

## Δραστηριότητα 9

Τάξη: Β

Μάθημα: Μαθηματικά

Κεφάλαιο: 48: Η ΩΡΑ

Στόχος: Να υπολογίζουν τις χρονικές διάρκειες.

Λογισμικό: Tux Paint

**Προηγούμενες γνώσεις:** Οι μαθητές έχουν διδαχθεί το αντίστοιχο μάθημα του σχολικού βιβλίου (Μαθηματικά, κεφάλαιο 48). Το λογισμικό θα χρησιμοποιηθεί για να αξιολογήσουμε τα όσα έχουν διδαχθεί. Οι μαθητές/τριες έχουν εργασθεί ξανά με το λογισμικό Tux Paint στο πλαίσιο της Ευέλικτης ζώνης.

**Απαιτούμενος χρόνος:** 1 διδακτική ώρα

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες των δύο (2) ατόμων. Οι μισές ομάδες θα ασχοληθούν με τη δημιουργία μιας εικόνας που να περιλαμβάνει δραστηριότητες της καθημερινής τους ζωής που μπορούν να γίνουν σε διάστημα μισής ώρας (30 λεπτά). Οι υπόλοιπες ομάδες θα ασχοληθούν με τη δημιουργία μιας εικόνας που περιλαμβάνει δραστηριότητες της καθημερινής τους ζωής που μπορούν να γίνουν σε διάστημα 2 ωρών. Μετά το πέρας της δραστηριότητας οι εργασίες των μαθητών εκτυπώνονται, αναρτώνται στον πίνακα ανακοινώσεων και ακολουθεί συγκριτική μελέτη των δύο χρονικών διαστημάτων.

## 9<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας

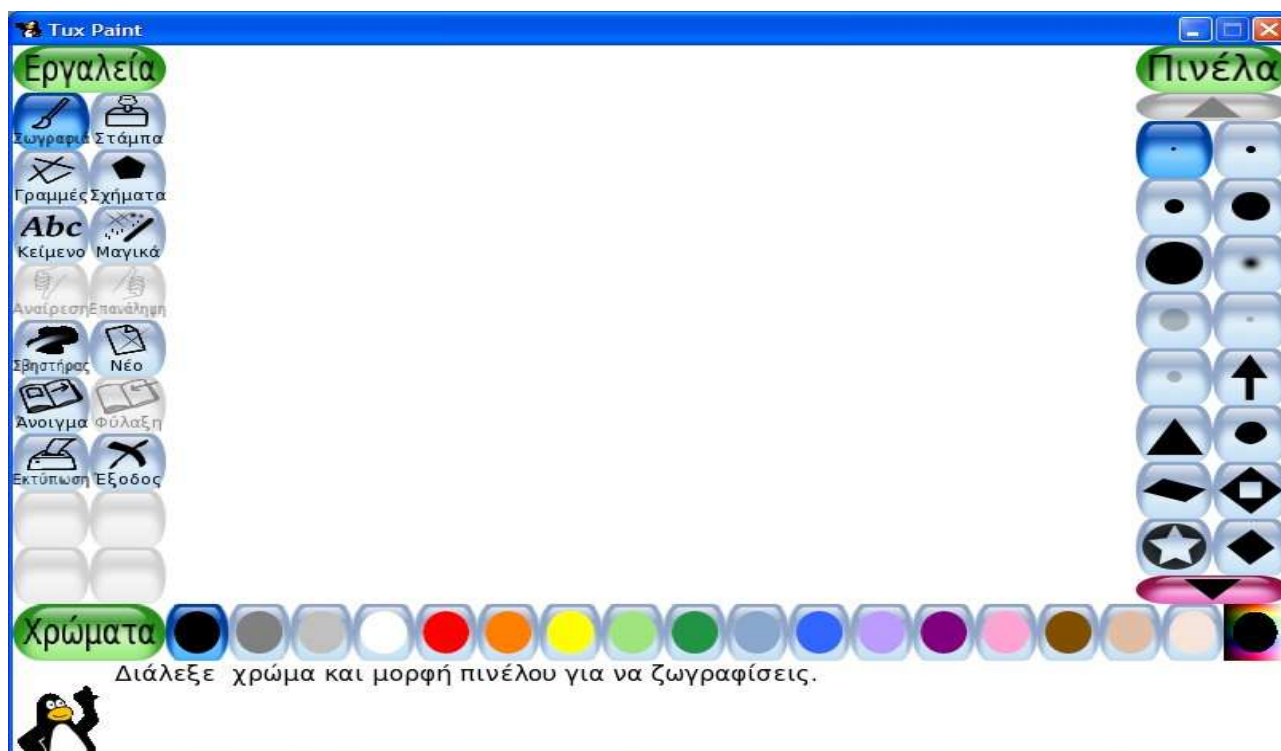
Α΄ ομάδα

Οδηγίες: Πατήστε διπλό αριστερό κλικ στο εικονίδιο επιφάνεια εργασίας.



