ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

плнрофорікн

Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

Τετράδιο Μαθητή (Φύλλα Εργασίας)

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΚΥΠΡΟΥ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Τετράδιο Μαθητή (Φύλλα Εργασίας)

Πληροφορική και Επιστήμη Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

Α' Γυμνασίου

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) Ήβη Γρηγορίου (ΒΔ) Μιχάλης Διονυσίου Μαρία Νεοκλέους Ιωάννης Ιωάννου Ξένιος Ξενοφώντος
Ηλεκτρονική σελίδωση:	Σωκράτης Μυλωνάς <i>Βοηθός Διευθυντής Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών</i> <i>Υπολογιστών</i>
	Νικόλαος Ζάγγουλος <i>Καθηγητής Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών</i> Υπολογιστών
Εποπτεία:	Μάριος Μιλτιάδου Μιχάλης Τορτούρης
	Επιθεωρητές Πληροφορικής και Επιστήμης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών
Γλωσσική Επιμέλεια:	Μαριάννα Χριστόφια Παλάτου
	Λειτουργός Υ.Α.Π.
Εξώφυλλο:	Μιχάλης Θεοχαρίδης
	Λειτουργός Υ.Α.Π.
Συντονισμός:	Χρίστος Παρπούνας
	Συντονιστής Υ.Α.Π.
Β΄ Έκδοση 2012	

© ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΚΥΠΡΟΥ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ISBN: 978-9963-0-4607-2

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Πρ	όλογος		5
ENOTH	FA A1	Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και της Ηλεκτρονικών Υπολογιστών	Επιστἡμης 7
Φγ	λλο Έργας: Ηλεκτρο	ΞΑΣ Α.1.Μ1 Εισαγωγή στις Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και Ε ονικών Υπολογιστών	πιστἡμης των 9
Φγ	λλο Εργασι Ηλεκτρο	ΞΑΣ Α.1.Μ2 Εισαγωγή στις Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και Ε ονικών Υπολογιστών	πιστήμης των 11
ENOTH	FA A2	Το Υλικό / Αρχιτεκτονική Ηλεκτρονικών Υπολογισ	τών 13
ΦY	ΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙ	ΙΑΣ Α.2.Μ1 Γενιές Υπολογιστών	15
ΦY	λλο Εργασι	ιΑΣ Α.2.Μ2 Κατηγορίες Υπολογιστών	19
ΦY	λλο Εργασι	IAΣ Α.2.Μ3 Μονάδες και Περιφερειακά του Υπολογιστή	23
ENOTH	ΓΑ Α3	Λειτουργικά Συστήματα	
ΦY	λλο Εργασι	ιΑΣ Α.3.Μ1 Λειτουργικά Συστήματα	31
ΦY	λλο Εργασι	IAΣ Α.3.Μ2 Κατηγορίες Λογισμικού	35
ΦY	λλο Εργασι	IAΣ Α.3.Μ3 Γραφικά Περιβάλλοντα Επικοινωνίας	39
ΦY	λλο Εργασι	IAΣ Α.3.Μ4 Αρχεία	43
ΦY	λλο Εργασι	ɪaΣ Α.3.Μ5 Φἀκελοι	47
ENOTH	FA A4	Λογισμικό Εφαρμογών	51
ΦY	λλο Εργασι	ιας Α.4.1.Μ1 Το Λογισμικό Εφαρμογών	53
A4.2	Επεξε	εργασία Κειμένου	55
ΦY	λλο Εργασι	IAΣ Α.4.2.Μ1 Διαχείριση Εφαρμογών Επεξεργασίας Κειμένου	57
ΦY	λλο Εργασι	IAΣ Α.4.2.Μ2 Εισαγωγή, Επιλογή, Επεξεργασία και Εκτύπωση Κειμένοι	ı 59
ΦY	λλο Εργασι	ιας Α.4.2.Μ3 Μορφοποίηση κειμένου (1 από 2)	63
ΦY	λλο Εργασι	ιας Α.4.2.Μ4 Μορφοποίηση Κειμένου (2 από 2)	67
ΦY	λλο Εργασι	ιας Α.4.2.Μ5 Μορφοποίηση Παραγράφων (1 από 2)	71
ΦY	λλο Εργασι	ιΑΣ Α.4.2.Μ6 Μορφοποίηση Παραγράφων (2 από 2)	75
ΦY	λλο Εργασι	IAΣ Α.4.2.Μ7 Μορφοποίηση Σελίδων (1 από 2)	79
ΦY	λλο Εργασι	IAΣ Α.4.2.Μ8 Μορφοποίηση Σελίδων (2 από 2)	81
ΦY	λλο Εργασι	ιας Α.4.2.Μ9 Δημιουργία Πίνακα	83
ΦY	λλο Εργασι	IAΣ Α.4.2.Μ10 Εισαγωγή και Επεξεργασία Δεδομ ένων σε Πίνακα	87
ΦY	λλο Εργασι	IAΣ Α.4.2.Μ11 Διαχείριση Πινάκων σε Ένα Έγγραφο	91
ΦY	λλο Εργασι	ιας Α.4.2.Μ12 Μορφοποίηση Πινἁκων	93
ΦY	λλο Εργασι	IAΣ Α.4.2.M13 Διαχείριση Γραφικών σε Έγγραφο	95
A4.3	Επεξε	εργασία Εικόνας	<i>97</i>
ΦY	λλο Εργασι	IAΣ Α.4.3.Μ1 Δημιουργία και Επεξεργασία Εικόνας	
ΦY	λλο Εργασι	ιας Α.4.3.Μ2 Μορφοποίηση Εικόνας	103
ΦY	λλο Εργασι	ιας Α.4.3.Μ3 Αποθήκευση Διαφόρων Τύπων Αρχείων Εικόνας	107

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΝΟΤΗΤΑ Α5 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο
Α5.1 Φυλλομετρητής Ιστού111
Φυλλο Εργασιας Α.5.1.Μ1 Δίκτυα – Βασικές Έννοιες
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.1.Μ2 Διαδίκτυο – Βασικές Έννοιες
Φυλλο Εργασιας Α.5.1.Μ3 Πλοήγηση στο Διαδίκτυο
Φγλλο Εργασιας Α.5.1.Μ4 Εντοπισμός Πληροφοριών από το Διαδίκτυο
Φγλλο Εργασιας Α.5.1.Μ5 Αποθήκευση Αρχείων από το Διαδίκτυο
Α5.2 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο125
Φγλλο Εργασιας Α.5.2.Μ1 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Βασικές Έννοιες
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ2 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Δημιουργία Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου129
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ3 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Διαχείριση Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου131
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ4 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Διαχείριση Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου 135
Φγλλο Εργασιας Α.5.2.Μ5 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο – Διαχείριση Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου
Α5.3 Ασφάλεια στο Διαδίκτυο143
Φύλλο Εργασίας Α.5.3.Μ1 Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο (1/3)
Φύλλο Εργασίας Α.5.3.Μ2 Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο (2/3)149
Φύλλο Εργασίας Α.5.3.Μ3 Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο (3/3)153
ΕΝΟΤΗΤΑ Α6 Βάσεις Δεδομένων και Ανάλυση Συστημάτων
Φγλλο Εργασιας Α.6.Μ1 Κατανόηση και Χρήση Συγχώνευσης Αλληλογραφίας - Α
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.6.Μ2 Κατανόηση και Χρήση Συγχώνευσης Αλληλογραφίας - Β
ΕΝΟΤΗΤΑ Α7 Αλγοριθμική Σκέψη, Προγραμματισμός και Σύγχρονες Εφαρμογές Πληροφορικής163
ΦγΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.2.Μ1-Μ2 Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch . 165
ΦγΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.2.Μ3-Μ4 Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch. 171
ΦγΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.2.Μ5-Μ6 Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch . 175
ΦγΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.2.Μ7-Μ8 Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch . 179

Πρόλογος

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 (Σὑμβουλος) Κυπριανοὑ Χρίστος Μυλωνάς Σωκρἁτης (Σὑμβουλος) Νεοκλέους Μαρία (Σὑμβουλος) Παναγίδης Μιχάλης Παπαπαύλου Μαρία Παπαχριστοδούλου Χρυστάλλα Συμεωνίδης Δημήτρης Χατζηλοΐζου Μαρία Χρυσοστόμου Τούλλα

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.1.Μ1

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. Συμπληρώστε τα κενά
 - (a) 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. Ενεργοποιήστε τον υπολογιστή σας και παρακολουθήστε με προσοχή τη διαδικασία εκκίνησης. Επιλέξτε το όνομα του χρήστη για να ξεκινήσετε να τον χρησιμοποιείτε.

🔄 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

- Να αναφέρετε τρία πράγματα τα οποία μπορείτε να κάνετε στο σπίτι με τον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή.
 - (a)
 - (β)
 - (γ)
- 3. Να αναφέρετε τρία προγράμματα που γνωρίζετε και ποια η χρησιμότητά τους.
 - (a)
 - (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).
 - (a)
 - (β)(γ)

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

5. Ανοίξτε τον Η/Υ σας , ξεχωρίστε και καταγράψτε τέσσερα προγράμματα που υπάρχουν σε αυτόν. Δίπλα γράψτε τη χρήση του κάθε προγράμματος.

A/A	Όνομα προγράμματος	Χρήση
1		
2		
3		
4		

- 6. Για το καθένα από τα βασικά στοιχεία ενός υπολογιστή (είσοδος, επεξεργασία, αποθήκευση, έξοδος, πρόγραμμα) σημειώστε τις <u>συνέπειες</u> εάν απουσίαζε εντελώς ή εάν δεν λειτουργούσε σωστά.
- Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα **Α.1.Μ1-Quiz.exe** από τον φάκελό σας και <u>απαντήστε</u> όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/καθηγήτριά σας.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- Ψάξτε στον δικό σας υπολογιστή και γράψτε δύο προγράμματα που υπάρχουν σε αυτόν και <u>τα οποία έχετε χρησιμοποιήσει</u> και δύο προγράμματα τα οποία υπάρχουν σε αυτόν και <u>τα οποία δεν έχετε χρησιμοποιήσει προηγουμένως</u>.
 - (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. Ανοίξτε το αρχείο **A.1.M2-Quiz.exe** και συμπληρώστε τη Δραστηριότητα Α. Σημειώστε τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή στον χώρο που ακολουθεί πιο κάτω:
 - (a)
 - (β)
 - (γ)
 - (δ)
- 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. Συμπληρώστε το σχεδιάγραμμα που ακολουθεί ώστε να δείχνει τις βασικές λειτουργίες του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή, τοποθετώντας τις πιο κάτω λέξεις στη κατάλληλη θέση:



Α.1 Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και της Επιστήμης των Η/Υ

- A1.M2
- 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. Βάλτε σε κύκλο την ορθή απάντηση. (Επιλέξετε ΟΡΘΟ ή ΛΑΘΟΣ).

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

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

6. Ανοίξτε στον υπολογιστή σας το Λογισμικό Υποστήριξης Πληροφορικής Γυμνασίου. Επιλέξτε την κατηγορία «Αναχωρήσεις Α΄ Γυμνασίου» και μετά την κατηγορία «Γνωρίζω τον Υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα». Από την κατηγορία «Βασικές έννοιες Πληροφορικής» απαντήστε σε όλες τις ατομικές δραστηριότητες.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- Δώστε ένα παράδειγμα εφαρμογής του υπολογιστή στην καθημερινή σας ζωή και περιγράψτε τι αποτελεί δεδομένα και τι πληροφορίες (απαντήστε την ερώτηση αυτή στο τετράδιο σας).
- 8. Συμπληρώστε 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

..... 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 Μυλωνάς Σωκράτης (Σύμβουλος) Νεοκλέους Μαρία (Σύμβουλος)
- Νεόφυτος Νικολάου Νεοφύτου Σπύρος Νικόλαου Γεώργιος 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

- Θα σας δοθεί υλικό για τις <u>γενιές υπολογιστών</u>. Ακολουθήστε προσεκτικά τις υποδείξεις του καθηγητή/της καθηγήτριάς σας για το τι πρέπει να μελετήσετε και τι πρέπει να συμπληρώσετε.
- <u>Μελετήστε</u> το υλικό που σας δόθηκε και <u>καταγράψτε</u> τα στοιχεία που σας ζητήθηκαν στις κατάλληλες θέσεις του πιο κάτω πίνακα (στη στήλη της γενιάς, καταγράψτε τη δεκαετία που άρχισε να εμφανίζεται η κάθε γενιά):

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ/ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ						
	ΓΕΝΙΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ					
Γενιἀ Υπολογιστών	Τεχνολογία Εξάρτημα στο οποίο βασιζόταν η λειτουργία τους	Κατανάλωση Ρεύματος Σε σύγκριση με τους σημερινούς υπολογιστές	Αξιοπιστία Σημειώστε 1=χαμηκή, 2=μέτρια 3=ψηλή	Μέγεθος Σε μέτρα	Κόστος Σε ευρώ	Ταχύτητα Αριθμός εντολών που εκτελούσαν ανά δευτερόλεπτο
Πρώτη 19						
Δεὑτερη 19						
Τρίτη 19						
Τἑταρτη 19						
Πἑμπτη 19						

- 3. Με τη βοήθεια των στοιχείων που θα πάρετε από συμμαθητές/τριές σας και του καθηγητή/τριάς σας, δημιουργήστε γραφικές παραστάσεις που να δείχνουν πώς εξελίχθηκε το κάθε χαρακτηριστικό (εκτός από την τεχνολογία της κάθε γενιάς). Μετά συμπληρώστε τα κενά:
 - (a) Από την Πρώτη μέχρι την Τέταρτη γενεά η κατανάλωση ρεύματος
 - (β) Από την Πρώτη μέχρι την Τέταρτη γενεά το μέγεθος.....
 - (γ) Από την Πρώτη μέχρι την Τέταρτη γενεά η ταχύτητα επεξεργασίας

- (δ) Από την Πρώτη μέχρι την Τέταρτη γενεά το κόστος
- (ε) Από την Πρώτη μέχρι την Τέταρτη γενεά η αξιοπιστία.....
- 4. Τι μπορείτε να πείτε για την τεχνολογία, την ταχύτητα επεξεργασίας, το κόστος, το μέγεθος και την αξιοπιστία υπολογιστών <u>πέμπτης γενεάς</u>;

.....

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

5. Ανοίξτε το αρχείο **A.2.M1a-Quiz.htm.** από το φάκελό σας και <u>απαντήστε</u> σε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε, ενημερώστε τον καθηγητή/την καθηγήτριά σας.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

6. Ο ΕΝΙΑC ήταν ο πρώτος μεγάλης κλίμακας επαναπρογραμματιζόμενος ηλεκτρονικός ψηφιακός υπολογιστής, ικανός να λύσει ένα πλήρες εύρος υπολογιστικών προβλημάτων. Βρείτε περισσότερες πληροφορίες για τον ΕΝΙΑC και ανακαλύψτε τι έγινε όταν ένας σκόρος μπήκε στα καλώδιά του!

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Διαδίκτυο.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- Τι ήταν αυτό που κατά τη γνώμη σας οδήγησε, και εξακολουθεί να οδηγεί, στην ανάπτυξη και εξέλιξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών; (Βάλτε σε κύκλο τη σωστή απάντηση)
 - (a) Η εξέλιξη της ιατρικής
 - (β) Η ανακάλυψη των ακτίνων λέιζερ
 - (γ) Η εξέλιξη της τεχνολογίας
 - (δ) Η ανακάλυψη του ηλεκτρισμού

Α.2 Υλικό / Αρχιτεκτον	/ικἡ Ηλ	εκτρονικού `	γπολογια	πή			A.2	2.M1
8. Οι πιο κἀτω τεχνα υπολογιστών. (Σημειώστε με ✔ ὀτι	ολογίες ισχύει):	αποτελούν (σημαντικ	κούς	σταθμού	ς στ	ην εξέλιξη	των
Ακτίνες Χ		Ρομποτική		Πενιι	κιλίνη		VLSI	
Ολοκληρωμένο κύκλωμα		Ατμομηχανή		Λυχν	ία κενού		Μαγνήτης	
Τεχνητή νοημοσύνη		Τρανζίστορ		Ακτίν	/ες Γάμμα		Τροχός	

9. Αντιστοιχίστε τα πιο κάτω, βάζοντας τον αριθμό της δεύτερης στήλης στα κουτάκια της πρώτης στήλης:

(a)	IBM (7090, 360)
(β)	DEC (PDP-8)
(y)	Προσωπικός Η/Υ (ΡC)
(δ)	Tablet-PC
(٤)	EDVAC
(J)	Τεχνητή Νοημοσύνη
(ζ)	Σύγχρονα ΓΠΕ
(ŋ)	ENIAC

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

10. Σημειώστε Ορθό ή Λάθος (βάλτε σε κύκλο τη σωστή απάντηση):

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

11. Σχολιάστε πόσο ακριβείς είναι οι ακόλουθες προβλέψεις σχετικά με την εξέλιξη των υπολογιστών (γράψτε τα σχόλιά σας στο τετράδιο):

«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»

Κεν Όλσον, πρόεδρος της DEC 1977.

12. Προσπαθήστε να κάνετε κι εσείς τις δικές σας προβλέψεις μετά από 30 χρόνια ή αναζητήστε στο διαδίκτυο/βιβλία/περιοδικά αναφορές για τις μελλοντικές εξελίξεις στον χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Γράψτε τις στο τετράδιο σας και παρουσιάστε τις στην τάξη.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.2.Μ2 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

 Παρακολουθήστε στον Η/Υ την παρουσίαση A2.M2_CompCategories.ppt. και συμπληρώστε τα βασικά χαρακτηριστικά της κάθε κατηγορίας δίνοντας και ένα παράδειγμα για το πού χρησιμοποιείται υπολογιστής της κάθε κατηγορίας. Για να σας διευκολύνουμε κάποια χαρακτηριστικά δίνονται πιο κάτω:

Μεγάλο/Μἑτριο/Μικρό μἑγεθος, Πολὑ ψηλὀ/Ψηλὀ/Χαμηλὀ κὀστος, Πολλοἱ χρἡστες ταυτὀχρονα, Ἐνας χρἡστης κἀθε στιγμἡ, μεγἀλη αξιοπιστἱα, αποθηκεὑει δεδομἐνα για μεγἀλο χρονικὀ διἀστημα, επεξεργἀζεται μεγἀλες ποσὀτητες δεδομἐνων σε μικρὸ

Ομάδα	Κατηγορία Υπολογιστών	Χαρακτηριστικά	Παράδειγμα
А	Προσωπικοί Υπολογιστές (Personal Computers)		
В	Μεγάλοι Υπολογιστές (Mainframes)		
Г	Υπερυπολογιστἑς (Supercomputers)		
Δ	Ενσωματωμένοι Υπολογιστές		

χρονικό διάστημα

- 2. Ελέγξτε και συμπληρώστε τον πίνακα συζητώντας με συμμαθητές/τριές σας.
- Υπογραμμίστε στον πιο πάνω πίνακα εκείνα τα χαρακτηριστικά που θα σας βοηθήσουν να διακρίνετε σε ένα παράδειγμα ποιας κατηγορίας υπολογιστής είναι ο καταλληλότερος.

