

Καλωσορίσατε στο Χελωνόκοσμο



«Αβάκιο»

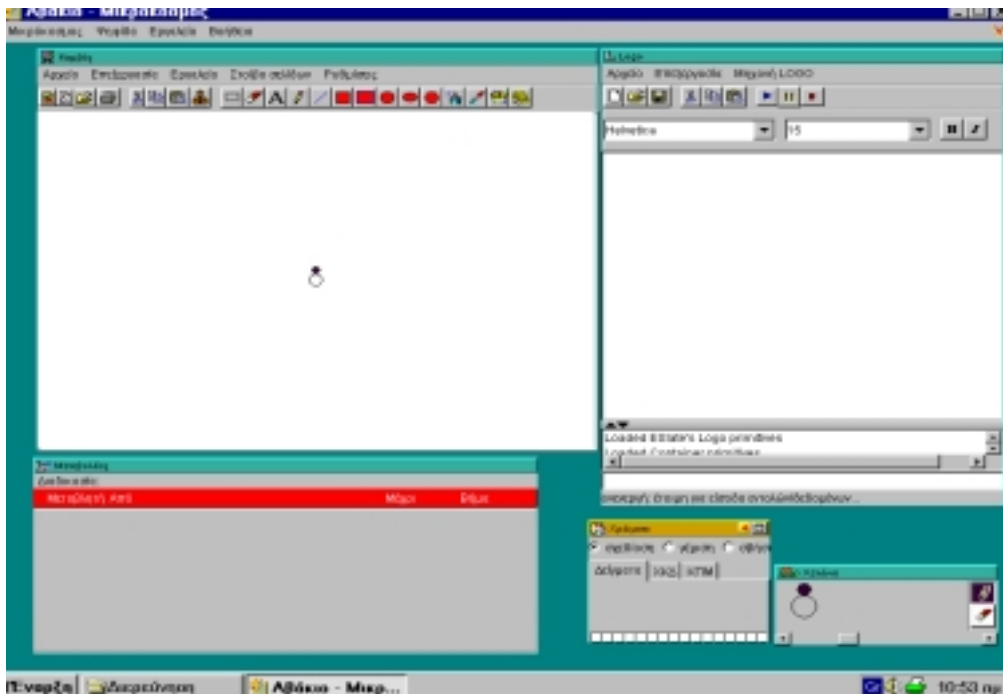
**Οδηγός χρήσης Μικρόκοσμου που αποτελείται
από τις ψηφίδες Καμβάς, Χελώνα, Γλώσσα,
Μεταβολέας, Χρώματα.**

Πώς θα δουλέψεις με το Χελωνόκοσμο την πρώτη φορά

1. Θα χρησιμοποιήσεις το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού σου.
2. Κάνε διπλό κλικ στο φάκελο "Διερεύνηση".
3. Κάνε διπλό κλικ στο εικονίδιο "Χελωνόκοσμος Α".
4. Θα εμφανιστεί το μήνυμα:



5. Περίμενε μέχρι να εμφανιστεί στην οθόνη η παρακάτω εικόνα (Εικόνα 1) χωρίς να πειράζεις τίποτα (θα πάρει λίγο χρόνο).



(εικόνα 1)

6. Είσαι έτοιμη/ος να εργαστείς. Στην οθόνη σου εμφανίζεται ένας Μικρόκοσμος που ονομάζεται Χελωνόκοσμος Α και περιλαμβάνει τις εξής πέντε ψηφίδες:

- ψηφίδα LOGO,
- ψηφίδα ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ,
- ψηφίδα ΜΕΤΑΒΟΛΕΑΣ
- ψηφίδα ΧΕΛΩΝΑ
- ψηφίδα ΧΡΩΜΑΤΑ.

Στην ψηφίδα LOGO γράφεις τις εντολές της γλώσσας Logo που θέλεις να εκτελέσει η χελώνα και μπορείς να ορίσεις έννοιες και υπερέννοιες.

