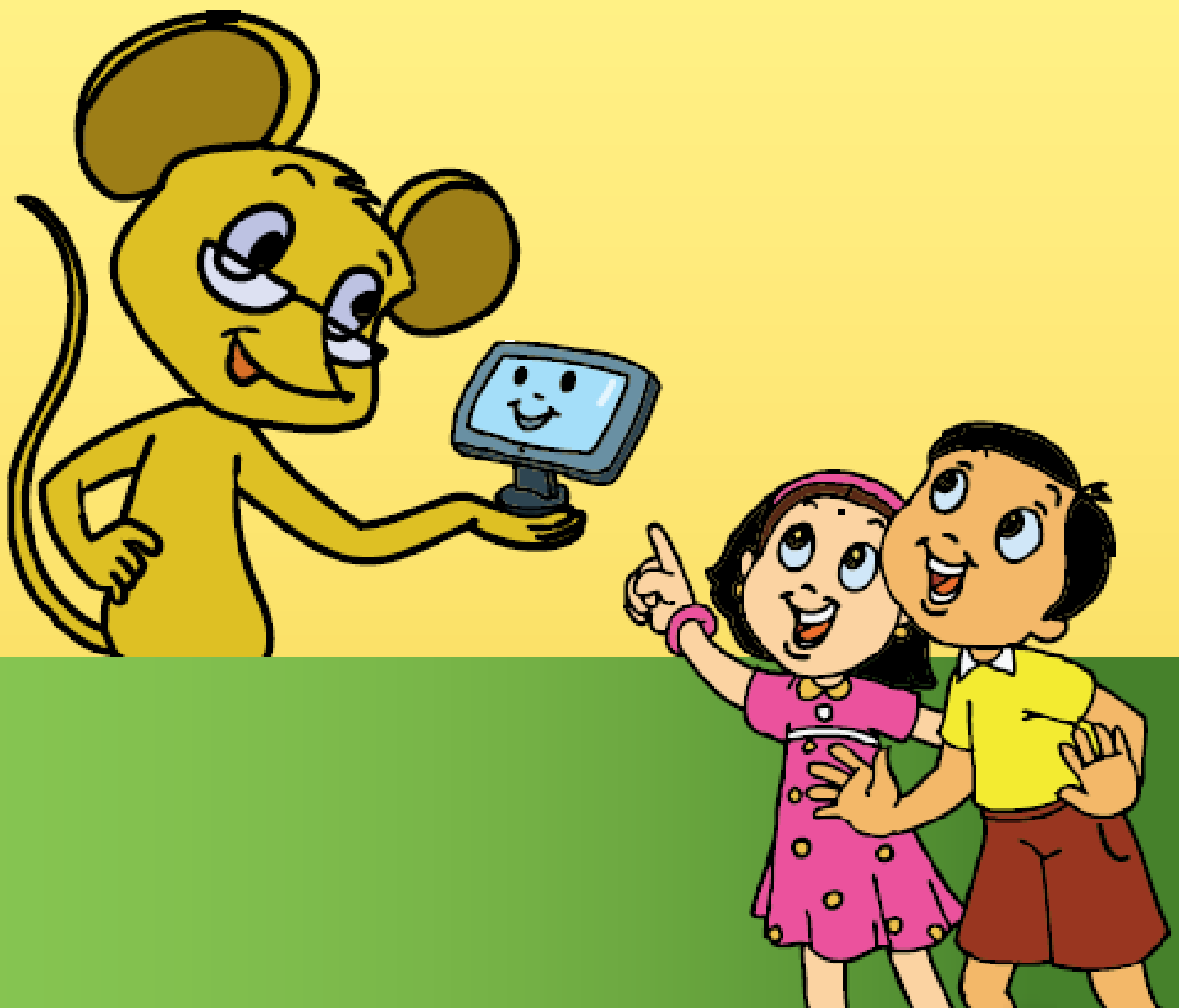


# Computer Masti

LEVEL

I



## License Terms for ComputerMasti™ Books & Derivatives



The agreement is published under the CC Plus (Creative License)

### Attribution-Non Commercial-Share Alike

THE WORK HEREIN IS REFERRED TO OUR PRODUCT ComputerMasti™ IN TANGIBLE OR INTANGIBLE FORM (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS LICENSE ("CCPL" OR "LICENSE"). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW IN THE INDIAN JURISDICTION. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED AND IS PUNISHABLE UNDER LAW.

BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. TO THE EXTENT THIS LICENSE MAY BE CONSIDERED TO BE A CONTRACT, THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

1. The exclusive commercial rights to this Licensee lies with InOpen™ Technologies Pvt. Ltd, hereunder are not subject to a pre-existing Creative Commons license which grants members of the common public nonexclusive and non-commercial right to create their own adaptations or derivatives of the said Licensed Property. Such Creative Commons-licensed works should not be sold or distributed for profit. Licensor agrees not to license the rights which are granted to Licensee hereunder to any competitor of Licensee or to any commercial enterprise intending to create adaptations of the works for commercial distribution.