4. Γράψτε τα χαρακτηριστικά της κάθε υποκατηγορίας Προσωπικών Υπολογιστών και παραδείγματα όπου χρησιμοποιούνται. Στα χαρακτηριστικά αναφερθείτε στην ταχύτητα επεξεργασίας, τη χωρητικότητα (αποθήκευση δεδομένων), το μέγεθος οθόνης και τη φορητότητα.

Υποκατηγορίες Προσωπικών Υπολογιστών		
Κατηγορία	Χαρακτηριστικά	Παραδείγματα
Επιτραπέζιοι Υπολογιστές		
(Desktop)		
Φορητοί Υπολογιστές		
(Laptops/Notebooks)		
Υπολογιστές Χειρός (Palmtops)		

5. Δώστε παραδείγματα συσκευών με ενσωματωμένους υπολογιστές.

6. Ανοίξτε την παρουσίαση A2.M2_CompCategoriesExamples.ppt που βρίσκεται στον φάκελο που θα σας υποδείξει ο/η καθηγητής/τριά σας. Προσπαθήστε να ανακαλύψετε όλες τις κατηγορίες υπολογιστών που αναφέρονται στην παρουσίαση και συμπληρώστε τον πιο κάτω πίνακα. Για κάθε κατηγορία υπολογιστή γράψτε το όνομά της στα Ελληνικά και στα Αγγλικά, το άτομο που τον χρησιμοποιεί, για ποιο σκοπό χρησιμοποιείται και ποια τα κριτήρια επιλογής αυτής της κατηγορίας υπολογιστή.

A/A	Άτομο που τον χρησιμοποιεί	Σκοπός που τον χρησιμοποιεί	Κριτήρια Επιλογής Υπολογιστή	Κατηγορία Υπολογιστή Ελληνικά/Αγγλικά
(a)	Κωστάκης			
(β)	Αδερφός/Πέτρος			
(Y)	Αδερφή/Μαρία			
(δ)	Μητέρα			

A/A	Άτομο που τον χρησιμοποιεί	Σκοπὀς που τον χρησιμοποιεί	Κριτήρια Επιλογής Υπολογιστή	Κατηγορία Υπολογιστή Ελληνικά/Αγγλικά
(ε)	Πατέρας			
(ர)	Πατέρας			
(ζ)	Παππούς			
(ŋ)	Γιαγιά			

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

- Ποιας κατηγορίας υπολογιστής είναι πιο κατάλληλος στην καθεμιά από τις πιο κάτω περιπτώσεις;
 - (a) Κεντρικός υπολογιστής για τον φόρο εισοδήματος
 - (β) Υπολογιστής ταμία 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).....

8. Ανοίξτε το αρχείο **A.2.M2a-Quiz.htm.** από τον φάκελό σας και <u>απαντήστε</u> σε όλες τις ερωτήσεις. Μόλις το ολοκληρώσετε, ενημερώστε τον καθηγητή/την καθηγήτριά σας.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

 Ανοίξτε το αρχείο A.2.M2b-Quiz.htm. από τον φάκελό σας και <u>απαντήστε</u> σε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε, ενημερώστε τον καθηγητή/την καθηγήτριά σας.

A.2.M2

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

10. Ποιας κατηγορίας υπολογιστής είναι πιο κατάλληλος στην καθεμία από τις πιο κάτω περιπτώσεις; (a) 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.... Ποιας υποκατηγορίας προσωπικός υπολογιστής είναι πιο κατάλληλος στην καθεμία από τις πιο κάτω περιπτώσεις; (a) 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..... 12. Χρησιμοποιείστε το Διαδίκτυο και επισκεφτείτε τις πιο κάτω ιστοσελίδες: http://technologein.pathfinder.gr/healthwear/ • http://www.iatronet.gr/newsarticle.asp?art_id=2201 Σημειώστε στο τετράδιο τις πιο σημαντικές πληροφορίες που μπορείτε να βρείτε για τους φορητούς 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-επεξεργασίααποθήκευση-έξοδος)

🖾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης

 Στο πιο κάτω σχήμα μέσα στα ορθογώνια σημειώστε τις βασικές λειτουργίες του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή και μέσα στις φυσαλίδες γράψτε 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/μια μονάδα.



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

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

🔄 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

Επιλέξτε την ορθή απάντηση

- 3. Με τον όρο «Υλικό του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή» εννοούμε:
 - (a) 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
- Ποια ονομασία χρησιμοποιείται στο εμπόριο για την Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (KME);
 - (a) Random Access Module (RAM)
 - (β) Central Processing Unit (CPU)
 - (y) Pentium Processor
 - (δ) Intel Processor
- 7. Η Κύρια Μνήμη:
 - (a) 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
- Εισάγοντας το σύμβολο ✓ χαρακτηρίστε τις παρακάτω συσκευές (εξαρτήματα) ως «ΕΙΣΟΔΟΥ», «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ», «ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗΣ», «ΕΞΟΔΟΥ».

Συσκευἑς	Εισόδου	Επεξεργασίας	Αποθἡκευσης	Εξόδου
CPU				
Μνήμη RAM				
Σκληρός δίσκος				
Δισκέτα				
Οθόνη				
Πληκτρολόγιο				
Ηχεία				
Εκτυπωτής				
Ποντίκι				
CD-ROM				
Κάμερα				
Σαρωτής				
Μνήμη Φλάς				

 Συμπληρώστε τις παρακάτω προτάσεις με τις κατάλληλες λέξεις 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).

- (a) Το συνηθέστερο αποθηκευτικό μέσο είναι ο
- (γ) Η συνηθέστερη συσκευή για την εισαγωγή κειμένου στον υπολογιστή είναι το
- (δ) Για να εισάγουμε τη φωνή μας στον υπολογιστή χρειαζόμαστε ένα

- 10. Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Ορθές ή Λανθασμένες.

Προτάσεις		Λάθος
(α) Οι οθόνες αφής λειτουργούν ως συσκευές εισόδου και εξόδου.		
(β) Η μνήμη RAM χρησιμοποιείται για τη μόνιμη αποθήκευση δεδομένων και πληροφοριών.		
(γ) Η Κεντρική μονάδα Επεξεργασίας (CPU) ανήκει στις περιφερειακές μονάδες του υπολογιστή.		
(δ) Η μονάδα Εισόδου/Εξόδου (Ι/Ο Unit) χρησιμοποιείται για τη σύνδεση των περιφερειακών μονάδων (συσκευών) και την επικοινωνία τους με την ΚΜΕ.		
(ε) Το μικρόφωνο χρησιμοποιείται και ως μονάδα/συσκευή εξόδου.		
(στ) Οι δισκἑτες ἑχουν σήμερα αντικατασταθεἱ απὸ ἀλλα αποθηκευτικἀ μἑσα ὀπως τα CDROM και τα Flash Memory.		
(ζ) Υπάρχουν εσωτερικοί και εξωτερικοί σκληροί δίσκοι.		
(η) Η Κεντρική (Κύρια) Μνήμη ανήκει στις κύριες μονάδες του υπολογιστή.		

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

11. Να επιλύσετε το σταυρόλεξο **A.2.M3-stavrolekso.htm** το οποίο θα βρείτε στο φάκελο που θα σας υποδείξει ο/η καθηγητής/τριά σας.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- Στα πιο κάτω παραδείγματα, σημειώστε ποιες μονάδες εισόδου, εξόδου και αποθήκευσης χρειάζονται (σε κάποιες περιπτώσεις πιθανό να υπάρχουν περισσότερες από μία ορθές επιλογές):
 - (a) 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 μνήμη φλας και μετά την τυπώνει σε χαρτί.
- Να αναπτύξετε στο τετράδιό σας το παρακάτω θέμα: «Αν είχατε τον δικό σας υπολογιστή ποιες από όλες τις συσκευές που είδαμε στο 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 Μουμτζή Μαριάννα Μυλωνάς Σωκράτης (Σύμβουλος) Νεοκλέους Μαρία (Σύμβουλος) Νεοφύτου Ρένα
- Νεοφύτου Χρίστος Α. Παπαγεωργίου Μαρία Παπαμιχαήλ Γιώργος Πατσαλίδης Αντώνης Προδρόμου Κωνσταντίνος Πρωτοπαπά Μαρία Σωτικοπούλου Ελένη Φουσκωτού Ιωάννα

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.3.Μ1 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. Ενεργοποιήστε τον υπολογιστή σας και παρακολουθήστε με προσοχή τη διαδικασία εκκίνησης. Επιλέξτε το όνομα του χρήστη για να ξεκινήσετε να τον χρησιμοποιείτε.
- Ανοίξτε τον δικό σας χώρο αποθήκευσης (π.χ. G:) και στη συνέχεια ενεργοποιήστε το αρχείο μουσικής Sample.mp3 από το φάκελο *Music*. Ακούγοντας μουσική, δημιουργήστε στον δικό σας χώρο αποθήκευσης ένα νέο φάκελο με το όνομα *test*.
- Παράλληλα ενεργοποιήστε το πρόγραμμα Notepad, γράψτε τη φράση Το λειτουργικό σύστημα είναι ο μαέστρος της ορχήστρας και αποθηκεύστε το με το όνομα new.txt στον φάκελο test που μόλις δημιουργήσατε. Κλείστε το πρόγραμμα Notepad και το αρχείο μουσικής.
- 4. Ποια προγράμματα χρησιμοποιήσατε στα πιο πάνω βήματα;

5. Στα βήματα 2 και 4 ενεργοποιήσαμε κάποια προγράμματα. Υπάρχει κάποιο πρόγραμμα που είναι ενεργοποιημένο και εκτελείται ανεξάρτητα από τα προγράμματα που ενεργοποιούμε εμείς;

6. Τι ονομάζουμε λειτουργικό σύστημα;

- Βάλτε σε κύκλο τις τρεις βασικές υπηρεσίες που παρέχει το λειτουργικό σύστημα στο χρήστη.
 - (a) 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

 Αναζητήστε στο Διαδίκτυο τρία παραδείγματα λειτουργικών συστημάτων και γράψτε τα ονόματά τους:

- 9. Στα σύγχρονα λειτουργικά συστήματα η επικοινωνία με τον χρήστη γίνεται μέσα από ένα **Γραφικό Περιβάλλον Επικοινωνίας (Graphical User Interface)**, το οποίο έχουμε ήδη χρησιμοποιήσει σε προηγούμενα μαθήματα, αλλά και στα βήματα 2 και 3 πιο πάνω. Υπάρχει και ένα άλλο περιβάλλον επικοινωνίας, το **Περιβάλλον Γραμμής Εντολών** (Command Line Interface), που παλαιότερα ήταν ο συνήθης τρόπος επικοινωνίας με τον υπολογιστή.
- 10. Ενεργοποιήστε то Περιβάλλον Γραμμής Εντολών επιλέγοντας коирпі то Start ⇒AllPrograms ⇒Accessories ⇒Command. Μέσα σε αυτό περιβάλλον то πληκτρολογήστε τις ακόλουθες εντολές, μία σε κάθε γραμμή (πατούμε το πλήκτρο Enter για να εκτελεστεί). Οι εντολές είναι αντίστοιχες με τα βήματα 2 και 3:

Εντολή	Περιγραφή	
G:	Μας μεταφέρει στη μονάδα αποθήκευσης G: (εδώ	
	βάλτε το γράμμα που αντιστοιχεί στον δικό σας	
	χώρο αποθήκευσης)	
Music/Sample.mp3	Ενεργοποιεί το αρχείο μουσικής sample.mp3 από	
	το στον φάκελο music	
mkdir 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	
	το αρχείο new.txt	
Notepad new.txt	Ενεργοποιεί το πρόγραμμα notepad και ανοίγει το	
	αρχείο new.txt που δημιουργήσαμε προηγουμένως.	

11. Συγκρίνετε τον τρόπο αυτό επικοινωνίας χρήστη και υπολογιστή με το Γραφικό Περιβάλλον που ήδη χρησιμοποιούμε και γράψτε τις παρατηρήσεις σας:

🖗 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

12. Ποιο λειτουργικό σύστημα χρησιμοποιείτε στον υπολογιστή σας; (θα το βρείτε από το εικονίδιο Computer⇔δεξί πάτημα⇔Properties.)

.....

13. Να απαντήσετε στις ερωτήσεις του **Α.3.Μ1-quiz.htm**. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

14. Χρησιμοποιώντας το Γραφικό Περιβάλλον, δημιουργήστε ένα αντίγραφο του αρχείου new.txt από τον φάκελο test (δραστηριότητες 2 και 3) στον φάκελο test2. Το αντίγραφο του αρχείου να έχει όνομα new2.txt. Επαναλάβετε χρησιμοποιώντας το Περιβάλλον Γραμμής Εντολών εκτελώντας την εντολή:

copy test\new.txt test2\new2.txt

Ποιος από τους δύο τρόπους είναι ο πιο γρήγορος;

.....

15. Ταξινομήστε τα λειτουργικά συστήματα που καταγράψατε στη δραστηριότητα 8 στις κατηγορίες υπολογιστών όπου χρησιμοποιούνται (προσοχή: κάποια λειτουργικά συστήματα μπορεί να χρησιμοποιούνται σε περισσότερες από μία κατηγορίες):

Υπερυπολογιστἑς (Supercomputers)	
Μεγάλοι (Mainframes)/ Διακομιστές (Servers)	
Проσωпікоі (Desktop/Laptop)	
Ταμπλέτας (tablet)/ Κινητό Τηλέφωνο	

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

16. Εάν έχετε υπολογιστή στο σπίτι σας σημειώστε το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιεί:

17. 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 από τα ακόλουθα ανταποκρίνονται στο σενάριο αυτό;

- (a) 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 ανάψει τον υπολογιστή της δεν θα εμφανίζεται το περιβάλλον επικοινωνίας.
- Γιατί πιστεύετε υπάρχουν τόσα διαφορετικά λειτουργικά συστήματα, αφού όλα επιτελούν βασικά τις ίδιες λειτουργίες; Να γράψετε και να αιτιολογήσετε τις απόψεις σας (για συζήτηση στην τάξη).
- Εάν θα αγοράζατε έναν καινούργιο προσωπικό υπολογιστή ή άλλη συσκευή που έχει λειτουργικό σύστημα, ποιους παράγοντες που σχετίζονται με το λειτουργικό του σύστημα θα λαμβάνατε υπόψη σας και γιατί;

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.3.Μ2 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

- Ανοίξτε το αρχείο index.html από τον φάκελο SoftwareCategories και ελέγξτε τι μάθατε σε προηγούμενα μαθήματα που θα χρειαστεί να γνωρίζετε στο σημερινό μάθημα, κάνοντας το πρώτο κουίζ (διαφάνεια 3).
- Παρακολουθήστε τις διαφάνειες 4 μέχρι 14, ακούστε τον/την καθηγητή/τριά σας και απαντήστε στις πιο κάτω ερωτήσεις.
 - (a) 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.
- Συνεχίστε στη διαφάνεια 15 και αφού επιλέξετε την ομάδα που σας καθόρισε ο/η καθηγητής/τριά σας, απαντήστε τις ερωτήσεις και σημειώστε όποιες απαντήσεις ταιριάζουν πιο κάτω:
 - (a) 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

Α.1 Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και της Επιστήμης των Η/Υ Α1.Μ1

- (στ) Αν θέλω, μπορώ να εγκαταστήσω στο iPhone μου τα προγράμματα που έχω εγκατεστημένα στον προσωπικό μου υπολογιστή (PC)Σωστό/Λάθος
- (ζ) Ποια από τα πιο κάτω λειτουργικά συστήματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε προσωπικούς υπολογιστές; (σημειώστε ✓)
 - □ Windows 7 starter □ Windows 7 phone
 - Google Android
- Ubuntu Desktop
- □ Solaris □ Red Hat 6 Server

🔄 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

4. Εφόσον ολοκληρώσετε τα προηγούμενα να απαντήσετε τις 10 ερωτήσεις του quiz στη διαφάνεια 18. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 5. Ανοίξτε τον φάκελο **Quiz και απαντήστε τα** επιπρόσθετα quiz, JQuiz_Software , ΕΠΙΛΟΓΕΣ και ΚΕΝΑ (στο quiz ΚΕΝΑ να γράφετε τις απαντήσεις με κεφαλαία).
- 6. Ανοίξτε το αρχείο **Index2** στον φάκελο **SoftwareInstallation** για να προβείτε στην Εγκατάσταση και Διαγραφή λογισμικού σε Windows 7.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- 7. Συνδέστε τους ορισμούς πιο κάτω με τις σωστές λέξεις (Λογισμικό, Λειτουργικό Σύστημα, Λογισμικό Εφαρμογών, Υλικό):
 - (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:
- Συμπληρώστε στην κενή στήλη τον σωστό χαρακτηρισμό (λογισμικό συστήματος, λογισμικό εφαρμογών ή υλικό) για το καθένα από τα πιο κάτω: ανάλογη λέξη

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

- Ενεργοποιήστε τον υπολογιστή σας και περιμένετε να ολοκληρωθεί η διαδικασία και να εμφανιστεί το Γραφικό Περιβάλλον Επικοινωνίας (ΓΠΕ).
- 2. Εντοπίστε τα πιο κάτω βασικά στοιχεία του ΓΠΕ:
 - Επιφάνεια Εργασίας (Desktop)
 - Εικονίδια (Icons)
 - Γραμμή Εργασιών (Taskbar)
 - Κουμπί Εκκίνησης (Start Button)
 - Μενού (Menu)
- 3. Με το ποντίκι μπορούμε να πραγματοποιήσουμε διάφορες ενέργειες που σχετίζονται με εικονίδια. Εντοπίστε το εικονίδιο Computer ή άλλο εικονίδιο στην επιφάνεια εργασίας σας, εκτελέστε τις ακόλουθες ενέργειες με το ποντίκι και γράψτε το αποτέλεσμα της κάθε ενέργειας:

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	
Σὑρε κι Ἀφησε (Drag and Drop)	
σε εικονίδιο	
Σύρε κι Άφησε (Drag and Drop)	
γύρω από ομάδα εικονιδίων	

4. Πατήστε με το Διπλό Αριστερό Κλικ πάνω στο εικονίδιο **My Computer**. Περιγράψτε το αποτέλεσμα της ενέργειας αυτής.