Στην ψηφίδα ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ παρατηρείς τις κινήσεις και τα σχήματα της χελώνας αν είσαι σε σελίδα χελωνών, ενώ μπορείς να ζωγραφίσεις αν είσαι σε σελίδα ζωγραφικής.

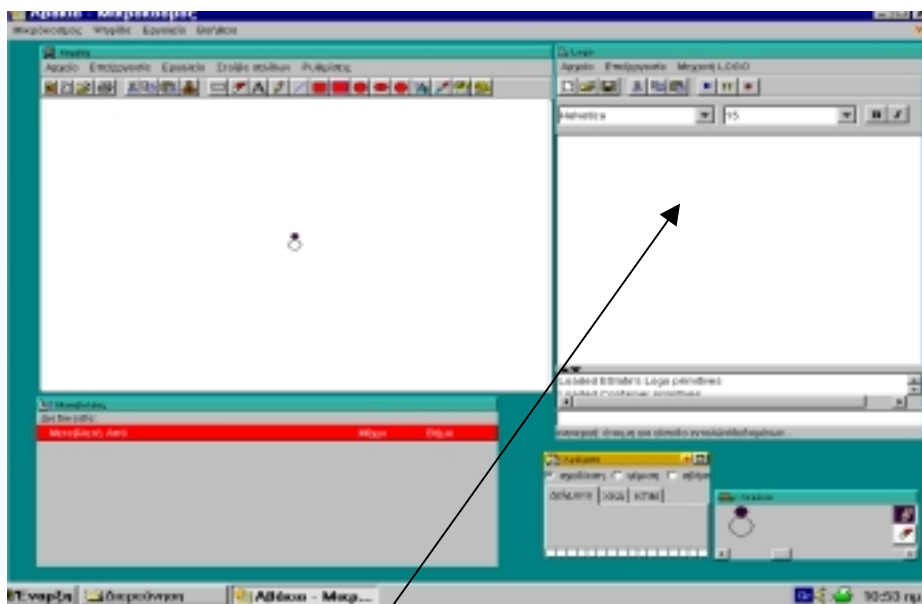
Στην ψηφίδα ΜΕΤΑΒΟΛΕΑΣ (βλέπε παρακάτω Εικόνα 4) μπορείς να χειριστείς μεταβολές στο σχήμα της χελώνας σε μια σελίδα χελώνας, το οποίο έφτιαξε η χελώνα εκτελώντας μια έννοια με μία ή παραπάνω μεταβλητές [μετακινώντας τις μπάρες κύλισης στο μεταβολέα αλλάζει η τιμή της μεταβλητής και επομένως μεταβάλλεται και το σχήμα της χελώνας].

Στην ψηφίδα ΧΕΛΩΝΑ επιλέγεις αν θα γράφει(μολύβι) ή θα σβήνει(γόμα) η χελώνα, δίνοντάς της εντολές.

Στην ψηφίδα ΧΡΩΜΑΤΑ επιλέγεις το χρώμα που θες να αφήνει η χελώνα σχεδιάζοντας.

Πώς θα σχεδιάσεις στο Χελωνόκοσμο

1. Κάνε κλικ στην άσπρη περιοχή του παράθυρου της ψηφίδας Logo,



(Εικόνα 2)

που δείχνει το βέλος στην παραπάνω εικόνα (Εικόνα 2).

- Σ' αυτό το παράθυρο μπορείς να γράφεις και να εκτελέσεις τις εντολές ή να ορίσεις τις έννοιες και τις υπερέννοιες που θέλεις. (Μπορείς να συμβουλευτείς τον πίνακα εντολών, στο τέλος των σημειώσεων.)
- Είναι προτιμότερο να γράφεις μία εντολή σε κάθε σειρά.
- Για να εκτελέσει η χελώνα την εντολή ή την έννοια που έγραψες, να βεβαιωθείς ότι ο δρομέας είναι στη σειρά που θέλεις και πάτησε το πλήκτρο **Insert**.
- Στην ψηφίδα Ζωγραφική μπορείς να έχεις σελίδες χελωνών και σελίδες ζωγραφικής. Αν στο μενού «Στοίβα σελίδων» βρίσκεται πάνω πάνω σελίδα χελώνας βλέπεις το αποτέλεσμα. (Το σχέδιό σου μπορεί να είναι όσο πολύπλοκο θέλεις, χρησιμοποιώντας εντολές, έννοιες και μεταβλητές. Είναι το κύριο μέρος της διερεύνησής σου.)