2. Restrictions. The license granted in terms of "attribution" and "share alike" is expressly made subject to and limited by the following common guidelines:

a. You may distribute or publicly perform the work only under the terms of the original License i.e. cc by-nc-sa. You must include a copy of or at least the Uniform Resource Identifier (URI) for, this License with every copy of the work you distribute or publicly perform. You may not offer or impose any terms on the work that restrict their terms of this license or the ability of the recipient of the work to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the license. You may not sublicense the work. You must keep intact all notices that refer to this license and to the disclaimer of warranties with every copy of work that you distribute or publicly perform.

b. If You Distribute, or Publicly Perform the Work or any Adaptations or Derivatives, you must, unless a request has been made pursuant to InOpen™ Technologies with reference to section 2(a), keep intact all copyright notices for the work and provide, reasonable to the medium or means you are utilizing: (i) the name of the original author (or pseudonym, if applicable) if supplied, and/or if the original author and/or licensor designate another party or parties (e.g., a sponsor institute, publishing entity, journal) for attribution ("Attribution Parties") in licensor's copyright notice, terms of service or by other reasonable means, the name of such party or parties; (ii) the title of the work if supplied; (iii) to the extent reasonably practicable, the URI, if any, that licensor specifies to be associated with the work, unless such URI does not refer to the copyright notice or licensing information for the Work; and, (iv) consistent in the case of an adaptation, a credit identifying the use of the work in the adaptation (e.g., "Odiya translation of the work by original author," or "Screenplay based on original work by original author"). The credit required may be implemented in any reasonable manner; provided, however, that in the case of an adaptation or collection, at a minimum such credit will appear, if a credit for all contributing authors of the adaptation or collection appears, then as part of these credits and in a manner at least as prominent as the credits for the other contributing authors. For the avoidance of doubt, you may only use the credit required by this section for the purpose of attribution in the manner set out above and, by exercising your rights under this license, you may not implicitly or explicitly assert or imply any connection with, sponsorship or endorsement by or without the consent of the original author, licensor and/or attribution parties, as appropriate, of you or your use of the work, without the separate, express prior written permission of the original author, licensor and/or attribution parties.

For any further clarifications or a better understanding of this license, please email us at [legal@inopen.in](mailto:legal@inopen.in) or visit our web page [www.computermasti.com/legal](http://www.computermasti.com/legal). CREATIVE COMMONS INDIA ENCOURAGES THE USE OF CC Plus LICENSE FOR COMMERCIAL PURPOSE. We hereby support the above License.

Prof. Sridhar Iyer  
Licensor and Editor, Computer Masti™  
Dept. of CSE, IIT Bombay

Prof. Shishir Jha  
Project Lead-Creative Commons, India  
SJSOM, IIT Bombay

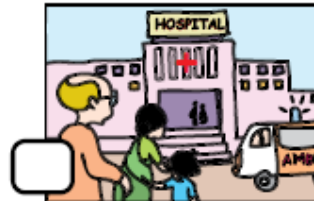
## Περιεχόμενα

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

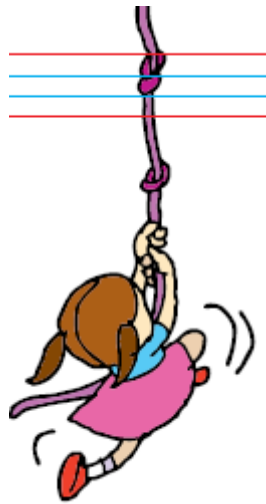
## Κεφάλαιο 1 – Χρήσεις του υπολογιστή

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

- A. Σχολείο      Β. Βιβλιοθήκη      Γ. Νοσοκομείο      Δ. Τράπεζα  
Ε. 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

