

Ναταλία Θεόκλεια Γεωργιτζίκη • Αλέξανδρος Καπανιάρης • Ευστρατία Λιακοπούλου  
Σταμάτης Παπαδάκης • Μαρία Σκιαδέλλη • Δημήτρης Φωτιάδης

# ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

## ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ

### ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

Γ' Δημοτικού





# **Πληροφορική και Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών**

Γ΄ Δημοτικού

**Επιστημονική Επιτροπή Αξιολόγησης**

**Συντονιστής / Αξιολογητής**

**Γρηγόριος Μπεληγιάννης**

Εν ενεργεία μέλος Δ.Ε.Π.

**Αξιολογητής**

**Θεόδωρος Ζευγίτης**

Εν ενεργεία εκπαιδευτικός

**Αξιολογήτρια**

**Φωτεινή Φιλιππίδου**

Εν ενεργεία εκπαιδευτικός

**Τεχνικός Εμπειρογνώμονας**

**Φώτιος Κολοκοτρώνης**

Πτυχιούχος Πληροφορικής

**Επικουρικός Εμπειρογνώμονας**

**Αλεξάνδρα Θεοδωράκη**

Διπλωματούχος τεχνολογίας γραφικών τεχνών

**Υπεύθυνη Διδακτικού Πακέτου  
για το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής**

**Ξυνή Παναγιώτα**

Σύμβουλος Β΄ ΙΕΠ

**Πράξη με τίτλο: «Συγγραφή, Αξιολόγηση και Ένταξη διδακτικών βιβλίων στο Μητρώο Διδακτικών Βιβλίων και στην Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Διδακτικών Βιβλίων» με κωδικό ΟΠΣ 6010165 στο Πρόγραμμα «Ανθρώπινο Δυναμικό και Κοινωνική Συνοχή» 2021-2027**

**ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ**

**Σπυρίδων Δουκάκης**

Πρόεδρος του Δ.Σ. του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

**Υπεύθυνος Πράξης**

**Διονύσιος Μουρελάτος**

Σύμβουλος Α΄ του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

**Αναπληρωτής Υπεύθυνος Πράξης**

**Στυλιανός Μαυρατζάς**

Σύμβουλος Α΄ του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

**«Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης»  
και το Πρόγραμμα «Ανθρώπινο Δυναμικό και Κοινωνική Συνοχή»**



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων  
και Αθλητισμού



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Πρόγραμμα  
Ανθρώπινο Δυναμικό και  
Κοινωνική Συνοχή

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Ναταλία Θεόκλεια Γεωργιτζίκη • Αλέξανδρος Καπανιάρης • Ευστρατία Λιακοπούλου  
Σταμάτιος Παπαδάκης • Μαρία Σκιαδέλλη • Δημήτριος Φωτιάδης

# Πληροφορική και Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών

Γ' Δημοτικού

ΑΝΑΔΟΧΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΗΣ:  pedio

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΕΚΔΟΣΕΩΝ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ»

## ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΚΔΟΣΗΣ

### ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΗ ΟΜΑΔΑ

**Ναταλία Θεόκλεια Γεωργιτζίκη**, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός και Μηχανικός Υπολογιστών, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, MSc Πληροφορικής και Τεχνολογίας Πληροφοριών και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση

**Αλέξανδρος Καπανιάρης**, Καθηγητής - Σύμβουλος ΕΑΠ, Διευθυντής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Τρικάλων

**Ευστρατία Λιακοπούλου**, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής, MA, MPA, Διευθύντρια Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Λακωνίας

**Σταμάτιος Παπαδάκης**, Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Κρήτης

**Μαρία Σκιαδέλλη**, Μηχανικός Η/Υ και Πληροφορικής, MA στην Εκπαίδευση, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

**Δημήτριος Φωτιάδης**, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, MSc in Computer Science, MBA

ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ –  
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΚΔΟΣΗΣ  
ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

**Σίνος Γκιώκας**, Φυσικός

**Τέτη Παλαιοθοδώρου**, Φιλολόγος

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΝΤΥΠΟΥ  
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ  
ΜΑΚΕΤΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ  
ΕΙΚΟΝΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ  
ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ

**Εκδόσεις Πεδίο**

**Σοφία Μακρινού**, Γραφίστρια

**Εκδόσεις Πεδίο**

**Ευθύμης Αργυράτος**, Art Director

**Ευθύμης Αργυράτος**, Art Director

**ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ  
ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ  
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ**

ΣΥΛΛΗΨΗ – ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ  
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ – ΤΕΧΝΙΚΗ  
ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ  
ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ

**Συγγραφική ομάδα**

Υλικό Εκπαιδευτικού



## Ταυτότητα του βιβλίου

Το βιβλίο αυτό γράφτηκε για να σε βοηθήσει να γνωρίσεις τον κόσμο των υπολογιστών και της τεχνολογίας.

Διαβάζοντάς το θα μάθεις με ποιον τρόπο μπορείς να προγραμματίσεις τους υπολογιστές ώστε να παίρνουν αποφάσεις και θα φτιάξεις το πρώτο σου πρόγραμμα στο περιβάλλον προγραμματισμού Scratch. Θα δεις τι περιέχει ένας υπολογιστής και πώς μπορείς να συνδέσεις σε αυτόν διάφορες περιφερειακές συσκευές. Ακόμα θα μάθεις πώς να εντοπίζεις τα αρχεία και τους φακέλους, αλλά και για τα είδη των εννοιολογικών χαρτών. Θα εξερευνήσεις τη χρήση ψηφιακών εργαλείων για την πλοήγησή σου στο διαδίκτυο και την αναζήτηση πληροφορίας. Τέλος, θα καταλάβεις ποια είναι η σημασία των κανόνων και των ορίων στη χρήση ψηφιακών συσκευών.

Μέσα από τις εμπειρίες αυτές, θα αποκτήσεις τις δεξιότητες που απαιτούνται για να ζεις με άνεση στον ψηφιακό κόσμο και να συμβάλλεις ενεργά σε αυτόν.

Οι ασκήσεις του βιβλίου χωρίζονται σε διάφορες κατηγορίες: ασκήσεις γραπτές που γίνονται πάνω στο βιβλίο, ατομικές ασκήσεις εξάσκησης στον υπολογιστή ή ομαδικές δραστηριότητες και παιχνίδια που μπορείς να πραγματοποιήσεις με τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριές σου στην τάξη. Το εικονίδιο που υπάρχει στην αρχή της κάθε άσκησης θα σε βοηθήσει να καταλάβεις για το τι είδους άσκηση πρόκειται. Δες παρακάτω τον οδηγό εικονιδίων για να βρεις τι σημαίνει το κάθε εικονίδιο.



Το ψηφιακό υλικό που συνοδεύει το βιβλίο το εμπλουτίζει με πολυμεσικά στοιχεία και ψηφιακές ασκήσεις που σε βοηθάνε να κατανοείς καλύτερα τις έννοιες, αλλά και να κάνεις περισσότερη εξάσκηση. Το ψηφιακό υλικό είναι προσβάσιμο μέσω διαδικτύου, αλλά μπορείς να το κατεβάσεις και στον υπολογιστή σου ώστε να το χρησιμοποιήσεις ακόμα και όταν δεν έχεις σύνδεση.

Η συγγραφική ομάδα

## Οδηγός για τα εικονίδια



Λέξεις-κλειδιά



Δραστηριότητα στον υπολογιστή



Τι θα μάθεις – Στόχοι της ενότητας ή του μαθήματος



Ομαδική δραστηριότητα



Θυμάμαι από παλιά...



Περισσότερη εξάσκηση



Ήξερες ότι...



Παιχνίδι



Συζήτηση στην τάξη



Σκέφτομαι τι έμαθα



Επίσκεψη στο διαδίκτυο



Άσκηση στο βιβλίο

## Οι ήρωες του βιβλίου



Πήρα το όνομά μου από τον Ήρωνα, έναν από τους πρώτους Έλληνες μηχανικούς και εφευρέτες της αρχαιότητας.



Πήρα το όνομά μου από τον Τάλω, το πρώτο ανθρωπόμορφο μυθικό ρομπότ, που το κατασκεύασε ο θεός Ήφαιστος.

Πήρα το όνομά μου από την Υπατία, μία από τις πρώτες γυναίκες μαθηματικούς της αρχαιότητας.



# Περιεχόμενα

## Αλγοριθμική – Προγραμματισμός – Ρομποτική

1. Συνθήκες και αποφάσεις . . . . .	10
2. Αλήθεια ή ψέματα; . . . . .	15
3. Οι υπολογιστές παίρνουν αποφάσεις . . . . .	18
4. Γνωριμία με το περιβάλλον του Scratch . . . . .	21
5. Εντολή επιλογής στο Scratch (Μέρος Α΄) . . . . .	25
6. Εντολή επιλογής στο Scratch (Μέρος Β΄) . . . . .	28
7. Γνωριμία με το ρομπότ εδάφους (Έντισον) . . . . .	32
8. Παιχνίδι με το ρομπότ: Παγίδευσε το ρομπότ σου! . . . . .	34

## Υπολογιστικά συστήματα – Ψηφιακές συσκευές – Δίκτυα

9. Πώς αποθηκεύεται η ψηφιακή εικόνα; . . . . .	37
10. Τα εξαρτήματα και οι συσκευές του υπολογιστή . . . . .	41
11. Οι εφαρμογές του υπολογιστή . . . . .	46
12. Η δικτύωση υπολογιστών και ψηφιακών συσκευών . . . . .	49
13. Προστασία από κακόβουλα λογισμικά και κανόνες ασφαλείας στο διαδίκτυο . . . . .	53

## Δεδομένα και ανάλυση δεδομένων

14. Αρχεία και φάκελοι . . . . .	57
15. Είδη εννοιολογικών χαρτών . . . . .	62
16. Λύνω ένα πρόβλημα με εννοιολογικό χάρτη . . . . .	66

## Ψηφιακός γραμματισμός

17. Περισσότερα εργαλεία στο πληκτρολόγιο . . . . .	69
18. Δικτυακός τόπος και ιστοσελίδες . . . . .	72
19. Τα βασικά χαρακτηριστικά ενός δικτυακού τόπου . . . . .	75
20. Μηχανές αναζήτησης . . . . .	78
21. Επιλέγω ό,τι είναι κατάλληλο από τα αποτελέσματα μίας αναζήτησης . . . . .	82
22. Φτιάχνω κινούμενα σχέδια από εικόνες . . . . .	85
23. Επεξεργάζομαι το προφίλ μου στην e-me . . . . .	88
24. Τα ιστολόγια της e-me . . . . .	91
25. Τα άρθρα ενός ιστολογίου της e-me . . . . .	95
26. Αναζητώ και σχολιάζω άρθρα σε ιστολόγιο της e-me . . . . .	97
27. Διαμορφώνω το προσωπικό μου περιβάλλον στην e-me και επικοινωνώ με άλλους . . . . .	100
28. Χρησιμοποιώ μαθησιακά αντικείμενα εκπαιδευτικών αποθετηρίων . . . . .	104

## Ψηφιακές τεχνολογίες και κοινωνία

29. Η υπερβολική χρήση του διαδικτύου σε σχέση με τη σωματική και την ψυχική υγεία . . . . .	109
30. Κανόνες και όρια για τη χρήση ψηφιακών συσκευών στο διαδίκτυο . . . . .	113
Ευρετήριο όρων . . . . .	115



## Ενότητα 1

# Αλγοριθμική - Προγραμματισμός - Ρομποτική

### Στην ενότητα αυτή θα μάθεις:

- ✓ Να εντοπίζεις προβλήματα αποφάσεων στην καθημερινή σου ζωή.
- ✓ Τι είναι οι συνθήκες και πώς τις χρησιμοποιούμε για να παίρνουμε αποφάσεις.
- ✓ Να διατυπώνεις συνθήκες και αποφάσεις ανάλογα με τα ενδεχόμενα.
- ✓ Να φτιάχνεις εκφράσεις για τις οποίες μπορείς να αποφασίσεις αν είναι αλήθεια ή ψέματα.
- ✓ Να χρησιμοποιείς ένα διάγραμμα για να αναπαραστήσεις γραφικά μία απόφαση.
- ✓ Ότι οι υπολογιστές παίρνουν και αυτοί αποφάσεις.
- ✓ Τι είναι το Scratch.
- ✓ Να φτιάχνεις ένα έργο στο περιβάλλον προγραμματισμού Scratch.
- ✓ Να βάζεις χαρακτήρες μέσα στο έργο σου και να τους προγραμματίζεις με εντολές.
- ✓ Να αποθηκεύεις το έργο σου.
- ✓ Να χρησιμοποιείς την εντολή επιλογής στα προγράμματά σου.
- ✓ Να χρησιμοποιείς τη σωστή συνθήκη στην εντολή επιλογής.
- ✓ Να λύνεις προβλήματα με προγραμματιστικό τρόπο χρησιμοποιώντας την εντολή επιλογής.

### ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ

συνθήκη, επιλογή, απόφαση, ενδεχόμενο, λογική έκφραση, εντολή επιλογής, αλήθεια, ψέματα, αντικείμενα, μορφές, πλακίδια, σενάρια, συμβάντα, ρομπότ εδάφους, έλεγχος, εμπόδιο

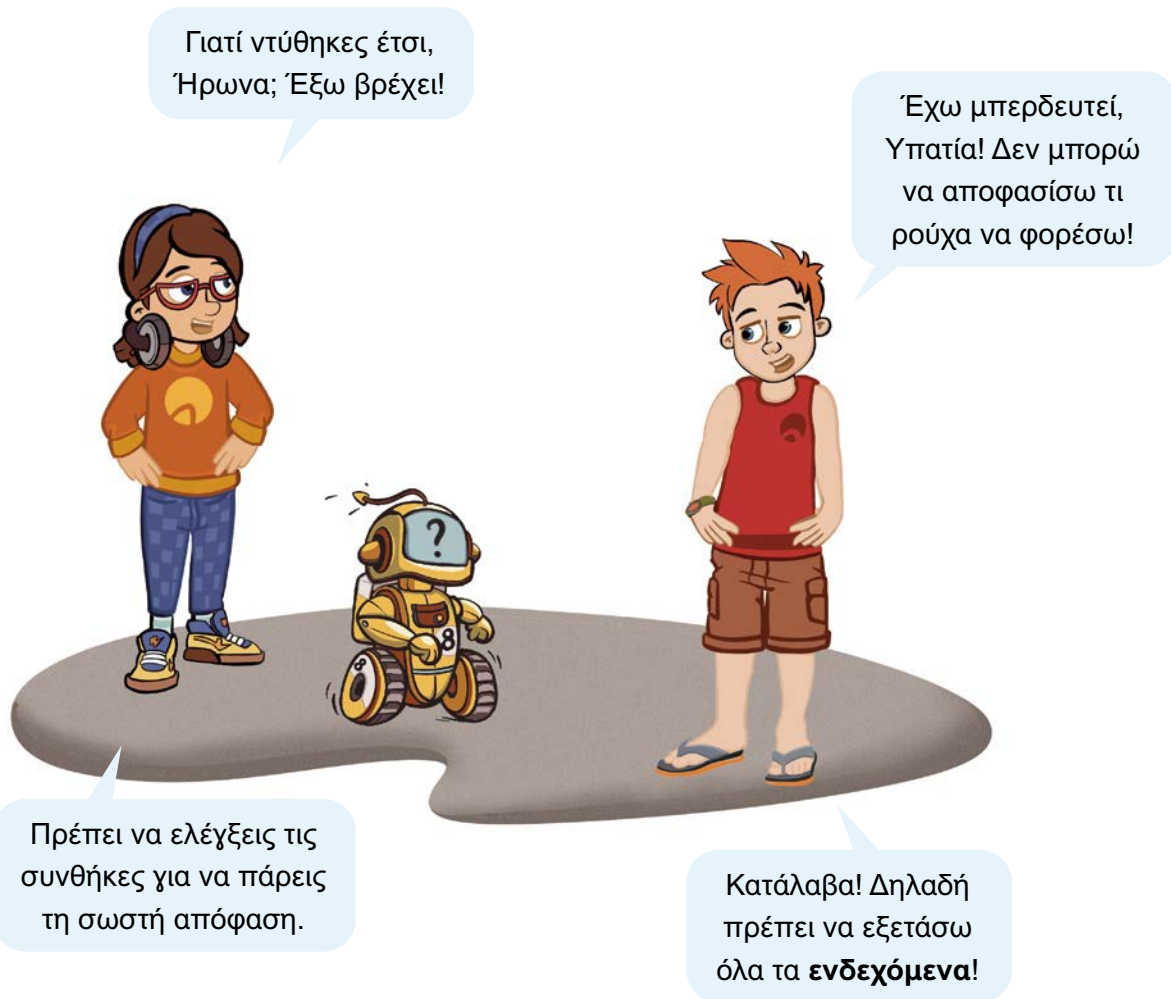




## Μάθημα 1ο

## Συνθήκες και αποφάσεις

Πολλές φορές, όταν πρέπει να πάρουμε μία απόφαση, χρειάζεται πρώτα να κάνουμε έναν έλεγχο για το αν κάτι είναι αλήθεια ή όχι.



**Ενδεχόμενο** είναι κάτι που μπορεί να συμβεί, π.χ. μπορεί να βρέξει αύριο.

Αν κάνει κρύο,

τότε



φόρεσε κασκόλ  
και σκούφο.



Αν βρέχει,

τότε



πάρε ομπρέλα  
ή αδιάβροχο.



Αν έχει αέρα,

τότε



φόρεσε  
αντιανεμικό.



Αν έχει ήλιο,

τότε



βάλε γυαλιά  
ηλίου.



Αλλά μπορείς να κάνεις και κάποιους συνδυασμούς:

Αν βρέχει



και κάνει κρύο,

τότε



πάρε ομπρέλα,



κασκόλ και σκούφο.





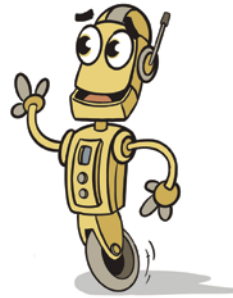
Αποφασίζουμε τι πρέπει να κάνουμε εξετάζοντας αν κάτι **ισχύει**, δηλαδή αν είναι αλήθεια ή όχι. Αυτό που εξετάζουμε αν είναι αλήθεια ή όχι το ονομάζουμε **συνθήκη**.

Για παράδειγμα, το «Βρέχει;» είναι μία συνθήκη.  
Κάποιες φορές μπορεί να βρέχει και κάποιες άλλες όχι.



Στην προηγούμενη σελίδα υπογράμμισε με το μολύβι σου τις συνθήκες που υπάρχουν.

Θα βρεις τη συνθήκη μετά τη λέξη «Αν».



Να μερικά ακόμα παραδείγματα αποφάσεων που μπορεί να χρειαστεί να πάρεις:

- Αν συναντήσεις κάποιον φίλο ή φίλη σου την Κυριακή, τότε θα τον/την καλέσεις στο σπίτι.
- Αν τελειώσεις νωρίς τα μαθήματά σου, τότε θα παίξεις το αγαπημένο σου παιχνίδι.
- Αν δείξει την αγαπημένη σου σειρά στην τηλεόραση το απόγευμα, τότε θα παρακολουθήσεις άλλο ένα επεισόδιο.
- Αν έρθει ο παππούς σου να σε επισκεφθεί αύριο, τότε θα πάτε βόλτα στο πάρκο.

Γράψε κι εσύ κάτι που χρειάζεται να αποφασίσεις μέσα στην επόμενη εβδομάδα.

Αν .....

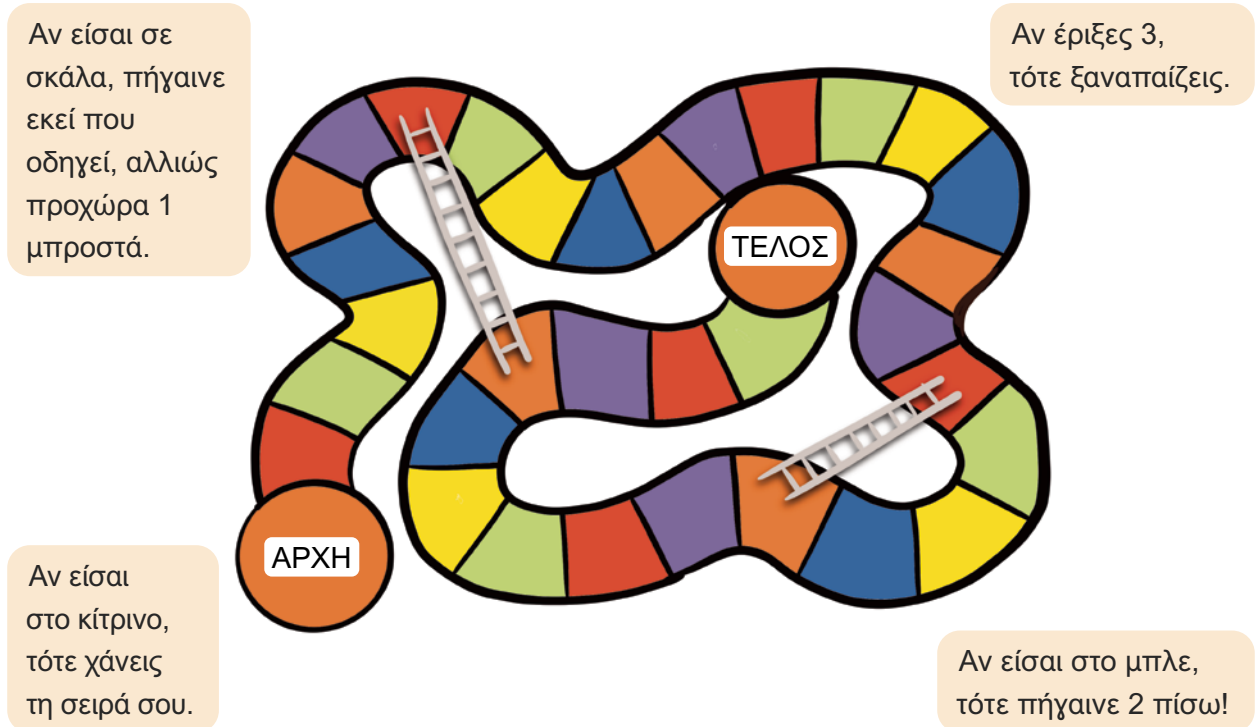
τότε .....

## Παιχνίδια με τις συνθήκες!

Πολλές φορές στα παιχνίδια υπάρχουν κανόνες που μας λένε τι να κάνουμε ανάλογα με το αν ισχύει κάτι ή όχι. Οι κανόνες αυτοί περιέχουν μία συνθήκη.



Δες το παρακάτω επιτραπέζιο παιχνίδι.





Υπογράμμισε με το μολύβι σου τις συνθήκες που υπάρχουν στους κανόνες του παιχνιδιού. Στη συνέχεια γράψε άλλους δύο κανόνες που θα ήθελες να ισχύουν στο παιχνίδι, χρησιμοποιώντας συνθήκες.

1. ....

2. ....



Άσκηση  
αντιστοίχισης.  
Ο Θησέας στο  
λαβύρινθο

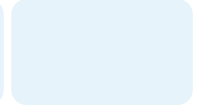
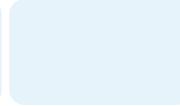
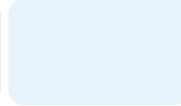
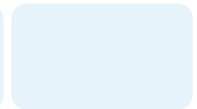
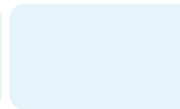
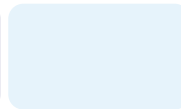


Άσκηση  
αντιστοίχισης.  
Επιτραπέζιο  
παιχνίδι



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

- ✓ Να βρίσκω τις συνθήκες μέσα σε κανόνες ή οδηγίες.
- ✓ Να διατυπώνω αποφάσεις με το «Αν... τότε».





## Μάθημα 2ο

## Αλήθεια ή ψέματα;

Κάποιες προτάσεις μάς δίνουν πληροφορίες για τις οποίες μπορούμε να πούμε αν είναι αλήθεια ή ψέματα. Αυτές ονομάζονται λογικές εκφράσεις. Να μερικές προτάσεις για την Υπατία ή τον Ήρωνα που μπορεί να είναι αλήθεια ή ψέματα:



Φοράει γυαλιά.	Αλήθεια
Έχει μπλε παντελόνι.	Αλήθεια
Κρατάει ακουστικά.	Ψέμα
Δεν φοράει παπούτσια με κορδόνια.	Ψέμα



Έχει κόκκινα μαλλιά.	Αλήθεια
Φοράει καφέ παντελόνι και μπλουζάκι με ρίγες.	Αλήθεια
Κρατάει κινητό τηλέφωνο.	Ψέμα
Δεν φοράει πράσινες κάλτσες.	Ψέμα

Οι συνθήκες των αποφάσεων που είδαμε στο προηγούμενο μάθημα είναι λογικές εκφράσεις, δηλαδή μπορεί να είναι ΑΛΗΘΕΙΑ ή ΨΕΜΑΤΑ.



Παρατήρησε την εικόνα με τα οκτώ παιδιά και τα ρούχα που φοράνε: Γράψε αν είναι αλήθεια ή ψέμα οι παρακάτω προτάσεις.

		Αλήθεια	Ψέμα
1	Στέλλα: Φοράει παντελόνι.		
2	Νικόλ: Δεν έχει κόκκινο φόρεμα.		
3	Ηλίας: Φοράει γαλάζιο πουκάμισο και καφέ παντελόνι.		
4	Άννα: Έχει ξανθά μαλλιά και φοράει παντελόνι.		
5	Γιώργος: Δεν φοράει κοντό παντελόνι.		
6	Αρντίτ: Φοράει πράσινη μπλούζα και πράσινο παντελόνι.		
7	Ναταλία: Δεν φοράει πράσινη μπλούζα και δεν φοράει ροζ παντελόνι.		





Άσκηση απλής  
επιλογής.  
Αλήθεια ή  
Ψέματα



Θα μπορούσαμε να γράψουμε τις παρακάτω προτάσεις για τα παιδιά τις προηγούμενης εικόνας:

Αν **φοράει μπλε φόρεμα**, τότε είναι η Άννα. | Αν **έχει κόκκινα μαλλιά και φοράει κοντό παντελόνι**, τότε είναι ο Γιώργος.

Ας δοκιμάσουμε να χρησιμοποιήσουμε τις λογικές εκφράσεις για να παίξουμε το παιχνίδι «Βρες ποιος είναι» για τα παιδιά της προηγούμενης εικόνας.



Στην τάξη σου χωριστείτε σε ομάδες και παίξτε το παιχνίδι «Βρες ποιος είναι». Όταν έρθει η σειρά σου, σκέψου κάποιο ή κάποια χαρακτηριστικά ενός παιδιού της ομάδας σου που το κάνουν μοναδικό, π.χ. «Φοράει μπλε παντελόνι και άσπρα παπούτσια». Πες την περιγραφή του παιδιού που έχεις σκεφτεί, χωρίς να αποκαλύψεις το όνομά του. Τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας σου πρέπει να μαντέψουν ποιο παιδί περιέγραψες ώσπου να μετρήσεις από το 1 μέχρι το 5.



### Παιχνίδι μυθολογίας: «Βρες ποιος θεός ή θεά είναι!»

Στο μάθημα της Ιστορίας έχεις μάθει για τους αρχαίους θεούς του Ολύμπου, τις συνήθειες, τα χαρακτηριστικά και τα σύμβολά τους. Διάλεξε έναν θεό και μια θεά του Ολύμπου και γράψε σε ένα χαρτί μία πρόταση που να τον/την περιγράφει με μοναδικό τρόπο. Μπορείς να γράψεις π.χ. για την Αθηνά: «Είναι κόρη του Δία και έχει σύμβολο την κουκουβάγια». Μπορείς να συμβουλευτείς το βιβλίο της Ιστορίας σου.



Άσκηση απλής επιλογής.  
Θεοί και θεές του Ολύμπου

Θεός: .....

Θεά: .....

Αντάλλαξε τις περιγραφές σου με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σου. Προσπάθησε να μαντέψεις τις περιγραφές του άλλου παιδιού.



#### Σε αυτό το μάθημα έμαθα:

- ✓ Να διατυπώνω εκφράσεις που μπορεί να είναι αλήθεια ή ψέματα.
- ✓ Να βρίσκω αν μία πρόταση είναι αλήθεια ή ψέματα.











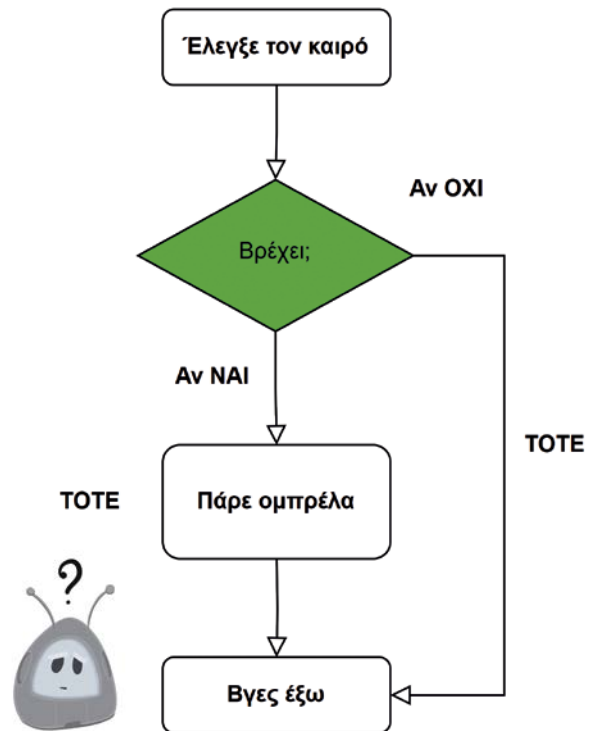

## Μάθημα 3ο

## Οι υπολογιστές παίρνουν αποφάσεις

Θυμήσου την απόφαση που έπρεπε να πάρει ο Ήρωνας στο 1ο μάθημα.