- **Για να ορίσεις μια έννοια:**

- A. Απλή έννοια**

1. γράφεις **για -κενό-** (όνομα έννοιας)
2. Αλλάζεις γραμμή(πατώντας enter)
3. Γράφεις τις εντολές που θέλεις να έχει η έννοια (μία σε κάθε σειρά)
4. Γράφεις την εντολή **τέλος**
5. Μαυρίζεις (επιλέγεις) από πάνω προς τα κάτω ή από κάτω προς τα πάνω την περιοχή «για ... τέλος», όλο τον ορισμό της έννοιας, και πατάς το πλήκτρο **insert**.
6. Αν ορίστηκε η έννοια παρατηρείς ότι στο κάτω μέρος του παραθύρου γράφει: (όνομα έννοιας defined)
7. Στη συνέχεια για να εκτελέσεις την έννοια γράφεις το όνομά της και πατάς το πλήκτρο **insert**.

B. Έννοια με μεταβλητές

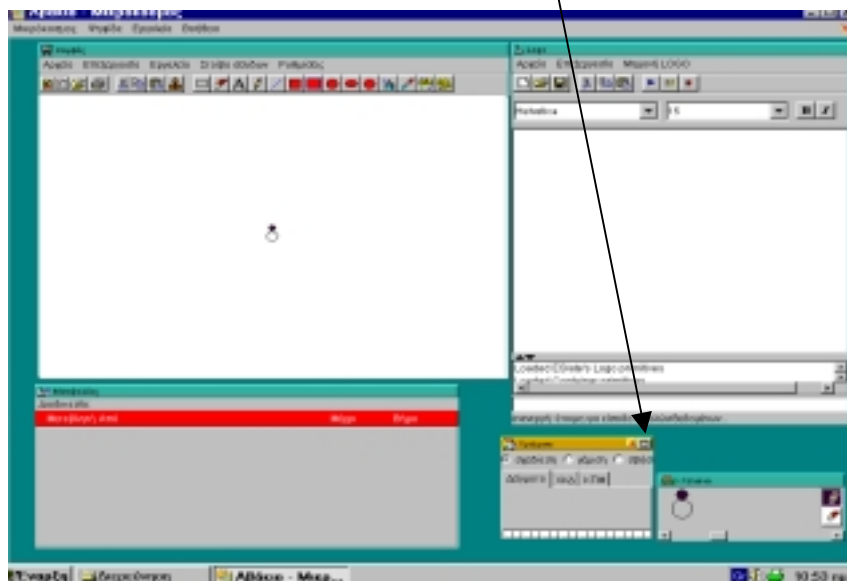
1. Γράφεις **για**-κενό-(όνομα έννοιας)-κενό:(σύμβολο μεταβλητής)[επαναλαμβάνοντας **-κενό-** :(σύμβολο μεταβλητής) αντίστοιχα για όσες μεταβλητές θέλεις].
 2. Αλλάζεις γραμμή πατώντας enter
 3. Γράφεις τις εντολές που θέλεις να έχει η έννοια
 4. Γράφεις την εντολή **τέλος**
 5. Μαυρίζεις (επιλέγεις) από πάνω προς τα κάτω ή από κάτω προς τα πάνω την περιοχή «για...τέλος», όλο τον ορισμό της έννοιας και πατάς το πλήκτρο insert.
 6. Αν ορίστηκε η έννοια παρατηρείς ότι στο κάτω μέρος του παραθύρου γράφει: (όνομα έννοιας) defined
 7. Στη συνέχεια για να εκτελέσεις την έννοια γράφεις το όνομά της, και επειδή έχει μεταβλητή, και έναν αριθμό, δηλαδή (όνομα έννοιας)-κενό- (αριθμός), για παράδειγμα τετράγωνο 50.
- **Για να αλλάξεις (διορθώσεις) μια έννοια:**
 - α)επιστρέφεις στην περιοχή που την πρωτοόρισες και κάνεις τις διορθώσεις που θέλεις
 - β)επιλέγεις όλη τη σειρά εντολών και πατάς Το πλήκτρο Insert
 - γ)αν επαναορίστηκε η έννοια παρατηρείς ότι στο κάτω μέρος του παραθύρου γράφει: (όνομα έννοιας) redefined.