- 5. Εντοπίστε τα πιο κάτω βασικά στοιχεία ενός Παραθύρου (Window)
 - Γραμμή Τίτλου (**Title Bar**)
 - Κουμπιά Μεγιστοποίησης, Ελαχιστοποίησης και Κλεισίματος (Maximize, Minimize, Close)
 - Γραμμή Μενού (**Menu Bar**)
 - Γραμμή Εργαλείων (**Toolbar**)
 - Γραμμή Κατάστασης (**Status Bar**)
- 6. Δοκιμάστε τα κουμπιά Μεγιστοποίησης, Ελαχιστοποίησης και Κλεισίματος ενός παραθύρου. Ποια η διαφορά μεταξύ ελαχιστοποίησης και κλεισίματος;

 Δοκιμάστε να μεγαλώσετε το παράθυρο προς τα δεξιά. Μετά δοκιμάστε προς άλλες κατευθύνσεις. Σε ποιο σημείο του παραθύρου θα πατήσουμε το ποντίκι για να μεγαλώσουμε το παράθυρο προς τα κάτω και δεξιά ταυτόχρονα;

.....

8. **Σμικρύνετε** το παράθυρο. Τι εμφανίζονται δεξιά και κάτω; Ποιος ο σκοπός τους;

9. Πού πρέπει να τοποθετήσουμε το ποντίκι για να μετακινήσουμε το παράθυρο;

.....

- 10. Κλείστε όλα τα παράθυρα που ανοίξατε.
- 11. Ενεργοποιήστε την εφαρμογή **Calculator** επιλέγοντας από το κουμπί Start⇒All Programs⇒Accessories⇒Calculator
- 12. Με τον ίδιο τρόπο ενεργοποιήστε και τις εφαρμογές **Paint** και **Notepad** και γράψτε το όνομά σας στο Notepad.
- 13. Έχουν όλα τα παράθυρα τα βασικά στοιχεία που αναφέρονται στη δραστηριότητα 5;

.....

14. Ποιο από τα παράθυρα που έχετε ανοικτά είναι το <u>Ενεργό Παράθυρο</u> (Active Window) και πώς το διαπιστώνετε;

.....

15. Πώς θα κάνετε ενεργό ένα άλλο παράθυρο;

16. Κλείστε όλα τα παράθυρα στην οθόνη. Τι εμφανίζεται όταν κλείσετε το παράθυρο του **Notepad**; Ποιος ο σκοπός του;

.....

17. Ποιες ενέργειες πρέπει να κάνετε για να επανεκκινήσετε τον υπολογιστή σας;

.....

18. Ποιες ενέργειες πρέπει να κάνετε για να απενεργοποιήσετε τον υπολογιστή σας;

.....

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

19. Να απαντήσετε στις ερωτήσεις του **A3.M3-guiquiz.htm**. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

20. Εάν κάνετε «σύρε-κι-άφησε» σε κάποιο εικονίδιο, αλλά έχοντας πατημένο το δεξί κουμπί του ποντικιού, μία από τις επιλογές είναι Create Shortcut. Δοκιμάστε αυτή την επιλογή τόσο με εικονίδια στην επιφάνεια εργασίας, όσο και με εικονίδια από το Start Menu. Περιγράψτε με δικά σας λόγια τι είναι τα Shortcut και σκεφτείτε ποιο σκοπό εξυπηρετούν.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

21. Συμπληρώστε τα κενά.

..... και στα αριστερά το κουμπί από όπου ενεργοποιούμε

Τα παράθυρα γενικά έχουν τις γραμμές, Έχουν επίσης τα κουμπιά Έχουν επίσης τα κουμπιά 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 (Thumbnails, Tiles, Icons, List, Details)

🚾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης

- Ενεργοποιήστε το εικονίδιο Computer στην επιφάνεια εργασίας σας, ώστε να ανοίξει το αντίστοιχο παράθυρο.
- Εάν ο/η καθηγητής/τριά σας το υποδείξει, συνδέστε ένα USB flash drive, περιμένετε να ολοκληρωθεί η σύνδεση και σημειώστε τα ονόματα των εικονιδίων που εμφανίζονται μέσα στο παράθυρο του Computer.

.....

3. Τι αντιπροσωπεύουν τα εικονίδια αυτά;

.....

- Ενεργοποιήστε ένα από αυτά όπως θα σας υποδείξει ο/η καθηγητής/τριά σας. Θα ανοίξει ένα παράθυρο με διάφορα εικονίδια που αναπαριστούν αρχεία και φακέλους (οι φάκελοι έχουν εικονίδιο που μοιάζει με φάκελο).
- 5. Ενεργοποιήστε μερικούς από τους φακέλους. Περιγράψτε σύντομα τι μπορεί να περιέχει ένας φάκελος.

Α.1 Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και της Επιστήμης των Η/Υ

A1.M1

- 6. Επιστρέψτε στο παράθυρο της δραστηριότητας 4 και ανοίξτε κάθε αρχείο με τη σειρά. Προσέξτε 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
- Συμπληρώστε τον πίνακα με μερικά από τα αρχεία αυτά ώστε να αντιστοιχούν στο εικονίδιο που δίνεται, όπως φαίνεται και στο παράδειγμα:

Εικονίδιο	Όνομα αρχείου	Τι περιἑχει	Πρόγραμμα που το ανοίγει
	hamlet.txt	Απλό κείμενο	Notepad
P			
МРЗ			
25			
PDF			
			Δεν ισχύει σε αυτή την περίπτωση

- 8. Το όνομα ενός αρχείου περιέχει και μια σύντομη προἑκταση (ή επἑκταση) η οποία συνήθως δεν φαίνεται. Για να εμφανιστεί η επἑκταση σε ἑναν κατάλογο με αρχεία, από τη γραμμή μενού στο παράθυρο επιλἑξτε Tools⇒Folder Options⇒View και φροντίστε η επιλογή Hide extensions for known file types να μην είναι επιλεγμἑνη. Συμπληρώστε το όνομα του κάθε αρχείου στον πιο πάνω πίνακα με την επἑκτασή του.
- 9. 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. Δοκιμάστε τις επιλογές και βάλτε σε κύκλο ποιες από τις παρακάτω έχετε εντοπίσει:

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

- 10. Επιλέξτε την <u>προβολή</u> **Details**. Γράψτε το όνομα του αρχείου που έχει:
 - (a) το μεγαλύτερο μέγεθος.....
 - (β) το μικρότερο μέγεθος.....

Α.3 Λειτουργικά Συστήματα Α.3.Μ4 (γ) δημιουργηθεί / τροποποιηθεί πρώτο.....

(δ) δημιουργηθεί / τροποποιηθεί τελευταίο

🔄 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

11. Να απαντήσετε στις ερωτήσεις του **A.3.M4-filequiz.htm**. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

12. Το όνομα ενός αρχείου μπορεί να αποτελείται από γράμματα, αριθμούς και σύμβολα από το πληκτρολόγιο. Δοκιμάστε να μετονομάσετε ένα αρχείο (επιλέξτε το και από το μενού του δεξιού κουμπιού διαλέξτε Rename), δίνοντας του ένα όνομα που να περιέχει εκτός από γράμματα και αριθμούς και διάφορα σύμβολα. Υπάρχουν σύμβολα που δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιούνται ως μέρος ενός αρχείου; Ποια είναι αυτά;

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

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

14. Συμπληρώστε τα κενά.

Α.1 Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής και της Επιστήμης των Η/Υ

(a) Τα δεδομένα που περιέχει δε θα αποθηκευτούν σωστά

τα πιο κάτω είναι ορθά;

- (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 δενδροειδή 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

 Μετά από οδηγίες του/της καθηγητή/τριάς σας, συνδέστε το δικό σας αποθηκευτικό μέσο, περιμένετε να ολοκληρωθεί η σύνδεση και ενεργοποιήστε το εικονίδιο Computer στην επιφάνεια εργασίας, ώστε να ανοίξει το αντίστοιχο παράθυρο. Ποιες περιφερειακές μονάδες αποθήκευσης εντοπίζετε και με ποιο γράμμα σχετίζεται η καθεμία;

 Ανοίξτε τη μονάδα αποθήκευσης που αναφέρεται με το γράμμα C: και σημειώστε 3 φακέλους που θεωρείτε σημαντικούς.

 Ανοίξτε το C:, μετά τον φάκελο Program Files, μετά τον υποφάκελο Microsoft Office και τον υποφάκελο Office14. Τι περιέχει αυτός ο υποφάκελος; Για συντομία μπορούμε να γράψουμε C:\Program Files\Microsoft Office\Office14 (ονομάζεται διαδρομή ή path).

.....

4. Ποιο γράμμα αντιστοιχεί στον δικό σας προσωπικό χώρο αποθήκευσης; (στις πιο κάτω δραστηριότητες, όπου αναφέρεται η μονάδα αποθήκευσης Η: θεωρήστε ότι είναι δικός σας προσωπικός αποθηκευτικός χώρος.)

.....

- 5. Στον δικό σας αποθηκευτικό χώρο, δημιουργήστε ένα φάκελο με το όνομα user
- 6. Στον ίδιο χώρο, δημιουργήστε ακόμη δύο φακέλους με ονόματα music και pictures

- Στον φάκελο user δημιουργήστε έναν υποφάκελο με όνομα work μέσα στον οποίο να δημιουργήσετε τους υποφακέλους documents και notes.
- 8. Αντιγράψτε τα αρχεία κειμένου που θα σας υποδείξει ο/η καθηγητής/τριά σας στον φάκελο **H:\user\work\documents**
- 9. Αντιγράψτε τα αρχεία εικόνας που θα σας υποδείξει ο/η καθηγητής/τριά σας στον φάκελο **H:\pictures**
- 10. Δημιουργήστε ένα αντίγραφο του αρχείου **H:\pictures\felix.gif** στον ίδιο φάκελο με το όνομα **cat.gif**
- 11. Δημιουργήστε ένα αντίγραφο του αρχείου **H:\pictures\felix.gif** με το ίδιο όνομα στον φάκελο **H:\user\work\notes**
- 12. Δημιουργήστε ένα αντίγραφο ολόκληρου του φακέλου **Η:\pictures** στη θέση **C:\pictures**. Ανοίξτε τον φάκελο. Έχουν αντιγραφεί και τα αρχεία που περιέχει;
- 13. Μετακινήστε τον φάκελο H:\pictures\ στη θέση H:\user\work\pictures\
- 14. Μετονομάστε τον φάκελο H:\user ώστε να έχει το όνομά σας και το τμήμα/ομάδα σας,
 π.χ. H:\Ανδρέου Ιωάννης Α5β
- 15. Διαγράψτε (στον κάδο ανακύκλωσης) τα αρχεία **felix.gif** και **cat.gif** από τον φάκελο **C:\pictures**
- 16. Επαναφέρετε από τον κάδο ανακύκλωσης το αρχείο felix.gif
- Διαγράψτε (στον κάδο ανακύκλωσης, Recycle Bin) τον φάκελο C:\pictures\. Τι έχει συμβεί στα αρχεία που περιείχε;
- 18. Αδειάστε τον κάδο ανακύκλωσης (Recycle Bin).

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

 Απαντήστε στις ερωτήσεις του A.3.5-foldersquiz.htm για να κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων που αποκτήσατε. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

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

.....

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

🕥 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- 22. Συμπληρώστε τα κενά.

 - (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.
- 23. 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 Αγαθαγγέλου Άντρη Αγαθαγγέλου Ηλίας Αγαθοκλέους Αγαθοκλής Αλκείδου Μαρίνα Αντωνίου Λουκία Βαλανός Κύπρος Βανέζης Ανδρέας Βιολάρη Βάσω Γαβριήλ Νίκη Γεωργίου Γεώργιος Γεωργίου Γιώργος Δημητριάδης Ιωάννης Δημητρίου Παναγιώτα Ευριπίδου Αντώνης Ευσταθίου Ευστάθιος Ζαμπά Παντελίτσα Ζαντής Κώστας Ζαχαράτος Χάρης Ζεβεδαίος Λίνος Θεοφάνους Γεωργία Θρασυβούλου Έλενα Ιωαννίδου Αθηνά Ιωάννου Αθηνούλα Ιωάννου Ιωάννης (Σύμβουλος) Καζακαίου Νατάσα Καλλένος Μιχάλης Κάρουλα Λήδα Κασκίρης Γιώργος Κατσιβέλη Παναγιώτα Κλεάνθους Κλεάνθης Κορδάτου Γεωργία Κουννής Σάββας Κυπριανού Χρίστος Κωνσταντίνου Χάρις Λειβαδιώτης Δημήτρης Μάριος Σαρρής Μάρκου Μυροφόρα Μικελλίδης Χρίστος Μιχαήλ Έλενα Μουμτζή Μαριάννα Ξάνθου Ανδρέας Ξενοφώντος Ξένιος (Σύμβουλος) Οικονόμου Στέλλα Παναγή Πανίκος Παναγή Παύλος Παναγίδης Μιχάλης Παναγίδου Ιφιγένεια Παναγιώτου Μαργαρίτα Παπαγεωργίου Μαρία

Παπαϊακώβου Μαριάννα Παρπέρης Νικόλας Παστός Γιώργος Πάτσαλου Μαρία Παύλου Τασούλα Πίττας Γιάννος Πολεμίτου Στάλω Πολυβίου Χλόη Πουρουτίδου Στέλλα Ρουσιάς Ιωάννης Σάντη Ελένη Σοφοκλέους Μαρίνος Συμεωνίδης Δημήτρης Τάσου Τάσος Τσαγγαρίδης Κωνσταντίνος Φυλακτού Δημήτρης Φωτάκος Θωμάς Χαραλάμπους Μαρία Χατζηγιάννη Αγγέλα Χατζηγιάννης Γιώργος Χατζηλοΐζου Μαρία Χατζηπολυκάρπου Ιωάννης Χρυσοστόμου Χρύσης Χρυσοστόμου Χρυσόστομος

Α.4 Λογισμικό Εφαρμογών

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

 Ποιο λογισμικό εφαρμογών είναι το κατάλληλο για τη δημιουργία του πίνακα της Παγκύπριας Πορείας Αγάπης Αρχιεπίσκοπου Μακάριου Γ'; <u>Αιτιολογήστε την απάντησή</u> <u>σας</u>.

 Στον πιο κάτω πίνακα υπάρχουν κάποια επαγγέλματα τα οποία χρησιμοποιούν αντίστοιχα λογισμικά εφαρμογών. <u>Αντιστοιχίστε</u> ανάλογα:

Επάγγελμα	Λογισμικό Εφαρμογών	
Λογίστρια	Εφαρμογή σχεδίασης	
Γραμματέας	Εφαρμογή υπολογιστικού φύλου	
Αρχιτἑκτονας	Εφαρμογή σύνθεσης μουσικής	
Μουσικός	Εφαρμογή επεξεργασίας κειμένου	
Φωτογράφος	Εφαρμογή στατιστικής ανάλυσης δεδομένων	
Μαθηματικός	Εφαρμογή επεξεργασίας εικόνας	

Α.4 Λογισμικό Εφαρμογών

- 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. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα **A.4.1.M1-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και απαντήστε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/καθηγήτριά σας.

Η Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 5. Δημιουργήστε τα πιο κάτω στον υπολογιστή σας:
 - (α) Πρόσκληση για το πάρτι γενεθλίων σας.
 - (β) Εικόνα ενός Χειμωνιάτικου τοπίου.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- Ποιο λογισμικό είναι καταλληλότερο για να δημιουργηθεί το καθένα από τα παρακάτω και γιατί;
 - (a) Δημιουργία Χριστουγεννιάτικης κάρτας.
 - (β) Φορολογικές Δηλώσεις.
 - (γ) Εντοπισμός πληροφοριών για την Ιουρασική (Jurassic) περίοδο.

Α4.2 Επεξεργασία Κειμένου

ΦγΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ1 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 μεταφερόμαστε μεταξύ ανοικτών εγγράφων
- Να αλλάζουμε τις καταστάσεις προβολών σελίδας
- Να χρησιμοποιούμε το εργαλείο μεγέθυνσης /σμίκρυνσης
- Να εμφανίζουμε και να αποκρύπτουμε γραμμές εργαλείων / κορδέλα.

🜌 Δραστηριότητες Εμπέδωσης

- 1. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή κειμένου.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text1.docx* από τον φάκελό σας.
- 3. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson1.docx.
- Αποθηκεύστε το ίδιο αρχείο στον φάκελό σας με άλλους τύπους, <u>αφήστε το ίδιο όνομα</u> (να ανοίγετε κάθε φορά το αρχείο Lesson1.docx και να αποθηκεύετε πάντα στον φάκελό σας).
 - (a) ... σαν <u>αρχείο κειμένου</u> (*Plain Text*) (*.txt*)
 - (β) ... σαν <u>εμπλουτισμένο αρχείο</u> (*Rich Text Format*) (*.rtf*)
 - (γ) ... σαν <u>πρότυπο αρχείο</u> (*Word Template*) (*..dotx*)
 - (δ) ... σαν <u>αρχείο της εφαρμογής Acrobat</u> (*PDF*) (*.pdf*)
- 5. Κλείστε τώρα όλα τα αρχεία.
- Πρέπει να έχετε σύνολο 5 (πέντε) αρχεία αποθηκευμένα στον φάκελό σας. Ανοίξτε το αρχικό αρχείο Lesson1.docx και το αρχείο κειμένου Lesson1.txt. Συγκρίνετε τα δύο αρχεία και γράψτε <u>τι παρατηρείτε</u>.

- 7. *Κλείστε* όλα τα αρχεία *εκτός από* το αρχικό αρχείο *Lesson1.docx*.
- Αποθηκεύστε το 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 κλείστε το.

- 9. Ανοίξτε ξανά το έγγραφο *Lesson1.docx* και μεταφερθείτε στην <u>Πρόχειρη Προβολή</u> (*Draft*).
- 10. Συγκρίνετε την <u>Πρόχειρη Προβολή</u> (*Draft*) και την <u>Προβολή Διάταξης Εκτύπωσης</u> (*Print Layout*). <u>Τι διαφορές παρατηρείτε</u>;

.....

- 11. Μεταφερθείτε τώρα στην <u>Προβολή Διάταξης Εκτύπωσης</u> (Print Layout).
- Αλλάξτε τη μεγέθυνση-συντελεστή προβολής της σελίδας (Zoom) πρώτα σε 150% και μετά σε 40%.
- 13. Ποιος είναι ο <u>μικρότερος</u> και ποιος ο <u>μεγαλύτερος</u> *συντελεστής προβολής* που μπορούμε να βάλουμε στον επεξεργαστή κειμένου:
 - (a) Ο μικρότερος συντελεστής προβολής:
 - (β) Ο *μεγαλύτερος* συντελεστής προβολής:
- 14. *Κρύψτε* τώρα την <u>κορδέλα</u> (*Ribbon*).
- 15. Στη συνέχεια *εμφανίστε* την <u>κορδέλα</u> (*Ribbon*).
- 16. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και κλείστε το.
- 17. *Τερματίστε* και τον επεξεργαστή κειμένου.