Αν βρέχει, τότε  
πάρε ομπρέλα

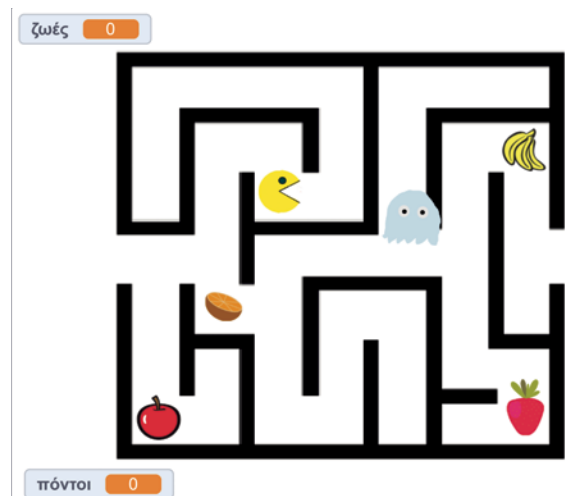
Δες πώς μπορούμε να σχεδιάσουμε ένα διάγραμμα που να δείχνει πώς θα αποφασίσει ο Ήρωνας π.χ. αν θα πάρει μαζί του ομπρέλα ή όχι προτού βγει έξω. Όπως οι άνθρωποι έτσι και οι υπολογιστές χρειάζεται να παίρνουν αποφάσεις καθώς εκτελούν τα προγράμματά τους.



Στο ηλεκτρονικό παιχνίδι της εικόνας, ο κίτρινος στρογγυλός ήρωας κινείται μέσα στον λαβύρινθο από τον παίκτη ή την παίκτρια του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι έχει κάποιους κανόνες. Έτσι, για παράδειγμα, δύο κανόνες θα μπορούσαν να είναι: ο ήρωας κερδίζει έναν πόντο κάθε φορά που αγγίζει (τρώνει) ένα φρούτο και χάνει μια ζωή αν αγγίζει το φαντασματάκι.

Ο υπολογιστής φροντίζει καθώς παίζεται το παιχνίδι να εφαρμόζονται σωστά οι κανόνες.



Για να γίνει αυτό, πρέπει σε κάθε κίνηση του ήρωα να παίρνει κάποιες αποφάσεις και να εκτελεί τις αντίστοιχες εντολές.

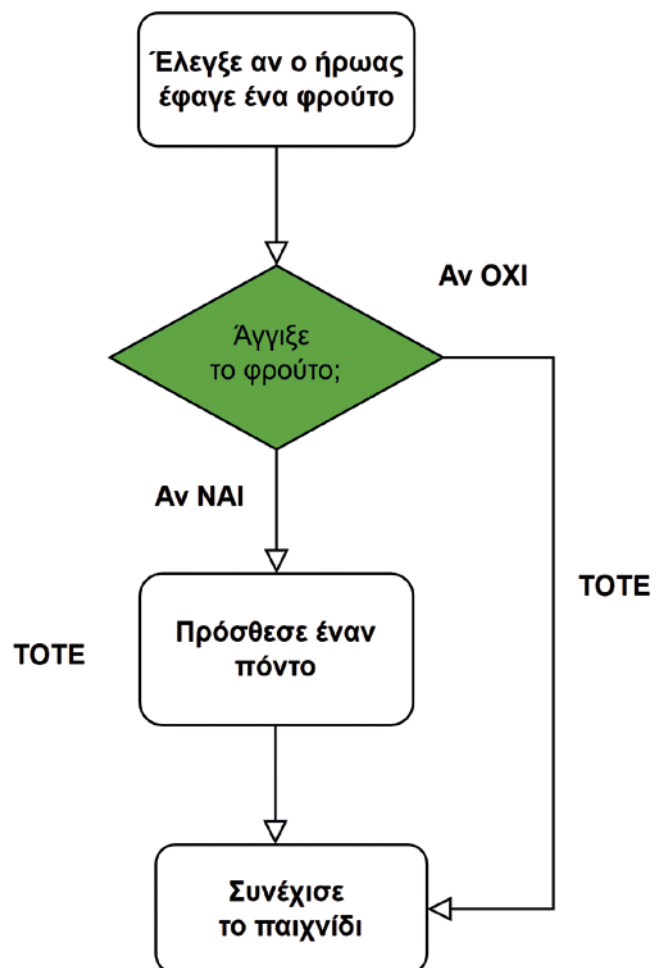
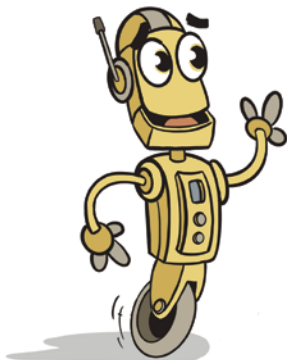
Να πώς μπορείς να γράψεις τις αποφάσεις που παίρνει ο υπολογιστής καθώς παίζεται το παιχνίδι:

**Αν ο ήρωας έφαγε (άγγιξε) φρούτο,  
τότε πρόσθεσε στους πόντους του έναν πόντο.**

**Αν ο ήρωας άγγιξε το φαντασματάκι,  
τότε αφάισε από τις ζωές του μία ζωή.**

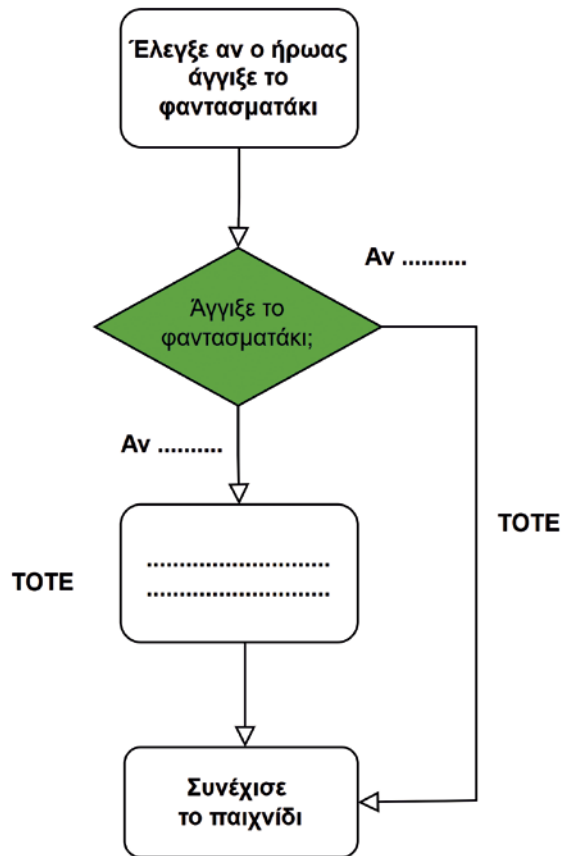
Το επόμενο διάγραμμα δείχνει με τρόπο γραφικό, δηλαδή με σχήματα και γραμμές, την απόφαση του υπολογιστή αν ο ήρωας αγγίξει (φάει) ένα φρούτο.

Όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούνται από εντολές που εκτελούνται από υπολογιστές.





Συμπλήρωσε τις λέξεις που λείπουν στο παρακάτω διάγραμμα που δείχνει με γραφικό τρόπο την απόφαση που πρέπει να πάρει ο υπολογιστής αν ο ήρωας αγγίξει το φαντασματάκι.



Άσκηση αντιστοίχισης.  
Διαγράμματα Ροής



Σε αυτό το μάθημα έμαθα:



✓ Ότι και οι υπολογιστές χρειάζεται να παίρνουν αποφάσεις.

✓ Πώς να σχεδιάζω ένα διάγραμμα για να αναπαριστώ γραφικά μία απόφαση.



## Μάθημα 4ο

## Γνωριμία με το περιβάλλον του Scratch

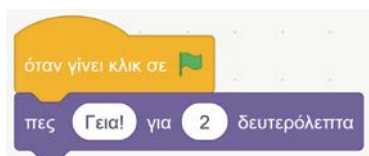
Το **Scratch** είναι ένα περιβάλλον προγραμματισμού. Στο Scratch μπορείς να προγραμματίζεις φτιάχνοντας ιστορίες, παιχνίδια, κινούμενα σχέδια και πολλά άλλα. Θα χρησιμοποιήσεις το Scratch για τις προγραμματιστικές σου περιπέτειες από δω και πέρα.

Ξεκίνα φτιάχνοντας ένα νέο έργο. Η γατούλα είναι ο πρώτος χαρακτήρας που εμφανίζεται στο κέντρο της σκηνής.

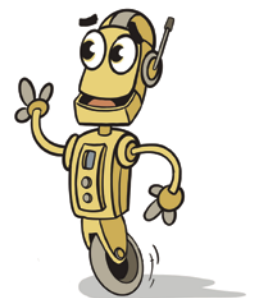
Ας δούμε πρώτα λίγα πράγματα για το λεξιλόγιο του Scratch:


- Τα **αντικείμενα** στο Scratch ονομάζονται επίσης **μορφές ή χαρακτήρες (sprites)**.
- Οι **εντολές** στο Scratch ονομάζονται και **πλακίδια (blocks)**.
- Τα **προγράμματα** στο Scratch ονομάζονται και **σενάρια ή κώδικας (scripts)**.
- Τα **γεγονότα** στο Scratch ονομάζονται και **συμβάντα (events)**.

Φτιάξε το πρώτο σενάριο για τη γατούλα.



Το χρώμα της κάθε εντολής δείχνει σε ποια κατηγορία ανήκει.



Την κίτρινη εντολή  θα τη βρεις στην κατηγορία εντολών

 Συμβάντα

εντολή  θα τη βρεις στην κατηγορία εντολών

 Όψεις

Δοκίμασε το σενάριο που έφτιαξες πατώντας πάνω στην πράσινη σημαία που βρίσκεται στο πάνω μέρος της σκηνής.



Τώρα θα φτιάξεις ένα δεύτερο σενάριο για τη γατούλα.

Βρες την εντολή  στην κατηγορία  Συμβάντα



Το περιβάλλον προγραμματισμού Scratch  
<https://scratch.mit.edu>



Άσκηση αντιστοίχισης.  
Περιβάλλον Προγραμματισμού  
Scratch.

The screenshot shows the Scratch programming environment. A speech bubble from a cartoon character says: "Μοιάζει με το περιβάλλον Scratch Jr που έμαθες να χρησιμοποιείς στην Α' και τη Β' Δημοτικού." (It looks like Scratch Jr that you learned to use in 1st and 2nd grade.)

Labels pointing to different parts of the interface:

- Κατηγορίες Εντολών** (Command Categories): Points to the left sidebar menu.
- Εντολές** (Commands): Points to the command palette.
- Χώρος προγραμματισμού - σεναρίων** (Scripting Area): Points to the main workspace.
- Σκηνή** (Stage): Points to the stage area where the character is.
- Αντικείμενα (Μορφές)** (Sprites): Points to the sprites area on the right.

Συζήτησε στην τάξη σου τις διαφορές και τις ομοιότητες του Scratch με το Scratch Jr.

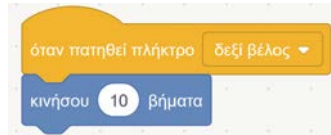
Φέρε την εντολή μέσα στον χώρο του προγραμματισμού.  
Πάτησε πάνω στο άσπρο τριγωνάκι και διάλεξε το δεξί βέλος.

Τώρα η εντολή σου δείχνει έτσι:



Πάρε την εντολή από τις μπλε εντολές και βάλε την κάτω από την προηγούμενη εντολή.

Τώρα το πρόγραμμά σου έχει αυτή τη μορφή:



Δοκίμασε το πρόγραμμά σου πατώντας πάνω στο δεξί βέλος του πληκτρολογίου:

Όταν η γάτα φτάνει στη δεξιά άκρη της σκηνής μεταφέρει την ξανά σύροντάς τη με το ποντίκι στην αριστερή άκρη της σκηνής, όπως φαίνεται στην εικόνα.



**Συμβάν** στον προγραμματισμό είναι κάτι που συμβαίνει, ένα γεγονός, π.χ. πάτημα ενός κουμπιού στο πληκτρολόγιο. Μπορούμε να προγραμματίσουμε πώς θα αντιδρούν οι χαρακτήρες μας σε κάθε συμβάν. Ένα βασικό συμβάν στο Scratch είναι το πάτημα της πράσινης σημαίας. Περισσότερα συμβάντα θα μάθουμε στη συνέχεια.



Έχεις προγραμματίσει δύο συμβάντα για τη γατούλα. Ποια είναι αυτά;

Συμβάν 1 .....

Συμβάν 2 .....



Οι χαρακτήρες στο Scratch μπορούν να έχουν ονόματα. Είναι καλή τακτική να δίνεις σωστά ονόματα στα αντικείμενα του έργου σου. Θα κάνεις τα προγράμματά σου έτσι πολύ πιο ευανάγνωστα και κατανοητά.

Δες στον χώρο των αντικειμένων που βρίσκεται κάτω από τη σκηνή.

Επίλεξε τον χαρακτήρα της γατούλας και δώσε ένα όνομα.

Αντικείμενο

Γατούλα

Μόλις ολοκλήρωσες το πρώτο σου έργο στο Scratch. Αποθήκευσέ το από το μενού **Αρχείο** δίνοντάς του και ένα σωστό όνομα, π.χ. «1ο Έργο Scratch».

Αρχείο

Επεξεργασία



Εκπαιδευτικό υλικό

Έργο Scratch



Βίντεο. Γνωριμία με το περιβάλλον του Scratch



### Σε αυτό το μάθημα έμαθα:





- ✓ Τι είναι το Scratch.
- ✓ Ποια είναι τα βασικά μέρη του.
- ✓ Πώς να φτιάχνω ένα νέο έργο στο Scratch.
- ✓ Το λεξιλόγιο του Scratch.
- ✓ Πώς να προγραμματίζω έναν χαρακτήρα.
- ✓ Πώς να δίνω ονόματα στα αντικείμενα του έργου μου.
- ✓ Τι είναι ένα συμβάν.
- ✓ Πώς δίνω όνομα και πώς αποθηκεύω το έργο μου.



## Μάθημα 5ο

## Εντολή επιλογής στο Scratch (Μέρος Α')

Στο μάθημα αυτό θα μάθεις να χρησιμοποιείς την εντολή επιλογής στο Scratch. Την εντολή επιλογής θα τη βρεις στην πορτοκαλί κατηγορία εντολών 

Η εντολή επιλογής  έχει ένα εξάγωνο μεταξύ του «Αν» και του

«τότε», στο οποίο θα μπει η κατάλληλη συνθήκη. Στον κενό χώρο που υπάρχει ανάμεσα, θα μπουν οι εντολές που πρέπει να εκτελεστούν όταν ισχύει η συνθήκη.

Στο επόμενο έργο θα χρησιμοποιήσεις την εντολή επιλογής για να κάνεις τη γάτα να χαιρετάει το σκυλάκι που θα συναντήσει στον δρόμο της.

Άνοιξε το έργο που είχες αποθηκεύσει στο προηγούμενο μάθημα.

Θα φέρεις έναν δεύτερο χαρακτήρα μέσα στο έργο σου

πατώντας πάνω στο



Διάλεξε τον χαρακτήρα



Σύρε τον χαρακτήρα στην κάτω δεξιά άκρη της σκηνής με το ποντίκι.

Στη συνέχεια επίλεξε το σκυλάκι και δώσε και σε αυτό ένα όνομα.

Αντικείμενο

Σκυλάκι

Τώρα ο χώρος των αντικειμένων θα δείχνει έτσι:



Κάνε κλικ πάνω στη γατούλα στον χώρο των αντικειμένων για να δεις τα σενάρια που έφτιαξες στο προηγούμενο μάθημα.

Θα συμπληρώσεις το σενάριο της γατούλας } **Αν συναντήσεις το σκυλάκι, ώστε να λέει κάτι όταν συναντά το σκυλάκι. τότε πες «Γεια σου, σκυλάκι!».**




Βρες την εντολή επιλογής



και σύρε τη μέσα στον χώρο

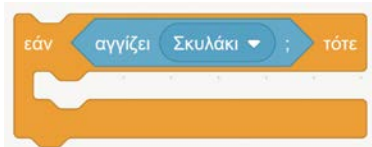
του προγραμματισμού.


Μία εντολή επιλογής χρειάζεται μία συνθήκη. Στην κατηγορία  θα βρεις τις συνθήκες που χρειάζεσαι για τα προγράμματά σου.

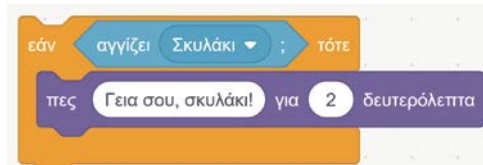
Πάρε την πρώτη συνθήκη που εμφανίζεται και άλλαξε τον «δείκτη ποντικιού» σε «Σκυλάκι» πατώντας πάνω στο άσπρο τριγωνάκι.



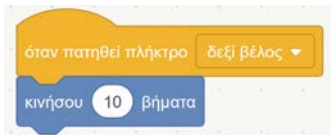
Αυτή τη συνθήκη πρέπει να την τοποθετήσεις μέσα στην εντολή επιλογής όπως φαίνεται παρακάτω:



Πάρε τώρα την εντολή  Γεια σου, σκυλάκι!». Τοποθέτησέ τη μέσα στην εντολή επιλογής.

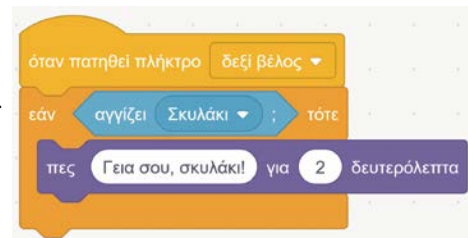


Βάλε την εντολή επιλογής κάτω από το συμβάν.



Το πρόγραμμά σου πρέπει να μοιάζει τώρα κάπως έτσι:

Δοκίμασε το πρόγραμμά σου πατώντας πάνω στο δεξί βελάκι του πληκτρολογίου σου.



Μην ξεχνάς κάθε φορά να σύρεις τη γατούλα με το ποντίκι σου στην αριστερή πλευρά της σκηνής. Αποθήκευσε το έργο σου με ένα νέο όνομα.



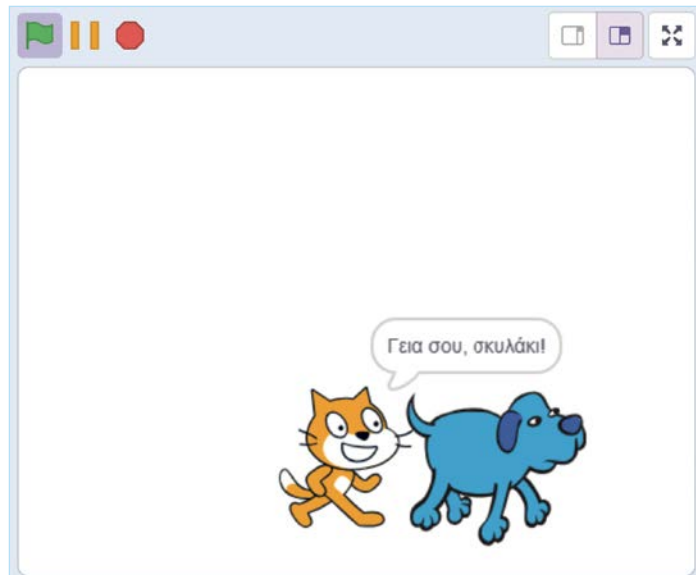
Στο διπλανό πρόγραμμα υπάρχει ένα λάθος. Μπορείς να βρεις ποιο είναι το λάθος και να εξηγήσεις γιατί το πρόγραμμα αυτό δεν είναι σωστό;

.....

.....

```

όταν πατηθεί πλήκτρο δεξιά βέλος
  κινήσου 10 βήματα
  εάν αγγίζει Σκυλάκι τότε
    πες Γεια σου, σκυλάκι! για 2 δευτερόλεπτα
  
```



Βίντεο. Εντολή επιλογής στο Scratch (Μέρος Α')



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

- ✓ Να βρίσκω ανάμεσα στις άλλες εντολές και να χρησιμοποιώ την εντολή επιλογής στο Scratch.
- ✓ Να φτιάχνω τη σωστή συνθήκη.
- ✓ Να φέρνω νέους χαρακτήρες μέσα στο έργο μου.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>





## Μάθημα 6ο

### Εντολή επιλογής στο Scratch (Μέρος Β')


Στο μάθημα αυτό θα λύσεις κάποια προβλήματα που υπήρχαν στο έργο του πρώτου μαθήματος με προγραμματιστικό τρόπο.

Άνοιξε το έργο του πρώτου μαθήματος «1ο Έργο Scratch».

Δοκίμασε να κάνεις τη γάτα να περπατήσει πατώντας το δεξί βέλος.

Το πρώτο πρόβλημα είναι ότι πρέπει κάθε φορά να σύρεις τη γάτα με το ποντίκι σου στην αριστερή άκρη της σκηνής. Θα θέλαμε αυτό να μπορεί να γίνεται αυτόματα.

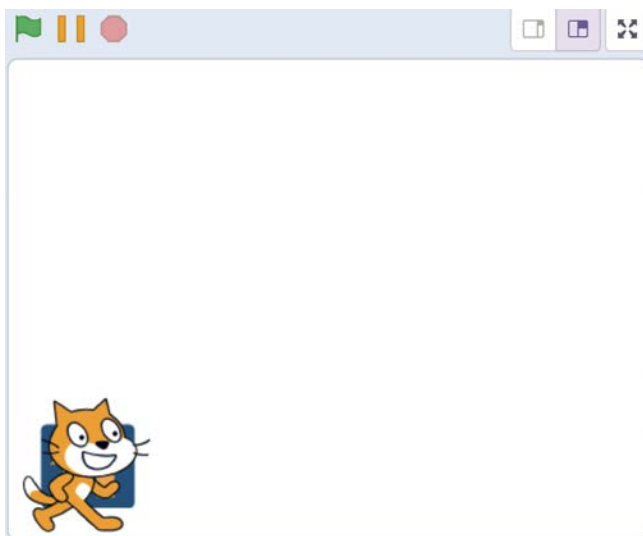
Το δεύτερο πρόβλημα είναι ότι η γάτα φτάνει στη δεξιά άκρη (όριο) της σκηνής και εξαφανίζεται σχεδόν, φαίνεται μόνο η ουρά της. Θα θέλαμε η γάτα να μην εξαφανίζεται αλλά να σταματάει ακριβώς πριν, μόλις δηλαδή ακουμπήσει στο όριο της σκηνής. Για να δούμε πώς μπορεί ο προγραμματισμός να σε βοηθήσει να λύσεις αυτά τα δύο προβλήματα.

Για να λύσεις το πρώτο πρόβλημα, θα χρειαστεί να φέρεις ένα νέο αντικείμενο μέσα στο έργο σου. Διάλεξε το αντικείμενο με το σπιτάκι  από τη συλλογή αντικειμένων του Scratch.


Άλλαξε το όνομα του αντικειμένου σε «Σπιτάκι»:

Αντικείμενο

Σπιτάκι



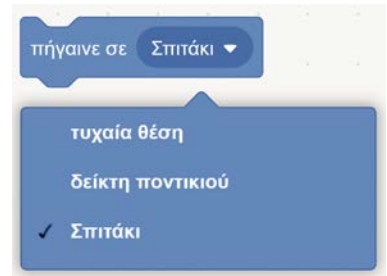
Τοποθέτησε το σπιτάκι στην αριστερή πλευρά της σκηνής, αλλά πρόσεξε να μην ακουμπάει στην αριστερή ή στην κάτω άκρη (όριο) της σκηνής.

Για να κάνεις τη γατούλα να πηγαίνει αυτόματα στο σπιτάκι χρησιμοποίησε την εντολή  πήγαينه σε

Σε ποια κατηγορία εντολών θα βρεις την εντολή αυτή; .....

Πάτα πάνω στο άσπρο τριγωνάκι της εντολής και από τις τρεις επιλογές που εμφανίζονται επίλεξε το «Σπιτάκι».

Μετακίνησε τη γατούλα σε ένα τυχαίο σημείο της σκηνής και δοκίμασε την εντολή που μόλις έφτιαξες κάνοντας κλικ πάνω της.



Τι ακριβώς συμβαίνει τώρα;

.....

.....

Θέλουμε η γατούλα να επιστρέφει πίσω στο σπιτάκι όταν φτάνει στη δεξιά άκρη (δεξιό όριο) της σκηνής. Αυτό μπορεί να γραφεί ως εξής:

**Αν φτάσεις στο όριο της σκηνής,  
τότε γύρνα πίσω στο σπιτάκι.**



Για να προγραμματίσεις τη συμπεριφορά της γατούλας θα χρησιμοποιήσεις την εντολή επιλογής του Scratch που χρησιμοποίησες και στο προηγούμενο μάθημα, αλλά με διαφορετική συνθήκη.

Σε ποια κατηγορία εντολών θα βρεις την εντολή αυτή; .....

Φέρε την εντολή επιλογής μέσα στον χώρο του προγραμματισμού.

Στη συνέχεια φτιάξε τη συνθήκη της εντολής.

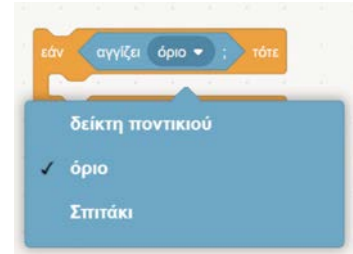
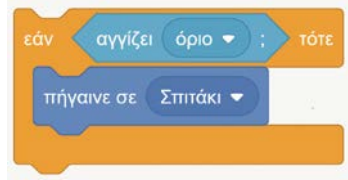
Σε ποια κατηγορία εντολών βρίσκονται οι συνθήκες; .....



Πάτησε το άσπρο τριγωνάκι. Από τις τρεις επιλογές επίλεξε το όριο (της σκηνής) και βάλε τη συνθήκη που έφτιαξες μέσα στην εντολή επιλογής.

Στη συνέχεια μετακίνησε

την εντολή κίνησης μέσα στην εντολή επιλογής.



Τοποθέτησε την εντολή επιλογής που έφτιαξες κάτω από το συμβάν «Όταν πατηθεί το πλήκτρο δεξί βέλος», που υπάρχει ήδη στο έργο σου από το προηγούμενο μάθημα. Δοκίμασε το πρόγραμμά σου πατώντας το δεξί βέλος του πληκτρολογίου σου.

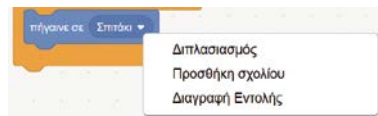


Τι συμβαίνει όταν η γατούλα φτάσει στη δεξιά άκρη της σκηνής;

.....

.....

Τέλος, μπορείς να προσθέσεις την εντολή «πήγαινε σε Σπιτάκι» και κάτω από το συμβάν της πράσινης σημαίας που υπάρχει ήδη στο πρόγραμμά σου. Κάνε δεξί κλικ πάνω στην μπλε εντολή «πήγαινε σε Σπιτάκι» και διάλεξε «Διπλασιασμός»



στο μενού που θα εμφανιστεί για να την αντιγράψεις.

Βάλε το αντίγραφο της εντολής που εμφανίστηκε κάτω από την εντολή της πράσινης σημαίας.

Μετακίνησε τη γάτα σε οποιοδήποτε σημείο της σκηνής και πάτησε την πράσινη σημαία για να δεις τι θα συμβεί.



Εξήγησε τι συμβαίνει όταν πατάς την πράσινη σημαία.

.....

.....

Το τελικό πρόγραμμά σου έχει δύο σενάρια που το καθένα θα εκτελείται για ένα διαφορετικό συμβάν.

```

όταν πατηθεί πλήκτρο δεξί βέλος
κινήσου 10 βήματα
εάν αγγίζει όριο ; τότε
  πήγαινε σε Σπιτάκι
    
```

```

όταν γίνει κλικ σε
  πήγαινε σε Σπιτάκι
  πες Γεια! για 2 δευτερόλεπτα
    
```

Βίντεο. Εντολή επιλογής στο Scratch (Μέρος Β')



Άσκηση κατηγοριοποίησης. Γνωριμία με τις εντολές του Scratch



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

- ✓ Να λύνω προβλήματα με τον προγραμματισμό.
- ✓ Τι είναι το όριο της σκηνής στο Scratch.







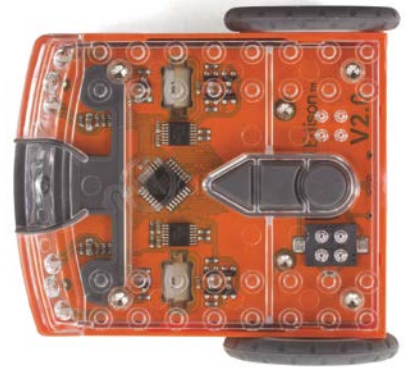





## Μάθημα 7ο

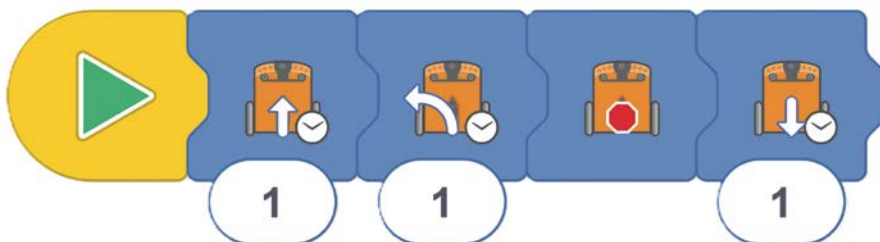
### Γνωριμία με το ρομπότ εδάφους (Έντισον)

Ένα ρομπότ εδάφους είναι μία συσκευή που μπορείς να την καθοδηγήσεις δίνοντάς της εντολές κίνησης. Μπες στο περιβάλλον προγραμματισμού του ρομπότ εδάφους Έντισον και δοκίμασε να του δώσεις κάποιες εντολές για να το κάνεις να κινηθεί. Δες μερικά παραδείγματα εντολών που μπορείς να του δώσεις.



