

## Φύλλο Εργασίας Μαθητή

### Τίτλος: Φιδάκι

**Τάξη:** Γ' Δημοτικού

**Ενότητα:** Δημιουργώ με τον κειμενογράφο

**Μάθημα:** Δημιουργία και μορφοποίηση πίνακα

**Εκτιμώμενη Διάρκεια:** 2-4 διδακτικές ώρες

#### Σκοπός

Η δραστηριότητα αυτή αφορά στη δημιουργία και κατάλληλη μορφοποίηση πίνακα σε ένα έγγραφο.

#### Διδακτικοί στόχοι

Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτής θα πρέπει να μπορείτε

- να δημιουργείτε ψηφιακά κείμενα που περιλαμβάνουν πίνακα
- να εισάγετε πίνακα σε ένα έγγραφο
- να προσθέτετε/αφαιρείτε στήλες/γραμμές σε ένα πίνακα
- να μορφοποιείτε τα κελιά ενός πίνακα
- να χρησιμοποιείτε την εργαλειοθήκη της σχεδίασης, να σχεδιάζετε τα κατάλληλα σχήματα, να τα μορφοποιείτε και να τα ομαδοποιείτε.

#### Δραστηριότητα

Η τάξη σας αποφάσισε να οργανώσει φιλικό διαγωνισμό με επιτραπέζια παιχνίδια. Αναλαμβάνετε να σχεδιάσετε το παιχνίδι «**Φιδάκι**». Θα ξεκινήσετε σχεδιάζοντας το ταμπλό και στη συνέχεια θα γράψετε τους κανόνες του παιχνιδιού.

Τάξη: .....

Όνομα Μαθητή: .....

Σκοπός σας είναι να σχεδιάσετε το παρακάτω ταμπλό:

|    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 56 | 55 | 54 | 53 | 52 | 51 | 50 | 49 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 40 | 39 | 38 | 37 | 36 | 35 | 34 | 33 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 | 18 | 17 |
| 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 8  | 7  | 6  | 5  | 4  | 3  | 2  | 1  |

1. Παρατηρείστε την εικόνα. Αποτελείται από μία βάση (ταμπλό) και τα σχήματα που έχουν τοποθετηθεί πάνω σε αυτή (σκάλες και γραμμές).

- Σημειώστε τον αριθμό γραμμών και στηλών: .....
- Ποια είναι τα διαφορετικά σχήματα που έχουν χρησιμοποιηθεί;

2. Δημιουργείστε ένα έγγραφο για το παιχνίδι σας. Δημιουργήστε πίνακα με τις κατάλληλες διαστάσεις και σχεδιάστε το ταμπλό σας. Με τις κατάλληλες ρυθμίσεις στις ιδιότητες του πίνακα, μπορείτε να επιτύχετε τη διαμόρφωση των κελιών του πίνακα ως τετράγωνα. Καθορίστε χρώματα γεμίματος και στοίχιση κειμένου εντός των κελιών, ώστε το ταμπλό να λάβει μορφή παρόμοια με το υπόδειγμα.

3. Χρησιμοποιώντας το σχεδιαστικό εργαλείο του περιβάλλοντος εργασίας σχεδιάστε μία γραμμή-φιδάκι και επαναλάβετε όσες φορές χρειαστεί για τις διαφορετικές γραμμές.

4. Όμοια, χρησιμοποιήστε το σχεδιαστικό εργαλείο για τη σύνθεση της σκάλας. Σχεδιάστε ένα-ένα τα ευθύγραμμα τμήματα που την αποτελούν και **ομαδοποιήστε** τα για καλύτερη διαχείριση. Χρησιμοποιήστε τη λειτουργία της αντιγραφής για την αναπαραγωγή όμοιων αντικειμένων και τροποποιήστε το μέγεθος του ώστε να τελειοποιήσετε τη δημιουργία σας.

5. Κάτω από το ταμπλό σας, γράψτε τους κανόνες του παιχνιδιού. Η διατύπωση πρέπει να είναι σε κατάλληλο πρόσωπο, χρόνο και έγκλιση και οι κανόνες να είναι σαφείς. Δώστε

έμφαση στο κείμενο χρησιμοποιώντας την κατάλληλη μορφοποίηση.

6. Να αποθηκεύετε τη δουλειά σας, ανά τακτά χρονικά διαστήματα, ώστε να αποφεύγετε τα απρόοπτα.

7. Χρησιμοποιήστε το εργαλείο προεπισκόπησης εκτύπωσης για να αξιολογείτε το αισθητικό μέρος της δημιουργίας και να κάνετε βελτιώσεις.

**Καλή διασκέδαση!**

***Πηγή:** Το Πρόγραμμα Σπουδών για τον Πληροφορικό Γραμματισμό στο Γυμνάσιο. Οδηγός για τον εκπαιδευτικό, Σεπτέμβριος 2011*