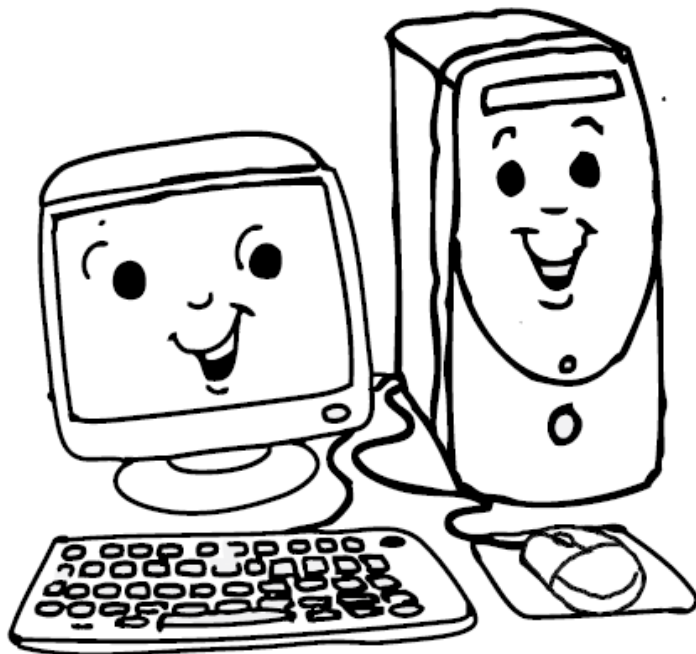


Να ζωγραφίσουμε

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

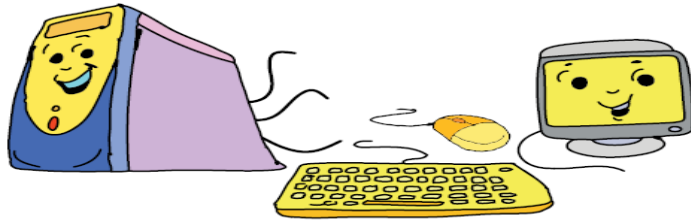
Ηχείο

Οθόνη

Εκτυπωτής

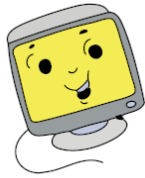
Μολύβι

3. Ένωσε τα καλώδια για να λειτουργήσει ο υπολογιστής.



4

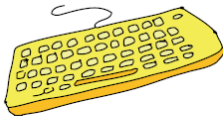
Συμπλήρωσε το όνομα  
κάθε τμήματος του  
υπολογιστή.



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.

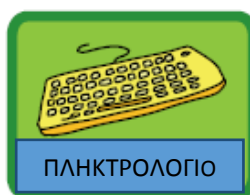
Γ. Το ποντίκι μας βοηθάει να δείχνουμε σε αντικείμενα της οθόνης.

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?



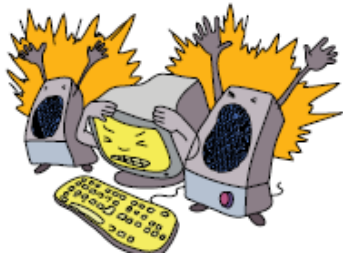
---

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



---

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



---

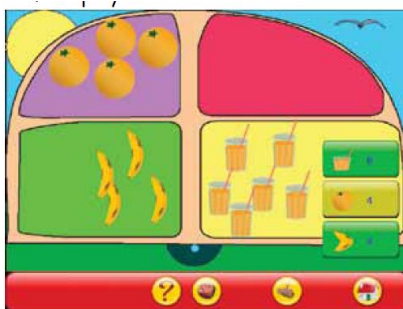
*Η μουσική παίζει πολύ δυνατά.*

---

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.

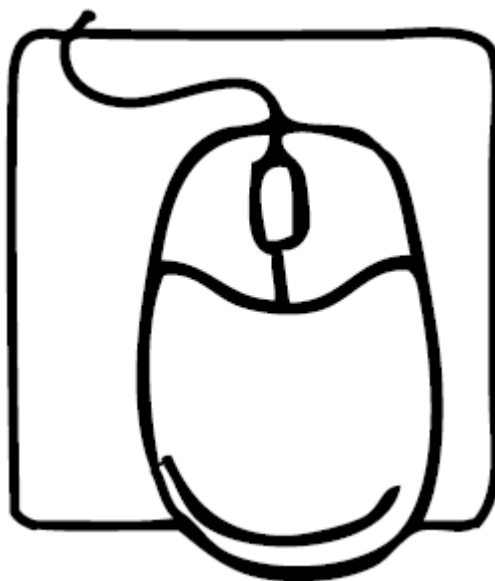
Τι χρησιμοποιούμε σαν δείκτη όταν διαβάζουμε ένα βιβλίο?

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

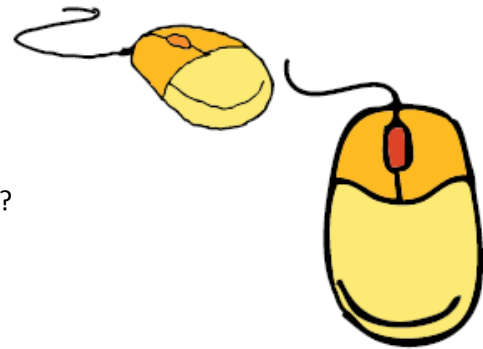
Δες τις επιλογές για μια  
δραστηριότητα

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 :

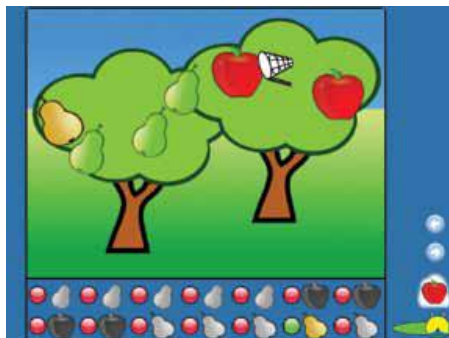
Α. Click on me



Β. 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.