🔄 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

18. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *A.4.2.M1-Quiz.htm* από τον φάκελό σας και <u>απαντήστε</u> όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/καθηγήτριά σας.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

19. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Lesson1.docx* και το αρχείο με το όνομα *Lesson1.pdf* από τον φάκελό σας. Συγκρίνετε τα δύο αρχεία και γράψτε <u>τι παρατηρείτε</u>.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

20. Στον επεξεργαστή κειμένου που έχετε στον Η/Υ στο σπίτι, *καταγράψετε 3 τύπους αποθήκευσης* αρχείου 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. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή κειμένου.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text2.docx* από τον φάκελό σας.
- 3. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson2a.docx.
- 4. Επιλέξτε τον πρώτο χαρακτήρα της λέξης **γνώσης** που βρίσκεται στον τίτλο του εγγράφου και **αντικαταστήστε** τον χαρακτήρα με το κεφαλαίο γράμμα του.
- 5. Επιλέξτε τη λέξη **δολαρίων** που βρίσκεται στην 8^η παράγραφο. <u>Πώς το επιτύχατε</u>;

.....

6. **Διαγράψτε** τη λέξη **δολαρίων** και **αντικαταστήστε** τη με τα **ευρώ**. <u>Πώς το</u> <u>επιτύχατε;</u>

.....

- 7. Επιλέξτε την τελευταία γραμμή της 8^{ης} παραγράφου **Ο έτερος ...** και **διαγράψτε** την.
- 8. Επιλέξτε την 5^η παράγραφο και **διαγράψτε** την. <u>Πώς το επιτύχατε;</u>

.....

 Επιλέξτε ολόκληρο το κείμενό σας χρησιμοποιώντας όλες τις τεχνικές επιλογής που μάθατε. Πώς το επιτύχατε;

.....

- 10. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και κλείστε το.
- 11. Δημιουργήστε ένα *νέο έγγραφο* και *πληκτρολογήστε* το πιο κάτω κείμενο:

ΚΥΚΛΟΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

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

 Ακολούθως, πατήστε το πλήκτρο **ENTER** για να αλλάξετε παράγραφο και **προσθέστε** 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

 Μετακινήστε τον δρομέα στην αρχή της παραγράφου Οι φάσεις είναι οι εξής: και δημιουργήστε δυο κενές παραγράφους. Πώς το επιτύχατε;

.....

14. Μετακινηθείτε στην **πρώτη κενή παράγραφο** που δημιουργήσατε και **προσθέστε** το εξής κείμενο:

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

- Προσθέστε τη λέξη πέντε μπροστά από τη λέξη φάσεις στην παράγραφο Οι φάσεις είναι....
- 16. Διαγράψτε τη λέξη (στάδια) από την παράγραφο Η διαδικασία ανάπτυξης....
- Προσθέστε τη λέξη κατάλληλης μπροστά από τη λέξη μεθόδου στην παράγραφο Επιλογή μεθόδου επίλυσης....
- 18. Μετακινηθείτε στο τέλος του κειμένου και δημιουργήστε μια νέα παράγραφο, όπου θα γράψετε το όνομα, το επίθετο και το τμήμα σας. Πώς το επιτύχατε;

.....

- 19. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson2b.docx.
- 20. Εκτυπώστε το αρχείο αυτό στον <u>προεπιλεγμένο εκτυπωτή</u> του εργαστηρίου.
- 21. *Κλείστε* τώρα το αρχείο και *τερματίστε* και τον επεξεργαστή κειμένου.

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

22. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Α.4.2.Μ2-Quiz.htm* από τον φάκελό σας και <u>απαντήστε</u> όλες τις ερωτήσεις. <u>Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το</u> <u>ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.</u>

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

23. Δημιουργήστε ένα νέο έγγραφο σχετικά με ένα από τα ενδιαφέροντά σας (Αθλητισμός, Μουσική, Πληροφορική, ...). Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παρακάτω <u>παράδειγμα</u>:
 ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ, ΤΜΗΜΑ

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

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

- 24. Αφήστε μια *κενή παράγραφο* ανάμεσα στις παραγράφους 1 και 2.
- 25. Προσθέστε το *όνομα του σχολείου* σας στη νέα παράγραφο που δημιουργήσατε.
- 26. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson2c.docx.
- 27. *Κλείστε* το αρχείο και *τερματίστε* και τον επεξεργαστή κειμένου.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- 28. **Ερευνήστε** και **καταγράψτε** στο τετράδιό σας όλες τις τεχνικές <u>επιλογής κειμένου</u> σε λογισμικό επεξεργασίας κειμένου.
- 29. *Ερευνήστε* και *καταγράψτε* στο τετράδιό σας όλες τις τεχνικές <u>προσθήκης και</u> <u>διαγραφής κειμένου</u> σε λογισμικό επεξεργασίας κειμένου

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ3 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 ενεργοποιούμε εντολές από το κυρίως μενού και τις γραμμές εργαλείων / κορδέλα
- Να κρίνουμε και να εφαρμόζουμε την κατάλληλη μορφοποίηση σε διαφορετικά είδη εγγράφων

🚾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης

- 1. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή κειμένου.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text3a.docx* από τον φάκελό σας.
- 3. **Αποθηκεύστε** το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα *Lesson3a.docx*.
- 4. Επιλέξτε και αλλάξτε τη γραμματοσειρά του τίτλου σε Comic Sans MS.
- 5. Αλλάξτε και τη γραμματοσειρά του υπόλοιπου κειμένου σε Garamond.
- 6. Επιλέξτε και εφαρμόστε στον τίτλο *έντονη γραφή* και *υπογράμμιση*.
- Εφαρμόστε στην 1^η παράγραφο *έντονη γραφή* και πλάγια γραφή.
- 8. Επιλέξτε τη 2^η παράγραφο και **αφαιρέστε** την **έντονη γραφή**.
- 9. Εφαρμόστε στην 3^η παράγραφο *έντονη γραφή* και *πλάγια γραφή*.
- Πληκτρολογήστε στο τέλος του κειμένου το ονοματεπώνυμό σας και εφαρμόστε του διπλή υπογράμμιση με κόκκινο χρώμα υπογράμμισης.
- 11. Επιλέξτε τον τίτλο και αλλάξτε το μέγεθος γραμμάτων του σε 14 στιγμές.
- 12. Επιλέξτε το υπόλοιπο κείμενο και αλλάξτε το μέγεθος γραμμάτων του σε 12 στιγμές.
- 13. Αλλάξτε το **χρώμα γραμμάτων** του τίτλου σε **πράσινο**.
- 14. Αλλάξτε το **χρώμα γραμμάτων** της 1^{ης} και της 3^{ης} παραγράφου σε **μπλε**.
- 15. Αντιγράψτε την *μορφοποίηση* του τίτλου στις φράσεις *Ανθρώπινο σχολείο* και *Δημοκρατικό σχολείο*.
- 16. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και κλείστε το.

Δραστηριότητες Αξιολόγησης

A.4.2.M4

- 17. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text3b.docx* από τον φάκελό σας.
- 18. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson3b.docx.
- 19. **Συμπληρώστε** το σταυρόλεξο (MONO OPIZONTIA!) εφαρμόζοντάς του διαφορετικό **χρώμα γραμματοσειράς** και **έντονη γραφή** σε κάθε λέξη που πληκτρολογείτε.
- 20. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και κλείστε το.
- 21. Τερματίστε και τον επεξεργαστή κειμένου.
- 22. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα Α.4.2.M3-Quiz.htm από τον φάκελό σας και απαντήστε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά 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.

Πἑμπτη, 28 Απριλίου 2011 Από Κ.Μ.Σ.

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 12/04/2011. Μη διστάσετε να δηλώσετε κι εσείς συμμετοχή!!!

Τελευταία ημέρα υποβολής αιτήσεων συμμετοχής είναι η 8^η Απριλίου 2011.

24. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson3c.docx.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

25. Να αναφέρετε δυο τύπους γραμματοσειράς κειμένου και δυο τύπους γραμματοσειράς συμβόλων.

26. Πώς μπορώ να **αλλάξω το μέγεθος των γραμμάτων** με κάποιο μέγεθος που δεν υπάρχει στη λίστα;

.....

- 27. Να αναγνωρίσετε το *είδος της μορφοποίησης* στις πιο κάτω λέξεις:
 - (a) **πανηγὑρι**.....
 - (β) <u>Αεροδρόμιο</u>.....
 - (γ) Καλοκαίρι.....
 - (δ) <u>Η χαρά μου ήταν πολύ μεγάλη !!!</u>.....
 - (ε) <u>Όμορφος κόσμος</u>.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ4 Μορφοποίηση Κειμένου (2 από 2)

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Να δίνουμε παραδείγματα από την καθημερινή ζωή για μορφοποιήσεις με δείκτες και εκθέτες
- 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. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή κειμένου.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text4a.docx* από τον φάκελό σας.
- 3. **Αποθηκεύστε** το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα *Lesson4a.docx*.
- 4. Αλλάξτε το **στυλ** της φράσης **Μονάδες Εισόδου** σε **Title**.
- 5. Αλλάξτε το *στυλ* της φράσης *Μερικά παραδείγματα ...* σε *Subtitle*.
- 6. Αλλάξτε το *στυλ* των παραγράφων *Πληκτρολόγιο1 …* μέχρι το *Ποντίκι* σε *Strong*.
- 7. Αλλάξτε το *στυλ* της παραγράφου *1Η βασική λειτουργία ...* σε *Quote*.
- Μορφοποιήστε τον αριθμό 1 που βρίσκεται δίπλα από τη λέξη Πληκτρολόγιο σε εκθέτη.
- Μορφοποιήστε τον αριθμό 1 στην αρχή της φράσης 1Η βασική λειτουργία... σε δείκτη.
- 10. Προσθέστε στο τέλος του κειμένου το **τμήμα σας** και βάλτε **τον αριθμό του τμήματος** σε **δείκτη**.
- 11. Αλλάξτε τις λέξεις Πληκτρολόγιο1, Σαρωτής, Ποντίκι σε κεφαλαία γράμματα.
- 12. Εφαρμόστε στη φράση *input units* την κατάλληλη εναλλαγή χαρακτήρων ώστε να γίνει *Input Units*.
- Εφαρμόστε τονισμένη γραφή με κίτρινο χρώμα σε όλους τους δείκτες και εκθέτες στο κείμενο.
- Εφαρμόστε στις λέξεις Πληκτρολόγιο1, Σαρωτής, Ποντίκι διαφορετικό εφέ στο κάθε ένα, αφού πρώτα τα δοκιμάσετε όλα.
- 15. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και κλείστε το.

16. Τερματίστε και τον επεξεργαστή κειμένου.

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

- Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Α.4.2.Μ4-Quiz.htm* από τον φάκελό σας και <u>απαντήστε</u> όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.
- Τι θα πρέπει να επιλέξετε από την εικόνα πιο κάτω για να μορφοποιήσετε έναν επιλεγμένο χαρακτήρα σε εκθέτη;

Effects		
Strikethrough	Shado <u>w</u>	Small caps
Double strikethrough	Outline	All caps
Superscript	Emboss	Hidden
Subscript	Engrave	

 Τι θα πρέπει να επιλέξετε ώστε να γίνει εναλλαγή πεζών σε μορφή Κεφαλαίων κάθε λέξης;

.....

Sentence case. Jowercase UPPERCASE Capitalize Each Word tOGGLE cASE

A.4.2.M4

- 20. Για να αλλάξω το *στυλ* όπως φαίνεται στη φράση **Μορφοποίηση** κειμένου θα πατήσω στο στυλ **Heading 2.**
 - (a) Σωστό
 - (β) Λάθος
 - (γ) Κανένα από τα πιο πάνω

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 21. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text4b.docx* από τον φάκελό σας.
- Εφαρμόστε τις υπάρχουσες μορφοποιήσεις που ήδη έχετε ολοκληρώσει στις <u>ερωτήσεις</u> 4 μέχρι 14 και στο υπόλοιπο κείμενο για τις Μονάδες εξόδου, ώστε να γίνει ένα ομοιόμορφο κείμενο.
- 23. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και κλείστε το.
- 24. *Τερματίστε* 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
 - (γ) Κανένα από τα πιο πάνω
- 26. Πού θα πατήσουμε ώστε να δείξουμε την εναλλαγή κεφαλαίων σε μικρά γράμματα;



- 27. Μπορώ πριν ξεκινήσω να πληκτρολογώ να επιλέξω *Styles* και ό,τι πληκτρολογώ να μορφοποιείται αυτόματα σύμφωνα με το στυλ που επέλεξα.
 - (a) Σωστό
 - (β) Λάθος
 - (γ) Κανένα από τα πιο πάνω

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. Ενεργοποιήστε τον <u>επεξεργαστή κειμένου</u>.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text5a.docx* από τον φάκελό σας.
- 3. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson5a.docx.
- 4. Αλλάξτε το διάστημα μεταξύ των γραμμών (διάστιχο) της 1^{ης} παραγράφου σε διπλό.
- 5. **Στοιχίστε** τις παραγράφους του κειμένου σας ως εξής:
 - (a) 1^η παράγραφος: *αριστερή* στοίχιση
 - (β) 2^η παράγραφος: **κεντρική** στοίχιση
 - (γ) 3^η παράγραφος: **δεξιά** στοίχιση
 - (δ) 4^η παράγραφος: **πλήρης** στοίχιση
- 6. Αλλάξτε το διάστημα **πάνω** από τη 2^η παράγραφο σε **18 στιγμές**.
- Προσθέστε περίγραμμα στην 3ⁿ παράγραφο, χρώματος κόκκινου και με πάχος γραμμής 3 στιγμών.
- 8. Στο *περίγραμμα* στην 3^η παράγραφο προσθέστε και *πορτοκαλί σκίαση* και *αποθηκεύστε*.

🔄 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

- 9. Χρησιμοποιήστε *κουκκίδες* για τη <u>λίστα κειμένου</u> πιο κάτω:
 - Microsoft Excel
 - Microsoft PowerPoint
 - Microsoft Publisher κ.ά.
- 10. Στοιχίστε τον τίτλο Επεξεργαστής κειμένου στο κέντρο της σελίδας σας.
- 11. Χρησιμοποιήστε δεξιά στοίχιση στον τίτλο Μορφοποίηση χαρακτήρων.
- 12. Αλλάξτε το διάστιχο της 4^{ης} παραγράφου σε 1,5 γραμμές.

- 13. Αλλάξτε τις κουκκίδες που βάλατε στη <u>λίστα κειμένου</u> πιο πάνω και χρησιμοποιήστε αρίθμηση.
- 14. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και κλείστε το.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 15. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text5b.docx* από τον φάκελό σας.
- 16. **Στοιχίστε** την 1^η γραμμή της επιστολής στα **δεξιά**.
- Εφαρμόστε στη 2^η γραμμή της επιστολής μέγεθος γραμματοσειράς 14 στιγμών και στοίχιση στο κέντρο.
- Κάντε τη φράση Εκπαιδευτικό Κέντρο Πληροφορικής να είναι πλάγια, μπλε και σε μέγεθος 17 στιγμών.
- 19. Εφαρμόστε *πλήρη στοίχιση* στην παράγραφο που αρχίζει με το *Ο σύλλογος γονέων...*.
- 20. Αλλάξτε το **διάστιχο** σε **1,5 γραμμή** στην παράγραφο που αρχίζει με το **Παρακαλούμε τους...**.
- 21. Αλλάξτε το **διάστημα κάτω** από την παράγραφο που αρχίζει με το **Ο σύλλογος γονέων ...** σε **10 στιγμές**.
- 22. Εφαρμόστε *στοίχιση* στο *κέντρο* στις τελευταίες τέσσερις γραμμές της επιστολής.
- 23. Προσθέστε *περίγραμμα* της αρεσκείας σας σε όλη την επιστολή.
- 24. *Αποθηκεύστε* το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα *Lesson5b.docx* και *κλείστε* το.
🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

25. Δημιουργήστε ένα **νέο έγγραφο** και γράψτε το πιο κάτω κείμενο σε μέγεθος **12 στιγμών**.

	_
Μαρία Παπαντωνίου Ακαδημίας 65, Αθήνα.	
Προς τα μέλη του Εξωραϊστικού Συλλόγου Αγίας Παρασκευής. 13 Μαΐου 2012 Προσκαλείστε στην Ετήσια Γενική Συνέλευση, η οποία πρόκειται να πραγματοποιηθεί τη Δευτέρα 4 Ιουνίου 2012 στις 7.00 μ.μ. στο κτήριο του Συλλόγου.	
Ατζέντα	
Εκλογή προέδρου, γραμματέα και συμβουλίου. Παρουσίαση των ετήσιων αποτελεσμάτων για το 2011. Πληρωμή των ορκωτών λογιστών. Αυξήσεις μισθώσεων.	

26. Τέλος, εφαρμόστε όλα τα είδη των **μορφοποιήσεων παραγράφων** που μάθατε σήμερα.

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. Ενεργοποιήστε τον <u>επεξεργαστή κειμένου</u>.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Τεχτ6α.docx* από τον φάκελό σας.
- Βάλτε τον δρομέα μπροστά από τη φράση Η Μεσογειακή Διατροφή... της 1^{ης} παραγράφου και πατήστε το <u>πλήκτρο</u> TAB μια φορά και ακολούθως πατήστε το <u>πλήκτρο</u> BACKSPACE. <u>Τι παρατηρείτε</u>;

 Βεβαιωθείτε ότι ο δρομέας βρίσκεται μπροστά από τη φράση Η Μεσογειακή Διατροφή... της 1^{ης} παραγράφου και πατήστε στο κουμπί Increase Indent δυο φορές. <u>Τι παρατηρείτε</u>;

5. Πατήστε τώρα στο κουμπί **Decrease Indent** δυο φορές. <u>Τι παρατηρείτε</u>;

- 6. Τοποθετήστε *αριστερή εσοχή* στο *1 εκατοστό* στην 1^η παράγραφο.
- 7. Τοποθετήστε *εσοχή πρώτης γραμμής* στο *1 εκατοστό* στη 2^η παράγραφο.
- 8. Τοποθετήστε **προεξοχή πρώτης γραμμής** στο **1 εκατοστό** στην 3^η παράγραφο.
- 9. Τοποθετήστε **δεξιά και αριστερή εσοχή** στο **1 εκατοστό** στην 4^η παράγραφο.
- 10. **Αποθηκεύστε** το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson6a.docx** και **κλείστε** το.

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

· 	1 · L·2 · I · 3 · I · 4 ·	1 • 5 • 1 • <u>6</u> • 1 • 7 •	··8···9··· <u>1</u> 0···11·	1 ·12 · 1 · <u>1</u> <u>8</u> · 1 ·14 · 内
	90	6	4	6
А В Г Д	Γεωργίου Α. Νικολάου Κ. Αντρέου Μ. Ιωάννου Μ.	Λευκωσία Λεμεσός Λάρνακα Πάφος	Λογιστής Μαθητής Καθηγητής Δασκάλα	1,78 2 1,68 3,05

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

🗹 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

- 12. Δημιουργήστε ένα *νέο έγγραφο* με βάση τους στηλοθέτες της <u>άσκησης 11</u> πιο πάνω.
- 13. *Πληκτρολογήστε* και τα δεδομένα της <u>άσκησης 11</u> στο έγγραφό σας.
- 14. **Αποθηκεύστε** το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson6b.docx** και **κλείστε** το.
- 15. Δημιουργήστε ένα *νέο έγγραφο* με τα πιο κάτω στοιχεία χρησιμοποιώντας <u>δυο</u> *στηλοθέτες* μόνο και τον ανάλογο *σδηγό* τους.

