

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

Τετράδιο
(Φύλλα Εργασίας)



ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Πληροφορική και Επιστήμη Ηλεκτρονικών Υπολογιστών
Α΄ Γυμνασίου
Τετράδιο (Φύλλα Εργασίας)

Συγγραφή: Οι καθηγητές Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών που αναφέρονται στην αρχή της κάθε ενότητας με την καθοδήγηση και συμβολή των ακόλουθων Συμβούλων Καθηγητών Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών:

Σωκράτης Μυλωνάς (ΒΔ)
Νικόλαος Ζάγγουλος
Αλέξανδρος Παπαλυσάνδρου (ΒΔ)
Έβη Γρηγορίου (ΒΔ)
Μιχάλης Διονυσίου (ΒΔ)
Μαρία Νεοκλέους (ΒΔ)
Ιωάννης Ιωάννου
Ξένιος Ξενοφώντος

Ηλεκτρονική σελίδωση: Σωκράτης Μυλωνάς
Βοηθός Διευθυντής Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών
Νικόλαος Ζάγγουλος
Καθηγητής Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

Εποπτεία: Μάριος Μιλτιάδου
Μιχάλης Τορτούρης
Επιθεωρητές Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

Γλωσσική Επιμέλεια: Μαριάννα Χριστόφια Παλάτου
Λειτουργός Υπηρεσίας Ανάπτυξης Προγραμμάτων

Εξώφυλλο: Μιχάλης Θεοχαρίδης
Λειτουργός Υπηρεσίας Ανάπτυξης Προγραμμάτων

Συντονισμός: Χρίστος Παρπούνας
Συντονιστής Υπηρεσίας Ανάπτυξης Προγραμμάτων

Α΄ Έκδοση 2011
Β΄ Έκδοση 2012 (Αναθεωρημένη)
Ανατύπωση 2013
Ανατύπωση 2016 (Αναθεωρημένη)

Εκτύπωση: ARIAGRAF & ΣΙΑ Ε.Ε.

© ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

ISBN: 978-9963-0-4607-2



Στο εξώφυλλο χρησιμοποιήθηκε ανακυκλωμένο χαρτί σε ποσοστό τουλάχιστον 50%, προερχόμενο από διαχείριση απορριμμάτων χαρτιού. Το υπόλοιπο ποσοστό προέρχεται από υπεύθυνη διαχείριση δασών.

Πρόλογος

Με ιδιαίτερη χαρά και ικανοποίηση προλογίζω το έντυπο υλικό για την υποστήριξη της διδασκαλίας του μαθήματος της Πληροφορικής και της Επιστήμης των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών στην Α' Γυμνασίου.

Το υλικό αυτό είναι διαχωρισμένο σε δύο τόμους, τις *Σημειώσεις* και το *Τετράδιο*. Ο κάθε τόμος είναι οργανωμένος σε επτά ενότητες. Κάθε ενότητα καλύπτει το φάσμα των γνώσεων, των ικανοτήτων και των δεξιοτήτων που προκύπτουν από το γενικό σκοπό του μαθήματος, να προετοιμάσει δηλαδή τους μαθητές και τις μαθήτριες για την ένταξή τους στην Κοινωνία της Πληροφορίας. Τους παρέχει ικανοποιητικές γνώσεις και τους καλλιεργεί τις απαραίτητες ικανότητες, δεξιότητες και στάσεις που θα τους επιτρέψουν την υπεύθυνη, την ενσυνείδητη, την ασφαλή, την αποδοτική και τη δημιουργική χρήση σύγχρονων τεχνολογιών της Πληροφορικής και της Επιστήμης των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών.

Οι *Σημειώσεις* δεν αποτελούν διδακτικό εγχειρίδιο αλλά υλικό αναφοράς, το οποίο περιέχει παραδείγματα, επεξηγήσεις και επιπρόσθετες πληροφορίες και χρησιμοποιείται ως πηγή άντλησης πληροφοριών. Στην αρχή του κάθε κεφαλαίου διατυπώνονται οι διδακτικοί στόχοι και στο τέλος υπάρχει σύνοψη των βασικών εννοιών για εύκολη αναφορά.

Το *Τετράδιο*, αποτελείται από ενδεικτικά φύλλα εργασίας, διαχωρισμένα σε δραστηριότητες εμπέδωσης για την ανάπτυξη νέων γνώσεων, ικανοτήτων και δεξιοτήτων και αξιολόγησης του βαθμού απόκτησης των γνώσεων αυτών, σε επιπρόσθετες δραστηριότητες για εμβάθυνση και διεύρυνση των γνώσεων, των ικανοτήτων και των δεξιοτήτων και σε δραστηριότητες για το σπίτι. Περιλαμβάνονται ποικίλες δραστηριότητες με διαφοροποιημένο δείκτη δυσκολίας, ώστε να είναι δυνατή η προσαρμογή του μαθήματος στις ικανότητες, στις απαιτήσεις και στις ανάγκες όλων των μαθητών και των μαθητριών με γνώμονα τους δείκτες επιτυχίας του αναλυτικού προγράμματος. Υιοθετούνται σύγχρονα διδακτικά μοντέλα, που στηρίζονται στην προώθηση εξελιγμένων μεθόδων οικοδόμησης της γνώσης. Βασικό στοιχείο της διδακτικής προσέγγισης είναι η σύνδεση του μαθήματος με την καθημερινότητα των μαθητών και των μαθητριών με απώτερο στόχο την ανάπτυξη της δημιουργικής και κριτικής σκέψης και την καλλιέργεια δεξιοτήτων επικοινωνίας, συνεργασίας και συστηματικών τρόπων προσέγγισης για την επίλυση προβλημάτων, ώστε να είναι έτοιμοι/ες για να λειτουργήσουν στο συνεχώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών.

Για τη δημιουργία του υλικού αυτού αλλά και του ηλεκτρονικού υλικού που το συνοδεύει, η ομάδα υποστήριξης της εφαρμογής του Νέου Αναλυτικού Προγράμματος για το μάθημα της Πληροφορικής και της Επιστήμης των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών έχει υιοθετήσει ένα καινοτόμο μοντέλο: Το υλικό δημιουργείται και διαμορφώνεται από τους υπό επιμόρφωση μάχιμους εκπαιδευτικούς, υπό την καθοδήγηση των υποστηρικτών και μέσα από τις εισηγήσεις τους αναθεωρείται συνεχώς.

Επιθυμώ να εκφράσω τις ευχαριστίες μου στην ομάδα επιμόρφωσης και υποστήριξης, στην Υπηρεσία Ανάπτυξης Προγραμμάτων αλλά και στους/στις μάχιμους/ες εκπαιδευτικούς για τη συμβολή τους στην ανάπτυξη του υλικού αυτού.

Δρ Ζήνα Πουλλή
Διευθύντρια Μέσης Εκπαίδευσης

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή	7
ΕΝΟΤΗΤΑ Α1 Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και της Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών	9
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.1.Μ1 Εισαγωγή στις Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και Επιστήμης των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών	11
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.1.Μ2 Εισαγωγή στις Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και Επιστήμης των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών	13
ΕΝΟΤΗΤΑ Α2 Το Υλικό / Αρχιτεκτονική Ηλεκτρονικών Υπολογιστών	15
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.2.Μ1 Γενιές Υπολογιστών	17
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.2.Μ2 Κατηγορίες Υπολογιστών	20
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.2.Μ3 Μονάδες και Περιφερειακά του Υπολογιστή	24
ΕΝΟΤΗΤΑ Α3 Λειτουργικά Συστήματα	29
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.3.Μ1 Λειτουργικά Συστήματα.....	31
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.3.Μ2 Κατηγορίες Λογισμικού.....	35
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.3.Μ3 Γραφικά Περιβάλλοντα Επικοινωνίας	37
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.3.Μ4 Αρχεία	41
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.3.Μ5 Φάκελοι	45
ΕΝΟΤΗΤΑ Α4 Λογισμικό Εφαρμογών.....	49
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.1.Μ1 Το Λογισμικό Εφαρμογών	51
A4.2 Επεξεργασία Κειμένου.....	53
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ1 Διαχείριση Εφαρμογών Επεξεργασίας Κειμένου	55
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ2 Εισαγωγή, Επιλογή, Επεξεργασία και Εκτύπωση Κειμένου	57
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ3 Μορφοποίηση Κειμένου (1 από 2)	60
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ4 Μορφοποίηση Κειμένου (2 από 2)	63
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ5 Μορφοποίηση Παραγράφων (1 από 2)	66
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ6 Μορφοποίηση Παραγράφων (2 από 2)	69
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ7 Μορφοποίηση Σελίδων (1 από 2)	72
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ8 Μορφοποίηση Σελίδων (2 από 2)	74
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ9 Δημιουργία Πίνακα	76
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ10 Εισαγωγή και Επεξεργασία Δεδομένων σε Πίνακα	79
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ11 Διαχείριση Πινάκων σε Ένα Έγγραφο	82
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ12 Μορφοποίηση Πινάκων.....	84
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ13 Διαχείριση Γραφικών σε Έγγραφο	86
A4.3 Επεξεργασία Εικόνας.....	89
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.3.Μ1 Δημιουργία και Επεξεργασία Εικόνας	91
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.3.Μ2 Μορφοποίηση Εικόνας.....	94

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΝΟΤΗΤΑ Α5 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο.....99

A5.1 Φυλλομετρητής Ιστού..... 101

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.1.Μ1 Δίκτυα – Βασικές Έννοιες..... 103

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.1.Μ2 Διαδίκτυο – Βασικές Έννοιες..... 106

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.1.Μ3 Πλοήγηση στο Διαδίκτυο 108

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.1.Μ4 Εντοπισμός Πληροφοριών από το Διαδίκτυο 110

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.1.Μ5 Αποθήκευση Αρχείων από το Διαδίκτυο..... 112

A5.2 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο..... 115

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ1 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Βασικές Έννοιες..... 117

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ2 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Δημιουργία Ηλεκτρονικού
Ταχυδρομείου 119

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ3 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Διαχείριση Ηλεκτρονικού
Ταχυδρομείου 121

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ4 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Διαχείριση Ηλεκτρονικού
Ταχυδρομείου 124

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ5 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Διαχείριση Ηλεκτρονικού
Ταχυδρομείου 127

A5.3 Ασφάλεια στο Διαδίκτυο 131

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.3.Μ1 Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο (1/3)..... 133

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.3.Μ2 Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο (2/3)..... 137

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.3.Μ3 Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο (3/3)..... 141

ΕΝΟΤΗΤΑ Α6 Βάσεις Δεδομένων και Ανάπτυξη Πληροφοριακών Συστημάτων 145

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.6.Μ1 Κατανόηση και Χρήση Συγχώνευσης Αλληλογραφίας - Α..... 147

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.6.Μ2 Κατανόηση και Χρήση Συγχώνευσης Αλληλογραφίας - Β..... 149

ΕΝΟΤΗΤΑ Α7 Αλγοριθμική Σκέψη, Προγραμματισμός και Σύγχρονες Εφαρμογές Πληροφορικής..... 151

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.Μ1-Μ2 Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch.... 153

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.Μ3-Μ4 Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch.... 159

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.Μ5-Μ6 Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch.... 163

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.Μ7-Μ8 Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch.... 167

Εισαγωγή

Όταν τον Μάρτιο του 2009 ξεκίνησε η προσπάθεια για εκπόνηση του Νέου Αναλυτικού Προγράμματος του μαθήματος της Πληροφορικής και Επιστήμης των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, τέθηκε ως προτεραιότητα η θεώρηση του μαθήματος μέσα από το πρίσμα των τριών πυλώνων της εκπαιδευτικής μεταρρύθμισης. Μέσα από το πρίσμα δηλαδή της απόκτησης ενός επαρκούς σώματος γνώσεων από τους μαθητές και τις μαθήτριες, την καλλιέργεια αξιών και την εκδήλωση συμπεριφορών που να συνάδουν με τη σύγχρονη έννοια της δημοκρατικής πολιτότητας και την καλλιέργεια κομβικών ικανοτήτων και δεξιοτήτων από τους μαθητές και τις μαθήτριες, ώστε να μπορούν να λειτουργούν στη διαμορφούμενη κοινωνία του 21^{ου} αιώνα.

Στην επιτροπή για την εκπόνηση του Αναλυτικού Προγράμματος συμμετείχαν ο ακαδημαϊκός Ανδρέας Ανδρέου (Αναπληρωτής Καθηγητής στο Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου), οι επιθεωρητές Πληροφορικής Μάριος Μιλτιάδου και Μιχάλης Τορτούρης και οι καθηγητές Πληροφορικής Νικόλαος Ζάγγουλος, Ιωάννης Ιωάννου, Μηνάς Καραολής, Θεόδουλος Κωνσταντίνου, Μαρία Μαρδά, Σωκράτης Μυλωνάς και Παναγιώτης Παπέττας. Αποτέλεσμα της προσπάθειας που έγινε είναι το Αναλυτικό Πρόγραμμα που ήδη έχετε στα χέρια σας.

Το νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα δεν περιέχει μεγάλο αριθμό νέων θεμάτων. Έγινε αναδιάρθρωση της θεματολογίας, ώστε να ενταχθεί κάτω από επτά ενότητες, οι οποίες αναπτύσσονται παράλληλα από τη μια τάξη στην επόμενη και αντικατοπτρίζουν βασικούς θεματικούς άξονες της Πληροφορικής και Επιστήμης των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών:

- Βασικές Έννοιες
- Το Υλικό/Αρχιτεκτονική Υπολογιστών
- Λειτουργικά Συστήματα
- Λογισμικό Εφαρμογών
- Δίκτυα και Διαδίκτυο
- Βάσεις Δεδομένων και Ανάλυση Συστημάτων
- Αλγόριθμοι, Προγραμματισμός και Σύγχρονες Εφαρμογές Πληροφορικής.

Οι ενότητες αυτές αναπτύσσονται σταδιακά μέσα από διαβαθμισμένους στόχους/δείκτες επιτυχίας από τη μία τάξη στην επόμενη, παρέχοντας επιπρόσθετες ευκαιρίες στους μαθητές και στις μαθήτριες που δεν μπόρεσαν να τους κατακτήσουν σε μία τάξη να το πράξουν σε επόμενη, με παράλληλη εμβάθυνση. Θα πρέπει εδώ να τονιστεί ότι κάθε ενότητα αναπτύσσεται σε διαφορετικό βαθμό στην κάθε τάξη, με γνώμονα το γενικό επίπεδο ετοιμότητας των μαθητών στη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα. Σημαντικό στοιχείο της νέας προσέγγισης είναι και η αλληλεξάρτηση των ενοτήτων, αλλά και η συγκεκριμενοποίηση και ο περιορισμός των εννοιών που θα πρέπει να γνωρίζουν οι μαθητές, με έμφαση στην εφαρμογή τους στην πράξη.

Τα ενδεικτικά φύλλα εργασίας που ακολουθούν βασίστηκαν σε διδακτικές προτάσεις που ετοιμάστηκαν από μάχιμους εκπαιδευτικούς και ορισμένα από αυτά δοκιμάστηκαν σε περιβάλλον πραγματικής τάξης. Παρέχονται ως παραδείγματα διάφορων μεθοδολογικών προσεγγίσεων, αλλά οι καθηγητές ενθαρρύνονται να τα προσαρμόσουν ή και να δημιουργήσουν άλλα τα οποία να ανταποκρίνονται καλύτερα, τόσο στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των μαθητών και μαθητριών τους, όσο και στη δική τους διδακτική προσέγγιση στο κάθε μάθημα.

ΕΝΟΤΗΤΑ Α1 Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και της Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

Για την προετοιμασία και συγγραφή του υλικού αυτής της ενότητας εργάστηκαν οι ακόλουθοι Καθηγητές Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών:

Γεωργίου Γεωργία
Γρηγορίου Ήβη (Σύμβουλος)
Κυπριανού Χρίστος
Μάκκουλα Πόλα
Μυλωνάς Σωκράτης (Σύμβουλος)

Νεοκλέους Μαρία (Σύμβουλος)
Ξενοφώντος Ξένιος
Παναγίδης Μιχάλης
Παπαπαύλου Μαρία
Παπαχριστοδούλου Χρυστάλλα

Συμεωνίδης Δημήτρης
Χατζηλοΐζου Μαρία
Χρυσοστόμου Τούλλα

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.1.M1
Εισαγωγή στις Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και
Επιστήμης των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Τι είναι ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής
- ✦ Να αναφέρουμε και να εξηγούμε τις βασικές λειτουργίες ενός υπολογιστή και να μπορούμε να τις ξεχωρίζουμε σε παραδείγματα
- ✦ Τι είναι το πρόγραμμα
- ✦ Παραδείγματα προγραμμάτων.

**Δραστηριότητες Εμπέδωσης**

1. Να συμπληρώσετε τα κενά:
 - (α) Ο είναι μια μηχανή που έχει τη δυνατότητα να επεξεργάζεται τεράστιες ποσότητες πληροφοριών με μεγάλη ακρίβεια και ταχύτητα, σύμφωνα με τις εντολές που της δίνει ο άνθρωπος μέσω ενός προγράμματος.
 - (β) είναι μια σειρά από εντολές / οδηγίες, που καθοδηγούν τον Η/Υ για την εκτέλεση μιας συγκεκριμένης εργασίας. Στον υπολογιστή μας υπάρχουν πολλά τέτοια.

**Δραστηριότητες Αξιολόγησης**

2. Να αναφέρετε τρία πράγματα τα οποία μπορείτε να κάνετε στο σπίτι με τον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή.
 - (α)
 - (β)
 - (γ)
3. Να αναφέρετε τρία προγράμματα που γνωρίζετε και ποια η χρησιμότητά τους.
 - (α)
 - (β)
 - (γ)
4. Να αναφέρετε τρεις χώρους στους οποίους γίνεται χρήση Ηλεκτρονικού Υπολογιστή και για ποιο σκοπό (*δηλαδή, πώς και γιατί χρησιμοποιείται ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής*).
 - (α)
 - (β)
 - (γ)

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

5. Να ενεργοποιήσετε τον υπολογιστή σας και να βρείτε και να καταγράψετε τέσσερα προγράμματα που υπάρχουν σε αυτόν. Δίπλα να γράψετε τη χρήση του κάθε προγράμματος.

A/A	Όνομα προγράμματος	Χρήση
1		
2		
3		
4		

6. Για την καθεμιά από τις πιο κάτω **βασικές λειτουργίες** ενός υπολογιστή, να σημειώσετε τις **συνέπειες** εάν απουσίαζε εντελώς ή εάν δεν λειτουργούσε σωστά.

(α) Είσοδος

.....

(β) Επεξεργασία

.....

(γ) Έξοδος

.....

(δ) Αποθήκευση

.....

(ε) Πρόγραμμα

.....

7. Να ανοίξετε το αρχείο **A.1.M1-Quiz.exe** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/καθηγήτριά σας.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

8. Να ψάξετε στον δικό σας υπολογιστή στο σπίτι και να γράψετε πιο κάτω δύο προγράμματα που υπάρχουν σε αυτόν και τα οποία **έχετε χρησιμοποιήσει** και δύο προγράμματα τα οποία **δεν έχετε χρησιμοποιήσει** προηγουμένως.

(α)

(β)

(γ)

(δ)

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.1.Μ2
Εισαγωγή στις Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και
Επιστήμης των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Να εξηγούμε τις έννοιες «δεδομένα» και «πληροφορίες» και να τις αναγνωρίζουμε σε παραδείγματα
- Να αναφέρουμε και να εξηγούμε τις βασικές λειτουργίες ενός υπολογιστή και να μπορούμε να τις ξεχωρίζουμε σε παραδείγματα
- Να εξηγούμε τι είναι η Πληροφορική και να αναφέρουμε τη σχέση μεταξύ Ηλεκτρονικού Υπολογιστή και Πληροφορικής.

**Δραστηριότητες Εμπέδωσης**

1. Να ανοίξετε το αρχείο **A.1.M2-Quiz.exe**, να ολοκληρώσετε **μόνο** τη Δραστηριότητα Α όπου πρέπει να βρείτε τις **βασικές λειτουργίες** του υπολογιστή και να τις γράψετε πιο κάτω:
 - (α)
 - (β)
 - (γ)
 - (δ)
 - (ε)
2. Το σχολείο μας αποφάσισε να πραγματοποιήσει μια **εκδρομή**. Στην εκδρομή θα λάβουν μέρος 420 μαθητές και 30 καθηγητές. Κάθε λεωφορείο μπορεί να μεταφέρει 50 επιβάτες.

ΔΕΔΟΜΕΝΑ	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Πόσα λεωφορεία θα χρειαστούν για την **εκδρομή** του σχολείου μας;

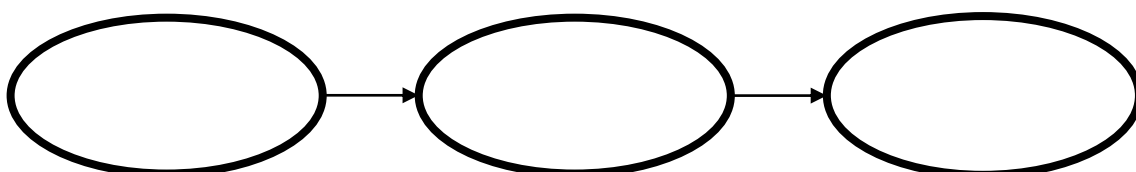
**Δραστηριότητες Αξιολόγησης**

3. Να τοποθετήσετε τις πιο κάτω λέξεις στο σχεδιάγραμμα που ακολουθεί ώστε να δείχνει τις **βασικές λειτουργίες** του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή, στη κατάλληλη θέση:

Έξοδος Πληροφοριών

Είσοδος Δεδομένων

Επεξεργασία



4. Αν θέλω να πληκτρολογήσω στον υπολογιστή τα ονόματά σας και στη συνέχεια, να εκτυπώσω έναν κατάλογο με τα ονόματα σας σε αλφαβητική σειρά, τι θα αποτελεί τα **δεδομένα**, τι την **επεξεργασία** και τι την **πληροφορία**;

Δεδομένα:

Επεξεργασία:

Πληροφορία:

5. Να **κυκλώσετε** το ΟΡΘΟ ή το ΛΑΘΟΣ στον πίνακα πιο κάτω:

(α)	Μια από τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή είναι η αποθήκευση δεδομένων & πληροφοριών.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(β)	Στον υπολογιστή εισάγουμε δεδομένα και παίρνουμε πληροφορίες.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(γ)	Η Πληροφορική ασχολείται με την κατασκευή υπολογιστών.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(δ)	Η επεξεργασία αποτελείται από εντολές που παίρνει ο υπολογιστής μία-μία από τον άνθρωπο.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(ε)	Για να γίνει επεξεργασία σε έναν υπολογιστή, δεν είναι απαραίτητο να υπάρχει κάποιο πρόγραμμα.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(στ)	Ο υπολογιστής επεξεργάζεται δεδομένα ταχύτερα από τον άνθρωπο.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

6. Να ανοίξετε το **Λογισμικό Υποστήριξης Πληροφορικής Γυμνασίου**. Να επιλέξετε την κατηγορία «Αναχωρήσεις Α' Γυμνασίου» και μετά την κατηγορία «Γνωρίζω τον Υπολογιστή ως ενιαίο Σύστημα». Από την κατηγορία «Βασικές έννοιες Πληροφορικής» να εκτελέσετε μόνο το **βήμα 3**.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

7. Να δώσετε ένα παράδειγμα **εφαρμογής του υπολογιστή** στην καθημερινή σας ζωή και να περιγράψετε τι αποτελεί δεδομένα και τι πληροφορίες.

.....

8. Να συμπληρώσετε τα κενά:

Ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής είναι μια μηχανή που έχει τη δυνατότητα να επεξεργάζεται τεράστιες ποσότητες πληροφοριών με μεγάλη ακρίβεια και ταχύτητα, σύμφωνα με τις εντολές που της δίνει ο άνθρωπος μέσω ενός

Η βασική λειτουργία του υπολογιστή είναι να δέχεται, να τα και να μας δίνει

ΕΝΟΤΗΤΑ Α2 Το Υλικό / Αρχιτεκτονική Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

Για την προετοιμασία και συγγραφή του υλικού αυτής της ενότητας εργάστηκαν οι ακόλουθοι Καθηγητές Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών:

Αντωνίου Κωνσταντίνος
Αυξεντίου Σοφούλης
Γεωργίου Γεωργία
Γρηγορίου Ήβη (Σύμβουλος)
Ευθυμιάδου Ελένη
Θεοδώρου Αυγουστίνος
Ιάσονος Ελένη
Καζέλη Σοφία
Καραγιώργης Δημήτρης
Κασιουρή Ευγενία

Κατσούλη Αθηνά
Κυριάκου Μελίνος
Κωνσταντίνου Παντελίτσα
Λιμνιώτης Θεόφιλος
Μιχαήλ Έλενα
Μιχαήλ Πάτροκλος
Μάκκουλα Πόλα
Μυλωνάς Σωκράτης (Σύμβουλος)
Νεοκλέους Μαρία (Σύμβουλος)
Νεόφυτος Νικολάου

Νεοφύτου Σπύρος
Νικόλαου Γεώργιος
Ξενοφώντος Ξένιος
Παπαδοπούλου Ελένη
Παρπόττας Ανδρέας
Προδρόμου Κωνσταντίνος
Φουσκωτού Ιωάννα
Χριστοδούλου Δημήτρης
Χρίστου Χρίστος

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.2.Μ1

Γενιές Υπολογιστών

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ❖ Να κατονομάζουμε τους πιο σημαντικούς σταθμούς στην εξέλιξη των υπολογιστών (γενιές υπολογιστών)
- ❖ Να αναφέρουμε την τεχνολογία που χαρακτηρίζει την κάθε γενιά υπολογιστών
- ❖ Να αξιολογούμε τους υπολογιστές των διαφορετικών γενιών με βάση το μέγεθος, την ταχύτητα, την αξιοπιστία, την κατανάλωση ρεύματος και το κόστος.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

- Να ακολουθήσετε προσεκτικά τις υποδείξεις του/της καθηγητή/τριας σας και αφού χωριστείτε σε **4 ομάδες**, να ανοίξετε από τον φάκελό σας το αρχείο που αντιστοιχεί στην **ομάδα** σας (Α, Β, Γ ή Δ). Οι ομάδες είναι οργανωμένες όπως πιο κάτω:

Ομάδα Α: 2nd-Generation.ppsx	Ομάδα Β: 3rd-Generation.ppsx	Ομάδα Γ: 4th-Generation.ppsx	Ομάδα Δ: 5th-Generation.ppsx
--	--	--	--

- Να μελετήσετε το αρχείο που σας δόθηκε και να καταγράψετε τα στοιχεία που σας ζητήθηκαν στις κατάλληλες θέσεις του πιο κάτω πίνακα όπως και το παράδειγμα:

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ/ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΓΕΝΙΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ						
Γενιές Υπολογιστών	Τεχνολογία Εξάρτημα στο οποίο βασίζονταν η λειτουργία τους	Κατανάλωση Ρεύματος Σημειώστε: 1=ελάχιστη 2=μικρή 3=μέτρια 4=μεγάλη 5=μέγιστη	Αξιοπιστία Σημειώστε: 1=πολύ χαμηλή 2=χαμηλή 3=μέτρια 4=μεγάλη 5=μέγιστη	Μέγεθος Σε μέτρα	Κόστος Σε ευρώ	Ταχύτητα Αριθμός εντολών που εκτελούσαν ανά δευτερόλεπτο
1^η Γενιά Δεκαετία του 40'	Λυχνίες κενού	5	1	100	Πάνω από €500.000	Μερικές χιλιάδες
2^η Γενιά Δεκαετία του						
3^η Γενιά Δεκαετία του						
4^η Γενιά Δεκαετία του						
5^η Γενιά Δεκαετία του μέχρι και σήμερα						

- Να συμπληρώσετε όλο τον πίνακα **ανταλλάζοντας απαντήσεις** με τις άλλες ομάδες. Ακολουθώντας, να συμπληρώσετε τα κενά με τον σωστό χαρακτηρισμό (**Αύξηση** ή **Μείωση**) για το καθένα από τα πιο κάτω:
 - Από την **1^η** μέχρι την **4^η γενιά** η κατανάλωση ρεύματος είχε
 - Από την **1^η** μέχρι την **4^η γενιά** το μέγεθος είχε
 - Από την **1^η** μέχρι την **4^η γενιά** η ταχύτητα επεξεργασίας είχε
 - Από την **1^η** μέχρι την **4^η γενιά** το κόστος είχε
 - Από την **1^η** μέχρι την **4^η γενιά** η αξιοπιστία είχε

4. Τι μπορείτε να πείτε για την τεχνολογία, την ταχύτητα επεξεργασίας, το κόστος, το μέγεθος και την αξιοπιστία υπολογιστών **5^{ης} γενιάς**;

.....

.....



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

5. Να ανοίξετε το αρχείο **A.2.M1a-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε, ενημερώστε τον καθηγητή/την καθηγήτριά σας.



Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

6. Τι ήταν αυτό που κατά τη γνώμη σας οδήγησε, και εξακολουθεί να οδηγεί, στην **ανάπτυξη και εξέλιξη** των ηλεκτρονικών υπολογιστών;

- (α) Η εξέλιξη της ιατρικής
- (β) Η ανακάλυψη των ακτινών λείζερ
- (γ) Η εξέλιξη της τεχνολογίας
- (δ) Η ανακάλυψη του ηλεκτρισμού

7. Να **κυκλώσετε** το ΟΡΘΟ ή το ΛΑΘΟΣ στον πίνακα πιο κάτω:

(α)	Ένα μειονέκτημα της λυχνίας κενού ήταν η μεγάλη κατανάλωση ρεύματος.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(β)	Το Τρανζίστορ αντικατέστησε τα ολοκληρωμένα κυκλώματα.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(γ)	Οι πρώτοι Η/Υ έκαναν πολλά λάθη στην επεξεργασία, διότι ήταν συχνό φαινόμενο να χαλούν διάφορα εξαρτήματά τους.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(δ)	Ο ENIAC ήταν ο πρώτος υπολογιστής.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(ε)	Ο βασικός τρόπος αναπαράστασης και επεξεργασίας δεδομένων δεν έχει αλλάξει ουσιαστικά από την 1 ^η γενιά μέχρι σήμερα.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ



Δραστηριότητες για το Σπίτι

8. Να σημειώσετε με ✓ ποιες από τις πιο κάτω τεχνολογίες αποτελούν **σημαντικούς σταθμούς** στην εξέλιξη των υπολογιστών:

Ακτίνες Χ	☐	Ρομποτική	☐	Πενικιλίνη	☐	VLSI	☐
Ολοκληρωμένο κύκλωμα	☐	Ατμομηχανή	☐	Λυχνία κενού	☐	Μαγνήτης	☐
Τεχνητή νοημοσύνη	☐	Τρανζίστορ	☐	Ακτίνες Γάμμα	☐	Τροχός	☐

9. Να αντιστοιχίσετε τα πιο κάτω, βάζοντας τον αριθμό της **Στήλης Β** στα άδεια κουτάκια της **Στήλης Α**:

Στήλη Α		
(α)	ENIAC	
(β)	Tablet-PC	
(γ)	Προσωπικός Η/Υ (PC)	
(δ)	DEC PDP-8 και IBM 360	
(ε)	EDVAC	
(στ)	Τεχνητή Νοημοσύνη	
(ζ)	IBM 7090	
(η)	Σύγχρονα ΓΠΕ	

Στήλη Β	
(1)	Πρώτη γενιά υπολογιστών
(2)	Δεύτερη γενιά υπολογιστών
(3)	Τρίτη γενιά υπολογιστών
(4)	Τέταρτη γενιά υπολογιστών
(5)	Πέμπτη γενιά υπολογιστών

10. Ο ENIAC ήταν ο πρώτος μεγάλης κλίμακας επαναπρογραμματιζόμενος ηλεκτρονικός ψηφιακός υπολογιστής, ικανός να λύσει ένα πλήρες εύρος υπολογιστικών προβλημάτων. Να βρείτε περισσότερες πληροφορίες για τον **ENIAC** από το Διαδίκτυο και να γράψετε τι έγινε όταν ένας σκόρος μπήκε στα καλώδιά του!

.....

.....

.....

.....

.....

11. Να σχολιάσετε πόσο ακριβείς ήταν οι ακόλουθες **προβλέψεις** σχετικά με την εξέλιξη των υπολογιστών:

«Οι υπολογιστές στο μέλλον μπορεί να ζυγίζουν λιγότερο από 1.5 τόνο»
 Περιοδικό Popular Mechanics 1949

«Δεν υπάρχει λόγος να θέλει κανείς έναν υπολογιστή στο σπίτι του»
 Ken Olsen, πρόεδρος της DEC 1977

.....

.....

.....

12. Να προσπαθήσετε να κάνετε κι εσείς τις δικές σας **προβλέψεις για το μέλλον** π.χ. μετά από 30 χρόνια ή να αναζητήσετε από το διαδίκτυο / βιβλία / περιοδικά αναφορές για τις μελλοντικές εξελίξεις στον χώρο των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών. Να τις γράψετε πιο κάτω και να τις παρουσιάσετε στο εργαστήριο.

.....

.....

.....

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.2.M2

Κατηγορίες Υπολογιστών

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Να αναφέρουμε τις κατηγορίες των ηλεκτρονικών υπολογιστών και τα χαρακτηριστικά της καθεμιάς
- Να επιλέγουμε ποιας κατηγορίας υπολογιστής είναι ο πιο κατάλληλος σε εργασιακά παραδείγματα.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ακολουθήσετε προσεκτικά τις υποδείξεις του/της καθηγητή/τριας σας και αφού χωριστείτε σε **4 ομάδες**, να ανοίξετε από τον φάκελό σας το αρχείο που αντιστοιχεί στην **ομάδα** σας (Α, Β, Γ ή Δ) και να το μελετήσετε. Οι ομάδες είναι οργανωμένες όπως πιο κάτω:

Ομάδα Α: Supercomputers.ppsx	Ομάδα Β: Mainframes.ppsx	Ομάδα Γ: PC's.ppsx	Ομάδα Δ: Embedded.ppsx
--	------------------------------------	------------------------------	----------------------------------

Στον πιο κάτω πίνακα να **διαγράψετε ότι δεν ισχύει** από τα χαρακτηριστικά και το που χρησιμοποιείται η κάθε κατηγορία ηλεκτρονικού υπολογιστή:

Κατηγορία Υπολογιστών	Χαρακτηριστικά	Που χρησιμοποιείται
Υπερυπολογιστές (Supercomputers)	• Πολύ Μεγάλο / Μεγάλο / Μικρό μέγεθος • Πολύ ψηλό / Ψηλό / Χαμηλό κόστος • Ένας χρήστης κάθε στιγμή • Πολλοί χρήστες ταυτόχρονα • Μεγάλη αξιοπιστία • Αποθηκεύει δεδομένα για μεγάλο χρονικό διάστημα • Επεξεργάζεται μεγάλες ποσότητες δεδομένων σε μικρό χρονικό διάστημα	• Αυτοκίνητα • Ερευνητικά κέντρα • Ιατρικά μηχανήματα • Κυβερνητικές υπηρεσίες • Μαθητές • Μετεωρολογικά κέντρα • Πανεπιστήμια • Τράπεζες • Φοιτητές
Μεγάλοι Υπολογιστές (Mainframes)	• Πολύ Μεγάλο / Μεγάλο / Μικρό μέγεθος • Πολύ ψηλό / Ψηλό / Χαμηλό κόστος • Ένας χρήστης κάθε στιγμή • Πολλοί χρήστες ταυτόχρονα • Μεγάλη αξιοπιστία • Αποθηκεύει δεδομένα για μεγάλο χρονικό διάστημα • Επεξεργάζεται μεγάλες ποσότητες δεδομένων σε μικρό χρονικό διάστημα	• Αυτοκίνητα • Ερευνητικά κέντρα • Ιατρικά μηχανήματα • Κυβερνητικές υπηρεσίες • Μαθητές • Μετεωρολογικά κέντρα • Πανεπιστήμια • Τράπεζες • Φοιτητές
Προσωπικοί Υπολογιστές (Personal Computers)	• Πολύ Μεγάλο / Μεγάλο / Μικρό μέγεθος • Πολύ ψηλό / Ψηλό / Χαμηλό κόστος • Ένας χρήστης κάθε στιγμή • Πολλοί χρήστες ταυτόχρονα • Μεγάλη αξιοπιστία • Αποθηκεύει δεδομένα για μεγάλο χρονικό διάστημα • Επεξεργάζεται μεγάλες ποσότητες δεδομένων σε μικρό χρονικό διάστημα	• Αυτοκίνητα • Ερευνητικά κέντρα • Ιατρικά μηχανήματα • Κυβερνητικές υπηρεσίες • Μαθητές • Μετεωρολογικά κέντρα • Πανεπιστήμια • Τράπεζες • Φοιτητές
Ενσωματωμένοι Υπολογιστές (Embedded)	• Πολύ Μεγάλο / Μεγάλο / Μικρό μέγεθος • Πολύ ψηλό / Ψηλό / Χαμηλό κόστος • Ένας χρήστης κάθε στιγμή • Πολλοί χρήστες ταυτόχρονα • Μεγάλη αξιοπιστία • Αποθηκεύει δεδομένα για μεγάλο χρονικό διάστημα • Επεξεργάζεται μεγάλες ποσότητες δεδομένων σε μικρό χρονικό διάστημα	• Αυτοκίνητα • Ερευνητικά κέντρα • Ιατρικά μηχανήματα • Κυβερνητικές υπηρεσίες • Μαθητές • Μετεωρολογικά κέντρα • Πανεπιστήμια • Τράπεζες • Φοιτητές

2. Να **ανταλλάξετε απαντήσεις** με τις άλλες ομάδες, ώστε να έχετε τις ορθές απαντήσεις σε ολόκληρο τον πίνακα.
3. Να ανοίξετε ο καθένας τώρα **ατομικά** το αρχείο **More PC's.ppsx** από τον φάκελό σας και να το μελετήσετε προσεκτικά.

