο διαστήματος

4. Ζήτησε από το δάσκαλό σου να ανοίξει το GCompris και παίξε τα παιχνίδια :

A. Λέξεις που πέφτουν

B. Απλά αθροίσματα



## Κεφάλαιο 6 – Ζωγραφική I

1. Αντιστοίχισε τα παρακάτω εικονίδια με τις λειτουργίες τους.



Σβηστήρας

Κλείσιμο

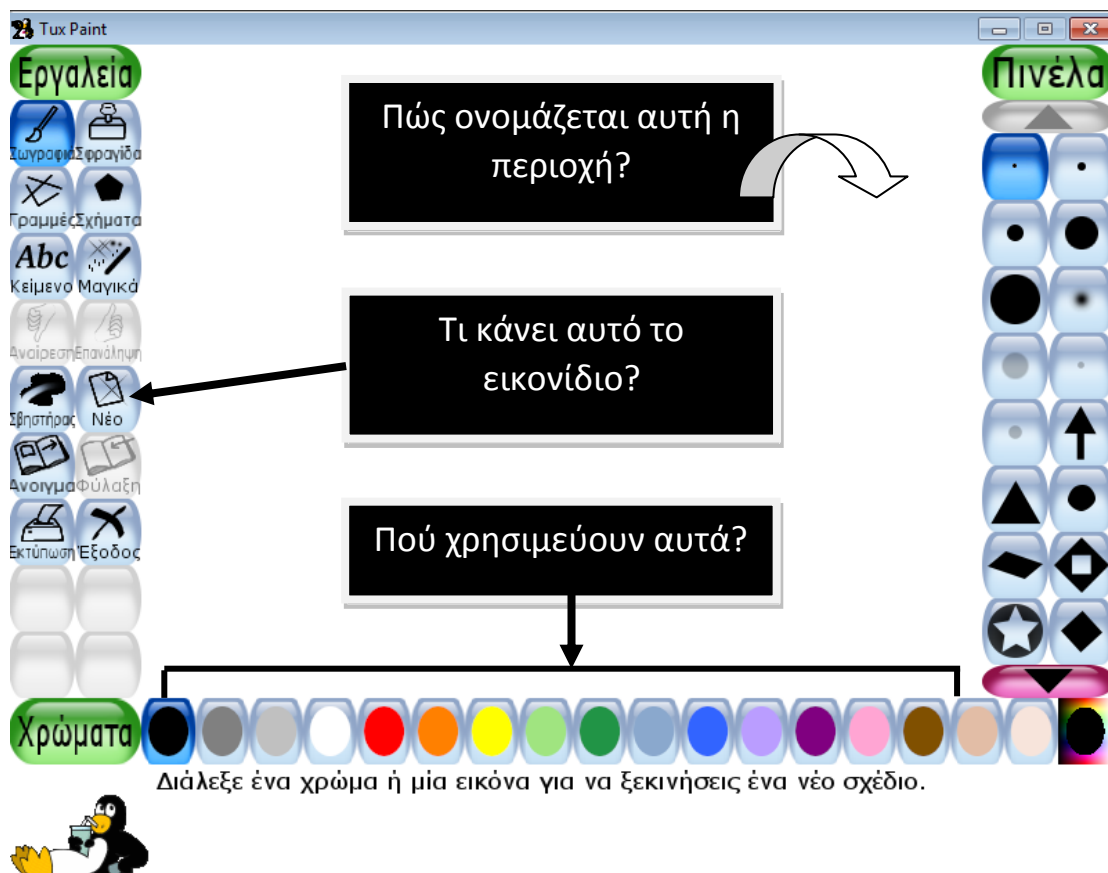
Σχήμα

Αποθήκευση

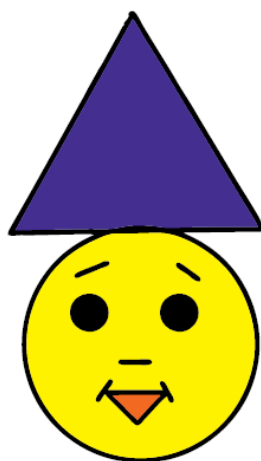
Κείμενο

Άνοιγμα

Πινέλο



3. Φτιάξε την παρακάτω εικόνα χρησιμοποιώντας τη ζωγραφική.



4. Πού μπορείς να βρεις εικόνες λουλουδιών, ζώων και άλλων αντικειμένων και να τις βάλεις στις ζωγραφιές σου? Δοκίμασε το εργαλείο σφραγίδα.



5. Δοκίμασε να ζωγραφίσεις διάφορα σχήματα με τη Ζωγραφική.

## Κεφάλαιο 7 - Ζωγραφική II

1. Άνοιξε το πρόγραμμα της ζωγραφικής. Δημιούργησε μια νέα σελίδα. Ζωγράφισε ένα ψηλό δέντρο, μερικά χαμηλά φυτά και γρασίδι. Χρησιμοποίησε διάφορα εργαλεία, όπως το ΠΙΝΕΛΟ, οι ΓΡΑΜΜΕΣ και το ΜΑΓΙΚΟ ΡΑΒΔΙ. Όταν τελειώσεις, αποθήκευσε το αρχείο και κάνε έξοδο από το πρόγραμμα.



2. Χρησιμοποιώντας τη ζωγραφική φτιάξε μια κάρτα για τα γενέθλια ενός φίλου σου. Χρησιμοποίησε διάφορα εργαλεία. Όταν τελειώσεις, αποθήκευσε το αρχείο και κάνε έξοδο από το πρόγραμμα.



