

### **3<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

**Τάξη:** Γ΄

**Μάθημα:** Ιστορία

**Ενότητα 2. Κεφάλαιο 2: Το λιοντάρι της Νεμέας.**

**Στόχοι:** Να εμπεδώσουν μέσα από παιχνίδι το μύθο και να χαρούν την ομορφιά του.

**Χρήση Λογισμικού:** Φυλλομετρητής, Λογισμικό Ιστορίας Γ΄ και Δ΄ τάξης του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

**Προαπαιτούμενες γνώσεις:** Οι μαθητές /τριες γνωρίζουν τη χρήση του συγκεκριμένου λογισμικού. Πάντα όμως καθοδηγούμε και επιτηρούμε τα παιδιά κατά τη χρήση του λογισμικού.

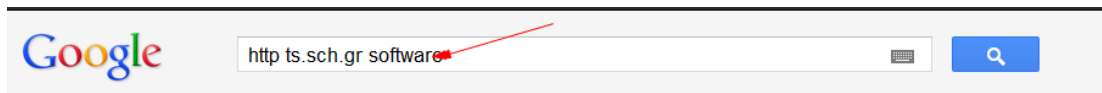
**Απαιτούμενος χρόνος:** 15΄ λεπτά.

Οι μαθητές /τριες είναι χωρισμένοι σε ομάδες των τριών ατόμων.

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

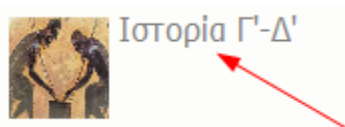
Ανοίξτε το φυλλομετρητή (Mozilla Firefox) από την επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας.

Στη γραμμή διευθύνσεων πληκτρολογήστε τη διεύθυνση:



Κάντε αριστερό κλικ στη λέξη αναζήτηση.

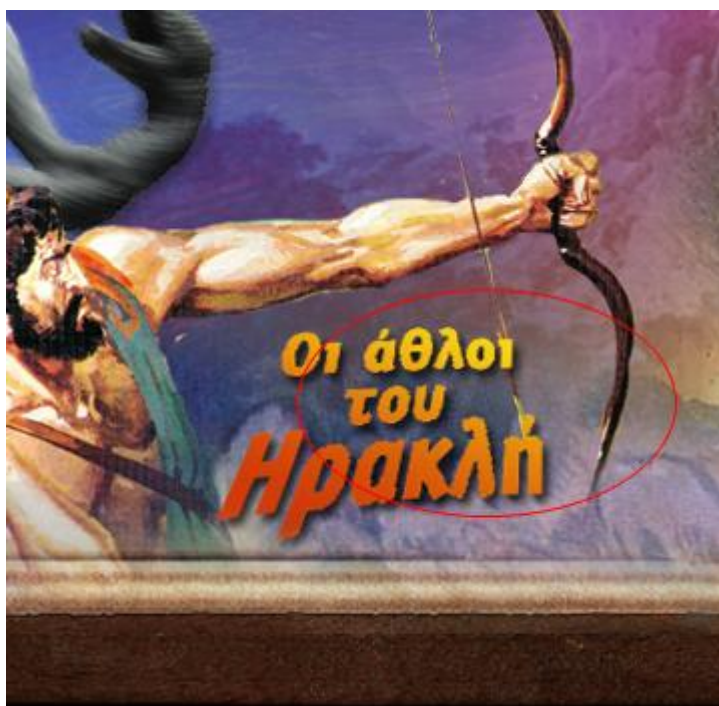
Στη συνέχεια ανοίγετε με αριστερό κλικ.



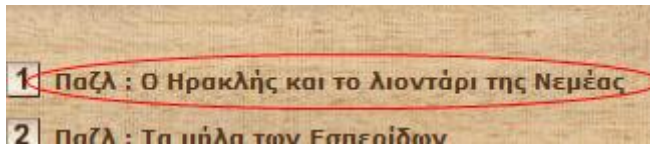
Κατόπιν κάνετε πάλι αριστερό κλικ και επιλέγετε: θέματα Μυθολογία.



Συνεχίζουμε κάνοντας αριστερό κλικ στο:



Επιλέγουμε από τις δραστηριότητες, τη δραστηριότητα 1:



Προσπαθούμε να συμπληρώσουμε τα κομμάτια του παζλ, έτσι ώστε στο τέλος του παιχνιδιού να σχηματιστεί σωστά η εικόνα, όπου ο Ηρακλής σκοτώνει το λιοντάρι.

Καλή διασκέδαση!