Στον πιο κάτω πίνακα να **διαγράψετε ότι δεν ισχύει** από τα χαρακτηριστικά και το που χρησιμοποιείται η κάθε κατηγορία προσωπικών υπολογιστών:

Υποκατηγορίες Προσωπικών Υπολογιστών		
Κατηγορία Υπολογιστών	Χαρακτηριστικά	Που χρησιμοποιείται
Επιτραπέζιοι Υπολογιστές (Desktop)	- Μεγάλη / Μέτρια / Χαμηλή ταχύτητα - Μεγάλη / Μέτρια / Μικρή χωρητικότητα αποθήκευσης - Μεγάλη / Μέτρια / Μικρή οθόνη - Σταθερός / Φορητός	- Σχολεία - Εταιρίες / Επιχειρήσεις - Επιχειρηματίες σε ταξίδια που θέλουν να ελέγχουν τα e-mail τους - Φοιτητές - Πωλητές που παρουσιάζουν τα προϊόντα τους από πόλη σε πόλη
Φορητοί Υπολογιστές (Laptop / Notebook)	- Μεγάλη / Μέτρια / Χαμηλή ταχύτητα - Μεγάλη / Μέτρια / Μικρή χωρητικότητα αποθήκευσης - Μεγάλη / Μέτρια / Μικρή οθόνη - Σταθερός / Φορητός	- Σχολεία - Εταιρίες / Επιχειρήσεις - Επιχειρηματίες σε ταξίδια που θέλουν να ελέγχουν τα e-mail τους - Φοιτητές - Πωλητές που παρουσιάζουν τα προϊόντα τους από πόλη σε πόλη
Υπολογιστές Χειρός / Έξυπνα Κινητά (Palmtop / Smartphone)	- Μεγάλη / Μέτρια / Χαμηλή ταχύτητα - Μεγάλη / Μέτρια / Μικρή χωρητικότητα αποθήκευσης - Μεγάλη / Μέτρια / Μικρή οθόνη - Σταθερός / Φορητός	- Σχολεία - Εταιρίες / Επιχειρήσεις - Επιχειρηματίες σε ταξίδια που θέλουν να ελέγχουν τα e-mail τους - Φοιτητές - Πωλητές που παρουσιάζουν τα προϊόντα τους από πόλη σε πόλη

4. Να ανοίξετε το αρχείο **ComputerCategories.ppsx** από τον φάκελό σας. Να το μελετήσετε προσεκτικά και να καταγράψετε τα στοιχεία που πρέπει στις κατάλληλες θέσεις του πιο κάτω πίνακα όπως και το παράδειγμα:

A/A	Άτομο που τον χρησιμοποιεί	Σκοπός που τον χρησιμοποιεί	Κριτήρια Επιλογής Υπολογιστή	Κατηγορία Υπολογιστή Ελληνικά/Αγγλικά
(α)	Κωστάκης	Για τις εργασίες του σχολείου και για να παίζει παιχνίδια	Πάντα επιθυμούσε ένα υπολογιστή σε σταθερή θέση μέσα στο δωμάτιό του	Επιτραπέζιος / Desktop
(β)	Αδελφός (Πέτρος)			
(γ)	Αδελφή (Μαρία)			

A/A	Άτομο που τον χρησιμοποιεί	Σκοπός που τον χρησιμοποιεί	Κριτήρια Επιλογής Υπολογιστή	Κατηγορία Υπολογιστή Ελληνικά/Αγγλικά
(δ)	Μητέρα			
(ε)	Πατέρας			
(ζ)	Παππούς			



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

5. Ποιας κατηγορίας υπολογιστής είναι ο πιο κατάλληλος στην καθεμιά από τις πιο κάτω περιπτώσεις;
 - (α) Κεντρικός υπολογιστής για τον φόρο εισοδήματος
 - (β) Υπολογιστής ταμιά σε τράπεζα
 - (γ) Υπολογιστής επεξεργασίας δεδομένων έρευνας πυρηνικής φυσικής
 - (δ) Υπολογιστής διευθυντή φόρου εισοδήματος
 - (ε) Υπολογιστής όπου θα αποθηκεύονται όλα τα έγγραφα από όλες τις υπηρεσίες της κυβέρνησης
 - (στ) Υπολογιστής μιας μηχανής αναζήτησης στο Διαδίκτυο (π.χ. Google)
6. Να ανοίξετε το αρχείο **A.2.M2a-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε, ενημερώστε τον καθηγητή/την καθηγήτριά σας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

7. Να ανοίξετε το αρχείο **A.2.M2b-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

8. Ποιας κατηγορίας υπολογιστής είναι ο πιο κατάλληλος στην καθεμία από τις πιο κάτω περιπτώσεις;
- (α) Υπολογιστής στο γραφείο διευθυντή τράπεζας
- (β) Υπολογιστής που επεξεργάζεται δεδομένα από χιλιάδες μετεωρολογικούς σταθμούς για πρόβλεψη του καιρού
- (γ) Υπολογιστής που χρησιμοποιεί ένας μετεωρολόγος για να γράφει το δελτίο καιρού και να το αποστέλλει σε ραδιοφωνικούς σταθμούς
- (δ) Κεντρικός υπολογιστής όπου καταχωρούνται από τους εργοδότες τα ποσά κοινωνικών ασφαλίσεων που πληρώνουν κάθε μήνα για κάθε υπάλληλό τους, ώστε να υπολογίζονται οι συντάξεις τους
- (ε) Υπολογιστής για την επεξεργασία δεδομένων για οπτικά εφέ σε κινηματογραφικές ταινίες
9. Ποιας υποκατηγορίας προσωπικός υπολογιστής είναι ο πιο κατάλληλος στην καθεμία από τις πιο κάτω περιπτώσεις;
- (α) Για έναν γραφίστα που εργάζεται πάντοτε στο γραφείο του για να επεξεργάζεται και να αποθηκεύει εικόνες
- (β) Για έναν φοιτητή που χρειάζεται να μεταφέρει τον υπολογιστή του στη βιβλιοθήκη του πανεπιστημίου, αλλά και στο σπίτι του για να γράφει εκθέσεις
- (γ) Για τον διευθυντή μιας εταιρείας που ταξιδεύει συχνά για να ελέγχει το ηλεκτρονικό του ταχυδρομείο, ακόμη και όταν δεν έχει μαζί του τον χαρτοφύλακα ή την τσάντα του
- (δ) Για κάποιον που θέλει να βλέπει σελίδες στο Διαδίκτυο από τον καναπέ στο σαλόνι του και από το δωμάτιό του στο σπίτι
- (ε) Για ένα τεχνικό για να ρυθμίζει και να ελέγχει διάφορες συσκευές όταν βρίσκεται σε σπίτια ή γραφεία πελατών του
10. Να χρησιμοποιήσετε το Διαδίκτυο και να επισκεφτείτε τις πιο κάτω ιστοσελίδες:
- <http://technologe.in.pathfinder.gr/healthwear/>
 - http://www.iatronet.gr/newsarticle.asp?art_id=2201
- Στη συνέχεια, να γράψετε τις πιο σημαντικές πληροφορίες που βρήκατε για τους φορετούς υπολογιστές (Wearable Computers).
-
-
-
-
-

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.2.Μ3

Μονάδες και Περιφερειακά του Υπολογιστή

Τι θα μάθουμε σήμερα:

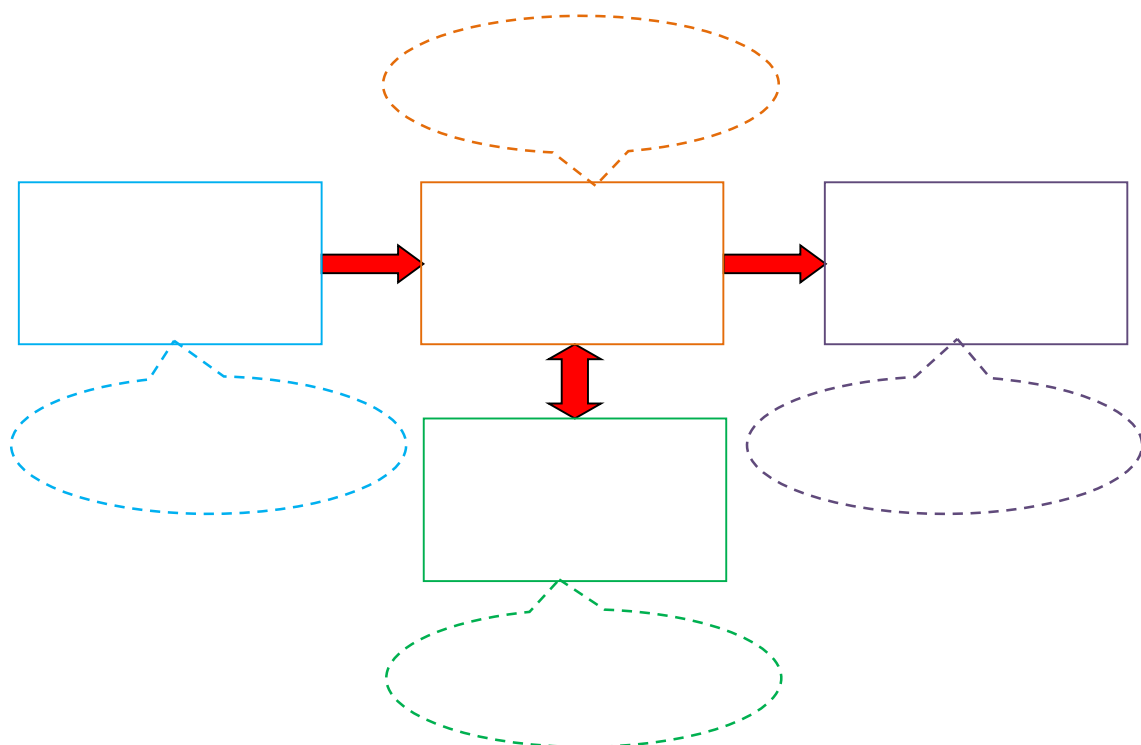
- Να διαχωρίζουμε τι εννοούμε με τον όρο υλικό του υπολογιστή και τι με τον όρο λογισμικό
- Να αναφέρουμε το όνομα και τον ρόλο των κύριων μονάδων του υπολογιστή (Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας – ΚΜΕ, Κύρια Μνήμη – RAM, Μονάδα Εισόδου/Εξόδου – I/O Unit)
- Να αναφέρουμε το όνομα και τη χρήση των κύριων περιφερειακών συσκευών του υπολογιστή
- Να διαχωρίζουμε τις περιφερειακές συσκευές σε συσκευές εισόδου και εξόδου
- Να αναφέρουμε το όνομα και τη χρήση των βασικών περιφερειακών μονάδων αποθήκευσης
- Να συσχετίζουμε τις μονάδες με τον τρόπο λειτουργίας του υπολογιστή (είσοδος-επεξεργασία-αποθήκευση-έξοδος).



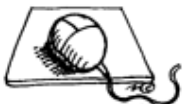
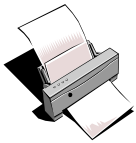
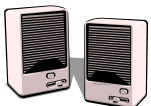
Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να σημειώσετε μέσα στα πιο κάτω 4 ορθογώνια σχήματα, τις **βασικές λειτουργίες** του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή και μέσα στις 4 φυσαλίδες να γράψετε δύο **εξαρτήματα/μονάδες** που έχετε/βλέπετε στο εργαστήριό σας και που χρησιμοποιούνται για την εκτέλεση αυτών των λειτουργιών.

Προσοχή! Για μία από τις λειτουργίες αυτές υπάρχει μόνο ένα εξάρτημα / μία μονάδα.



2. Να προσδιορίσετε τη συσκευή και τη χρήση της καθεμίας γράφοντας στην κενή γραμμή τον **κατάλληλο αριθμό** της συσκευής:

1. Πληκτρολόγιο 	Χρησιμοποιείται για την εισαγωγή (α) κειμένου, αριθμών και εντολών στον υπολογιστή
2. Ποντίκι 	Χρησιμοποιείται για να ακούσουμε ήχο (β) από τον υπολογιστή
3. Οθόνη 	Παράγει τυπωμένο αντίγραφο των (γ) πληροφοριών που βρίσκονται στην οθόνη μας
4. Εκτυπωτής 	Είναι μια συσκευή κατάδειξης και με (δ) αυτή μπορώ να δώσω εντολές και να μετακινήσω αντικείμενα πάνω στην οθόνη
5. Σαρωτής 	Παρουσιάζει στον χρήστη τα τελικά (ε) αποτελέσματα κάθε είδους επεξεργασίας
6. Μικρόφωνο 	Χρησιμοποιείται για την εισαγωγή (στ) κινούμενης εικόνας (βίντεο) στον υπολογιστή
7. Ηχεία 	Με αυτό εισάγω ήχο στον υπολογιστή (ζ)
8. Ψηφιακή βιντεοκάμερα 	Μετατρέπει μια τυπωμένη εικόνα (ή (η) άλλο έγγραφο), σε μορφή που να την βλέπουμε ή να την επεξεργαστούμε στον υπολογιστή



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

3. Με τον όρο **Υλικό του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή** εννοούμε:
- (α) Τις συσκευές που βρίσκονται έξω από τον υπολογιστή και συνδέονται μαζί του (π.χ. οθόνη, πληκτρολόγιο, εκτυπωτή, σαρωτή)
 - (β) Τα εξαρτήματα που βρίσκονται μέσα στον υπολογιστή (π.χ. μνήμη, μικροεπεξεργαστής, μηχανισμός δισκέτας)
 - (γ) Όλες τις συσκευές που βρίσκονται έξω από τον υπολογιστή και συνδέονται μαζί του και όλα τα εξαρτήματα που βρίσκονται μέσα στον υπολογιστή
 - (δ) Τα διάφορα προγράμματα του υπολογιστή (π.χ. Windows, Word, Paint)

4. Με τον όρο **Λογισμικό** εννοούμε:
- (α) Τα εξαρτήματα του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή
 - (β) Τα διάφορα προγράμματα που υπάρχουν στον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή
 - (γ) Όλες τις λειτουργίες του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή
 - (δ) Την είσοδο δεδομένων
5. Η **Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (ΚΜΕ)**:
- (α) Βρίσκεται έξω από τον υπολογιστή και συνδέεται με αυτόν
 - (β) Είναι το εξάρτημα μέσα στον υπολογιστή που είναι υπεύθυνο για την επεξεργασία των δεδομένων εκτελώντας τις εντολές από το πρόγραμμα
 - (γ) Είναι το μέρος του υπολογιστή το οποίο εκτελεί εντολές που δίνει ο χρήστης
 - (δ) Δεν είναι απαραίτητη για τη λειτουργία του Υπολογιστή
 - (ε) Αποθηκεύει πληροφορίες
6. Ποια **ονομασία** χρησιμοποιείται στο εμπόριο για την Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (ΚΜΕ);
- (α) Random Access Memory (RAM)
 - (β) Central Processing Unit (CPU)
 - (γ) Pentium Processor
 - (δ) Intel Processor
7. Η **Κύρια Μνήμη**:
- (α) Είναι ο μόνιμος αποθηκευτικός χώρος μέσα στον υπολογιστή
 - (β) Είναι αυτό που συνήθως ονομάζουμε «πύργος» του υπολογιστή
 - (γ) Περιέχει όλα τα προγράμματα του υπολογιστή
 - (δ) Χρησιμοποιείται για τη γρήγορη αποθήκευση πληροφοριών κατά την εκτέλεση ενός προγράμματος
8. Να χαρακτηρίσετε τις **συσσκευές / εξαρτήματα** με το σύμβολο ✓ πιο κάτω:

Συσσκευές	Εισόδου	Επεξεργασίας	Αποθήκευσης	Εξόδου
CPU				
Μνήμη RAM				
Σκληρός δίσκος				
Δισκέτα				
Οθόνη				
Πληκτρολόγιο				
Ηχεία				
Εκτυπωτής				
Ποντίκι				
CD-ROM				
Κάμερα				
Σαρωτής				
Flash Memory				

9. Να συμπληρώσετε τα κενά με τον σωστό χαρακτηρισμό από τον **κατάλογο** που ακολουθεί:

προσωπικός υπολογιστής, πληκτρολόγιο, μνήμη RAM, μνήμη Flash, αποθηκευτικό μέσο, ποντίκι, εκτυπωτής, σαρωτής, ηχείο, λογισμικό, υλικό, μηχανικό, μικρόφωνο, χημικό, οπτικό, σκληρός δίσκος, modem

- (α) Το συνηθέστερο αποθηκευτικό μέσο είναι ο
- (β) Η συσκευή που χρησιμοποιείται για τη μετατροπή εικόνων και φωτογραφιών σε ψηφιακή μορφή και την εισαγωγή τους στον υπολογιστή ονομάζεται
- (γ) Η συνηθέστερη συσκευή για την εισαγωγή κειμένου στον υπολογιστή είναι το
- (δ) Για να εισάγουμε τη φωνή μας στον υπολογιστή χρειαζόμαστε ένα
- (ε) Η προσωρινή μνήμη που αποθηκεύει τα δεδομένα πριν αυτά τύχουν επεξεργασίας από την Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας ονομάζεται
- (στ) Τα ηλεκτρονικά και μηχανικά μέρη του υπολογιστή αποτελούν το του μέρους.

10. Να **βάλετε σε κύκλο** το ΟΡΘΟ ή το ΛΑΘΟΣ στον πίνακα πιο κάτω:

(α)	Οι οθόνες αφής λειτουργούν ως συσκευές εισόδου και εξόδου.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(β)	Η μνήμη RAM χρησιμοποιείται για τη μόνιμη αποθήκευση δεδομένων και πληροφοριών.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(γ)	Η Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (CPU) ανήκει στις περιφερειακές μονάδες του υπολογιστή.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(δ)	Η μονάδα Εισόδου/Εξόδου (I/O Unit) χρησιμοποιείται για τη σύνδεση των περιφερειακών μονάδων (συσκευών) και την επικοινωνία τους με την ΚΜΕ.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(ε)	Το μικρόφωνο χρησιμοποιείται και ως μονάδα/συσκευή εξόδου.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(στ)	Οι δισκέτες έχουν σήμερα αντικατασταθεί από άλλα αποθηκευτικά μέσα όπως τα CD-ROM και τα Flash Memory.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(ζ)	Υπάρχουν εσωτερικοί και εξωτερικοί σκληροί δίσκοι.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ
(η)	Η Κεντρική (Κύρια) Μνήμη ανήκει στις κύριες μονάδες του υπολογιστή.	ΟΡΘΟ	ΛΑΘΟΣ

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

11. Να ανοίξετε το αρχείο **A.2.M3-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε, ενημερώστε τον καθηγητή/την καθηγήτριά σας.



12. Στα πιο κάτω παραδείγματα, να σημειώσετε ποιες **μονάδες εισόδου, εξόδου και αποθήκευσης** χρειάζονται (σε κάποιες περιπτώσεις πιθανό να υπάρχουν περισσότερες από μία ορθές επιλογές):

(α) Μια μαθήτρια ανοίγει αρχεία μουσικής που είναι αποθηκευμένα σε ένα CD και ακούει μουσική.

.....

(β) Ένας φοιτητής καταγράφει βίντεο του εαυτού του καθώς μιλά ως αρχείο στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή του και μετά το βλέπει και το επεξεργάζεται με κατάλληλο πρόγραμμα.

.....

(γ) Μια γραμματέας χρησιμοποιεί τον υπολογιστή της για να γράψει μια επιστολή και την τυπώνει σε χαρτί.

.....

(δ) Ένας γραφίστας περνά μια τυπωμένη εικόνα από κατάλληλη συσκευή, τη μετατρέπει σε αρχείο και την επεξεργάζεται για να ετοιμάσει μια αφίσα, την οποία αποθηκεύει σε Flash Memory και μετά την τυπώνει σε χαρτί.

.....

13. Να αναπτύξετε το θέμα: «Αν είχατε τον δικό σας υπολογιστή, ποιες από όλες τις συσκευές που είδαμε στο σημερινό μάθημα θα χρησιμοποιούσατε και γιατί».

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ΕΝΟΤΗΤΑ Α3 Λειτουργικά Συστήματα

Για την προετοιμασία και συγγραφή του υλικού αυτής της ενότητας εργάστηκαν οι ακόλουθοι Καθηγητές Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών:

Αβραάμ Χειμάρης
Γεωργιάδου Μαρία
Γεωργίου Αντώνης
Γρηγορίου Ήβη (Σύμβουλος)
Ελευθερίου Αντωνία
Θεοδώρου Ηλίας
Θεοχάρους Πόλα
Καδή Κατερίνα
Καλλιτέχνη Αστέρω

Κάρουλα Λήδα
Κωνσταντίνου Μάριος
Λιβανός Νικόλας
Μάκκουλα Πόλα
Μουμπτζή Μαριάννα
Μυλωνάς Σωκράτης (Σύμβουλος)
Νεοκλέους Μαρία (Σύμβουλος)
Νεοφύτου Ρένα
Νεοφύτου Χρίστος Α.

Ξενοφώντος Ξένιος
Παπαγεωργίου Μαρία
Παπαμιχαήλ Γιώργος
Πατσαλίδης Αντώνης
Προδρόμου Κωνσταντίνος
Πρωτοπαπά Μαρία
Σωτικοπούλου Ελένη
Φουσκωτού Ιωάννα

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.3.M1

Λειτουργικά Συστήματα

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να ορίζουμε τι είναι ένα λειτουργικό σύστημα και γιατί χρειάζεται
- ✦ Να αναφέρουμε ονόματα λειτουργικών συστημάτων
- ✦ Να αναφέρουμε τις βασικές λειτουργίες/υπηρεσίες που παρέχει ένα λειτουργικό σύστημα στον χρήστη και να αναγνωρίζουμε πότε τις χρησιμοποιούμε
- ✦ Να αναφέρουμε τους δύο τρόπους με τους οποίους μπορεί ο χρήστης να επικοινωνεί με το λειτουργικό σύστημα και τα κύρια πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του καθενός.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον υπολογιστή σας και να επιλέξετε το όνομα του χρήστη για να ξεκινήσετε να τον χρησιμοποιείτε.
2. Να ενεργοποιήσετε το εικονίδιο Computer από την επιφάνεια εργασίας σας, ώστε να ανοίξει το αντίστοιχο παράθυρο.
3. Να ανοίξετε και να ενεργοποιήσετε από την μονάδα αποθήκευσης με το **ΥΛΙΚΟ της Α' Γυμνασίου** (π.χ. **G:**), το αρχείο ήχου **Sample.mp3**. Στη συνέχεια, ακούγοντας και το τραγούδι, να δημιουργήσετε στον δικό σας χώρο αποθήκευσης (π.χ. **F:**), ένα **νέο φάκελο** με το όνομα **test**.
4. Παράλληλα, να ενεργοποιήσετε το πρόγραμμα **Notepad**, να γράψετε μέσα τη φράση **Το λειτουργικό σύστημα είναι ο μαέστρος της ορχήστρας** και να το αποθηκεύσετε με το όνομα **new.txt** στον φάκελο test που μόλις πριν λίγο δημιουργήσατε πιο πάνω. Στη συνέχεια, να κλείσετε το πρόγραμμα **Notepad** και το αρχείο ήχου.
5. Ποια **προγράμματα** χρησιμοποιήσατε στις **δραστηριότητες 3 και 4**;
.....
6. Στις προηγούμενες δραστηριότητες ενεργοποιήσαμε κάποια προγράμματα. Υπάρχει όμως κάποιο πρόγραμμα που είναι ενεργοποιημένο και εκτελείται ανεξάρτητα από τα προγράμματα που ενεργοποιούμε εμείς; Ποιο είναι αυτό το πρόγραμμα;
.....
7. Ποιες είναι οι τρεις βασικές υπηρεσίες που παρέχει το λειτουργικό σύστημα στο χρήστη;
 - (α) να γράφει και να αποθηκεύει κείμενο
 - (β) να οργανώνει τα αρχεία του σε φακέλους (σύστημα αρχειοθέτησης)
 - (γ) να ελέγχει την ενεργοποίηση/απενεργοποίηση προγραμμάτων
 - (δ) να ακούει μουσική και να βλέπει βίντεο
 - (ε) να αναζητεί πληροφορίες που υπάρχουν στο Διαδίκτυο
 - (στ) να αλληλεπιδρά με τον υπολογιστή, μέσα από ένα περιβάλλον επικοινωνίας

8. Να ενεργοποιήσετε το Περιβάλλον Γραμμής Εντολών (**Command Line Interface**) επιλέγοντας το κουμπί Start⇒All Programs⇒Accessories⇒Command Prompt.
9. Να πληκτρολογήσετε μέσα σε αυτό το περιβάλλον τις ακόλουθες εντολές, μία σε κάθε γραμμή (*πατούμε το πλήκτρο **ENTER** για να εκτελεστεί*). Οι εντολές είναι αντίστοιχες με τις **δραστηριότητες 3** και **4**:

Εντολή	Περιγραφή
F:	Μας μεταφέρει στη μονάδα αποθήκευσης F: (<i>Να χρησιμοποιήσετε το γράμμα που αντιστοιχεί στον δικό σας χώρο αποθήκευσης</i>)
md test2	Δημιουργεί έναν νέο φάκελο με το όνομα test2
cd test	Μας μεταφέρει στον φάκελο test που δημιουργήσαμε προηγουμένως
dir	Εμφανίζει κατάλογο των αρχείων και των φακέλων στο σημείο που έχουμε μεταφερθεί. Θα εμφανίζεται μέσα και το αρχείο new.txt
Notepad new.txt	Ενεργοποιεί το πρόγραμμα Notepad και ανοίγει το αρχείο new.txt που δημιουργήσαμε προηγουμένως

10. Να κλείσετε όλα τα παράθυρα που ανοίξατε.
11. Να συγκρίνετε τον πιο πάνω τρόπο επικοινωνίας χρήστη και υπολογιστή με το **Γραφικό Περιβάλλον Επικοινωνίας** που ήδη χρησιμοποιούμε και να γράψετε πιο κάτω τις παρατηρήσεις σας:

.....

.....

.....

.....



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

12. Ποιο **λειτουργικό σύστημα** χρησιμοποιείτε στον δικό σας υπολογιστή στο σπίτι; (*Θα το βρείτε από το εικονίδιο Computer⇒δεξί κλικ⇒Properties*)
-
13. Να κλείσετε όλα τα παράθυρα που ανοίξατε.
14. Να ανοίξετε το αρχείο **A.3.M1-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε, ενημερώστε τον καθηγητή/την καθηγήτριά σας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

15. Χρησιμοποιώντας το Γραφικό Περιβάλλον Επικοινωνίας, να δημιουργήσετε ένα **αντίγραφο** του αρχείου **new.txt** από τον φάκελο **test** στον φάκελο **test2**. Στη συνέχεια, να επαναλάβετε χρησιμοποιώντας το Περιβάλλον Γραμμής Εντολών αυτή την φορά εκτελώντας την πιο κάτω εντολή:

```
copy test\new.txt test2\new2.txt
```

Ποιος από τους δύο τρόπους είναι ο πιο **γρήγορος**;

.....

16. Να αναζητήσετε στο Διαδίκτυο παραδείγματα λειτουργικών συστημάτων και να τα γράψετε στις κατηγορίες υπολογιστών πιο κάτω όπου χρησιμοποιούνται: *(Κάποια λειτουργικά συστήματα μπορεί να χρησιμοποιούνται σε περισσότερες από μία κατηγορίες.)*

Υπερυπολογιστές (Supercomputers)	
Μεγάλοι (Mainframes) / Διακομιστές (Servers)	
Προσωπικοί (Desktop / Laptop)	
Ταμπλέτας (Tablet) / Έξυπνο Κινητό (Smartphone)	



Δραστηριότητες για το Σπίτι

17. Να σημειώσετε πιο κάτω το **λειτουργικό σύστημα** που χρησιμοποιεί ο δικός σας Η/Υ στο σπίτι:

.....

18. Γιατί πιστεύετε υπάρχουν τόσα **διαφορετικά λειτουργικά συστήματα**, αφού όλα επιτελούν βασικά τις ίδιες λειτουργίες; Να γράψετε και να αιτιολογήσετε τις απόψεις σας για συζήτηση στο εργαστήριο.

.....

.....

.....

19. Εάν θα αγοράζατε έναν καινούριο προσωπικό υπολογιστή ή άλλη συσκευή που έχει λειτουργικό σύστημα, ποιους **παράγοντες** που σχετίζονται με το λειτουργικό του σύστημα θα λαμβάνατε υπόψη σας και γιατί;

.....

.....

.....

20. Μια **μαθήτρια** έχει υπολογιστή στο σπίτι της, στον οποίο υπάρχουν εγκατεστημένα προγράμματα για να εντοπίζει πληροφορίες στο Διαδίκτυο, να επεξεργάζεται εικόνες και να επικοινωνεί με τους φίλους/φίλες της. Στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή έχει αποθηκευμένα αρχεία μουσικής. Το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή της έχει πάθει ανεπανόρθωτη βλάβη και δεν λειτουργεί. Ποια τρία από τα ακόλουθα ανταποκρίνονται στο σενάριο αυτό;

- (α) Τα αρχεία στον σκληρό δίσκο έχουν διαγραφεί
- (β) Τα προγράμματα που ήταν εγκατεστημένα έχουν διαγραφεί
- (γ) Όλα τα προγράμματα εξακολουθούν να υπάρχουν στον υπολογιστή, αλλά δεν θα μπορεί να τα ενεργοποιήσει
- (δ) Θα εξακολουθεί να μπορεί να χρησιμοποιεί τα προγράμματα για πρόσβαση στο Διαδίκτυο, αλλά δεν θα μπορεί να χρησιμοποιεί τα προγράμματα για επεξεργασία εικόνας
- (ε) Όλα τα αρχεία μουσικής θα εξακολουθήσουν να υπάρχουν, αλλά δεν θα έχει πρόσβαση σε αυτά
- (στ) Όταν ανοίξει τον υπολογιστή της δεν θα εμφανίζεται το περιβάλλον επικοινωνίας

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.3.M2

Κατηγορίες Λογισμικού

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ❖ Να διατυπώνουμε την έννοια του λογισμικού
- ❖ Να αναφέρουμε τις βασικές κατηγορίες του Λογισμικού (Λογισμικό Συστήματος, Λογισμικό Εφαρμογών)
- ❖ Να περιγράφουμε τον ρόλο και τη σημασία του Λειτουργικού Συστήματος
- ❖ Να δίνουμε παραδείγματα Λογισμικού Εφαρμογών
- ❖ Να δίνουμε παραδείγματα Λειτουργικών Συστημάτων
- ❖ Να περιγράφουμε τη σχέση Λειτουργικού Συστήματος και Λογισμικού Εφαρμογών
- ❖ Να κατατάσσουμε κάποιο λογισμικό στην ανάλογη κατηγορία.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ακολουθήσετε προσεκτικά τις υποδείξεις του/της καθηγητή/τριας σας και αφού χωριστείτε σε **3 ομάδες**, να ανοίξετε από τον φάκελό σας το αρχείο **Index.html** από τον υποφάκελο **SoftwareCategories**, κάνοντας το κούιζ στη **διαφάνεια 3**.
2. Να παρακολουθήσετε τις **διαφάνειες 4 μέχρι 14** και να απαντήσετε στις πιο κάτω ερωτήσεις:
 - (α) Το σύνολο των εξαρτημάτων του υπολογιστή ονομάζεται
 - (β) Το σύνολο των προγραμμάτων ονομάζεται
 - (γ) Το λογισμικό χωρίζεται σε δύο κατηγορίες, λογισμικό και λογισμικό
 - (δ) Το λειτουργικό σύστημα ανήκει στην κατηγορία
 - (ε) Εάν δεν έχουμε εγκατεστημένο στον υπολογιστή μας ένα λειτουργικό σύστημα, δεν μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε
 - (στ) Το λογισμικό εφαρμογών που μπορούμε να εγκαταστήσουμε σε έναν υπολογιστή εξαρτάται από το και το που έχουμε εγκατεστημένο.
3. Να συνεχίσετε στη **διαφάνεια 15** και αφού επιλέξετε την **ομάδα** που σας καθόρισε ο/η καθηγητής/τρια σας, να απαντήσετε τις ερωτήσεις και να σημειώσετε **όποιες απαντήσεις ταιριάζουν** πιο κάτω:
 - (α) Το συντονίζει τη λειτουργία των διάφορων του υπολογιστή, ώστε να συνεργάζονται αρμονικά και να εξυπηρετείται η εκτέλεση
 - (β) Το Λογισμικό είναι απαραίτητο σε έναν υπολογιστή. Σωστό/Λάθος
 - (γ) Εάν σε κάποιο Smartphone δεν θέλω να χρησιμοποιώ πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο ή κάποιο παιχνίδι, τότε δεν είναι απαραίτητο να έχει εγκατεστημένο Λειτουργικό Σύστημα. Σωστό/Λάθος
 - (δ) Όταν αφαιρούμε ένα πρόγραμμα από έναν υπολογιστή, αφαιρείται αυτόματα και το Λειτουργικό Σύστημα. Σωστό/Λάθος

- (ε) Αν θέλω στο Smartphone μου να έχω τη δυνατότητα να εκτυπώνω μηνύματα, θα πρέπει να εγκαταστήσω σε αυτό το λειτουργικό σύστημα Windows 7 Starter που έχει και ο υπολογιστής μου. Σωστό/Λάθος
- (στ) Αν θέλω, μπορώ να εγκαταστήσω στο iPhone μου τα προγράμματα που έχω εγκατεστημένα στον προσωπικό μου υπολογιστή. Σωστό/Λάθος
- (ζ) Να σημειώσετε με ✓ ποια από τα πιο κάτω **λειτουργικά συστήματα** μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε προσωπικούς υπολογιστές:
- | | | | | | |
|-------------------|--------------------------|-----------------|--------------------------|------------------|--------------------------|
| Windows 7 Starter | ☐ | Windows 7 Phone | ☐ | Solaris | ☐ |
| Google Android | ☐ | Ubuntu Desktop | ☐ | Red Hat 6 Server | ☐ |



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

4. Να **ανταλλάξετε απαντήσεις** με τις άλλες ομάδες και ακολούθως, να απαντήσετε τις 10 ερωτήσεις του κουίζ στη **διαφάνεια 18**.



Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

5. Να ανοίξετε ο καθένας τώρα **ατομικά**, τα αρχεία **Software1.htm**, **Software2.htm**, **Software3.htm** και **Software4.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας.
6. Να ανοίξετε το αρχείο **Index2.html** από τον υποφάκελο **SoftwareInstallation** για να προβείτε στην Εγκατάσταση και Διαγραφή λογισμικού σε Windows 7.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

7. Να συμπληρώσετε τα κενά με τον σωστό χαρακτηρισμό (**Λογισμικό** ή **Λειτουργικό Σύστημα** ή **Λογισμικό Εφαρμογών** ή **Υλικό**) για το καθένα από τα πιο κάτω:
- (α) Όλα τα μηχανικά μέρη του Η/Υ:
- (β) Το σύνολο των προγραμμάτων που χρησιμοποιεί ο Η/Υ:
- (γ) Το σύνολο των προγραμμάτων που χρησιμοποιεί ο Η/Υ για να ξεκινήσει, να επικοινωνήσει με το περιβάλλον του και να συντονίσει τη λειτουργία του:
- (δ) Προγράμματα που χρησιμοποιεί ο χρήστης για να επιτελέσει συγκεκριμένες εργασίες:
8. Να συμπληρώσετε την κενή στήλη με τον σωστό χαρακτηρισμό (**Λογισμικό Συστήματος** ή **Λογισμικό Εφαρμογών** ή **Υλικό**) για το καθένα από τα πιο κάτω:

Word	
Πληκτρολόγιο	
Σκληρός δίσκος	
Windows	
Οθόνη	
Linux	
Paint	

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.3.Μ3

Γραφικά Περιβάλλοντα Επικοινωνίας

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να αναφέρουμε τα κύρια χαρακτηριστικά ενός Γραφικού Περιβάλλοντος Επικοινωνίας
- ✦ Να εξηγούμε τη χρήση των κουμπιών του ποντικιού και να χειριζόμαστε το ποντίκι
- ✦ Να επιλέγουμε και να ξεκινούμε ένα πρόγραμμα
- ✦ Να διακρίνουμε και να κατονομάζουμε τα διάφορα μέρη ενός παραθύρου
- ✦ Να ρυθμίζουμε τη θέση και το μέγεθος ενός παραθύρου
- ✦ Να εντοπίζουμε και να καθορίζουμε το ενεργό παράθυρο
- ✦ Να ενεργοποιούμε/απενεργοποιούμε τον υπολογιστή μας.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον υπολογιστή σας και να παρακολουθήσετε με προσοχή τη διαδικασία εκκίνησης μέχρι να ολοκληρωθεί και να εμφανιστεί το Γραφικό Περιβάλλον Επικοινωνίας (ΓΠΕ). Στη συνέχεια, να επιλέξετε το όνομα του χρήστη για να ξεκινήσετε να τον χρησιμοποιείτε.
2. Να εντοπίσετε τώρα τα πιο κάτω **βασικά στοιχεία** του Γραφικού Περιβάλλοντος Επικοινωνίας (ΓΠΕ):
 - Επιφάνεια Εργασίας (**Desktop**)
 - Γραμμή Εργασιών (**Taskbar**)
 - Εικονίδια (**Icons**)
 - Κουμπί Έναρξης (**Start Button**)
 - Μενού Έναρξης (**Start Menu**)
3. Να εντοπίσετε το εικονίδιο Computer στην επιφάνεια εργασίας σας και να εκτελέσετε τις ακόλουθες ενέργειες με το ποντίκι (Mouse). Στη συνέχεια, να γράψετε στον πίνακα πιο κάτω το αποτέλεσμα της κάθε ενέργειας του ποντικιού:

Ενέργεια	Αποτέλεσμα
Αριστερό Κλικ (Left Click)	
Διπλό Αριστερό Κλικ (Double Left Click)	
Δεξί Κλικ (Right Click) σε εικονίδιο	
Δεξί Κλικ (Right Click) στην Επιφάνεια Εργασίας	
Σύρε και Άφησε (Drag and Drop) σε εικονίδιο	
Σύρε και Άφησε (Drag and Drop) γύρω από ομάδα εικονιδίων	

4. Να εντοπίσετε τώρα τα πιο κάτω **βασικά στοιχεία** ενός Παραθύρου (**Window**):
- Γραμμή Τίτλου (**Title Bar**)
 - Κουμπί Μεγιστοποίησης (**Maximize**)
 - Κουμπί Ελαχιστοποίησης (**Minimize**)
 - Κουμπί Κλεισίματος (**Close**)
 - Γραμμή Μενού (**Menu Bar**)
 - Γραμμή Διεύθυνσης (**Address Bar**)
 - Γραμμή Εργαλείων (**Toolbar**)
 - Γραμμή Κατάστασης (**Status Bar**)
5. Να δοκιμάσετε τα κουμπιά **Μεγιστοποίησης**, **Ελαχιστοποίησης** και **Κλεισίματος** ενός παραθύρου. Ποια η διαφορά μεταξύ ελαχιστοποίησης και κλεισίματος;
-
-
6. Να δοκιμάσετε να **μεγαλώσετε** το παράθυρο προς τα δεξιά. Μετά να δοκιμάσετε και προς άλλες κατευθύνσεις. Σε ποιο σημείο του παραθύρου θα πατήσουμε το ποντίκι για να μεγαλώσουμε το παράθυρο προς τα κάτω και δεξιά ταυτόχρονα;
-
-
7. Να **σμικρύνετε** το παράθυρο. Τι εμφανίζονται δεξιά και κάτω και ποιος ο σκοπός τους;
-
-
8. Πού πρέπει να τοποθετήσουμε το ποντίκι για να μετακινήσουμε ένα παράθυρο;
-
9. Να κλείσετε όλα τα παράθυρα που ανοίξατε.
10. Να ενεργοποιήσετε το πρόγραμμα **Calculator** επιλέγοντας το από το κουμπί Start⇒All Programs⇒Accessories⇒Calculator.
11. Να ενεργοποιήσετε με τον ίδιο τρόπο όπως πιο πάνω και τα προγράμματα **Paint** και **Notepad**. Να γράψετε το όνομά σας μέσα στο **Notepad**.
12. Έχουν όλα τα παράθυρα τα **βασικά στοιχεία** που αναφέρονται στη **δραστηριότητα 4**;
-

13. Ποιο από τα παράθυρα που έχετε ανοικτά είναι το Ενεργό Παράθυρο (**Active Window**) και πώς το διαπιστώνετε;

.....

14. Πώς θα κάνετε **ενεργό** ένα άλλο παράθυρο;

.....

15. Να κλείσετε όλα τα παράθυρα στην οθόνη. Τι εμφανίζεται όταν κλείσετε το παράθυρο του **Notepad** και ποιος ο σκοπός του;

.....



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

16. Να ανοίξετε το αρχείο **A.3.M3-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε, ενημερώστε τον καθηγητή/την καθηγήτριά σας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

17. Εάν κάνετε **σύρε και άφησε** σε κάποιο εικονίδιο, έχοντας πατημένο το δεξί κουμπί του ποντικιού, μία από τις επιλογές είναι το **Create Shortcuts here**. Να δοκιμάσετε αυτή την επιλογή τόσο με εικονίδια στην επιφάνεια εργασίας, όσο και με εικονίδια από το **Start Menu**. Να περιγράψετε με δικά σας λόγια τι είναι τα **Shortcut** και σκεφτείτε ποιο σκοπό εξυπηρετούν.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



18. Να συμπληρώσετε τα κενά:

Σε ένα γραφικό περιβάλλον επικοινωνίας διάφορα αντικείμενα αναπαριστούνται ως στην επιφάνεια Στο κάτω μέρος υπάρχει η και στα αριστερά το κουμπί από όπου ενεργοποιούμε

Για να ανοίξουμε το που αντιστοιχεί σε ένα εικονίδιο, το πατούμε φορά/ές με το κουμπί του ποντικιού. Εάν το πατήσουμε μία φορά με το δεξιό κουμπί του ποντικιού εμφανίζεται ένα Η μετακίνηση ενός εικονιδίου γίνεται με την κίνηση

Τα παράθυρα γενικά έχουν τις γραμμές,, και Έχουν επίσης τα κουμπιά, και Εάν υπάρχουν πολλά παράθυρα ανοιχτά αυτό που ελκύει την προσοχή του χρήστη ονομάζεται

Για να επανεκκινήσουμε τον υπολογιστή επιλέγουμε την εντολή, ενώ για να τον απενεργοποιήσουμε επιλέγουμε την εντολή

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.3.Μ4

Αρχεία

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να αναγνωρίζουμε τις κύριες Περιφερειακές Μονάδες Αποθήκευσης που συναντούμε στο ΓΠΕ και να βλέπουμε το περιεχόμενό τους
- ✦ Να αναφέρουμε τι είναι αρχείο και τι μπορεί να περιέχει ένα αρχείο
- ✦ Να αναφέρουμε τι είναι φάκελος
- ✦ Να διακρίνουμε διαφορετικούς τύπους αρχείων από τα εικονίδιά τους
- ✦ Να αναγνωρίζουμε τα βασικά χαρακτηριστικά ενός αρχείου (όνομα, επέκταση, μέγεθος, ημερομηνία)
- ✦ Να συγκρίνουμε τα διάφορα αρχεία χρησιμοποιώντας τα βασικά χαρακτηριστικά τους
- ✦ Να επιλέγουμε τους διαφορετικούς τρόπους προβολής των αρχείων (Large Icons, Tiles, List, Details).



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε το εικονίδιο Computer από την επιφάνεια εργασίας σας, ώστε να ανοίξει το αντίστοιχο παράθυρο.
2. Να σημειώσετε τα ονόματα των εικονιδίων που εμφανίζονται μέσα στο παράθυρο του **Computer**.
.....
.....
.....
3. Τι **αντιπροσωπεύουν** τα εικονίδια αυτά;
.....
4. Να ενεργοποιήσετε ένα από αυτά τα εικονίδια που θα σας υποδείξει ο/η καθηγητής/τριά σας όπως π.χ. το **ΥΛΙΚΟ της Α' Γυμνασίου**. (Θα ανοίξει ένα παράθυρο με διάφορα εικονίδια που **αναπαριστούν αρχεία και φακέλους**.)
5. Να ενεργοποιήσετε μερικούς από τους φακέλους (Folders) που έχει μέσα.
6. Να **ανοίξετε** τώρα κάθε αρχείο με τη σειρά που θα σας υποδείξει ο/η καθηγητής/τριά σας. Προσέξτε όμως ότι για το κάθε αρχείο ενεργοποιείται αυτόματα κάποιο πρόγραμμα, που ανοίγει το αρχείο ώστε να βλέπετε το περιεχόμενό του. Από τι φαίνεται να εξαρτάται το πρόγραμμα που ανοίγει το αρχείο;
 - ☐ από το όνομα του αρχείου
 - ☐ από το εικονίδιο του αρχείου
 - ☐ από τη θέση του εικονιδίου

7. Να συμπληρώσετε στον πιο κάτω πίνακα, το **πρόγραμμα που ανοίγει το κάθε αρχείο** ώστε να αντιστοιχούν στο εικονίδιο, στο όνομα του αρχείου και στο τι περιέχει το αρχείο που δίνεται, όπως φαίνεται και στο παράδειγμα:

Εικονίδιο ICON	ΌΝΟΜΑ αρχείου	ΤΙ περιέχει το αρχείο	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ που ανοίγει το αρχείο
	Hamlet. txt	Απλό κείμενο	Notepad
	Othello. docx	Μορφοποιημένο κείμενο	
	Math. xlsx	Υπολογιστικό Φύλλο	
	Cars. pptx	Παρουσίαση	
	Mertiko. mp3	Τραγούδι	
	Jungle. wmv	Βίντεο	
	Picture. jpg	Εικόνα	
	Picture. bmp	Εικόνα	
	Picture. gif	Εικόνα	
	Picture. png	Εικόνα	
	Romeo. pdf	Μορφοποιημένο κείμενο	
	Kids. exe	Εφαρμογή ή Πρόγραμμα	ΔΕΝ ισχύει σε αυτή την περίπτωση διότι είναι από μόνο του ένα εκτελέσιμο αρχείο

(Σημείωση: Για να εμφανιστεί η επέκταση ενός αρχείου, από τη Γραμμή Εργαλείων στο παράθυρο του **Computer** επιλέγουμε το *Organize⇒Folder and search options⇒View* και φροντίζουμε την επιλογή **Hide extensions for known file types** να μην είναι επιλεγμένη και στη συνέχεια, κάνουμε κλικ στο κουμπί **OK** για να εφαρμοστεί.)

8. Μπορούμε να αλλάξουμε τον τρόπο που εμφανίζονται τα αρχεία επιλέγοντας από τη Γραμμή Εργαλείων το κουμπί **Change your view**  και μετά μία από τις επιλογές που μας δίνονται.

Να δοκιμάσετε τις πιο κάτω επιλογές και να **κυκλώσετε** ποιες από αυτές ΔΕΝ έχετε εντοπίσει:

Extra Large Icons	Large Icons	Medium Icons	Small Icons	Icons
List	Tiles	Thumbnails	Details	Content

9. Να επιλέξετε την προβολή **Details** και να γράψετε πιο κάτω το όνομα του αρχείου που έχει:
- (α) το **μεγαλύτερο μέγεθος**
- (β) το **μικρότερο μέγεθος**
- (γ) **δημιουργηθεί / τροποποιηθεί πρώτο**
- (δ) **δημιουργηθεί / τροποποιηθεί τελευταίο**



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

10. Να ανοίξετε το αρχείο **A.3.M4-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε, ενημερώστε τον καθηγητή/την καθηγήτριά σας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

11. Το όνομα ενός αρχείου μπορεί να αποτελείται από **γράμματα, αριθμούς** και **σύμβολα** από το πληκτρολόγιο. Να δοκιμάσετε να μετονομάσετε ένα αρχείο δίνοντας του ένα όνομα που να περιέχει εκτός από γράμματα και αριθμούς και διάφορα σύμβολα (*Να επιλέξετε το αρχείο και κάνοντας δεξί κλικ του ποντικιού να επιλέξετε **Rename***). Ποια εννέα σύμβολα δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιούνται ως μέρος του ονόματος ενός αρχείου;

.....

12. Τι θα συμβεί εάν αλλάξετε την επέκταση ενός αρχείου, π.χ. από **hello.txt** σε **hello.xlsx**;

.....
.....



Δραστηριότητες για το Σπίτι

13. Να συμπληρώσετε τα κενά:

Μια οργανωμένη συλλογή από δεδομένα που είναι αποθηκευμένα σε κάποιο αποθηκευτικό μέσο του υπολογιστή ονομάζεται

Στο αρχείο **poem.docx** το κυρίως όνομα του αρχείου είναι και η επέκταση

Ένας φάκελος μπορεί να περιέχει και άλλους Τα στον υπολογιστή μας επίσης αποθηκεύονται ως και συνήθως έχουν την επέκταση **.exe**.

14. Δημιουργήσαμε ένα αρχείο, αλλά το αποθηκεύσαμε με **λανθασμένη επέκταση**. Ποια δύο από τα πιο κάτω είναι ορθά;
- (α) Τα δεδομένα που περιέχει δε θα αποθηκευτούν σωστά
 - (β) Όταν το πατήσουμε δύο φορές δε θα ανοίξει, διότι το πρόγραμμα που θα ενεργοποιηθεί δε θα αναγνωρίσει τα δεδομένα
 - (γ) Εάν επαναφέρουμε την ορθή επέκταση, το αρχείο θα ανοίγει κανονικά
 - (δ) Δε θα μπορούμε πλέον να εντοπίσουμε το αρχείο, διότι δε θα έχει κανονικό όνομα
 - (ε) Ο υπολογιστής θα εντοπίσει τη λανθασμένη επέκταση αυτόματα και θα τη διορθώσει

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.3.Μ5

Φάκελοι

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να αναγνωρίζουμε τις κύριες Περιφερειακές Μονάδες Αποθήκευσης και φακέλους που συναντούμε στο ΓΠΕ και να βλέπουμε το περιεχόμενό τους
- ✦ Να αναφέρουμε τι είναι φάκελος και τι υποφάκελος
- ✦ Να αναφέρουμε τα πλεονεκτήματα που παρέχουν οι φάκελοι
- ✦ Να αναγνωρίζουμε τη δένδροειδή ιεραρχία φακέλων και αρχείων σε έναν υπολογιστή
- ✦ Να αναγνωρίζουμε τη διαδρομή ενός φακέλου/αρχείου
- ✦ Να δημιουργούμε, μετονομάζουμε και διαγράφουμε αρχεία και φακέλους
- ✦ Να δημιουργούμε αντίγραφο, μετακινούμε αρχεία από ένα φάκελο σε άλλο
- ✦ Να χρησιμοποιούμε τον κάδο ανακύκλωσης για να διαγράφουμε και να ανακαλούμε αρχεία.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε το εικονίδιο Computer από την επιφάνεια εργασίας σας, ώστε να ανοίξει το αντίστοιχο παράθυρο.
2. Στη συνέχεια, να ανοίξετε τη **μονάδα αποθήκευσης** που αναφέρεται με το γράμμα C: και να σημειώσετε 3 φακέλους που θεωρείτε σημαντικούς.
.....
.....
3. Να ανοίξετε τώρα τον φάκελο Program Files, μετά τον υποφάκελο Microsoft Office και μετά τον υποφάκελο Office15. Τι περιέχει μέσα ο τελευταίος υποφάκελος που ανοίξατε;
.....
4. Ποιο **γράμμα** αντιστοιχεί στον δικό σας προσωπικό χώρο αποθήκευσης; (Στα πιο κάτω, όπου αναφέρεται η μονάδα αποθήκευσης **F:** να θεωρήσετε ότι είναι ο δικός σας προσωπικός αποθηκευτικός χώρος.)
.....
5. Στον δικό σας αποθηκευτικό χώρο, να δημιουργήσετε **ένα φάκελο** με το όνομα **user**.
6. Στον ίδιο χώρο, να δημιουργήσετε ακόμη **δύο φακέλους** με τα ονόματα **music** και **pictures**.
7. Στον φάκελο user, να δημιουργήσετε **ένα υποφάκελο** με το όνομα **work** μέσα στον οποίο να δημιουργήσετε τους υποφακέλους documents και **notes**.
8. Να **αντιγράψετε** τα αρχεία κειμένου που θα σας υποδείξει ο/η καθηγητής/τρια σας στη διαδρομή F:\user\work\documents.

9. Να **αντιγράψετε** τα αρχεία εικόνας που θα σας υποδείξει ο/η καθηγητής/τρια σας στον φάκελο **F:\pictures**.
10. Να δημιουργήσετε ένα **αντίγραφο** του αρχείου εικόνας **F:\pictures\felix.gif** μέσα στον ίδιο φάκελο με το όνομα **cat.gif**.
11. Να δημιουργήσετε ένα **αντίγραφο** του αρχείου εικόνας **F:\pictures\felix.gif** με το ίδιο όνομα στη διαδρομή **F:\user\work\notes**.
12. Να δημιουργήσετε ένα **αντίγραφο** ολόκληρου του φακέλου **F:\pictures** στην μονάδα αποθήκευσης **C:**. Στη συνέχεια, να ανοίξετε τον φάκελο **C:\pictures**. Έχουν αντιγραφεί και τα αρχεία που περιείχε μέσα;
13. Να **μετακινήσετε** τον φάκελο **F:\pictures** στη διαδρομή **F:\user\work**.
14. Να **μετονομάσετε** τον φάκελο **F:\user** ώστε να έχει το όνομά σας και το τμήμα/ομάδα σας, π.χ. **F:\Ανδρέου Ιωάννης Α5β**.
15. Να **διαγράψετε** τα αρχεία εικόνας **felix.gif** και **cat.gif** από τον φάκελο **C:\pictures**.
16. Να **επαναφέρετε** από τον κάδο ανακύκλωσης το αρχείο εικόνας **felix.gif**.
17. Να **διαγράψετε** τώρα ολόκληρο τον φάκελο **C:\pictures**. Τι έχει συμβεί στα αρχεία που περιείχε μέσα;
18. Ακολούθως, να **αδειάσετε** τον κάδο ανακύκλωσης.

**Δραστηριότητες Αξιολόγησης**

19. Να συμπληρώσετε τα κενά:
 - (α) Ένας φάκελος μπορεί να περιέχει άλλους φακέλους που ονομάζονται Για συντομία, χρησιμοποιούμε εκφράσεις όπως π.χ. **F:\user\pictures\felix.gif**, που ονομάζεται (**Path**) του αρχείου. Έτσι, το ίδιο όνομα μπορεί να χρησιμοποιείται σε άλλο φάκελο χωρίς να δημιουργείται σύγχυση.
 - (β) Όταν διαγράφουμε ένα αρχείο ή φάκελο, αυτός καταλήγει στον , από όπου μπορούμε να το ανακτήσουμε. Εάν όμως το διαγράψουμε και από εκεί, τότε διαγράφεται οριστικά.

 Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

20. Ένας χρήστης του υπολογιστή πιθανό να έχει περιορισμούς σε ποιους φακέλους μπορεί να δημιουργήσει αρχεία, και να κάνει αλλαγές γενικότερα. Να διερευνήσετε κατά πόσο εσείς έχετε τέτοιους περιορισμούς (Να δοκιμάσετε στους φακέλους **C:\Windows**, **C:\Users** και **C:\Program Files**, καθώς και στους υποφακέλους τους). Να σημειώσετε πιο κάτω τα ευρήματά σας.

.....

.....

.....

21. Γιατί πιστεύετε ότι υπάρχουν οι περιορισμοί που αναφέρονται στη **δραστηριότητα 20**;

.....

.....

.....



Δραστηριότητες για το Σπίτι

22. Σε τι εξυπηρετεί η **οργάνωση των αρχείων** σε φακέλους;

.....

.....

.....

.....

.....

ΕΝΟΤΗΤΑ Α4 Λογισμικό Εφαρμογών

Για την προετοιμασία και συγγραφή του υλικού αυτής της ενότητας εργάστηκαν οι ακόλουθοι Καθηγητές Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών:

Αυγουστή Αυγουστίνος	Καζακαίου Νατάσα	Παπαϊακώβου Μαριάννα
Αγαθαγγέλου Άντρη	Καλλένος Μιχάλης	Παρπέρης Νικόλας
Αγαθαγγέλου Ηλίας	Κάρουλα Λήδα	Παστός Γιώργος
Αγαθοκλέους Αγαθοκλής	Κασκίρης Γιώργος	Πάτσαλου Μαρία
Αλκείδου Μαρίνα	Κατσιβέλη Παναγιώτα	Παύλου Τασούλα
Αντωνίου Λουκία	Κλεάνθους Κλεάνθης	Πίπτας Γιάννος
Βαλανός Κύπρος	Κορδάτου Γεωργία	Πολεμίτου Στάλω
Βανέζης Ανδρέας	Κουννής Σάββας	Πολυβίου Χλόη
Βιολάρη Βάσω	Κυπριανού Χρίστος	Πουρουτίδου Στέλλα
Γαβριήλ Νίκη	Κωνσταντίνου Χάρις	Ρουσιός Ιωάννης
Γεωργίου Γεώργιος	Λειβαδιώτης Δημήτρης	Σάντη Ελένη
Γεωργίου Γιώργος	Μάκκουλα Πόλα	Σαρρής Μάριος
Δημητριάδης Ιωάννης	Μάρκου Μυροφόρα	Σοφοκλέους Μαρίνος
Δημητρίου Παναγιώτα	Μικελλίδης Χρίστος	Συμεωνίδης Δημήτρης
Ευριπίδου Αντώνης	Μιχαήλ Έλενα	Τάσου Τάσος
Ευσταθίου Ευστάθιος	Μουμτζή Μαριάννα	Τσαγγαρίδης Κωνσταντίνος
Ζαμπά Παντελίτσα	Ξάνθου Ανδρέας	Φυλακτού Δημήτρης
Ζαντής Κώστας	Ξενοφώντος Ξένιος (Σύμβουλος)	Φωτάκος Θωμάς
Ζαχαράτος Χάρης	Οικονόμου Στέλλα	Χαραλάμπους Μαρία
Ζεβεδαίος Λίνος	Παναγή Πανίκος	Χατζηγιάνη Αγγέλα
Θεοφάνους Γεωργία	Παναγή Παύλος	Χατζηγιάνης Γιώργος
Θρασυβούλου Έλενα	Παναγίδης Μιχάλης	Χατζηλοΐζου Μαρία
Ιωαννίδου Αθηνά	Παναγίδου Ιφιγένεια	Χατζηπολυκάρπου Ιωάννης
Ιωάννου Αθηνούλα	Παναγιώτου Μαργαρίτα	Χρυσοστόμου Χρύσης
Ιωάννου Ιωάννης (Σύμβουλος)	Παπαγεωργίου Μαρία	Χρυσοστόμου Χρυσόστομος

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.1.Μ1 Το Λογισμικό Εφαρμογών

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να αναφέρουμε και να εξηγούμε τα κύρια χαρακτηριστικά διαφορετικών ειδών λογισμικού εφαρμογών
- ✦ Να αναφέρουμε παραδείγματα λογισμικού εφαρμογών
- ✦ Να επιλέγουμε και να προτείνουμε ποιο λογισμικό εφαρμογών είναι κατάλληλο για κάποιο σενάριο εφαρμογής
- ✦ Να αποφασίζουμε ποια εφαρμογή είναι Λογισμικό Εφαρμογών και ποια είναι Λειτουργικό Σύστημα
- ✦ Να δίνουμε παραδείγματα χρήσης του κάθε είδους λογισμικού από την καθημερινότητα.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Ποιο **λογισμικό εφαρμογών** είναι το κατάλληλο για τη δημιουργία του πίνακα της Παγκύπριας Πορείας Αγάπης Αρχιεπίσκοπου Μακάριου Γ'; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Να αντιστοιχίσετε τα πιο κάτω **επαγγέλματα** με τα αντίστοιχα **λογισμικά εφαρμογών** που χρησιμοποιούν, βάζοντας τον αριθμό της **Στήλης Β** στα άδεια κουτάκια της **Στήλης Α**:

Στήλη Α		
(α)	Λογίστρια	
(β)	Γραμματέας	
(γ)	Αρχιτέκτονας	
(δ)	Μουσικός	
(ε)	Φωτογράφος	
(στ)	Μαθηματικός	

Στήλη Β	
1	Εφαρμογή σχεδίασης
2	Εφαρμογή υπολογιστικού φύλλου
3	Εφαρμογή σύνθεσης μουσικής
4	Εφαρμογή επεξεργασίας κειμένου
5	Εφαρμογή στατιστικής ανάλυσης δεδομένων
6	Εφαρμογή επεξεργασίας εικόνας

3. Ποιο **λογισμικό** είναι καταλληλότερο για να δημιουργηθεί το καθένα από τα παρακάτω και γιατί;

(α) Γραφική Παράσταση για να υπολογίζει τον μέσο όρο των βαθμών των μαθητών.

.....

(β) Πρόσκληση για το πάρτι γενεθλίων μας.

.....

(γ) Δημιουργία και επεξεργασία εικόνας.

.....



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

4. Να ανοίξετε το αρχείο **A.4.1.M1-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/καθηγήτριά σας.



Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

5. Να **δημιουργήσετε** τα πιο κάτω στον υπολογιστή σας:

(α) Πρόσκληση για το πάρτι γενεθλίων σας.

(β) Εικόνα ενός Χειμωνιάτικου τοπίου.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

6. Ποιο **λογισμικό** είναι καταλληλότερο για να δημιουργηθεί το καθένα από τα παρακάτω και γιατί;

(α) Δημιουργία Χριστουγεννιάτικης κάρτας.

.....

(β) Φορολογικές Δηλώσεις.

.....

(γ) Εντοπισμός πληροφοριών για την Ιουρασική (Jurassic) περίοδο.

.....

A4.2 Επεξεργασία Κειμένου

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.4.2.M1

Διαχείριση Εφαρμογών Επεξεργασίας Κειμένου

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να ανοίγουμε και να κλείνουμε μια εφαρμογή επεξεργασίας κειμένου
- ✦ Να ανοίγουμε και να κλείνουμε ένα ή περισσότερα έγγραφα
- ✦ Να αποθηκεύουμε ένα έγγραφο με άλλο όνομα και με άλλο τύπο
- ✦ Να μετακινούμαστε μεταξύ ανοικτών εγγράφων
- ✦ Να αλλάζουμε τις καταστάσεις προβολών σελίδας
- ✦ Να χρησιμοποιούμε το εργαλείο μεγέθυνσης / σμίκρυνσης
- ✦ Να εμφανίζουμε και να αποκρύπτουμε τον χάρακα και την κορδέλα.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου **Microsoft Word**.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text1.docx** από τον φάκελό σας.
3. Να **αποθηκεύσετε** το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson1.docx**.
4. Να αποθηκεύσετε το **ίδιο αρχείο** και με άλλους τύπους, να αφήσετε το ίδιο όνομα (να ανοίγετε κάθε φορά το αρχείο **Lesson1.docx** και να αποθηκεύετε πάντα στον φάκελό σας).
 - (α) ... σαν αρχείο κειμένου (**Plain Text**) (.txt)
 - (β) ... σαν εμπλουτισμένο αρχείο (**Rich Text Format**) (.rtf)
 - (γ) ... σαν πρότυπο αρχείο (**Word Template**) (.dotx)
 - (δ) ... σαν αρχείο της εφαρμογής Acrobat (**PDF**) (.pdf)
5. Να κλείσετε τώρα όλα τα αρχεία.
6. Πρέπει τώρα να έχετε σύνολο **5 (πέντε)** αρχεία αποθηκευμένα στον φάκελό σας. Να ανοίξετε το αρχικό αρχείο **Lesson1.docx** μαζί με το αρχείο κειμένου **Lesson1.txt**. Να **συγκρίνετε** τα δύο αρχεία και να γράψετε τι παρατηρείτε.

.....

.....

.....
7. Να κλείσετε όλα τα αρχεία εκτός από το αρχικό αρχείο **Lesson1.docx**.
8. Να το αποθηκεύσετε στον φάκελό σας σε μια πιο **παλιά έκδοση** της εφαρμογής όπως το **Word 97-2003 Document (*.doc)** με το όνομα **Lesson1-Old.doc** και στη συνέχεια να το κλείσετε.
9. Να ανοίξετε ξανά το αρχείο **Lesson1.docx** και να μεταφερθείτε από την Προβολή Διάταξης Εκτύπωσης (**Print Layout**) στην Πρόχειρη Προβολή (**Draft**).

10. Να **συγκρίνετε** τις δύο προβολές. Τι διαφορές παρατηρείτε;

.....

11. Να μεταφερθείτε τώρα πίσω στην Προβολή Διάταξης Εκτύπωσης (Print Layout).

12. Να αλλάξετε τον συντελεστή προβολής (Zoom) της σελίδας, πρώτα σε **150%** και μετά σε **40%**.

13. Ποιος είναι ο μικρότερος και ποιος ο μεγαλύτερος αριθμός **συντελεστή προβολής** που μπορούμε να βάλουμε στον επεξεργαστή κειμένου:

(α) Ο **μικρότερος** συντελεστής προβολής:

(β) Ο **μεγαλύτερος** συντελεστής προβολής:

14. Να **κρύψετε** τώρα την κορδέλα (Ribbon).

15. Στη συνέχεια, να **εμφανίσετε** και πάλι την κορδέλα (Ribbon).

16. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και να το κλείσετε.

17. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

18. Να ανοίξετε το αρχείο **A.4.2.M1-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/καθηγήτριά σας.



Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

19. Να ανοίξετε το αρχείο **Lesson1.docx** μαζί με το αρχείο **Lesson1.pdf** από τον φάκελό σας.

20. Να **συγκρίνετε** αυτά τα δύο αρχεία και να γράψετε τι παρατηρείτε.

.....



Δραστηριότητες για το Σπίτι

21. Να βρείτε και να καταγράψετε **3 τύπους αποθήκευσης αρχείου** του επεξεργαστή κειμένου από τον δικό σας Η/Υ στο σπίτι, που ΔΕΝ αναφέραμε στο σημερινό μάθημα.

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ2

Εισαγωγή, Επιλογή, Επεξεργασία και Εκτύπωση Κειμένου

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Εισαγωγή κειμένου με τη χρήση πληκτρολογίου
- ✦ Επιλογή χαρακτήρα, λέξη, γραμμή, πρόταση, παράγραφο ή ολόκληρο κείμενο
- ✦ Επεξεργασία κειμένου σε ένα έγγραφο με την προσθήκη ή διαγραφή νέων χαρακτήρων και λέξεων
- ✦ Εκτύπωση κειμένου σε προεπιλεγμένο εκτυπωτή.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text2.docx** από τον φάκελό σας.
3. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson2a.docx**.
4. Να επιλέξετε τον πρώτο χαρακτήρα της λέξης **γνώσης** που βρίσκεται στον τίτλο του εγγράφου και να **αντικαταστήσετε** τον χαρακτήρα με το κεφαλαίο γράμμα του.
5. Να επιλέξετε τη λέξη **δολαρίων** που βρίσκεται στην 8^η παράγραφο. Πώς το πετύχατε;
.....
6. Να διαγράψετε τη λέξη **δολαρίων** και να την αντικαταστήσετε με την λέξη **ευρώ**. Πώς το πετύχατε;
.....
7. Να επιλέξετε την τελευταία γραμμή της 8^{ης} παραγράφου **Ο έτερος ...** και να την διαγράψετε.
8. Να επιλέξετε την **5^η παράγραφο** και να την διαγράψετε. Πώς το πετύχατε;
.....
.....
9. Να επιλέξετε **ολόκληρο το κείμενό** σας χρησιμοποιώντας όλες τις τεχνικές επιλογής που μάθατε. Πώς το πετύχατε;
.....
.....
10. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και να το κλείσετε.

11. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο** και να πληκτρολογήσετε το πιο κάτω κείμενο:

ΚΥΚΛΟΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Η διαδικασία ανάπτυξης ενός προγράμματος διακρίνεται σε πέντε ξεχωριστές φάσεις (στάδια).

12. Ακολουθώντας, να πατήσετε το πλήκτρο **ENTER** για να αλλάξετε παράγραφο και να πληκτρολογήσετε το ακόλουθο κείμενο:

Οι φάσεις είναι οι εξής:

Κατανόηση του προβλήματος

Επιλογή μεθόδου επίλυσης του προβλήματος

Κωδικοποίηση-μετάφραση του προγράμματος

Έλεγχος του προγράμματος

Τεκμηρίωση του προγράμματος

13. Να μετακινήσετε τον δρομέα στην αρχή της παραγράφου **Κατανόηση του προβλήματος** και να δημιουργήσετε **δύο κενές παραγράφους**. Πώς το πετύχατε;

.....

14. Να μετακινηθείτε στην **πρώτη κενή παράγραφο** που δημιουργήσατε και να πληκτρολογήσετε το εξής κείμενο:

Καθεμιά από τις πέντε αυτές φάσεις παίζει τον δικό της σημαντικό ρόλο.

15. Να πληκτρολογήσετε τη λέξη **πέντε** μπροστά από τη λέξη **φάσεις** στην παράγραφο **Οι φάσεις είναι....**

16. Να διαγράψετε τη λέξη **(στάδια)** από την παράγραφο **Η διαδικασία ανάπτυξης....**

17. Να πληκτρολογήσετε τη λέξη **κατάλληλης** μπροστά από τη λέξη **μεθόδου** στην παράγραφο **Επιλογή μεθόδου επίλυσης....**

18. Να μετακινηθείτε στο **τέλος του κειμένου** σας και να δημιουργήσετε μια **νέα παράγραφο**, όπου θα γράψετε το **όνομα**, το **επίθετο** και το **τμήμα** σας. Πώς το πετύχατε;

.....

.....

.....

19. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson2b.docx**.

20. Να **εκτυπώσετε** το αρχείο αυτό στον προεπιλεγμένο εκτυπωτή του εργαστηρίου αφού πρώτα ρωτήσετε τον/την καθηγητή/τριά σας.

21. Να κλείσετε τώρα το αρχείο και να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.

**Δραστηριότητες Αξιολόγησης**

22. Να ανοίξετε το αρχείο **A.4.2.M2-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τρια σας.