• • • 🗧 • •	· <u>1</u> · · · 2 · · · 3 · · · 4 · · · 5 · · · 6 · · · 7 · · · 8 · · · 9 · · · 10 · · · 11 · · · 12	· · · 13 · · · 14 · · · · <u>1</u> 5 · · · 16 ·
	Περιεχόμενα	Σελίδα
	Ενότητα 1	
	Ενότητα 2	23
	Ενότητα 3	

 Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson6c.docx και κλείστε το.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 17. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text6b.docx* από τον φάκελό σας.
- Επιλέξτε την 1^η παράγραφο και δημιουργήστε *αριστερή και δεξιά εσοχή* στο 1 εκατοστό.

- Επιλέξτε την 3^η παράγραφο και δημιουργήστε προεξοχή πρώτης γραμμής στα 3 εκατοστά.
- 20. Επιλέξτε την 2^η παράγραφο και δημιουργήστε *εσοχή πρώτης γραμμής* στο **1** *εκατοστό*.
- 21. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson6d.docx και κλείστε το.
- 22. *Τερματίστε* και τον επεξεργαστή κειμένου.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- 23. *Απαντήστε* τις πιο κάτω ερωτήσεις στο τετράδιό σας.
 - (a) Τι είναι οι εσοχές κειμένου;
 - (β) Ποια η χρησιμότητα των εσοχών κειμένου;
 - (γ) Τι είναι οι στηλοθέτες κειμένου;
 - (δ) 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 εισάγουμε και να αφαιρούμε αριθμούς σελίδας από το έγγραφο

🚾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης

- 1. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή κειμένου.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text7a.docx* από τον φάκελό σας.
- Αλλάξτε 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, χρησιμοποιώντας όμως <u>MONO τον χάρακα</u>.
- Αλλάξτε ξανά 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, χρησιμοποιώντας όμως <u>MONO το μενού</u>.
- 5. *Αποθηκεύστε* το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα *Lesson7a.docx* και *κλείστε* το.
- 6. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text7b.docx* από τον φάκελό σας.
- Αλλάξτε τον προσανατολισμό του εγγράφου σε οριζόντιο (Landscape), ούτως ώστε να φαίνεται πιο καλά το σχολικό πρόγραμμα.
- Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson7b.docx και κλείστε το.
- 9. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text7c.docx* από τον φάκελό σας.
- 10. Αφαιρέστε την *αρίθμηση σελίδων* που έχει στο <u>πάνω μέρος</u> της κάθε σελίδας.
- Αλλάξτε το πάνω και κάτω περιθώριό του σε 2 εκατοστά και το αριστερό και δεξιό σε 2,1 εκατοστά.
- 12. Εισάγετε στο *υποσέλιδο* του εγγράφου *αρίθμηση σελίδας* στο *κέντρο*.
- Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson7c.docx και κλείστε το.

🔄 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

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

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 18. Τροποποιήστε τη **γραμματοσειρά** όλου του εγγράφου σε **Verdana**.
- 19. Εφαρμόστε *πλήρη στοίχιση* σε όλο το κείμενο του εγγράφου.
- 20. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και κλείστε το.
- 21. Τερματίστε και τον επεξεργαστή κειμένου.
- 22. Αφού *επανεκκινήσετε* τον Η/Υ σας και με τη βοήθεια του/της καθηγητή/τριάς σας ενεργοποιήστε το *Ubuntu Linux* και ανοίξτε τον *κειμενογράφο* του.
- 23. Προσπαθήστε 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. Ακολούθως, να γράψετε στο τετράδιο σας 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 εισάγουμε και να αφαιρούμε κείμενο στην κεφαλίδα και το υποσέλιδο ενός εγγράφου
- Να εισάγουμε περιγράμματα σε ολόκληρη τη σελίδα
- Να εισάγουμε υδατογράφημα στη σελίδα

🖾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης

- 1. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή κειμένου.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text8a.docx* από τον φάκελό σας.
- Αλλάξτε 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. Εφαρμόστε σε όλο το έγγραφο, *πλήρη στοίχιση*.
- 5. Πληκτρολογήστε στην κεφαλίδα τη φράση *Εικαστικές Τέχνες* και δώστε της *πλάγια* γραφή.
- 6. Εφαρμόστε και ένα κάτω **περίγραμμα** στη φράση με **πάχος 1½ στιγμές**.
- Πηγαίνετε στο υποσέλιδο και εισάγετέ του *αρίθμηση σελίδας* όπως το Page 1 of 4 και με στοίχιση στα δεξιά.
- Εφαρμόστε γαλάζιο περίγραμμα σελίδας, με πάχος 3 στιγμών και στυλ γραμμής τη διπλή γραμμή.
- 9. Εφαρμόστε **υδατογράφημα** στο έγγραφό σας, χρησιμοποιώντας τη λέξη **ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ**.
- 10. **Αποθηκεύστε** το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson8a.docx** και **κλείστε** το.

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

11. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text8b.docx* από τον φάκελό σας.

12. Τροποποιήστε το έγγραφο αυτό ούτως ώστε να *μοιάζει* με το πιο κάτω:



- Εισάγετε κόκκινο περίγραμμα σελίδας με στυλ τριπλής γραμμής στο αρχείο σας και το υδατογράφημα με τη λέξη KINHTA.
- 14. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson8b.docx.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 15. Τροποποιήστε τη **γραμματοσειρά** όλου του εγγράφου σε **Ταhoma**.
- 16. Εφαρμόστε **πλήρη στοίχιση** σε όλο το κείμενο του εγγράφου.
- 17. **Αποθηκεύστε** τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και **κλείστε** το.
- 18. Τερματίστε και τον επεξεργαστή κειμένου.
- Αφού *επανεκκινήσετε* τον Η/Υ σας και με τη βοήθεια του/της καθηγητή/τριάς σας ενεργοποιήστε το *Ubuntu Linux* και ανοίξτε τον *κειμενογράφο* του.
- 20. Προσπαθήστε να εκτελέσετε τα βήματα 2, 4, 5, 6, 7 και 8, σε ένα κενό έγγραφο.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

 Na 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. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή κειμένου.
- 2. Δημιουργήστε ένα *πίνακα* με *1 γραμμή (Row)* και *1 στήλη (Column)*.
- Αφήστε δυο κενές γραμμές και δημιουργήστε ένα πίνακα με 2 γραμμές και 1 στήλη.
- Αφήστε δυο κενές γραμμές και δημιουργήστε ένα πίνακα με 1 γραμμή και 2 στήλες.
- 5. Αφήστε **δυο κενές γραμμές** και δημιουργήστε ένα **πίνακα** με **3 γραμμές** και **4 στήλες**.
- Αφήστε δυο κενές γραμμές και δημιουργήστε ένα πίνακα με 4 γραμμές και 3 στήλες.
- 7. **Αποθηκεύστε** το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson9a.docx** και **κλείστε** το.

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

- 8. Δημιουργήστε ένα *νέο έγγραφο*.
- 9. Καταχωρίστε ως τίτλο στο ἑγγραφό σας το *Παραδείγματα Πινάκων*.
- 10. Αλλάξτε τη **γραμματοσειρά** των γραμμάτων του τίτλου σε **Comic Sans MS**.
- Αλλάξτε το μέγεθος των γραμμάτων του τίτλου σε 13 στιγμές και το χρώμα του σε γαλάζιο.
- 12. Εφαρμόστε στον τίτλο *δεξιά στοίχιση*.
- Αφήστε δυο κενές γραμμές και δημιουργήστε ένα πίνακα με 2 γραμμές και 5 στήλες.
- Αφήστε δυο κενές γραμμές και δημιουργήστε ένα πίνακα με 4 γραμμές και 3 στήλες.

- 15. **Αποθηκεύστε** το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson9b.docx** και **κλείστε** το.
- 16. *Τερματίστε* και τον επεξεργαστή κειμένου.
- 17. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *A.4.2.M9-Quiz.htm* από τον φάκελό σας και απαντήστε όλες τις ερωτήσεις. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 18. Δημιουργήστε ένα *νέο έγγραφο*.
- 19. Καταχωρίστε ως τίτλο στο έγγραφό σας το **Φορητοί Η/Υ**.
- 20. Αλλάξτε τη γραμματοσειρά του τίτλου σε Verdana.
- Αλλάξτε το μέγεθος των γραμμάτων του τίτλου σε 16 στιγμές και το χρώμα του σε πράσινο.
- 22. Εφαρμόστε στη γραμμή του τίτλου *κεντρική στοίχιση*.
- 23. Αλλάξτε τα πάνω και κάτω περιθώρια του εγγράφου σας σε 2 εκατοστά.
- 24. Εισάγετε *αρίθμηση σελίδας* στο δεξί κάτω άκρο του εγγράφου σας.
- 25. Αφού αφήσετε μια **κενή γραμμή** μετά τον τίτλο, δημιουργήστε ένα **πίνακα** με διαστάσεις (6x4) δηλαδή να έχει **6 γραμμές** και **4 στήλες**.
- 26. *Αποθηκεύστε* το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα *Lesson9c.docx* και *κλείστε* το.
- 27. *Τερματίστε* και τον επεξεργαστή κειμένου.

🕥 Δραστηριότητες για το Σπίτι

28. Δίνεται ο πιο κάτω πίνακας. **Απαντήστε** τις ερωτήσεις που ακολουθούν.

- (a) Ο πιο πάνω πίνακας έχει στήλες και γραμμές (σειρές) 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. Αντιστοιχίστε τους Αγγλικούς όρους που υπάρχουν στη ΣΤΗΛΗ 3 με τους Ελληνικούς όρους που υπάρχουν στη ΣΤΗΛΗ 1. (Στην ΣΤΗΛΗ 2, δίπλα από τον κάθε Ελληνικό όρο γράψτε τον αριθμό που αντιστοιχεί στον Αγγλικό όρο).

ΣΤΗΛΗ 1	ΣΤΗΛΗ 2	ΣΤΗΛΗ 3
Πίνακας		1. Cell
Γραμμή		2. Columr
Στήλη		3. Row
Κελί		4. Table

30. Βάλτε σε *κύκλο* την ορθή απάντηση.

Η δημιουργία ενός πίνακα θα ήταν κατάλληλη σε καθεμιά από τις ακόλουθες περιπτώσεις, *εκτός από...*

- (a) 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 ΤΑΒ και συνδυασμό πλήκτρων
- Να εισάγουμε δεδομένα σε ένα πίνακα
- Να επεξεργαζόμαστε δεδομένα σε ένα πίνακα

🖾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης

- 1. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή κειμένου.
- Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text10.docx* από τον φάκελό σας. (Το αρχείο αυτό περιέχει κάποια δεδομένα καθώς επίσης και ένα άδειο πίνακα).
- 3. *Πληκτρολογήστε* στα κελιά της 1^{ης} γραμμής του πίνακα τα πιο κάτω δεδομένα:

Όνομα Επίθετο Ηλικία

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

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

- 5. Τροποποιήστε τη λέξη *Κώστας* σε *Κωνσταντίνος*.
- 6. Αλλάξτε και την ηλικία του από **21** σε **11**.
- Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson10a.docx και κλείστε το.

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

- 8. Δημιουργήστε ένα *νέο έγγραφο*.
- 9. Δημιουργήστε ένα *πίνακα* με *5 στήλες* και *5 γραμμές*.

10. Πληκτρολογήστε τα πιο κάτω δεδομένα στον πίνακα:

κΩΔΙΚΟΣ DVD	τιτλος	ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ	ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ	ТІМН
1	SUPERMAN	CHRISTOFER REEVE	ΚΩΜΩΔΙΑ	2,5
3	AMERICAN PIE	TOBEY MAGUIRE	ΔΡΑΣΗ	2

- 11. *Εισάγετε* τα πιο κάτω δεδομένα στην 3^η γραμμή του πίνακα:
 - 2 PIRATES OF CARIBBEAN JONNY DEP ΚΩΜΩΔΙΑ 2,5
- 12. **Διαγράψτε** το περιεχόμενο του 4^{ου} κελιού της 2^{ης} γραμμής του πίνακα και *πληκτρολογήστε* τη λέξη **ΔΡΑΣΗ**.
- 13. **Διορθώστε** το όνομα του πρωταγωνιστή της ταινίας *PIRATES OF CARIBBEAN* σε *JOHNNY DEPP*.
- 14. **Διαγράψτε** το περιεχόμενο του 2^{ου} κελιού της 4^{ης} γραμμής του πίνακα και *πληκτρολογήστε* τη λέξη **SPIDERMAN**.
- 15. **Αποθηκεύστε** το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson10b.docx** και **κλείστε** το.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 16. Δημιουργήστε ένα **νέο έγγραφο**.
- 17. Δημιουργήστε ένα **πίνακα** ο οποίος να περιλαμβάνει τις πιο κάτω πληροφορίες για τουλάχιστον **5 φίλους** σας:
 - 'Оvоµа
 - Επίθετο
 - Τμήμα
- Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson10c.docx και κλείστε το.
- 19. Δημιουργήστε ένα *νέο έγγραφο* με τον ακόλουθο *πίνακα*:

Κατασκευαστής	Επεξεργαστής	Μνἡμη 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. **Αποθηκεύστε** το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson10d.docx** και **κλείστε** το.
- 21. *Τερματίστε* και τον <u>επεξεργαστή κειμένου</u>.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- 22. **Δημιουργήστε** ένα <u>πίνακα</u> με τη χρήση του επεξεργαστή κειμένου **Microsoft Word** για το ωρολόγιο πρόγραμμά σας στο σχολείο.
- 23. Βάλτε σε *κύκλο* την ορθή απάντηση.
 - (a) Τα κελιά ενός πίνακα είναι πιθανό να περιέχουν κείμενο, αριθμούς και εικόνες.

δώσελο σταθόσ

(β) Μπορούμε να κάνουμε κλικ στο *Shift* + *TAB*, για να πάμε στο προηγούμενο κελί.

δώσεν Οτζωσ

24. Να βάλετε σε *κύκλο* την ορθή απάντηση.

Όταν είμαστε στο τελευταίο κελί ενός πίνακα και κάνουμε κλικ στο <u>πλήκτρο</u> **ΤΑΒ**......

- (a) 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 Πινἁκων σε Ένα Έγγραφο

Τι θα μάθουμε σήμερα:

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

🖾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης

- 1. Ενεργοποιήστε τον <u>επεξεργαστή κειμένου</u>.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text11a.docx* από τον φάκελό σας.
- 3. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson11a.docx.
- 4. Χρησιμοποιήστε 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	TPITH	TETAPTH	ПЕМПТН	ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
15.00-16.00	TENNIS	PING PONG	YOKA	TENNIS	PING PONG
16.00-17.00	SWIM	PILATES	HIP HOP	SWIM	HIP HOP
17.00-18.00	PING PONG	YOKA	PING PONG	YOKA	PILATES
18.00-19.00	TENNIS	KARATE	SWIM	TENNIS	KARATE
19.00-20.00	YOKA	SWIM	TENNIS	SWIM	YOKA

- 5. **Διαγράψτε** τη 2^η γραμμή του πίνακα.
- 6. Προσθέστε μια **νέα γραμμή** κάτω από την 5^η γραμμή.
- 7. **Συμπληρώστε** τα κελιά με δικές σας σχετικές πληροφορίες.
- 8. Προσθέστε ακόμη *μια στήλη* μετά την 6^η στήλη.
- Εισάγετε δικές σας σχετικές πληροφορίες για την 7^η στήλη που αντιστοιχεί στην ημέρα *ΣΑΒΒΑΤΟ*.
- 10. Το *ύψος* όλων των γραμμών να το αλλάξετε σε **0,9 εκατοστά**.
- 11. Το **πλάτος** της πρώτης στήλης να το αλλάξετε σε **3,5 εκατοστά** και τις υπόλοιπες στήλες σε **2,4 εκατοστά**.
- 12. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και κλείστε το.
- 13. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text11b.docx* από τον φάκελό σας.

- Συμπληρώστε με δικά σας μηνιαία έξοδα και κάνοντας τις αναγκαίες τροποποιήσεις στον 2° πίνακα του εγγράφου.
- 15. Διαγράψετε τον πίνακα με τα μηνιαία έξοδα του Κωστάκη.
- Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson11b.docx και κλείστε το.
- 17. Τερματίστε και τον επεξεργαστή κειμένου.

🖉 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

18. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα A.4.2.M11a-Quiz.htm από τον φάκελό σας και <u>απαντήστε</u> όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 19. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Α.4.2.Μ11b-Quiz.htm* από τον φάκελό σας και απαντήστε όλες τις ερωτήσεις.
- 20. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *A4.2.M11b-Quiz.htm* και <u>απαντήστε</u> όλες τις ερωτήσεις.
- 21. *Φτιάξτε* τον δικό σας πίνακα με τα <u>απογευματινά φροντιστήριά</u> σας.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

22. *Απαντήστε* την πιο κάτω ερώτηση στο τετράδιο σας.

Περιγράψτε με λεπτομέρεια τι κάνουν οι πιο κάτω εντολές που βρίσκονται στο κυρίως μενού του *Table Tools-Layout*.

- (a) Select
- (β) Insert
- (y) Delete
- (δ) Properties

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ12 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. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή κειμένου.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text12.docx* από τον φάκελό σας.
- 3. Αλλάξτε τη γραμματοσειρά όλων των δεδομένων του Πίνακα Α σε Tahoma.
- 4. **Συγχωνεύστε** τα κελιά της 1^{ης} γραμμής του Πίνακα Α.
- 5. Αλλάξτε το μέγεθος των γραμμάτων της 1^{ης} γραμμής του Πίνακα Α σε 16 στιγμές.
- 6. Αλλάξτε το **χρώμα των γραμμάτων** της 1^{ης} γραμμής του *Πίνακα Α* σε *πράσινο*.
- Στοιχίστε στο κέντρο την 1^η γραμμή του Πίνακα Α.
- Προσθέστε σκίαση χρώματος απαλού πράσινου στα κελιά της 2^{ης} γραμμής του Πίνακα Α.
- 9. **Στοιχίστε στο κέντρο** τα δεδομένα που βρίσκονται στη 2^η και 3^η στήλη του Πίνακα Α.
- 10. Προσθέστε **περίγραμμα** στον **Πίνακα Α**:
 - (a) Είδος περιγράμματος: *Grid*
 - (β) Στυλ γραμμής: **Διπλή γραμμή**
 - (γ) Χρώμα γραμμής: *Μπλε*
 - (δ) Πάχος γραμμής: *11/2 στιγμές*
- 11. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson12.docx.
- 12. Μορφοποιήστε τον Πίνακα Β που βρίσκεται στο ίδιο έγγραφο ακολουθώντας τις πιο κάτω οδηγίες:
 - (a) Διαιρέστε το κελί της 2^{ης} γραμμής σε δυο κελιά και <u>πληκτρολογήστε</u> στο 2° κελί της ίδιας γραμμής τη λέξη Κόστος.
 - (β) Αλλάξτε και την εμφάνιση του πίνακα εφαρμόζοντας του <u>Αυτόματη Μορφοποίηση</u> <u>Πίνακα</u> το Light List.
- 13. **Αποθηκεύστε** τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και **κλείστε** το.