που βρίσκεται στην

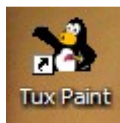
Θα εμφανιστεί στην οθόνη η παρακάτω εικόνα:



Με τη βοήθεια όλων των εργαλείων που έχετε στη διάθεση σας, φτιάξτε μία εικόνα που να δείχνει τι μπορείτε να κάνετε στην καθημερινή σας ζωή μέσα σε διάστημα μισής ώρας (30 λεπτά).

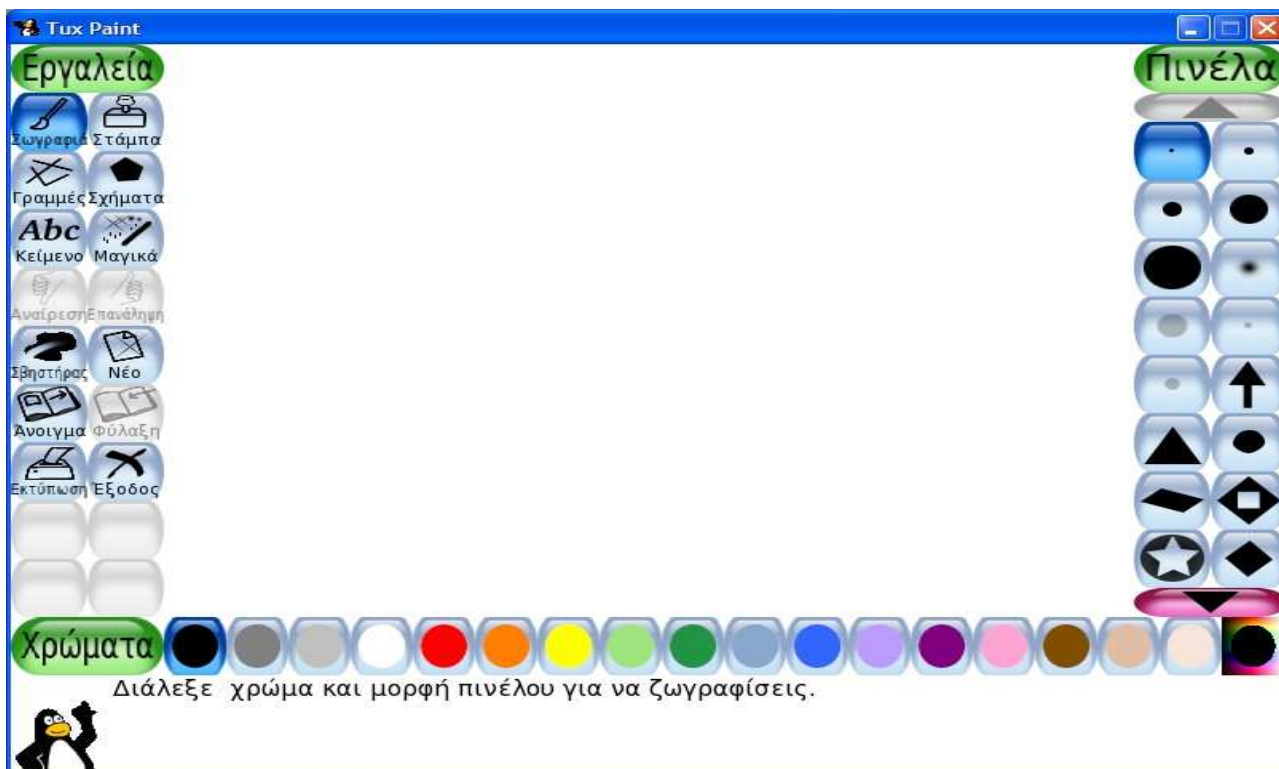
π.χ. μπορώ να ποτίσω τα λουλούδια στο μπαλκόνι μου, να φάω το μεσημεριανό μου, κ.α.

## 9<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας B' ομάδα



Οδηγίες: Πατήστε διπλό αριστερό κλικ στο εικονίδιο που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας.

Θα εμφανιστεί στην οθόνη η παρακάτω εικόνα:



Με τη βοήθεια όλων των εργαλείων που έχετε στη διάθεση σας φτιάξτε μία εικόνα που να δείχνει τι μπορείτε να κάνετε στην καθημερινή σας ζωή μέσα σε διάστημα 2 ωρών.  
π.χ. μπορώ να δω μια ταινία στο σινεμά, να παίξω ποδόσφαιρο, κ.α.