**Επιπρόσθετες Δραστηριότητες**

23. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο** και να πληκτρολογήσετε το πιο κάτω κείμενο:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ, ΤΜΗΜΑ

Παράγραφος 1 (Ένα από τα ενδιαφέροντά μου είναι η ηλεκτρονική μουσική ...)

Παράγραφος 2 (Όταν δημιουργώ ηλεκτρονική μουσική μπορώ να ...)

24. Να αφήσετε μια **κενή παράγραφο** ανάμεσα στις παραγράφους 1 και 2.
25. Να πληκτρολογήσετε το **όνομα του σχολείου** σας στη νέα παράγραφο που δημιουργήσατε.
26. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson2c.docx**.
27. Να κλείσετε το αρχείο και να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.

**Δραστηριότητες για το Σπίτι**

28. Να ερευνήσετε και να καταγράψετε όλες τις τεχνικές επιλογής κειμένου στον Επεξεργαστή Κειμένου.

.....

.....

.....

.....

.....

29. Να ερευνήσετε και να καταγράψετε όλες τις τεχνικές προσθήκης και διαγραφής κειμένου στον Επεξεργαστή Κειμένου.

.....

.....

.....

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.4.2.M3

Μορφοποίηση Κειμένου (1 από 2)

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να αλλάζουμε τη γραμματοσειρά του κειμένου
- ✦ Να αλλάζουμε το μέγεθος και το χρώμα της γραμματοσειράς του κειμένου
- ✦ Να εφαρμόζουμε στο κείμενο μορφοποίηση με έντονη γραφή, πλάγια γραφή και υπογράμμιση
- ✦ Να ενεργοποιούμε την αντιγραφή μορφοποίησης κειμένου από το πινέλο μορφοποίησης
- ✦ Να κρίνουμε και να εφαρμόζουμε την κατάλληλη μορφοποίηση σε διαφορετικά είδη εγγράφων.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text3a.docx** από τον φάκελό σας.
3. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson3a.docx**.
4. Να επιλέξετε και να αλλάξετε τη γραμματοσειρά του τίτλου σε **Comic Sans MS**.
5. Να αλλάξετε και τη γραμματοσειρά του υπόλοιπου κειμένου σε **Garamond**.
6. Να επιλέξετε και να εφαρμόσετε στον τίτλο **έντονη γραφή** και **υπογράμμιση**.
7. Να εφαρμόσετε στην 1^η παράγραφο **έντονη γραφή** και **πλάγια γραφή**.
8. Να επιλέξετε τη 2^η παράγραφο και να αφαιρέσετε την **έντονη γραφή**.
9. Να εφαρμόσετε στην 3^η παράγραφο **έντονη γραφή** και **πλάγια γραφή**.
10. Να πληκτρολογήσετε στο τέλος του κειμένου το ονοματεπώνυμό σας και να του εφαρμόσετε **διπλή υπογράμμιση** με **κόκκινο χρώμα υπογράμμισης**.
11. Να επιλέξετε τον τίτλο και να του αλλάξετε το μέγεθος γραμμάτων του σε **14 στιγμές**.
12. Να επιλέξετε το υπόλοιπο κείμενο και να του αλλάξετε το μέγεθος γραμμάτων του σε **12 στιγμές**.
13. Να αλλάξετε το χρώμα γραμμάτων του τίτλου σε **πράσινο**.
14. Να αλλάξετε το χρώμα γραμμάτων της 1^{ης} και της 3^{ης} παραγράφου σε **μπλε**.
15. Να αντιγράψετε την μορφοποίηση του τίτλου, στις φράσεις **Ανθρώπινο σχολείο** και **Δημοκρατικό σχολείο**.
16. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και να το κλείσετε.

**Δραστηριότητες Αξιολόγησης**

17. Να ανοίξετε το αρχείο **Text3b.docx** από τον φάκελό σας.
18. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson3b.docx**.
19. Να συμπληρώσετε το σταυρόλεξο (ΜΟΝΟ ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ!) εφαρμόζοντάς του διαφορετικό **χρώμα γραμματοσειράς** και **έντονη γραφή** σε κάθε λέξη που πληκτρολογείτε.
20. Να αποθηκεύσετε ξανά τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και να το κλείσετε.
21. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.
22. Να ανοίξετε το αρχείο **A.4.2.Μ3-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τρια σας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

23. Να πληκτρολογήσετε το πιο κάτω κείμενο και να χρησιμοποιήσετε τις δεξιότητες που αποκτήσατε από το σημερινό μάθημα καθώς και τη φαντασία σας, ώστε να γίνει η πιο κάτω ανακοίνωση περισσότερο δελεαστική.

Πέμπτη, 10 Μαρτίου 2016

Ανακοίνωση

Αγαπητοί μας συμμαθητές,

Το Κεντρικό μαθητικό συμβούλιο σε συνεργασία με τον σύνδεσμο γονέων και τη Διεύθυνση του σχολείου μας, αποφάσισε να διεξαγάγει και φέτος το καθιερωμένο Talent Show στις 28/03/2016.

Μη διστάσετε να δηλώσετε κι εσείς συμμετοχή!!!

Τελευταία ημέρα υποβολής αιτήσεων συμμετοχής είναι η 24 Μαρτίου 2016.

24. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson3c.docx**.
25. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.

**Δραστηριότητες για το Σπίτι**

26. Να αναγνωρίσετε το είδος της μορφοποίησης στις πιο κάτω λέξεις:
 - (α) **Πανηγύρι**
 - (β) **Αεροδρόμιο**
 - (γ) *Καλοκαίρι*
 - (δ) *Η χαρά μου ήταν πολύ μεγάλη !!!*
 - (ε) Όμορφος κόσμος

27. Πώς μπορούμε να αλλάξουμε το **μέγεθος των γραμμάτων** με κάποιο μέγεθος που δεν υπάρχει στη λίστα;

.....
.....

28. Να γράψετε δύο τύπους **γραμματοσειράς κειμένου** και δύο τύπους **γραμματοσειράς συμβόλων**.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ4

Μορφοποίηση Κειμένου (2 από 2)

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να μορφοποιούμε κείμενο σε δείκτη ή εκθέτη
- ✦ Να εφαρμόζουμε εναλλαγή χαρακτήρα στο κείμενο
- ✦ Να εφαρμόζουμε τονισμένη γραφή και εφέ στο κείμενο
- ✦ Να διακρίνουμε τη διαφορά χρήσης ενός στυλ του κειμενογράφου
- ✦ Να εφαρμόζουμε ένα υφιστάμενο στυλ στο κείμενο.

**Δραστηριότητες Εμπέδωσης**

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text4a.docx** από τον φάκελό σας.
3. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson4a.docx**.
4. Να αλλάξετε το στυλ της φράσης **Μονάδες Εισόδου** σε **Title**.
5. Να αλλάξετε το στυλ της φράσης **Μερικά παραδείγματα ...** σε **Subtitle**.
6. Να αλλάξετε το στυλ των παραγράφων **Πληκτρολόγιο1 ...** μέχρι το **Ποντίκι** σε **Strong**.
7. Να αλλάξετε το στυλ της παραγράφου **1Η βασική λειτουργία ...** σε **Quote**.
8. Να μορφοποιήσετε τον αριθμό **1** που βρίσκεται δίπλα από τη λέξη **Πληκτρολόγιο** σε **εκθέτη**.
9. Να μορφοποιήσετε τον αριθμό **1** στην αρχή της φράσης **1Η βασική λειτουργία...** σε **δείκτη**.
10. Να πληκτρολογήσετε στο τέλος του κειμένου το τμήμα σας και βάλτε **τον αριθμό του τμήματος** σε **δείκτη**.
11. Να αλλάξετε τις λέξεις **Πληκτρολόγιο1, Σαρωτής, Ποντίκι** σε **κεφαλαία γράμματα**.
12. Να εφαρμόσετε στη φράση **input units** την κατάλληλη εναλλαγή χαρακτήρων ώστε να γίνει **Input Units**.
13. Να εφαρμόσετε **τονισμένη γραφή** με **κίτρινο χρώμα** σε όλους τους **δείκτες** και **εκθέτες** στο κείμενο.
14. Να εφαρμόσετε στις λέξεις **Πληκτρολόγιο1, Σαρωτής, Ποντίκι** διαφορετικό **εφέ** στο κάθε ένα, αφού πρώτα τα δοκιμάσετε όλα.
15. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και να το κλείσετε.

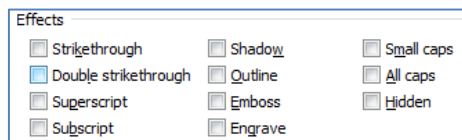
16. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.



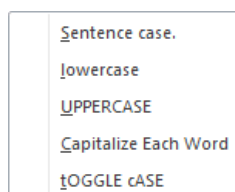
Δραστηριότητες Αξιολόγησης

17. Να ανοίξετε το αρχείο **A.4.2.M4-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τρια σας.

18. Τι θα πρέπει να επιλέξετε από την εικόνα πιο κάτω για να μορφοποιήσετε έναν επιλεγμένο χαρακτήρα σε **εκθέτη**;



19. Τι θα πρέπει να επιλέξετε ώστε να γίνει εναλλαγή **μικρών γραμμάτων σε μορφή κεφαλαίων της κάθε λέξης**;



20. Για να αλλάξουμε το στυλ όπως φαίνεται στη λέξη *Μορφοποίηση* θα επιλέξουμε το στυλ **Subtitle**.

(α) Σωστό

(β) Λάθος



Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

21. Να ανοίξετε το αρχείο **Text4b.docx** από τον φάκελό σας.

22. Να εφαρμόσετε τις υπάρχουσες μορφοποιήσεις που ήδη έχετε ολοκληρώσει στις ερωτήσεις 4 μέχρι 14 και στο υπόλοιπο κείμενο για τις **Μονάδες εξόδου**, ώστε να γίνει ένα **ομοιόμορφο κείμενο**.

23. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson4b.docx** και να το κλείσετε.

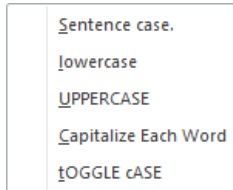
24. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.

 Δραστηριότητες για το Σπίτι

25. Για να εμφανίζουμε τη μορφοποίηση της φράσης **x²** γράφουμε **x2**, επιλέγουμε το **2** και το μορφοποιούμε ως **εκθέτη**.

- (α) Σωστό
- (β) Λάθος

26. Τι θα πρέπει να επιλέξετε ώστε να γίνει εναλλαγή κεφαλαίων γραμμάτων σε μικρά γράμματα;



27. Μπορούμε πριν ξεκινήσουμε να πληκτρολογούμε, να επιλέξουμε **Styles** και ότι πληκτρολογούμε να μορφοποιείται αυτόματα σύμφωνα με το στυλ που επιλέξαμε.

- (α) Σωστό
- (β) Λάθος

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ5

Μορφοποίηση Παραγράφων (1 από 2)

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Να αλλάζουμε τη στοίχιση των παραγράφων
- Να αλλάζουμε το διάστημα μεταξύ των γραμμών και των παραγράφων
- Να τοποθετούμε περίγραμμα και σκίαση στις παραγράφους
- Να προσθέτουμε κουκκίδες και αρίθμηση στις παραγράφους.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text5a.docx** από τον φάκελό σας.
3. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson5a.docx**.
4. Να αλλάξετε το διάστημα μεταξύ των γραμμών (**διάστιχο**) της 1^{ης} παραγράφου σε **διπλό**.
5. Να στοιχίσετε τις παραγράφους του κειμένου σας ως εξής:
 - (α) 1^η παράγραφος: **αριστερή** στοίχιση
 - (β) 2^η παράγραφος: **κεντρική** στοίχιση
 - (γ) 3^η παράγραφος: **δεξιά** στοίχιση
 - (δ) 4^η παράγραφος: **πλήρης** στοίχιση
6. Να αλλάξετε το διάστημα πάνω από τη 2^η παράγραφο σε **18 στιγμές**.
7. Να προσθέσετε **περίγραμμα** στην 3^η παράγραφο, χρώματος κόκκινου και με πάχος γραμμής 3 στιγμών.
8. Να προσθέσετε στο πιο πάνω **περίγραμμα** και πορτοκαλί σκίαση.
9. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας.



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

10. Να χρησιμοποιήσετε **κουκκίδες** για τη λίστα κειμένου πιο κάτω:
Microsoft Excel
Microsoft PowerPoint
Microsoft Publisher κ.ά.
11. Να στοιχίσετε τον τίτλο **Επεξεργαστής κειμένου** στο κέντρο της σελίδας σας.
12. Να εφαρμόσετε **δεξιά στοίχιση** στον τίτλο **Μορφοποίηση χαρακτήρων**.

13. Να αλλάξετε το **διάστιχο** της 4^{ης} παραγράφου σε **1,5 γραμμές**.
14. Να αλλάξετε τις **κουκκίδες** που βάλατε στη λίστα κειμένου πιο πάνω και να χρησιμοποιήσετε **αρίθμηση**.
15. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και να το κλείσετε.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

16. Να ανοίξετε το αρχείο **Text5b.docx** από τον φάκελό σας.
17. Να στοιχίσετε την 1^η γραμμή της επιστολής στα **δεξιά**.
18. Να εφαρμόσετε στη 2^η γραμμή της επιστολής μέγεθος γραμματοσειράς **14 στιγμών** και στοίχιση στο **κέντρο**.
19. Να κάνετε τη φράση **Εκπαιδευτικό Κέντρο Πληροφορικής** να είναι **πλάγια, μπλε** και σε μέγεθος **17 στιγμών**.
20. Να εφαρμόσετε **πλήρη στοίχιση** στην παράγραφο που αρχίζει με το **Ο σύλλογος γονέων....**
21. Να αλλάξετε το **διάστιχο** σε **1,5 γραμμή** στην παράγραφο που αρχίζει με το **Παρακαλούμε τους....**
22. Να αλλάξετε το **διάστημα κάτω** από την παράγραφο που αρχίζει με το **Ο σύλλογος γονέων ...** σε **10 στιγμές**.
23. Να εφαρμόσετε **στοίχιση** στο **κέντρο** στις τελευταίες τέσσερις γραμμές της επιστολής.
24. Να προσθέσετε **περίγραμμα** της αρεσκείας σας σε όλη την επιστολή.
25. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson5b.docx** και να το κλείσετε.
26. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.



27. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο** και να πληκτρολογήσετε το πιο κάτω κείμενο σε μέγεθος **12 στιγμών**.

Μαρία Παπαντωνίου
Ακαδημίας 65,
Αθήνα.

Προς τα μέλη του Εξωραϊστικού Συλλόγου Αγίας Παρασκευής. 13 Μαΐου 2016
Προσκαλείστε στην Ετήσια Γενική Συνέλευση, η οποία πρόκειται να πραγματοποιηθεί τη Δευτέρα 4 Ιουνίου 2016 στις 7.00 μμ στο κτήριο του Συλλόγου.

Ατζέντα

Εκλογή προέδρου, γραμματέα και συμβουλίου.
Παρουσίαση των ετήσιων αποτελεσμάτων για το 2015.
Πληρωμή των ορκωτών λογιστών.
Αυξήσεις μισθώσεων.

28. Να του εφαρμόσετε όλα τα είδη των **μορφοποιήσεων παραγράφων** που μάθατε στο σημερινό μάθημα.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ6

Μορφοποίηση Παραγράφων (2 από 2)

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να δημιουργούμε εσοχές και να αναγνωρίζουμε τα διαφορετικά είδη εσοχών
- ✦ Να δημιουργούμε στηλοθέτες και να αναγνωρίζουμε τα διαφορετικά είδη στηλοθετών.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text6a.docx** από τον φάκελό σας.
3. Να βάλετε τον δρομέα σας μπροστά από τη φράση **Η Μεσογειακή Διατροφή...** της 1^{ης} παραγράφου και να πατήσετε το πλήκτρο **TAB** μια φορά. Ακολουθώντας, να πατήσετε το πλήκτρο **BACKSPACE** μια φορά. Τι παρατηρείτε;

4. Να βεβαιωθείτε ότι ο δρομέας σας βρίσκεται μπροστά από τη φράση **Η Μεσογειακή Διατροφή...** της 1^{ης} παραγράφου και να κάνετε κλικ στο εικονίδιο Increase Indent δυο φορές. Τι παρατηρείτε;

5. Να κάνετε τώρα κλικ στο εικονίδιο Decrease Indent δυο φορές. Τι παρατηρείτε;

6. Να τοποθετήσετε στην 1^η παράγραφο **αριστερή εσοχή** στο 1 εκατοστό.
7. Να τοποθετήσετε στη 2^η παράγραφο **εσοχή πρώτης γραμμής** στο 1 εκατοστό.
8. Να τοποθετήσετε στην 3^η παράγραφο **προεξοχή πρώτης γραμμής** στο 1 εκατοστό.
9. Να τοποθετήσετε στην 4^η παράγραφο **δεξιά και αριστερή εσοχή** στο 1 εκατοστό.
10. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson6a.docx** και να το κλείσετε.

11. Να αντιστοιχίσετε τους αριθμούς με το **είδος του στηλοθέτη** που βρίσκεται στον πιο κάτω πίνακα:

	1	2	3	4	5
A	Γεωργίου Α.	Λευκωσία	Λογιστής	1,78	
B	Νικολάου Κ.	Λεμεσός	Μαθητής	2	
Γ	Αντρέου Μ.	Λάρνακα	Καθηγητής	1,68	
Δ	Ιωάννου Μ.	Πάφος	Δασκάλα	3,05	

- (α) **Αριστερός** στηλοθέτης
- (β) **Δεξιός** στηλοθέτης
- (γ) **Κεντρικός** στηλοθέτης
- (δ) **Δεκαδικός** στηλοθέτης
- (ε) Στηλοθέτης **Γραμμής**



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

12. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο** με βάση τους στηλοθέτες της άσκησης 11 πιο πάνω.
13. Να πληκτρολογήσετε τα ίδια δεδομένα της άσκησης 11 στο έγγραφό σας.
14. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson6b.docx** και να το κλείσετε.
15. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο** με τα πιο κάτω δεδομένα χρησιμοποιώντας δύο στηλοθέτες μόνο και τον ανάλογο **οδηγό** τους.

Περιεχόμενα	Σελίδα
Ενότητα 1.....	3
Ενότητα 2.....	23
Ενότητα 3.....	46

16. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson6c.docx** και να το κλείσετε.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

17. Να ανοίξετε το αρχείο **Text6b.docx** από τον φάκελό σας.
18. Να επιλέξετε την 1^η παράγραφο και να δημιουργήσετε **αριστερή και δεξιά εσοχή** στο 1 εκατοστό.

19. Να επιλέξετε την 3^η παράγραφο και να δημιουργήσετε **προεξοχή πρώτης γραμμής** στα 3 εκατοστά.
20. Να επιλέξετε την 2^η παράγραφο και να δημιουργήσετε **εσοχή πρώτης γραμμής** στο 1 εκατοστό.
21. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson6d.docx** και να το κλείσετε.
22. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

23. Τι είναι οι **εσοχές κειμένου**;

.....

.....

.....

.....

24. Ποια η **χρησιμότητα** των εσοχών κειμένου;

.....

.....

.....

.....

25. Τι είναι οι **στηλοθέτες κειμένου**;

.....

.....

.....

.....

26. Ποια η **χρησιμότητα** των στηλοθετών κειμένου;

.....

.....

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ7

Μορφοποίηση Σελίδων (1 από 2)

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Να αναγνωρίζουμε και να τροποποιούμε τα περιθώρια ενός εγγράφου
- Να αλλάζουμε τον προσανατολισμό-διάταξη ενός εγγράφου
- Να εισαγάγουμε και να αφαιρούμε αριθμούς σελίδας από το έγγραφο.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text7a.docx** από τον φάκελό σας.
3. Χρησιμοποιώντας ΜΟΝΟ τον χάρακα, να αλλάξετε τα περιθώρια της σελίδας του εγγράφου, κάνοντας το **πάνω και κάτω περιθώριο** σε 3 εκατοστά και το **αριστερό και το δεξιό περιθώριο** σε 2,5 εκατοστά.
4. Χρησιμοποιώντας ΜΟΝΟ την κορδέλα, να αλλάξετε τα περιθώρια της σελίδας του εγγράφου, κάνοντας το **πάνω και κάτω περιθώριο** σε 2,5 εκατοστά και το **αριστερό και το δεξιό περιθώριο** σε 2,6 εκατοστά.
5. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson7a.docx** και να το κλείσετε.
6. Να ανοίξετε τώρα το αρχείο **Text7b.docx** από τον φάκελό σας.
7. Να αλλάξετε τον **προσανατολισμό** του εγγράφου σε οριζόντιο (Landscape), ούτως ώστε να φαίνεται πιο καλά το σχολικό πρόγραμμα.
8. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson7b.docx** και να το κλείσετε.
9. Να ανοίξετε τώρα το αρχείο **Text7c.docx** από τον φάκελό σας.
10. Να αφαιρέσετε την **αρίθμηση σελίδων** που έχει στο πάνω μέρος της κάθε σελίδας.
11. Να αλλάξετε το **πάνω και κάτω περιθώριο** του σε 2 εκατοστά και το **αριστερό και δεξιό περιθώριο** του σε 2,1 εκατοστά.
12. Να εισαγάγετε στο κάτω μέρος του εγγράφου **αρίθμηση σελίδας** στο **κέντρο**.
13. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson7c.docx** και να το κλείσετε.

**Δραστηριότητες Αξιολόγησης**

14. Να ανοίξετε το αρχείο **Text7d.docx** από τον φάκελό σας.
15. Να αλλάξετε τα **περιθώρια** (σε ότι θέλετε εσείς) και τον **προσανατολισμό** της σελίδας, ούτως ώστε το έγγραφο σας να γίνει πιο εμφανίσιμο.
16. Να εισαγάγετε **αρίθμηση σελίδας** στην κάτω αριστερή γωνιά των σελίδων.
17. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson7d.docx**.

**Επιπρόσθετες Δραστηριότητες**

18. Να τροποποιήσετε τη γραμματοσειρά όλου του εγγράφου σε **Verdana**.
19. Να εφαρμόσετε **πλήρη στοίχιση** σε όλο το κείμενο του εγγράφου.
20. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και να το κλείσετε.
21. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.
22. Αφού **επανεκκινήσετε** τον Η/Υ σας και με τη βοήθεια του/της καθηγητή/τριας σας να ενεργοποιήσετε το **Ubuntu Linux** και να ανοίξετε τον **κειμενογράφο** του.
23. Να προσπαθήσετε να εκτελέσετε τα βήματα **3, 4, 7** και **12** σε ένα **κενό έγγραφο**.

**Δραστηριότητες για το Σπίτι**

24. Να βρείτε ένα διαφημιστικό (**φυλλάδιο**) στο σπίτι σας και να μετρήσετε με τον χάρακα τα περιθώριά του. Ακολουθώντας, να γράψετε τι θα συνέβαινε αν τα περιθώρια του ήταν μεγαλύτερα. Ποιο μειονέκτημα θα υπήρχε, γι' αυτόν που διαφημίζει τα προϊόντα πάνω στο φυλλάδιο αυτό;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ8

Μορφοποίηση Σελίδων (2 από 2)

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Να εισαγάγουμε και να αφαιρούμε κείμενο στην κεφαλίδα και το υποσέλιδο ενός εγγράφου
- Να εισαγάγουμε περιγράμματα σε ολόκληρη τη σελίδα.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text8a.docx** από τον φάκελό σας.
3. Να αλλάξετε τα περιθώρια της σελίδας του εγγράφου, κάνοντας το **πάνω και κάτω περιθώριο** σε 2,2 εκατοστά και το **αριστερό και το δεξιό περιθώριο** σε 2,4 εκατοστά.
4. Να εφαρμόσετε σε όλο το έγγραφο, **πλήρη στοίχιση**.
5. Να πληκτρολογήσετε στην κεφαλίδα τη φράση **Εικαστικές Τέχνες** και να της δώσετε **πλάγια γραφή**.
6. Να εφαρμόσετε και ένα κάτω περίγραμμα στη φράση με πάχος 1½ στιγμές.
7. Να εισαγάγετε στο υποσέλιδο αρίθμηση σελίδας το **Page 1 of 4** και με στοίχιση στα **δεξιά**.
8. Να εφαρμόσετε **γαλάζιο περίγραμμα σελίδας**, με πάχος 3 στιγμών και στυλ γραμμής τη **διπλή γραμμή**.
9. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson8a.docx** και να το κλείσετε.



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

10. Να ανοίξετε το αρχείο **Text8b.docx** από τον φάκελό σας.

11. Να τροποποιήσετε το έγγραφο αυτό ούτως ώστε να **μοιάζει** με το πιο κάτω:

Κινητά τηλέφωνα - Τεχνολογία

Ο «αγώνας» για το μέλλον» των επεξεργαστών στα κινητά
 Στο εσωτερικό των smartphones, μικροσκοπικοί επεξεργαστές με μεγάλες φυλοδοξίες φυλοδοξούν να αποτελέσουν το μέλλον.

Η τηλεόραση High Definition (HD), καθώς και το gaming «αγχμή» αποτελούν μεγάλες προκλήσεις για κάθε υπολογιστή: ο υπολογισμός των σκιάων και της συμπεριφοράς τους, η αντανάκλαση του φωτός και όλα αυτά τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά που αποτελούν στοιχεία εκ των ουκ άνευ της σύγχρονης ψηφιακής διασκέδασης, έγιναν δυνατά τα τελευταία χρόνια, καθώς η τεχνολογία των chip επεξεργαστών κατάφερε να αγγίξει τις φυλοδοξίες των δημιουργών της.



Ωστόσο, στο κοντινό μέλλον, όλα αυτά τα θαυμαστά θα αποτελούν απλή δουλειά, όχι απλά για τους υπολογιστές, αλλά και για τα κινητά, χάρη στα προτάσιμα chip που σχεδιάζονται από μία από τις πλέον επιτυχημένες, αλλά συνήμα αφανείς εταιρείες του IT- την ARM.

Η εταιρεία δεν κατασκευάζει chip υπολογιστών, αλλά τα σχεδιάζει για άλλους.

Γύρω στο 95% των smartphones που υπάρχουν στον κόσμο αυτή τη στιγμή περιέχουν chip ARM- και ακόμα και αν η εταιρεία δεν αποκαλύπτει τους πελάτες της, ευάρετοι ότι chip της ARM εμπεριέχεται και στο iPad. Τα chip συνδυάζουν υψηλές επιδόσεις με χαμηλές ενεργειακές απαιτήσεις.

Ο διευθυντής του τμήματος marketing της εταιρείας, Λώρενς Μπράιαντ, λέει ότι πρόκειται για κάτι στο οποίο η ARM ειδικεύεται εδώ και 20 χρόνια.

«Στον κόσμο των κινητών, η βασική απαίτηση ήταν πάντα η χαμηλή κατανάλωση ενέργειας, και αυτό αποτελεί ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα στη βιομηχανία σήμερα».

«Από τη στιγμή που έχουμε μικρή κατανάλωση ενέργειας, μπορούμε να επιδιώξουμε χαμηλό κόστος και μικρό μέγεθος. Μπορούμε να μειώσουμε το μέγεθος των μπαταριών και μπορούμε να κινητοποιήσουμε με το μέγεθος, τη μορφή και το design του. Καθώς η διαδικασία κατασκευής chip έχει αλλάξει, έχουμε τη δυνατότητα να κάνουμε ισχυρότερο το ίδιο κομμάτι συσκευής».

Κινητά τηλέφωνα - Τεχνολογία

1/3

1/3

12. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson8b.docx**.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

13. Να τροποποιήσετε τη γραμματοσειρά όλου του εγγράφου σε **Tahoma**.
14. Να εισαγάγετε **κόκκινο** περίγραμμα σελίδας με στυλ **τριπλής γραμμής** στο αρχείο σας και το υδατογράφημα με τη λέξη **ΚΙΝΗΤΑ**.
15. Να εφαρμόσετε **πλήρη στοίχιση** σε όλο το κείμενο του εγγράφου.
16. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και να το κλείσετε.
17. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.
18. Αφού **επανεκκινήσετε** τον Η/Υ σας και με τη βοήθεια του/της καθηγητή/τριάς σας να ενεργοποιήσετε το **Ubuntu Linux** και να ανοίξετε τον **κειμενογράφο** του.
19. Να προσπαθήσετε να εκτελέσετε τα βήματα **2, 4, 5, 6, 7** και **8**, σε ένα **κενό έγγραφο**.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

20. Να δημιουργήσετε στο σπίτι σας ένα **φυλλάδιο** το οποίο να περιέχει δυο προτάσεις κειμένου (οτιδήποτε), περίγραμμα σελίδας, το ονοματεπώνυμό σας για κεφαλίδα και τον αριθμό της σελίδας μόνο για υποσέλιδο.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ9
Δημιουργία Πίνακα**Τι θα μάθουμε σήμερα:**

- Να εξηγούμε τη χρησιμότητα ενός πίνακα
- Να δημιουργούμε ένα πίνακα
- Να διακρίνουμε τη διαφορά ανάμεσα στη γραμμή, τη στήλη και το κελί ενός πίνακα.

**Δραστηριότητες Εμπέδωσης**

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με 1 γραμμή (**Row**) και 1 στήλη (**Column**).
3. Να αφήσετε **δύο κενές γραμμές** και να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με 2 γραμμές και 1 στήλη.
4. Να αφήσετε **δύο κενές γραμμές** και να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με 1 γραμμή και 2 στήλες.
5. Να αφήσετε **δύο κενές γραμμές** και να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με 3 γραμμές και 4 στήλες.
6. Να αφήσετε **δύο κενές γραμμές** και να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με 4 γραμμές και 3 στήλες.
7. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson9a.docx** και να το κλείσετε.

**Δραστηριότητες Αξιολόγησης**

8. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο**.
9. Να πληκτρολογήσετε ως τίτλο στο έγγραφό σας το **Παραδείγματα Πινάκων**.
10. Να αλλάξετε τη γραμματοσειρά των γραμμάτων του τίτλου σε **Comic Sans MS**.
11. Να αλλάξετε το μέγεθος των γραμμάτων του τίτλου σε **13 στιγμές** και το χρώμα των γραμμάτων του σε **γαλάζιο**.
12. Να εφαρμόσετε στον τίτλο **δεξιά στοίχιση**.
13. Να αφήσετε **δύο κενές γραμμές** και να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με 2 γραμμές και 5 στήλες.
14. Να αφήσετε **δύο κενές γραμμές** και να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με 4 γραμμές και 3 στήλες.

15. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson9b.docx** και να το κλείσετε.
16. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.
17. Να ανοίξετε το αρχείο **A.4.2.M9-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τρια σας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

18. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο**.
19. Να πληκτρολογήσετε ως τίτλο στο έγγραφό σας το **Φορητοί Η/Υ**.
20. Να αλλάξετε τη γραμματοσειρά του τίτλου σε **Verdana**.
21. Να αλλάξετε το μέγεθος των γραμμών του τίτλου σε **16 στιγμές** και το χρώμα των γραμμών του σε **πράσινο**.
22. Να εφαρμόσετε στη γραμμή του τίτλου **κεντρική στοίχιση**.
23. Να αλλάξετε τα **πάνω και κάτω περιθώρια** του εγγράφου σας σε 2 εκατοστά.
24. Να εισαγάγετε **αρίθμηση σελίδας** στο δεξιό κάτω άκρο του εγγράφου σας.
25. Αφού αφήσετε μια **κενή γραμμή** μετά τον τίτλο, να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με διαστάσεις (6x4) δηλαδή να έχει 6 γραμμές και 4 στήλες.
26. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson9c.docx** και να το κλείσετε.
27. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

28. Να απαντήσετε στις ερωτήσεις που ακολουθούν:

- (α) Ο πιο πάνω **πίνακας** έχει στήλες και γραμμές και αποτελείται από κελιά.
- (β) Η **3^η στήλη** του πίνακα αποτελείται από κελιά.
- (γ) Η **4^η γραμμή** του πίνακα αποτελείται από κελιά.

29. Να αντιστοιχίσετε τους Αγγλικούς όρους που υπάρχουν στη **ΣΤΗΛΗ 3** με τους Ελληνικούς όρους που υπάρχουν στη **ΣΤΗΛΗ 1**: (Στη **ΣΤΗΛΗ 2**, δίπλα από τον κάθε Ελληνικό όρο να γράψετε τον αριθμό που αντιστοιχεί στον Αγγλικό όρο.)

ΣΤΗΛΗ 1	ΣΤΗΛΗ 2
Πίνακας	
Γραμμή	
Στήλη	
Κελί	

ΣΤΗΛΗ 3
1. Cell
2. Column
3. Row
4. Table

30. Η δημιουργία ενός **πίνακα** θα ήταν κατάλληλη σε καθεμιά από τις ακόλουθες περιπτώσεις, εκτός από.....
- (α) Τηλεφωνικό κατάλογο
 - (β) Ωρολόγιο πρόγραμμα
 - (γ) Έκθεση Ιδεών
 - (δ) Ημερολόγιο

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ10

Εισαγωγή και Επεξεργασία Δεδομένων σε Πίνακα

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να μετακινούμε τον δρομέα μεταξύ των κελιών ενός πίνακα χρησιμοποιώντας το ποντίκι, τα πλήκτρα κίνησης, το πλήκτρο TAB και συνδυασμό πλήκτρων
- ✦ Να εισαγάγουμε δεδομένα σε ένα πίνακα
- ✦ Να επεξεργαζόμαστε δεδομένα σε ένα πίνακα.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text10.docx** από τον φάκελό σας. *(Το αρχείο αυτό περιέχει κάποια δεδομένα καθώς επίσης και ένα άδειο πίνακα.)*
3. Να πληκτρολογήσετε στα κελιά της 1^{ης} γραμμής του πίνακα τα πιο κάτω δεδομένα:

Όνομα	Επίθετο	Ηλικία
-------	---------	--------

4. Να **μετακινήσετε** τα δεδομένα που υπάρχουν στο έγγραφο έτσι ώστε ο πίνακάς σας να έχει στη συνέχεια την πιο κάτω μορφή:

Όνομα	Επίθετο	Ηλικία
Κώστας	Βασιλειάδης	21
Μαρία	Γεωργίου	17
Ανδρέας	Νικολάου	14

5. Να τροποποιήσετε τη λέξη **Κώστας** σε **Κωνσταντίνος**.
6. Να τροποποιήσετε και την ηλικία του Κωνσταντίνου από **21** σε **11**.
7. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson10a.docx** και να το κλείσετε.



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

8. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο**.
9. Να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με 5 στήλες και 5 γραμμές.

10. Να πληκτρολογήσετε τα δεδομένα όπως φαίνονται πιο κάτω, στον πίνακα:

ΚΩΔΙΚΟΣ DVD	ΤΙΤΛΟΣ	ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ	ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ	ΤΙΜΗ
1	SUPERMAN	CHRISTOFER REEVE	ΚΩΜΩΔΙΑ	2,5
3	AMERICAN PIE	TOBEY MAGUIRE	ΔΡΑΣΗ	2

11. Να εισαγάγετε τα πιο κάτω δεδομένα στην **3^η γραμμή** του πίνακα:

2 PIRATES OF CARIBBEAN JONNY DEP ΚΩΜΩΔΙΑ 2,5

12. Να διαγράψετε το περιεχόμενο του **4^{ου} κελιού της 2^{ης} γραμμής** του πίνακα και να πληκτρολογήσετε τη λέξη **ΔΡΑΣΗ**.

13. Να διορθώσετε το όνομα του πρωταγωνιστή της ταινίας **PIRATES OF CARIBBEAN** σε **JOHNNY DEPP**.

14. Να διαγράψετε το περιεχόμενο του **2^{ου} κελιού της 4^{ης} γραμμής** του πίνακα και να πληκτρολογήσετε τη λέξη **SPIDERMAN**.

15. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson10b.docx** και να το κλείσετε.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

16. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο**.

17. Να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** ο οποίος να περιλαμβάνει τις πιο κάτω πληροφορίες για τουλάχιστον **5 φίλους** σας:

- Όνομα
- Επίθετο
- Τμήμα

18. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson10c.docx** και να το κλείσετε.

19. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο** με τον ακόλουθο **πίνακα**:

Κατασκευαστής	Επεξεργαστής	Μνήμη RAM	Σκληρός Δίσκος
HP	Core i3	4 GB	500 GB
TOSHIBA	Core 2 Duo	6 GB	350 GB
APPLE	Intel Core i5	4 GB	400 GB

20. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson10d.docx** και να το κλείσετε.
21. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.

**Δραστηριότητες για το Σπίτι**

22. Να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με τη χρήση του επεξεργαστή κειμένου για το ωρολόγιο πρόγραμμά σας στο σχολείο.
23. Να **κυκλώσετε** το ΟΡΘΟ ή το ΛΑΘΟΣ πιο κάτω:
- (α) Τα κελιά ενός πίνακα είναι πιθανό να περιέχουν κείμενο, αριθμούς και εικόνες.
ΟΡΘΟ ΛΑΘΟΣ
- (β) Μπορούμε να κάνουμε κλικ στο **Shift + TAB**, για να πάμε στο προηγούμενο κελί.
ΟΡΘΟ ΛΑΘΟΣ
24. Όταν είμαστε στο τελευταίο κελί ενός πίνακα και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **TAB**;
- (α) Πηγαίνουμε στο προηγούμενο κελί
- (β) Δημιουργούμε μια νέα γραμμή
- (γ) Επιστρέφουμε στο πρώτο κελί
- (δ) Δημιουργούμε μια νέα στήλη

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ11

Διαχείριση Πινάκων σε Ένα Έγγραφο

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να επιλέγουμε γραμμές, στήλες, κελιά και ολόκληρο τον πίνακα
- ✦ Να εισαγάγουμε και να διαγράφουμε γραμμές και στήλες σε πίνακα καθώς και ολόκληρο πίνακα
- ✦ Να αλλάζουμε το πλάτος των στηλών του πίνακα και το ύψος των γραμμών του πίνακα.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text11a.docx** από τον φάκελό σας.
3. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson11a.docx**.
4. Να χρησιμοποιήσετε τις εντολές που μάθατε από το κυρίως μενού του **Table Tools→Layout** για να τροποποιήσετε τον πίνακα του εγγράφου σας όπως πιο κάτω:

ΩΡΕΣ	ΔΕΥΤΕΡΑ	ΤΡΙΤΗ	ΤΕΤΑΡΤΗ	ΠΕΜΠΤΗ	ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
15.00-16.00	TENNIS	PING PONG	YOGA	TENNIS	PING PONG
16.00-17.00	SWIM	PILATES	HIP HOP	SWIM	HIP HOP
17.00-18.00	PING PONG	YOGA	PING PONG	YOGA	PILATES
18.00-19.00	TENNIS	KARATE	SWIM	TENNIS	KARATE
19.00-20.00	YOGA	SWIM	TENNIS	SWIM	YOGA

5. Να διαγράψετε τη **2^η γραμμή** του πίνακα.
6. Να προσθέσετε μια **νέα γραμμή** κάτω από την 5^η γραμμή.
7. Να συμπληρώσετε την νέα γραμμή με **δικές σας σχετικές πληροφορίες**.
8. Να προσθέσετε ακόμη **μια στήλη** μετά την 6^η στήλη.
9. Να συμπληρώσετε την νέα στήλη που αντιστοιχεί στην ημέρα **ΣΑΒΒΑΤΟ** με **δικές σας σχετικές πληροφορίες**.
10. Να αλλάξετε το **ύψος** όλων των γραμμών σε 0,9 εκατοστά.
11. Να αλλάξετε το **πλάτος** της 1^{ης} στήλης σε 3,5 εκατοστά και για τις υπόλοιπες στήλες σε 2,4 εκατοστά.
12. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και να το κλείσετε.

13. Να ανοίξετε το αρχείο **Text11b.docx** από τον φάκελό σας.
14. Να συμπληρώσετε με **δικά σας μηνιαία έξοδα** και κάνοντας τις αναγκαίες τροποποιήσεις στον 2^ο πίνακα του εγγράφου.
15. Να διαγράψετε τον πίνακα με τα μηνιαία έξοδα του **Κωστάκη**.
16. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson11b.docx** και να το κλείσετε.
17. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

18. Να ανοίξετε το αρχείο **A.4.2.M11a-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

19. Να ανοίξετε το αρχείο **A.4.2.M11b-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις.
20. Να δημιουργήσετε τον δικό σας πίνακα με τα απογευματινά φροντιστήριά σας.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

21. Να περιγράψετε τι κάνουν οι πιο κάτω εντολές που βρίσκονται στο κυρίως μενού του **Table Tools→Layout**:

(α) Select

.....

(β) Insert

.....

(γ) Delete

.....

(δ) Properties

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.4.2.M12

Μορφοποίηση Πινάκων

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να μορφοποιούμε το περιεχόμενο ενός πίνακα (*γραμματοσειρά, μέγεθος γραμμάτων, στοίχιση ...*)
- ✦ Να προσθέτουμε και να καταργούμε περίγραμμα και σκίαση σε ένα πίνακα
- ✦ Να συγχωνεύουμε και να διαιρούμε κελιά σε ένα πίνακα
- ✦ Να μορφοποιούμε ένα πίνακα χρησιμοποιώντας την εντολή αυτόματης μορφοποίησης.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text12.docx** από τον φάκελό σας.
3. Να αλλάξετε τη γραμματοσειρά όλων των δεδομένων του **Πίνακα Α** σε **Tahoma**.
4. Να **συγχωνεύσετε** τα κελιά της 1^{ης} γραμμής του **Πίνακα Α**.
5. Να αλλάξετε το μέγεθος των γραμμάτων της 1^{ης} γραμμής του **Πίνακα Α** σε **16 στιγμές**.
6. Να αλλάξετε το χρώμα των γραμμάτων της 1^{ης} γραμμής του **Πίνακα Α** σε **πράσινο**.
7. Να στοιχίσετε στο **κέντρο** την 1^η γραμμή του **Πίνακα Α**.
8. Να εφαρμόσετε **σκίαση χρώματος απαλού πράσινου** στα κελιά της 2^{ης} γραμμής του **Πίνακα Α**.
9. Να στοιχίσετε στο **κέντρο** τα δεδομένα που βρίσκονται στη 2^η και 3^η στήλη του **Πίνακα Α**.
10. Να εφαρμόσετε **περίγραμμα** στον **Πίνακα Α** με τα πιο κάτω δεδομένα:
 - (α) Είδος περιγράμματος: **Grid**
 - (β) Στυλ γραμμής: **Διπλή γραμμή**
 - (γ) Χρώμα γραμμής: **Μπλε**
 - (δ) Πάχος γραμμής: **1½ στιγμές**
11. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson12.docx**.
12. Να μορφοποιήσετε τον **Πίνακα Β** που βρίσκεται στο ίδιο έγγραφο ακολουθώντας τις πιο κάτω οδηγίες:
 - (α) Να **διαίρεσετε** το κελί της 2^{ης} γραμμής σε **δύο κελιά** και να πληκτρολογήσετε στο 2^ο κελί της ίδιας γραμμής τη λέξη **Κόστος**.
 - (β) Να αλλάξετε και την εμφάνιση του πίνακα εφαρμόζοντας του Αυτόματη Μορφοποίηση Πίνακα με το **Light List**.

13. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και να το κλείσετε.
14. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

15. Να ανοίξετε το αρχείο **A.4.2.M12a-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τρια σας.



Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

16. Να ανοίξετε το αρχείο **A.4.2.M12b-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

17. Να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με τα πιο κάτω στοιχεία:

Τιμοκατάλογος καντίνας σχολείου	
Προϊόν	Τιμή
Νερό	
Χυμός	
Σάντουιτς	
Τυρόπιτα	
Κρουασάν	

18. Να **συμπληρώσετε** τις τιμές με τιμές που ισχύουν στην καντίνα του σχολείου σας.
19. Να **μορφοποιήσετε** τον πίνακα όπως εσείς θέλετε χρησιμοποιώντας τις δεξιότητες που αποκτήσατε στο σημερινό μάθημα.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.4.2.M13

Διαχείριση Γραφικών σε Έγγραφο

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να εισαγάγουμε εικόνα από αρχείο, γραφικά κείμενα και αντικείμενα σχεδίασης
- ✦ Να αλλάζουμε το μέγεθος γραφικού και εικόνας
- ✦ Να διαγράφουμε γραφικά και εικόνες.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξιολόγησης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text13a.docx** από τον φάκελό σας.
3. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson13a.docx**.
4. Τι είδους **γραφικά** εμφανίζονται στο έγγραφο;

5. Να διαγράψετε μόνο τα **γραφικά** που έχετε εντοπίσει πιο πάνω και να αποθηκεύσετε.
6. Να εισαγάγετε στο έγγραφο σας τον τίτλο **Τα αγαπημένα μου ΣΠΟΡ** χρησιμοποιώντας **γραφικό κείμενο** της αρεσκείας σας, με μέγεθος γραμμάτων τις **40 στιγμές**.
7. Να εισάξετε δεξιά από κάθε άθλημα ένα **αυτόματο σχήμα βέλους**.
8. Να εισάξετε το ανάλογο **γραφικό αντικείμενο** στο δεξιό μέρος του αντίστοιχου αθλήματος.
9. Να εισάξετε το αρχείο εικόνας **Polo.jpg** από τον φάκελό σας στο τέλος του εγγράφου.
10. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και να το κλείσετε.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

11. Να ανοίξετε το αρχείο **Text13b.docx** από τον φάκελό σας.
12. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson13b.docx**.
13. Έχετε βρει στον δρόμο ένα γλυκύτατο σκυλάκι αλλά ΔΕΝ μπορείτε να το κρατήσετε.
 Να δημιουργήσετε μια **ανακοίνωση** εισαγάγοντάς της τα κατάλληλα γραφικά και

κάνοντας τέτοιες μορφοποιήσεις στο κείμενο ώστε να διαμορφώσετε μια ανακοίνωση που στόχο θα έχει να καταφέρετε να βρείτε ένα νέο σπίτι για το γλυκύτατο σκυλάκι.

14. Να εισάγετε στο έγγραφο σας τον τίτλο **Ανακοίνωση** χρησιμοποιώντας **γραφικό κείμενο** της αρεσκείας σας, με μέγεθος γραμμάτων τις **36 στιγμές**.
15. Να αλλάξετε το στυλ αναδίπλωσης (**Wrap Text**) του τίτλου σε **Behind Text** και με στοίχιση στο **κέντρο**.
16. Να εισαγάγετε δίπλα από τον τίτλο ένα **αυτόματο σχήμα δικής σας επιλογής**.
17. Να αλλάξετε το γέμισμα χρώματος του αυτόματου σχήματος που έχετε εισαγάγει.
18. Να εισαγάγετε το ανάλογο **γραφικό αντικείμενο** στο τέλος του κειμένου.
19. Να αλλάξετε το στυλ αναδίπλωσης του γραφικού αντικειμένου σε **Square** και με στοίχιση **δεξιά**.
20. Να εισαγάγετε το αρχείο εικόνας **Dog.jpg** από τον φάκελό σας στο τέλος του εγγράφου.
21. Να αλλάξετε το στυλ αναδίπλωσης της εικόνας ώστε να εμφανίζεται **πίσω από το κείμενο**.
22. Να μεγαλώσετε λίγο την εικόνα και να την μετακινήσετε πίσω από τη φράση **ΠΟΛΟ (water POLO)**.
23. Να αλλάξετε και το στυλ της εικόνας σε **Bevel Perspective**.
24. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και να το κλείσετε.
25. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

26. Τι είναι το **στυλ αναδίπλωσης**;
.....
27. Ποια είναι η **βασική διαφορά** που υπάρχει μεταξύ των γραφικών (**WordArt, Shapes, ClipArt**) και των εικόνων (**Picture**) σε ένα έγγραφο;
.....
28. Χρησιμοποιώντας τις νέες γνώσεις για τα γραφικά και τις εικόνες να δημιουργήσετε σύμφωνα με το προσωπικό σας γούστο μια πρόσκληση για το πάρτι των γενεθλίων σας.
29. Εναλλακτικά θα μπορούσατε να κάνετε ένα αφιέρωμα για την οικογένεια σας, διακοσμώντας το με φωτογραφίες που ήδη έχετε αποθηκευμένες σε αρχείο εικόνας στον Η/Υ σας.

A4.3 Επεξεργασία Εικόνας

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.3.Μ1

Δημιουργία και Επεξεργασία Εικόνας

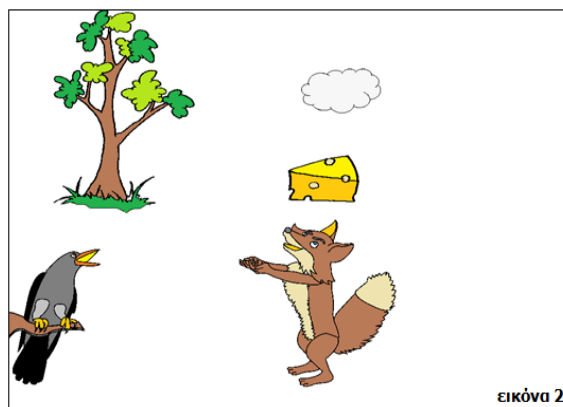
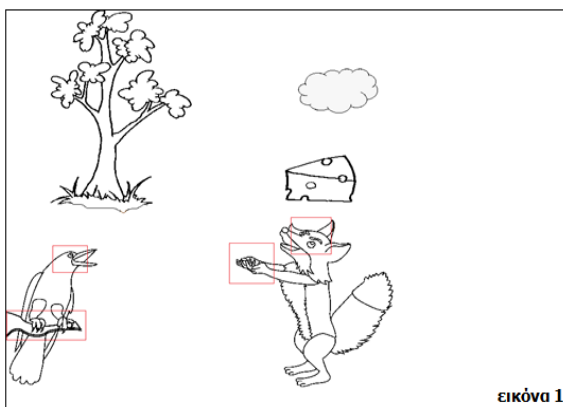
Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να ανοίγουμε αρχεία εικόνας
- ✦ Να γεμίζουμε ένα αντικείμενο με χρώμα
- ✦ Να μετακινούμε και να αλλάζουμε το μέγεθος της εικόνας με χρήση της ορθογώνιας επιλογής
- ✦ Να προσθέτουμε σχήματα και κείμενο
- ✦ Να αποθηκεύουμε αρχεία εικόνας.

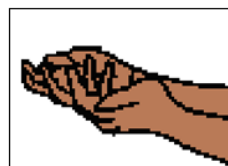


Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξιολόγησης

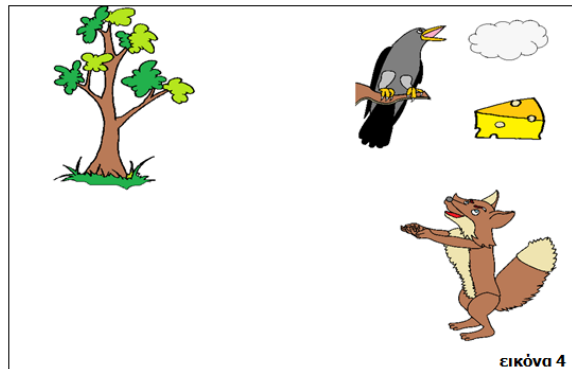
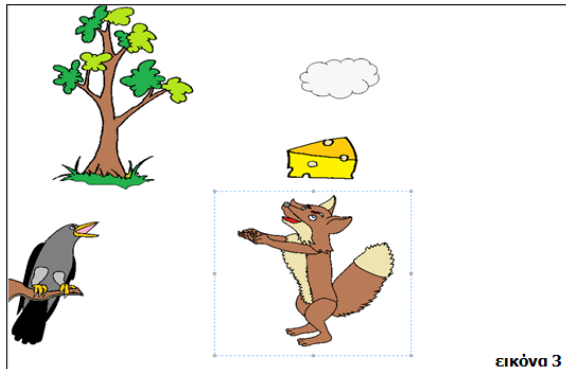
1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή εικόνας **Microsoft Paint**.
2. Να ανοίξετε το αρχείο εικόνας **Picture.bmp** από τον φάκελό σας.
3. Να γεμίσετε με χρώμα την **εικόνα 1** έτσι ώστε να πετύχετε το αποτέλεσμα που βλέπετε στην **εικόνα 2**, χρησιμοποιώντας το εικονίδιο του **γεμίσματος χρώματος**.



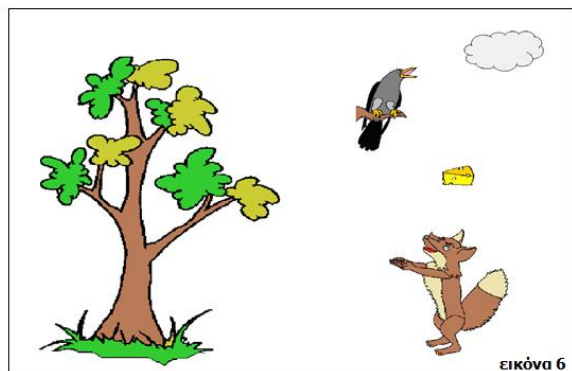
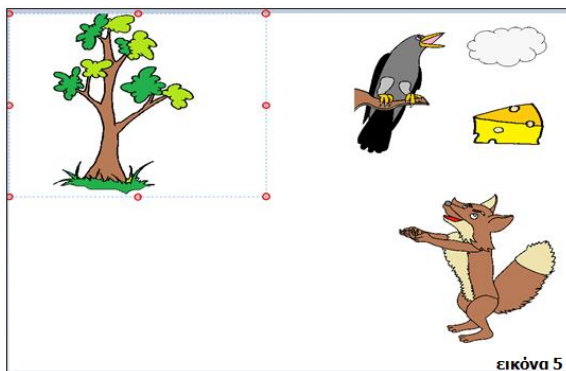
4. Για να γεμίσουμε με χρώμα τα σημεία που υποδεικνύονται στην **εικόνα 1** μπορούμε να τα μεγεθύνουμε με το κουμπί του **μεγεθυντικού φακού** όπως πιο κάτω:



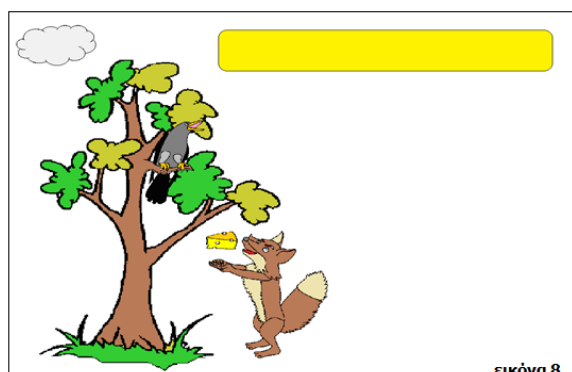
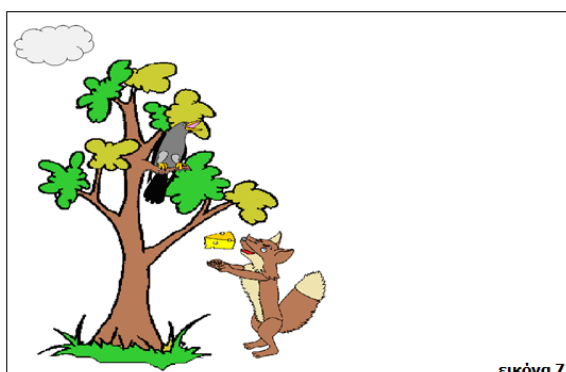
5. Να επιλέξετε και να μετακινήσετε το καθένα από τα σκίτσα της **εικόνας 3** για να σχηματίσετε την **εικόνα 4**, χρησιμοποιώντας το εικονίδιο της **ορθογώνιας επιλογής** με φόντο **διαφανές**.



6. Χρησιμοποιώντας τις **λαβές** της ορθογώνιας επιλογής όπως υποδεικνύονται στην **εικόνα 5**, να αλλάξετε τα **μεγέθη** των σκίτσων, έτσι ώστε να σχηματιστεί η **εικόνα 6**.

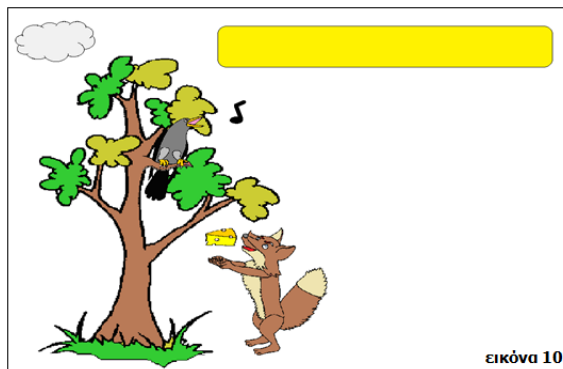
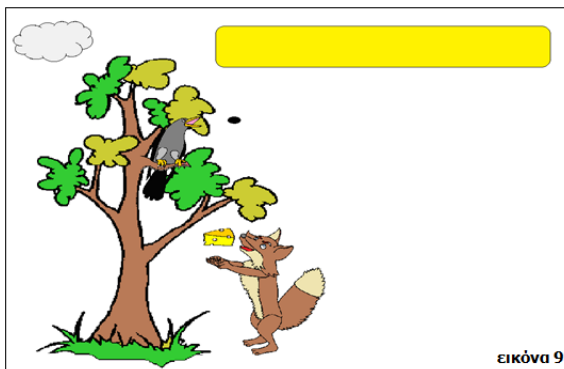


7. Μετακινώντας τώρα τα σκίτσα, να δημιουργήσετε την **εικόνα 7**.
8. Να δημιουργήσετε ένα **στρογγυλεμένο ορθογώνιο** στο πάνω δεξιά μέρος της εικόνας και να το γεμίσετε με **κίτρινο χρώμα** όπως την **εικόνα 8**.



9. Να δημιουργήσετε μια **έλλειψη** δεξιά από το κοράκι όπως η **εικόνα 9**.
10. Να επιλέξετε το εικονίδιο της **ευθείας γραμμής** και να διαλέξετε το μεγαλύτερο πλάτος (**πάχος**) γραμμής.

11. Να δημιουργήσετε μια **μουσική νότα** όπως φαίνεται στην **εικόνα 10**.



12. Να επιλέξετε το εικονίδιο του **κειμένου** και να τοποθετήσετε τον δείκτη του ποντικιού μέσα στο στρογγυλεμένο ορθογώνιο.
13. Να επιλέξετε τη γραμματοσειρά **Bookman Old Style**, μέγεθος γραμμάτων **24 στιγμές**, **έντονη γραφή** και χρώμα γραμμάτων το **κόκκινο σκούρο**.
14. Να γράψετε τη φράση **Η αλεπού και ο κόρακας** όπως την **εικόνα 11**.



15. Να αποθηκεύσετε το αρχείο εικόνας στον φάκελό σας με το όνομα **Crow and Fox.bmp**.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

16. Να συνεχίσετε με το ίδιο σχέδιο για να σχηματίσετε την **εικόνα 12** και να αποθηκεύσετε το αρχείο εικόνας ξανά στον φάκελό σας με το νέο όνομα **Crow and Fox+.bmp**.
17. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή εικόνας.

🏠 Δραστηριότητες για το Σπίτι

18. Να βρείτε εικόνες από το διαδίκτυο, και να τις χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε στον επεξεργαστή εικόνας **μια σκηνή μιας οποιαδήποτε ιστορίας** θέλετε εσείς.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.3.Μ2

Μορφοποίηση Εικόνας

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να γεμίζουμε αντικείμενα με χρώμα
- ✦ Να αλλάζουμε το μέγεθος της εικόνας
- ✦ Να περιστρέφουμε την εικόνα
- ✦ Να αναστρέφουμε την εικόνα
- ✦ Να εφαρμόζουμε καμπύλη γραμμή
- ✦ Να εφαρμόζουμε αντιγραφή χρώματος.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξιολόγησης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή εικόνας.
2. Να ανοίξετε το αρχείο εικόνας **Crow and Fox+.bmp** από τον φάκελό σας.
3. Χρησιμοποιώντας το εικονίδιο της **Καμπύλης Γραμμής** να προσαρμόσετε την **εικόνα 1** έτσι ώστε να πετύχετε το αποτέλεσμα που βλέπετε στην **εικόνα 2**.



εικόνα 1



εικόνα 2

4. Για να έχετε περισσότερο χώρο στην εικόνα να μετακινήσετε τον τίτλο στα αριστερά όπως φαίνεται στην **εικόνα 3** χρησιμοποιώντας το εικονίδιο της **ορθογώνιας επιλογής** με φόντο **διαφανές**.
5. Χρησιμοποιώντας τα ανάλογα χρώματα να γεμίσετε με χρώμα την **εικόνα 4**. (*Σημείωση: Όταν βάζετε χρώμα και γεμίζουν και άλλες περιοχές με το ίδιο χρώμα να κάνετε **Undo** και μετά με τον μεγεθυντικό φακό να μεγαλώνετε τις άκρες της εικόνας για να βρείτε τα κενά σημεία και να τα κλείσετε με το πινέλο.*)



εικόνα 3



εικόνα 4

6. Όπως βλέπετε στην **εικόνα 5** υπάρχουν σημεία όπου πρέπει να φύγουν οι γραμμές. Εάν χρησιμοποιήσετε χρώματα που δύσκολα μπορείτε να ξαναβρείτε, ο εύκολος τρόπος να τα επιλέξετε είναι η επιλογή-αντιγραφή χρώματος. Με το εικονίδιο της **επιλογής-αντιγραφής χρώματος** και μετά κάνοντας κλικ πάνω στο συγκεκριμένο χρώμα, να το επιλέξετε για να σβήσετε τις γραμμές και να γίνει όπως η **εικόνα 6**.



7. Χρησιμοποιώντας αυτά που μάθατε, να σχεδιάσετε έναν ήλιο όπως φαίνεται και στην **εικόνα 7** και να τον γεμίσετε με χρώμα **κίτρινο**.



8. Σε αρκετές περιπτώσεις τα χρώματα που υπάρχουν στην παλέτα είναι λίγα και θα θέλατε να χρησιμοποιήσετε και κάποια καινούρια. Έτσι μπορείτε να φτιάξετε εσείς ένα **σκούρο πορτοκαλί χρώμα** για να το χρησιμοποιήσετε και να βάψετε τον ήλιο όπως φαίνεται τώρα στην **εικόνα 8**.
9. Να επιλέξετε τη νότα που υπάρχει στην **εικόνα 8** και να την **αντιγράψετε** και να την **επικολλήσετε 3 φορές**.
10. Τις τελευταίες δύο νότες που επικολλήσατε, χρησιμοποιώντας τις επιλογές της **Περιστροφής εικόνας** και **Αναστροφής εικόνας** να προσπαθήσετε να τις κάνετε να μοιάζουν όπως στην **εικόνα 9**.



11. Να αποθηκεύσετε το αρχείο εικόνας στον φάκελό σας με το νέο όνομα **Crow and Fox+2.bmp**.
12. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή εικόνας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

13. Να ανοίξετε το αρχείο **A.4.3.M2-Quiz.exe** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.
14. Να ανοίξετε το αρχείο **Crow and Fox+2.bmp** από τον φάκελό σας και σύμφωνα με αυτά που μάθατε στο σημερινό μάθημα να κάνετε την αλεπού να **γυρίσει** και να **φύγει**.
15. Να αποθηκεύσετε το αρχείο εικόνας στον φάκελό σας με το νέο όνομα **Crow and Fox+3.bmp**.



16. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή εικόνας. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή εικόνας.
17. Να ανοίξετε το αρχείο εικόνας **Crow and Fox+3.bmp** από τον φάκελό σας.
18. Από την καρτέλα **Paint**  να κάνετε κλικ στο **Save As** (για αναγνώριση των διάφορων τύπων αποθήκευσης εικόνας):
19. Να συμπληρώσετε τους **τύπους αρχείων** των εικόνων με τους οποίους μπορούμε να αποθηκεύσουμε μια εικόνα:
 - (α)
 - (β)
 - (γ)
 - (δ)
 - (ε)
 - (στ)
 - (ζ)

20. Η εικόνα που ανοίξατε προηγουμένως είναι τύπος αρχείου **Bitmap** και έχει επέκταση αρχείου **BMP**. Να αποθηκεύσετε την εικόνα με το ίδιο όνομα αλλά με τύπο αρχείου **JPEG** στον φάκελό σας.
21. Να ανοίξετε το αρχείο εικόνας **Three-little-pigs.bmp** από τον φάκελό σας.
22. Να επαναλάβετε το **βήμα 5** και για τους τύπους αρχείων των εικόνων **GIF, TIFF, PNG**.
23. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή εικόνας.
24. Να ενεργοποιήσετε το εικονίδιο **Computer** στην επιφάνεια εργασίας σας, και μετά να ανοίξετε τον φάκελό σας στον Κεντρικό Υπολογιστή.
25. Να αλλάξετε την προβολή των αρχείων σας σε **Details**.
26. Να βρείτε όλα τα **αρχεία εικόνας** που έχετε δημιουργήσει και να γράψετε πιο κάτω τι παρατηρείτε εκτός από τον διαφορετικό τύπο αρχείου;

.....

.....

**Δραστηριότητες για το Σπίτι**

27. Η εικόνα τύπου **BMP** είναι ο πιο ολοκληρωμένος τύπος εικόνας από άποψη πληρότητας της πληροφορίας. Γιατί κατά την άποψή σας δημιουργήθηκαν οι υπόλοιποι τύποι αποθήκευσης των εικόνων;
-
-
-
28. Ποια είναι η άποψή σας για τη σημασία της αποθήκευσης με τον σωστό τύπο αρχείου;
-
-
29. Να αναζητήσετε εικόνες αυτοκινήτων (**Cars**) από το Διαδίκτυο και να αποθηκεύσετε **πέντε** από αυτές στον φάκελό σας. Στη συνέχεια, να παρατηρήσετε προσεκτικά τον τύπο αρχείου της κάθε εικόνας. Τι παρατηρείτε;
-
-
30. Πού συναντούμε συνήθως τους τύπους των αρχείων **JPEG, GIF, PNG**;
-

ΕΝΟΤΗΤΑ Α5 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο

Για την προετοιμασία και συγγραφή του υλικού αυτής της ενότητας εργάστηκαν οι ακόλουθοι Καθηγητές Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών:

Αντωνίου Αντώνης Α.

Αντωνίου Αντώνης Φ.

Βύρα Θέμις

Γαλατόπουλος Πάρης

Γεωργίου Αντώνης

Διονυσίου Μιχάλης (Σύμβουλος)

Ζάγγουλος Νικόλαος (Σύμβουλος)

Θεοδώρου Ηλίας

Καζέλη Σοφία

Κασιουρή Ευγενία

Κωμοδρόμος Λουκάς

Μάκκουλα Πόλα

Μπελέκας Αντώνης

Νεοφύτου Άντρη

Ξενοφώντος Ξένιος

Παντελή Νικόλας

Παπαλυσάνδρου Αλέξανδρος

(Σύμβουλος)

Σαββίδου Στυλιανή

Χαραλάμπους Χαραλάμπος

Χατζηλοΐζου Μαρία

Χειμαρίδου Χριστίνα

A5.1 Φυλλομετρητής Ιστού

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.1.Μ1

Δίκτυα – Βασικές Έννοιες

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να εξηγούμε τι είναι ένα δίκτυο
- ✦ Να περιγράφουμε τον ειδικό εξοπλισμό / συσκευές που χρειάζεται ένα δίκτυο
- ✦ Να εξηγούμε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των δικτύων.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

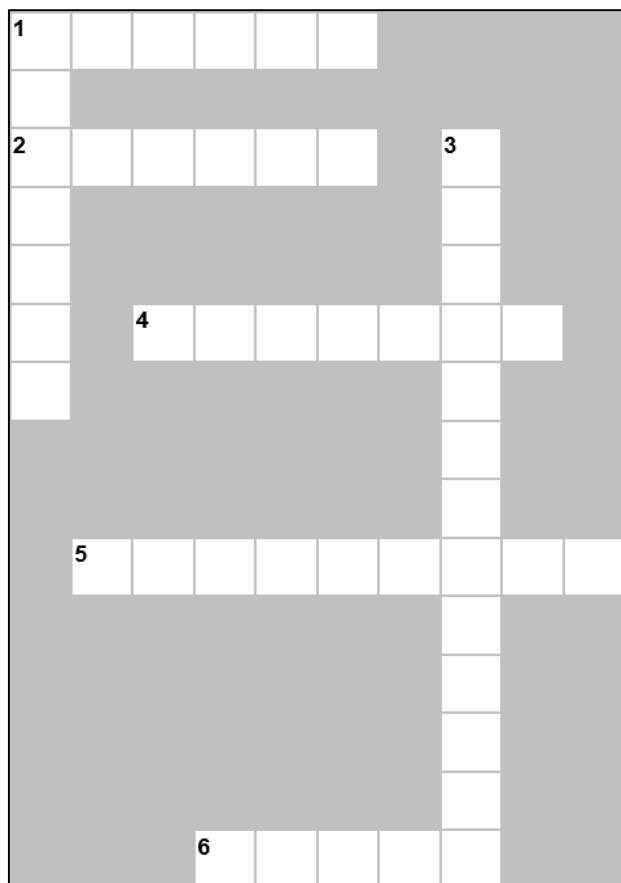
1. Να **καθορίσετε** ποιες από τις πιο κάτω δηλώσεις είναι σωστές και ποιες λάθος:

A/A	Δηλώσεις	Σωστό	Λάθος
(α)	Ένα δίκτυο συμπεριλαμβάνει μόνο ηλεκτρονικούς υπολογιστές.	☐	☐
(β)	Μέσω ενός δικτύου οι χρήστες μπορούν να ανταλλάζουν δεδομένα.	☐	☐
(γ)	Δίκτυο Υπολογιστών είναι μια ομάδα από δύο ή περισσότερους υπολογιστές που συνδέονται μεταξύ τους.	☐	☐
(δ)	Για να δημιουργήσουμε ένα δίκτυο με υπολογιστές πρέπει να προμηθευτούμε με πρόσθετο υλικό δικτύωσης όπως καλώδια, κάρτες δικτύου, και διανομείς και διακόπτες δικτύου.	☐	☐
(ε)	Οι διανομείς και οι διακόπτες απλά συνδέουν δύο ή περισσότερους υπολογιστές σε ένα δίκτυο.	☐	☐
(στ)	Η συντήρηση και διαχείριση ενός δικτύου είναι πολύπλοκη και συνήθως απαιτούνται οι γνώσεις ειδικών	☐	☐
(ζ)	Μέσω ενός δικτύου, εάν δεν παρθούν τα αναγκαία προστατευτικά μέτρα, γίνεται πολύ εύκολη η μετάδοση ιών.	☐	☐
(η)	Σε ένα δίκτυο που υπάρχουν πολλοί υπολογιστές, είναι απαραίτητο για κάθε υπολογιστή να υπάρχει και μία ξεχωριστή σύνδεση στο Διαδίκτυο.	☐	☐
(θ)	Μέσω ενός δικτύου, οι χρήστες, ανάλογα με τα δικαιώματα που τους δίνονται, έχουν πρόσβαση σε αρχεία, φακέλους και προγράμματα που μπορεί να βρίσκονται σε άλλους υπολογιστές.	☐	☐
(ι)	Μέσω του δικτύου, ο κάθε χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση σε ένα κοινό εκτυπωτή.	☐	☐



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

2. Να συμπληρώσετε το πιο κάτω σταυρόλεξο (μπορείτε επίσης να το ανοίξετε από το αρχείο **A.5.1.M1-Quiz.htm** από τον φάκελό σας). Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.



ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

1	 είναι μια ομάδα από δύο ή περισσότερους υπολογιστές που συνδέονται μεταξύ τους.
2	Σε κάποιες περιπτώσεις, το για την αγορά και εγκατάσταση των απαραίτητων συσκευών και προγραμμάτων για τη δημιουργία ενός δικτύου είναι αποτρεπτικό.
4	Τα RJ45 είναι ειδικά που συνδέουν την κάρτα δικτύου του Η/Υ με άλλον υπολογιστή ή με ένα HUB.
5	Ο συνδέει δύο ή περισσότερους υπολογιστές σε ένα δίκτυο και ενισχύει το σήμα που δέχεται πριν το επαναλάβει σε άλλες συσκευές.
6	Ένα από τα βασικότερα πλεονεκτήματα που προκύπτουν από τη χρήση δικτύων είναι η δυνατότητα διαμοιρασμού των ψηφιακών

ΚΑΘΕΤΑ

1	Ο Η/Υ θα πρέπει να έχει Κάρτα για να μπορεί να συνδεθεί σε ένα Δίκτυο.
3	Ένα από τα βασικότερα πλεονεκτήματα που προκύπτουν από τη χρήση δικτύων είναι η δυνατότητα κοινής χρήσης συσκευών.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

3. Να ονομάσετε τις συσκευές που χρειάζεστε για να δημιουργήσετε **ένα δίκτυο** με μόνο δύο υπολογιστές. Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.

.....

.....

.....

4. Να ονομάσετε τις συσκευές που χρειάζεστε για να δημιουργήσετε **ένα δίκτυο** με 5 υπολογιστές και έναν εκτυπωτή. Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.

.....

.....

.....

.....

 Δραστηριότητες για το Σπίτι

5. Τι είναι Δίκτυο (**Network**);

.....

.....

.....

6. Η κυρία Μαρία είναι διευθύντρια σε ένα αρχιτεκτονικό γραφείο. Στο γραφείο εργάζονται τρεις αρχιτέκτονες και ένας διακοσμητής. Για τη διεκπεραίωση των εργασιών τους χρησιμοποιούν καθημερινά ηλεκτρονικούς υπολογιστές, εκτυπωτές και σχεδιογράφο. Σε πολλές περιπτώσεις είναι απαραίτητο να ανταλλάξουν μεταξύ τους διάφορα αρχεία.

- (α) Να εξηγήσετε στην κυρία Μαρία γιατί η **εγκατάσταση δικτύου** θα μπορούσε να βελτιώσει την ποιότητα και την ταχύτητα διεκπεραίωσης των εργασιών του αρχιτεκτονικού γραφείου.

.....

.....

.....

- (β) Να εξηγήσετε στην κυρία Μαρία τις **επιπρόσθετες συσκευές** που είναι απαραίτητες για τη δημιουργία του δικτύου.

.....

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.1.Μ2

Διαδίκτυο – Βασικές Έννοιες

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✿ Να εξηγούμε τι είναι Διαδίκτυο
- ✿ Να ονομάζουμε τις βασικές υπηρεσίες που παρέχει το Διαδίκτυο
- ✿ Να εξηγούμε τι χρειάζεται για να αποκτήσουμε πρόσβαση στο Διαδίκτυο.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να **καθορίσετε** ποιες από τις δηλώσεις πιο κάτω είναι σωστές και ποιες λάθος:

A/A	Δηλώσεις	Σωστό	Λάθος
(α)	Το Διαδίκτυο είναι μια ομάδα μέχρι 100 υπολογιστών που συνδέονται μεταξύ τους με σκοπό να ανταλλάσσουν δεδομένα.	☐	☐
(β)	Το Διαδίκτυο είναι ένα δίκτυο δικτύων.	☐	☐
(γ)	Ένα άλλο όνομα για το Διαδίκτυο είναι: Παγκόσμιος Ιστός Πληροφοριών (WWW).	☐	☐
(δ)	Μία από τις υπηρεσίες που παρέχει το Διαδίκτυο είναι το Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο (e-mail).	☐	☐
(ε)	Το Ηλεκτρονικό Εμπόριο (e-commerce), δεν μπορεί να προσφερθεί μέσω του Διαδικτύου.	☐	☐
(στ)	Το Modem είναι μια συσκευή που μετατρέπει το ψηφιακό σήμα του Η/Υ σε αναλογικό σήμα για να μπορεί να μεταφερθεί μέσα από μια τηλεφωνική γραμμή (και αντίστροφα).	☐	☐
(ζ)	Ο Router (Δρομολογητής) είναι το πρόγραμμα με το οποίο μπορούμε να ανοίξουμε σελίδες από τον παγκόσμιο ιστό.	☐	☐
(η)	Το μόνο που χρειαζόμαστε για να έχουμε πρόσβαση στο Διαδίκτυο είναι ο ηλεκτρονικός μας υπολογιστής.	☐	☐
(θ)	Ο Παροχέας Υπηρεσιών Διαδικτύου (ISP) είναι η εταιρεία που θα μας παρέχει την υπηρεσία Διαδικτύου παρέχοντάς μας μια γραμμή σύνδεσης.	☐	☐
(ι)	Κάποια παραδείγματα Παροχών Υπηρεσιών Διαδικτύου (ISP) είναι και τα εξής: Internet Explorer, Firefox και Safari.	☐	☐



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

2. Να σημειώσετε με ✓ όπου το πρόγραμμα αντιστοιχεί σε φυλλομετρητή ιστού (**Web Browser**):

MS-EXCEL	☐	FIREFOX	☐	ACCESS	☐
MOSAIC	☐	WINDOWS-XP	☐	PAINT	☐
OPERA	☐	INTERNET EXPLORER	☐	SAFARI	☐

3. Να αντιστοιχίσετε τα περιεχόμενα της **Στήλης Α** με τα περιεχόμενα της **Στήλης Β**:

Στήλη Α	Στήλη Β
Δίκτυο (Network)	1. Ένα πλέγμα από εκατομμύρια διασυνδεδεμένους υπολογιστές που εκτείνεται σχεδόν σε κάθε γωνιά του πλανήτη και παρέχει τις υπηρεσίες του σε εκατομμύρια χρήστες.
Παγκόσμιος Ιστός (World Wide Web-WWW)	2. Δύο ή περισσότεροι υπολογιστές που συνδέονται μεταξύ τους.
Διαδίκτυο (Internet)	3. Διαδικτυωμένες ηλεκτρονικές σελίδες με πληροφορίες σε γραφικό παραθυρικό περιβάλλον, οι οποίες αλληλοσυνδέονται μέσω λέξεων-κλειδιών.

4. Τι άλλο χρειαζόμαστε, εκτός από τον Η/Υ, για να **συνδεθούμε** στο Διαδίκτυο;

.....

.....

.....

.....

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

5. Να εντοπίσετε από το Διαδίκτυο ακόμη τρία προγράμματα φυλλομετρητή ιστού (**Web Browser**) που δεν έχουν αναφερθεί προηγουμένως.

.....

.....

🏠 Δραστηριότητες για το Σπίτι

6. Τι είναι το Διαδίκτυο (**Internet**);

.....

.....

7. Ο Κωνσταντίνος μόλις **αγόρασε** τον πρώτο του υπολογιστή. Πήγε στο σπίτι και προς μεγάλη του έκπληξη αντιλήφθηκε ότι δεν μπορούσε να συνδεθεί στο Διαδίκτυο. Σας παίρνει τηλέφωνο και ζητά τη βοήθειά σας. Να εξηγήσετε στον Κωνσταντίνο τι χρειάζεται να κάνει για να έχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο.

.....

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.5.1.M3

Πλοήγηση στο Διαδίκτυο

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να αναγνωρίζουμε τα διάφορα μέρη του περιβάλλοντος του φυλλομετρητή ιστού Internet Explorer
- ✦ Να επισκεπτόμαστε ιστοσελίδες των οποίων τη διεύθυνση γνωρίζουμε
- ✦ Να χρησιμοποιούμε τη γραμμή διευθύνσεων για να μετακινούμαστε ανάμεσα σε διάφορες ιστοσελίδες που έχουμε επισκεφτεί
- ✦ Να χρησιμοποιούμε τα κουμπιά back και forward για να μετακινούμαστε ανάμεσα σε διάφορες ιστοσελίδες που έχουμε επισκεφτεί
- ✦ Να επιστρέφουμε στην αρχική ιστοσελίδα
- ✦ Να ανανεώνουμε μια ιστοσελίδα
- ✦ Να διακόπτουμε τη φόρτωση μια ιστοσελίδας.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξιολόγησης

1. Να αντιστοιχίσετε τα πιο κάτω:

- | | | |
|----|---|-------|
| A. |  | _____ |
| B. |  | _____ |
| Γ. |  | _____ |
| Δ. |  | _____ |
| Ε. |  | _____ |

1. Επιστροφή στην **Αρχική** ιστοσελίδα
2. Επιστροφή στην **Προηγούμενη** ιστοσελίδα
3. Μετάβαση στην **Επόμενη** ιστοσελίδα
4. **Ανανέωση** της ιστοσελίδας
5. **Διακοπή** φόρτωσης της ιστοσελίδας

2. Να ενεργοποιήσετε την εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού **Microsoft Internet Explorer**.

3. Να **μεταφερθείτε** στην ιστοσελίδα με διεύθυνση <http://www.schools.ac.cy/>.

4. Να **μεταφερθείτε** στην ιστοσελίδα με διεύθυνση <http://www.moec.gov.cy/>.

5. Να **μεταφερθείτε** στην ιστοσελίδα με διεύθυνση <http://www.pi.ac.cy/>.

6. Να **μεταφερθείτε** σε μία από τις ιστοσελίδες που συμπεριλαμβάνονται στον κατάλογο της γραμμής διευθύνσεων.

7. Να **επιστρέψετε πίσω** στην ιστοσελίδα <http://www.schools.ac.cy/>.

8. Να ενεργοποιήσετε την **υπερσύνδεση εικόνας** που βρίσκεται στα δεξιά της ιστοσελίδας με το όνομα «*Εκπαιδευτικό Υλικό Μέσης Εκπαίδευσης*».

9. Πριν ολοκληρωθεί η εμφάνιση αυτής της ιστοσελίδας, να **διακόψετε** τη λήψη της.

10. Να **ανανεώσετε** την εμφάνιση αυτής της ιστοσελίδας.

11. Ποια είναι η διεύθυνση της **τρέχουσας ιστοσελίδας**;

.....

12. Να **επιστρέψετε πίσω** για να εμφανιστεί και πάλι μπροστά σας η ιστοσελίδα με διεύθυνση <http://www.schools.ac.cy/>.
13. Να εντοπίσετε και να **ανοίξετε** την ιστοσελίδα του σχολείου σας.
(Θα ανοίξει σε νέο παράθυρο.)
14. Να **κλείσετε** τώρα μόνο το παράθυρο με την ιστοσελίδα του σχολείου σας.
15. Να χρησιμοποιήσετε το κατάλληλο εικονίδιο του φυλλομετρητή ιστού για να **μετακινηθείτε** στην αρχική ιστοσελίδα.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

16. Να χρησιμοποιήσετε τις **υπερσυνδέσεις** που βρίσκονται στα αριστερά της ιστοσελίδας με διεύθυνση <http://www.schools.ac.cy/> για να εντοπίσετε και να εμφανίσετε πληροφορίες που αφορούν στην **Ασφάλεια του Διαδικτύου**.
17. Ποιες από τις παρακάτω εφαρμογές χρησιμοποιούμε για **πλοήγηση** στον Παγκόσμιο Ιστό;
 (α) Internet Explorer
 (β) Mozilla Firefox
 (γ) Outlook
 (δ) Google Chrome
 (ε) Safari
18. Να **μεταφερθείτε** στην ελληνική έκδοση της ιστοσελίδας των Αερογραμμών AEGEAN:
<http://el.aegeanair.com>.
19. Πόσα **στοιχίζει** το εισιτήριο Λάρνακα - Βηρυτός, για την οικονομική θέση αυτή την περίοδο;
 (α) Με επιστροφή
 (β) Απλή μετάβαση
20. Να τερματίσετε την Εφαρμογή Φυλλομετρητή Ιστού.

** Δραστηριότητες για το Σπίτι**

21. Ποιες εφαρμογές φυλλομετρητή ιστού (**Web Browser**) έχετε εγκατεστημένες στον δικό σας υπολογιστή στο σπίτι;

22. Ποια είναι η **αρχική ιστοσελίδα** του φυλλομετρητή ιστού στον υπολογιστή που έχετε στο σπίτι;

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.5.1.M4

Εντοπισμός Πληροφοριών από το Διαδίκτυο

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να εξηγούμε τι είναι η μηχανή αναζήτησης
- ✦ Να χρησιμοποιούμε μια μηχανή αναζήτησης για να εντοπίζουμε πληροφορίες
- ✦ Να αλλάζουμε την αρχική ιστοσελίδα / ιστοσελίδα έναρξης του φυλλομετρητή ιστού
- ✦ Να καταχωρούμε μια ιστοσελίδα στα αγαπημένα
- ✦ Να αναγνωρίζουμε τα διάφορα μέρη του περιβάλλοντος του φυλλομετρητή ιστού Internet Explorer.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης και Αξιολόγησης

1. Να ενεργοποιήσετε την εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.
2. Να **μεταφερθείτε** στην ιστοσελίδα με διεύθυνση <http://search.yahoo.com/>.
3. Να καθορίσετε αυτή την ιστοσελίδα ως την **αρχική ιστοσελίδα** του φυλλομετρητή ιστού.
4. Να τερματίσετε την εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.
5. Να ενεργοποιήσετε **ξανά** την εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.
6. Ποια είναι η διεύθυνση της ιστοσελίδας που έχετε μπροστά σας.
.....
7. Χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης (Yahoo), να εντοπίσετε και να **ανοίξετε** την ιστοσελίδα του **Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού Κύπρου**.
8. Να **προσθέσετε** αυτή την ιστοσελίδα στα Αγαπημένα του φυλλομετρητή ιστού σας.
9. Να χρησιμοποιήσετε το κατάλληλο εικονίδιο του φυλλομετρητή ιστού για να **μετακινηθείτε** στην αρχική ιστοσελίδα.
10. Να εντοπίσετε και να **ανοίξετε** την ιστοσελίδα για τη μηχανή αναζήτησης (Google).
11. Να καθορίσετε αυτή την ιστοσελίδα ως την **αρχική ιστοσελίδα** του φυλλομετρητή ιστού.
12. Χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης (Google), να εντοπίσετε και να **ανοίξετε** μια ιστοσελίδα μιας οποιασδήποτε **Κυπριακής εφημερίδας**.
13. Να **προσθέσετε** την ιστοσελίδα της εφημερίδας στα Αγαπημένα του φυλλομετρητή ιστού σας.
14. Χρησιμοποιώντας τα Αγαπημένα του φυλλομετρητή ιστού σας, να **μεταφερθείτε** στην ιστοσελίδα του **Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού Κύπρου**.

15. Ποια είναι η διεύθυνση της ιστοσελίδας που έχετε μπροστά σας.

.....

16. Να τερματίσετε την εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

17. Να ενεργοποιήσετε την εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.

18. Χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης (Google), να εντοπίσετε και να **ανοίξετε** την ιστοσελίδα του κινηματογράφου **K-Cineplex** της πόλης μας.

19. Ποιες **ταινίες** προβάλλονται το Σάββατο το βράδυ;

.....

.....

20. Να τερματίσετε την εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.

21. Ποιο από τα παρακάτω δεν είναι μηχανή αναζήτησης;

(α) www.yahoo.com

(β) www.schools.ac.cy

(γ) www.google.com.cy

🏠 Δραστηριότητες για το Σπίτι

22. Να γράψετε τρεις ιστοσελίδες που έχετε καταχωρημένες στα **Αγαπημένα** του φυλλομετρητή ιστού στον υπολογιστή που έχετε στο σπίτι;

.....

.....

23. Τι είναι και σε τι **χρησιμεύουν** οι μηχανές αναζήτησης;

.....

.....

24. Ποια η **χρησιμότητα** της δυνατότητας καθορισμού αρχικής ιστοσελίδας στον φυλλομετρητή ιστού;

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.5.1.M5

Αποθήκευση Αρχείων από το Διαδίκτυο

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Να αποθηκεύουμε μια ιστοσελίδα σε συγκεκριμένη θέση σε μια μονάδα δίσκου σε μορφή αρχείου απλού κειμένου, αρχείου html
- Να λαμβάνουμε αρχεία κειμένου, εικόνας, ήχου, βίντεο και λογισμικού από συγκεκριμένη ιστοσελίδα και να τα αποθηκεύουμε σε συγκεκριμένη θέση μονάδας αποθήκευσης.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξιολόγησης

1. Να ενεργοποιήσετε την εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.
2. Χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε μηχανή αναζήτησης, να εντοπίσετε και να **ανοίξετε** την ιστοσελίδα της **Βικιπαίδεια**.
3. Μέσω της ιστοσελίδας **Βικιπαίδεια**, να εντοπίσετε πληροφορίες για τα **Δίκτυα Υπολογιστών**.
4. Να **αποθηκεύσετε** τη συγκεκριμένη ιστοσελίδα στον φάκελό σας σε μορφή απλού κειμένου με το όνομα **Δίκτυα Υπολογιστών.txt**.
5. Χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε μηχανή αναζήτησης, να εντοπίσετε και να **ανοίξετε** την ιστοσελίδα του **Ανοικτού Πανεπιστημίου Κύπρου**.
6. Να **αποθηκεύσετε** τη συγκεκριμένη ιστοσελίδα στον φάκελό σας σε μορφή Webpage, HTML only με το όνομα **Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου.htm**.
7. Να εντοπίσετε και να **ανοίξετε** την ιστοσελίδα που θα σας επιτρέψει να **κατεβάσετε** το αρχείο που είναι απαραίτητο για την εγκατάσταση του παιχνιδιού Mad Race και στη συνέχεια, να το **αποθηκεύσετε** στον φάκελό σας.
8. Να **μεταφερθείτε** τώρα στην ιστοσελίδα με το δωρεάν περιεχόμενο για όλες τις μορφές αρχείων ήχου με διεύθυνση <http://www.mediacollege.com/downloads/sound-effects/>.
9. Να χρησιμοποιήσετε αυτή την ιστοσελίδα για να εντοπίσετε δύο αρχεία ήχου από ζώα και να τα **αποθηκεύσετε** στον φάκελό σας.
10. Χρησιμοποιώντας μια οποιαδήποτε μηχανή αναζήτησης, να εντοπίσετε δύο αρχεία εικόνας από ζώα και να τα **αποθηκεύσετε** στον φάκελό σας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

11. Χρησιμοποιώντας μια οποιαδήποτε μηχανή αναζήτησης, να εντοπίσετε και να **ανοίξετε** μια ιστοσελίδα που να σας δίνει τη δυνατότητα να **κατεβάσετε** κινούμενες εικόνες (Animations).

12. Ποια είναι η διεύθυνση της ιστοσελίδας που έχετε μπροστά σας.

.....

13. Χρησιμοποιώντας την πιο πάνω ιστοσελίδα, να **κατεβάσετε** και να **αποθηκεύσετε** στον φάκελό σας μια κινούμενη εικόνα που σχετίζεται με τους υπολογιστές.

14. Να **μεταφερθείτε** στην ιστοσελίδα με διεύθυνση <http://enimerosi.moec.gov.cy> και να **κατεβάσετε** και να **αποθηκεύσετε** στον φάκελό σας την 1^η ανακοίνωση που εμφανίζεται μπροστά σας.

15. Να τερματίσετε την εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.

Δραστηριότητες για το Σπίτι

16. Χρησιμοποιώντας μια οποιαδήποτε μηχανή αναζήτησης στον Η/Υ σας στο σπίτι, να εντοπίσετε και να **ανοίξετε** την ιστοσελίδα του προγράμματος επεξεργασίας ήχου (Audacity).

17. Να **κατεβάσετε** το πρόγραμμα αυτό στον Η/Υ σας και να γράψετε πιο κάτω το όνομα του αρχείου του.

.....

18. «Από το Διαδίκτυο και μέσω μιας εφαρμογής φυλλομετρητή ιστού είναι δυνατό να λάβουμε μόνο αρχεία κειμένου». Συμφωνείτε ή διαφωνείτε με αυτή τη δήλωση; Να εξηγήσετε την απάντησή σας.

.....

.....

.....

.....

.....

A5.2 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.5.2.M1

Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Βασικές Έννοιες

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ❖ Να ορίζουμε τι είναι το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail)
- ❖ Να περιγράφουμε τα πλεονεκτήματα που προκύπτουν από τη χρήση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- ❖ Να ονομάζουμε τα είδη των πληροφοριών που μπορούν να αποσταλούν μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξιολόγησης

1. Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail) είναι μια μέθοδος σ....., α....., λ..... και α..... μηνυμάτων με χρήση ηλεκτρονικών συστημάτων τηλεπικοινωνιών. Είναι μία από τις πιο σημαντικές υπηρεσίες που προσφέρει το Δ..... .
2. Να ονομάσετε και να περιγράψετε σε συντομία τρία από τα **πλεονεκτήματα** που προκύπτουν από τη χρήση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Να ονομάσετε είδη πληροφοριών που μπορούν να **αποσταλούν** μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

4. «Ένα από τα πλεονεκτήματα του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου είναι η δυνατότητα αποστολής πολυμεσικού υλικού». Συμφωνείτε ή διαφωνείτε με τη δήλωση αυτή; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.

.....

.....

.....

.....

.....



Δραστηριότητες για το Σπίτι

5. Η διευθύντρια του σχολείου σας έχει διαπιστώσει ότι αρκετές ανακοινώσεις και προσκλήσεις που αποστέλλονται στους γονείς είτε μέσω συμβατικού ταχυδρομείου είτε μέσω των μαθητών/τριών, τελικά δε φθάνουν στον προορισμό τους. Σας έχει αναθέσει να κάνετε μια μικρή έρευνα η οποία θα απαντά στα εξής ερωτήματα:

(α) Τι είναι το **ηλεκτρονικό ταχυδρομείο**;

.....

.....

.....

(β) Ποια είναι τα **πλεονεκτήματα** που προκύπτουν από τη χρήση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου;

.....

.....

.....

(γ) Ποια είναι τα **προβλήματα** που πιθανό να προκύψουν εάν η διεύθυνση αποφασίσει να επικοινωνεί με τους γονείς μόνο μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

.....

.....

.....

6. Να καταγράψετε **τρεις διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου** (συγγενείς, φίλους, εταιρείες).

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ2
Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο –
Δημιουργία Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ❖ Να περιγράψουμε τη συγκρότηση και τη δομή μιας διεύθυνσης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- ❖ Να δημιουργούμε μια διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου μέσω του παγκόσμιου ιστού (webmail).

**Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξιολόγησης**

Να επιλέξετε τις σωστές απαντήσεις πιο κάτω **ή** μπορείτε να ανοίξετε το αρχείο **A.5.2.Μ2-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τρια σας.

1. Στη διεύθυνση markos_timotheou@yahoo.gr το μέρος **gr** αντιπροσωπεύει:
 - (α) Το όνομα του χρήστη
 - (β) Τον κωδικό του χρήστη
 - (γ) Την τοποθεσία
 - (δ) Το όνομα του ξενιστή (παροχέας του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου)
2. Στη διεύθυνση markos_timotheou@yahoo.gr το μέρος **markos_timotheou** αντιπροσωπεύει:
 - (α) Το όνομα του χρήστη
 - (β) Τον κωδικό του χρήστη
 - (γ) Την τοποθεσία
 - (δ) Το όνομα του ξενιστή (παροχέας του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου)
3. Στη διεύθυνση markos_timotheou@yahoo.gr το μέρος **yahoo** αντιπροσωπεύει:
 - (α) Το όνομα του χρήστη
 - (β) Τον κωδικό του χρήστη
 - (γ) Την τοποθεσία
 - (δ) Το όνομα του ξενιστή (παροχέας του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου)
4. Ποιο από τα ακόλουθα δεν ισχύει όσο αφορά το e-mail;
 - (α) Είναι δυνατό να επισυνάψουμε αρχεία σε ένα μήνυμα
 - (β) Είναι δυνατό να αποστείλουμε το ίδιο μήνυμα σε πολλά άτομα
 - (γ) Είναι δυνατό να γνωρίζουμε όταν ο παραλήπτης λάβει το μήνυμά μας
 - (δ) Τα μηνύματα είναι δυνατό να αποσταλούν μόνο σε άτομα που χρησιμοποιούν τον ίδιο ξενιστή (παροχέα)

5. Τα δύο μέρη μιας ηλεκτρονικής διεύθυνσης χωρίζονται με τον **χαρακτήρα**:

- (α) #
- (β) @
- (γ) :
- (δ) %

6. Ποια από τις διευθύνσεις είναι **έγκυρη**:

- (α) markos_timotheou.AT.yahoo.gr
- (β) markos_timotheou#yahoo.gr
- (γ) markos_timotheou@yahoo.gr
- (δ) yahoo@markos_timotheou.gr

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

7. Με τη βοήθεια του καθηγητή σας να δημιουργήσετε ένα **νέο λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου**. Για να μπορέσετε να το κάνετε αυτό θα πρέπει να επισκεφτείτε έναν από τους πολλούς ιστοχώρους που σας δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργήσετε ένα λογαριασμό δωρεάν όπως είναι οι ακόλουθοι:

- (α) Yahoo Mail
- (β) Gmail
- (γ) Hotmail

Αφού επισκεφτείτε την απαραίτητη ιστοσελίδα θα πρέπει να συμπληρώσετε με προσοχή όλα τα απαραίτητα πεδία της φόρμας.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ3

Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Διαχείριση Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ♦ Να αποστέλλουμε και να λαμβάνουμε απλά ηλεκτρονικά μηνύματα
- ♦ Να διαγράφουμε ένα μήνυμα
- ♦ Να χρησιμοποιούμε τις λειτουργίες: απάντηση στον αποστολέα (Reply)/σε όλους (Reply all)
- ♦ Να προσθέτουμε και να διαγράφουμε μια ηλεκτρονική διεύθυνση σε λίστα διευθύνσεων.

**Δραστηριότητες Εμπέδωσης**

1. Να ενεργοποιήσετε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail και να **εισαχθείτε** στον δικό σας λογαριασμό.
2. Από τον φάκελό εισερχομένων, να **ανοίξετε** το μήνυμα με θέμα ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΥ: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ.
3. Να **απαντήσετε (Reply)** στον αποστολέα του μηνύματος γράφοντας το κείμενο: *«Ευχαριστώ πολύ για τις πληροφορίες»*.
4. Να **προσθέσετε** στη λίστα διευθύνσεών σας τις διευθύνσεις δύο συμμαθητών σας.
5. Να δημιουργήσετε ένα **νέο μήνυμα** με θέμα ΕΡΩΤΗΣΗ, το οποίο θα **αποστείλετε** στους δύο συμμαθητές σας γράφοντας το εξής μήνυμα: *«Εσύ πήρες τις πληροφορίες για τις εξετάσεις του Ιουνίου;»*.
6. Από τον φάκελο εισερχομένων, να **ανοίξετε** το μήνυμα που πήρατε 1^ο από τους δύο συμμαθητές σας με θέμα ΕΡΩΤΗΣΗ και να **απαντήσετε** τόσο στον αποστολέα όσο και στους άλλους παραλήπτες του μηνύματος γράφοντας το εξής μήνυμα: *«Ναι, πήρα τις πληροφορίες. Ευχαριστώ.»*.
7. Από τον φάκελο εισερχομένων, να **εντοπίσετε** το μήνυμα που πήρατε 2^ο από τους δύο συμμαθητές σας με θέμα ΕΡΩΤΗΣΗ και να το **διαγράψετε**.
8. Να **κλείσετε** τώρα όλα τα ανοικτά μηνύματα και να κάνετε και **αποσύνδεση** από την εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail.

**Δραστηριότητες Αξιολόγησης**

Να επιλέξετε τις σωστές απαντήσεις πιο κάτω **ή** μπορείτε να ανοίξετε το αρχείο **A.5.2.Μ3-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

9. Ένα μήνυμα μπορεί να σταλεί σε πολλά άτομα την ίδια στιγμή.
- (α) Σωστό
 - (β) Λάθος
10. Με την εντολή απάντηση (Reply):
- (α) Στέλνετε μια απάντηση μόνο στον αρχικό αποστολέα
 - (β) Στέλνετε μια απάντηση μόνο στον εαυτό σας
 - (γ) Στέλνετε μια απάντηση στον αποστολέα και σε όλους τους παραλήπτες που έχουν μπει στα πλαίσια Κοινοποίησης (Cc) και Ιδιαίτερη Κοινοποίηση (Bcc)
 - (δ) Προωθείτε το μήνυμα σε ένα νέο παραλήπτη
11. Ποια λειτουργία εκτελείται από τη θυρίδα εισερχομένων μηνυμάτων (Inbox);
- (α) Είναι εκεί που αποθηκεύονται τα μηνύματα που έχετε αποστείλει
 - (β) Είναι εκεί που αποθηκεύονται τα μηνύματα που έχετε παραλάβει
 - (γ) Είναι εκεί που αποθηκεύονται τα πρόχειρα μηνύματα
 - (δ) Κανένα από τα πιο πάνω
12. Ποια λειτουργία εκτελείται από τη θυρίδα εξερχομένων μηνυμάτων (Outbox);
- (α) Είναι εκεί που αποθηκεύονται τα μηνύματα που έχετε αποστείλει
 - (β) Είναι εκεί που αποθηκεύονται τα πρόχειρα μηνύματα
 - (γ) Είναι εκεί που αποθηκεύονται τα μηνύματα που έχετε παραλάβει
 - (δ) Είναι εκεί που αποθηκεύονται τα μηνύματα μέχρι να αποσταλούν
13. Ποια λειτουργία εκτελείται από τη θυρίδα απεσταλμένων μηνυμάτων (Sent);
- (α) Είναι εκεί που αποθηκεύονται τα μηνύματα που έχετε αποστείλει
 - (β) Είναι εκεί που αποθηκεύονται τα πρόχειρα μηνύματα
 - (γ) Είναι εκεί που αποθηκεύονται τα μηνύματα που έχετε παραλάβει
 - (δ) Είναι εκεί που αποθηκεύονται τα μηνύματα μέχρι να αποσταλούν
14. Τι ισχύει για το βιβλίο διευθύνσεων (Address Book);
- (α) Μπορούμε να προσθέσουμε άτομα στο βιβλίο διευθύνσεων
 - (β) Μπορούμε να διαγράψουμε άτομα από το βιβλίο διευθύνσεων
 - (γ) Μπορούμε να δημιουργήσουμε ομάδες στο βιβλίο διευθύνσεων
 - (δ) Όλα τα πιο πάνω

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

15. Να ενεργοποιήσετε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail και να **εισαχθείτε** στον δικό σας λογαριασμό.

16. Να **προσθέσετε** στη λίστα διευθύνσεών σας τις διευθύνσεις και άλλων συμμαθητών σας.
17. Να **κλείσετε** τώρα όλα τα ανοικτά μηνύματα και να κάνετε και **αποσύνδεση** από την εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail.

**Δραστηριότητες για το Σπίτι**

18. Να **προσθέσετε** τον/την καθηγητή/τρια σας στη λίστα διευθύνσεών σας. Ακολουθώντας, να αποστείλετε στον/στην καθηγητή/τρια σας ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που θα του/της αναφέρει ότι τον/την προσθέσατε στη λίστα διευθύνσεών σας.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.5.2.M4

Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Διαχείριση Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να προωθούμε (Forward) ένα μήνυμα
- ✦ Να χρησιμοποιούμε κοινοποίηση (cc) ή κρυφή κοινοποίηση (bcc) ενός μηνύματος σε μια ή πολλές διευθύνσεις.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail και να **εισαχθείτε** στον δικό σας λογαριασμό.
2. Από τον φάκελο εισερχομένων, να **ανοίξετε** το μήνυμα με θέμα ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΑ ΚΕΝΤΡΑ.
3. Να **προωθήσετε (Forward)** το μήνυμα αυτό σε κάποιο/α συμμαθητή/τρια σας.
4. Μόλις λάβετε ξανά το ίδιο μήνυμα από κάποιο/α συμμαθητή/τρια σας, να το **διαγράψετε** έτσι ώστε να εμφανίζεται μόνο μία φορά στα εισερχόμενά σας.
5. Να **ανοίξετε** ξανά το μήνυμα με θέμα ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΑ ΚΕΝΤΡΑ και να το **προωθήσετε** τόσο στον/στην καθηγητή/τρια σας, όσο και σε κάποιο/α συμμαθητή/τρια σας.
6. Μόλις λάβετε ξανά το ίδιο μήνυμα από κάποιο/α συμμαθητή/τρια σας, να το **διαγράψετε** έτσι ώστε να εμφανίζεται μόνο μία φορά στα εισερχόμενά σας.
7. Να δημιουργήσετε ένα **νέο μήνυμα** το οποίο θα έχει ως θέμα ΠΟΛΗ ΕΞΕΤΑΣΗΣ γράφοντας το εξής μήνυμα: «Εγώ θα κάνω τις εξετάσεις στο εξεταστικό κέντρο της Λευκωσίας».
8. Στη συνέχεια, να **αποστείλετε** το μήνυμα στον εαυτό σας, να το **κοινοποιήσετε** σε δύο συμμαθητές σας και να χρησιμοποιήσετε την **κρυφή κοινοποίηση** για να το **αποστείλετε** και στον/στην καθηγητή/τρια σας.
9. Από τον φάκελο εισερχομένων, να **εντοπίσετε** το μήνυμα που πήρατε με θέμα ΠΟΛΗ ΕΞΕΤΑΣΗΣ και να το **ανοίξετε**. Σε ποιους άλλους έχει κοινοποιηθεί το μήνυμα αυτό;

.....

.....

.....
10. Να **κλείσετε** τώρα όλα τα ανοικτά μηνύματα και να κάνετε και **αποσύνδεση** από την εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail.



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

Να επιλέξετε τις σωστές απαντήσεις πιο κάτω ή μπορείτε να ανοίξετε το αρχείο **A.5.2.Μ4-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τρια σας.

ΠΡΟΣ:	kostas@school.cy
Κοιν.:	maria@school.cy
Ιδιαίτ. κοιν.:	eleni@school.cy nikos@school.cy
ΘΕΜΑ:	ΚΟΙΝΟΠΟΙΗΣΗ

11. Ο Κώστας δεν μπορεί να δει ότι το μήνυμα λήφθηκε και από τη Μαρία.
(α) Σωστό
(β) Λάθος
12. Ο Κώστας μπορεί να δει ότι το μήνυμα λήφθηκε και από τη Μαρία.
(α) Σωστό
(β) Λάθος
13. Η Μαρία μπορεί να δει πως το ίδιο μήνυμα παρέλαβε και ο Κώστας.
(α) Σωστό
(β) Λάθος
14. Η Μαρία δεν μπορεί να δει πως το ίδιο μήνυμα παρέλαβε και ο Κώστας.
(α) Σωστό
(β) Λάθος
15. Ούτε ο Κώστας ούτε η Μαρία αλλά ούτε και η Ελένη μπορούν να δουν ότι το μήνυμα πήγε και στο Νίκο.
(α) Σωστό
(β) Λάθος
16. Ο Νίκος μπορεί να δει ότι το μήνυμα πήγε και στην Ελένη.
(α) Σωστό
(β) Λάθος
17. Ο Νίκος και η Ελένη μπορούν να δουν ότι το μήνυμα πήγε στη Μαρία αλλά δεν μπορούν να δουν ότι πήγε στον Κώστα.
(α) Σωστό
(β) Λάθος

18. Ο Νίκος και η Ελένη μπορούν να δουν ότι το μήνυμα πήγε στη Μαρία και στον Κώστα.
- (α) Σωστό
- (β) Λάθος
19. Ο Νίκος και η Ελένη δεν μπορούν να δουν ότι το μήνυμα πήγε στη Μαρία και στον Κώστα.
- (α) Σωστό
- (β) Λάθος

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

20. Να ενεργοποιήσετε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail και να **εισαχθείτε** στον δικό σας λογαριασμό.
21. Να δημιουργήσετε ένα **νέο μήνυμα** το οποίο θα έχει ως θέμα ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΕΥΤΕΡΑΣ και να του πληκτρολογήσετε τα μαθήματα που έχετε κάθε Δευτέρα στο σχολείο.
22. Στη συνέχεια, να **αποστείλετε** το μήνυμα σε κάποιο/α συμμαθητή/τριά σας, να το **κοινοποιήσετε** σε κάποιο/α συμμαθητή/τριά σας και να χρησιμοποιήσετε την **κρυφή κοινοποίηση** για να το **αποστείλετε** και στον/στην καθηγητή/τριά σας.
23. Από τον φάκελο εισερχομένων, να **εντοπίσετε** το μήνυμα που πήρατε 1^ο με θέμα ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΕΥΤΕΡΑΣ και να το **ανοίξετε**.
24. Να **προωθήσετε** το μήνυμα αυτό σε κάποιο/α συμμαθητή/τριά σας.
25. Να **κλείσετε** τώρα όλα τα ανοικτά μηνύματα και να κάνετε και **αποσύνδεση** από την εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

26. Ο θείος σας ο Κυριάκος διαθέτει ένα μικρό ασφαλιστικό γραφείο. Πολλές φορές χρειάζεται να στείλει το ίδιο μήνυμα σε πολλά άτομα αλλά χωρίς να γνωρίζουν όλα αυτά τα άτομα σε ποιους άλλους έστειλε το μήνυμα. Να εξηγήσετε στον θείο σας με ποιο τρόπο θα μπορούσε να το πετύχει αυτό.