Πώς θα χειριστείς τη χελώνα

Το μόνο που πρέπει να προσέχεις στη χελώνα σου είναι να είναι πατημένο το εικονίδιο του μολυβιού και για να το πετύχεις αυτό κάνεις ένα αριστερό κλικ πάνω του. Διαφορετικά η χελώνα δε γράφει.

Πώς θα χειριστείς τα χρώματα

Για να χειριστείς τα χρώματα πρέπει να μεγιστοποιήσεις πρώτα το παράθυρό τους πατώντας το πλήκτρο που δείχνει το βελάκι στην παρακάτω εικόνα.

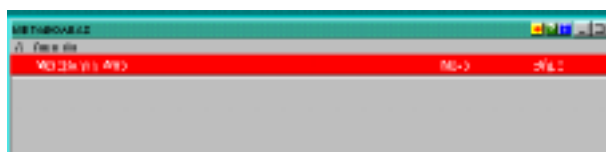


(εικόνα 3)

Αφού επιλέξεις το χρώμα που θες και κάνεις κλικ πάνω του, μπορείς να ελαχιστοποιήσεις ξανά το παράθυρο των χρωμάτων κάνοντας κλικ πάνω στο ίδιο πλήκτρο που χρησιμοποίησες και για να το μεγιστοποιήσεις. Για να γράφει η χελώνα σου με αυτό το χρώμα πλέον, πρέπει να κάνεις αριστερό κλικ πάνω στην μπάρα της χελώνας και στη συνέχεια αριστερό κλικ πάνω στην μπάρα των χρωμάτων.

Πώς θα χειριστείς το μεταβολέα

Η ψηφίδα ΜΕΤΑΒΟΛΕΑΣ (βλέπε Εικόνα 4) μας επιτρέπει να χειριζόμαστε τις αλλαγές στο σχήμα που φτιάχνει η χελώνα σε σελίδα χελώνας στην ψηφίδα ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ εκτελώντας μια έννοια με μία ή παραπάνω μεταβλητές.



Εικόνα 4

- Ορίζουμε μια έννοια με μία ή παραπάνω μεταβλητές στο παράθυρο της ψηφίδας LOGO.
- Εκτελούμε την έννοια δίνοντας στη (στις) μεταβλητή (μεταβλητές) μία (ή παραπάνω) τιμή (τιμές).
- Στην ψηφίδα ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ από το μενού Εργαλείο επιλέγουμε την εντολή "επιλογή γραμμής χελώνας" ή κάνουμε κλικ στο τελευταίο κουμπί της μπάρας εργαλείων .
- Κάνουμε κλικ με το ποντίκι πάνω σε οποιοδήποτε σημείο της γραμμής που έχει φτιάξει η χελώνα εκτελώντας την έννοιά μας και παρατηρούμε ότι ο

μεταβολέας ενεργοποιείται εμφανίζοντας μπάρες κύλισης με πεδία τιμών [Από, Μέχρι, Βήμα].

- Μετακινούμε τις μπάρες στο μεταβολέα αργά και καθώς αλλάζει η τιμή της μεταβλητής παρατηρούμε τι γίνεται στο σχήμα της χελώνας.
- Μπορούμε να αλλάξουμε το βήμα, την αρχική και την τελική τιμή στο πεδίο τιμών της μπάρας του μεταβολέα.

