

**Μενού Μάθησης:**  
**Τάξη ΣΤ': Ενότητα 9: «Συσκευές»**



<b><u>Ορεκτικά:</u> Πρέπει να διαλέξετε <u>δύο</u> δραστηριότητες από τα πιο κάτω! (30 βαθμοί)</b>	Βαθμοί που κερδίζονται
<b><u>Κανόνες:</u></b> Ετοιμάζω έναν οδηγό με τους κανόνες χρήσης μία συσκευής που έχουμε στο σπίτι. Οι κανόνες μπορούν να γραφούν σε ηλεκτρονική μορφή.	15
<b><u>Ποίημα:</u></b> Φτιάχνω ένα ποίημα, το οποίο να έχει σχέση με τον κόσμο των σύγχρονων συσκευών.	15
<b><u>Μία εκπληκτική ηλεκτρονική συσκευή:</u></b> Περιγράφω την πιο χρήσιμη, κατά την άποψή μου, ηλεκτρονική συσκευή.	15
<b><u>«Συνταγή» για τηλεθέαση:</u></b> Γράφω μία «πρωτότυπη και παράξενη» συνταγή, αναφορικά με το πώς μπορεί ο τηλεθεατής να μειώσει τις βλαπτικές επιδράσεις της τηλεόρασης ή και να απαλλαγεί από αυτήν. Συμπεριλαμβάνω εικόνα ή φωτογραφία στη «συνταγή» μου.	15

<b><u>Κύριο Μενού:</u> Πρέπει να διαλέξετε <u>τέσσερις</u> δραστηριότητες! (60 βαθμοί)</b>	Βαθμοί που κερδίζονται
<b><u>Τηλεοπτική εκπομπή:</u></b> Προτείνω σε ένα τηλεοπτικό κανάλι να ετοιμάσει μία τηλεοπτική εκπομπή, η οποία θα αφορά σε σύγχρονες συσκευές. Περιγράψω, για παράδειγμα, το περιεχόμενο, τη θεματολογία, την οργάνωση της τηλεοπτικής εκπομπής.	15
<b><u>Συνταγή για τηλεθεατές/τριες:</u></b> Γράφω μία «πρωτότυπη και παράξενη» συνταγή, αναφορικά με το πώς μπορεί ο τηλεθεατής να μειώσει τις βλαπτικές επιδράσεις της τηλεόρασης ή και να απαλλαγεί από αυτήν. Συμπεριλαμβάνω εικόνα ή φωτογραφία στη «συνταγή» μου.	15
<b><u>Κόμικ:</u></b> Φτιάχνω μία ιστορία-κόμικ, σχετική με τη σχέση του ανθρώπου με τις παλαιότερες ή τις σύγχρονες συσκευές. Βεβαιώνομαι ότι το κόμικ μου βρίσκεται σε χρονολογική σειρά. Το κόμικ μπορεί να αναπτυχθεί και σε ηλεκτρονική μορφή: <a href="http://www.makingcomics.com/">http://www.makingcomics.com/</a> .	15
<b><u>Μία συσκευή μας λέει την ιστορία της:</u></b> Φαντάσου ότι είσαι μία παλιά συσκευή, που αξιοποιούσαν στο παρελθόν οι άνθρωποι. Αφηγήσου την ιστορία σου.	15
<b><u>Επιστολή:</u></b> Κάποιος/α αρθρογράφος, σε μία εφημερίδα, τονίζει ότι η πλοήγηση στο διαδίκτυο περισσότερο βλάπτει παρά ωφελεί. Απαντήστε του με μία επιστολή με επιχειρήματα, αναφέροντας σε τι έχετε ωφεληθεί εσείς από το «σερφάρισμα» στον Παγκόσμιο Ιστό.	15
<b><u>Τηλεοπτικό Πρόγραμμα:</u></b> Ένας νέος τηλεοπτικός σταθμός έρχεται σύντομα στην Κύπρο. Χρειάζεται εισηγήσεις για το πώς θα είναι το τηλεοπτικό του πρόγραμμα. Εισηγούμαι το ιδανικό τηλεοπτικό πρόγραμμα, σύμφωνα με την άποψή μου. Εκτός από τον τίτλο και τις ώρες προβολής, περιγράψω σύντομα τα προγράμματα.	15
<b><u>Συνέντευξη:</u></b> Παίρνω συνέντευξη από κάποιον/αν μεγαλύτερο/ή μου (π.χ., μαμά ή μπαμπά) με θέμα τη σχέση του/της με κάποια από τις συσκευές, που ανακαλύφθηκε παλαιότερα. Οργανώνω πρώτα τις ερωτήσεις, πραγματοποιώ τη συνέντευξη και μετά την απομαγνητοφωνώ. Στη συνέχεια, γράφω εισαγωγή και επίλογο στη συνέντευξη, συνοψίζοντας βασικά σημεία.	15
<b><u>Τρίπτυχο:</u></b> Ετοιμάζω ένα ενημερωτικό τρίπτυχο, αναφορικά με τα θετικά και τα αρνητικά που προσφέρει η μία φανταστική συσκευή. Το τρίπτυχο χρειάζεται να περιλαμβάνει και μη γλωσσικά στοιχεία (π.χ., χρώματα, εικόνες, σύμβολα).	15
<b><u>Έρευνα:</u></b> Κάνω μία έρευνα με θέμα: «Μία παλιά συσκευή». Το κείμενο της έρευνάς σου θα συμπεριληφθεί στο περιοδικό του σχολείου μας.	15
<b><u>Επιδόρπιο:</u> Πρέπει να διαλέξετε <u>μία</u> δραστηριότητα! (10 βαθμοί)</b>	Βαθμοί που κερδίζονται
<b><u>Αφίσα:</u></b> Ετοιμάζω μία αφίσα, η οποία να έχει σχέση με την «Ασφάλεια χρήσης ηλεκτρονικών συσκευών». Η αφίσα μου θα λάβει μέρος σε έναν σχετικό διαγωνισμό.	10
<b><u>Σελιδοδείκτης:</u></b> Φτιάχνω σελιδοδείκτη με τους βασικούς κανόνες που πρέπει να γνωρίζουμε για την προστασία μας από τον υπερβολικό χρόνο μπροστά από τις οθόνες. Οι σελιδοδείκτες θα μοιραστούν σε όλα τα παιδιά του σχολείου μας.	10
<b><u>Καλλιγράφημα:</u></b> Δημιουργώ ένα καλλιγράφημα, το οποίο να σχετίζεται με μία συσκευή (π.χ., πλυντήριο, ψυγείο). Αν δεν ξέρω τι είναι καλλιγράφημα, ψάχνω στο διαδίκτυο	10
<b><u>Διαφήμιση:</u></b> Ετοιμάζω διαφήμιση για μία καφετιέρα του 2030.	10
<b><u>Γελοιογραφία:</u></b> Δημιουργώ μία γελοιογραφία, στην οποία να αποτυπώνεται η σχέση του σύγχρονου ανθρώπου με τα ρομπότ.	10
<b>Σύνολο βαθμών που κέρδισες!</b>	<b>100</b>