Drive	Outputs	Wait Until	Control	Start Events
 1	 1	 1	 1	 Σταμάτα
Πήγαινε μπροστά για 1 δευτερόλεπτο	Πήγαινε πίσω για 1 δευτερόλεπτο	Στρίψε αριστερά για 1 δευτερόλεπτο	Στρίψε δεξιά για 1 δευτερόλεπτο	

Φτιάξε τώρα το παρακάτω πρόγραμμα, συνδυάζοντας τις κατάλληλες εντολές στο περιβάλλον προγραμματισμού του.



Βίντεο. Γνωριμία με το ρομπότ εδάφους

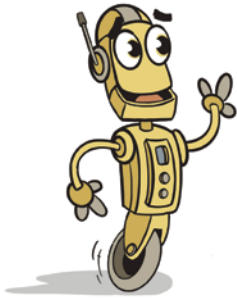


Γράψε τι πιστεύεις ότι θα κάνει το ρομπότ αν εκτελέσει αυτό το πρόγραμμα.

.....

.....

Αν υπάρχει το ρομπότ στο εργαστήριό σου, σύνδεσε το καλώδιο στην κατάλληλη θύρα του υπολογιστή σου και «φόρτωσε» το πρόγραμμα στο ρομπότ πατώντας το στρογγυλό κουμπί. Στη συνέχεια εκτέλεσέ το πατώντας το τρίγωνο κουμπί. Πειραματίσου με διάφορους συνδυασμούς των εντολών που έμαθες μέχρι τώρα.



Τις εντολές που δεν χρειάζεσαι μπορείς να τις διαγράψεις τραβώντας τες προς τα επάνω.



Βίντεο. Παιχνίδι με το ρομπότ εδάφους 1



Εκτέλεσε το πρόγραμμά σου πατώντας το τρίγωνο κουμπί.

Σταμάτα το πρόγραμμά σου πατώντας το τετράγωνο κουμπί.

Φόρτωσε το πρόγραμμά σου στο ρομπότ πατώντας το στρογγυλό κουμπί.



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**



- ✓ Τι είναι το ρομπότ εδάφους.
- ✓ Πώς μπορώ να προγραμματίζω το ρομπότ ώστε να κινείται στον χώρο.
- ✓ Πώς μπορώ να ξεκινάω, να σταματάω και να στρίβω το ρομπότ.








## Μάθημα 8ο

Παιχνίδι με το ρομπότ:

Παχίδευσε το ρομπότ σου!

Χρησιμοποίησε μια νέα εντολή για να προγραμματίσεις το ρομπότ σου.

Η εντολή  από την κατηγορία των μπλε εντολών κίνησης κρύβει και άλλες εντολές που εμφανίζονται αν πατήσεις στο άσπρο τριγωνάκι.

Διάλεξε την πρώτη εντολή  που σημαίνει «Πήγαινε μπροστά συνεχώς».

Κάνε την εντολή αυτή την πρώτη εντολή του προγράμματός σου.

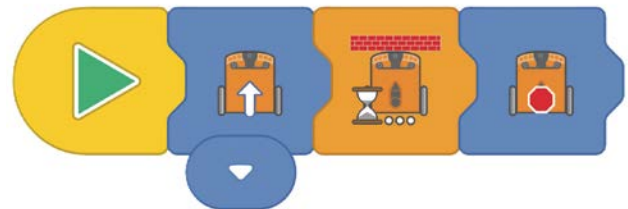
Στη συνέχεια από την κατηγορία των πορτοκαλί εντολών (Wait Until)

διάλεξε την εντολή



Η εντολή αυτή είναι μια εντολή **επιλογής**, κρύβει μέσα της δηλαδή μία συνθήκη και σημαίνει «Αν συναντήσεις εμπόδιο, τότε...». Χρησιμοποιώντας την εντολή αυτή το ρομπότ σου ελέγχει αν υπάρχει κάτι μπροστά του ή όχι. Βάλε την εντολή αυτή ως δεύτερη εντολή του προγράμματός σου.

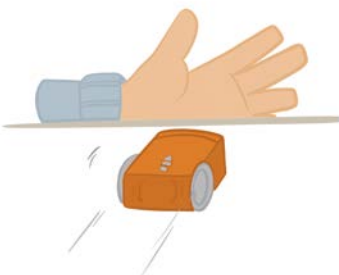
Τέλος, χρησιμοποίησε την εντολή «Σταμάτα» ως την τρίτη εντολή του προγράμματός σου για να κάνεις το ρομπότ να σταματήσει όταν συναντήσει κάποιο εμπόδιο. Το πρόγραμμά σου τώρα πρέπει να μοιάζει έτσι:



Γράψε τι πιστεύεις ότι κάνει το ρομπότ όταν εκτελεί το πρόγραμμα:

.....

.....



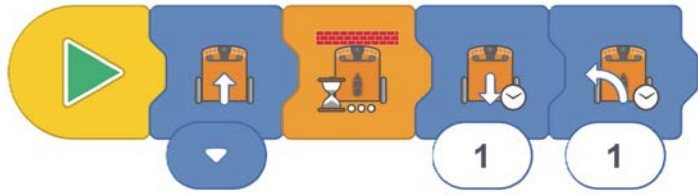
Δοκίμασε το πρόγραμμά σου βάζοντας το χέρι σου μπροστά στο ρομπότ για να δεις αν θα σταματήσει.

Παιχνίδι. Αποφεύγοντας  
τα εμπόδια



Τροποποίησε το πρόγραμμά σου όπως φαίνεται εδώ:

Βίντεο. Παιχνίδι με το ρομπότ εδάφους 2



Γράψε τι πιστεύεις ότι κάνει το πρόγραμμα αυτό.

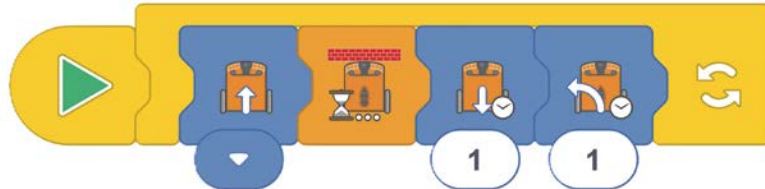
.....

.....

Στη συνέχεια, βάλε όλες τις εντολές του προγράμματός σου μέσα σε μία εντολή «Επανάλαβε για πάντα». Θα τη βρεις στην κατηγορία των κίτρινων εντολών (Control).



Βίντεο. Παιχνίδι με το ρομπότ εδάφους 3



«Φόρτωσε» το πρόγραμμά σου στο ρομπότ. Βάλε το ρομπότ στο πάτωμα και προσπάθησε να το παχιδεύσεις βάζοντας μπροστά του το πόδι σου ή άλλα εμπόδια. Καλή διασκέδαση!



Κατηγορίες εντολών



Σταυρόλεξο



Εντολές του ρομπότ



Παιχνίδι

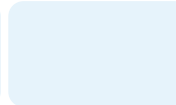
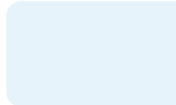
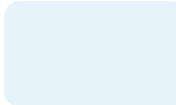
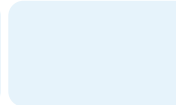
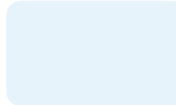
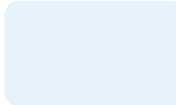
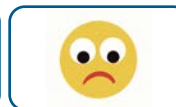
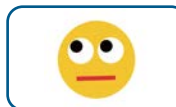


Βίντεο. Οδηγίες παιχνιδιού



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

- ✓ Να χρησιμοποιώ την εντολή επανάληψης στον προγραμματισμό του ρομπότ.
- ✓ Να χρησιμοποιώ την εντολή επιλογής για να αποφεύγει το ρομπότ τα εμπόδια.



## Ενότητα 2

# Υπολογιστικά συστήματα - Ψηφιακές συσκευές - Δίκτυα

### Στην ενότητα αυτή θα μάθεις:

- ✓ Τη βασική μονάδα μέτρησης των δεδομένων.
- ✓ Πώς αποθηκεύεται μία ψηφιακή εικόνα.
- ✓ Τι κάνουν οι περιφερειακές συσκευές του υπολογιστή.
- ✓ Τι κάνει ο δίσκος αποθήκευσης του υπολογιστή.
- ✓ Τι κάνουν ο επεξεργαστής και η μνήμη του υπολογιστή.
- ✓ Να ξεχωρίζεις τις θύρες σύνδεσης του υπολογιστή.
- ✓ Να ξεχωρίζεις τι περιλαμβάνει το υπολογιστικό σύστημα.
- ✓ Ότι οι ψηφιακές συσκευές αποτελούνται από υλικό και λογισμικό.
- ✓ Να επιλέγεις την κατάλληλη εφαρμογή για την εργασία που θέλεις.
- ✓ Τους τρόπους και τις τεχνολογίες σύνδεσης υπολογιστών σε δίκτυο.
- ✓ Τα οφέλη από τη σύνδεση ψηφιακών συσκευών σε ένα δίκτυο υπολογιστών.
- ✓ Τη σημασία του λογισμικού προστασίας από τους ιούς.
- ✓ Να επιλέγεις κατάλληλο κωδικό λογαριασμού χρήστη.

### ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ

δυναμικό ψηφίο, ψηφιολέξη, μέτρηση δεδομένων, ψηφιακή εικόνα, εικονοστοιχείο, κωδικοποίηση, περιφερειακές συσκευές, επεξεργαστής, μνήμη, δίσκος αποθήκευσης, μέσα αποθήκευσης, χρήστης υπολογιστή, θύρες σύνδεσης, καλώδιο usb, εφαρμογή, όνομα εφαρμογής, εικονίδιο εφαρμογής, υπολογιστικό σύστημα, υλικό, λογισμικό, ενσύρματα δίκτυα, ασύρματα δίκτυα, συνθηματικά, λογισμικό, μυστικός κωδικός, κακόβουλο λογισμικό, λογισμικό προστασίας



## Μάθημα 9ο

## Πώς αποθηκεύεται η ψηφιακή εικόνα;

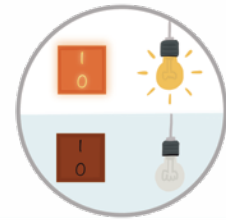


Ο υπολογιστής αποθηκεύει 0 και 1.

Και πώς μετατρέπει τις εικόνες σε 0 και 1;



Θυμάμαι ότι... Τα δεδομένα μέσα στον υπολογιστή μετατρέπονται σε ηλεκτρικό ρεύμα. Αποθηκεύονται με ηλεκτρικά σήματα, 0 και 1. Κάθε ψηφίο 0 και 1 λέγεται δυαδικό ψηφίο (bit).



Ο υπολογιστής επεξεργάζεται πολλά δεδομένα (data), π.χ. κείμενα, εικόνες, ήχους κ.ά. Τα μετατρέπει σε δυαδικά ψηφία και τα αποθηκεύει. Για να μετρήσουμε το μέγεθος των δεδομένων, δηλαδή πόσο χώρο χρειάζονται για να αποθηκευτούν, χρησιμοποιούμε ως μονάδα μέτρησης οκτώ δυαδικά ψηφία, τα οποία ονομάζονται **ψηφιολέξη**. Μία ψηφιολέξη (1 Byte ή 1 B) είναι η βασική μονάδα μέτρησης για το μέγεθος των δεδομένων και αποτελείται από οκτώ δυαδικά ψηφία.

δυαδικό ψηφίο



ψηφιολέξη



Βάλε σε κύκλο τη σωστή απάντηση.

Μετράμε το μέγεθος των δεδομένων με το:

α. μέτρο    β. Byte    γ. έτος    δ. λίτρο



Εικόνα. Δυαδικό ψηφίο και ψηφιολέξη



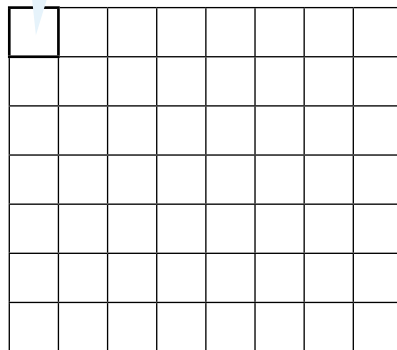
Η μετατροπή μίας εικόνας σε ψηφιακή, όπως την αποθηκεύει ο υπολογιστής, λέγεται **κωδικοποίηση**.

### Παράδειγμα κωδικοποίησης ασπρόμαυρης εικόνας με δυαδικά ψηφία

Χωρίζουμε την εικόνα σε οριζόντιες γραμμές και κάθετες στήλες, όπως μία σκακιέρα. Τα τετράγωνα που σχηματίζονται ονομάζονται **εικονοστοιχεία** (pixel).

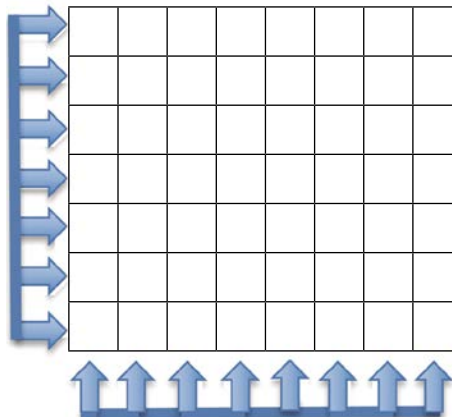


Εικονοστοιχείο



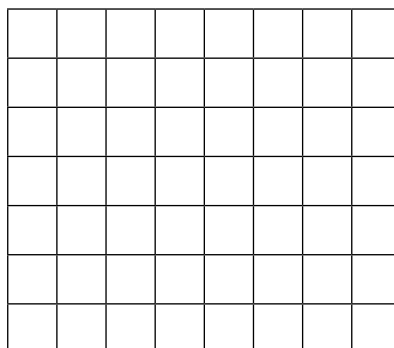
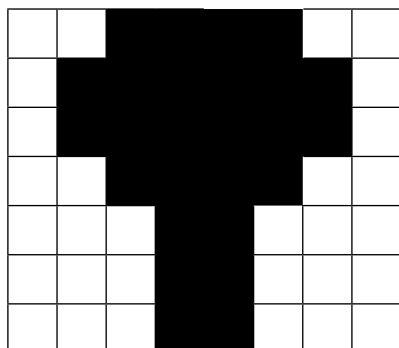
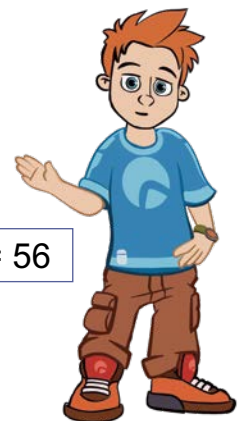
Η εικόνα έχει 56 εικονοστοιχεία γιατί τη χωρίσαμε σε 7 γραμμές και 8 στήλες ( $7 \times 8 = 56$ ).

7 γραμμές



8 στήλες

$7 \times 8 = 56$



Δημιούργησε στον πίνακα δεξιά έναν κώδικα για το δέντρο που βλέπεις αριστερά. Όπου βλέπεις άσπρο εικονοστοιχείο, θα γράφεις 0. Όπου βλέπεις μαύρο εικονοστοιχείο, θα γράφεις 1.



0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1
1	0	0	1	1	1	1	1
1	0	0	1	1	1	1	1


Δοκίμασε τώρα το αντίστροφο. Διάβασε τον κώδικα αριστερά και ζωγράφισε την εικόνα δεξιά, μαυρίζοντας τα εικονοστοιχεία που γράφουν 1.



Η προηγούμενη εικόνα έχει χωριστεί σε 56 εικονοστοιχεία (7 γραμμές x 8 στήλες). Για το χρώμα κάθε εικονοστοιχείου χρειάστηκε 1 bit (0 για το άσπρο, 1 για το μαύρο). Η εικόνα αυτή αποθηκεύεται με 56 bit ή με 7 Byte.



Αν τα χρώματα της εικόνας είναι περισσότερα, τότε χρειάζονται:

- πιο πολλά bit για το χρώμα ενός εικονοστοιχείου.
- πιο πολλά Byte για την αποθήκευση της εικόνας.

### Παράδειγμα κωδικοποίησης έγχρωμης εικόνας τεσσάρων χρωμάτων

Για να κωδικοποιήσουμε μία εικόνα με τέσσερα χρώματα, χρειαζόμαστε δύο δυαδικά ψηφία για κάθε εικονοστοιχείο.

11	11	00	00	00	00	11	11
11	00	00	00	00	00	00	11
11	00	00	00	00	00	00	11
11	11	00	00	00	00	11	11
11	11	11	01	01	11	11	11
11	11	11	01	01	11	11	11
10	10	10	01	01	10	10	10


Ξεκλείδωσε τον κώδικα και ζωγράφισε δεξιά με τέσσερα χρώματα την ψηφιακή εικόνα.



#### Κώδικας χρωμάτων

00	11	01	10

Η προηγούμενη εικόνα έχει χωριστεί σε 56 εικονοστοιχεία (7 γραμμές x 8 στήλες). Για το χρώμα κάθε εικονοστοιχείου χρειάστηκαν 2 bit (00 για το σκούρο πράσινο, 11 για το γαλάζιο, 01 για το καφέ και 10 για το ανοιχτό πράσινο).

Η πρώτη γραμμή της εικόνας έχει 8 εικονοστοιχεία και χρειάζεται 16 bit, δηλαδή 2 Byte, για να αποθηκευτεί.





Υπολόγισε και γράψε πόσα Byte χρειάζονται για να αποθηκευτεί ολόκληρη η παραπάνω εικόνα. ....



Συζητήστε στην τάξη γιατί είναι περισσότερα από εκείνα της ασπρόμαυρης εικόνας.



Ήξερες ότι... Για μεγάλα δεδομένα χρησιμοποιούμε πολλαπλάσια του Byte.  
 $1 \text{ KB} = 1000 \text{ B}$      $1 \text{ MB} = 1000 \text{ KB}$      $1 \text{ GB} = 1000 \text{ MB}$

### Παραδείγματα μεγεθών αποθήκευσης

Ένα κείμενο αποθηκεύεται με μερικά KB.



Μία εικόνα αποθηκεύεται με μερικά MB.



Ένας δίσκος αποθήκευσης

μπορεί να αποθηκεύσει μερικά GB.



Εικόνα.  
Ανάλυση εικόνας



Εικόνα.  
Κωδικοποίηση εικόνας



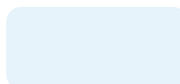
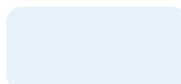
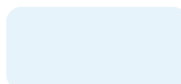
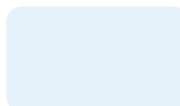
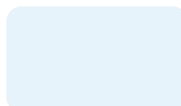
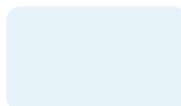
Εφαρμογή. Δημιουργία  
ψηφιακής εικόνας



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

✓ Τη βασική μονάδα μέτρησης των δεδομένων.

✓ Πώς αποθηκεύεται μία ψηφιακή εικόνα.





## Μάθημα 10ο

# Τα εξαρτήματα και οι συσκευές του υπολογιστή



Ο υπολογιστής έχει πολλές συσκευές και εξαρτήματα.

Έλα να γνωρίσουμε πώς λειτουργούν.



Θυμάμαι ότι...

**Συσκευές για είσοδο**



**Κεντρική μονάδα**



**Συσκευές για έξοδο**



### Περιφερειακές συσκευές

Όλες οι συσκευές που συνδέονται στην κεντρική μονάδα του υπολογιστή λέγονται **περιφερειακές συσκευές**.

Με τις **συσκευές για είσοδο** δίνουμε στον υπολογιστή κείμενο, εικόνα, ήχο. Οι συσκευές τα μετατρέπουν σε ηλεκτρικά σήματα 0 και 1 για να τα αποθηκεύσει και να τα επεξεργαστεί ο υπολογιστής.

Οι **συσκευές για έξοδο** παίρνουν ηλεκτρικά σήματα 0 και 1 που επεξεργάζεται και έχει αποθηκεύσει ο υπολογιστής. Τα μετατρέπουν σε κείμενο, εικόνα, ήχο για να τα δει ή να τα ακούσει ο άνθρωπος.



Μπορούμε να συνδέσουμε στον υπολογιστή και άλλες περιφερειακές συσκευές, π.χ. έναν προβολέα, έναν διαδραστικό πίνακα κ.ά.



Με τις περιφερειακές συσκευές για είσοδο και έξοδο επικοινωνεί ο άνθρωπος με τον υπολογιστή. Ο άνθρωπος που χρησιμοποιεί τον υπολογιστή λέγεται **χρήστης** του υπολογιστή.

### Κεντρική μονάδα

Μέσα στην κεντρική μονάδα υπάρχουν τα βασικά εξαρτήματα του υπολογιστή: Ο **επεξεργαστής**. Επεξεργάζεται ψηφιακά δεδομένα: τα οργανώνει, τα συγκρίνει, κάνει πράξεις με αυτά.

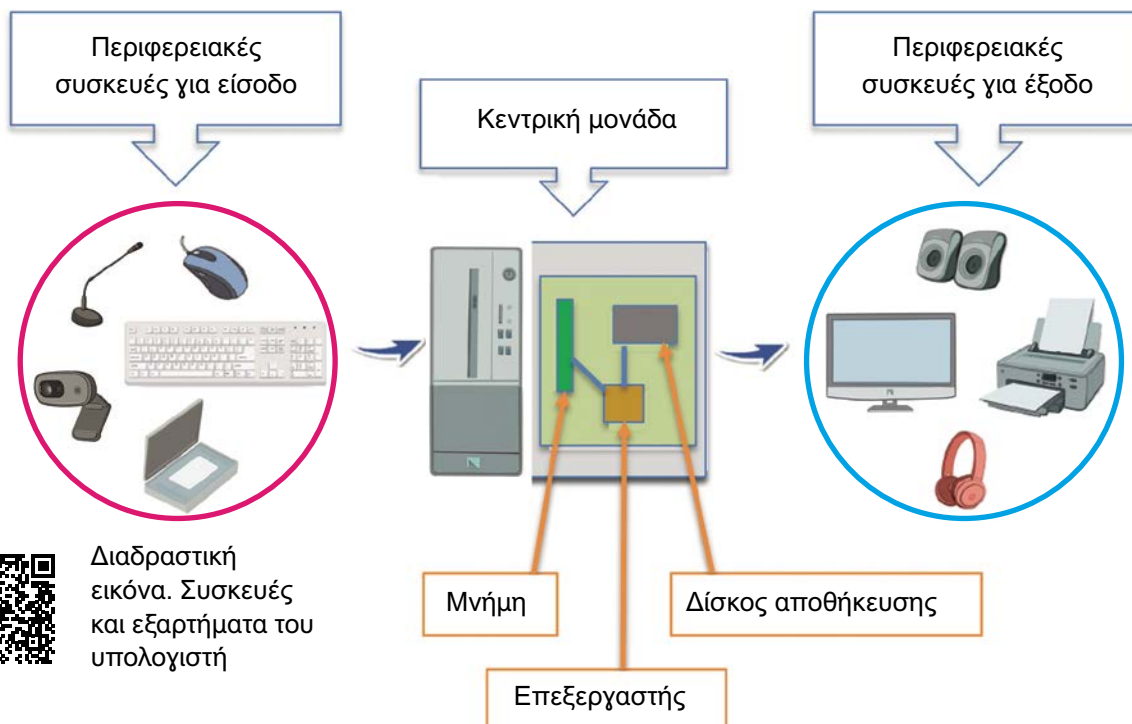
Η **μνήμη**. Αποθηκεύει ό,τι χρησιμοποιεί ο επεξεργαστής. Όταν τερματίσουμε τον υπολογιστή, σβήνεται το περιεχόμενό της. Γι' αυτό κάνουμε μόνιμη αποθήκευση.

Ο **δίσκος αποθήκευσης**. Αποθηκεύει με μόνιμο τρόπο τα δεδομένα του υπολογιστή, π.χ. όταν αποθηκεύουμε το αρχείο μας.

### Το υλικό του υπολογιστή

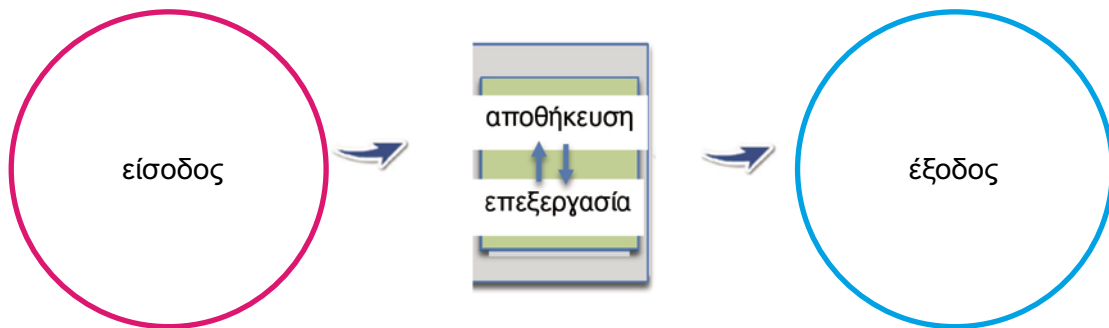


Όλες οι συσκευές και τα εξαρτήματα του υπολογιστή, δηλαδή η κεντρική μονάδα με τα εξαρτήματά της και οι περιφερειακές συσκευές που συνδέονται στην κεντρική μονάδα, λέγονται **υλικό** (hardware) του υπολογιστή. Είναι αντικείμενα που μπορούμε να τα δούμε και να τα πιάσουμε.



Διαδραστική εικόνα. Συσκευές και εξαρτήματα του υπολογιστή

Το υλικό συνεργάζεται για να γίνει: **είσοδος, αποθήκευση, επεξεργασία** και **έξοδος** δεδομένων και πληροφοριών. Το ίδιο συμβαίνει σε όλα τα είδη υπολογιστή: γραφείου, φορητό, ταμπλέτα και έξυπνο κινητό τηλέφωνο.



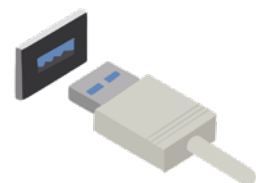
Ήξερες ότι... Μπορείς να συνδέσεις στον υπολογιστή και άλλα μέσα αποθήκευσης. Π.χ. να συνδέσεις:

- Εξωτερικό δίσκο αποθήκευσης με καλώδιο για να αντιγράψεις τον δίσκο αποθήκευσης του υπολογιστή.
- Μνήμη φλας για να αποθηκεύσεις αρχεία που θέλεις να μεταφέρεις σε άλλον υπολογιστή.

Πώς συνδέονται οι περιφερειακές συσκευές στον υπολογιστή;



Οι περιφερειακές συσκευές συνδέονται στον υπολογιστή ασύρματα ή με καλώδιο. Υπάρχουν πολλά είδη καλωδίου. Για κάθε είδος καλωδίου, ο υπολογιστής έχει θύρα σύνδεσης ίδιου είδους με το καλώδιο. Δηλαδή μία υποδοχή στην οποία τοποθετούμε το άκρο του καλωδίου και εφαρμόζει ακριβώς, όπως εφαρμόζει το καλώδιο ρεύματος στην πρίζα του τοίχου. **Κάθε καλώδιο εφαρμόζει μόνο στην αντίστοιχη θύρα ίδιου είδους** και όχι στις υπόλοιπες.

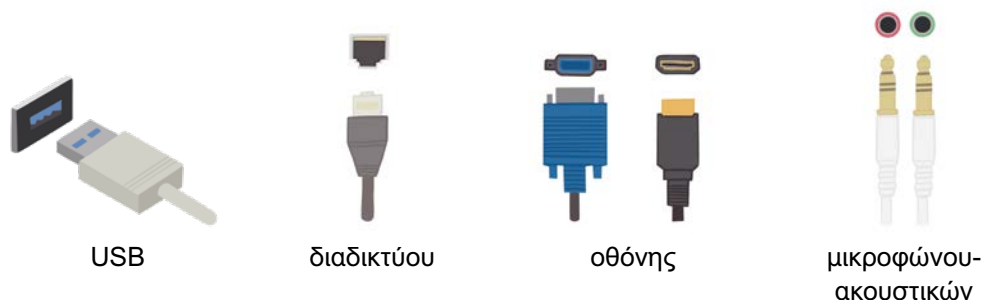


Στην κεντρική μονάδα του υπολογιστή γραφείου, υπάρχουν πολλές θύρες για σύνδεση περιφερειακών συσκευών. Οι περισσότερες θύρες βρίσκονται στην πίσω όψη, ενώ ορισμένες βρίσκονται και στην μπροστινή όψη. Στους υπόλοιπους υπολογιστές οι θύρες βρίσκονται κυρίως σε δύο από τις τέσσερις πλαϊνές πλευρές.



Ένα συνηθισμένο καλώδιο ονομάζεται **USB** και υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τύποι τέτοιου καλωδίου. Ανάλογα, ο υπολογιστής μπορεί να έχει πολλές θύρες USB διαφορετικών τύπων. Σε θύρα USB συνδέεται η μνήμη φλας, ο εκτυπωτής, ο σαρωτής, το πληκτρολόγιο, το ποντίκι, το κινητό τηλέφωνο, η φωτογραφική μηχανή κ.ά. Για τη σύνδεση στο διαδίκτυο, τη σύνδεση της οθόνης, του μικροφώνου και των ακουστικών ο υπολογιστής έχει άλλου είδους θύρες, όπως φαίνεται στις εικόνες.

### Διαφορετικά είδη καλωδίων και αντίστοιχες θύρες



Διαδραστική εικόνα.  
Σύνδεση με καλώδια



Συμπλήρωσε τα κενά με τις λέξεις που ταιριάζουν.

.....: Αποθηκεύει προσωρινά τα δεδομένα μέχρι να γίνει τερματισμός του υπολογιστή.