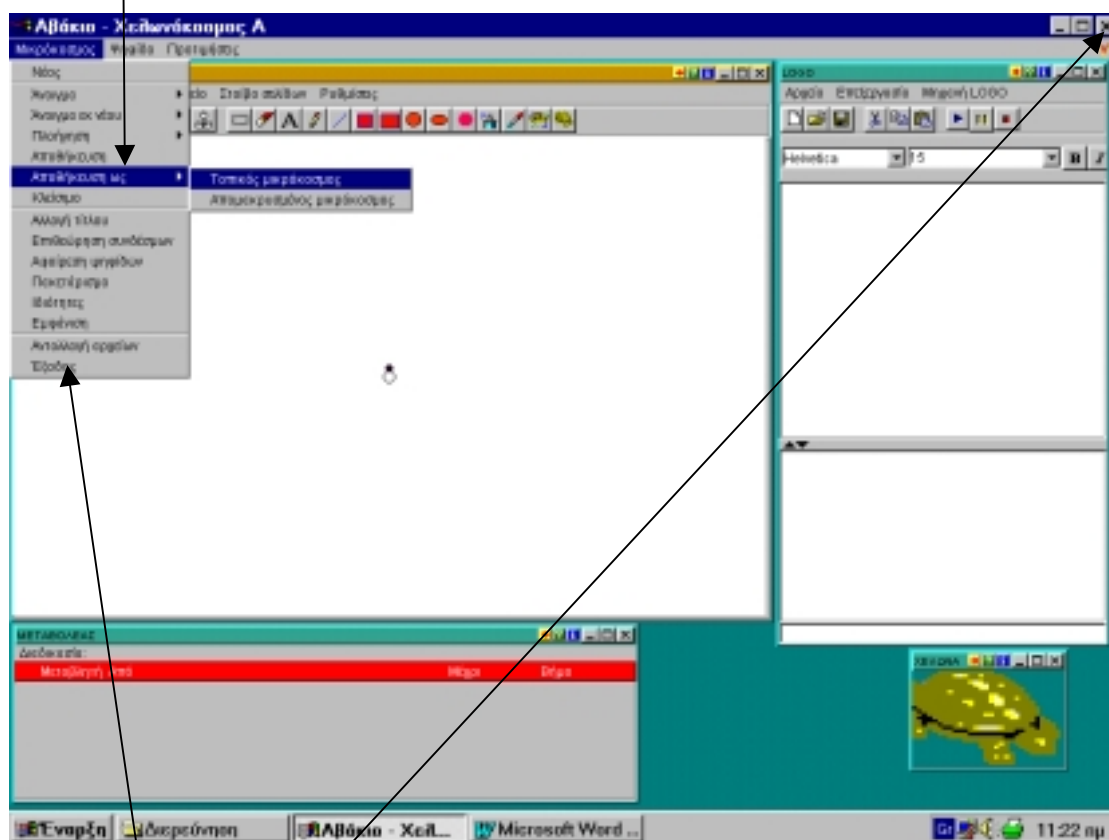
Συνδυασμός Logo – Ζωγραφικής

Αφού έχεις φτιάξει το σχέδιό σου στη Logo, μπορείς να το περάσεις στη ζωγραφική και εκεί να το εμπλουτίσεις με ότι θέλεις, χρησιμοποιώντας τα εργαλεία της ζωγραφικής.


1. Με τα εργαλεία της μπάρας του καμβά μπορείς να ζωγραφίσεις και να εμπλουτίσεις το σχέδιο σου.
2. Όταν τελειώσεις με τη ζωγραφική επιλέγεις από το μενού **Επεξεργασία**, της ψηφίδας της ζωγραφικής, την εντολή **Σφραγίδα** και στη συνέχεια από το μενού **Στοιβα σελίδων** επιλέγεις **Ζωγραφική**.
3. Τώρα η εργασία σου (σχέδιο Logo και ζωγραφική) είναι έτοιμα για αποθήκευση

Πώς θα αποθηκεύσεις το Χελωνόκοσμό σου την πρώτη φορά

1. Για να αποθηκεύσεις την εργασία σου κάνε κλικ στο μενού "Μικρόκοσμος"(βλέπε Εικόνα 5).
- 2.
1. Κάνε κλικ στην επιλογή "Αποθήκευση ως" (βλέπε Εικόνα 5, όπου δείχνει το βέλος), επέλεξε "Τοπικός Μικρόκοσμος" και δώσε το όνομα που θέλεις στο μικρόκοσμο σου επιλέγοντας και τον κατάλληλο φάκελο που αντιστοιχεί στην τάξη σου και στην τωρινή διερεύνηση.
[π.χ. desktop/Διερεύνηση/πέμπτη τάξη/πρώτη διερεύνηση].