14. Τερματίστε και τον επεξεργαστή κειμένου.

🔄 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

15. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα A.4.2.M12a-Quiz.htm από τον φάκελό σας και <u>απαντήστε</u> όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

16. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα **Α.4.2.Μ12b-Quiz.htm** από τον φάκελό σας και <u>απαντήστε</u> όλες τις ερωτήσεις.

🕥 Δραστηριότητες για το Σπίτι

17. Δημιουργήστε ένα *πίνακα* με τα πιο κάτω στοιχεία:

Τιμοκατάλογος καντίνας σχολείου				
Προϊόν	Τιμή			
Νερό				
Χυμός				
Σάντουιτς				
Τυρόπιτα				
Κρουασάν				

- 18. Σ**υμπληρώστε** τις τιμές που ισχύουν στην <u>καντίνα</u> του σχολείου σας.
- 19. **Μορφοποιήσετε** τον πίνακα όπως εσείς θέλετε χρησιμοποιώντας τις δεξιότητες που αποκτήσατε στο μάθημα.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.2.Μ13 Διαχείριση Γραφικών σε Έγγραφο

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Να ενεργοποιούμε τις εντολές εισαγωγής εικόνας, γραφικού αντικειμένου, γραφικού κειμένου και αυτόματου σχήματος για να προσθέτουμε γραφικά και εικόνα σε έγγραφο μέσω του κυρίως μενού και της γραμμής εργαλείων σχεδίασης
- Να αλλάζουμε το στυλ αναδίπλωσης γραφικού και εικόνας για να τα μετακινούμε
- Να αλλάζουμε το μέγεθος γραφικού και εικόνας
- Να χρησιμοποιούμε τη γραμμή εργαλείων σχεδίασης για να αλλάζουμε το γέμισμα χρώματος και το στυλ σκίασης γραφικού
- Να εισάγουμε κείμενο σε αυτόματο σχήμα
- Να διαγράφουμε γραφικά και εικόνες.

🚾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξιολόγησης

- 1. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή κειμένου.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text13a.docx* από τον φάκελό σας.
- 3. **Αποθηκεύστε** το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson13a.docx**.
- 4. Τι είδους γραφικά εμφανίζονται στο έγγραφο;

- 5. Διαγράψτε μόνο τα γραφικά που έχετε εντοπίσει πιο πάνω και αποθηκεύστε.
- 6. Εισάξτε στο έγγραφο σας τον τίτλο **Τα αγαπημένα μου ΣΠΟΡ** χρησιμοποιώντας **γραφικό κείμενο** της αρεσκείας σας, με **μέγεθος γραμμάτων** τις **40 στιγμές**.
- Αλλάξτε το στυλ αναδίπλωσης (Wrap Text) του τίτλου σε Behind Text και στοίχιση στο κέντρο.
- 8. Εισάξτε **δεξιά** από κάθε άθλημα ένα **αυτόματο σχήμα βέλους**.
- 9. Αλλάξτε το **γέμισμα χρώματος** όλων των βελών σε **κίτρινο**.
- 10. Αλλάξτε το *στυλ σκίασης* όλων των βελών σε *Colored Fill Olive Green, Accent 3*.
- 11. Εισάξτε το ανάλογο γραφικό αντικείμενο στο δεξιό μέρος του αντίστοιχου αθλήματος.

- Αλλάξτε το στυλ αναδίπλωσης των γραφικών αντικειμένων σε Square και στοίχιση δεξιά.
- 13. Εισάξτε το αρχείο εικόνας Polo.jpg από τον φάκελό σας στο τέλος του εγγράφου σας.
- 14. **Αλλάξτε** το **στυλ αναδίπλωσης** της εικόνας ώστε να εμφανίζεται **πίσω από το κείμενο**.
- Μεγαλώστε λίγο την εικόνα και μετακινήστε την πίσω από τη φράση ΠΟΛΟ (water POLO).
- 16. Αλλάξτε και το **στυλ σκίασης** της εικόνας σε **Bevel Perspective**.
- 17. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και κλείστε το.

Η Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 18. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Text13b.docx* από τον φάκελό σας.
- 19. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Lesson13b.docx.
- 20. Έχετε βρει στον δρόμο ένα γλυκύτατο σκυλάκι αλλά ΔΕΝ μπορείτε να το κρατήσετε. Διαμορφώστε την ανακοίνωση με τέτοιο τρόπο εισάγοντας 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.
- 21. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο αρχείο σας και κλείστε το.
- 22. Τερματίστε και τον επεξεργαστή κειμένου.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- 23. *Απαντήστε* τις πιο κάτω ερωτήσεις στο τετράδιό σας.
 - (a) Τι είναι το στυλ αναδίπλωσης;
 - (β) Ποια είναι η βασική διαφορά που υπάρχει μεταξύ των <u>γραφικών</u> (WordArt, Shapes, ClipArt) και των <u>εικόνων</u> (Picture) σε ένα έγγραφο;
 - (γ) 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.
 - (δ) 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.

Α4.3 Επεξεργασία Εικόνας

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.3.Μ1 Δημιουργία και Επεξεργασία Εικόνας

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Άνοιγμα αρχείου εικόνας
- Γέμισμα χρώματος
- Μετακίνηση και Αλλαγή Μεγέθους με χρήση της ορθογώνιας επιλογής
- Προσθήκη Σχημάτων και Κειμένου
- Αποθήκευση αρχείου εικόνας.

🚾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξιολόγησης

- 1. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή εικόνας.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο εικόνας με το όνομα *Picture.bmp* από τον φάκελό σας.
- Γεμίστε με χρώμα την εικόνα 1 έτσι ώστε να επιτύχετε το αποτέλεσμα που βλέπετε στην εικόνα 2, χρησιμοποιώντας το κουμπί του γεμίσματος χρώματος.



 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:



Α.4.3 Λογισμικό Εφαρμογών/Επεξεργασία Εικόνας

 Επιλέξτε και μετακινήστε το καθένα από τα σκίτσα της εικόνας 3 και σχηματίστε την εικόνα 4, χρησιμοποιώντας το κουμπί της ορθογώνιας επιλογής με φόντο διαφανές.



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



- 7. Μετακινώντας τώρα τα σκίτσα δημιουργήστε την **εικόνα 7** όπως πιο κάτω.
- Δημιουργήστε ένα στρογγυλεμένο ορθογώνιο στο πάνω δεξιά μέρος της εικόνας και γεμίστε το με κίτρινο χρώμα όπως την εικόνα 8.



- 9. Δημιουργήστε μια *έλλειψη* δεξιά από το κοράκι όπως η **εικόνα 9**.
- 10. Επιλέξτε την *ευθεία γραμμή* και διαλέξτε το μεγαλύτερο πλάτος (πάχος) γραμμής.

Α.4.3 Λογισμικό Εφαρμογών/Επεξεργασία Εικόνας

11. Δημιουργήστε μια *μουσική νότα* όπως φαίνεται στην **εικόνα 10**.



- 12. Επιλέξτε το κουμπί του *κειμένου* και τοποθετήστε τον δείκτη του ποντικιού μέσα στο στρογγυλεμένο ορθογώνιο.
- Επιλέξτε τη γραμματοσειρά Bookman Old Style, μέγεθος 24 στιγμές, έντονη γραφή και κόκκινο σκούρο χρώμα.
- 14. Γράψτε τη φράση Η αλεπού και ο κόρακας όπως την εικόνα 11.



15. Αποθηκεύστε το αρχείο εικόνας στον φάκελό σας με το όνομα Crow and Fox.bmp.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- Δημιουργήστε την εικόνα 12 και αποθηκεύστε την στη συνέχεια στον φάκελό σας με το όνομα Crow and Fox+.bmp.
- 17. Τέλος, τερματίστε και τη λειτουργία του επεξεργαστή εικόνας.

18. **Βρείτε** εικόνες από το διαδίκτυο, και χρησιμοποιήστε τις για να δημιουργήσετε στον επεξεργαστή εικόνας μια σκηνή μιας ιστορίας.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.3.Μ2 Μορφοποίηση Εικόνας

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Γέμισμα αντικειμένων με χρώμα
- Αλλαγή μεγέθους εικόνας
- Περιστροφή εικόνας
- Αναστροφή εικόνας
- Εφαρμογή καμπύλης γραμμής
- Εφαρμογή αντιγραφής χρώματος.

🚾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης & Αξολόγησης

- 1. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή εικόνας.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο εικόνας με το όνομα *Crow and Fox+.bmp* από τον φάκελό σας.
- Χρησιμοποιώντας το κουμπί της Καμπύλης Γραμμής προσαρμόστε την εικόνα 1 έτσι ώστε να επιτύχετε το αποτέλεσμα που βλέπετε στην εικόνα 2.



- Για να έχετε περισσότερο χώρο στην εικόνα μετακινήστε τον τίτλο στα αριστερά όπως φαίνεται στην εικόνα 3 χρησιμοποιώντας το κουμπί της ορθογώνιας επιλογής με φόντο διαφανές.
- 5. Χρησιμοποιώντας τα ανάλογα χρώματα γεμίστε 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 άκριες της εικόνας για να βρείτε τα κενά σημεία και να τα κλείσετε με το πινέλο).



Α.4.3 Λογισμικό Εφαρμογών/Επεξεργασία Εικόνας

A.4.3.M2

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 κουμπί της επιλογής-αντιγραφής χρώματος και μετά κάνοντας κλικ πάνω στο συγκεκριμένο χρώμα για να το επιλέξετε, να σβήσετε τις γραμμές για να γίνει όπως η εικόνα 6.





 Χρησιμοποιώντας τα σχήματα που μάθατε, σχεδιάστε όπως στην εικόνα 7 έναν ήλιο και βάλτε του το κίτρινο χρώμα.



- 8. Σε αρκετές περιπτώσεις τα χρώματα που υπάρχουν στην παλέτα είναι λίγα και θα θέλατε να χρησιμοποιήσετε και κάποια καινούρια. Έτσι μπορείτε να φτιάξετε ένα σκούρο πορτοκαλί χρώμα για να το χρησιμοποιήσετε και να βάψετε τον ήλιο όπως στην εικόνα 8.
- 9. Επιλέξτε τη νότα που υπάρχει στην εικόνα 8 και αντιγράψτε την 3 φορές.
- Τις τελευταίες **δυο** νότες που επικολλήσατε, χρησιμοποιώντας τις επιλογές της Περιστροφής εικόνας και Αναστροφής εικόνας προσπαθήστε να τις κάνετε να μοιάζουν όπως στην εικόνα 9.



Α.4.3 Λογισμικό Εφαρμογών/Επεξεργασία Εικόνας

- 11. **Αποθηκεύστε** το αρχείο εικόνας στον φάκελό σας με το όνομα **Crow and Fox+2.bmp**.
- 12. Τέλος, *τερματίστε* τη λειτουργία του επεξεργαστή εικόνας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 13. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα A.4.3.M2-Quiz.exe από τον φάκελό σας και <u>απαντήστε</u> όλες τις ερωτήσεις. Έτσι, θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεων σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.
- 14. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Crow and Fox+2.bmp* από τον φάκελό σας και σύμφωνα με αυτά που μάθατε πιο πάνω κάντε την αλεπού να *γυρίσει* και να *φύγει*.
- 15. *Αποθηκεύστε* το αρχείο εικόνας στον φάκελό σας με το όνομα *Crow and Fox+3.bmp*.



16. Τέλος, *τερματίστε* και τη λειτουργία του επεξεργαστή εικόνας.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.3.Μ3 Αποθήκευση Διαφόρων Τύπων Αρχείων Εικόνας

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Να ορίζουμε τι ονομάζουμε τύπο αρχείου εικόνας
- Να αναφέρουμε ονομαστικά τους πιο συνηθισμένους τύπους αρχείων εικόνας
- Να διακρίνουμε κάποια χαρακτηριστικά των τύπων αρχείου εικόνας
- Να αποθηκεύουμε σε διαφορετικούς τύπους αρχείων.

Δραστηριότητες Εμπέδωσης

- 1. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή εικόνας.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο εικόνας με το όνομα *Crow and Fox+3.bmp* από τον φάκελό σας.
- 3. Από το μενού **Paint** κάντε κλικ στο **Save As** (για αναγνώριση των διάφορων τύπων αποθήκευσης εικόνας):
- 4. Συμπληρώστε τους *τύπους των εικόνων* με τους οποίους μπορούμε να *αποθηκεύσουμε* μια εικόνα:
 - (a)
 - (β)
 - (γ)
 - (δ)
 - (3)
 - (στ).....
 - (ζ)
 - (η)
- Η εικόνα που έχετε μπροστά σας είναι τύπου *Bitmap* και έχει *προέκταση αρχείου BMP*.
 Αποθηκεύστε την εικόνα με το ίδιο όνομα και τύπο αρχείου JPEG στον φάκελό σας.
- 6. Ανοίξτε το αρχείο εικόνας με το όνομα *Three-little-pigs.bmp* από τον φάκελό σας.
- 7. Επαναλάβετε το βήμα 5 για τους τύπους των αρχείων GIF, TIFF, PNG.
- 8. Τέλος, *τερματίστε* τη λειτουργία του επεξεργαστή εικόνας.

🔄 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

- Από την επιφάνεια εργασίας του Η/Υ σας ανοίξτε το <u>εικονίδιο</u> Computer και μετά τον φάκελό σας στον <u>Κεντρικό</u> Υπολογιστή. Στη συνέχεια, ανοίξτε τον υποφάκελο Pics.
- 10. Αλλάξτε και την **προβολή** των αρχείων σας σε **Details**.

Α.4.3 Λογισμικό Εφαρμογών/Επεξεργασία Εικόνας

 Βρείτε τα 4 αρχεία εικόνας που έχετε δημιουργήσει στα βήματα 5, 6 και 7 μαζί με την αρχική εικόνα από το βήμα 2. Τι παρατηρείτε εκτός από τον διαφορετικό τύπο αρχείου;

.....

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 12. **Αναζητήστε** εικόνες αυτοκινήτων (CARS) από το Διαδίκτυο.
- 13. **Αποθηκεύστε** πέντε από τις εικόνες που βρήκατε στον φάκελό σας και παρατηρήστε τον τύπο της κάθε εικόνας. <u>Τι παρατηρείτε</u>;

14. Που συναντούμε συνήθως τους τύπους των αρχείων **JPEG**, **GIF**, **TIFF**, **PNG**; (Δώστε δύο παραδείγματα.)

🕥 Δραστηριότητες για το Σπίτι

 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;

16. Ποια είναι η ἀποψή σας για τη σημασία της αποθήκευσης στον *σωστό τύπο αρχείου*,
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 Μπελέκας Αντώνης Νεοφύτου Άντρη Παντελή Νικόλας Παπαλυσάνδρου Αλέξανδρος (Σύμβουλος) Σαββίδου Στυλιανή Χατζηλοΐζου Μαρία Χειμαρίδου Χριστίνα

Α5.1 Φυλλομετρητής Ιστού

Φυλλο Εργασιας Α.5.1.Μ1 Δίκτυα – Βασικἑς Έννοιες

Τι θα μἁθουμε σἡμερα:

- 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. Καθορίστε ποιες από τις δηλώσεις είναι σωστές και ποιες λάθος.

a/a (a)	Δηλώσεις Ένα δίκτυο συμπεριλαμβάνει μόνο ηλεκτρονικούς υπολογιστές.	Σωστό □	Λάθος □
(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		
(ε)	διανομείς και διακόπτες δικτύου. Οι διανομείς και οι διακόπτες απλά συνδέουν δύο ή περισσότερους υπολογιστές σε ένα δίκτυο.		
(от)	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.		
(ŋ)	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		
(I)	βρισκονται σε αλλους υπολογιστες. Μέσω του δικτύου, ο κάθε χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση σε ένα κοινό εκτυπωτή.		

🗹 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

2. Συμπληρώστε το σταυρόλεξο. (Μπορείτε να συμπληρώσετε το σταυρόλεξο και στον ηλεκτρονικό σας υπολογιστή ενεργοποιώντας το αρχείο με το όνομα A.5.1.M1.htm).



OPIZONTIA

- 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.

Α.5.1 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/Φυλλομετρητής Ιστού

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

3. Ονομάστε τις συσκευές που χρειάζεστε για να δημιουργήσετε ένα δίκτυο με μόνο δύο υπολογιστές. Αιτιολογήστε την απάντησή σας.

.....

4. Ονομάστε τις συσκευές που χρειάζεστε για να δημιουργήσετε ένα δίκτυο με 5 υπολογιστές και έναν εκτυπωτή. Αιτιολογήστε την απάντησή σας.

- Δραστηριότητες για το Σπίτι
- 5. Τι είναι δίκτυο;
- 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.
 - (a) Εξηγήστε στην κυρία Μαρία γιατί η εγκατάσταση δικτύου θα μπορούσε να βελτιώσει την ποιότητα και την ταχύτητα διεκπεραίωσης των εργασιών του αρχιτεκτονικού γραφείου.
 - (β) Περιγράψτε 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. Καθορίστε ποιες από τις δηλώσεις είναι σωστές και ποιες λάθος.

a/a	Δηλώσεις	Σωστό	Λάθος
(a)	Το Διαδίκτυο είναι μια ομάδα μέχρι 100 υπολογιστών που συνδέονται μεταξύ τους με σκοπό να ανταλλάσσουν		
(β)	οεοομενα. Το Διαδίκτυο είναι ένα δίκτυο δικτύων.		
(γ)	Ένα άλλο όνομα για το Διαδίκτυο είναι: Παγκόσμιος Ιστός Πληροφοριών (WWW).		
(δ)	Mia 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.		
(ज र)	To 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.		
(ŋ)	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 μα νοαιμή σύνδεσης.		
(I)	Κάποια παραδείγματα Παροχέων Υπηρεσιών Διαδικτύου (ISP) είναι και τα εξής: Internet Explorer, Firefox και Safari.		

🔄 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

2. Σημειώστε με ✓ όπου το πρόγραμμα αντιστοιχεί σε φυλλομετρητή ιστού/περιήγησης στον ιστό (web browser).