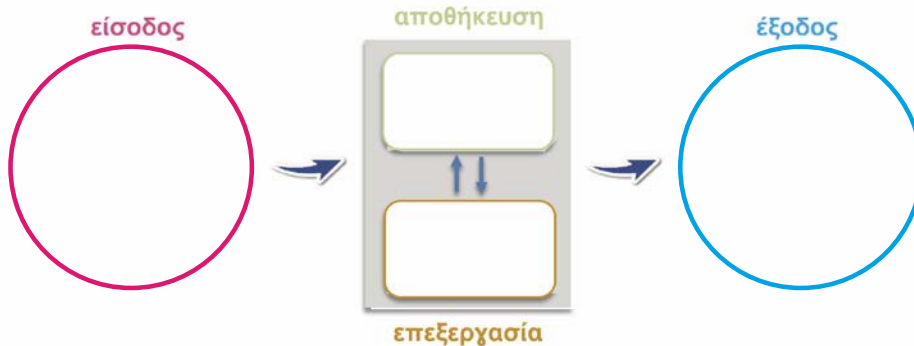
.....: Οργανώνει, συγκρίνει και κάνει πράξεις με τα δεδομένα.

.....: Αποθηκεύει μόνιμα τα δεδομένα.

Στην κεντρική μονάδα γίνεται ..... και ..... δεδομένων.



Γράψε μέσα σε καθένα από τα τέσσερα σχήματα της παρακάτω εικόνας 1-3 συσκευές ή εξαρτήματα που ταιριάζουν.



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

Παιχνίδι. Ψηφιακή κατασκήνωση



✓ Τι κάνουν οι περιφερειακές συσκευές του υπολογιστή.

✓ Τι κάνει ο δίσκος αποθήκευσης του υπολογιστή.

✓ Τι κάνει ο επεξεργαστής του υπολογιστή.

✓ Τι κάνει η μνήμη του υπολογιστή.

✓ Να ξεχωρίζω τις θύρες σύνδεσης του υπολογιστή.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



**Μάθημα 11ο****Οι εφαρμογές του υπολογιστή**

Κατάλαβα για τις συσκευές  
και τα καλώδια.  
Ξέρεις και για τις εφαρμογές;



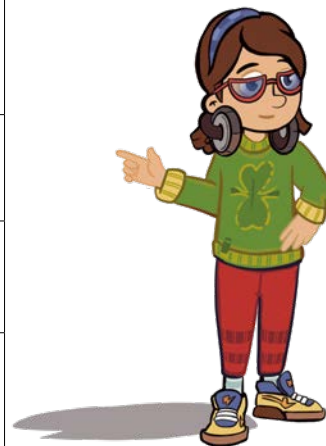
Έλα  
να θυμηθούμε  
τι κάναμε πέρυσι.



Θυμάμαι ότι... Για να κάνω μία εργασία με τον υπολογιστή, χρησιμοποιώ την κατάλληλη εφαρμογή. Ανοίγω την εφαρμογή με το εικονίδιό της.

Θυμήσου τα εικονίδια των εφαρμογών που χρησιμοποίησες για να κάνεις εργασίες.

Εφαρμογή για να...	Εικονίδιο της εφαρμογής
προγραμματίζω	
βλέπω ιστοσελίδες	
γράφω κείμενα	
ζωγραφίζω	



Υπάρχουν εφαρμογές:

- Για να κάνουμε τις εργασίες μας. Π.χ. για να γράψουμε, να ζωγραφίσουμε κ.ά.
- Για να ελέγχει ο υπολογιστής τη λειτουργία του. Π.χ. για να εκτυπώσει στον εκτυπωτή, ο υπολογιστής χρησιμοποιεί μία εφαρμογή που κατευθύνει το γράψιμο του εκτυπωτή.



Ήξερες ότι... Οι εφαρμογές του υπολογιστή ονομάζονται και λογισμικό (software) ή προγράμματα. Το λογισμικό δεν μπορούμε να το πιάσουμε. Το έχει γράψει κάποιος άνθρωπος χρησιμοποιώντας γλώσσα προγραμματισμού. Το λογισμικό είναι αποθηκευμένο στον δίσκο αποθήκευσης του υπολογιστή και εμείς βλέπουμε το αποτέλεσμα της επεξεργασίας που κάνει ο υπολογιστής όταν χρησιμοποιεί το λογισμικό.



Για να λειτουργήσει ο υπολογιστής συνεργάζονται το υλικό και το λογισμικό, δηλαδή τα εξαρτήματα της **κεντρικής μονάδας** (επεξεργαστής, μνήμη, δίσκος αποθήκευσης), οι **περιφερειακές συσκευές** και οι **εφαρμογές**. Όλα αυτά μαζί ονομάζονται υπολογιστικό σύστημα.

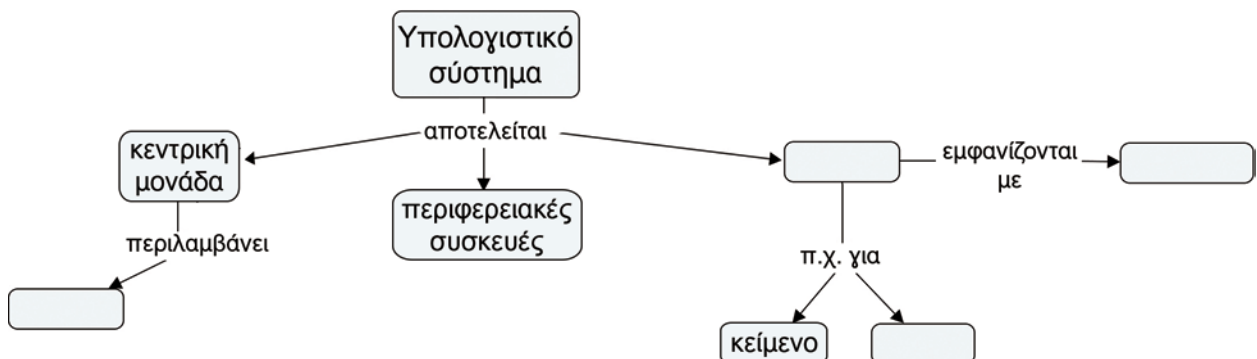


**Υπολογιστικό σύστημα** είναι το **υλικό** και το **λογισμικό** του υπολογιστή που **συνεργάζονται** για να μπορεί ο υπολογιστής να λειτουργεί και να κάνουμε τις εργασίες μας.

Κάθε **ψηφιακή συσκευή** αποτελείται από την ίδια τη συσκευή (το υλικό) και τις εφαρμογές (το λογισμικό) που κατευθύνουν τη λειτουργία της.



Δημιούργησε έναν εννοιολογικό χάρτη (στο χαρτί ή στον υπολογιστή) για το υπολογιστικό σύστημα. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις τον παρακάτω χάρτη και να προσθέσεις τις έννοιες: επεξεργαστής, μνήμη, δίσκος αποθήκευσης, πληκτρολόγιο, ποντίκι, οθόνη, εφαρμογές, ζωγραφιές, εικονίδια.





Βοήθησε την Υπατία και τον Ήρωνα να θυμηθούν ποιες εφαρμογές χρησιμοποίησαν πέρυσι για τις εργασίες στο σχολείο. Άνοιξε τον υπολογιστή του εργαστηρίου, εντόπισε τα εικονίδια των εφαρμογών και συζητήστε στην τάξη. Συμπλήρωσε τον παρακάτω πίνακα με το εικονίδιο και το όνομα κάθε εφαρμογής.

Εργασίες που κάνω	Ονόματα εφαρμογών	Εικονίδια εφαρμογών
Βλέπω ιστοσελίδες και στέλνω μηνύματα		
Γράφω κείμενο		
Ζωγραφίζω		
Προγραμματίζω τον υπολογιστή		
Δημιουργώ εννοιολογικούς χάρτες		

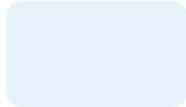
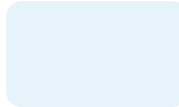
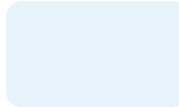
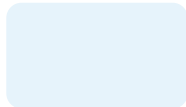
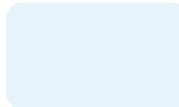
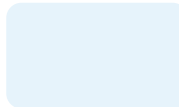
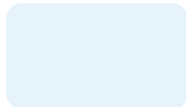
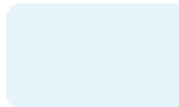
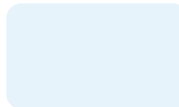


Επίλεξε με την ομάδα σου μία ψηφιακή συσκευή. Συζητήστε τι μπορεί να κάνει το λογισμικό της ψηφιακής συσκευής.



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

- ✓ Να ξεχωρίζω τι περιλαμβάνει το υπολογιστικό σύστημα.
- ✓ Ότι οι ψηφιακές συσκευές αποτελούνται από υλικό και λογισμικό.
- ✓ Να επιλέγω την κατάλληλη εφαρμογή για την εργασία που θέλω.





## Μάθημα 12ο

## Η δικτύωση υπολογιστών και ψηφιακών συσκευών



Έρωνα, σε αυτό το μάθημα θα μάθουμε για τη σύνδεση των δικτύων με καλώδια και χωρίς καλώδια.

Ναι, αλλά θα δούμε και τα οφέλη που έχουμε από τη σύνδεση διαφορετικών ψηφιακών συσκευών σε ένα δίκτυο υπολογιστών.



Θυμάμαι ότι... Όταν οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές συνδέονται μεταξύ τους, δημιουργείται ένα δίκτυο υπολογιστών. Η σύνδεση υπολογιστών μεταξύ τους και με άλλες συσκευές γίνεται με καλώδιο (ενσύρματα) ή χωρίς καλώδιο (ασύρματα). Το διαδίκτυο είναι ένα διεθνές δίκτυο με συνδεδεμένους υπολογιστές από όλο τον κόσμο.



### Σύνδεση με καλώδια (ενσύρματη σύνδεση)

Για να συνδεθούν οι υπολογιστές και άλλες ψηφιακές συσκευές που βρίσκονται σε απόσταση, δηλαδή από το ένα σημείο στο άλλο σημείο, χρησιμοποιούμε καλώδιο (ενσύρματη σύνδεση). Χαρακτηριστικά παραδείγματα σύνδεσης με καλώδια είναι τα τηλεφωνικά δίκτυα και τα δίκτυα υπολογιστών.

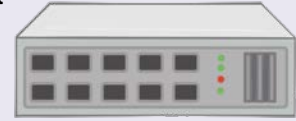


Παραδείγματα ενσύρματης σύνδεσης





Δύο υπολογιστές συνδέονται κατευθείαν με καλώδιο. Για συνδέσουμε παραπάνω από δύο υπολογιστές, είναι απαραίτητη μια επιπλέον συσκευή διακλαδωτή (hub), που επιτρέπει τη διασύνδεση των υπολογιστών μεταξύ τους. Το ίδιο συμβαίνει και στο σχολικό εργαστήριο.



Χρησιμοποίησε τον υπολογιστή του εργαστηρίου και την εφαρμογή «Θύρες σύνδεσης» για να εντοπίσεις τη θύρα δικτύου και τις θύρες usb. Αναζήτησε την αντίστοιχη θύρα για τη σύνδεση δικτύου στον υπολογιστή του εργαστηρίου.



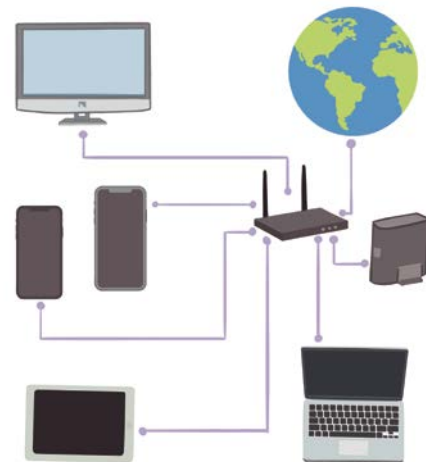
### Σύνδεση χωρίς καλώδια (ασύρματη σύνδεση)

Η σύνδεση μεταξύ υπολογιστών ή άλλων συσκευών (π.χ. εκτυπωτής, έξυπνο κινητό τηλέφωνο, ταμπλέτα) μπορεί να γίνει και χωρίς τη χρήση καλωδίου (ασύρματη σύνδεση). Μπορούμε να πραγματοποιήσουμε ασύρματη σύνδεση χρησιμοποιώντας τις ανάλογες τεχνολογίες ασύρματης επικοινωνίας (Wi-Fi, Bluetooth).



Εικόνες λογοτύπων (σημάτων) ασύρματης σύνδεσης:

- σήμα ακτινών (Bluetooth)
- ασύρματο δίκτυο (Wi-Fi) και
- ασύρματο δίκτυο 5ης γενιάς (5G)



Παραδείγματα σύνδεσης χωρίς καλώδια (ασύρματη σύνδεση):

- Ασύρματη σύνδεση υπολογιστή και έξυπνου κινητού τηλεφώνου

## Παραδείγματα τεχνολογιών σύνδεσης χωρίς καλώδια (ασύρματη τεχνολογία)

### Ανταλλαγή αρχείων μεταξύ έξυπνου κινητού τηλεφώνου και

**φορητού υπολογιστή με Bluetooth:** Τα έξυπνα κινητά τηλέφωνα και οι φορητοί υπολογιστές συνήθως μπορούν να λειτουργήσουν με την τεχνολογία «Bluetooth» για επικοινωνία χωρίς καλώδια (ασύρματη).

**Παράδειγμα:** Χρησιμοποιώντας την τεχνολογία «Bluetooth», μπορούμε να στείλουμε αρχεία όπως φωτογραφίες, βίντεο, μουσική κ.λπ. μεταξύ του κινητού τηλεφώνου και του φορητού υπολογιστή.

**Σύνδεση στο διαδίκτυο με Wi-Fi:** Τα δίκτυα Wi-Fi επιτρέπουν στις συσκευές να συνδεθούν στο διαδίκτυο χωρίς καλώδια (ασύρματα).

**Παράδειγμα:** Μπορούμε να συνδέσουμε τον φορητό υπολογιστή, το έξυπνο κινητό τηλέφωνο, την ταμπλέτα ή άλλες συσκευές σε ένα ασύρματο δίκτυο Wi-Fi στο σπίτι ή σε έναν δημόσιο χώρο όπως ένα κατάστημα ή ένα αεροδρόμιο, για να έχουμε πρόσβαση στο διαδίκτυο.

### Οφέλη των δικτύων υπολογιστών

Τα δίκτυα υπολογιστών είναι σαν μια «μαγική γέφυρα» που συνδέει τους υπολογιστές. Ας δούμε μερικά από τα οφέλη που παρέχουν.

#### 1. Επικοινωνία με φίλους και φίλες που βρίσκονται σε άλλον χώρο!

Μιλάμε και ανταλλάσσουμε μηνύματα με φίλους και φίλες που βρίσκονται μακριά μας, σαν να είναι δίπλα μας.

#### 2. Ανταλλαγή αρχείων εύκολα και γρήγορα!

Στέλνουμε αρχεία από τον δικό μας υπολογιστή σε άλλους υπολογιστές του δικτύου (σε άλλα δωμάτια) εύκολα και γρήγορα.

#### 3. Εκτύπωση από απόσταση!

Στέλνουμε εκτυπώσεις από τον υπολογιστή μας σε εκτυπωτή που είναι συνδεδεμένος σε διαφορετικό δωμάτιο.



Τεστ αξιολόγησης -  
δικτύωση Η/Υ και  
συσκευών



#### 4. Αναπαραγωγή ταινίας/μουσικής από απόσταση!

Βλέπουμε ταινίες ή ακούμε μουσική από έναν υπολογιστή (συνδεδεμένο) σε μια τηλεόραση ή σε ένα ηχείο σε διαφορετικό δωμάτιο.



Γράψε δίπλα σε καθεμία από τις παρακάτω προτάσεις αν είναι σωστή ή λάθος. Συζήτησε στην ομάδα ή στην τάξη σου τις απαντήσεις.

1. Τα δίκτυα υπολογιστών επιτρέπουν στις συσκευές να επικοινωνούν μεταξύ τους. ....
2. Τα δίκτυα υπολογιστών μάς επιτρέπουν να μοιραζόμαστε αρχεία και πληροφορίες. ....
3. Ο εκτυπωτής μπορεί να συνδεθεί σε ένα δίκτυο για να επιτρέψει την εκτύπωση από πολλούς χρήστες. ....
4. Τα δίκτυα υπολογιστών μάς επιτρέπουν να μοιραζόμαστε μόνο μουσική με τους φίλους μας. ....



Τεστ αξιολόγησης (Ερωτήσεις Σ-Λ) -  
δικτύωση Η/Υ και συσκευών



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

- ✓ Τους τρόπους και τις τεχνολογίες σύνδεσης υπολογιστών σε δίκτυο.
- ✓ Τα οφέλη από τη σύνδεση ψηφιακών συσκευών σε ένα δίκτυο υπολογιστών.





## Μάθημα 13ο

# Προστασία από κακόβουλα λογισμικά και κανόνες ασφαλείας στο διαδίκτυο



Ήρωνα, γνωρίζεις ότι πρέπει να έχουμε εγκαταστήσει στον υπολογιστή μας λογισμικό προστασίας από κακόβουλες επιθέσεις;

Μα φυσικά, Υπατία μου, αλλά πρέπει να λαμβάνουμε και άλλα μέτρα για την προστασία μας, όπως να έχουμε τα κατάλληλα συνθηματικά στις εφαρμογές μας.



### Τι είναι το κακόβουλο λογισμικό (εφαρμογή) ή ιός (virus);

Το κακόβουλο λογισμικό ή ιός είναι εφαρμογή που δημιουργήθηκε με σκοπό να προκαλέσει ζημιά στον υπολογιστή ή να κλέψει προσωπικές πληροφορίες. Μπορεί να είναι σχεδιασμένο για να κλέψει τον κωδικό πρόσβασης, να παρακολουθεί τις δραστηριότητες στο διαδίκτυο ή ακόμα και να καταστρέψει τα δεδομένα του υπολογιστή.



### Τι είναι το λογισμικό προστασίας από ιούς (antivirus);

Το λογισμικό προστασίας από ιούς ή «αντι-ϊκό» λογισμικό (antivirus) είναι ένα είδος εφαρμογής που σχεδιάστηκε για να προστατεύει τους υπολογιστές και τις συσκευές από ιούς (κακόβουλο λογισμικό) και άλλες απειλές ασφαλείας. Μοιάζει με έναν «ήρωα» ο οποίος προστατεύει τον υπολογιστή από τους επικίνδυνους «ιούς» που θέλουν να προκαλέσουν προβλήματα. Διατίθεται από πολλές διαφορετικές εταιρείες: από κάποιες δωρεάν και από κάποιες άλλες για πώληση. Μόλις το προμηθευτούμε, χρειάζεται να το εγκαταστήσουμε στον υπολογιστή μας. Σε συχνά χρονικά διαστήματα, το αντι-ϊκό συνδέεται στο διαδίκτυο και ενημερώνεται για να μπορεί να προστατεύει τον υπολογιστή μας από παλιούς και καινούργιους ιούς. Μερικά από τα οφέλη χρήσης του λογισμικού προστασίας από ιούς είναι:



1. **Γενική προστασία των εφαρμογών του υπολογιστή:** Βοηθάει τον υπολογιστή ώστε να μπλοκάρει επικίνδυνους ιούς που μπορούν να προκαλέσουν προβλήματα στις εφαρμογές του υπολογιστή.
2. **Προστασία των δεδομένων:** Προστατεύει τις φωτογραφίες, τους κωδικούς και όλα τα δεδομένα από επικίνδυνους «ιούς» που θέλουν να τα κλέψουν.
3. **Κανείς δεν μπορεί να μπει στον υπολογιστή χωρίς άδεια:** Ο υπολογιστής είναι σαν ένα κλειδωμένο σπίτι που κανείς άλλος δεν μπορεί να μπει μέσα χωρίς άδεια.



Συμβουλές για την προστασία από κακόβουλα λογισμικά (virus):

1. Προσέχουμε ποια λογισμικά επιτρέπουμε να χρησιμοποιεί ο υπολογιστής όταν ζητείται κατά την εγκατάσταση ή τη χρήση διαφόρων εφαρμογών.
2. Εγκαθιστούμε στον υπολογιστή αντι-ιικό λογισμικό.
3. Ενημερώνουμε το αντι-ιικό μας λογισμικό από το διαδίκτυο.
4. Προσέχουμε να μην κάνουμε κλικ στο διαδίκτυο σε σημεία ιστοσελίδων που υπόσχονται δώρα, σε ασυνήθιστα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου κ.ά.



Ο Ήρωνας και η Υπατία προβληματίζονται για το αν θα πρέπει να εγκαταστήσουν στον υπολογιστή τους λογισμικό προστασίας από ιούς. Γράψε έναν-δύο λόγους για να τους πείσεις.

Γιατί να εγκαταστήσουμε λογισμικό προστασίας από ιούς;

1. ....
2. ....



Για να συνδεθούμε σε ορισμένες ιστοσελίδες του διαδικτύου χρησιμοποιούμε λογαριασμό με όνομα χρήστη και κωδικό. Ο κωδικός του λογαριασμού μας είναι σαν ένα «μυστικό κλειδί» που προστατεύει τον λογαριασμό. Αν κάποιος άλλος χρήστης κλέψει τον κωδικό μας, τότε θα μπορεί

να χρησιμοποιεί τον λογαριασμό αντί για εμάς. Είναι σημαντικό να έχουμε ισχυρό και μοναδικό κωδικό για κάθε λογαριασμό μας. Επίσης, να αποσυνδεόμαστε από τον λογαριασμό μας όταν σταματάμε να χρησιμοποιούμε την αντίστοιχη ιστοσελίδα. Ένας ισχυρός κωδικός θα πρέπει να έχει τουλάχιστον οκτώ χαρακτήρες: γράμματα, αριθμούς και σύμβολα. Πρέπει να είναι δύσκολο για κάποιον άλλον να τον μαντέψει, αλλά εύκολο για εμάς να τον θυμόμαστε. Δεν χρησιμοποιούμε το όνομά μας, την ημερομηνία γέννησής μας ή κάτι γνωστό για εμάς που μπορεί να προβλεφθεί εύκολα. Το να έχουμε ασφαλείς κωδικούς είναι μια υπεύθυνη συμπεριφορά στο διαδίκτυο. Μας προστατεύει από προβλήματα και μας βοηθάει να είμαστε ασφαλείς στον ψηφιακό κόσμο.



Τεστ αξιολόγησης - Προστασία από κακόβουλα λογισμικά & κανόνες ασφαλείας



Ποιους από τους παρακάτω κωδικούς θα πρότεινες στην Υπατία θεωρώντας ότι είναι ισχυροί; Βάλε ένα X στα αντίστοιχα τετράγωνα. Μπορείς να αιτιολογήσεις την επιλογή σου;

Ο κωδικός λογαριασμού της Υπατίας		
ypatia123	Το όνομα της Υπατίας και οι αριθμοί 123 με τη σειρά.	
Yp@l@g!st!s	Η λέξη Υροlogistis. Όπου ο έχει αντικατασταθεί με @ και όπου i έχει αντικατασταθεί με !	
&p@t#@2030	Το όνομα της Υπατίας και ένας αριθμός. Κάθε φωνήεν έχει αντικατασταθεί με σύμβολο.	
7fmlfmnop!	Φεγγαράκι μου λαμπρό, φέγγε μου να περπατώ. 7: οι πρώτες λέξεις ενός τραγουδιού, το αρχικό γράμμα καθεμίας από τις 7 λέξεις, στο τέλος !	



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

- ✓ Τη σημασία του λογισμικού προστασίας από ιούς.
- ✓ Να επιλέγω κατάλληλο κωδικό λογαριασμού χρήστη.










## Ενότητα 3

# Δεδομένα και ανάλυση δεδομένων

Στην ενότητα αυτή θα μάθεις:

- ✓ Να ξεχωρίζεις τον τύπο ενός αρχείου με βάση το εικονίδιό του.
- ✓ Να εντοπίζεις το μέγεθος ενός αρχείου και τις μονάδες μέτρησής του.
- ✓ Να χρησιμοποιείς την εφαρμογή Εξερευνητής αρχείων για να εντοπίσεις κάποιο αρχείο ή φάκελο.
- ✓ Να δημιουργείς έναν φάκελο.
- ✓ Ότι με τον εννοιολογικό χάρτη μπορείς να δείξεις με σχήματα τις ιδέες σου σχετικά με ένα θέμα ή πρόβλημα που μελετάς.
- ✓ Τι είναι ο ιεραρχικός χάρτης και πώς να τον δημιουργείς.
- ✓ Τι είναι ο χάρτης ιστού και πώς να τον δημιουργείς.
- ✓ Να λύνεις ένα πρόβλημα με εννοιολογικό χάρτη.

### ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ

φάκελος, αρχείο, όνομα αρχείου, εικονίδιο αρχείου, μέγεθος αρχείου, εξερευνητής αρχείων, δημιουργία φακέλου, μονάδες μέτρησης δεδομένων, εννοιολογικός χάρτης, ιεραρχικός χάρτης, χάρτης ιστού





## Μάθημα 14ο

## Αρχεία και φάκελοι



Κάνω μία  
μεγάλη εργασία  
για το σχολείο.

Να προσέξεις τα αρχεία  
και τους φακέλους σου.



Θυμάμαι ότι... Κάθε αρχείο έχει ένα εικονίδιο και ένα όνομα. Το εικονίδιο δείχνει τι περιέχει το αρχείο: εικόνα, βίντεο, ήχο ή κείμενο. Όταν αποθηκεύουμε το αρχείο, είναι σημαντικό να διαλέγουμε το κατάλληλο όνομα που να θυμίζει το περιεχόμενό του.

Δημιουργούμε ένα αρχείο χρησιμοποιώντας:

- Εφαρμογή του υπολογιστή, π.χ. για ζωγραφική.
- Περιφερειακή συσκευή, π.χ. ένα μικρόφωνο.

Κατά τη δημιουργία και αποθήκευση του αρχείου, καθορίζουμε το όνομά του. Αυτόματα δημιουργείται και το εικονίδιο του αρχείου, το οποίο δείχνει αν είναι εικόνα, βίντεο, ήχος, κείμενο κ.λπ. Ανάλογα με τον υπολογιστή και τις εφαρμογές που χρησιμοποιούμε, μπορεί κάποια εικονίδια αρχείων να εμφανίζονται διαφορετικά. Τα αρχεία εικόνας (μορφής jpeg, png κ.ά.) και κινούμενης εικόνας (μορφής gif κ.ά.) έχουν συνήθως εικονίδιο με την εικόνα που περιέχουν. Το ίδιο συμβαίνει και με τα αρχεία βίντεο (μορφής mp4 κ.ά.) που έχουν εικονίδιο μία από τις εικόνες του βίντεο. Τα αρχεία ήχου (μορφής mp3, wav κ.ά.) έχουν συνήθως



εικονίδιο με μία ή δύο νότες, ή το σύμβολο της αναπαραγωγής. Τα αρχεία κειμένου έχουν εικονίδιο το οποίο ταιριάζει με την εφαρμογή που έχουν γραφεί.



Εικόνα.  
Εφαρμογές και  
αρχεία

Παραδείγματα από  
εικονίδια αρχείων



Άσκηση.  
Κρυπτόλεξο  
με τις μορφές  
αρχείων

Τύπος αρχείου	Εικονίδια αρχείων
Εικόνα	  
Βίντεο	
Ήχος	 
Κείμενο	



Ένωσε με γραμμές τα εικονίδια και τους τύπους αρχείων που ταιριάζουν.



κείμενο

εικόνα

ήχος

βίντεο

## Εφαρμογή Εξερευνητής αρχείων

Για να δεις και να χειριστείς τους φακέλους και τα αρχεία του υπολογιστή, χρησιμοποιείς την εφαρμογή **Εξερευνητής αρχείων**.

Κάνεις διπλό κλικ στο εικονίδιο της εφαρμογής ή στο εικονίδιο ενός φακέλου και εμφανίζεται το

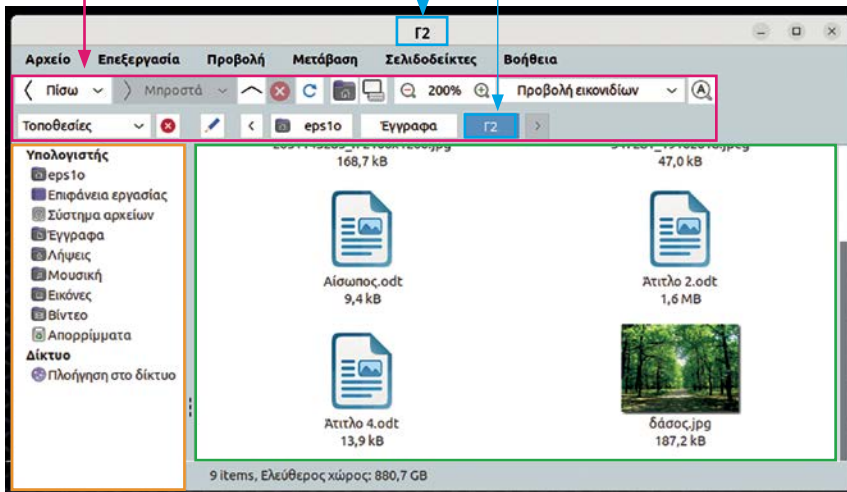


αντίστοιχο παράθυρο. Στην **αριστερή στήλη του παραθύρου** εμφανίζονται οι **Τοποθεσίες**, δηλαδή ορισμένοι βασικοί φάκελοι του υπολογιστή και η επιφάνεια εργασίας. Κάνεις διπλό κλικ σε έναν φάκελο από την αριστερή στήλη και στη **δεξιά στήλη** εμφανίζεται το **Περιεχόμενο του φακέλου**, δηλαδή οι φάκελοι και τα αρχεία που είναι μέσα σε αυτόν. Με **διπλό κλικ σε εικονίδιο** (φακέλου ή αρχείου) της δεξιάς στήλης, ανοίγεις τον φάκελο ή το αρχείο.