(Εικόνα 5)

2. Μπορείς να κλείσεις το «Χελωνόκοσμος Α» είτε κάνοντας κλικ στο εικονίδιο  στο δεξιό άκρο της πάνω μπάρας (πάνω δεξιό άκρο της οθόνης), είτε από το μενού "Μικρόκοσμος" κάνοντας κλικ στην επιλογή "Κλείσιμο" (βλέπε Εικόνα 5, όπου δείχνει το βέλος).
3. Στο παράθυρο διαλόγου που θα εμφανιστεί επέλεξε «ναι» για να αποθηκεύσεις το Χελωνόκοσμό σου.
4. Μπορείς επίσης να επιλέξεις την τελευταία επιλογή «Εξοδος» στο μενού "Μικρόκοσμος" (βλέπε Εικόνα 5, όπου δείχνει το βέλος) για να κλείσει το περιβάλλον του Χελωνόκοσμου.

Πώς θα ανοίξεις ξανά την εργασία σου

1. Θα χρησιμοποιήσεις το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού σου.
2. Κάνε διπλό κλικ στο φάκελο "Διερεύνηση " στην επιφάνεια εργασίας.
3. Κάνε διπλό κλικ στο φάκελο της τάξης σου.
4. Κάνε διπλό κλικ στο φάκελο της διερεύνησης που κάνεις τώρα.
5. Βρες το αρχείο σου, το δικό σου "Χελωνόκοσμο ",και κάνε διπλό κλικ στο εικονίδιο του.
6. Περίμενε μέχρι να εμφανιστεί στην οθόνη η εικόνα που αντιστοιχεί στο Χελωνόκοσμο σου, χωρίς να πειράζεις τίποτα (θα πάρει λίγο χρόνο).
7. Μόλις εμφανιστεί ο Χελωνόκοσμός σου είσαι έτοιμη/ος να πειραματιστείς.

Πώς θα αποθηκεύσεις την εργασία σου τις επόμενες φορές

• **Αποθήκευση της εργασίας σου**

1. Για να αποθηκεύσεις την εργασία σου κάνε κλικ στο **μενού "Μικρόκοσμος"** όπως την πρώτη φορά.
2. Κάνε κλικ στην επιλογή "**Αποθήκευση**".
3. Αν θέλεις να αποθηκεύσεις την εργασία σου σε διαφορετικό αρχείο, κάνε κλικ στην επιλογή "Αποθήκευση ως", επέλεξε "Τοπικός Μικρόκοσμος" και δώσε το καινούριο όνομα που θέλεις στο μικρόκοσμο σου επιλέγοντας και τον κατάλληλο φάκελο αποθήκευσης.

• **Αποθήκευση εικόνας σε ξεχωριστό αρχείο**

1. Για να αποθηκεύσεις την εικόνα σου σε διαφορετικό αρχείο στην ψηφίδα Ζωγραφικής από το μενού **Αρχείο** επέλεξε «**Αποθήκευση εικόνας**».
2. Κάνε διπλό κλικ στη Διερεύνηση που κάνεις τώρα.
3. Δώσε όνομα στο αρχείο σου (χρησιμοποίησε το ίδιο όνομα) και πάτα **Αποθήκευση**.