.....

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ5
Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο –
Διαχείριση Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να επισυνάπτουμε (Attach) ένα αρχείο σε ένα μήνυμα
- ✦ Να ανοίγουμε και να αποθηκεύουμε επισυναπτόμενα αρχεία σε συγκεκριμένη θέση σε μια μονάδα δίσκου.

**Δραστηριότητες Εμπέδωσης**

1. Να ενεργοποιήσετε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail και να **εισαχθείτε** στον δικό σας λογαριασμό.
2. Από τον φάκελο εισερχομένων, να **ανοίξετε** το μήνυμα με θέμα ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ: ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ.
3. Να αποθηκεύσετε τα δύο επισυναπτόμενα αρχεία (**Attachment**) στον φάκελό σας.
4. Να **απαντήσετε μόνο** στον αποστολέα αυτού του μηνύματος γράφοντας το εξής μήνυμα: *«Σας ευχαριστώ για την ενημέρωση. Τα επισυναπτόμενα αρχεία είναι πολύ βοηθητικά»*.
5. Να δημιουργήσετε ένα **νέο μήνυμα** το οποίο θα έχει ως θέμα ΕΡΩΤΗΣΗ ΓΙΑ ΤΙΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ γράφοντας το εξής μήνυμα: *«Μπορώ να παρακαθίσω κάποιες ενότητες στη Λευκωσία και κάποιες στη Λεμεσό;»*.
6. Στη συνέχεια, να **αποστείλετε** το μήνυμα αυτό σε κάποιο/α συμμαθητή/τρια σας και να το **κοινοποιήσετε** και στον/στην καθηγητή/τρια σας.
7. Να βρείτε από την ιστοσελίδα του σχολείου σας στο Διαδίκτυο, **δύο φωτογραφίες** και να τις αποθηκεύσετε στον φάκελό σας.
8. Να δημιουργήσετε ένα **νέο μήνυμα** το οποίο θα έχει ως θέμα ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΣΧΟΛΕΙΟΥ γράφοντας το εξής μήνυμα: *«Επισυνάπτω φωτογραφίες από το σχολείο μου»*.
9. Ακολουθώντας, να **επισυνάψετε** τις δύο πιο πάνω φωτογραφίες που εντοπίσατε και να **αποστείλετε** το μήνυμα αυτό σε κάποιο/α συμμαθητή/τρια σας.
10. Από τον φάκελο εισερχομένων, να **εντοπίσετε** το μήνυμα που πήρατε με θέμα ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΣΧΟΛΕΙΟΥ και να το **ανοίξετε**.
11. Να **αποθηκεύσετε** τις δύο φωτογραφίες που σας έχει επισυνάψει στον φάκελό σας.
12. Να **κλείσετε** τώρα όλα τα ανοικτά μηνύματα και να κάνετε και **αποσύνδεση** από την εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail.

**Δραστηριότητες Αξιολόγησης**

Να επιλέξετε τις σωστές απαντήσεις πιο κάτω ή μπορείτε να ανοίξετε το αρχείο **A.5.2.M5-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/ριά σας.

13. Σε ένα μήνυμα μπορούμε να επισυνάψουμε μόνο ένα αρχείο.
(α) Σωστό
(β) Λάθος
14. Σε ένα μήνυμα μπορούμε να επισυνάψουμε πολλά αρχεία αλλά θα πρέπει να είναι του ίδιου τύπου (π.χ. *αρχεία κειμένου*).
(α) Σωστό
(β) Λάθος
15. Σε ένα μήνυμα μπορούμε να επισυνάψουμε πολλά αρχεία. Τα επισυναπτόμενα αρχεία μπορεί να είναι διαφορετικού τύπου.
(α) Σωστό
(β) Λάθος
16. Εάν παραλάβουμε ένα μήνυμα το οποίο συμπεριλαμβάνει και ένα επισυναπτόμενο αρχείο, μπορούμε να ανοίξουμε το αρχείο αλλά δεν μπορούμε να το αποθηκεύσουμε στον σκληρό μας δίσκο.
(α) Σωστό
(β) Λάθος
17. Εάν παραλάβουμε ένα μήνυμα το οποίο συμπεριλαμβάνει και ένα επισυναπτόμενο αρχείο, μπορούμε να το ανοίξουμε ή και να το αποθηκεύσουμε.
(α) Σωστό
(β) Λάθος
18. Σε ένα μήνυμα μπορούμε να επισυνάψουμε μόνο αρχεία εικόνας.
(α) Σωστό
(β) Λάθος

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

19. Χρησιμοποιώντας κάποια μηχανή αναζήτησης, να εντοπίσετε δύο φωτογραφίες του αγαπημένου σας τραγουδιστή και να τις αποθηκεύσετε στον φάκελό σας.
20. Να ενεργοποιήσετε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail και να **εισαχθείτε** στον δικό σας λογαριασμό.

21. Να δημιουργήσετε ένα **νέο μήνυμα** το οποίο θα έχει ως θέμα ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΗΣ γράφοντας το εξής μήνυμα: «*Επισυνάπτω φωτογραφίες του αγαπημένου μου τραγουδιστή*».
22. Ακολούθως, να **επισυνάψετε** τις δύο πιο πάνω φωτογραφίες που εντοπίσατε και να **αποστείλετε** το μήνυμα αυτό σε κάποιο/α συμμαθητή/τρια σας.
23. Από τον φάκελο εισερχομένων, να **εντοπίσετε** το μήνυμα που πήρατε με θέμα ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΗΣ και να το **ανοίξετε**.
24. Να **αποθηκεύσετε** τις δύο φωτογραφίες που σας έχει επισυνάψει στον φάκελό σας.
25. Να **κλείσετε** τώρα όλα τα ανοικτά μηνύματα και να κάνετε και **αποσύνδεση** από την εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail.

**Δραστηριότητες για το Σπίτι**

26. Χρησιμοποιώντας κάποια μηχανή αναζήτησης, να εντοπίσετε δύο φωτογραφίες που έχουν σχέση με ηλεκτρονικούς υπολογιστές και να τις αποθηκεύσετε στον δικό σας Η/Υ.
27. Να δημιουργήσετε ένα **νέο μήνυμα** το οποίο θα έχει ως θέμα ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ γράφοντας το εξής μήνυμα: «*Επισυνάπτω φωτογραφίες υπολογιστών*».
28. Ακολούθως, να **επισυνάψετε** τις δύο πιο πάνω φωτογραφίες που εντοπίσατε και να **αποστείλετε** το μήνυμα αυτό στον/στην καθηγητή/τρια σας.

A5.3 Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.3.Μ1
Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο (1/3)**Τι θα μάθουμε σήμερα:**

- ❖ Να αναγνωρίζουμε και να περιγράφουμε τις εξής κατηγορίες κινδύνων που μπορεί να προκύψουν από τη χρήση του διαδικτύου: κακόβουλα προγράμματα, ανεπιθύμητα μηνύματα (Spam), και υποκλοπή Προσωπικών Δεδομένων (Phishing)
- ❖ Να αντιμετωπίζουμε τις εξής κατηγορίες κινδύνων που μπορεί να προκύψουν από τη χρήση του διαδικτύου: κακόβουλα προγράμματα, ανεπιθύμητα μηνύματα (Spam) και υποκλοπή Προσωπικών Δεδομένων (Phishing).

**Δραστηριότητες Εμπέδωσης**

Να επιλέξετε τις σωστές απαντήσεις πιο κάτω **ή** μπορείτε να ανοίξετε το αρχείο **A.5.3.Μ1-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

1. Συνήθως έρχονται ως επισυναπτόμενα αρχεία:
 - (α) Ιός (**Virus**)
 - (β) Κλοπή Προσωπικών Δεδομένων (**Phishing**)
 - (γ) Ανεπιθύμητα Μηνύματα (**Spam**)
 - (δ) Εκφοβισμός (**Cyberbullying**)
2. Ένα πρόγραμμα καταπολέμησης ιών (**Antivirus**) θα μπορούσε να μας βοηθήσει να αντιμετωπίσουμε...
 - (α) τους Ιούς (**Viruses**)
 - (β) την Κλοπή Προσωπικών Δεδομένων (**Phishing**)
 - (γ) τα Ανεπιθύμητα Μηνύματα (**Spam**)
 - (δ) τον Εκφοβισμό (**Cyberbullying**)
3. Η παραπλάνηση που αποσκοπεί στο να δώσετε προσωπικές πληροφορίες όπως είναι ο αριθμός ταυτότητας, ο αριθμός τραπεζικών λογαριασμών έχει σχέση με:
 - (α) τους Ιούς (**Viruses**)
 - (β) την Κλοπή Προσωπικών Δεδομένων (**Phishing**)
 - (γ) τα Ανεπιθύμητα Μηνύματα (**Spam**)
 - (δ) τον Εκφοβισμό (**Cyberbullying**)
4. Το να μη δίνουμε ποτέ προσωπικές πληροφορίες μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου είναι ένας τρόπος για να αντιμετωπίσουμε το πρόβλημα με:
 - (α) τους Ιούς (**Viruses**)
 - (β) την Κλοπή Προσωπικών Δεδομένων (**Phishing**)
 - (γ) τα Ανεπιθύμητα Μηνύματα (**Spam**)
 - (δ) τον Εκφοβισμό (**Cyberbullying**)

A.5.3.M1 A.5.3 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/ Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

5. Η μαζική αποστολή μεγάλου αριθμού μηνυμάτων τα οποία συνήθως αφορούν τυχερά παιχνίδια και διαφημίσεις προϊόντων ή υπηρεσιών έχει σχέση με:
- (α) τους Ιούς (**Viruses**)
 - (β) την Κλοπή Προσωπικών Δεδομένων (**Phishing**)
 - (γ) τα Ανεπιθύμητα Μηνύματα (**Spam**)
 - (δ) τον Εκφοβισμό (**Cyberbullying**)
6. Για να αντιμετωπίσουμε το πρόβλημα των Ανεπιθύμητων Μηνυμάτων (**Spam**) μπορούμε:
- (α) να μη δεχόμαστε επισυναπτόμενα αρχεία
 - (β) να ρυθμίζουμε την υπηρεσία φιλτραρίσματος του ηλεκτρονικού μας ταχυδρομείου έτσι ώστε να απορρίπτει αυτόματα τέτοια μηνύματα
 - (γ) να τηρούμε αντίγραφα ασφαλείας
 - (δ) να συμβουλευόμαστε τις ενδείξεις του συστήματος ηλικιακών διαβαθμίσεων με την ονομασία Πανερωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (**Pan-European Game Information – PEGI**)



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

7. Να ενεργοποιήσετε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail και να **εισαχθείτε** στον δικό σας λογαριασμό.
8. Από τον φάκελο εισερχομένων, να **ανοίξετε** το μήνυμα με θέμα I hate school!!!!!!!!!!!!!!.
9. Να υποθέσετε ότι **ο αποστολέας είναι άγνωστος** σε σας. Να διαβάσετε προσεκτικά το περιεχόμενο του μηνύματος και λαμβάνοντας υπόψη και το επισυναπτόμενο αρχείο, να περιγράψετε τι προτίθεστε να κάνετε. Να δικαιολογήσετε την απάντησή σας.

Για σου φίλε/η

Ξέρω ότι αντιπαθείς και εσύ το σχολείο σου όσο και εγώ!

Εάν θες να μάθεις πως να περνάς πιο ωραία στο σχολείο άνοιξε το επισυναπτόμενο μήνυμα, αποσυμπίεσέ το και τρέξε το στον υπολογιστή σου.

Πραγματικά έχει πλάκα!!!!!!!!!!

📎 1 Συνημμένα αρχεία | < 1 KB



Κάντε κλικ για λήψη του I_HATE_SCHOOL.zip (< 1 KB)

I_HATE_S...

.....

.....

.....

.....

10. Από τον φάκελο εισερχομένων, να **ανοίξετε** το μήνυμα με θέμα ΚΑΡΤΑ ΝΕΩΝ.
11. Να υποθέσετε ότι **ο αποστολέας είναι άγνωστος** σε σας. Να διαβάσετε προσεκτικά το περιεχόμενο του μηνύματος και να περιγράψετε τι προτίθεστε να κάνετε. Να δικαιολογήσετε την απάντησή σας.

Αγαπητέ μας πελάτη,

Επειδή το τμήμα της κάρτας νέων της τράπεζάς μας προχώρησε σε αναβάθμιση των υπηρεσιών που προσφέρει για να συμπεριλαμβάνει και την αποστολή διαφόρων δώρων μέσω Διαδικτύου σε νέους όπως εσένα, παρακαλώ όπως μου αποστείλεις άμεσα τον αριθμό της κάρτας σου και τον κωδικό της κάρτας σου.

Ευχαριστώ.

.....

.....

.....

.....

.....

12. Από τον φάκελο εισερχομένων, να **ανοίξετε** το μήνυμα με θέμα Facebook.
13. Να διαβάσετε προσεκτικά το περιεχόμενο του μηνύματος και να περιγράψετε τι προτίθεστε να κάνετε. Να δικαιολογήσετε την απάντησή σας.

Φίλε γεια σου,

Εάν θέλεις να έχεις πρόσβαση στους λογαριασμούς Facebook των φίλων σου, μπορώ να σε βοηθήσω.

Απλά στείλε μου το username και το password του λογαριασμού σου για να περάσω τις απαραίτητες ρυθμίσεις. Θα γίνεις ο κυρίαρχος όλων.

Είναι απίθανο.....

Περιμένω.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

14. Να ανοίξετε το αρχείο βίντεο **Υποκλοπή.mp4** από τον φάκελό σας, να το παρακολουθήσετε με προσοχή και να γράψετε με μια πρόταση το μήνυμα που νομίζετε ότι θέλει να δώσει αυτό το φιλμάκι.

.....

15. Να σχολιάσετε την πιο κάτω εικόνα. Ποιο **κίνδυνο του Διαδικτύου** παρουσιάζει και με ποιο τρόπο μπορούμε να τον αποτρέψουμε;



.....

.....

.....

.....

16. Να χρησιμοποιήσετε το Διαδίκτυο για να συμπληρώσετε τον πιο κάτω πίνακα. Να **βρείτε** άλλα προγράμματα από αυτά που αναφέρονται στις σημειώσεις που σας δόθηκαν.

Προγράμματα Καταπολέμησης Ιών που μπορείς να αγοράσεις	Δωρεάν Προγράμματα Καταπολέμησης Ιών

🏠 Δραστηριότητες για το Σπίτι

17. Πώς μπορώ να προστατέψω τον υπολογιστή μου από τους ιούς (**Viruses**);

.....

.....

18. Τι είναι τα Ανεπιθύμητα Μηνύματα (**Spam**) και πώς μπορούμε να προστατευθούμε από αυτά;

.....

.....

19. Με τι σχετίζεται η Υποκλοπή Προσωπικών Δεδομένων (**Phishing**) και πώς μπορούμε να προστατευθούμε από αυτό τον κίνδυνο;

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.3.Μ2
Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο (2/3)**Τι θα μάθουμε σήμερα:**

- ❖ Να αναγνωρίζουμε και να περιγράφουμε τις εξής κατηγορίες κινδύνων που μπορεί να προκύψουν από τη χρήση του διαδικτύου: πρόσβαση σε ακατάλληλο περιεχόμενο, παραπληροφόρηση και παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων.
- ❖ Να αντιμετωπίζουμε τις εξής κατηγορίες κινδύνων που μπορεί να προκύψουν από τη χρήση του διαδικτύου: πρόσβαση σε ακατάλληλο περιεχόμενο, παραπληροφόρηση και παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων.

**Δραστηριότητες Εμπέδωσης**

Να επιλέξετε τις σωστές απαντήσεις πιο κάτω **ή** μπορείτε να ανοίξετε το αρχείο **A.5.3.Μ2-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

1. Εάν κάποιος σας στείλει φωτογραφίες οι οποίες συμπεριλαμβάνουν **αναπαραστάσεις ανηλίκων** που είτε συμμετέχουν είτε υποδηλώνουν σεξουαλικές δράσεις θα πρέπει:
 - (α) να τις διαγράψουμε
 - (β) να το αναφέρουμε σε κάποιο ενήλικα και να το καταγγείλουμε στην ιστοσελίδα www.cyberethics.info
 - (γ) να τις αγνοήσουμε
 - (δ) να τις προωθήσουμε σε κάποιο φίλο μας
2. **Παιδική Πορνογραφία** θεωρείται οποιοδήποτε υλικό που συμπεριλαμβάνει αναπαραστάσεις ανηλίκων που:
 - (α) μόνο συμμετέχουν σε σεξουαλικές δράσεις
 - (β) είτε συμμετέχουν είτε υποδηλώνουν σεξουαλικές δράσεις
 - (γ) μόνο υποδηλώνουν σεξουαλικές δράσεις
3. Εάν κάποιος μας **στείλει μήνυμα** με ακατάλληλο περιεχόμενο θα πρέπει:
 - (α) να το διαγράψουμε
 - (β) να το αναφέρουμε σε κάποιον ενήλικα και να το καταγγείλουμε στην ιστοσελίδα www.cyberethics.info
 - (γ) να το αγνοήσουμε
 - (δ) να το προωθήσουμε σε κάποιο φίλο μας
4. Τα **δικαιώματα ενός έργου** τα έχει αποκλειστικά ο δημιουργός του. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα. Ποιο είναι λανθασμένο;
 - (α) Ο συγγραφέας ενός βιβλίου
 - (β) Ο συνθέτης ενός τραγουδιού
 - (γ) Ο χρήστης ενός προγράμματος
 - (δ) Ο προγραμματιστής ενός προγράμματος

5. Η **αντιγραφή αρχείων μουσικής και βίντεο** από το Διαδίκτυο χωρίς την άδεια του δημιουργού είναι ένα παράδειγμα...
- (α) Εθισμού στο Διαδίκτυο
 - (β) Παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων
 - (γ) Πρόσβασης σε ακατάλληλο υλικό
 - (δ) Μαγκιάς και εξυπνάδας αφού δεν θα πληρώσουμε τίποτα
6. Ακατάλληλου Περιεχομένου θεωρούμε **οποιαδήποτε μηνύματα** με ρατσιστικό, ξενοφοβικό και πορνογραφικό περιεχόμενο ή/και που προάγουν τη βία, τα τυχερά παιχνίδια και άλλες επιβλαβείς συμπεριφορές.
- (α) Σωστό
 - (β) Λάθος
7. Ποιο από τα πιο κάτω θεωρείτε **μήνυμα** με ακατάλληλο περιεχόμενο για ένα **μικρό παιδί**; (3 ορθές επιλογές)
- (α) Διαδικτυακό υλικό με ρατσιστικό περιεχόμενο
 - (β) Πορνογραφικό υλικό στο Διαδίκτυο
 - (γ) Τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο
 - (δ) Το παιχνίδι **Super Mario** και άλλα παρόμοια παιχνίδια στο Διαδίκτυο
8. Πού **βρίσκεται / διακινείται** συνήθως ακατάλληλο περιεχόμενο στο Διαδίκτυο; (2 ορθές επιλογές)
- (α) Σε ιστοσελίδες αμφιβόλου προέλευσης
 - (β) Μέσα από εφημερίδες που διαβάζουμε στο Διαδίκτυο
 - (γ) Μέσα από επίσημες ιστοσελίδες του κράτους
 - (δ) Μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
9. Όταν ένα μικρό online παιχνίδι, σε έναν δικτυακό τόπο, μπορεί να παιχτεί από παίκτες **όλων των ηλικιακών ομάδων**, καθώς δεν περιλαμβάνει δυνητικά ακατάλληλο περιεχόμενο θα φέρει την επισήμανση:



(α)



(β)



(γ)



(δ)

10. Στο **Διαδίκτυο...**

- (α) Υπάρχει πολύ λίγη πληροφορία
- (β) Μπορείς να βρεις πληροφορίες για τα πάντα, αλλά δεν είναι όλες οι πληροφορίες πάντα αληθινές
- (γ) Όλη η πληροφορόρηση είναι κατασκευασμένη

**Δραστηριότητες Αξιολόγησης**

11. Να ανοίξετε το αρχείο βίντεο **Παραπληροφόρηση.mp4** από τον φάκελό σας, να το παρακολουθήσετε με προσοχή και να γράψετε με μια πρόταση το μήνυμα που νομίζετε ότι θέλει να δώσει αυτό το φιλμάκι.

.....

.....

.....

.....

.....

12. Να γράψετε δύο περιπτώσεις κατά τις οποίες **παραβιάζονται** τα πνευματικά δικαιώματα κάποιων ατόμων μέσω Διαδικτύου.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

13. Να συμπληρώσετε τα κενά:

- (α) Άτομα ή ιστοσελίδες στο Διαδίκτυο μπορούν να μας
παρουσιάζοντάς μας διάφορες ψευδείς ή αναληθείς ή τροποποιημένες πληροφορίες,
οι οποίες εύκολα μπορούν να μας οδηγήσουν σε
συμπεράσματα.
- (β) Τα δικαιώματα ενός έργου τα έχει αποκλειστικά ο του.
Κανένας δεν πρέπει να χρησιμοποιεί τα δημιουργήματα άλλων ανθρώπων χωρίς την
..... τους.
- (γ) Ακατάλληλο περιεχόμενο για ένα μικρό παιδί είναι αυτό το οποίο μπορεί να
προκαλέσει ψυχικές, να σοκάρει ή ακόμα να προωθήσει σε
..... συμπεριφορές. Το ίδιο περιεχόμενο μπορεί όμως να
θεωρηθεί για ένα μεγαλύτερο σε ηλικία άτομο.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

14. Να περιγράψετε με λίγα λόγια **μια προσωπική σας εμπειρία** ή κάτι που ακούσατε σχετικά με έναν από τους κινδύνους που αναφέραμε (*πρόσβαση σε ακατάλληλο περιεχόμενο, παραπληροφόρηση και παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων*).

.....

.....

.....

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.5.3.M3

Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο (3/3)

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ❖ Να αναγνωρίζουμε και να περιγράφουμε τον κίνδυνο και τα συμπτώματα που σχετίζονται με τον εθισμό στο διαδίκτυο
- ❖ Να αντιμετωπίζουμε τον κίνδυνο που σχετίζεται με τον εθισμό στο διαδίκτυο
- ❖ Να αναγνωρίζουμε και να αντιμετωπίζουμε τους κινδύνους που ελλοχεύουν στο διαδίκτυο και συζητήθηκαν στα προηγούμενα μαθήματα (κακόβουλα προγράμματα, ανεπιθύμητα μηνύματα (Spam), υποκλοπή Προσωπικών Δεδομένων (Phishing), πρόσβαση σε ακατάλληλο περιεχόμενο, παραπληροφόρηση και παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων).



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

Να επιλέξετε τις σωστές απαντήσεις πιο κάτω ή μπορείτε να ανοίξετε το αρχείο **A.5.3.M3-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

1. Για να μην **εθιστούμε** στο Διαδίκτυο πρέπει ...
 - (α) να μην το χρησιμοποιούμε κάθε μέρα
 - (β) να το χρησιμοποιούμε 1-2 ώρες την ημέρα
 - (γ) να το χρησιμοποιούμε με μέτρο
 - (δ) να το χρησιμοποιούμε μόνο για τη δουλειά μας
2. Ποια από τις πιο κάτω δραστηριότητες **δεν πρέπει να θεωρηθεί** ως εθισμός στο Διαδίκτυο.
 - (α) Ένας νέος παίζει με τις ώρες Διαδικτυακά παιχνίδια
 - (β) Μια έφηβος συμμετέχει όλο το βράδυ σε δωμάτια συζητήσεων
 - (γ) Ένας ενήλικας ασχολείται συστηματικά με ηλεκτρονικό τζόγο
 - (δ) Μια υπάλληλος τράπεζας κάθεται καθημερινά 6 ώρες στον ηλεκτρονικό υπολογιστή
3. Ποια τρία από τα παρακάτω είναι συμπτώματα εθισμού στο Διαδίκτυο;
 - (α) Νιώθουμε άσχημα όταν δεν έχουμε σύνδεση με το Διαδίκτυο
 - (β) Μπορούμε ανά πάσα στιγμή να αφήσουμε τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και να κάνουμε κάτι άλλο
 - (γ) Παραμελούμε την οικογένεια, τους φίλους και τα μαθήματά μας
 - (δ) Αποζητούμε όλο και περισσότερο χρόνο στον υπολογιστή
4. Η υπερβολική, σε χρόνο, **χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή** συνδέεται με πιθανές διαταραχές στην όραση και με μυοσκελετικές παθήσεις.
 - (α) Σωστό
 - (β) Λάθος

5. Ο εθισμός στο Διαδίκτυο είναι μια σχετικά **νέα μορφή εξάρτησης**.
- (α) Σωστό
- (β) Λάθος
6. Να συμπληρώσετε τα κενά:
- (α) Ένα άτομο ασχολείται με τις ώρες παίζοντας παιχνίδια στο Διαδίκτυο. Αν το άτομο αυτό είναι μαθητής τότε είναι πολύ πιθανόν να παραμελεί τα του. Αν είναι μεγάλος τότε πιθανόν να παραμελεί την και τη του. Ο εθισμός στο Διαδίκτυο μπορεί να μας από τον πραγματικό κόσμο.
- (β) Ο εθισμός στο Διαδίκτυο μπορεί να προκαλέσει και σωματικά προβλήματα όπως και Για να αποφύγουμε όλα αυτά τα προβλήματα θα πρέπει να χρησιμοποιούμε το Διαδίκτυο με



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

7. Να επισκεφτείτε τη διεύθυνση <https://www.youtube.com/watch?v=fQZ36nYuOk> ή να παρακολουθήσετε το αρχείο **Internet+Addiction--Very+Funny_x264.mp4** (βασικά είναι μια σειρά από εικόνες). Να γράψετε λίγα λόγια για το κοινό μήνυμα που θέλουν να δώσουν όλες αυτές οι εικόνες.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

8. Να αντιστοιχίσετε κάθε στοιχείο της **Στήλης Α** με ένα ή και με δύο στοιχεία της **Στήλης Β**:

Στήλη Α
Εθισμός στο Διαδίκτυο
Κλοπή Πνευματικών Δικαιωμάτων
Ακατάλληλο περιεχόμενο για παιδιά

Στήλη Β
1. Πορνογραφικό υλικό.
2. Παραμέληση προσωπικής υγιεινής.
3. Ρατσιστικό Διαδικτυακό περιεχόμενο.
4. Αντιγραφή έργων βίντεο από το Διαδίκτυο.

🏠 Δραστηριότητες για το Σπίτι

9. Το κοριτσάκι που βλέπετε στην εικόνα πιο κάτω **χρησιμοποιεί τον Η/Υ 4 μέχρι 6 ώρες καθημερινά**. Έχει δικό της Η/Υ στο δωμάτιό της και πρόσβαση στο Διαδίκτυο.



- (α) Να περιγράψετε όλους τους **πιθανούς κινδύνους** που απειλούν το κοριτσάκι.

.....

.....

.....

- (β) Ποιες **εισηγήσεις** θα κάνατε στους γονείς του;

.....

.....

.....

ΕΝΟΤΗΤΑ Α6 Βάσεις Δεδομένων και Ανάπτυξη Πληροφοριακών Συστημάτων

Για την προετοιμασία και συγγραφή του υλικού αυτής της ενότητας εργάστηκαν οι ακόλουθοι Καθηγητές Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών:

Αθανασίου Λωρέττα
Βίκτωρος Μάριος
Ζεμπύλα Βάσω
Θεοφάνους Γεωργία

Ιωάννου Ιωάννης (Σύμβουλος)
Μάκκουλα Πόλα
Νικόλα Παντελής
Ξενοφώντος Ξένιος (Σύμβουλος)

Παπαγεωργίου Μαρία
Παπασταύρου Σταύρος
Συμεωνίδης Κώστας

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.6.M1

Κατανόηση και Χρήση Συγχώνευσης Αλληλογραφίας - Α

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Τι είναι το κύριο έγγραφο και τα διάφορα είδη κύριων εγγράφων όπως επιστολές, προσκλήσεις, ετικέτες κ.λπ.
- ✦ Τι είναι η πηγή προέλευσης δεδομένων
- ✦ Τι είναι τα πεδία συγχώνευσης
- ✦ Πώς να αναγνωρίζουμε ένα συγχωνευμένο έγγραφο
- ✦ Να περιγράψουμε τι είναι η συγχώνευση αλληλογραφίας και γιατί χρειάζεται.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξιολόγησης

1. Να ανοίξετε το αρχείο **A.6.M1-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και να απαντήσετε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε, ενημερώστε τον καθηγητή/την καθηγήτριά σας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

2. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
3. Να δημιουργήσετε μια **πρόσκληση (κύριο έγγραφο)** (το αρχείο αυτό θα χρησιμοποιηθεί ως το κύριο έγγραφο για τη δημιουργία μιας πρόσκλησης για μια ετήσια επίδειξη σκύλων).

Προς:

Αγαπητό φιλαράκι,

Προσκαλούμε εσένα και το σκυλάκι σου στην ετήσια επίδειξη σκύλων που θα γίνει την Κυριακή 30 Ιανουαρίου 2016 στις 10:00 το πρωί στο πάρκο Αθαλάσσας. Να είσαι εκεί!!!

Το φιλαράκι σου.

4. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Prosklisi.docx** και να το κλείσετε.
5. Να δημιουργήσετε τώρα ένα **πίνακα (πηγή προέλευσης δεδομένων)** όπου θα φαίνονται τα στοιχεία των φίλων σας σε **στήλες** (π.χ. όνομα, επίθετο).

ΌΝΟΜΑ	ΕΠΙΘΕΤΟ
Ξένιος	Ξενοφώντος
Ιωάννα	Γεωργίου
Ελίζα	Κωνσταντίνου
Σταυρούλα	Διανέλλου

6. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Filoi.docx** και να το κλείσετε.

7. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.

(*Σημείωση: Τα πιο πάνω δύο αρχεία θα χρησιμοποιηθούν στο **επόμενο μάθημα** για την εκτέλεση της συγχώνευσης αλληλογραφίας.*)



Δραστηριότητες για το Σπίτι

8. Ποια τα **πλεονεκτήματα** από τη χρήση της συγχώνευσης αλληλογραφίας;

.....

.....

.....

.....

.....

9. Ποια τα **μειονεκτήματα** από τη χρήση της συγχώνευσης αλληλογραφίας;

.....

.....

.....

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.6.Μ2

Κατανόηση και Χρήση Συγχώνευσης Αλληλογραφίας - Β

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να χρησιμοποιούμε ένα ήδη δημιουργημένο κύριο έγγραφο για εκτέλεση συγχώνευσης αλληλογραφίας
- ✦ Να χρησιμοποιούμε ένα ήδη δημιουργημένο αρχείο δεδομένων ως αρχείο προέλευσης
- ✦ Πώς να συγχωνεύσετε ένα κύριο έγγραφο με μια πηγή.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Prosklisi.docx** από τον φάκελό σας το οποίο θα χρησιμοποιηθεί ως το **κύριο έγγραφο** για τη δημιουργία μιας πρόσκλησης για μια ετήσια επίδειξη σκύλων.

Προς:

Αγαπητό φιλαράκι,

Προσκαλούμε εσένα και το σκυλάκι σου στην ετήσια επίδειξη σκύλων που θα γίνει την Κυριακή 30 Ιανουαρίου 2016 στις 10:00 το πρωί στο πάρκο Αθαλάσσας. Να είσαι εκεί!!!

Το φιλαράκι σου.

3. Να χρησιμοποιήσετε το αρχείο **Filoi.docx** από τον φάκελό σας ως το αρχείο **πηγής προέλευσης δεδομένων** και να επιλέξετε όλους τους παραλήπτες για τη συνέχεια της συγχώνευσης της αλληλογραφίας.
4. Για την ολοκλήρωση της συγχώνευσης αλληλογραφίας να εισαγάγετε τα πεδία συγχώνευσης **Όνομα** και **Επίθετο** δίπλα από το πρόθεμα **Προς:** στην αρχή της πρόσκλησης με ένα κενό διάστημα μεταξύ τους.
5. Να αποθηκεύσετε το νέο συγχωνευμένο αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **DogsInvitation.docx** και να το κλείσετε.



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

6. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο** και να πληκτρολογήσετε το πιο κάτω κείμενο:

Αγαπητέ

Σας ενημερώνουμε ότι στις 25 Ιουνίου 2016 και ώρα 19:00 θα κάνουμε τα εγκαίνια του νέου μας καταστήματος στη Λευκωσία στην οδό Γρίβα Διγενή 155.

7. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Prosklisi2.docx**.

8. Να δημιουργήσετε ένα **νέο αρχείο**, να καταχωρίσετε τον πιο κάτω πίνακα και να το αποθηκεύσετε στον φάκελό σας με το όνομα **Pelates.docx**.

Ονοματεπώνυμο	Διεύθυνση	Πόλη
Στέλιος Ανδρέου	Αυξεντίου 15	Λευκωσία
Κωνσταντίνος Ιωάννου	Αρμενίας 22	Λεμεσός
Αθανασία Νικολάου	Αιγαίου 18	Λάρνακα

9. Να εκτελέσετε **συγχώνευση αλληλογραφίας** χρησιμοποιώντας το αρχείο **Prosklisi2.docx** ως το κύριο έγγραφο και το αρχείο **Pelates.docx** ως το αρχείο πηγής προέλευσης δεδομένων.

10. Να εισαγάγετε τα πεδία συγχώνευσης ως εξής:

Αγαπητέ <<Ονοματεπώνυμο>> <<Πόλη>> <<Διεύθυνση>>

Σας ενημερώνουμε ότι στις 25 Ιουνίου 2016 και ώρα 19:00 θα κάνουμε τα εγκαίνια του νέου μας καταστήματος στη Λευκωσία στην οδό Γρίβα Διγενή 155.

11. Να αποθηκεύσετε το νέο συγχωνευμένο αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Merge.docx** και να το κλείσετε.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

12. Να χρησιμοποιήσετε ξανά το αρχείο **Prosklisi2.docx** ως το κύριο έγγραφο και το αρχείο **Pelates.docx** ως το αρχείο πηγής προέλευσης δεδομένων για να εκτελέσετε και πάλι συγχώνευση αλληλογραφίας.
13. Να **αποκλείσετε** όμως το πρώτο στοιχείο (δηλαδή τον πρώτο πελάτη).
14. Να αποθηκεύσετε το νέο συγχωνευμένο αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Merge2.docx** και να το κλείσετε.
15. Να τερματίσετε και τον επεξεργαστή κειμένου.



Δραστηριότητες για το Σπίτι

Σε λίγες μέρες θα έχετε τα γενέθλιά σας, και σκοπεύετε να κάνετε πάρτι στο σπίτι σας και θέλετε να καλέσετε τους φίλους και τους συμμαθητές σας.