FIREFOX 🗆	ACCESS □
WINDOWS-XP	PAINT
INTERNET EXPLORER	SAFARI □
	FIREFOX WINDOWS-XP INTERNET EXPLORER

Α.5.1 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/Φυλλομετρητής Ιστού

- A.5.1.M2
- 3. Αντιστοιχίστε τα περιεχόμενα της στήλης Α με τα περιεχόμενα της στήλης Β.

Στἡλη Α	Στήλη Β
Δίκτυο	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).	Δύο ή περισσότεροι υπολογιστές που συνδέονται μεταξύ τους.
Διαδίκτυο (Internet)	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 ενωθούμε στο Διαδίκτυο;

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

5. Χρησιμοποιήστε τον ηλεκτρονικό σας υπολογιστή και εντοπίστε ακόμα τρία προγράμματα φυλλομετρητή ιστού/περιήγησης στον ιστό (web browser) που δεν έχουν αναφερθεί προηγουμένως.



🕥 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- 6. Τι είναι το Διαδίκτυο;
- 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. Εξηγήστε στον Κωνσταντίνο τι χρειάζεται να κάνει για να έχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο.

Φυλλο Εργασιας Α.5.1.Μ3 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. Αντιστοιχίστε:

Α.	\bigcirc		
B.		1.	Επιστροφή στην Αρχική Σελίδα
DI	~	2.	Επιστροφή στην προηγούμενη σελίδα
Г.	G	3.	Μετάβαση στην επόμενη ιστοσελίδα
٨		4.	Ανανἑωση της ιστοσελἰδας
Δ.		5.	Διακοπή φόρτωσης της ιστοσελίδας
E.	49		

- 2. Ενεργοποιήστε μια Εφαρμογή Φυλλομετρητή Ιστού.
- 3. Μεταφερθείτε στη σελίδα με διεύθυνση http://www.schools.ac.cy/.
- 4. Μεταφερθείτε σε μία από τις σελίδες που συμπεριλαμβάνονται στον κατάλογο της γραμμής διευθύνσεων.
- 5. Επιστρέψτε πίσω στη σελίδα http://www.schools.ac.cy/.
- Στα δεξιά της σελίδας υπάρχει μια υπερσύνδεση εικόνας με όνομα «Εκπαιδευτικό Υλικό Μέσης Εκπαίδευσης». Ενεργοποιήστε αυτή την υπερσύνδεση.
- 7. Πριν ολοκληρωθεί η εμφάνιση αυτής της ιστοσελίδας διακόψτε τη λήψη της.
- 8. Ανανεώστε την εμφάνιση αυτής της ιστοσελίδας.
- 9. Ποια είναι η διεύθυνση της τρέχουσας ιστοσελίδας;

.....

Α.5.1 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/Φυλλομετρητής Ιστού Α.5.1.Μ3

- 10. Πλοηγηθείτε προς τα πίσω για να εμφανιστεί και πάλι μπροστά σας η ιστοσελίδα με διεύθυνση http://www.schools.ac.cy/.
- 11. Δείξτε στον σύνδεσμο Γυμνάσια Λύκεια Τεχνικές Σχολές, και ενεργοποιήστε τον σύνδεσμο της επαρχίας σας (π.χ. Επαρχία Λεμεσού).
- 12. Εντοπίστε και ανοίξτε τον Διαδικτυακό τόπο του σχολείου σας. Θα ανοίξει σε νέο παράθυρο.
- 13. Κλείστε το παράθυρο του Φυλλομετρητή με την ιστοσελίδα του σχολείου σας.
- 14. Χρησιμοποιήστε το κατάλληλο κουμπί για να μετακινηθείτε στην αρχική σελίδα.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 15. Χρησιμοποιήστε 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.
- 16. Ποιες από τις παρακάτω εφαρμογές χρησιμοποιούμε για πλοήγηση στον Παγκόσμιο Ιστό;
 - (a) Internet Explorer
 - (β) Mozilla Firefox
 - (y) Outlook
- 17. Μεταβείτε στην ιστοσελίδα των Κυπριακών Αερογραμμών: www.cyprusair.com
- Πόσα στοιχίζει το εισιτήριο Λάρνακα Βηρυτός με επιστροφή, για την οικονομική θέση αυτή την περίοδο ;
 - (a) Με επιστροφή
 - (β) Χωρίς Επιστροφή

Δραστηριότητες για το Σπίτι

- 19. Ποιες εφαρμογές φυλλομετρητή ιστού έχετε εγκατεστημένες στον δικό σας υπολογιστή στο σπίτι;
- 20. Ποια είναι η αρχική σελίδα του φυλλομετρητή ιστού στον υπολογιστή που έχετε στο σπίτι;

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.1.Μ4 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 / Αξιολόγησης

- 1. Ενεργοποιήστε μια εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.
- 2. Μεταφερθείτε στη σελίδα με διεύθυνση http://search.yahoo.com/.
- 3. Καθορίστε την παρούσα ιστοσελίδα ως την ιστοσελίδα έναρξης του φυλλομετρητή ιστού.
- 4. Κλείστε την εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.
- 5. Ενεργοποιήστε ξανά την ίδια εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.
- 6. Γράψτε τη διεύθυνση της ιστοσελίδας που έχετε μπροστά σας.

.....

- Χρησιμοποιώντας τη μηχανή έρευνας Yahoo εντοπίστε την ιστοσελίδα του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού Κύπρου.
- 8. Μεταφερθείτε στην ιστοσελίδα του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού Κύπρου.
- 9. Προσθέστε την ιστοσελίδα του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού Κύπρου στα Αγαπημένα σας.
- 10. Μεταφερθείτε στη αρχική ιστοσελίδα/ ιστοσελίδα έναρξης του φυλλομετρητή ιστού.
- 11. Εντοπίστε την ιστοσελίδα για τη μηχανή έρευνας Google.
- 12. Καθορίστε την παρούσα ιστοσελίδα ως την ιστοσελίδα έναρξης του φυλλομετρητή ιστού.
- 13. Χρησιμοποιώντας τη μηχανή έρευνας Google εντοπίστε μια ιστοσελίδα που να σας δίνει τη δυνατότητα να μεταβείτε σε Κυπριακές και Ελλαδικές Εφημερίδες.
- 14. Μεταβείτε στην ιστοσελίδα μιας οποιασδήποτε Κυπριακής εφημερίδας.
- 15. Προσθέστε την ιστοσελίδα της εφημερίδας στα Αγαπημένα σας.
- Χρησιμοποιώντας τα Αγαπημένα σας, μεταφερθείτε στην ιστοσελίδα του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού Κύπρου.

Α.5.1 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/Φυλλομετρητής Ιστού

17. Γράψτε τη διεύθυνση της ιστοσελίδας που έχετε μπροστά σας.

18. Κλείστε την εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 19. Μεταβείτε σε μια μηχανή αναζήτησης και πραγματοποιήστε μια αναζήτηση για τους κυπριακούς κινηματογράφους (Cyprus cinema).
- 20. Ποιες ταινίες προβάλλονται στο Cineplex της πόλης μας το Σάββατο το βράδυ;

.....

- 21. Ποιο από τα παρακάτω δεν είναι μηχανή αναζήτησης;
 - (a) <u>www.yahoo.com</u>
 - (β) <u>www.schools.ac.cy</u>
 - (γ) <u>www.google.com</u>

Δραστηριότητες για το Σπίτι

- 22. Ποιες ιστοσελίδες έχετε καταχωρισμένες στα Αγαπημένα στον υπολογιστή που έχετε στο σπίτι;
- 23. Τι είναι και σε τι χρησιμεύουν οι μηχανές αναζήτησης; Αναφέρετε τρεις τέτοιες μηχανές;
- 24. Ποια η χρησιμότητα της δυνατότητας καθορισμού αρχικής ιστοσελίδας / ιστοσελίδας έναρξης στον φυλλομετρητή ιστού;

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.1.Μ5 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. Ενεργοποιήστε μια εφαρμογή φυλλομετρητή ιστού.
- Χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε μηχανή έρευνας επιθυμείτε, εντοπίστε την ιστοσελίδα της Βικιπαίδεια.
- 3. Μέσω της ιστοσελίδας Βικιπαίδεια εντοπίστε πληροφορίες για τα **Δίκτυα Υπολογιστών**.
- Αποθηκεύστε τη συγκεκριμένη ιστοσελίδα στον φάκελό σας σε μορφή απλού κειμένου δίνοντας το όνομα Δίκτυα Υπολογιστών.
- 5. Χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε μηχανή έρευνας εντοπίστε την ιστοσελίδα του **Ανοικτού Πανεπιστημίου Κύπρου**.
- 6. Αποθηκεύστε τη συγκεκριμένη ιστοσελίδα στον φάκελό σας σε Web Page Html Only δίνοντας το όνομα **Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου.**
- Χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε μηχανή έρευνας εντοπίστε την ιστοσελίδα που θα σας επιτρέπει να κατεβάσετε το αρχείο που είναι απαραίτητο για την εγκατάσταση του Παιχνιδιού Mad Race και αποθηκεύστε το στον φάκελό σας.
- 8. Μεταφερθείτε στην ιστοσελίδα <u>http://www.mediacollege.com/downloads/sound-effects/</u>.
- Χρησιμοποιήστε την παρούσα ιστοσελίδα για να εντοπίσετε δύο αρχεία ήχου από ζώα και αποθηκεύστε τα στον φάκελό σας.
- 10. Χρησιμοποιώντας μια οποιαδήποτε μηχανή έρευνας εντοπίστε δύο αρχεία εικόνας από ζώα και αποθηκεύστε τα στον φάκελό σας.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 11. Χρησιμοποιώντας μια οποιαδήποτε μηχανή έρευνας εντοπίστε μια ιστοσελίδα που σας δίνει τη δυνατότητα να λάβετε κινούμενες εικόνες (animations).
- 12. Γράψτε τη διεύθυνση της ιστοσελίδας που εντοπίσατε:

.....

Α.5 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/Φυλλομετρητής Ιστού Α.5.1.Μ8

- 13. Χρησιμοποιώντας την ιστοσελίδα που εντοπίσατε, κατεβάστε και αποθηκεύστε στον φάκελό σας μια κινούμενη εικόνα που σχετίζεται με τους υπολογιστές.
- 14. Μεταβείτε στην ιστοσελίδα http://www.moec.gov.cy/anakoinoseis/index.html και κατεβάστε και αποθηκεύστε στον φάκελό σας την πρώτη ανακοίνωση που εμφανίζεται μπροστά σας.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- 15. Χρησιμοποιώντας μια οποιαδήποτε μηχανή έρευνας εντοπίστε την ιστοσελίδα για το πρόγραμμα Audacity.
- 16. Κατεβάστε και αποθηκεύστε το πρόγραμμα Audacity στον υπολογιστή σας στο σπίτι.
- 17. Καταγράψτε το όνομα του αρχείου που αποθηκεύσατε στον υπολογιστή σας.
- «Από το Διαδίκτυο και μέσω μιας εφαρμογής φυλλομετρητή ιστού είναι δυνατό να λάβουμε μόνο αρχεία κειμένου». Συμφωνείτε ή διαφωνείτε με αυτή τη δήλωση; Εξηγήστε την απάντησή σας.

Α5.2 Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ1 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

- Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail) είναι μια μέθοδος σ......μηνυμάτων με χρήση ηλεκτρονικών συστημάτων τηλεπικοινωνιών. Είναι μία από τις πιο σημαντικές υπηρεσίες που προσφέρει το δ.....
- Ονομάστε και περιγράψτε σε συντομία τρία από τα πλεονεκτήματα που προκύπτουν από τη χρήση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

3. Ονομάστε είδη πληροφοριών που μπορούν να αποσταλούν μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

 «Ένα από τα πλεονεκτήματα του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου είναι η δυνατότητα αποστολής πολυμεσικού υλικού». Συμφωνείτε ή διαφωνείτε με τη δήλωση αυτή; Αιτιολογήστε 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:
 - (a) 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.
- Καταγράψτε τρεις διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (συγγενείς, φίλους, εταιρείες).

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

Τι θα μάθουμε σήμερα:

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

🚾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης / Αξιολόγησης

Επιλέξτε τις σωστές απαντήσεις (Εναλλακτικά, μπορείτε να απαντήσετε τις ερωτήσεις ενεργοποιώντας το αρχείο Α.5.2.M2.htm)

- 1. Στη διεύθυνση markos_timotheou@yahoo.gr το μέρος gr αντιπροσωπεύει:
 - (a) 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:
 - (a) 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:
 - (a) 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;
 - (a) 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).

Α5.2 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο Α.5.2.Μ2

- 5. Τα δύο μέρη μιας ηλεκτρονικής διεύθυνσης χωρίζονται με τον χαρακτήρα:
 - (a) #
 - (β) @
 - (γ) :
 - (δ) %
- 6. Ποια από τις διευθύνσεις είναι έγκυρη:
 - (a) markos_timotheou.AT.yahoo.gr
 - (β) markos_timotheou#yahoo.gr
 - (y) markos_timotheou@yahoo.gr
 - (δ) yahoo@markos_timotheou.gr

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 7. Με τη βοήθεια του καθηγητή σας δημιουργήστε ένα νέο λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Για να μπορέσετε να δημιουργήσετε ένα νέο λογαριασμό θα πρέπει να επισκεφτείτε έναν από τους πολλούς ιστοχώρους που σας δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργήσετε ένα λογαριασμό δωρεάν όπως είναι οι ακόλουθοι:
 - (a) Yahoo Mail
 - (β) Gmail
 - (y) 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. Ενεργοποιήστε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail και εισαχθείτε στον δικό σας λογαριασμό.
- Από τον φάκελό Εισερχομένων ανοίξτε το μήνυμα με θέμα ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΥ: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ.
- 3. Απαντήστε στον αποστολέα του μηνύματος γράφοντας μόνο το κείμενο: «Ευχαριστώ πολύ για τις πληροφορίες».
- 4. Προσθέστε στη λίστα διευθύνσεων του ηλεκτρονικού σας ταχυδρομείου τις διευθύνσεις των δύο ατόμων που βρίσκονται στα δεξιά και στα αριστερά σας.
- 5. Δημιουργήστε ένα νέο μήνυμα με θέμα ΕΡΩΤΗΣΗ, το οποίο θα αποστείλετε στα δύο άτομα που κάθονται δεξιά και αριστερά σας και θα συμπεριλαμβάνει το εξής κείμενο: «Εσύ πήρες τις πληροφορίες για τις εξετάσεις του Ιουνίου;»
- 6. Από τον φάκελο εισερχομένων, ανοίξτε το μήνυμα που πήρατε από το άτομο που κάθεται στα δεξιά σας με θέμα ΕΡΩΤΗΣΗ και απαντήστε τόσο στον αποστολέα όσο και στους άλλους παραλήπτες του μηνύματος γράφοντας το εξής μήνυμα: «Ναι, πήρα τις πληροφορίες. Ευχαριστώ.»
- Από τον φάκελο εισερχομένων, εντοπίστε το μήνυμα που πήρατε από το άτομο που κάθεται στα αριστερά σας με θέμα ΕΡΩΤΗΣΗ και διαγράψτε το.
- 8. Κλείστε όλα τα ανοικτά μηνύματα και εγκαταλείψτε την εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail.

🔄 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

Επιλέξτε τις σωστές απαντήσεις (Εναλλακτικά, μπορείτε να απαντήσετε τις ερωτήσεις ενεργοποιώντας το αρχείο A.5.2.M3.htm)

- 9. Ένα μήνυμα μπορεί να σταλεί σε πολλά άτομα την ίδια στιγμή.
 - (α) Σωστό
 - (β) Λάθος

Α.5 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο

- 10. Με την εντολή Reply:
 - (a) 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 Κοινοποίηση (Cc) και Ιδιαίτερη Κοινοποίηση (Bcc)

A.5.2.M3

- (δ) Προωθείτε το μήνυμα σε ένα νέο παραλήπτη
- 11. Ποια λειτουργία εκτελείται από τη θυρίδα εισερχομένων μηνυμάτων (Inbox);
 - (a) 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);
 - (a) 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);
 - (a) 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;
 - (a) 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. Ενεργοποιήστε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail.
- 16. Προσθέστε στη λίστα διευθύνσεων του ηλεκτρονικού σας ταχυδρομείου τις διευθύνσεις και άλλων συμμαθητών σας.

💿 Δραστηριότητες για το Σπίτι

17. Προσθέστε τον/την καθηγητή/τριά σας στη λίστα διευθύνσεών σας. Ακολούθως, αποστείλετε στον/στην καθηγητή/τριά σας ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που θα του/της αναφέρει ότι τον/την προσθέσατε στη λίστα διευθύνσεών σας.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.5.2.Μ4 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. Ενεργοποιήστε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail και εισαχθείτε στον δικό σας λογαριασμό.
- 2. Από τον φάκελο Εισερχομένων ανοίξτε το μήνυμα με θέμα ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΑ ΚΕΝΤΡΑ.
- 3. Προωθήστε το μήνυμα αυτό στο άτομο που κάθεται στα δεξιά σας.
- Μόλις λάβετε ξανά το ίδιο μήνυμα από κάποιο/α συμμαθητή/τριά σας, διαγράψτε το έτσι ώστε να εμφανίζεται μόνο μία φορά στα εισερχόμενά σας.
- 5. Ανοίξτε ξανά το μήνυμα ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΑ ΚΕΝΤΡΑ και προωθήστε το τόσο στον/στην καθηγητή/τριά σας, όσο και στο άτομο που κάθεται στα αριστερά σας.
- 6. Μόλις λάβετε ξανά το ίδιο μήνυμα από κάποιο/α συμμαθητή/τριά σας, διαγράψτε το έτσι ώστε να εμφανίζεται μόνο μία φορά στα εισερχόμενά σας.
- Δημιουργήστε ένα νέο μήνυμα το οποίο θα έχει ως θέμα «ΠΟΛΗ ΕΞΕΤΑΣΗΣ» και δακτυλογραφήστε τα εξής: «Εγώ θα κάνω τις εξετάσεις στο εξεταστικό κέντρο της Λευκωσίας».
- 8. Στη συνέχεια αποστείλετε το μήνυμα στον εαυτό σας, κοινοποιήστε το στο άτομο που κάθεται δεξιά σας και στο άτομο που κάθεται αριστερά σας και χρησιμοποιήστε την κρυφή κοινοποίηση για να το στείλετε και στον/στην καθηγητή/τριά σας.
- Ελέγξτε τα εισερχόμενα μηνύματά σας και ανοίξτε το μήνυμα που πήρατε από το άτομο που κάθεται στα δεξιά σας. Σε ποιους έχει κοινοποιηθεί το μήνυμα που έστειλε το άτομο που κάθεται στα δεξιά σας;

10. Κλείστε όλα τα ανοικτά μηνύματα και εγκαταλείψτε την εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail.