Πώς μεταφέρουμε αρχεία στο Word

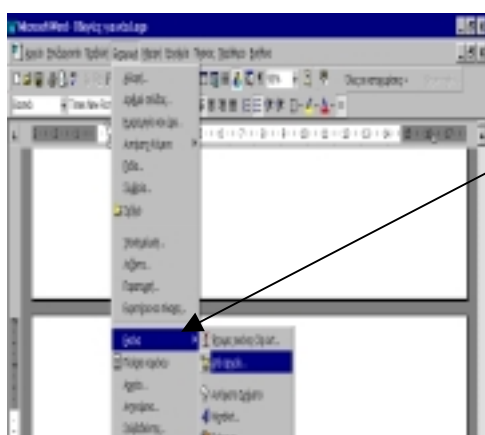
• **Άνοιγμα σελίδας στο Word:**

1. Κάνε διπλό κλικ στο εικονίδιο του Word που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας.
2. Κάνε διπλό κλικ στο εικονίδιο της τάξης σου.

3. Πάτησε μια φορά στο αρχείο και με πατημένο το αριστερό πλήκτρο σύρε το δείκτη σου **Δημιουργία, Φάκελος** κ.λ.π. και όταν δείξει Έγγραφο Microsoft Word άφησε το πλήκτρο σου ελεύθερο.
4. Δώσε το δικό σου όνομα.
5. Πάτησε διπλό κλικ στο εικονίδιο.
6. Τώρα έχεις φτιάξει το δικό σου έγγραφο στο word και εδώ μπορείς να δουλέψεις.

- **Μεταφορά εικόνας :**

7. Από το μενού **Εισαγωγή** να επιλέξεις την εντολή **Εικόνα** και στο διπλανό μενού την εντολή **Από Αρχείο** (βλέπε Εικόνα 6, όπου δείχνει το βέλος).



Εικόνα 6

8. Άνοιξε το φάκελο Διερεύνηση (μην ξεχνάς ότι για να ανοίξει αρχείο ή φάκελος χρειάζεται διπλό κλικ).
9. Άνοιξε το φάκελο της τάξης σου.
10. Άνοιξε το φάκελο της διερεύνησης που κάνεις τώρα.
11. Κάνε διπλό κλικ στο αρχείο της ζωγραφικής σου.

- **Μεταφορά εντολών της Logo:**

12. Πήγαινε στην **ψηφίδα LOGO** του χελωνόκοσμου σου (του αρχείου σου).
13. **Επέλεξε (μαύρισε) τις εντολές** που θέλεις να αντιγράψεις.
14. Πήγαινε στο **Επεξεργασία** και πάτα **Αντιγραφή**.

15. Κλείσε το χελωνόκοσμό σου (Χ επάνω δεξιά).
16. Στο παράθυρο **Αποθήκευση μικρόκοσμου**, που θα εμφανιστεί, επιλέγεις **ΝΑΙ**.
17. Πήγαινε στο αρχείο σου στο **WORD**.
18. Πήγαινε στο **Επεξεργασία** και πάτα **Επικόλληση**.

- **Γράψε την έκθεσή σου.**

- **Αποθήκευση στο Word:**

Από το **μενού Αρχείο** να επιλέξεις την εντολή **Αποθήκευση**.
Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί να επιλέξεις **ΝΑΙ**.

Βασικές Εντολές της γλώσσας LOGO

π ή πίσω (αριθμός)
α ή αριστερά (αριθμός)
δ ή δεξιά (αριθμός)
μ ή μπροστά (αριθμός)
σβγ ή σβησεγραφικά
κχ ή κρυψεχελώνα
δχ ή δειξεχελώνα
σκ ή στυλοκατώ
σπ ή στυλοπάνω
μεγεθοςστυλο (αριθμός)
γόμα
επανάλαβε (αριθμός) [(εντολές)]
για (όνομα έννοιας)
τέλος
κατεύθυνση (αριθμός)
θεσεκατ η θεσεκατεύθυνση (αριθμός)
στηναρχή
καθάρισε

- Όλες τις εντολές μπορείς να τις γράφεις με μικρά ή με κεφαλαία γράμματα.
- Μπορείς να χρησιμοποιείς ή να μη χρησιμοποιείς τόνο στις λέξεις.
- Για να βάλεις τόνο πάτησε πρώτα το κουμπί Esc και μετά το γράμμα που θέλεις να τονίσεις.