16. Να δημιουργήσετε στον επεξεργαστή κειμένου μια σχετική πρόσκληση την οποία θα χρησιμοποιήσετε ως το κύριο έγγραφο και να την αποθηκεύσετε με το όνομα **MyBirthday.docx**.
17. Να δημιουργήσετε ακόμη ένα αρχείο με ένα **πίνακα** στον οποίο θα καταχωρείτε τα άτομα τα οποία θα καλέσετε στο πάρτι γενεθλίων σας ως το αρχείο πηγής προέλευσης δεδομένων και να το αποθηκεύσετε με το όνομα **MyFriends.docx**.
18. Να εκτελέσετε **συγχώνευση αλληλογραφίας** χρησιμοποιώντας τα δύο αρχεία και να αποθηκεύσετε το νέο συγχωνευμένο αρχείο με το όνομα **BirthdayMerge.docx**.

ΕΝΟΤΗΤΑ Α7 Αλγοριθμική Σκέψη, Προγραμματισμός και Σύγχρονες Εφαρμογές Πληροφορικής

Για την προετοιμασία και συγγραφή του υλικού αυτής της ενότητας εργάστηκαν οι ακόλουθοι Καθηγητές Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών:

Αντρέου Πηνελόπη
Διονυσίου Χριστιάνα
Ζάγγουλος Νικόλαος (Σύμβουλος)
Καζίνος Γρηγόρης
Καραολής Μηνάς
Κατσιδιάρη Δέσπω
Κατσούλη Αθηνά
Μάκκουλα Πόλα

Μυλωνάς Σωκράτης (Σύμβουλος)
Νικόλα Παντελής
Ξενοφώντος Ξένιος
Παπαδοπούλου Ελένη
Παπής Απόστολος
Παστελλής Πανίκος
Περεντός Άθως
Σιακαλλής Χαρίλαος

Σκουρίδου Ελένη
Σταύρου Χριστάκης
Τούγια Μαρία
Τσιμούρης Χαράλαμπος
Χριστοδουλίδης Χαράλαμπος

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.Μ1-Μ2

Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ◆ Να ενεργοποιούμε το λογισμικό Scratch
- ◆ Να αναγνωρίζουμε τα κύρια μέρη του περιβάλλοντος του Scratch
- ◆ Να δημιουργούμε ένα νέο σκηνικό
- ◆ Να διαγράφουμε και να εισαγάγουμε μορφές/αντικείμενα
- ◆ Να εφαρμόζουμε εντολές στα αντικείμενα
- ◆ Να εκτελούμε το έργο
- ◆ Να αποθηκεύουμε το έργο.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξιολόγησης

Θα χρησιμοποιηθεί το περιβάλλον **Scratch** για να δημιουργηθεί μια απλή γραφική εφαρμογή, η οποία θα πραγματεύεται τον γνωστό μύθο του Αισώπου **Η αλεπού και τα σταφύλια**.

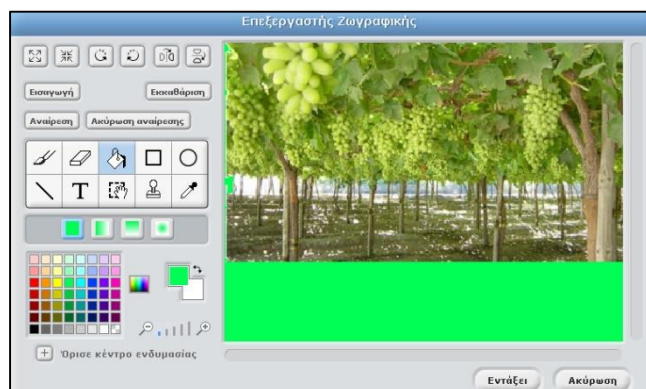
Μια αλεπού πεινασμένη είδε μια κληματαριά γεμάτη χοντρώγα, ωραία σταφύλια. Τα ζήλεψε και πολύ επιθυμούσε να τα δοκιμάσει, μα πώς ν' ανεβεί. Οι αλεπούδες δεν είναι γιατί, να πιάνονται με τα νύχια τους και ν' ανεβαίνουν όπου τους αρέσει. Πήδηξε δύο-τρεις φορές αλλά δεν κατάφερε να τα φτάσει. Στο τέλος, απελπισμένη, αφού γύρισε και είδε δύο φορές τα σταφύλια, για να παρηγορηθεί, κοροϊδευσε η ίδια τον εαυτό της λέγοντας: «*Δεν βαριέσαι, δεν τρώγονται. Αγίνωτα είναι ακόμη...*» και στη συνέχεια φεύγει. Αμέσως μετά εμφανίζεται ο Αίσωπος ο οποίος αναφέρει το ηθικό δίδαγμα του μύθου: «*Είναι εύκολο να υποτιμάμε αυτό που δεν μπορούμε να καταφέρουμε*».



1. Να ενεργοποιήσετε το λογισμικό **Scratch**.
2. Να **διαγράψετε** το αντικείμενο (γάτα) που φαίνεται μέσα στη σκηνή.
3. Να δημιουργήσετε το **σκηνικό**, το οποίο θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει μια κληματαριά με σταφύλια εισαγάγοντας το αρχείο εικόνας **grapes.jpg** από τον φάκελο που θα σας υποδείξει ο/η καθηγητής/τρια σας.

Σκηνικό → Υπόβαθρα → Διόρθωση → Εισαγωγή → Εντάξει

Στη συνέχεια να χρησιμοποιήσετε τα απαραίτητα εργαλεία του Επεξεργαστή Ζωγραφικής του Scratch, έτσι ώστε η εικόνα που επιλέξατε να γεμίζει επαρκώς τη σκηνή σας. Αφού ολοκληρώσετε τη δημιουργία του σκηνικού να κάνετε



κλικ στο «**Εντάξει**» για να εφαρμοστεί το νέο σκηνικό.

4. Να τοποθετήσετε μια αλεπού στη σκηνή σας.

Διάλεξε νέα μορφή από αρχείο → fox1→Εντάξει

(*Σημείωση: Για να εντοπίσετε τη συγκεκριμένη εικόνα θα πρέπει να ακολουθήσετε την εξής διαδρομή: C:\Program Files\Scratch\Media\Costumes\Animals. Φυσικά, εάν το επιθυμείτε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποιο δικό σας αρχείο εικόνας.*)

Με την τεχνική σύρε και άφησε να μεταφέρετε την αλεπού στην **κάτω αριστερή γωνιά** του σκηνικού σας όπως φαίνεται πιο κάτω:



5. Να τοποθετήσετε την εικόνα **esopus.jpg (ΑΙΣΩΠΟΣ)** στη σκηνή σας.

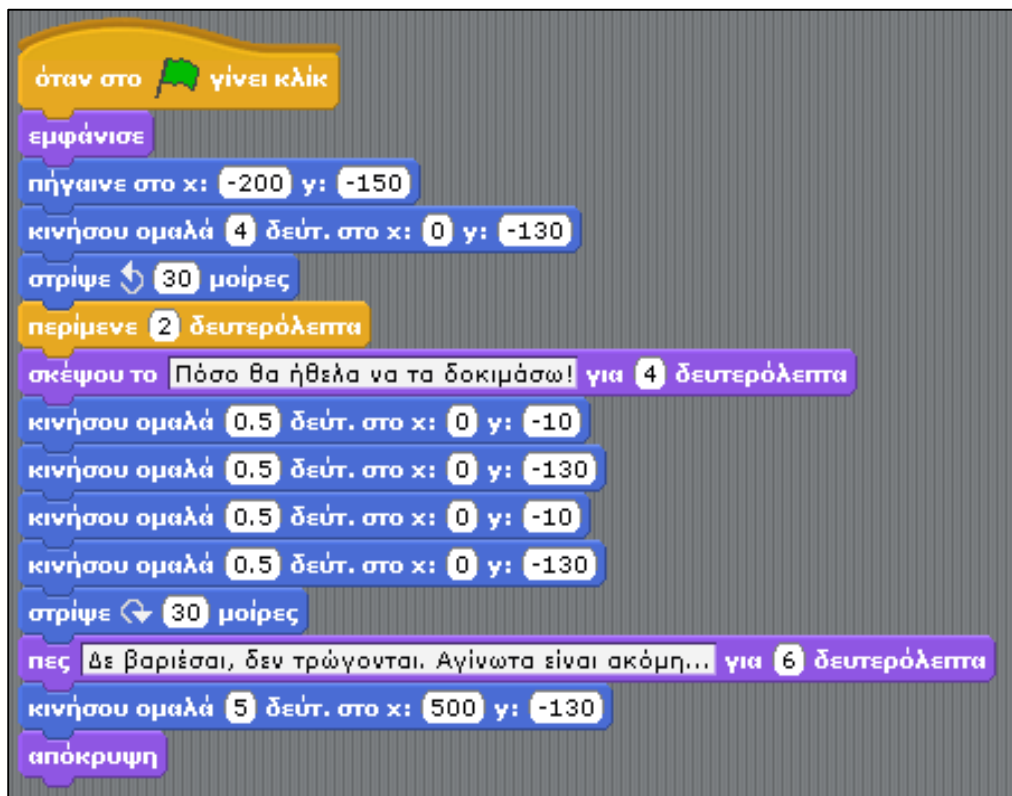
Διάλεξε νέα μορφή από αρχείο→Υπολογιστής→esopus→Εντάξει

Με την τεχνική σύρε και άφησε να μεταφέρετε τον Αίσωπο στη **μέση** του σκηνικού σας όπως φαίνεται πιο πάνω:

6. Να εισαγάγετε τώρα τις **απαραίτητες εντολές** για την αλεπού και τον Αίσωπο.

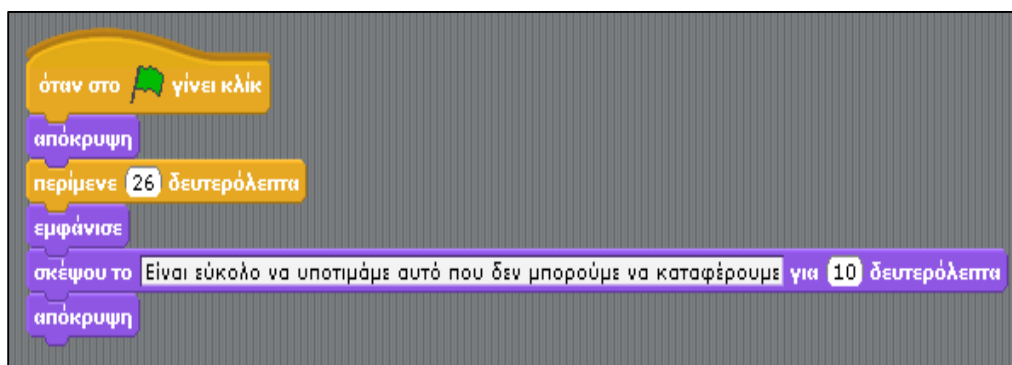
- ΕΝΤΟΛΕΣ για την αλεπού:
 - Από την περιοχή **Λίστα των Μορφών** να κάνετε κλικ στην αλεπού.
 - Από την περιοχή **Παλέτα Εντολών** να επιλέξετε διαδοχικά την απαραίτητη κατηγορία εντολών και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε να μεταφέρετε τις ακόλουθες εντολές στην περιοχή **Σεναρίων**.

- Η κάθε νέα εντολή θα πρέπει να ενώνεται με τις προηγούμενες εντολές.



• ΕΝΤΟΛΕΣ για την Αίσωπο:

- Από την περιοχή **Λίστα των Μορφών** να κάνετε κλικ στον Αίσωπο.
- Από την περιοχή **Παλέτα Εντολών** να επιλέξετε διαδοχικά την απαραίτητη κατηγορία εντολών και ακολουθώντας χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε να μεταφέρετε τις ακόλουθες εντολές στην περιοχή **Σεναρίων**.
- Η κάθε **νέα εντολή** θα πρέπει να ενώνεται με τις προηγούμενες εντολές.



7. Να εκτελέσετε το έργο κάνοντας κλικ στο Ξεκίνησε τα σενάρια πράσινης σημαίας .
8. Να αποθηκεύσετε το έργο στον φάκελό σας με το όνομα **M1**.

Αρχείο→Αποθήκευση ως...→M1→Εντάξει

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

9. Να εισαγάγετε το αρχείο ήχου **Techno2.mp3** στη σκηνή σας το οποίο θα ακούγεται κατά τη διάρκεια της εξέλιξης της ιστορίας στην οθόνη.

Σκηνικό→Ήχοι→Εισαγωγή→Music Loops→Techno2→Εντάξει

(*Σημείωση: Για να εντοπίσετε τον συγκεκριμένο ήχο θα πρέπει να ακολουθήσετε την εξής διαδρομή: **C:|Program Files|Scratch|Media|Sounds|Music Loops**. Φυσικά, εάν το επιθυμείτε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποιο δικό σας αρχείο ήχου.*)

10. Να εισαγάγετε τώρα τις **απαραίτητες εντολές** για το Σκηνικό.
- Από την περιοχή **Λίστα των Μορφών** να κάνετε κλικ στο Σκηνικό.
 - Από την περιοχή **Παλέτα Εντολών** να κάνετε κλικ στην κατηγορία **Έλεγχος** και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε να μεταφέρετε την εντολή  στην περιοχή **Σεναρίων**.
 - Από την περιοχή **Παλέτα Εντολών** να κάνετε κλικ στην κατηγορία **Ήχος** και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε να μεταφέρετε την εντολή  στην περιοχή **Σεναρίων** και να την ενώσετε με την προηγούμενη εντολή.
 - Από την περιοχή **Παλέτα Εντολών** να κάνετε κλικ στην κατηγορία **Ήχος** και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε να μεταφέρετε ξανά την εντολή  στην περιοχή **Σεναρίων** και να την ενώσετε με την προηγούμενη εντολή (*ακριβώς όπως και η προηγούμενη εντολή διότι η διάρκεια του ήχου είναι μικρή*).

11. Να εκτελέσετε το έργο κάνοντας κλικ στο Ξεκίνησε τα σενάρια πράσινης σημαίας .

12. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο έργο σας.

Αρχείο→Αποθήκευσε

 Δραστηριότητες για το Σπίτι

13. Να συμπληρώσετε τα ακόλουθα στοιχεία για **το πρόγραμμα που δημιουργήσατε**:

- **Σκηνικό του προγράμματος** (να περιγράψετε σε συντομία):

.....

.....

.....

- **Βασικά Αντικείμενα** (να αναφέρετε τα ονόματά τους):

.....

.....

- **Ήχοι** (να αναφέρετε τα ονόματά τους):

.....

.....

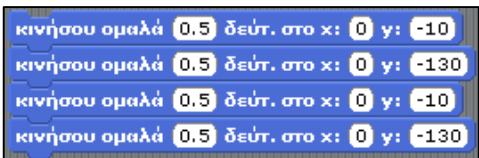
- **Ενέργειες Αντικειμένων:** Να συμπληρώσετε στον πίνακα που ακολουθεί την ενέργεια που πρέπει να εκτελεί το κάθε αντικείμενο, σύμφωνα με τη σωστή σειρά εκτέλεσης. Να ακολουθήσετε τα παραδείγματα που δίνονται για τις τρεις πρώτες ενέργειες:

A/A	Αντικείμενο	Ενέργεια	Χρόνος
1	Αλεπού	Εμφανίζεται	
2	Αλεπού	πηγαίνει στο σημείο $x:-200$ $y:-150$	
3	Αλεπού	κινείται προς το σημείο $x:0$ $y:-130$	4
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

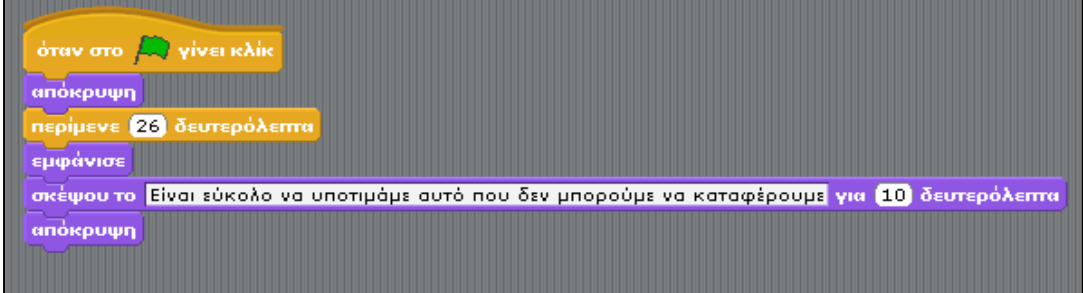
A.7.M1-M2 A.7 Αλγοριθμική Σκέψη, Προγραμματισμός & Σύγχρονες Εφαρμογές

14. Οι ακόλουθες εντολές έχουν χρησιμοποιηθεί σε κάποιο σημείο του προγράμματος που έχετε δημιουργήσει για τον μύθο του Αισώπου «Η Αλεπού και τα σταφύλια». Να περιγράψετε τι επιτυγχάνεται με τις ακόλουθες εντολές. Για να μπορέσετε να απαντήσετε σωστά στα ερωτήματα θα πρέπει να συμβουλευτείτε το πρόγραμμα στην ολότητά του.

- Αυτή η σειρά εντολών αφορά την αλεπού:

Εντολές Προγράμματος	Περιγραφή
	

- Αυτή η σειρά εντολών αφορά την Αίσωπο:

Εντολές Προγράμματος	Περιγραφή
	

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.Μ3-Μ4

Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Να αναλύουμε ένα πρόβλημα με ακρίβεια
- Να προτείνουμε τη διαδικασία επίλυσής του
- Να επιλέγουμε τις κατάλληλες εντολές/βήματα χρησιμοποιώντας το λογισμικό Scratch
- Να ελέγχουμε την ορθότητα επίλυσής του.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

Θα χρησιμοποιηθεί το περιβάλλον **Scratch** για να δημιουργηθεί μια απλή γραφική εφαρμογή, η οποία θα πραγματεύεται τον γνωστό μύθο του Αισώπου **Ο λαγός και η χελώνα**.

Ένα ανοιξιάτικο πρωινό, μέσα στο καταπράσινο δάσος ο λαγός συναντήθηκε με τη χελώνα. Ο λαγός άρχισε να την κοροϊδεύει για το αργό περπάτημά της. Η χελώνα γύρισε προς τον λαγό και του είπε «*Τι θα έλεγες να τρέξουμε ένα αγώνα δρόμου να δούμε ποιος θα είναι ο πιο γρήγορος*».

Ο λαγός δέχθηκε την πρόσκληση! Ο αγώνας ξεκίνησε. Η χελώνα αφοσιωμένη στον στόχο της κινούνταν αργά και σταθερά. Ο λαγός βλέποντας τον ρυθμό της χελώνας σκέφτηκε να ξεκουραστεί λίγο, αφού η νίκη ήταν σίγουρα δική του! Η χελώνα συνέχιζε με τον ίδιο ρυθμό, αργά και σταθερά. Όταν τερμάτισε βλέπει τη χελώνα να τον περιμένει στο τέρμα και να του φωνάζει «*Γελάει καλύτερα όποιος γελάει τελευταίος!!!, Σπεύδε βραδέως, λαγέ!*».



Σχεδιασμός Λύσης

1. Απαντώντας στις παρακάτω ερωτήσεις να αναλύσετε και να σχεδιάσετε την επίλυση του προβλήματος:

- **Σκηνικό του προγράμματος:**

.....

- **Βασικά Αντικείμενα:**

.....

- **Ήχοι:**

.....

A.7.M3-M4 A.7 Αλγοριθμική Σκέψη, Προγραμματισμός & Σύγχρονες Εφαρμογές

- **Ενέργειες Αντικειμένων:** Να συμπληρώσετε στον πίνακα που ακολουθεί την ενέργεια που πρέπει να εκτελεί το κάθε αντικείμενο, σύμφωνα με τη σωστή σειρά εκτέλεσης. Να ακολουθήσετε τα παραδείγματα που δίνονται για τις δυο πρώτες ενέργειες:

A/A	Αντικείμενο	Ενέργεια	Χρόνος
1	Λαγός	Λέει «ΧΑ,ΧΑ Πόσο αργή είσαι!!!!!!»	2
2	Χελώνα	Λέει «Τι λες να κάνουμε ένα αγώνα δρόμου;»	2
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			



Μετατροπή σε πρόγραμμα

2. Χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα **Scratch** να υλοποιήσετε την πιο πάνω ιστορία ακολουθώντας τα βήματα που καθορίσατε στην προηγούμενη άσκηση. (Να ορίσετε τα αντικείμενα, τις εντολές, τις δομές του προγράμματός σας – Προγραμματισμός.)
3. Να αποθηκεύσετε το έργο στον φάκελό σας με το όνομα **Lagos_Xelwna**.



Έλεγχος

4. Αφού τρέξετε το πρόγραμμά σας, να ελέγξετε προσεκτικά αν οι εντολές:

- ανταποκρίνονται με ακρίβεια στα ζητούμενα του προβλήματος,
- εκτελούνται στη σωστή σειρά.

Στη συνέχεια, να κάνετε τις απαραίτητες αλλαγές στο πρόγραμμα και να συμπληρώσετε τον ακόλουθο πίνακα σύμφωνα με το τελικό σας πρόγραμμα.

A/A	Αντικείμενο	Ενέργεια	Χρόνος
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

5. Να τροποποιήσετε το πρόγραμμά σας έτσι ώστε η εκκίνηση του αγώνα να δίνεται από μία αλεπού. Παράλληλα, να τροποποιήσετε αναλόγως και τους προηγούμενους πίνακες στο φύλλο εργασίας σας.
6. Να τροποποιήσετε το πρόγραμμα σας έτσι ώστε κατά τη διάρκεια που θα «παίζει» το σενάριο να ακούγεται παράλληλα και κάποιο τραγούδι. Επίσης, να τροποποιήσετε αναλόγως και τους προηγούμενους πίνακες στο φύλλο εργασίας σας.
7. Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο έργο σας.

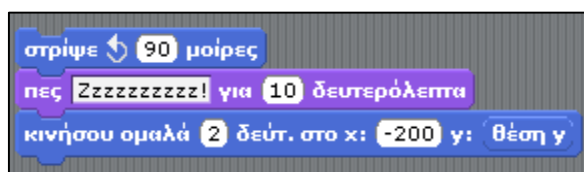
📍 Δραστηριότητες για το Σπίτι

8. Δίνονται τα ακόλουθα τμήματα από τα στάδια του σχεδιασμού και του προγράμματος ενός μαθητή για το πιο πάνω πρόβλημα:

Σχεδιασμός Λύσης

A/A	Αντικείμενο	Ενέργεια	Χρόνος
1	Λαγός	στρίβει δεξιόστροφα 90 μοίρες	
2	Λαγός	λέει «ZZZZZZZZZZZZZZZZZZ»	10
3	Λαγός	στρίβει δεξιόστροφα 90 μοίρες	
4	Λαγός	κινείται προς τη θέση: x:200, y:θέση y	2

Μετατροπή σε πρόγραμμα



- Να εντοπίσετε και να σημειώσετε:
 - (α) σφάλματα στη μετατροπή από τον σχεδιασμό σε πρόγραμμα.
 - (β) σφάλματα στον σχεδιασμό της λύσης.
- 9. Να γράψετε τη δική σας ιστορία, έτσι ώστε να την υλοποιήσετε χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα **Scratch** σε ένα από τα επόμενα μαθήματα.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.Μ5-Μ6

Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ◈ Να ενεργοποιούμε το λογισμικό Scratch
- ◈ Να αναρτούμε ένα υφιστάμενο αρχείο
- ◈ Να εφαρμόζουμε εντολές στα αντικείμενα
- ◈ Να εκτελούμε το έργο
- ◈ Να αποθηκεύουμε το έργο.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξιολόγησης

Θα χρησιμοποιηθεί το περιβάλλον **Scratch** για να δημιουργηθεί μια απλή γραφική εφαρμογή, για ένα απλό παιχνίδι.

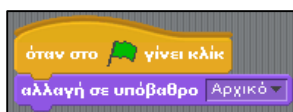
Το παιχνίδι εξελίσσεται στον βυθό της θάλασσας (Σκηνικό) όπου ο πρωταγωνιστής (ψαράκι) προσπαθεί να περάσει μέσα από κάποια σταθερά εμπόδια (κάβουρες) για να φτάσει στον προορισμό του (άλλο ψαράκι). Τόσο οι κάβουρες όσο και το άλλο ψαράκι είναι μέρος του σκηνικού. Το ψαράκι μετακινείται αναλόγως χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα ↑, ↓, → και ←. Εάν το ψαράκι ακουμπήσει στους κάβουρες τότε θα ακουστεί ένας ήχος και θα μετακινηθεί αυτόματα στην αρχική του θέση. Εάν το ψαράκι καταφέρει να φτάσει στον προορισμό του, τότε θα ακουστεί ένας άλλος ήχος και το υπόβαθρο θα αλλάξει και θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που πληροφορεί τον χρήστη ότι τα κατάφερε.



1. Να ενεργοποιήσετε το λογισμικό **Scratch**.
2. Να ανοίξετε το έργο με το όνομα **fishgame.sb** από τον φάκελό σας.

Αρχείο→Άνοιγμα...→Υπολογιστής→fishgame→Εντάξει

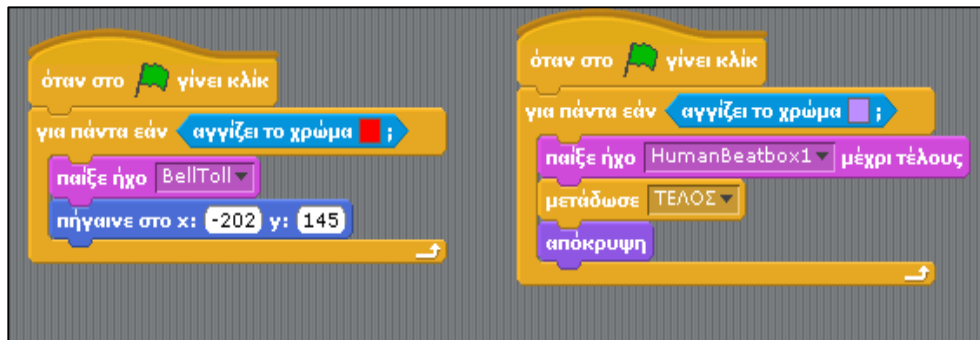
3. Να εισαγάγετε τώρα τις **απαραίτητες εντολές** για το Σκηνικό και το Ψαράκι.
 - ΕΝΤΟΛΕΣ για το Σκηνικό:
 - Από την περιοχή **Λίστα των Μορφών** να κάνετε κλικ στο Σκηνικό.
 - Από την περιοχή **Παλέτα Εντολών** να επιλέξετε διαδοχικά την απαραίτητη κατηγορία εντολών και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε να μεταφέρετε τις ακόλουθες εντολές στην περιοχή **Σεναρίων**.
 - Η κάθε νέα εντολή θα πρέπει να ενώνεται με τις προηγούμενες εντολές.



(Κάθε φορά που κάνουμε κλικ στην πράσινη σημαία το σκηνικό μας αλλάζει στο αρχικό υπόβαθρο.)

A.7.M5-M6 A.7 Αλγοριθμική Σκέψη, Προγραμματισμός & Σύγχρονες Εφαρμογές

- ΕΝΤΟΛΕΣ για το Ψαράκι:
 - Από την περιοχή **Λίστα των Μορφών** να κάνετε κλικ στο Ψαράκι. Ήδη, στη περιοχή των σεναρίων υπάρχουν κάποιες εντολές:



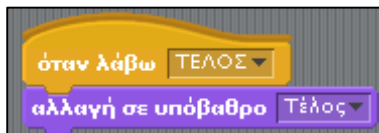
Αυτές οι εντολές καθορίζουν το πώς θα ανταποκρίνεται το ψαράκι εάν αγγίξει τον κάβουρα (κόκκινο χρώμα) ή εάν φτάσει στον προορισμό του, που είναι το άλλο ψαράκι (μωβ χρώμα).

- Από την περιοχή **Παλέτα Εντολών** να επιλέξετε διαδοχικά την απαραίτητη κατηγορία εντολών και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε να μεταφέρετε τις ακόλουθες εντολές στην περιοχή **Σεναρίων**.

	Κάθε φορά που κάνουμε κλικ στη πράσινη σημαία, το ψαράκι θα μεταφέρεται στην αρχική του θέση και θα εμφανίζεται.
	Όταν πατηθεί το πλήκτρο ↓, η κατεύθυνση του αντικειμένου θα αλλάξει (κάτω) και θα κινηθεί 5 βήματα προς αυτή την κατεύθυνση.
	Όταν πατηθεί το πλήκτρο ↑, η κατεύθυνση του αντικειμένου θα αλλάξει (πάνω) και θα κινηθεί 5 βήματα προς αυτή την κατεύθυνση.
	Όταν πατηθεί το πλήκτρο →, η κατεύθυνση του αντικειμένου θα αλλάξει (δεξιά) και θα κινηθεί 5 βήματα προς αυτή την κατεύθυνση.
	Όταν πατηθεί το πλήκτρο ←, η κατεύθυνση του αντικειμένου θα αλλάξει (αριστερά) και θα κινηθεί 5 βήματα προς αυτή την κατεύθυνση.

• ΕΝΤΟΛΕΣ ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΕΣ για το Σκηνικό:

- ο Από την περιοχή **Λίστα των Μορφών** να κάνετε κλικ στο Σκηνικό.
- ο Από την περιοχή **Παλέτα Εντολών** να επιλέξετε διαδοχικά την απαραίτητη κατηγορία εντολών και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε να μεταφέρετε τις ακόλουθες εντολές στην περιοχή **Σεναρίων**.
- ο Η κάθε νέα εντολή θα πρέπει να ενώνεται με τις προηγούμενες εντολές.



(Όταν ληφθεί το μήνυμα **ΤΕΛΟΣ** να αλλάξει το σκηνικό σε υπόβαθρο **Τέλος**.)

4. Να εκτελέσετε το έργο σας.
5. Να αποθηκεύσετε το έργο στον φάκελό σας με το όνομα **M2**.

Αρχείο→Αποθήκευση ως...→M2→Εντάξει

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

6. Όπως διαπιστώσατε παίζοντας το παιχνίδι, ο βαθμός δυσκολίας του είναι πολύ χαμηλός κυρίως επειδή τα εμπόδια (κάβουρες) είναι σταθερά. Για να κάνουμε το παιχνίδι περισσότερο προκλητικό θα τοποθετήσουμε και έναν κάβουρα ο οποίος θα κινείται μέσα στο σκηνικό μας.
7. Να εισαγάγετε το αρχείο εικόνας **crab1-b.png** (**ΚΑΒΟΥΡΑΣ**) στη σκηνή σας.

Διάλεξε νέα μορφή από αρχείο→Animals→crab1-b→Εντάξει

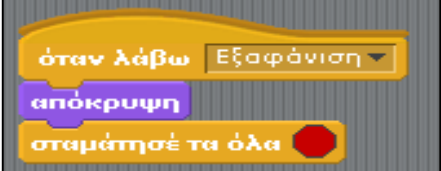
(Σημείωση: Για να εντοπίσετε τη συγκεκριμένη εικόνα θα πρέπει να ακολουθήσετε την εξής διαδρομή: **C:|Program Files|Scratch|Media|Costumes|Animals**. Φυσικά, εάν το επιθυμείτε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποιο δικό σας αρχείο εικόνας.)

• ΕΝΤΟΛΕΣ για τον Κάβουρα:

- ο Από την περιοχή **Λίστα των Μορφών** να κάνετε κλικ στον Κάβουρα.
- ο Από την περιοχή **Παλέτα Εντολών** να επιλέξετε διαδοχικά την απαραίτητη κατηγορία εντολών και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε να μεταφέρετε τις ακόλουθες εντολές στην περιοχή **Σεναρίων**.



Κάθε φορά που κάνουμε κλικ στην πράσινη σημαία ο κάβουρας θα εμφανίζεται.

	Κάθε φορά που κάνουμε κλικ στην πράσινη σημαία ο κάβουρας θα κινείται για πάντα μεταξύ τριών συγκεκριμένων συντεταγμένων. Για να μετακινηθεί από τη μία συντεταγμένη στην άλλη θα μεσολαβεί ένα διάστημα 2 δευτερολέπτων.
	Όταν ληφθεί το μήνυμα Εξαφάνιση ο κάβουρας θα πρέπει να μην εμφανίζεται και όλα τα σενάρια που τον αφορούν να σταματήσουν.

8. Να εκτελέσετε το έργο σας.
9. Να αποθηκεύσετε ξανά το έργο στον φάκελό σας με το όνομα **M2μεΕπιπρόσθετη**.

Αρχείο→Αποθήκευση ως...→M2μεΕπιπρόσθετη→Εντάξει

 Δραστηριότητες για το Σπίτι

10. Να γράψετε την περιγραφή ενός δικού σας παιχνιδιού, έτσι ώστε να την υλοποιήσετε χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα **Scratch** σε ένα από τα επόμενα μαθήματα.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ A.7.M7-M8

Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ❖ Ποια βήματα πρέπει να ακολουθούμε για να δημιουργήσουμε ένα πρόγραμμα
- ❖ Πώς θα καθορίσουμε με ακρίβεια το πρόβλημα (δηλαδή τι πρέπει να γίνει)
- ❖ Να αποφασίζουμε και να περιγράψουμε τα βήματα/εντολές που χρειάζονται για την επίλυση του προβλήματος (δηλαδή πώς θα γίνει)
- ❖ Πώς μετατρέπουμε τη σειρά από βήματα/εντολές σε πρόγραμμα που να επιλύει το πρόβλημα
- ❖ Πώς ελέγχουμε εάν πράγματι το πρόγραμμα λειτουργεί ορθά και λύει το πρόβλημα που καθορίσαμε.



Εργασία - Project

1. Για την εργασία σας να επιλέξετε:
 - (α) Ένα **σενάριο** (πρόβλημα) από τον κατάλογο που θα σας δώσει ο/η καθηγητής/τρια σας
ή
 - (β) μία από τις ιστορίες/παιχνίδια που γράψατε στα φύλλα εργασίας **A.7.2.M1-M2** ή **A.7.2.M5-M6**. Να συζητήσετε με τον/την καθηγητή/τρια σας κατά πόσο χρειάζεται να επαναδιατυπώσετε με περισσότερη λεπτομέρεια/ακρίβεια το σενάριο (πρόβλημα).
2. Να ακολουθήσετε τη διαδικασία που μάθαμε στα προηγούμενα μαθήματα για να σχεδιάσετε και να δημιουργήσετε μία γραφική εφαρμογή (ιστορία, παιχνίδι, κ.λπ.) για το σενάριο (πρόβλημα) που επιλέξατε.

ΣΕΝΑΡΙΟ (ΠΡΟΒΛΗΜΑ)

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Σχεδιασμός Λύσης

3. Απαντώντας στις παρακάτω ερωτήσεις να αναλύσετε και να σχεδιάσετε την επίλυση του προβλήματος:

- **Σκηνικό του προγράμματος:**

.....

- **Βασικά Αντικείμενα:**

.....

- **Ήχοι:**

.....

- **Ενέργειες Αντικειμένων:** Να συμπληρώσετε στον πίνακα που ακολουθεί την ενέργεια που πρέπει να εκτελεί το κάθε αντικείμενο, σύμφωνα με τη σωστή σειρά εκτέλεσης:

A/A	Αντικείμενο	Ενέργεια	Χρόνος
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			



Μετατροπή σε πρόγραμμα

4. Χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα **Scratch** να υλοποιήσετε την πιο πάνω ιστορία ακολουθώντας τα βήματα που καθορίσατε στην προηγούμενη άσκηση. *(Να ορίσετε τα αντικείμενα, τις εντολές, τις δομές του προγράμματός σας – Προγραμματισμός.)*
5. Να αποθηκεύσετε το έργο στον φάκελό σας με το όνομα **MyProject**.



Έλεγχος

6. Αφού τρέξετε το πρόγραμμά σας, να ελέγξετε προσεκτικά αν οι εντολές:
 - ανταποκρίνονται με ακρίβεια στα ζητούμενα του προβλήματος,
 - εκτελούνται στη σωστή σειρά.

Στη συνέχεια, να κάνετε τις απαραίτητες αλλαγές στο πρόγραμμα και να συμπληρώσετε τον ακόλουθο πίνακα σύμφωνα με το τελικό σας πρόγραμμα.

A/A	Αντικείμενο	Ενέργεια	Χρόνος
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			