Εικονίδια

Φάκελος που προβάλλεται  
το περιεχόμενό του



Διαδραστική εικόνα.  
Αρχεία και φάκελοι  
στον εξερευνητή  
αρχείων

Δεξιά στήλη  
με  
περιεχόμενο  
φακέλου

Αριστερή  
στήλη με  
τοποθεσίες



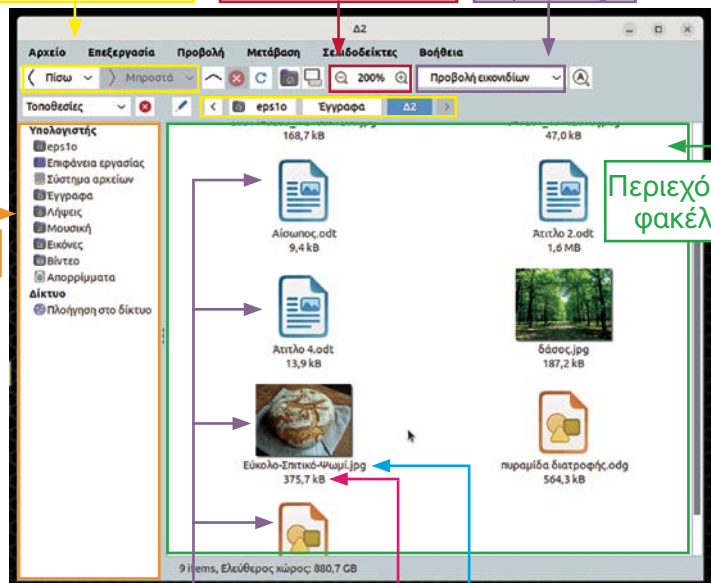
Με δεξί κλικ στη **δεξιά στήλη** και την επιλογή **Δημιουργία**, δημιουργείς έναν νέο φάκελο και γράφεις το όνομά του.

Το **πάνω μέρος** του παραθύρου έχει εικονίδια. Με το εικονίδιο **Πίσω**, μπορείς να επιλέξεις να εμφανιστεί το περιεχόμενο του προηγούμενου φακέλου που είχες εμφανίσει. Με τα **εικονίδια με ονόματα φακέλων**, μπορείς να εμφανίσεις το περιεχόμενο των φακέλων αυτών. Με το **εικονίδιο φακού για μεγέθυνση ή σμίκρυνση**, εμφανίζονται τα εικονίδια στη **δεξιά στήλη** με μεγαλύτερο ή μικρότερο μέγεθος. Με την **Προβολή εικονιδίων**, μπορείς να επιλέξεις να εμφανίζονται στη **δεξιά στήλη** εικονίδια ή λίστα εικονιδίων. Η λίστα εικονιδίων δείχνει περισσότερες πληροφορίες για τα εικονίδια.

Εμφάνιση άλλων  
φακέλων

Αλλαγή μεγέθους  
εικονιδίων

Προβολή  
εικονιδίων  
ή λίστας



Περιεχόμενο  
φακέλου

Τοποθεσίες

Εικονίδια

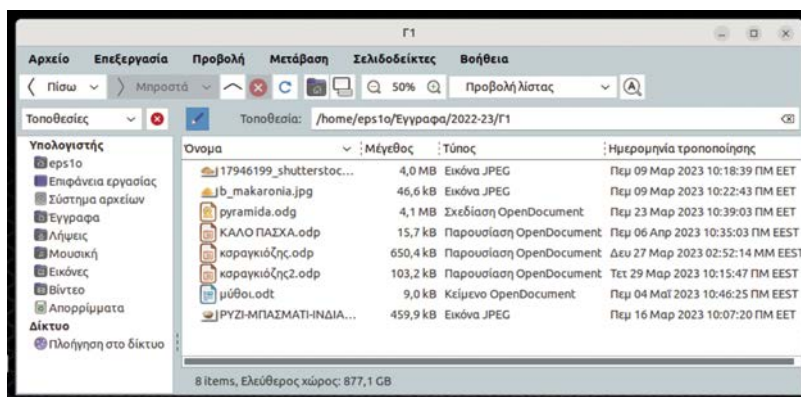
Μέγεθος

Όνομα





## Προβολή λίστας εικονιδίων



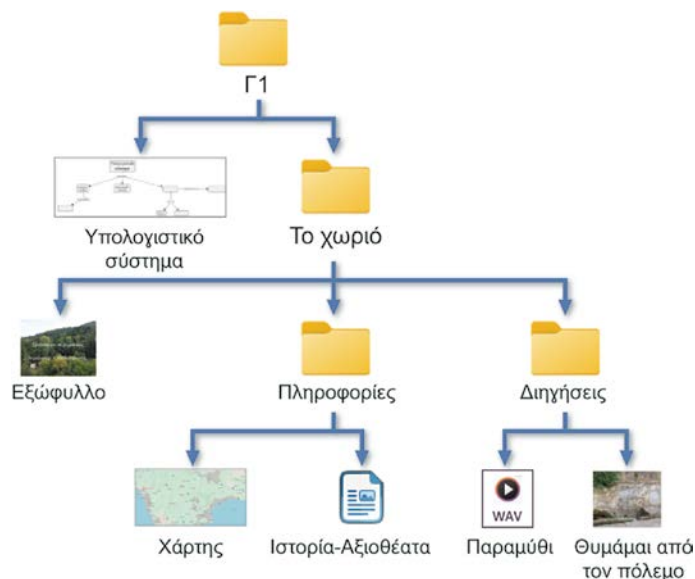
Χρησιμοποίησε την εφαρμογή Εξερευνητής αρχείων στον υπολογιστή του εργαστηρίου και επέλεξε να προβάλεις τα περιεχόμενα του φακέλου στον οποίο αποθηκεύεις τις εργασίες σου. Παρατήρησε τι εμφανίζεται στη δεξιά στήλη.



Τα παιδιά της τάξης συνεργάζονται για μία εργασία με θέμα τη ζωή στο χωριό. Θα την παρουσιάσουν στη σχολική γιορτή. Μέσα στον φάκελο της τάξης τους δημιούργησαν έναν φάκελο με όνομα «Το χωριό» για την εργασία τους. Εκεί μέσα βάζουν φακέλους και αρχεία με όλο το υλικό της εργασίας, όπως δείχνει το σχήμα.



Εικόνα. Μέσα στον φάκελο...





Παρατήρησε το προηγούμενο σχήμα και απάντησε στις ερωτήσεις.

- Μέσα στον φάκελο «Το χωριό» υπάρχουν τρία στοιχεία. Πόσα είναι φάκελοι; .....
- Πόσα είναι αρχεία; .....
- Ο φάκελος «Πληροφορίες» μέσα σε ποιον φάκελο βρίσκεται; .....
- Βλέπεις το περιεχόμενο του φακέλου Γ1 και θέλεις να ακούσεις το αρχείο «Παραμύθι». Θα πρέπει να πας στον φάκελο ..... μετά στον ..... και μετά θα κάνεις διπλό κλικ στο αρχείο «Παραμύθι».



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**



✓ Να ξεχωρίζω τον τύπο ενός αρχείου με βάση το εικονίδιό του.

✓ Να εντοπίζω το μέγεθος ενός αρχείου και τις μονάδες μέτρησής του.

✓ Να χρησιμοποιώ την εφαρμογή Εξερευνητής αρχείων για να εντοπίσω κάποιο αρχείο ή φάκελο.

✓ Να δημιουργώ έναν φάκελο.
















## Μάθημα 15ο

## Είδη εννοιολογικών χαρτών



Χάρτης ιστού!



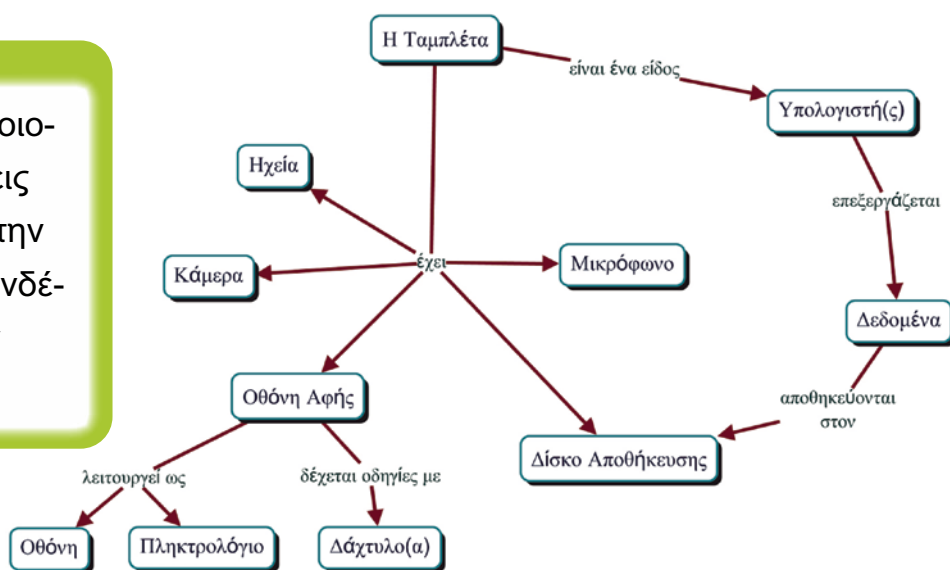
Ιεραρχικός χάρτης!



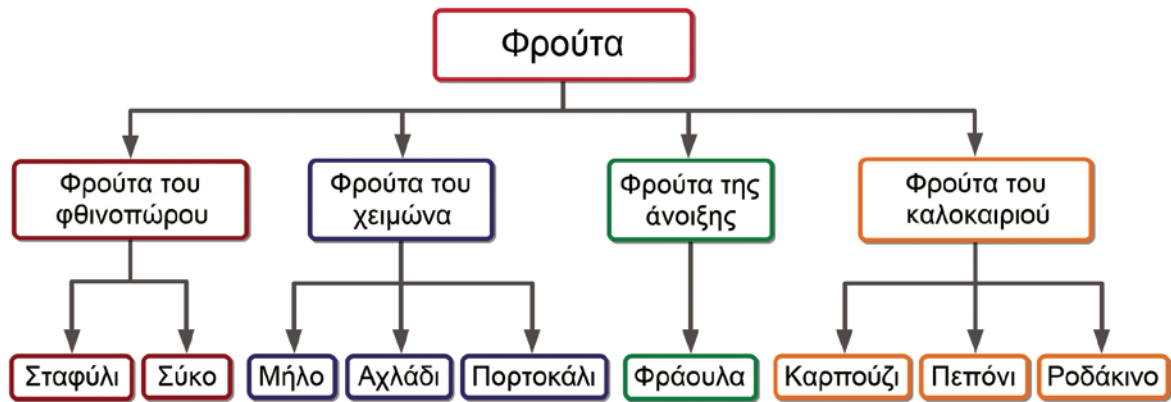
Θυμάμαι ότι... Μπορώ να δημιουργήσω έναν **εννοιολογικό χάρτη** που αποτελείται από έννοιες. Βάζω τις έννοιες μέσα σε σχήματα και τραβάω γραμμές για να τις συνδέσω.



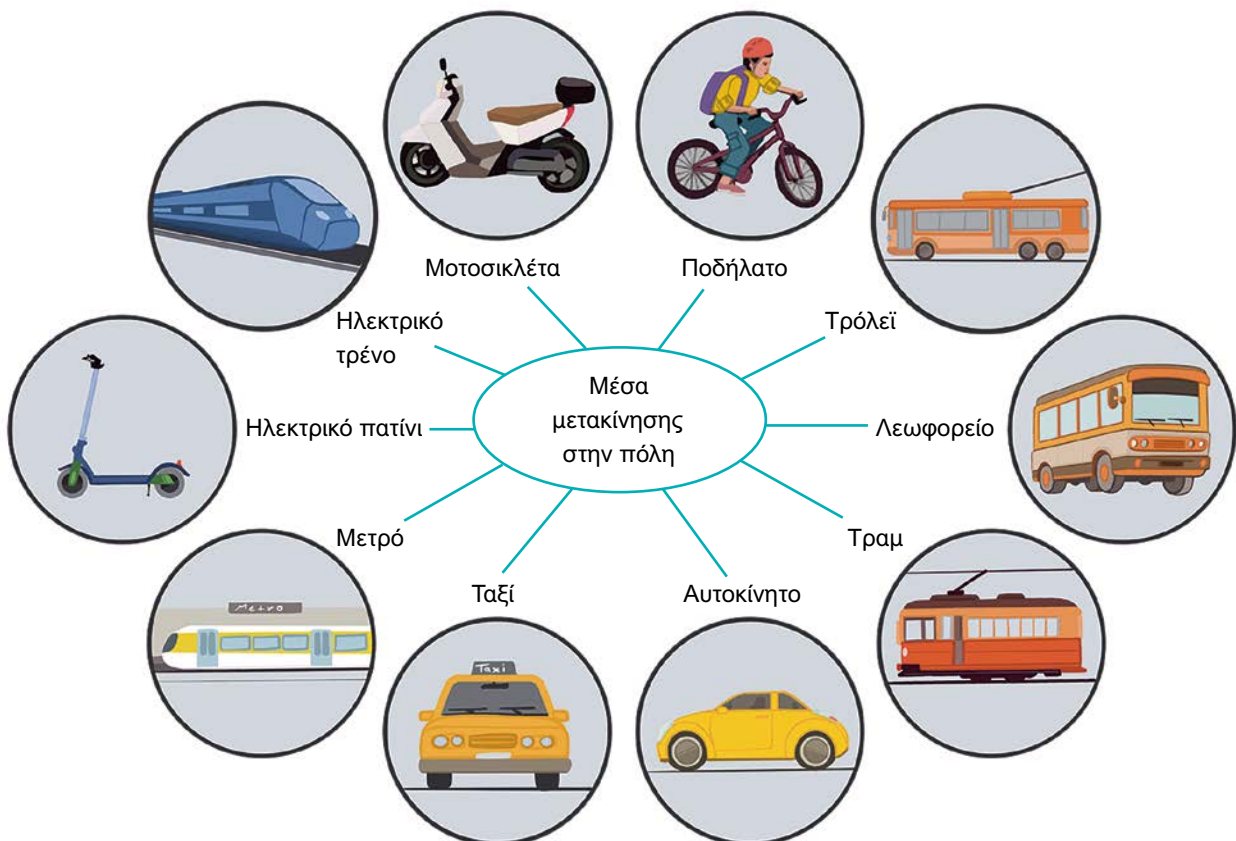
Σε αυτόν τον εννοιολογικό χάρτη βλέπεις έννοιες σχετικά με την ταμπλέτα και τις συνδέσεις που υπάρχουν μεταξύ τους.



Δημιουργούμε έναν **ιεραρχικό χάρτη** όταν το θέμα μας περιλαμβάνει μία κεντρική έννοια που αναλύεται σε άλλες πιο ειδικές. Τοποθετούμε τις έννοιες σε σχήματα, τα οποία συνδέονται με γραμμές. Στην κορυφή του χάρτη τοποθετούμε την κεντρική έννοια και στο επόμενο επίπεδο τις πιο ειδικές. Στη συνέχεια, σε επόμενο επίπεδο μπορούμε να αναλύσουμε τις ειδικές έννοιες σε πιο ειδικές κ.λπ. Στον ιεραρχικό χάρτη που ακολουθεί βλέπεις συνηθισμένα φρούτα των τεσσάρων εποχών του έτους.

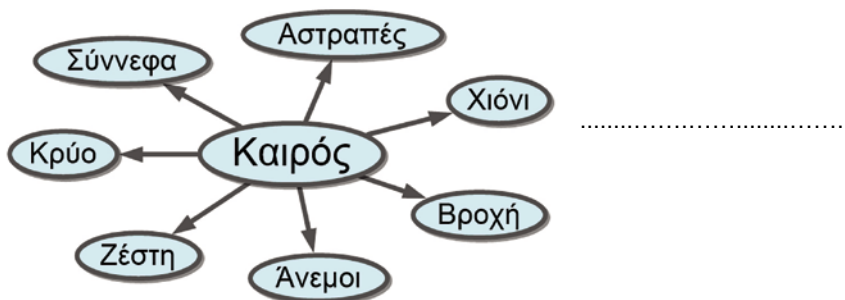
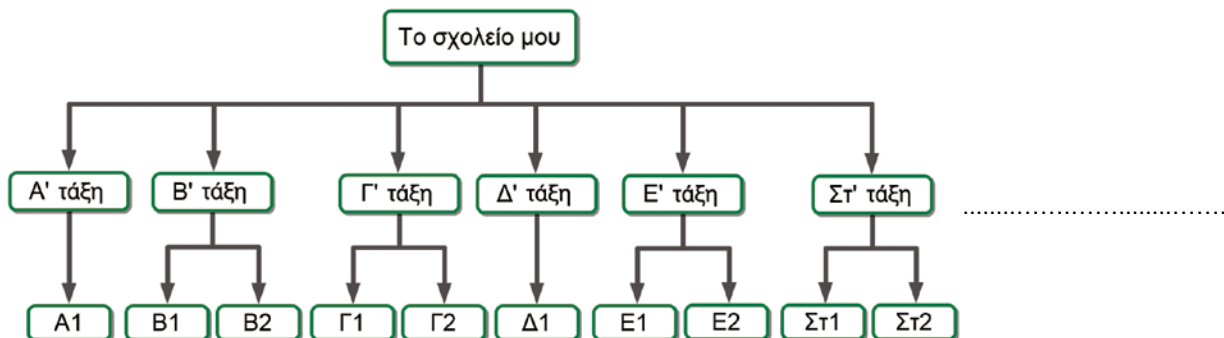


Δημιουργούμε έναν **χάρτη ιστού** όταν το θέμα μας περιλαμβάνει μία κεντρική έννοια που συνδέεται με άλλες σχετικές έννοιες. Τοποθετούμε την κεντρική έννοια στο κέντρο του χάρτη και γύρω από αυτήν, ακτινωτά, τις υπόλοιπες έννοιες. Ονομάζεται χάρτης ιστού γιατί το σχήμα που δημιουργείται θυμίζει ιστό αράχνης. Στον χάρτη ιστού που ακολουθεί βλέπεις τα μέσα μετακίνησης στην πόλη.

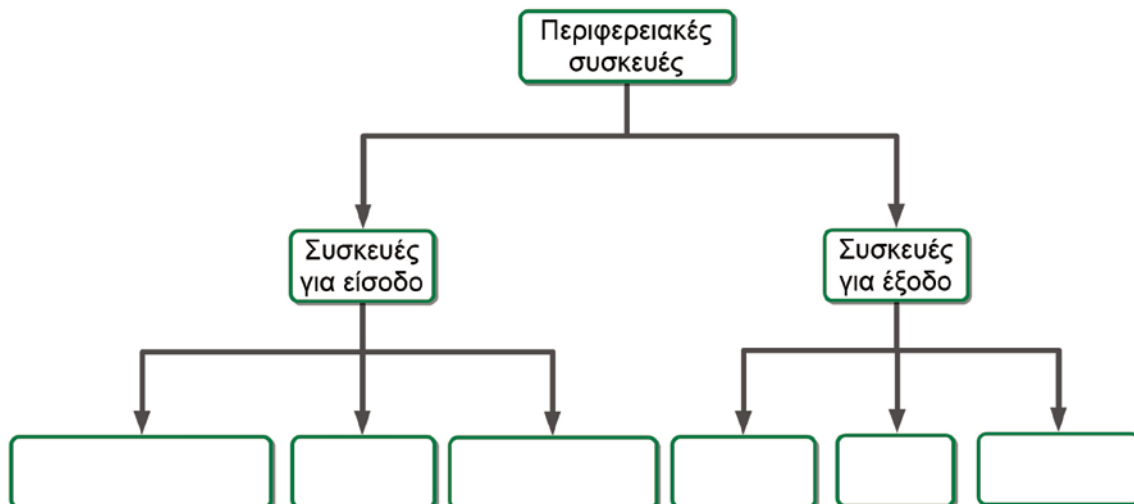




Μπορείς να βρεις οι παρακάτω χάρτες σε ποιο είδος ανήκουν;

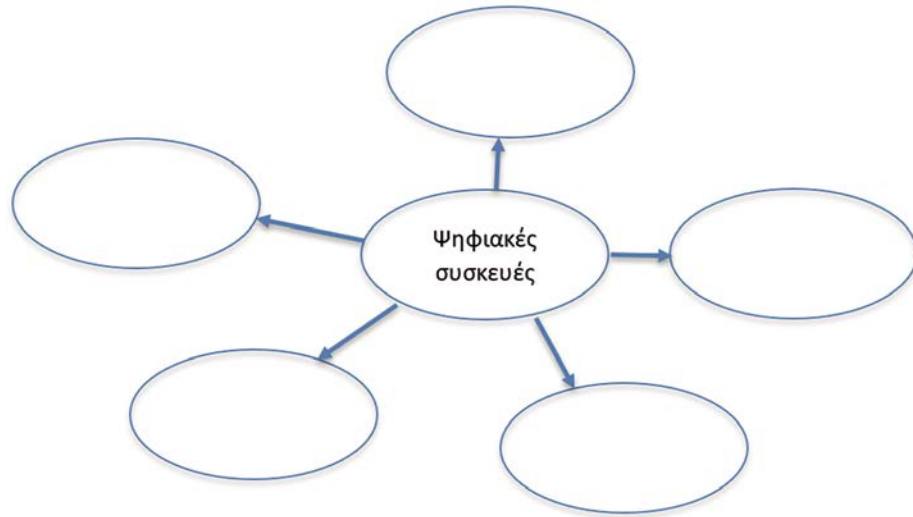


Συμπλήρωσε τον ιεραρχικό χάρτη με έννοιες που έμαθες στο 10ο μάθημα του βιβλίου.





Συμπλήρωσε τον χάρτη ιστού με ψηφιακές συσκευές που γνωρίζεις.



Βίντεο. Εναλλακτικές λύσεις σε έναν εννοιολογικό χάρτη



Άσκηση. Δοκίμασε τις γνώσεις σου για τους εννοιολογικούς χάρτες



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**



✓ Ότι με τον εννοιολογικό χάρτη μπορώ να δείξω με σχήματα τις ιδέες μου σχετικά με ένα θέμα ή πρόβλημα που μελετάω.

✓ Τι είναι ο ιεραρχικός χάρτης και πώς να τον δημιουργώ.

✓ Τι είναι ο χάρτης ιστού και πώς να τον δημιουργώ.











**Μάθημα 16ο****Λύνω ένα πρόβλημα  
με εννοιολογικό χάρτη**

Μπορώ να λύσω  
ένα πρόβλημα με  
εννοιολογικό χάρτη!



Ο εννοιολογικός χάρτης σε βοηθάει να παρουσιάσεις τις πληροφορίες ή τις ιδέες που έχεις για ένα θέμα ή πρόβλημα και να μπορέσεις να απαντήσεις σε σχετικές ερωτήσεις.

**Οδηγίες για τη δημιουργία εννοιολογικού χάρτη**

1. Έννοιες

Βρες όλες τις έννοιες (συνήθως ουσιαστικά).

2. Κύρια έννοια

Βάλε στον χάρτη την κύρια έννοια (συνδέεται με πολλές άλλες).

3. Νέα έννοια

Βάλε στον χάρτη μία νέα έννοια κοντά σε έννοια με την οποία συνδέεται.

4. Σύνδεση

Βάλε τη σύνδεση (συνήθως ρήμα) ανάμεσα στις δύο έννοιες.

5. Έλεγχος  
σύνδεσης

Διάβασε την πρόταση που σχηματίζεται με τις δύο έννοιες και τη σύνδεση. Σκέψου αν η πρόταση είναι σωστή, αλλιώς κάνε διόρθωση.

6. Επέκταση

Επανάλαβε τα βήματα 3-5 μέχρι να ολοκληρώσεις τον χάρτη.



Δοκίμασε να δημιουργήσεις έναν εννοιολογικό χάρτη για το υπολογιστικό σύστημα. Θυμήσου τις σχετικές πληροφορίες που έμαθες στο 11ο μάθημα του βιβλίου:

*Για να λειτουργήσει ο υπολογιστής συνεργάζονται το υλικό και το λογισμικό, δηλαδή τα εξαρτήματα της κεντρικής μονάδας (επεξεργαστής, μνήμη, δίσκος αποθήκευσης), οι περιφερειακές συσκευές και οι εφαρμογές. Όλα αυτά μαζί ονομάζονται υπολογιστικό σύστημα.*

Διάβασε προσεκτικά το κείμενο και:

- Βάλε σε κύκλο όλες τις έννοιες. Γράψε τις έννοιες που βρήκες. Κάθε έννοια να τη γράψεις μία φορά.

.....  
.....

- Υπογράμμισε τις συνδέσεις ανάμεσα στις έννοιες. Γράψε όσες συνδέσεις βρήκες. ....



Χρησιμοποίησε τον υπολογιστή του εργαστηρίου και το SmartTools για να δημιουργήσεις τον εννοιολογικό χάρτη. Χρησιμοποίησε τις οδηγίες του μαθήματος και όσα έγγραψες στην προηγούμενη άσκηση.

Αφού ολοκληρώσεις τον εννοιολογικό σου χάρτη, δοκίμασε να απαντήσεις στις παρακάτω ερωτήσεις κοιτώντας τον χάρτη σου.

- Τι είναι το υπολογιστικό σύστημα;
- Είναι απαραίτητο το λογισμικό ή όχι;



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

- ✓ Να λύνω ένα πρόβλημα με εννοιολογικό χάρτη.



## Ενότητα 4

# Ψηφιακός γραμματισμός

### Στην ενότητα αυτή θα μάθεις:

- ✓ Τα στοιχεία ενός δικτυακού τόπου και πώς πλοηγείσαι σε αυτόν.
- ✓ Να χρησιμοποιείς μηχανές αναζήτησης και να επιλέγεις τα κατάλληλα αποτελέσματα.
- ✓ Να γράφεις περισσότερα με το πληκτρολόγιο.
- ✓ Να δημιουργείς κινούμενα σχέδια από εικόνες.
- ✓ Να επεξεργάζεσαι το προφίλ σου στην e-me.
- ✓ Τι είναι τα ιστολόγια.
- ✓ Να γράφεις και να σχολιάζεις άρθρα σε ιστολόγια στην e-me.
- ✓ Να διαμορφώνεις το προσωπικό σου περιβάλλον και να επικοινωνείς στην e-me.
- ✓ Να χρησιμοποιείς μαθησιακά αντικείμενα στο Φωτόδεντρο, στην Ανοιχτή βιβλιοθήκη και σε άλλα αποθετήρια.

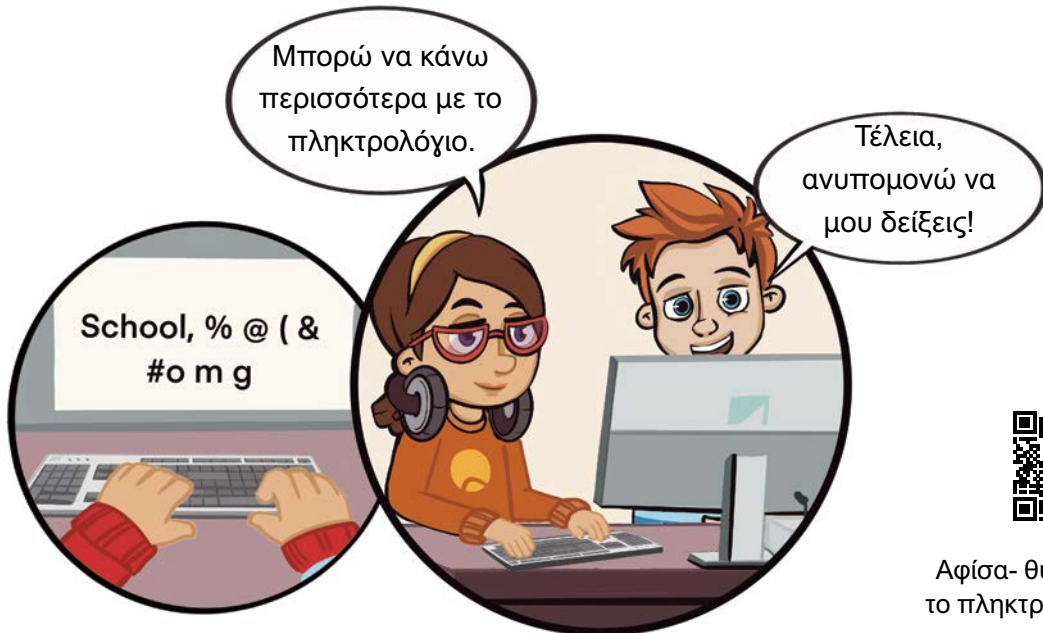
### ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ

ιστοσελίδα, δικτυακός τόπος, ιδιοκτήτης, μενού, μηχανή αναζήτησης, πληκτρολόγιο, κινούμενες εικόνες, e-me, προφίλ, ψηφιακός χαρακτήρας, ιστολόγιο, άρθρο, σχόλιο, κυψέλη, τοίχος, μαθησιακό αντικείμενο, Φωτόδεντρο, Ανοιχτή βιβλιοθήκη

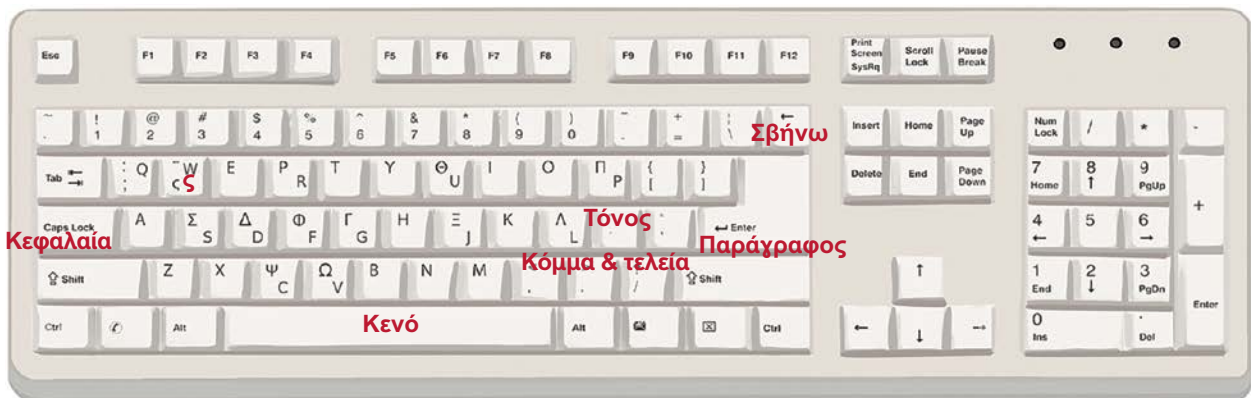


## Μάθημα 17ο

## Περισσότερα εργαλεία στο πληκτρολόγιο



Αφίσα- θυμάμαι  
το πληκτρολόγιο



### Αλλαγή γλώσσας

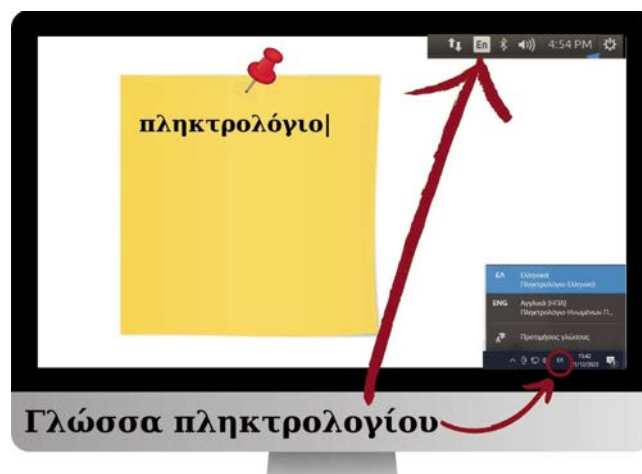
Τα πληκτρολόγια έχουν πλήκτρα στα ελληνικά αλλά και στα αγγλικά (λατινικούς χαρακτήρες).