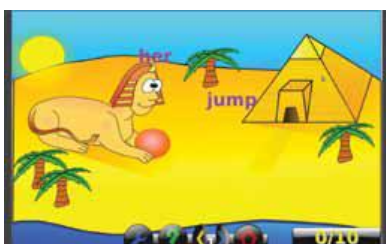
3. Ζήτησε από το δάσκαλό σου να ανοίξει έναν κειμενογράφο για να γράψεις τις λέξεις :

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

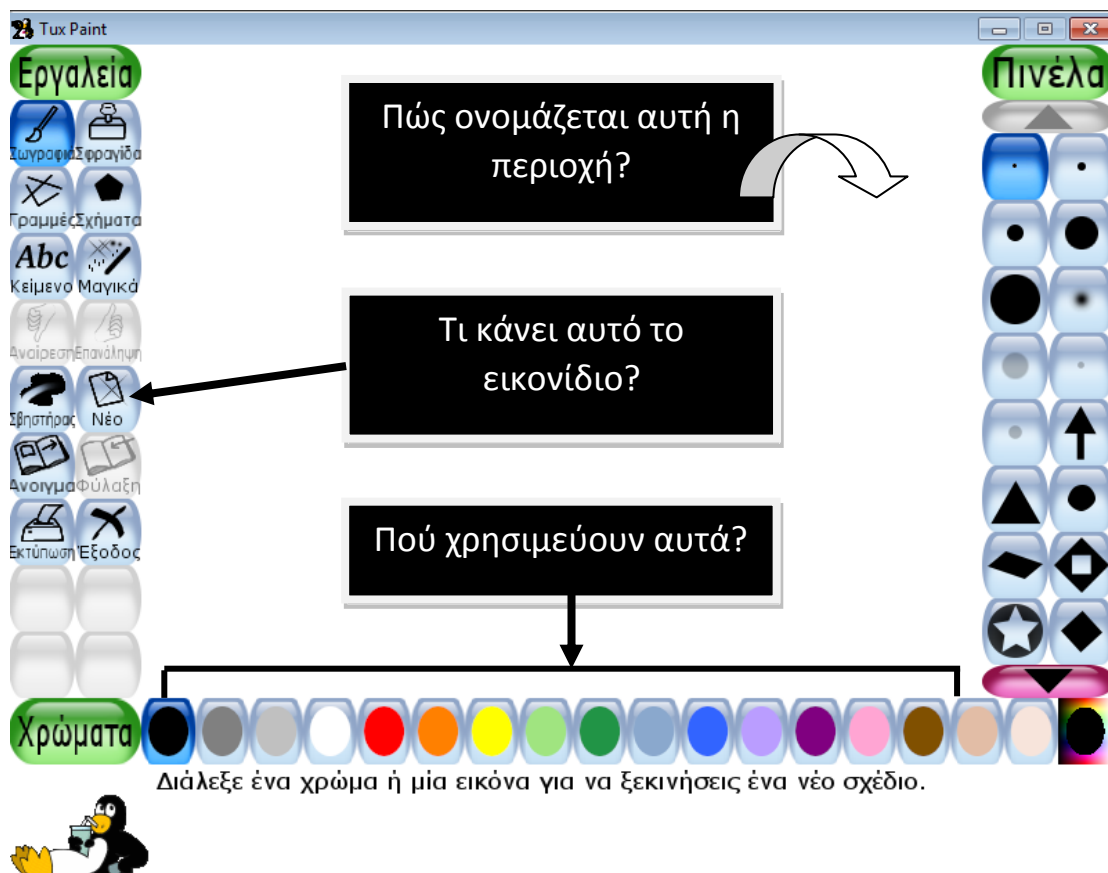
Αποθήκευση

Κείμενο

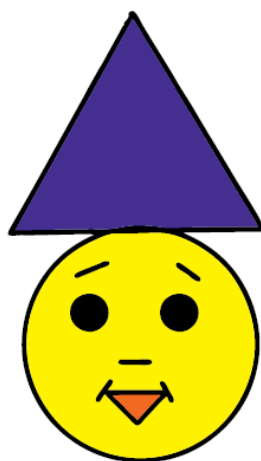
Άνοιγμα

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.