3. Άνοιξε μια μια τις εικόνες που έχεις φτιάξει μέχρι τώρα με το πρόγραμμα της ζωγραφικής.

4. Πώς μπορείς να σχεδιάσεις γραμμές με διαφορετικές βούρτσες? Δοκίμασε να φτιάξεις γραμμές που αποτελούνται από τελίτσες, αστεράκια και σκίυρους!

5. Αφού σχεδιάσεις μια εικόνα της επιλογής σου ψάξε για την επιλογή ΚΑΘΡΕΠΤΗΣ (Mirror) και χρησιμοποίησε την στην εικόνα που σχεδίασες.

## Κεφάλαιο 8 – Αναπαραγωγή ήχου

1. Αντιστοίχισε το κάθε πλήκτρο της αναπαραγωγής μουσικής με τη λειτουργία του.



Αναπαραγωγή

Μπροστά

Πίσω

Παύση

Σταμάτημα

2. Βάλε ένα CD μουσικής στον υπολογιστή σου και άκουσε το χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα αναπαραγωγής μουσικής.

3. Άνοιξε το πρόγραμμα GCompris και παίξε τα παιχνίδια με τον ήχο.



## Κεφάλαιο 9 – Επιφάνεια Εργασίας

1. Παρατήρησε προσεκτικά την παρακάτω εικόνα και μετά απάντησε στις ερωτήσεις.



Α. Σχεδιάσε ένα βέλος που να δείχνει το ΦΟΝΤΟ της επιφάνειας εργασίας.

Β. Σχεδιάσε ένα βέλος που να δείχνει στη ΓΡΑΜΜΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ.

Γ. Σχεδιάσε ένα βέλος που να δείχνει σε ένα ΕΙΚΟΝΙΔΙΟ.

2. Η Ελένη θέλει να αλλάξει το φόντο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή της. Βοήθησε τη να βάλει τα βήματα στη σωστή σειρά.

Ανοίγει το παράθυρο διαλόγου

Το φόντο άλλαξε

Κάνε κλικ στο κουμπί Αποθήκευση

Επέλεξε πώς θέλεις να τοποθετηθεί  
το φόντο

Κάνε δεξί κλικ στην επιφάνεια  
εργασίας

Επέλεξε το φόντο που θέλεις

3. Ζωγράφισε μια εικόνα στη Ζωγραφική. Ταυτόχρονα άκου ένα τραγούδι.

4. Άλλαξε το φόντο της επιφάνειας εργασίας. Χρησιμοποίησε διάφορες εικόνες και διάφορα στυλ τοποθέτησης τους, όπως :

- Συμπλήρωση
- Στο κέντρο
- Σε παράθεση

5. Τι άλλο παρατηρείς στην γραμμή εργασιών? Εντοπίζεις κάπου την ημερομηνία και την ώρα? Κάνε κλικ πάνω τους και ανακάλυψε τι θα γίνει.



6. Εκτός από το διπλό κλικ υπάρχουν άλλοι τρόποι για να ξεκινήσεις μια δραστηριότητα?

## Κεφάλαιο 10 – Projects

1.

A. Όταν βγαίνεις έξω με την οικογένεια σου, κατέγραψε όλα τα μέρη που βλέπεις να χρησιμοποιείται υπολογιστής. Για ποιο λόγο χρησιμοποιείται? Πώς γινόταν η ίδια εργασία χωρίς υπολογιστές? Διηγήσου ό,τι έμαθες μέσα στην τάξη.

B. Άνθρωποι που κάνουν διαφορετικά επαγγέλματα χρησιμοποιούν υπολογιστές για διαφορετικούς σκοπούς. Για παράδειγμα, ένας γιατρός χρησιμοποιεί υπολογιστή για να κρατάει αρχείο των ασθενών του. Βρες πληροφορίες για την χρήση του υπολογιστή σε ένα επάγγελμα και συζήτησε για αυτό μέσα στην τάξη.



2. Βρες εικόνες από διάφορους και υπολογιστές και εικόνες από διάφορα τμήματα του υπολογιστή. Μαζί με τους συμμαθητές σου κολλήστε τις όλες μαζί σε ένα χαρτόνι και κρεμάστε το στην τάξη σας.

3.

A. Χρησιμοποίησε σκληρά εξώφυλλα από παλιά βιβλία, ψαλίδι, κόλλα, σελοτέιπ και ξυλομπογιές φτιάξε τα δικά σου τμήματα του υπολογιστή. Χωριστείτε σε ομάδες. Κάθε ομάδα θα φτιάξει ένα από τα παρακάτω : πληκτρολόγιο, οθόνη, πύργος, ηχεία ή ποντίκι. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε παλιές εφημερίδες για να φτιάξετε τα καλώδια. Στο τέλος βάλτε όλα τα τμήματα που φτιάξατε μαζί.

B. Φτιάξε κούκλες για κουκλοθέατρο που θα δείχνουν τα μέρη του υπολογιστή. Χρησιμοποίησε σκληρό χαρτόνι και παλιές κάλτσες. Φόρεσε τις στο χέρι σου και πες στην τάξη σε τι χρησιμεύει το τμήμα που φοράς.



4. Κάνε μια λίστα με αντικείμενα που έχουν πλήκτρα, για να μπορέσεις να τα χρησιμοποιήσεις, όπως το πιάνο. Βρες εικόνες αυτών των αντικειμένων και κόλλησέ τις στο τετράδιο σου. Σύγκρινε τα με το πληκτρολόγιο του υπολογιστή και συζήτησε στην τάξη τις ομοιότητες και τις διαφορές τους.