Σκέψου και συζήτησε με την ομάδα σου. Γιατί τα πλήκτρα έχουν και αγγλικά γράμματα;

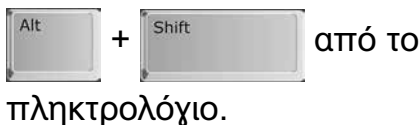


Η γλώσσα του πληκτρολογίου φαίνεται συνήθως στο κάτω ή στο πάνω μέρος της οθόνης, δίπλα στην ώρα. Δες τη διπλανή εικόνα και βρες στον υπολογιστή σου πού φαίνεται η γλώσσα του πληκτρολογίου.



Για να αλλάξεις τη γλώσσα εισαγωγής με το πληκτρολόγιο μπορείς να κάνεις το εξής:

1. Να χρησιμοποιήσεις τα πλήκτρα



2. Να επιλέξεις τη γλώσσα εισαγωγής από το εικονίδιο της γλώσσας που είναι δίπλα στην ώρα/ημερομηνία.



Άσκηση - γράφω ελληνικά και αγγλικά



### Το πλήκτρο Shift

Το πλήκτρο **Shift** το χρησιμοποιείς για να γράψεις:

- Ένα κεφαλαίο γράμμα.
- Αυτό που βρίσκεται στο πάνω μέρος ενός πλήκτρου. Δηλαδή, αν θέλεις να γράψεις το θαυμαστικό (!) θα πρέπει να πατήσεις το **Shift** και, κρατώντας το πατημένο, να πατήσεις το 1.

Άσκηση - γράφω σύμβολα, γράμματα και αριθμούς





Κοίταξε προσεκτικά το πληκτρολόγιο και γράψε τι θα εμφανιστεί αν πατήσεις τους παρακάτω συνδυασμούς πλήκτρων. Το **Caps Lock** είναι απενεργοποιημένο.

Shift	+	@ 2	.....
Shift	+	( 9	.....
Shift	+	% 5	.....
Shift	+	L Λ	.....
Shift	+	: ;	.....

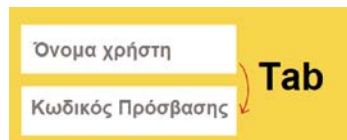
### Το πλήκτρο Tab

Το πλήκτρο **Tab** σε βοηθάει να μετακινήσεις τον κέρσορα στο επόμενο πεδίο μιας φόρμας. Επίσης, σου επιτρέπει να βάλεις εσοχή στο κείμενό σου.

Αφίσα για το πληκτρολόγιο



Παιχνίδι - κυνήγι θησαυρού για το πληκτρολόγιο



Διαδραστική εικόνα - το πληκτρολόγιο



Άνοιξε μία εφαρμογή κειμενογράφου και γράψε μία μικρή παράγραφο χρησιμοποιώντας όσα έμαθες για το πληκτρολόγιο.



### Σε αυτό το μάθημα έμαθα:

- ✓ Να αλλάζω γλώσσα με το πληκτρολόγιο.
- ✓ Να γράφω ένα γράμμα κεφαλαίο και σύμβολα με το Shift.
- ✓ Τις ενέργειες που μπορώ να κάνω με τα πλήκτρα στο πληκτρολόγιο.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>





## Μάθημα 18ο

## Δικτυακός τόπος και ιστοσελίδες



Στο  
διαδίκτυο μπορούμε  
να βρούμε πληροφορίες και  
να ενημερωθούμε για πολλά  
πράγματα.



Ναι, υπάρχουν και  
πολλοί δικτυακοί τόποι για να  
παίξουμε ή να βρούμε προϊόντα,  
υπηρεσίες και πολλά  
ακόμα.

Ένα βιβλίο έχει πολλές σελίδες. Για να φτάσεις στο τέλος του βιβλίου, διαβάζεις τις σελίδες με τη σειρά. Ένας δικτυακός τόπος (website) έχει πολλές ιστοσελίδες. Μπορείς να επιλέξεις και να δεις όποια ιστοσελίδα θέλεις, όχι απαραίτητα με κάποια συγκεκριμένη σειρά.



Για να μπορέσεις να δεις μία ιστοσελίδα (webpage) χρειάζεσαι:

- Μία ψηφιακή συσκευή με σύνδεση στο διαδίκτυο.
- Μία εφαρμογή που ονομάζεται φυλλομετρητής (browser).

## Δικτυακός τόπος

Ένας δικτυακός τόπος περιέχει πολλές ιστοσελίδες που συνδέονται μεταξύ τους. Οι ιστοσελίδες αυτές περιέχουν πληροφορίες και περιεχόμενο που συνδέονται με ένα κοινό θέμα ή σκοπό.

Για παράδειγμα, ο δικτυακός τόπος του σχολείου σου μπορεί να περιέχει τις παρακάτω πληροφορίες και περιεχόμενο:

- Ώρες λειτουργίας
- Εκπαιδευτικά προγράμματα
- Δράσεις
- Επικοινωνία
- Εκπαιδευτικοί
- Ανακοινώσεις
- Υλικό τάξεων

### Δικτυακός τόπος σχολείου - Ιστοσελίδες



Αφίσα -  
ιστοσελίδες  
μουσείου



Με την τάξη σου, επισκεφτείτε τον δικτυακό τόπο του σχολείου σας και δείτε διάφορες ιστοσελίδες.



Σκέψου και συζήτησε στην τάξη σου:

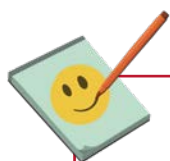
- Ποια ιστοσελίδα είδατε πρώτα;
- Τι πληροφορίες περιείχε;
- Ποια ιστοσελίδα είδατε στη συνέχεια;
- Θα μπορούσατε να είχατε επιλέξει να δείτε κάποια άλλη ιστοσελίδα;





Σκέψου και φτιάξε ένα σχεδιάγραμμα με ιστοσελίδες που μπορείς να βρεις σε έναν δικτυακό τόπο που παρουσιάζει (επίλεξε ένα από τα παρακάτω):

- ένα μουσείο
- μία αθλητική ομάδα
- μία διάσημη τραγουδίστρια
- ένα κατάστημα που πουλάει ένα προϊόν

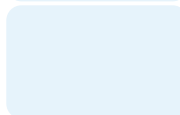
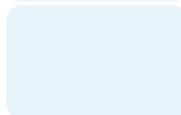
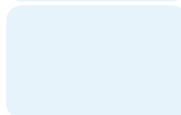
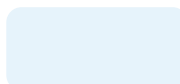
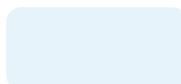
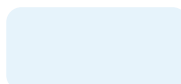


**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**



✓ Τι είναι ένας δικτυακός τόπος.

✓ Να διακρίνω μία ιστοσελίδα ως μέρος του αντίστοιχου δικτυακού τόπου.





## Μάθημα 19ο

## Τα βασικά χαρακτηριστικά ενός δικτυακού τόπου



Διαδραστική εικόνα - η διεύθυνση ενός δικτυακού τόπου

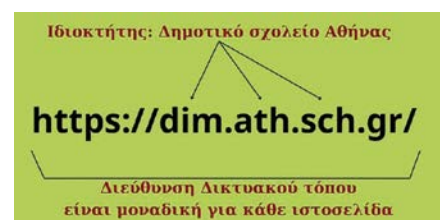


### Η διεύθυνση ενός δικτυακού τόπου (URL)

Η διεύθυνση του δικτυακού τόπου, γνωστή και ως Uniform Resource Locator (URL), είναι ένα μοναδικό αναγνωριστικό που ορίζει την τοποθεσία του στον παγκόσμιο ιστό. Η διεύθυνση αυτή βοηθά τους χρήστες να βρίσκουν και να επισκέπτονται τον δικτυακό τόπο. Για παράδειγμα, η διεύθυνση του σχολείου σου έχει τη μορφή <https://dim.city.sch.gr/>.

### Ο ιδιοκτήτης ενός δικτυακού τόπου

Ο ιδιοκτήτης του δικτυακού τόπου κατέχει και διαχειρίζεται τον τόπο. Ο ιδιοκτήτης μπορεί να είναι μία εταιρεία, μία οργάνωση ή ένα άτομο.



## Η δομή ενός δικτυακού τόπου

Η δομή ενός δικτυακού τόπου αναφέρεται στον τρόπο που οργανώνονται και παρουσιάζονται οι διάφορες ιστοσελίδες μέσα σε αυτόν.

Ένας δικτυακός τόπος που παρουσιάζει τη βιογραφία ενός ανθρώπου μπορεί να έχει γραμμική δομή, δηλαδή μπορείς να βλέπεις όλες τις ιστοσελίδες με τη σειρά, όπως και σε ένα βιβλίο.

Ένας δικτυακός τόπος ενός καταστήματος περιέχει κατηγορίες προϊόντων. Κάθε κατηγορία (π.χ. ρούχα) χωρίζεται σε περισσότερες (π.χ. μπλούζες, πουκάμισα, παντελόνια, παλτό κ.λπ.). Για να δεις ένα άλλο προϊόν συνήθως χρειάζεται να επιστρέψεις στην προηγούμενη σελίδα.

Ένας δικτυακός τόπος με εκπαιδευτικό περιεχόμενο, όπως ο δικτυακός τόπος ενός σχολείου, έχει διάφορες κατηγορίες και κάθε κατηγορία έχει περισσότερες υποκατηγορίες, σαν δέντρο με κλαδιά.

## Το μενού επιλογών (menu)

Το μενού επιλογών αναφέρεται στις κατηγορίες ή τις επιλογές που υπάρχουν για να καθοδηγήσουν τους χρήστες στην περιήγηση στον δικτυακό τόπο. Συνήθως, περιλαμβάνει συνδέσμους που οδηγούν σε διάφορες ιστοσελίδες ή κατηγορίες του δικτυακού τόπου.

Διαδραστική εικόνα - τα στοιχεία ενός δικτυακού τόπου



Διεύθυνση Δικτυακού τόπου

Όνομα Δικτυακού Τόπου

Μενού



Με την ομάδα σου επισκεφτείτε τον δικτυακό τόπο του σχολείου σας, πλοηγηθείτε στο μενού και απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις.

- Ποια είναι η διεύθυνση του δικτυακού τόπου; .....
- Πόσες κατηγορίες περιλαμβάνει το μενού του δικτυακού τόπου; .....
- Ποιος είναι ο τίτλος της τελευταίας ανακοίνωσης; .....
- Ποιο είναι το τηλέφωνο του σχολείου σου; .....



Μαζί με την οικογένειά σας, δείτε μερικούς δικτυακούς ιστότοπους, ανάλογα με τα ενδιαφέροντά σας.

Εφαρμογή - σχεδίασε  
τον δικτυακό σου τόπο



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**



✓ Τι είναι ένας δικτυακός τόπος.

✓ Να εντοπίζω τα βασικά χαρακτηριστικά ενός δικτυακού τόπου (διεύθυνση, ιδιοκτήτη, δομή, μενού επιλογών).

✓ Να διακρίνω μία ιστοσελίδα ως μέρος του αντίστοιχου δικτυακού τόπου.



**Μάθημα 20ό****Μηχανές αναζήτησης**

Σκέψου και συζήτησε στην ομάδα σου. Αν θέλεις να βρεις πληροφορίες για κάποιο θέμα ή αν θέλεις να απαντήσεις σε μία ερώτηση, πού μπορείς να ψάξεις ή να ρωτήσεις;



Κύκλωσε από τις παρακάτω επιλογές που θα βρεις απαντήσεις για τις ερωτήσεις που έχεις.



Εφημερίδα



Εκπαιδευτικός



Φίλοι



Οικογένεια



Τηλεόραση



Βιβλία

Πολλές φορές, για να απαντήσουμε σε κάποιο ερώτημα ή για να βρούμε πληροφορίες για κάποιο θέμα, επισκεπτόμαστε τον παγκόσμιο ιστό, όπου υπάρχουν πάρα πολλοί δικτυακοί τόποι με πολλές πληροφορίες.



Ήξερες ότι... Ο παγκόσμιος ιστός είναι το σύνολο όλων των ιστοσελίδων που υπάρχουν. Επιτρέπει στους ανθρώπους να μοιράζονται πληροφορίες και να επικοινωνούν μεταξύ τους από οπουδήποτε σε όλο τον κόσμο.



Όμως, δεν γνωρίζουμε τη διεύθυνση του δικτυακού τόπου του μουσείου. Πώς θα τη βρούμε;



Διαδραστική εικόνα - ιστοριογραμμή μηχανών αναζήτησης

Θα χρησιμοποιήσουμε μία μηχανή αναζήτησης!



Μία **Μηχανή αναζήτησης** είναι μια ιστοσελίδα που σε βοηθάει να βρεις δικτυακούς τόπους. Υπάρχουν πολλές μηχανές αναζήτησης τις οποίες μπορείς να χρησιμοποιήσεις.

Αφίσα - μηχανές αναζήτησης



Δες μερικές εικόνες από μηχανές αναζήτησης και σκέψου αν έχεις ποτέ χρησιμοποιήσει κάποια.

Google

yahoo!

Microsoft Bing



DuckDuckGo

### Πώς λειτουργεί μία μηχανή αναζήτησης;

Οι μηχανές αναζήτησης ελέγχουν όλες τις ιστοσελίδες στον παγκόσμιο ιστό και επιστρέφουν αποτελέσματα που έχουν σχέση με ένα ερώτημα, μία πρόταση ή ακόμα και μία λέξη.

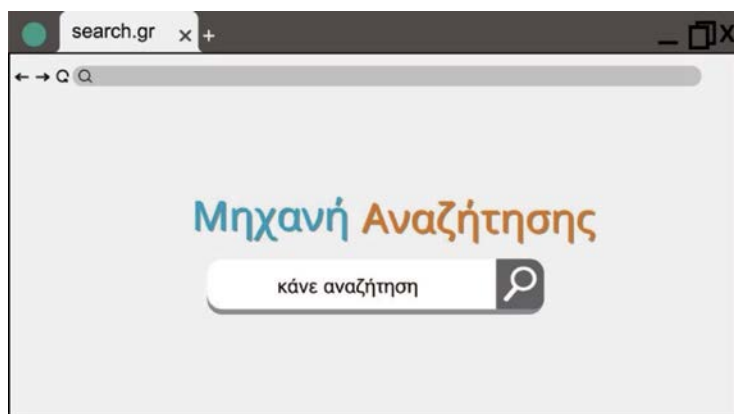
### Πώς εμφανίζονται τα αποτελέσματα;

Τα αποτελέσματα εμφανίζονται ανάλογα με τη λέξη κλειδί, τις λέξεις-κλειδιά ή τη φράση που θα δώσεις εσύ.

Σε μια μηχανή αναζήτησης, υπάρχει ένα πλαίσιο αναζήτησης που σου επιτρέπει να πληκτρολογήσεις λέξεις-κλειδιά (keywords), φράσεις ή ακόμα και ερωτήσεις για να βρεις αυτό που ψάχνεις. Τα αποτελέσματα εμφανίζονται ως φωτογραφίες, βίντεο ή σχετικές ιστοσελίδες.



Διαδραστική εικόνα -  
λειτουργία μηχανών  
αναζήτησης





Ποια λέξη ή ποιες λέξεις-κλειδιά θα δώσεις στη μηχανή αναζήτησης για να σου εμφανίσει πληροφορίες για:

- το ωράριο λειτουργίας του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου της Αθήνας;  
.....
- τη σημαία της Ελλάδας;  
.....
- το τηλέφωνο του σχολείου σου;  
.....
- τον μέσο όρο ζωής της γάτας;  
.....
- την απόσταση της Γης από τη Σελήνη;  
.....

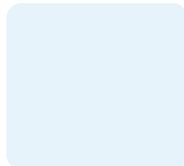
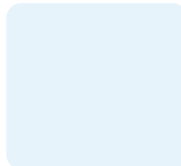
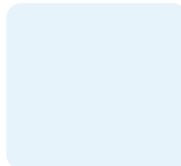
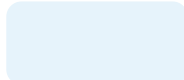
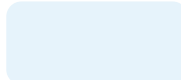
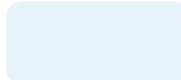


Θυμάμαι ότι... Όταν πατήσω το Enter ή το Αναζήτηση θα εμφανιστούν πολλά αποτελέσματα, ιστοσελίδες, βίντεο, εικόνες, ειδήσεις και άλλα. Είναι πολύ σημαντικό να διαβάζω και να ελέγχω τα αποτελέσματα που βλέπω.



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

- ✓ Τι είναι μία μηχανή αναζήτησης.
- ✓ Να χρησιμοποιώ μία μηχανή αναζήτησης για να αναζητήσω πληροφορίες ή περιεχόμενο στο διαδίκτυο.



**Μάθημα 21ο**

## Επιλέγω ό,τι είναι κατάλληλο από τα αποτελέσματα μίας αναζήτησης



Στα αποτελέσματα της αναζήτησης εμφανίστηκαν πάρα πολλά αποτελέσματα. Πώς θα επιλέξω το κατάλληλο;

Θα σου δείξω πώς μπορείς να επιλέξεις τα πιο σχετικά από τα αποτελέσματα.



Όταν πατήσεις το **Enter** ή το **Αναζήτηση**, θα εμφανιστούν πολλά αποτελέσματα, ιστοσελίδες, βίντεο, εικόνες, ειδήσεις και άλλα. Στην παρακάτω εικόνα βλέπεις ότι για την αναζήτηση του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου Αθηνών εμφανίστηκαν περίπου 850.000 αποτελέσματα δικτυακών ιστότοπων.

Μπορείς να επιλέξεις από τις κατηγορίες που εμφανίζονται και να δεις συγκεκριμένες πληροφορίες, για παράδειγμα, μπορεί να δεις την κατηγορία «χάρτες» ώστε να βρεις τη διαδρομή από το σπίτι σου στο μουσείο.

Φράση ή λέξεις κλειδιά για αναζήτηση

SE

Εικόνες Βίντεο Χάρτες Ειδήσεις Βιβλία Πηγές Οικονομικά **Κατηγορίες** Εργαλεία Ασφαλή Αναζήτηση

(Περίπου 852.000 αποτελέσματα (0,38 δευτερόλεπτα)) **Αποτελέσματα αναζήτησης**

**Περιγραφή Δικτυακού τόπου** **Επισκεψη** **Ιστοσελίδες**

Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο **Όνομα Δικτυακού τόπου**

Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο. Σας καλωσορίζουμε στην επίσημη ιστοσελίδα του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου της Αθήνας. Το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο είναι το ...

Επισκεψη  
το εν ενεργεία μέλη των Διοικητικών Συμβουλίων του Ταμείου ...

Οι Συλλογές του Μουσείου  
... Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου και εμπλουτίστηκε με ...

Πληροφορίες  
28ης Οκτωβρίου (Πατησίων) 44, 106 82 Αθήνα E: eam@culture ...

Επικοινωνία  
28ης Οκτωβρίου (Πατησίων) 44, Αθήνα 10682. Γραφεία ...

Περισσότερα αποτελέσματα από το nampuseum.gr »

Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο

Δείτε φωτογραφίες Δείτε από ...

Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο

Ιστοσελίδες Οδηγίες Αποθήκευση

Κλήση

4,6 ★★★★★ 27.506 αξιολογήσεις Google

Μουσείο στην Αθήνα

ΕΜΒΛΙΑΤΗ ΕΞΙΣΤΗΡΙΟΝ

Στις συλλογές του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου εκπροσωπούνται όλοι οι πολιτισμοί που άνθισαν στον ελληνικό χώρο από την προϊστορική εποχή ως το τέλος της ρωμαϊκής περιόδου. Αποτελεί το



Παρουσίαση - τα αποτελέσματα μίας μηχανής αναζήτησης



Ήξερες ότι... Τα πρώτα αποτελέσματα που εμφανίζονται σε μια μηχανή αναζήτησης εμφανίζονται συνήθως σε σειρά με βάση το πόσο σχετική είναι η ιστοσελίδα με τα κλειδιά αναζήτησης που έδωσες και το πόσοι άλλοι χρήστες την έχουν επισκεφτεί ή σε πόσες άλλες ιστοσελίδες αναφέρεται αυτή στο διαδίκτυο. Άρα, πρέπει να είσαι σε θέση να γνωρίζεις πώς να επιλέξεις το κατάλληλο αποτέλεσμα από μία μηχανή αναζήτησης.



Δες μερικές συμβουλές για να εκτελέσεις μια σωστή και σαφή αναζήτηση, και στη συνέχεια να επιλέξεις το κατάλληλο αποτέλεσμα.

- **Κλειδιά αναζήτησης:** Χρησιμοποίησε κατάλληλη φράση ή λέξεις που σχετίζονται άμεσα με το θέμα σου για να πληκτρολογήσεις στο πλαίσιο αναζήτησης.
- **Προεπισκόπηση περιεχομένου:** Διάβασε προσεκτικά την περιγραφή για κάθε αποτέλεσμα. Αυτή σου δίνει μια γενική ιδέα για το περιεχόμενο.
- **Πηγή και εγκυρότητα:** Έλεγξε την πηγή της πληροφορίας. Προτίμησε σελίδες από αξιόπιστες πηγές, όπως πανεπιστήμια, εφημερίδες κ.λπ.
- **Σύγκριση αποτελεσμάτων:** Μην επιλέξεις το πρώτο αποτέλεσμα χωρίς να εξετάσεις και άλλα. Σύγκρινέ τα για να βρεις το πιο συναφές και ολοκληρωμένο.
- **Αναζήτηση σε συγκεκριμένες τοποθεσίες:** Αν γνωρίζεις αξιόπιστες ιστοσελίδες, περιορίσε την αναζήτηση σε αυτές.
- **Προσεκτική ανάγνωση:** Διάβασε προσεκτικά το περιεχόμενο που επιλέγεις για να βεβαιωθείς ότι πληροί τις ανάγκες και τις προσδοκίες σου.



Αφίσα - συμβουλές  
για επιτυχημένη  
αναζήτηση



Δείτε ένα βίντεο από το Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου σχετικά με την αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο: <https://youtu.be/sVKcF-U2sD0>.





Χωριστείτε σε ομάδες.

Αναζητήστε σε μία μηχανή αναζήτησης πληροφορίες για:

- Τα δικαιώματα των παιδιών.
- Τα ολυμπιακά αθλήματα.
- Μνημεία Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ελλάδας.
- Διάσημους καλλιτέχνες (συνθέτες, ποιητές, ηθοποιούς κ.λπ.).
- Κάποιο άλλο θέμα που θα επιλέξετε.

Απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

- Ποιες λέξεις-κλειδιά χρησιμοποιήσατε;
- Πόσα αποτελέσματα εμφανίστηκαν;
- Δείτε τα αποτελέσματα της πρώτης σελίδας και ελέγξτε αν υπάρχει κάποιο αποτέλεσμα που δεν είναι σχετικό με την αναζήτησή σας.
- Μπορείτε με κάποιον τρόπο να περιορίσετε τα αποτελέσματα της αναζήτησής σας;
- Ποια ιστοσελίδα θεωρείτε έγκυρη και γιατί;



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**



✓ Να χρησιμοποιώ μία μηχανή αναζήτησης για να αναζητήσω πληροφορίες στο διαδίκτυο.

✓ Να επιλέγω τα πιο σχετικά από τα αποτελέσματα μιας αναζήτησης.



## Μάθημα 22ο

## Φτιάχνω κινούμενα σχέδια από εικόνες



Ας δημιουργήσουμε  
ένα κινούμενο  
σχέδιο.



Βίντεο - ένα  
κινούμενο σχέδιο

Τα κινούμενα σχέδια (animation) είναι η πολύ γρήγορη προβολή μιας σειράς από εικόνες ώστε να δημιουργείται η εντύπωση της κίνησης. Έτσι, αν έχουμε πολλές εικόνες που διαφέρουν ελάχιστα μεταξύ τους και τις βλέπουμε τη μία μετά την άλλη πολύ γρήγορα, θα νομίζουμε ότι βλέπουμε ένα βίντεο.



Ήξερες ότι... Ο Γουόλτ Ντίσνεϊ το 1937 φέρνει στη μεγάλη οθόνη την πρώτη κινηματογραφική ταινία κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους, με τη Χιονάτη και τους επτά νάνους.



Αφίσα - το πρώτο  
κινούμενο σχέδιο

Θα σου δείξω πώς μπορείς  
να φτιάξεις εύκολα κι εσύ  
κινούμενα σχέδια χρησιμοποιώντας  
το πρόγραμμα ζωγραφικής TuxPaint.





Φτιάξε ένα κινούμενο σχέδιο από έξι διαφορετικές εικόνες στο TuxPaint.

1. Άνοιξε το πρόγραμμα **TuxPaint** κάνοντας διπλό κλικ στο εικονίδιό του.


2. Πάτησε το πλήκτρο  και διάλεξε το άσπρο χαρτί.

3. Πάτησε το εργαλείο **πινέλο**, διάλεξε χρώμα κόκκινο και σχεδίασε μια καρδιά.


4. Πάτησε το εργαλείο **γέμισμα** και γέμισε κόκκινο χρώμα την καρδιά σου.

5. Πάτησε το κουμπί  για να αποθηκεύσεις την πρώτη σε σειρά εικόνα.

6. Διάλεξε για γέμισμα χρώμα πράσινο και γέμισε με χρώμα την καρδιά.

7. Πάτησε το κουμπί  για να αποθηκεύσεις το δεύτερο σε σειρά σχέδιό σου, προσέχοντας να το αποθηκεύσεις σε νέα εικόνα. Έτσι έχεις πλέον δύο εικόνες της καρδιάς με δύο διαφορετικά χρώματα.

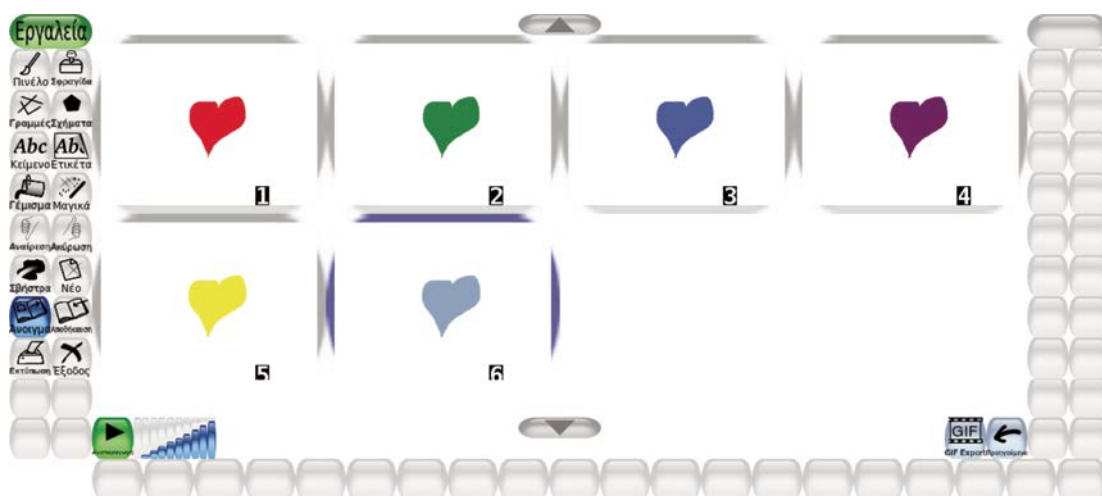
Να αντικαταστήσω τη ζωγραφιά με τις αλλαγές που έκανες;

- Ναι, αντικατάστησε την παλιά ζωγραφιά!
- Όχι, κάνε αποθήκευση σε νέο αρχείο! 

8. Επανάλαβε τα βήματα 5 και 6 αλλάζοντας συνέχεια χρώματα.

9. Μόλις ολοκληρώσεις την καρδιά με έξι διαφορετικά χρώματα, επίλεξε **Άνοιγμα** και στη συνέχεια **Προβολή διαφανειών**. Επίλεξε τη σειρά με την οποία θέλεις να εμφανίζονται οι εικόνες και την ταχύτητα εναλλαγής των εικόνων (επίλεξε τη μεγαλύτερη ταχύτητα όπως φαίνεται στην εικόνα).

10. Πάτησε το **Αναπαραγωγή** για να τη δεις ή πάτησε στο **GIF** για να δημιουργήσεις την κινούμενη εικόνα.



Διάλεξε τη ζωγραφιά που θέλεις και μετά πάτησε 'Αναπαραγωγή'.

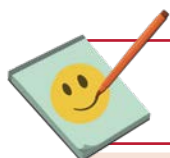


11. Η κινούμενη εικόνα βρίσκεται πλέον στον φάκελο **Εικόνες** του υπολογιστή σου! Άνοιξε τον φάκελο Εικόνες και δεξ την κινούμενη εικόνα που δημιούργησες.



Μπορείς να δημιουργήσεις κι εσύ ένα κινούμενο σχέδιο. Μπορείς να κάνεις ένα λουλούδι να μεγαλώνει, ένα ανθρωπάκι να χορεύει και πολλά ακόμα. Ποιες είναι οι εικόνες που θα σχεδιάσεις με τη σειρά; Σχεδιάσέ τις στο χαρτί και στη συνέχεια στον υπολογιστή.

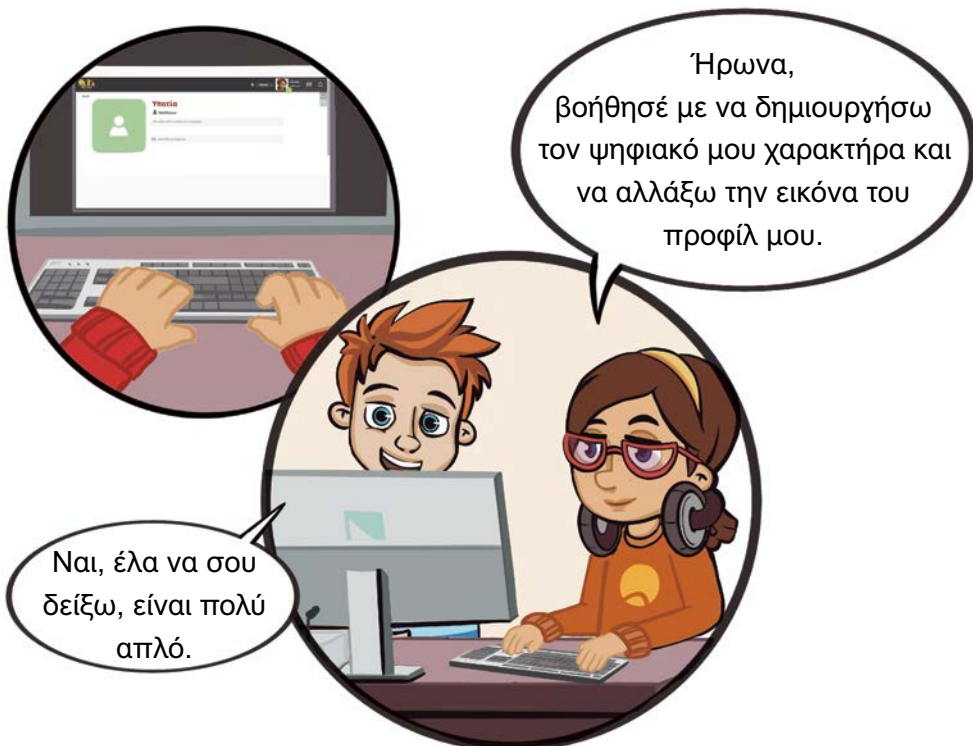
1	2	3
4	5	6



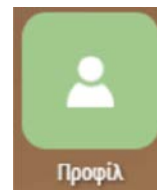
**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

- ✓ Ότι μία κινούμενη εικόνα αποτελείται από πολλές εικόνες που εναλλάσσονται γρήγορα.
- ✓ Να δημιουργώ περισσότερες ζωγραφιές στο TuxPaint και να τις αποθηκεύω σε διαφορετικά αρχεία.
- ✓ Να δημιουργώ κινούμενα σχέδια με ζωγραφιές.




**Μάθημα 23ο****Επεξεργάζομαι το προφίλ μου στην e-me****Το προφίλ στην ψηφιακή εκπαιδευτική πλατφόρμα e-me**

Στη σελίδα του προφίλ σου θα δεις το όνομα χρήστη και επιπλέον, μπορείς να προσθέσεις περισσότερα στοιχεία για σένα. Μπορείς να ορίσεις μία εικόνα προφίλ, να προσθέσεις το «μότο» σου και μια σύντομη περιγραφή για εσένα, που δεν αποκαλύπτει προσωπικές σου πληροφορίες. Για να κάνεις αλλαγές πάτησε το «μολύβι» για επεξεργασία. Δες το προφίλ της Υπατίας στην παρακάτω εικόνα.



Διαδραστική εικόνα -  
το προφίλ σου  
στην e-me



## Αλλαγή εικόνας προφίλ – Δημιουργία ψηφιακού χαρακτήρα

Ψηφιακός χαρακτήρας ή avatar είναι ο εικονικός χαρακτήρας που φτιάχνει κάποιος στο διαδίκτυο για να αντιπροσωπεύει τον εαυτό του ενώ συμμετέχει σε διαδικτυακές συνομιλίες, παιχνίδια και άλλα. Μπορεί να περιλαμβάνει μία φωτογραφία με έναν ψηφιακό χαρακτήρα, ένα ψευδώνυμο ή και μια ολόκληρη εικονική προσωπικότητα.

Υπάρχουν πολλές εφαρμογές με τις οποίες μπορείς να δημιουργήσεις τον ψηφιακό σου χαρακτήρα ή την ψηφιακή σου εικόνα. Η e-me σου δίνει τη δυνατότητα να επιλέξεις μία ψηφιακή εικόνα-avatar και να την προσθέσεις ως εικόνα του προφίλ σου.

Βήματα:

1. Κάνε κλικ στο εικονίδιο της φωτογραφικής μηχανής στο κάτω δεξί μέρος της εικόνας προφίλ σου.
2. Κάνε κλικ στο **Επιλογή Avatar**.
3. Επίλεξε μία εικόνα avatar.



Μπορείς να δημιουργήσεις σε ένα πρόγραμμα ζωγραφικής μια εικόνα και να την ανεβάσεις για εικόνα προφίλ. Σε αυτή την περίπτωση στο βήμα 2 επιλέγεις **Μεταφόρτωση εικόνας**.



Συνδέσου στον λογαριασμό σου στην e-me (<https://e-me.edu.gr/>) και άλλαξε τα στοιχεία του προφίλ σου. Πρόσθεσε μια μικρή περιγραφή, προσέχοντας να μην αποκαλύψεις κάποια προσωπική σου πληροφορία, και άλλαξε την εικόνα του προφίλ σου επιλέγοντας κάποιο avatar.





Ήξερες ότι... Προσωπικά δεδομένα είναι πληροφορίες που αποκαλύπτουν ποιοι είμαστε, όπως το όνομά μας, η διεύθυνση, το τηλέφωνο ή το σχολείο μας και άλλα. Αυτές τις πληροφορίες πρέπει να τις κρατάμε ασφαλείς και να μην τις δίνουμε σε αγνώστους, ειδικά στο διαδίκτυο. Προστατεύοντας τα προσωπικά μας δεδομένα, προστατεύουμε τον εαυτό μας!



Άνοιξε ένα πρόγραμμα ζωγραφικής και σχεδίασε την εικόνα προφίλ σου. Αποθήκευσε την εικόνα και στη συνέχεια μεταφόρτωσέ τη στο προφίλ σου.



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**



- ✓ Να επεξεργάζομαι το προφίλ του λογαριασμού μου στην e-me.
- ✓ Να προσθέτω έναν ψηφιακό χαρακτήρα (avatar) στην εικόνα του προφίλ μου.
- ✓ Να προσθέτω μία περιγραφή και ένα «μότο» στο προφίλ μου.



## Μάθημα 24ο

## Τα ιστολόγια της e-me



Αφίσα - είδη ιστολόγιων

Η λέξη **ιστολόγιο** (blog) προέρχεται από τον όρο **weblog** (web log). Στα ελληνικά ο όρος αποδίδεται ως **ιστολόγιο**. Ο άνθρωπος που διαχειρίζεται και γράφει δημοσιεύσεις σε blogs ονομάζεται **blogger** και η διαδικασία **blogging**. Το ιστολόγιο είναι μια μορφή δικτυακού τόπου που περιέχει άρθρα τα οποία εμφανίζονται από το πιο πρόσφατο στο πιο παλιό. Λειτουργεί σαν διαδικτυακό ημερολόγιο. Όπως σε ένα ημερολόγιο, έτσι και στο ιστολόγιο καταχωρίζεις σκέψεις, εικόνες και άλλα με μια ημερομηνία. Η διαφορά με ένα ιδιωτικό ημερολόγιο είναι πως σε ένα ιστολόγιο ό,τι δημοσιεύεις μπορεί να το δει οποιοσδήποτε χρήστης του διαδικτύου. Σε ένα ιστολόγιο μπορείς να γράφεις για τις σκέψεις σου, τις εμπειρίες σου ή ακόμη και να μοιράζεσαι φωτογραφίες και ιστορίες.

Τα είδη των ιστολογίων ποικίλλουν ανάλογα με το θέμα και το περιεχόμενό τους. Για παράδειγμα, ένα εκπαιδευτικό ιστολόγιο παρέχει συμβουλές, πληροφορίες και εμπειρίες σχετικά με την εκπαίδευση και τη μάθηση.



## Τα ιστολόγια της e-me

Η ψηφιακή εκπαιδευτική πλατφόρμα e-me περιέχει την εφαρμογή e-me blogs. Μέσα από αυτή την εφαρμογή μπορείς να δημιουργήσεις και να επεξεργαστείς ένα προσωπικό σου ιστολόγιο-blog ή να δημιουργήσεις συνεργατικά άρθρα σε ένα ιστολόγιο με άλλους χρήστες από τις κυψέλες που συμμετέχετε όλοι.

Τα «e-me blogs» διατίθενται σε δύο μορφές: «e-me blogs» μέλους (ιστολόγιο χρήστη) και «e-me blogs» κυψέλης (ιστολόγιο κυψέλης).



Το **Ιστολόγιο χρήστη** αποτελεί το προσωπικό ιστολόγιο ενός μαθητή, μιας μαθήτριας ή ενός ή μίας εκπαιδευτικού. Συντάκτης/διαχειριστής είναι μόνο ο δημιουργός του. Αξιοποιείται ως εργαλείο για ανάδειξη των σκέψεων, απόψεων, ιδεών και έργων του/της. Το «ιστολόγιο χρήστη» είναι προεγκατεστημένο και διαθέσιμο στον κεντρικό χώρο εργασίας κάθε μέλους της e-me. Κάθε χρήστης έχει ένα προσωπικό ιστολόγιο στην e-me.

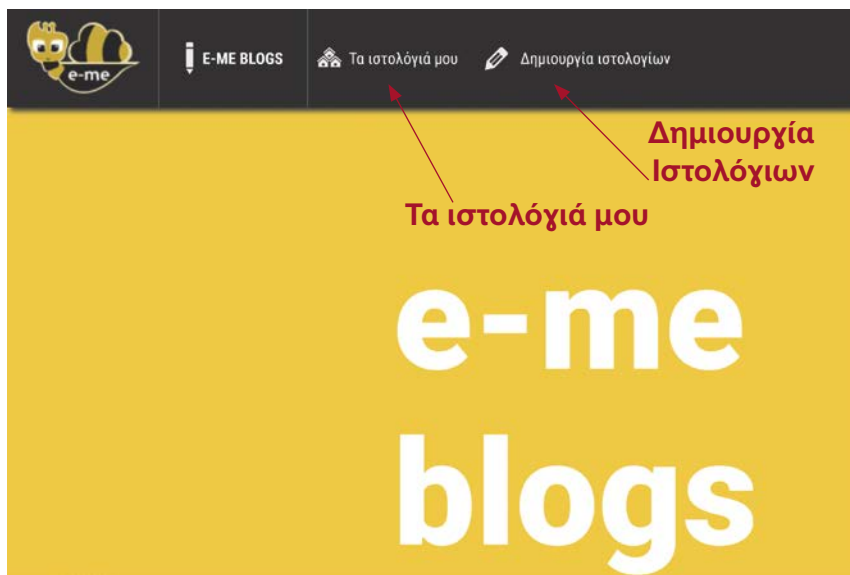
Το **Ιστολόγιο κυψέλης** αποτελεί το συνεργατικό ιστολόγιο των μελών μιας κυψέλης. Συντάκτες είναι όλα τα μέλη μιας κυψέλης. Είναι ένα εργαλείο για ανάδειξη της δουλειάς ολόκληρης της κυψέλης. Μαθητές, μαθήτριες και εκπαιδευτικοί έχουν τα ίδια δικαιώματα και μπορούν ισότιμα να έχουν ρόλο διαχειριστή ή συντάκτη/αρθρογράφου στα ιστολόγια μιας κυψέλης. Στις δημόσιες κυψέλες, το «ιστολόγιο κυψέλης» είναι προεγκατεστημένο.

Στην αρχική σελίδα των e-me blogs, επιλέγοντας **Τα ιστολόγια μου** μπορείς να δεις συγκεντρωμένα όλα τα ιστολόγια σου, δηλαδή το προσωπικό ιστολόγιό σου (αν έχεις δημιουργήσει ένα) και τα ιστολόγια κυψελών στα οποία συμμετέχεις.

Δες πού βρίσκονται τα ιστολόγια σου στην e-me.



Πατώντας στο **Τα ιστολόγιά μου** μπορείς να δεις και να διαχειριστείς τα ιστολόγιά σου και πατώντας στο **Δημιουργία ιστολογίων** μπορείς να δημιουργήσεις ένα νέο ιστολόγιο.



Μόλις μπεις στα ιστολόγιά σου μπορείς να δεις τα ιστολόγια που έχεις δημιουργήσει ή τα ιστολόγια στα οποία συμμετέχεις, και από τον πίνακα ελέγχου μπορείς να τα διαχειρίζεσαι.

Στην παρακάτω εικόνα μπορείς να δεις ότι συμμετέχεις σε δύο ιστολόγια, ένα προσωπικό ιστολόγιο και ένα ιστολόγιο κυψέλης.



Τα ιστολόγιά μου

Κύριο ιστολόγιο <https://blogs.e-me.edu.gr/hive-zoakia-pliroforiki/>

Ιστολόγια Κυψέλης Προσωπικά ιστολόγια

Τα ζώα- Πληροφορική Δημοτικού  
Προβολή | Πίνακας Ελέγχου

a123456  
Προβολή | Πίνακας Ελέγχου

Προσωπικό ιστολόγιο

Ιστολόγιο Κυψέλης

Προβολή: Βλέπω το ιστολόγιο  
Πίνακας Ελέγχου: Διαχειρίζομαι το ιστολόγιο






Συνδέσου με τα στοιχεία του ΠΣΔ (Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο) στην e-me και βρες τα ιστολόγιά σου. Εντόπισε τα ιστολόγια των κυψελών στις οποίες συμμετέχεις και δες τα άρθρα που υπάρχουν.



Σε αυτό το μάθημα έμαθα:



- ✓ Τι είναι ένα ιστολόγιο.
- ✓ Τα είδη των ιστολογίων.
- ✓ Τις κατηγορίες των ιστολογίων στην e-me.
- ✓ Πώς βλέπω τα ιστολόγιά μου στην e-me.

		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## Μάθημα 25ο

## Τα άρθρα ενός ιστολογίου της e-me

Τι μπορεί να περιέχει ένα άρθρο ιστολογίου;



Μπορεί να περιέχει κείμενο, εικόνες, βίντεο, ιστοσελίδες και πολλά ακόμα.



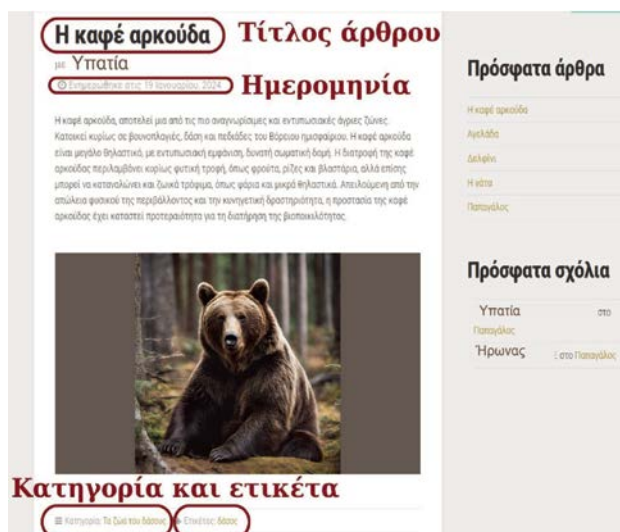
### Τα άρθρα ενός ιστολογίου

Ένα ιστολόγιο αποτελείται από «**άρθρα**». Τα άρθρα οργανώνονται και ταξινομούνται χρονολογικά (ανάλογα με την ημερομηνία δημιουργίας τους) ή και θεματικά (ανάλογα με το θέμα τους). Το περιεχόμενο ενός άρθρου αποτελείται από κείμενο, αρχεία ήχου, εικόνες, φωτογραφίες, βίντεο και άλλο πολυμεσικό περιεχόμενο. Σε ένα άρθρο μπορείς να προσθέσεις και συνδέσμους από ιστοσελίδες, με περιεχόμενο σχετικό με το θέμα του ιστολογίου.

### Τα στοιχεία ενός άρθρου

Δες ένα άρθρο για την καφέ αρκούδα στην παρακάτω εικόνα. Τα στοιχεία ενός άρθρου, για παράδειγμα ένα άρθρο σχετικά με την «καφέ αρκούδα», είναι:

- Ο τίτλος του που είναι «Η καφέ αρκούδα».
- Η κατηγορία στην οποία ανήκει (είναι ουσιαστικά μία ομάδα από άρθρα με κοινό θέμα, π.χ. «Ζώα του δάσους»).
- Οι ετικέτες που το χαρακτηρίζουν (είναι μία χαρακτηριστική λέξη σχετική με το άρθρο, π.χ. «δάσος»).
- Η ημερομηνία που δημοσιεύτηκε.



## Πώς προσθέτεις ένα νέο άρθρο

Για να προσθέσεις ένα νέο άρθρο, θα πρέπει να μεταβείς στον πίνακα ελέγχου του ιστολογίου σου και να κάνεις κλικ στα αριστερά το «**Προσθήκη άρθρου**».

Στη συνέχεια ακολούθησε τα εξής βήματα:

1. Γράψε τον τίτλο του άρθρου.
2. Γράψε το κείμενο που περιέχει το άρθρο.
3. Πρόσθεσε αν θέλεις πολυμέσα (εικόνα, ήχο βίντεο).
4. Επίλεξε την κατηγορία που ανήκει το άρθρο σου.
5. Γράψε μία ετικέτα σχετική με το άρθρο σου.
6. Στο «προεπισκόπηση αλλαγών» μπορείς να δεις πώς θα φαίνεται το άρθρο σου πριν το δημοσιεύσεις.
7. Πάτησε «**Δημοσίευση**» για να δημοσιευτεί το άρθρο στο ιστολόγιό σου.

Βίντεο -  
δημιουργία  
άρθρου



Διαδραστική  
εικόνα -  
προσθήκη άρθρου



Συνδέσου στην e-me, πήγαινε στα ιστολόγιά σου, μπες στον πίνακα ελέγχου του ιστολογίου της κυψέλης σου και δημιούργησε ένα νέο άρθρο με λίγο κείμενο.



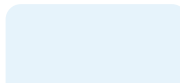
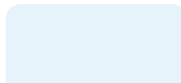
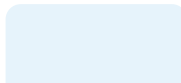
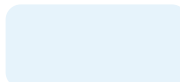
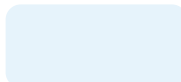
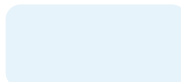
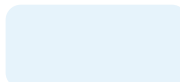
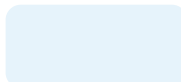
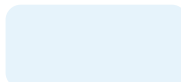
Πρόσθεσε μία εικόνα στο άρθρο σου.



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**



- ✓ Τι είναι τα άρθρα ιστολογίου.
- ✓ Ποια είναι τα στοιχεία ενός άρθρου.
- ✓ Να δημιουργώ ένα άρθρο σε ιστολόγιο στην e-me.

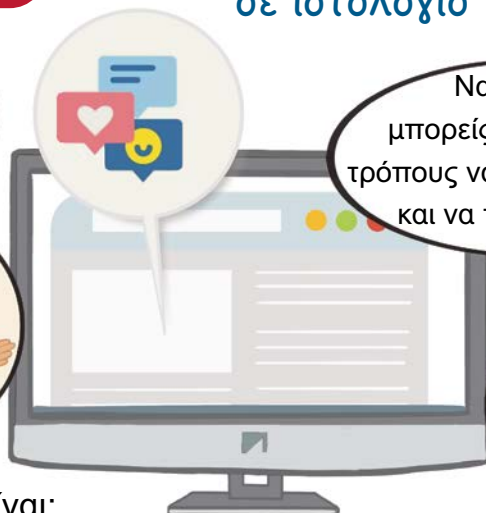




## Μάθημα 26ο

### Αναζητώ και σχολιάζω άρθρα σε ιστολόγιο της e-me

Μπορώ να βρω  
και να σχολιάσω  
ένα άρθρο;



Ναι, βέβαια,  
μπορείς με διάφορους  
τρόπους να βρεις ένα άρθρο  
και να το σχολιάσεις.



Τα στοιχεία ενός άρθρου είναι:

- Ο τίτλος του.
- Η κατηγορία στην οποία ανήκει.
- Οι ετικέτες που είναι σχετικές με αυτό.
- Η ημερομηνία δημοσίευσής του.

Διαδραστική  
εικόνα - Στοιχεία  
άρθρου



Σε ένα ιστολόγιο, τα άρθρα δημοσιεύονται με ημερολογιακή σειρά και το πιο πρόσφατα δημοσιευμένο άρθρο θα βρίσκεται πάνω πάνω στη λίστα με τα άρθρα.

Έτσι, μπορείς εύκολα να δεις τα άρθρα από το νεότερο προς το παλαιότερο.



Θυμάμαι ότι... Για να δω όλα τα άρθρα χρησιμοποιώ τη ροδέλα κύλισης για να μετακινηθώ προς τα κάτω.



Άρα, για να βρω ένα άρθρο  
που δημοσιεύτηκε στις  
20 Νοεμβρίου θα κοιτάξω  
την ημερομηνία του άρθρου.



Διαδραστική εικόνα -  
το πλευρικό μενού

Πολύ σωστά! Βέβαια, υπάρχει πιο  
εύκολος τρόπος αν υπάρχει λίστα  
των άρθρων με ημερομηνία  
στο πλευρικό μενού του ιστολογίου.



## Το πλευρικό μενού

Το πλευρικό μενού σε ένα ιστολόγιο βρίσκεται στο πλάι της κεντρικής περιοχής του ιστολογίου και περιέχει συνήθως συνδέσμους προς διάφορες ενότητες, κατηγορίες, άρθρα ή σημαντικές σελίδες του ιστολογίου. Το πλευρικό μενού συνήθως παραμένει ορατό καθ' όλη την περιήγηση στο ιστολόγιο και σε βοηθά να περιηγηθείς εύκολα και γρήγορα σε διάφορες ενότητες του ιστότοπου.

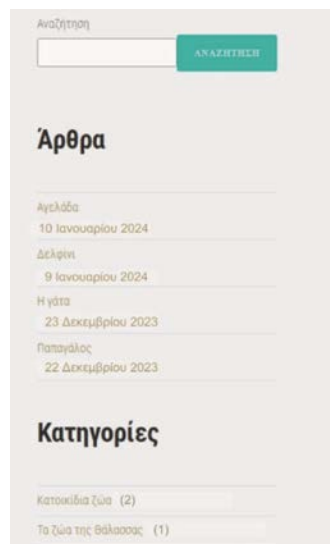
Στο πλευρικό μενού περιλαμβάνονται συνήθως:

- Κατηγορίες/Ενότητες: Σύνδεσμοι προς διάφορες κατηγορίες ή ενότητες του ιστολογίου, ώστε να οργανώνονται τα άρθρα ή τα θέματα.
- Σύνδεσμοι προς σημαντικές σελίδες: Συνήθως, περιέχει συνδέσμους προς σημαντικές σελίδες όπως «Σχετικά με εμάς», «Επικοινωνία» ή άλλες σελίδες που παρέχουν πληροφορίες για το ιστολόγιο ή τον δημιουργό του.
- Σύνδεσμοι προς τα τελευταία άρθρα ή τις ετικέτες.



Δες ένα πλευρικό μενού και παρατήρησε πόσο πιο εύκολο είναι να βρεις ή να αναζητήσεις ένα άρθρο είτε από τα τελευταία «Άρθρα» είτε από τις «Κατηγορίες».


Άσκηση πολλαπλής επιλογής - το πλευρικό μενού



## Σχόλιο σε άρθρο

Μπορείς να σχολιάσεις ένα άρθρο σε ένα ιστολόγιο της e-me αρκεί:

- Να έχεις συνδεθεί στην πλατφόρμα με τα στοιχεία σου στο ΠΣΔ.
- Ο διαχειριστής του ιστολογίου να επιτρέπει τον σχολιασμό άρθρων.

Για να σχολιάσεις ένα άρθρο πατάς στο εικονίδιο  Αφήστε ένα σχόλιο



Μπορείς να σχολιάσεις ένα άρθρο. Επίσης, μπορείς να απαντήσεις σε ένα σχόλιο που έχει γίνει σε ένα άρθρο και έτσι να ξεκινήσει μία συζήτηση!



Ήξερες ότι... Μπορείς να δεις και να σχολιάσεις αναρτήσεις σε ιστολόγια και άρθρα στα οποία δεν συμμετέχεις! Αρκεί να έχεις συνδεθεί με τα στοιχεία στο ΠΣΔ.



Μπες στην ψηφιακή πλατφόρμα e-me και σχολίασε τουλάχιστον ένα άρθρο και τουλάχιστον ένα σχόλιο στο ιστολόγιο της κυψέλης σου.



Σκέψου με την ομάδα σου ένα θέμα ιστολογίου που θέλετε να δημιουργήσετε. Τι κατηγορίες θα έχει; Τι θα προσφέρει στους χρήστες που το διαβάζουν;

**Σύνοψη:** Τα ιστολόγια της e-me είναι ανοιχτά και δημόσια σε όλους, ακόμη και σε όσους δεν είναι μέλη της e-me. Αποτελούν έτσι το εργαλείο της e-me για την προβολή και ανάδειξη της δουλειάς μαθητών και μαθητριών, εκπαιδευτικών ή σχολείων, έξω από την e-me. Μπορούν επομένως να λειτουργήσουν ως ένα ανοικτό περιβάλλον για τη διακίνηση ιδεών, καλών πρακτικών, τον διαμοιρασμό και τη συνοικοδόμηση νέας γνώσης.



Σε αυτό το μάθημα έμαθα:

- ✓ Να σχολιάζω άρθρα ιστολογίου.
- ✓ Να αναζητώ άρθρα ιστολογίου ημερολογιακά.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 2 σχόλια για "Παπαγάλος"

Ηρωνας  
22 Δεκεμβρίου 2023  
Τέλειος ο παπαγάλος

ΑΠΑΝΤΗΣΗ

Υπατία  
22 Δεκεμβρίου 2023  
Κι εμένα μου αρέσουν πολύ. Μήπως όμως κάνουν συνέχεια και δεν θα μπορού να κομμηθεί;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ

Αφήστε μια απάντηση

Σχόλιο \*

Νέο σχόλιο στη δημοσίευση

ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΣΧΟΛΙΟΥ



**Μάθημα 27ο**

Διαμορφώνω το προσωπικό μου περιβάλλον στην e-me και επικοινωνώ με άλλους

Ας αλλάξουμε το προσωπικό μας περιβάλλον εργασίας στην e-me.



Ναι, και μετά να σου δείξω πώς επικοινωνούμε στην e-me.



Θυμάμαι ότι... Ο βασικός χώρος συνεργασίας στην e-me λέγεται «κυψέλη». Μπορώ να συμμετέχω σε περισσότερες από μία κυψέλες. Κάθε κυψέλη έχει έναν «τοίχο», για να επικοινωνώ με όλα τα μέλη της κυψέλης.

### Προσωποποίηση του περιβάλλοντος εργασίας

Στην e-me μπορείς να προσαρμόσεις το περιβάλλον εργασίας στις δικές σου ανάγκες πατώντας στο **Ρυθμίσεις** στην αρχική σελίδα. Δες τι μπορείς να κάνεις:

- Να ορίσεις θέμα εμφάνισης.
- Να ορίσεις εικόνα φόντου.
- Να ορίσεις γραμματοσειρά.
- Να αλλάξεις τη θέση των εφαρμογών (apps).

Παρουσίαση -  
δημιουργία νέας  
κυψέλης



Διαδραστική εικόνα  
- παραμετροποίηση  
περιβάλλοντος  
της e-me»

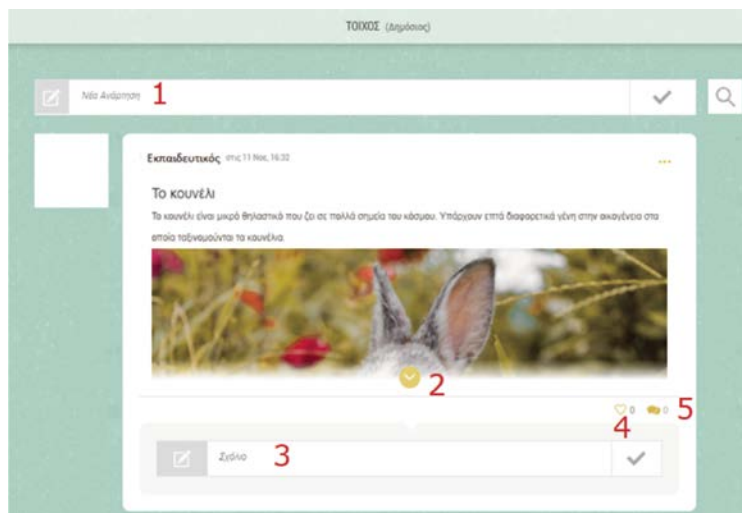


## Αξιοποίηση του τοίχου της κυψέλης

Στον τοίχο θα βρεις το εκπαιδευτικό περιεχόμενο της κυψέλης σου. Για να δεις τον τοίχο μιας κυψέλης, πρέπει να μπεις μέσα στην κυψέλη. Ο «τοίχος» περιλαμβάνει αναρτήσεις και σχόλια. Στις αναρτήσεις μπορείς να προσθέσεις βίντεο, εικόνα, παρουσίαση ή άλλα αρχεία, μαθησιακά αντικείμενα από το Φωτόδεντρο, διαδραστικές ασκήσεις και άλλα. Έτσι, ο τοίχος μπορεί να λειτουργεί ως μία αίθουσα διδασκαλίας ή ένας χώρος επικοινωνίας με τα μέλη της κυψέλης. Μέσω του τοίχου μπορείς να ανταλλάσσεις απόψεις, να σχολιάζεις και να λύνεις προβλήματα ή απορίες που έχεις εσύ ή οι φίλοι και οι φίλες σου.

Θυμήσου τις ενέργειες που μπορείς να κάνεις στον τοίχο μίας κυψέλης.

1. Να δημιουργήσεις μία νέα ανάρτηση.
2. Να διαβάσεις μία ανάρτηση – πατώντας το βέλος διαβάζεις περισσότερα.
3. Να σχολιάσεις μία ανάρτηση.
4. Να αντιδράσεις σε μία ανάρτηση.
5. Να δεις τα σχόλια άλλων χρηστών.



Μαζί με τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριές σου ζητήστε από τον διαχειριστή της κυψέλης να αναρτήσει ένα θέμα στον τοίχο και ξεκινήστε μία συζήτηση. Σχολιάστε και απαντήστε σε αναρτήσεις και σχόλια. Δείτε στο τέλος τη συζήτηση που δημιουργήθηκε.



## Η επικοινωνία και η κοινωνική δικτύωση μέσω της e-me. Μηνύματα, κλήσεις ήχου και βιντεοκλήσεις



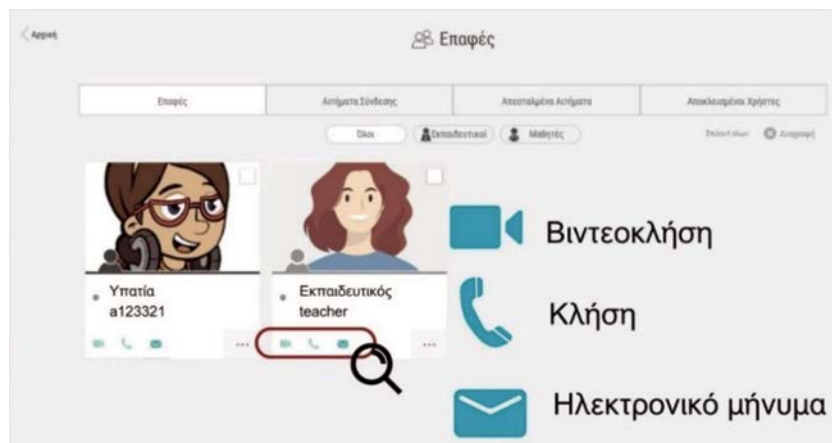
Θυμάμαι ότι... Μπορώ να στείλω και να λάβω ηλεκτρονικά μηνύματα μέσα από την e-me.

Η e-me σου δίνει τη δυνατότητα να επικοινωνήσεις άμεσα με άλλα μέλη της πλατφόρμας αρκεί αυτά να περιλαμβάνονται στις επαφές σας. Η επικοινωνία μεταξύ μελών μπορεί να πραγματοποιηθεί με τρεις τρόπους:

- Μηνύματα κειμένου.
- Κλήσεις ήχου (με μέλη στις επαφές σας που είναι ενεργοί/συνδεδεμένοι).
- Κλήσεις βίντεο (με μέλη στις επαφές σας που είναι ενεργοί/συνδεδεμένοι).



Διαδραστική εικόνα -  
κοινωνική δικτύωση  
στην e-me



Η e-me υποστηρίζει την επικοινωνία «ένας προς πολλούς» με μηνύματα κειμένου και «ένας προς έναν» με κλήση ήχου ή βίντεο.

Αν θέλεις να πραγματοποιήσεις μια ζωντανή μετάδοση ήχου ή βίντεο (ένας προς πολλούς), μπορείς να αξιοποιήσεις την εφαρμογή **ΠΣΔ**

**Τηλεδιασκέψεις** που θα βρεις στην αποθήκη εφαρμογών της e-me (e-me store).



ΠΣΔ Τηλεδιασκέψεις





Πρόσθεσε τουλάχιστον δύο άτομα της τάξης σου στις επαφές σου και δοκίμασε:

- Να στείλεις ένα ηλεκτρονικό μήνυμα σε ένα άτομο.
- Να στείλεις ένα ηλεκτρονικό μήνυμα σε περισσότερα άτομα.
- Να κάνεις μία ηχητική κλήση με ένα άτομο (αρκεί να το υποστηρίζει η ψηφιακή συσκευή που διαθέτεις).
- Να κάνεις μία βιντεοκλήση με ένα άτομο (αρκεί να το υποστηρίζει η ψηφιακή συσκευή που διαθέτεις).



Ζητήστε από τον/την εκπαιδευτικό σας και «υπεύθυνο» της κυψέλης να αξιοποιήσει την εφαρμογή **ΠΣΔ Τηλεδιασκέψεις** και να δοκιμάσετε να κάνετε μία τηλεδιάσκεψη.

Άσκηση πολλαπλής επιλογής για την e-me



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

- ✓ Να διαμορφώνω τον προσωπικό μου λογαριασμό και να προσαρμόζω το περιβάλλον εργασίας μου στην e-me.
- ✓ Να αξιοποιώ τον τοίχο της κυψέλης μου.
- ✓ Να αξιοποιώ τις δυνατότητες κοινωνικής δικτύωσης της e-me.



**Μάθημα 28ο****Χρησιμοποιώ μαθησιακά αντικείμενα  
εκπαιδευτικών αποθετηρίων**

Παιχνίδι - παζλ  
για το φωτόδεντρο



Θυμάμαι ότι... Γνώρισα τα διαδραστικά βιβλία, τις υπηρεσίες του Φωτόδεντρου και της Εκπαιδευτικής τηλεόρασης. Τα διαδραστικά βιβλία είναι βιβλία που μπορώ να τα ανοίξω και να διαβάσω σε μία ψηφιακή συσκευή, εμπλουτισμένα με ψηφιακά διαδραστικά μαθησιακά αντικείμενα. Το Φωτόδεντρο περιέχει εκπαιδευτικές εφαρμογές, παιχνίδια, κουίζ, βίντεο, παρουσιάσεις και πολλά ακόμα. Στην Εκπαιδευτική τηλεόραση παρουσιάζονται ετησίως περισσότερες από 600 μορφωτικές και εκπαιδευτικές εκπομπές.

## Περισσότερα για το Φωτόδεντρο

Το Φωτόδεντρο περιέχει διάφορα αποθετήρια όπως:

- Μαθησιακά αντικείμενα
- Το e-γλικό χρηστών
- Εκπαιδευτικά βίντεο
- Το Φωτόδεντρο **Πολιτισμός**
- Το Φωτόδεντρο **Edusoft**
- Την πλατφόρμα «**Αίσωπος**»



Διαδραστική εικόνα -  
τα αποθετήρια  
στο φωτόδεντρο

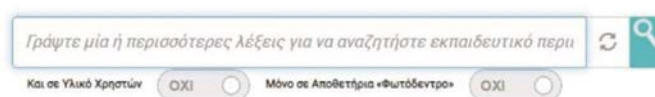
Στο Φωτόδεντρο μπορείς να συνδεθείς με τα στοιχεία σου στο ΠΣΔ, να δημιουργήσεις το προσωπικό σου προφίλ και να οργανώσεις τα αντικείμενα που σε ενδιαφέρουν.

Μπορείς να δεις περιεχόμενο στο Φωτόδεντρο επιλέγοντας:

1. τον τύπο του μαθησιακού αντικειμένου (βίντεο, ήχος, παιχνίδι, πείραμα, παρουσίαση, κουίζ κ.λπ.)
2. τη θεματική περιοχή (π.χ. Φυσική, Αγγλικά, Πληροφορική και ΤΠΕ κ.λπ.)
3. την παιδαγωγική αξιοποίηση βίντεο

## Αναζήτηση στο Φωτόδεντρο με λέξη ή φράση

Μπορείς να γράψεις μία ή περισσότερες λέξεις στο πλαίσιο αναζήτησης και να αναζητήσεις εκπαιδευτικό περιεχόμενο.





Μπες στο Φωτόδεντρο <http://photodentro.edu.gr/> και κάνε αναζήτηση για τα παρακάτω:

- Μία εφαρμογή ζωγραφικής
- Μία εφαρμογή κειμενογράφου
- Ένα παιχνίδι tangram
- Ένα βίντεο για τις συσκευές του υπολογιστή
- Ένα κουίζ για το διαδίκτυο



Μπες στο Φωτόδεντρο <http://photodentro.edu.gr/> και αναζήτησε εκπαιδευτικό υλικό κατάλληλο για το δημοτικό σχολείο, για την ηλικία σου και για το μάθημά σου. Άνοιξε όποιο αποτέλεσμα θέλεις.

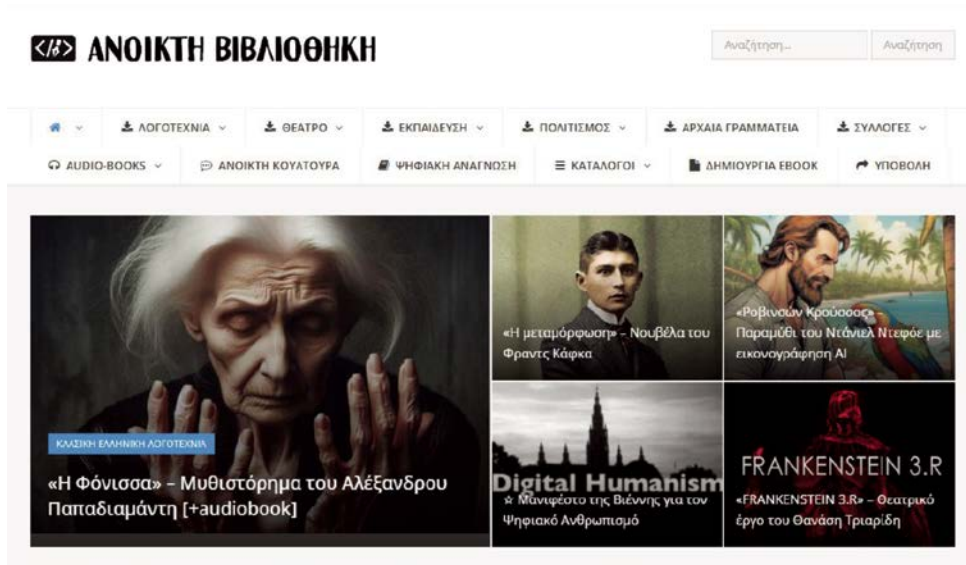
### Η Ανοιχτή βιβλιοθήκη

Η Ανοιχτή βιβλιοθήκη <https://www.openbook.gr/> περιέχει ελεύθερα και νόμιμα ελληνικά ψηφιακά βιβλία. Ιδρύθηκε το 2010 και αποτελεί ένα αποθετήριο με χιλιάδες ελληνικά ψηφιακά βιβλία που είναι ελεύθερα από πνευματικά δικαιώματα ή που διανέμονται ελεύθερα και νόμιμα στο διαδίκτυο από τους δημιουργούς/τους εκδότες.

Μπορείς να βρεις όποιο βιβλίο σε ενδιαφέρει μέσα από τις κατηγορίες που υπάρχουν. Μπορείς να βρεις εκπαιδευτικά βοηθήματα, λογοτεχνικά βιβλία, θεατρικά έργα και πολλά ακόμα. Επίσης, στην Ανοιχτή βιβλιοθήκη μπορείς να βρεις audio books (ηχητικά). Τα βιβλία μπορείς να τα διαβάσεις απευθείας από τον φυλλομετρητή σου ή να τα κατεβάσεις στην ψηφιακή σου συσκευή και να τα διαβάσεις χωρίς σύνδεση στο διαδίκτυο.



Ψηφιακό επιτραπέζιο  
παιχνίδι για τη Γ' τάξη



Μπες στην ιστοσελίδα της Ανοιχτής βιβλιοθήκης και μέσα από τις κατηγορίες βρες και διάβασε ένα λογοτεχνικό παιδικό βιβλίο.



Με τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριάς σου επιλέξετε και διαβάστε ένα παιδικό λογοτεχνικό βιβλίο. Στη συνέχεια, γράψτε σε έναν κειμενογράφο μία περίληψη, τα συναισθήματά σας και τι σας έκανε εντύπωση στο βιβλίο. Εκτυπώστε το έγγραφό σας και ζωγραφίστε κάτι από το βιβλίο κάτω από το κείμενο. Χρησιμοποιήστε όλες τις εργασίες για να δημιουργήσετε μία συνεργατική αφίσα-κολάζ για τον τοίχο της τάξης σας. Μπορείτε να προσθέσετε και αντιδράσεις (καρδούλες, emoticons κ.λπ.) στην αφίσα σας.



Σε αυτό το μάθημα έμαθα:

- ✓ Περισσότερα για το Φωτόδεντρο.
- ✓ Να κάνω αναζήτηση στο Φωτόδεντρο.
- ✓ Για την Ανοιχτή βιβλιοθήκη.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## Ενότητα 5

# Ψηφιακές τεχνολογίες και κοινωνία

### Στην ενότητα αυτή θα μάθεις:

- ✓ Ποια προβλήματα δημιουργούνται από την υπερβολική χρήση του διαδικτύου σε σχέση με τη σωματική υγεία.
- ✓ Ποια προβλήματα δημιουργούνται από την υπερβολική χρήση του διαδικτύου σε σχέση με την ψυχική υγεία.
- ✓ Ποια η σημασία των κανόνων και των ορίων στη χρήση ψηφιακών συσκευών.

### ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ

υπερβολική χρήση διαδικτύου, κανόνες χρήσης, όρια χρήσης, σωματική υγεία, ψυχική υγεία, ώρες ενασχόλησης





## Μάθημα 29ο

### Η υπερβολική χρήση του διαδικτύου σε σχέση με τη σωματική και την ψυχική υγεία



Ήρωνα, γνωρίζεις ότι η υπερβολική χρήση του διαδικτύου μπορεί να οδηγήσει σε σωματικές βλάβες;

Μα φυσικά, Υπατία μου, αλλά όχι μόνο σε σωματικές βλάβες. Μπορεί να έχουμε και προβλήματα με την ψυχική μας υγεία.



Η ενασχόληση με το διαδίκτυο μπορεί να είναι μια δημιουργική διαδικασία. Μπορείς να χρησιμοποιείς τις υπηρεσίες του διαδικτύου δημιουργικά και προς όφελός σου για:

(1) να μάθεις, (2) να αναζητήσεις πληροφορίες, (3) να δημιουργήσεις κάτι δικό σου στον ψηφιακό χώρο (π.χ. μια αφίσα), (4) να βοηθηθείς στις σχολικές εργασίες σου, (5) να διασκεδάσεις κ.ά.

Η υπερβολική χρήση του διαδικτύου αφορά συνολικά τις ώρες που αφιερώνεις στο διαδίκτυο με οποιαδήποτε ψηφιακή συσκευή (π.χ. υπολογιστή γραφείου ή ταμπλέτα). Έτσι, δεν μπορείς να αφιερώνεις απεριόριστο χρόνο στο διαδίκτυο χωρίς κανόνες. Πρέπει να συμφωνείς με τους γονείς και τους δασκάλους και τις δασκάλες σου για τον χρόνο που θα διαθέσεις. Επίσης, τα συχνά διαλείμματα είναι απαραίτητα όταν ασχολείσαι με το διαδίκτυο.





Για θυμήσου κάτι από παλιά και συμβουλεύσου το διαδίκτυο. Ο Κλεόβουλος (6ος αιώνας π.Χ. – βρισκόταν στη ζωή τουλάχιστον έως το 560 π.Χ.), ποιητής και ένας από τους επτά σοφούς της αρχαιότητας, έλεγε «μέτρον ἄριστον», δηλαδή να τηρούμε το μέτρο στη ζωή μας. Περισσότερες πληροφορίες μπορείς να αναζητήσεις στην ιστοσελίδα της [Αρχολικής Βιβλιοθήκης Ιστορίας και Πολιτισμού](https://el.wikipedia.org/wiki/Κλεόβουλος).







Πηγή εικόνας: Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια Βικιπαίδεια  
<https://el.wikipedia.org/wiki/Κλεόβουλος>



Ήξερες ότι... Η υπερβολική χρήση ψηφιακών συσκευών, όταν δεν τηρείς κανόνες σε σχέση με τον χρόνο, ενώ παράλληλα δεν κάνεις τακτικά διαλείμματα, μπορεί να οδηγήσει σιγά σιγά σε προβλήματα σωματικής υγείας.

Ακολουθούν μερικά από τα προβλήματα που μπορούν να προκληθούν.

		
Το σύνδρομο καρπιαίου σωλήνα	Ξηροφθαλμία	Ημικρανίες και σοβαροί πονοκέφαλοι
<b>Πώς το καταλαβαίνω;</b>		
Μούδιασμα στα δάχτυλα και ύστερα από κάποιο διάστημα, έντονος πόνος.	Τα μάτια δεν παράγουν επαρκή ποσότητα δακρύων, προκαλείται ξηρότητα και ερεθισμός.	Ψυχολογική πίεση που προκαλείται κυρίως από καταστάσεις άγχους, αλλά και μυϊκής κούρασης.

		
<p>Προβλήματα και πόνοι στη μέση.</p>	<p>Παραμέληση γευμάτων κατά τη διάρκεια της ημέρας ή πρόχειρο φαγητό μπροστά από μια ψηφιακή συσκευή.</p>	<p>Παραμέληση της προσωπικής υγιεινής.</p>
<p><b>Πώς το καταλαβαίνω;</b></p>		
<p>Πόνος, μούδιασμα, αδυναμία στο πόδι.</p>	<p>Έλλειψη βασικών θρεπτικών στοιχείων (βιταμίνες) ή απότομη αύξηση βάρους.</p>	<p>Προβλήματα με την καθαριότητα του σώματος (πλύσιμο προσώπου, βούρτσισμα δοντιών, μπάνιο).</p>




Η υπερβολική χρήση του διαδικτύου χωρίς κανόνες και όρια μπορεί να προκαλέσει προβλήματα στον ύπνο σου και αλλαγές στις ώρες του ύπνου. Επίσης, μπορεί να έχεις υπνηλία τις πρωινές ώρες εξαιτίας της χρήσης του διαδικτύου τη νύχτα. Έτσι, πολλές φορές δεν μπορείς να είσαι συνεπής με το πρώτο κουδούνι του σχολείου σου.



Ήξερες ότι... Η υπερβολική χρήση του διαδικτύου μπορεί να οδηγήσει σιγά σιγά σε πιθανά προβλήματα σε σχέση με την ψυχική υγεία σου (π.χ. αρνητικά συναισθήματα και έλλειψη διάθεσης για πραγματική παρέα με άλλα παιδιά).



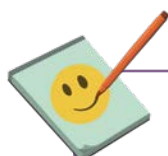
Ας δούμε μερικά από τα προβλήματα που πιθανώς μπορούν να δημιουργηθούν στην ψυχική υγεία σου.

<b>Από τη συνεχή σύνδεση στην αποσύνδεση στο διαδίκτυο: Πώς επηρεάζεται η συναισθηματική και κοινωνική μου ζωή</b>		
		
Μελαγχολία, κατάθλιψη, οργή και ανησυχία.	Ενοχές, άγχος, νιώθω ότι με απορρίπτουν.	Αδιαφορία, άρνηση.
<b>Πώς το καταλαβαίνω;</b>		
Νιώθω μόνος, χωρίς ενδιαφέροντα, μιας και δεν ασχολούμαι με το διαδίκτυο. Νευριάζω και έχω ανησυχία περιμένοντας να ξανασυνδεθώ στο διαδίκτυο.	Νιώθω ενοχές, δηλαδή δεν θέλω να λέω ψέματα για τον χρόνο που ασχολούμαι με το διαδίκτυο στους γονείς μου. Νιώθω ότι δεν με καταλαβαίνει κανείς και δεν με θέλουν δίπλα τους ή ότι δεν με ανέχονται.	Μερικές φορές δεν με ενδιαφέρει τίποτα και δείχνω αδιαφορία για ό,τι μου προτείνουν οι γονείς και οι φίλοι μου (π.χ. να πάμε στον κινηματογράφο). Αρνούμαι τα πάντα και η ευχαρίστησή μου είναι η ασχολία με το διαδίκτυο.



Βίντεο - παρουσίαση.  
Προβλήματα σωματικής και ψυχικής υγείας από το διαδίκτυο

Τεστ αξιολόγησης -  
η υπερβολική χρήση  
του διαδικτύου



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**



- ✓ Ποιοι είναι οι κίνδυνοι από την υπερβολική χρήση του διαδικτύου σε σχέση με τη σωματική και την ψυχική υγεία.



## Μάθημα 30ό

## Κανόνες και όρια για τη χρήση ψηφιακών συσκευών στο διαδίκτυο



Ήρωνα, υπάρχουν κανόνες και όρια για τη χρήση ψηφιακών συσκευών στο διαδίκτυο;

Μα φυσικά, Υπατία μου! Πρέπει να γνωρίζουμε ότι ο συνολικός χρόνος που ερχόμαστε σε επαφή με το διαδίκτυο, ανεξάρτητα από τη συσκευή που χρησιμοποιούμε, πρέπει να είναι καθορισμένος.



Γράφημα.  
Κανόνες και όρια.



Ο χρόνος ενασχόλησης με ψηφιακές συσκευές είναι ο συνολικός χρόνος που περνάς μπροστά σε οθόνες, είτε χρησιμοποιείς ταμπλέτα, υπολογιστή, κινητό είτε άλλη συσκευή. Για αυτόν τον χρόνο, είναι σημαντικό να υπάρχουν κανόνες που ορίζονται μαζί με τους γονείς σου. Ο στόχος είναι να περιορίζεται η χρήση σε δύο ώρες την ημέρα, με τακτικά διαλείμματα. Έτσι προστατεύεις την υγεία σου και διατηρείς την ισορροπία ανάμεσα στην ψηφιακή και την πραγματική ζωή.

Δεν πρέπει επίσης να ξεχνάς τρεις βασικούς κανόνες κατά τη χρήση του διαδικτύου:

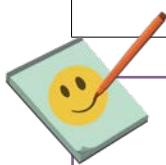
1. **Ό,τι αναρτάς (upload)**, δηλαδή ό,τι προσφέρεις σε κοινή χρήση στο διαδίκτυο, **γίνεται «δημόσιο» αυτόματα.**
2. **Ό,τι αναρτάς (upload)**, δηλαδή ό,τι προσφέρεις σε κοινή χρήση στο διαδίκτυο, **εκεί θα μείνει για πάντα.**
3. **Ό,τι διαβάζεις** ως πληροφορίες στο διαδίκτυο **δεν σημαίνει ότι είναι σωστό ή αξιόπιστο.**





Ο Ήρωνας και η Υπατία προβληματίζονται για το πώς μπορούν να συγκεντρώσουν κανόνες και να βάλουν όρια μόνοι στον εαυτό τους σε σχέση με τη συνετή χρήση των ψηφιακών συσκευών στο διαδίκτυο. Έχουν αρκετούς προβληματισμούς. Μπορείς να τους βοηθήσεις με την ομάδα σου γράφοντας με λίγα λόγια τις προτάσεις σας και ποια είναι η άποψη της ομάδας έπειτα από διάλογο και συνεργασία;

Προβληματισμοί	Προτάσεις / Τι πιστεύουμε τελικά ως ομάδα;
Ποιες είναι οι ανάγκες μου για να χρησιμοποιήσω το διαδίκτυο;	.....
Ποιοι είναι οι κανόνες της οικογένειας και του σχολείου σε σχέση με τη χρήση του διαδικτύου;	..... .....
Ποιοι είναι οι σαφείς κανόνες σχετικά με το σε ποιους ιστότοπους, εφαρμογές, τηλεοπτικά προγράμματα και ταινίες μπορώ να έχω πρόσβαση;	..... ..... .....
Χρησιμοποιώ υπεύθυνα το διαδίκτυο (δηλαδή δεν μοιράζομαι προσωπικές πληροφορίες με άλλους, όπως διεύθυνση και αριθμό τηλεφώνου);	..... ..... .....
Υπάρχουν ζώνες χωρίς τεχνολογία στο σπίτι και στο σχολείο (π.χ. μεσημεριανό τραπέζι, παιχνίδια στο προαύλιο) που να τηρούνται πάντα;	..... ..... .....
Εκτός από τον χρόνο που αφιερώνω στο διαδίκτυο, δηλαδή η «ποσότητα» της απασχόλησης σε μια οθόνη, ο χρόνος μου έχει «ποιότητα» (είναι διαφορετικό να είμαι παθητικός «καταναλωτής ή θεατής» της πληροφορίας στο διαδίκτυο, από το να δημιουργώ την πληροφορία, δηλαδή ένα ψηφιακό έργο);	..... ..... ..... ..... ..... .....



**Σε αυτό το μάθημα έμαθα:**

- ✓ Τους κανόνες σε σχέση με τη χρήση ψηφιακών συσκευών στο διαδίκτυο.



# Ευρετήριο όρων

Όρος	ενότητα	μάθημα
Αλλαγή γλώσσας πληκτρολογίου	4	21
Ανάρτηση	4	27
Ανοιχτή βιβλιοθήκη	4	28
Αντικείμενο (Sprite)	1	4
Απάντηση σε σχόλιο άρθρου	4	26
Αποτελέσματα αναζήτησης	4	20
Άρθρο	4	25
Αρχείο	3	14
Ασύρματη σύνδεση	2	12
Δημιουργία ιστολογίου	4	24
Δημιουργικό διαδίκτυο	2	13
Διεύθυνση δικτυακού τόπου (Uniform Resource Locator – URL)	4	18
Δίκτυα Wi-Fi	2	12
Δικτυακός τόπος (Website)	4	17
Δίσκος αποθήκευσης (Disk storage)	2	10
Δυαδικό ψηφίο (Bit)	2	9
Εικόνα φόντου	4	27
Εικονοστοιχείο (Pixel)	2	9
Ενδεχόμενο	1	1
Εννοιολογικός χάρτης	3	15
Ενσύρματη σύνδεση	2	12
Εντολή επιλογής	1	5
Εξερευνητής αρχείων	3	14
Επεξεργαστής (Processor)	2	10
Επιλογή	1	5
Ετικέτα άρθρου	4	25
Εφαρμογή (App)	3	11
Εφαρμογή ζωγραφικής TuxPaint	4	22
Ηλεκτρονικό μήνυμα στην e-me	4	27
Ημερομηνία δημοσίευσης άρθρου	4	25
Θέμα εμφάνισης	4	27
Θύρα σύνδεσης	2	10
Ιδιοκτήτης δικτυακού τόπου	4	18
Ιεραρχικός χάρτης	3	15
Ιστολόγιο (Blog)	4	24
Ιστολόγιο e-me	4	24
Ιστολόγιο κυψέλης	4	24
Ιστολόγιο χρήστη	4	24
Κακόβουλο λογισμικό	2	13
Καλώδιο USB	2	10
Κατηγορία άρθρου	4	25
Κεντρική μονάδα	2	10
Κινούμενα σχέδια (Animation)	4	22
Κωδικοποίηση	2	9

Όρος	ενότητα	μάθημα
Λέξεις-κλειδιά (Keywords)	4	19
Λογική έκφραση	1	2
Λογισμικό (Software)	2	11
Λογισμικό προστασίας	2	13
Μέγεθος δεδομένων (Data size)	2	9
Μενού δικτυακού τόπου (Menu)	4	18
Μηχανή αναζήτησης (Search engine)	4	19
Μνήμη (Memory)	2	10
Μονάδα μέτρησης δεδομένων	2	9
Μορφή (Sprite)	1	4
Όρια χρήσης	5	30
Περιβάλλον εργασίας e-me	4	27
Περιφερειακές συσκευές	2	10
Πλευρικό μενού	4	26
Πλήκτρο Shift	4	21
Πλήκτρο Tab	4	21
Προσαρμογέας (Adaptor)	2	10
Προσθήκη άρθρου	4	25
Προφίλ χρήστη	4	23
Ρομπότ εδάφους	1	7
Σενάριο (Script)	1	4
Στοιχεία άρθρου	4	25
Συμβάν (Event)	1	4
Σύνδεση συσκευής	2	10
Σύνδρομο καρπιαίου σωλήνα	2	29
Συνθήκη	1	1
Συσκευές για είσοδο (Input devices)	2	10
Συσκευές για έξοδο (Output devices)	2	10
Σχόλιο άρθρου	4	26
Σωματική υγεία	5	29
Τοίχος κυψέλης	4	27
Τύπος αρχείου	3	14
Υλικό (Hardware)	2	10
Υπερβολική χρήση	5	29
Υπολογιστικό σύστημα	3	11
Φάκελος	3	14
Φωτόδεντρο	4	28
Χάρτης Ιστού	3	15
Χρήστης υπολογιστή (Computer user)	2	10
Ψηφιακή συσκευή (Digital device)	3	11
Ψηφιακός χαρακτήρας – Avatar	4	23
Ψηφιολέξη (Byte)	2	9
Ψυχική υγεία	5	29