Α.5 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο

A.5.2.M4

쭏 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

ΠΡΟΣ:	kostas@school.cy
Koiv.:	maria@school.cy
Ιδιαίτ. κοιν.:	eleni@school.cy nikos@school.cy
OEMA:	κοινοποιήση

Επιλέξτε τις σωστές απαντήσεις χρησιμοποιώντας την παραπάνω εικόνα (Εναλλακτικά, μπορείτε να απαντήσετε τις ερωτήσεις ενεργοποιώντας το αρχείο Α.5.2.Μ4.htm) 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.
 - (a) 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.
 - (a) Σωστό
 - (β) Λάθος
- 16. Ο Νίκος μπορεί να δει ότι το μήνυμα πήγε και στην Ελένη.
 - (a) Σωστό
 - (β) Λάθος
- Ο Νίκος και η Ελένη μπορούν να δουν ότι το μήνυμα πήγε στη Μαρία αλλά δεν μπορούν να δουν ότι πήγε στον Κώστα.
 - (a) 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.
 - (a) Σωστό
 - (β) Λάθος

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 20. Ενεργοποιήστε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail και εισαχθείτε στον δικό σας λογαριασμό.
- 21. Δημιουργήστε ένα νέο μήνυμα το οποίο θα έχει ως θέμα «ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΕΥΤΕΡΑΣ» και δακτυλογραφήστε τα μαθήματα που έχετε κάθε Δευτέρα.
- 22. Στη συνέχεια αποστείλετε το μήνυμα στο άτομο που κάθεται στα δεξιά σας, κοινοποιήστε το στο άτομο που κάθεται στα αριστερά σας και χρησιμοποιήστε την κρυφή κοινοποίηση για να το στείλετε και στον/στην καθηγητή/τριά σας.
- 23. Ελέγξτε τα εισερχόμενα μηνύματά σας και ανοίξτε το μήνυμα που πήρατε από το άτομο που κάθεται στα αριστερά σας με θέμα «ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΕΥΤΕΡΑΣ».
- 24. Προωθήστε το μήνυμα στο άτομο που κάθεται στα δεξιά σας.
- 25. Κλείστε όλα τα ανοικτά μηνύματα και εγκαταλείψτε 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. Εξηγήστε 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. Ενεργοποιήστε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail και εισαχθείτε στον δικό σας λογαριασμό.
- Από τον φάκελο Εισερχομένων ανοίξτε το μήνυμα με θέμα ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ: ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ.
- 3. Αποθηκεύστε τα δύο επισυναπτόμενα αρχεία στον φάκελό σας.
- 4. Απαντήστε μόνο στον αποστολέα αυτού του μηνύματος γράφοντας «Σας ευχαριστώ για την ενημέρωση. Τα επισυναπτόμενα αρχεία είναι πολύ βοηθητικά».
- 5. Δημιουργήστε ένα νέο μήνυμα το οποίο θα έχει ως θέμα «ΕΡΩΤΗΣΗ ΓΙΑ ΤΙΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ» και δακτυλογραφήστε τα εξής: «Μπορώ να παρακαθίσω κάποιες ενότητες στη Λευκωσία και κάποιες στη Λεμεσό;».
- 6. Στη συνέχεια αποστείλετε το μήνυμα στο άτομο που κάθεται στα δεξιά σας και κοινοποιήστε το και στον καθηγητή σας.
- Χρησιμοποιώντας κάποια μηχανή αναζήτησης εντοπίστε δύο φωτογραφίες από το σχολείο σας και αποθηκεύστε τις στον φάκελό σας.
- Δημιουργήστε ένα νέο μήνυμα το οποίο θα έχει ως θέμα «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΣΧΟΛΕΙΟΥ» και αφού δακτυλογραφήσετε τα εξής: «Επισυνάπτω φωτογραφίες από το σχολείο μου», επισυνάψτε τις δύο φωτογραφίες που εντοπίσατε.
- 9. Στη συνέχεια αποστείλετε το μήνυμα στο άτομο που κάθεται στα αριστερά σας.
- Ελέγξτε τα εισερχόμενα μηνύματά σας και ανοίξτε το μήνυμα που πήρατε από το άτομο που κάθεται στα δεξιά σας.
- 11. Αποθηκεύστε τις δύο φωτογραφίες που σας έχει επισυνάψει στον φάκελό σας.
- 12. Κλείστε όλα τα ανοικτά μηνύματα και εγκαταλείψτε την εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail.

Α.5 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο

A.5.2.M5

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

Επιλέξτε τις σωστές απαντήσεις (Εναλλακτικά, μπορείτε να απαντήσετε τις ερωτήσεις ενεργοποιώντας το αρχείο A.5.2.M5.htm)

- 13. Σε ένα μήνυμα μπορούμε να επισυνάψουμε μόνο ένα αρχείο.
 - (a) Σωστό
 - (β) Λάθος
- Σε ένα μήνυμα μπορούμε να επισυνάψουμε πολλά αρχεία αλλά θα πρέπει να είναι του ιδίου τύπου (π.χ. αρχεία κειμένου)
 - (a) 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.
 - (a) Σωστό
 - (β) Λάθος
- 17. Εάν παραλάβουμε ένα μήνυμα το οποίο συμπεριλαμβάνει και ένα επισυναπτόμενο αρχείο, μπορούμε να το ανοίξουμε ή και να το αποθηκεύσουμε.
 - (a) Σωστό
 - (β) Λάθος
- 18. Σε ένα μήνυμα μπορούμε να επισυνάψουμε μόνο αρχεία εικόνας.
 - (a) Σωστό
 - (β) Λάθος

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 19. Χρησιμοποιώντας κάποια μηχανή αναζήτησης εντοπίστε δύο φωτογραφίες του αγαπημένου σας τραγουδιστή και αποθηκεύστε τις στον φάκελό σας.
- 20. Δημιουργήστε ένα νέο μήνυμα το οποίο θα έχει ως θέμα «ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΗΣ» και αφού δακτυλογραφήσετε τα εξής: «Επισυνάπτω φωτογραφίες του αγαπημένου μου τραγουδιστή», επισυνάψτε τις δύο φωτογραφίες που εντοπίσατε.
- 21. Στη συνέχεια να αποστείλετε το μήνυμα στο άτομο που κάθεται στα αριστερά σας.

Α.5 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο Α.5.2.Μ5

- 22. Ελέγξτε τα εισερχόμενα μηνύματά σας και ανοίξτε το μήνυμα που πήρατε από το άτομο που κάθεται στα δεξιά σας.
- 23. Αποθηκεύστε τις δύο φωτογραφίες που σας έχει επισυνάψει στον φάκελό σας.
- 24. Κλείστε όλα τα ανοικτά μηνύματα και εγκαταλείψτε την εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- 25. Χρησιμοποιώντας κάποια μηχανή αναζήτησης εντοπίστε δύο φωτογραφίες που έχουν σχέση με ηλεκτρονικούς υπολογιστές και αποθηκεύστε τις στον φάκελό σας.
- 26. Δημιουργήστε ένα νέο μήνυμα το οποίο θα έχει ως θέμα «ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ» και αφού δακτυλογραφήσετε τα εξής: «Επισυνάπτω φωτογραφίες υπολογιστών», επισυνάψετε τις δύο φωτογραφίες που εντοπίσατε.
- 27. Στη συνέχεια, να αποστείλετε το μήνυμα στον/στην καθηγητή/τριά σας.
- 28. Κλείστε όλα τα ανοικτά μηνύματα και εγκαταλείψτε την εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail.

Α5.3 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 (Phising)
- να αντιμετωπίζουμε τις εξής κατηγορίες κινδύνων που μπορεί να προκύψουν από τη χρήση του διαδικτύου: κακόβουλα προγράμματα, ανεπιθύμητα μηνύματα (Spam) και υποκλοπή Προσωπικών Δεδομένων (Phising).

🚾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης

Επιλέξτε τις σωστές απαντήσεις (Εναλλακτικά, μπορείτε να απαντήσετε τις ερωτήσεις ενεργοποιώντας το αρχείο A.5.3.M1.htm)

- 1. Συνήθως έρχονται ως επισυναπτόμενα αρχεία.
 - (a) Ioi (Virus)
 - (β) Κλοπή Προσωπικών Δεδομένων (Phising)
 - (γ) Ανεπιθύμητα Μηνύματα (Spam)
 - (δ) Εκφοβισμός (CyberBullying)
- 2. Ένα πρόγραμμα εναντίον των ιών (antivirus) θα μπορούσε να μας βοηθήσει να αντιμετωπίσουμε
 - (a) τους Ιούς (Virus)
 - (β) την Κλοπή Προσωπικών Δεδομένων (Phising)
 - (γ) τα Ανεπιθύμητα Μηνύματα (Spam)
 - (δ) τον Εκφοβισμό (CyberBullying)
- Η παραπλάνηση που αποσκοπεί στο να δώσετε προσωπικές πληροφορίες όπως είναι ο αριθμός ταυτότητας, ο αριθμός τραπεζιτικών λογαριασμών έχει σχέση με:
 - (a) τους Ιούς (Virus)
 - (β) την Κλοπή Προσωπικών Δεδομένων (Phising)
 - (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:
 - (a) τους Ιούς (Virus)
 - (β) την Κλοπή Προσωπικών Δεδομένων (Phising)
 - (γ) τα Ανεπιθύμητα Μηνύματα (Spam)
 - (δ) τον Εκφοβισμό (CyberBullying)

Α5.2 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/ Ασφάλεια στο Διαδίκτυο Α.5.3.Μ1

- 5. Η μαζική αποστολή μεγάλου αριθμού μηνυμάτων τα οποία συνήθως αφορούν τυχερά παιχνίδια και διαφημίσεις προϊόντων ή υπηρεσιών έχει σχέση με:
 - (a) τους Ιούς (Virus)
 - (β) την Κλοπή Προσωπικών Δεδομένων (Phising)
 - (γ) τα Ανεπιθύμητα Μηνύματα (Spam)
 - (δ) τον Εκφοβισμό (CyberBullying)
- 6. Για να αντιμετωπίσουμε το πρόβλημα των Ανεπιθύμητων Μηνυμάτων (Spams) μπορούμε:
 - (a) 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

Για σου φίλε/η

 (δ) να συμβουλευόμαστε τις ενδείξεις του συστήματος ηλικιακών διαβαθμίσεων με την ονομασία Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (Pan-European Game Information – PEGI)

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

- 7. Ενεργοποιήστε μια εφαρμογή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου / Υπηρεσία Webmail και εισαχθείτε στον δικό σας λογαριασμό.
- 8. Από τον φάκελο Εισερχομένων ανοίξτε το μήνυμα με θέμα «I hate school!!!!!!!!!».
- Υποθέστε ότι ο αποστολέας είναι άγνωστος σε σας. Διαβάστε προσεκτικά το περιεχόμενο του μηνύματος και λαμβάνοντας υπόψη και το επισυναπτόμενο αρχείο, περιγράψτε τι προτίθεστε να κάνετε. Παρακαλώ δικαιολογήστε την απάντησή σας.

Α5.2 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/Ασφάλεια στο Διαδίκτυο Α.5.3.Μ1

- 10. Από τον φάκελο Εισερχομένων ανοίξτε το μήνυμα με θέμα «ΚΑΡΤΑ ΝΕΩΝ».
- Υποθέστε ότι ο αποστολέας είναι άγνωστος σε σας. Διαβάστε προσεκτικά το περιεχόμενο του μηνύματος και περιγράψτε τι προτίθεστε να κάνετε. Παρακαλώ δικαιολογήστε 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 ανοίξτε το μήνυμα με θέμα «Facebook».
- 13. Διαβάστε προσεκτικά το περιεχόμενο του μηνύματος και περιγράψτε τι προτίθεστε να κάνετε. Παρακαλώ δικαιολογήστε 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

A.5.3.M1

14. Παρακολουθήστε το φιλμάκι Υποκλοπή.mp4 και γράψτε με μια πρόταση το μήνυμα που νομίζετε ότι θέλει να δώσει το φιλμάκι που παρακολουθήσατε.

<u>Υποκλοπή.mp4:</u>

.....

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



 Χρησιμοποιήστε 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	Δωρεἀν Προγρἀμματα Καταπολἑμησης Ιών

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

- 17. Πώς μπορώ να προστατέψω τον υπολογιστή μου από τους ιούς;
- Τι είναι τα Ανεπιθύμητα Μηνύματα (Spams) και πώς μπορούμε να προστατευθούμε από αυτά;
- 19. Με τι σχετίζεται η Υποκλοπή Προσωπικών Δεδομένων (Phising) και πως 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

Επιλέξτε τις σωστές απαντήσεις (Εναλλακτικά, μπορείτε να απαντήσετε τις ερωτήσεις ενεργοποιώντας το αρχείο A.5.3.M2.htm)

- 1. Εάν κάποιος σας στείλει φωτογραφίες οι οποίες συμπεριλαμβάνουν αναπαραστάσεις ανηλίκων που είτε συμμετέχουν είτε υποδηλώνουν σεξουαλικές δράσεις θα πρέπει:
 - (a) 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:
 - (a) 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:
 - (a) 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
- Τα δικαιώματα ενός έργου τα έχει αποκλειστικά ο δημιουργός του. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα. Ποιο είναι λανθασμένο;
 - (a) Ο συγγραφέας ενός βιβλίου.
 - (β) Ο συνθέτης ενός τραγουδιού.
 - (γ) Ο χρήστης ενός προγράμματος.
 - (δ) Ο προγραμματιστής ενός προγράμματος.

Α5.2 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/ Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

5. Η αντιγραφή αρχείων μουσικής και βίντεο από το Διαδίκτυο χωρίς την άδεια του δημιουργού είναι ένα παράδειγμα

A.5.3.M2

- (α) Εθισμού στο Διαδίκτυο.
- (β) Παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων.
- (γ) Πρόσβασης σε ακατάλληλο υλικό.
- (δ) Μαγκιάς και εξυπνάδας αφού δεν θα πληρώσουμε τίποτα.
- Ακατάλληλου Περιεχομένου θεωρούμε οποιαδήποτε μηνύματα με ρατσιστικό, ξενοφοβικό και πορνογραφικό περιεχόμενο ή/και που προάγουν τη βία, τα τυχερά παιχνίδια και άλλες επιβλαβείς συμπεριφορές.
 - (a) 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)
 - (a) Σε ιστοσελίδες αμφιβόλου προέλευσης.
 - (β) Μέσα από εφημερίδες που διαβάζουμε στο Διαδίκτυο
 - (γ) Μέσα από επίσημες ιστοσελίδες του κράτους
 - (δ) Μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- 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:



Α5.2 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

10. Στο Διαδίκτυο...

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

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

11. Παρακολουθήστε το φιλμάκι Παραπληροφόρηση.mp4 και γράψτε με μια πρόταση το μήνυμα που νομίζετε ότι θέλει να δώσει το κάθε φιλμάκι που παρακολουθήσατε.

<u>Παραπληροφόρηση.*mp4*:</u>

12. Γράψτε δύο περιπτώσεις κατά τις οποίες παραβιάζονται τα πνευματικά δικαιώματα κάποιων ατόμων μέσω Διαδικτύου.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 13. Συμπληρώστε τα κενά στις ασκήσεις που ακολουθούν:
 - (a) 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.

Α5.2 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/ Ασφάλεια στο Διαδίκτυο Α.5.3.Μ
(β) Τα δικαιώματα ενός έργου τα έχει αποκλειστικά ο
δεν πρέπει να χρησιμοποιεί τα δημιουργήματα άλλων ανθρώπων χωρίς τη(ν
τους.
(γ) Ακατάλληλο περιεχόμενο για ένα μικρό παιδί είναι αυτό το οποίο μπορεί ν
προκαλέσει ψυχικέςθήσει , να σοκάρει ή ακόμα να προωθήσει σ
συμπεριφορές. Το ίδιο περιεχόμενο μπορεί όμως να θεωρηθε
για ένα μεγαλύτερο σε ηλικία άτομο.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

14. Περιγράψτε 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 Α.5.3.Μ3 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 (Phising), πρόσβαση σε ακατάλληλο περιεχόμενο, παραπληροφόρηση και παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων)

🚾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης

Επιλέξτε τις σωστές απαντήσεις (Εναλλακτικά, μπορείτε να απαντήσετε τις ερωτήσεις ενεργοποιώντας το αρχείο A.5.3.M3.htm)

- 1. Για να μην εθιστούμε στο Διαδίκτυο πρέπει
 - (a) 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.
 - (a) 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 από τα παρακάτω είναι συμπτώματα εθισμού στο Διαδίκτυο; (3 ορθές επιλογές)
 - (a) 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

Α.5 Δίκτυα Υπολογιστών και Διαδίκτυο/ Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

- 5. Ο εθισμός στο Διαδίκτυο είναι μια σχετικά νέα μορφή εξάρτησης.
 - (a) Σωστό
 - (β) Λάθος
- 6. Συμπληρώστε τα κενά στις ασκήσεις που ακολουθούν:
 - (a) 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.

🛃 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

7. Επισκεφτείτε τη διεύθυνση http://www.youtube.com/watch?v=_fQZ36nYuOk ή avoiξτε το apχείο Internet+Addiction--Very+Funny_x264.mpeg4 και παρακολουθήστε το φιλμάκι (βασικά είναι μια σειρά από εικόνες). Γράψτε λίγα λόγια για το κοινό μήνυμα που θέλουν να δώσουν όλες αυτές οι εικόνες.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

 Αντιστοιχίστε κάθε στοιχείο της στήλης 1 με δύο στοιχεία της στήλης 2 του πιο κάτω πίνακα:

<u>Στἡλη 1</u>

Εθισμός στο Διαδίκτυο

Κλοπή πνευματικών δικαιωμάτων

Ακατάλληλο περιεχόμενο για παιδιά <u>Στἡλη 2</u>

Πορνογραφικό υλικό

Παραμέληση προσωπικής υγιεινής

Ρατσιστικό Διαδικτυακό περιεχόμενο Αντιγραφή έργων βίντεο από το Διαδίκτυο

Δραστηριότητες για το Σπίτι

- Το κοριτσάκι που βλέπετε στην πιο κάτω εικόνα χρησιμοποιεί τον ηλεκτρονικό υπολογιστή 4 μέχρι 6 ώρες καθημερινά. Έχει δικό της ηλεκτρονικό υπολογιστή στο δωμάτιό της και πρόσβαση στο Διαδίκτυο.
 - (a) Περιγράψτε στο τετράδιό σας όλους τους πιθανούς κινδύνους που απειλούν το κοριτσάκι.
 - (β) Ποιες εισηγήσεις θα κάνατε στους γονείς του;
 Δεν θυμάμαι, ἐκανα διάλειμμα για φαγητό;

ΕΝΟΤΗΤΑ Α6 Βάσεις Δεδομένων και Ανάλυση 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) Νικόλα Παντελής Ξενοφώντος Ξένιος (Σύμβουλος) Παπαγεωργίου Μαρία Παπασταύρου Σταύρος Συμεωνίδης Κώστας

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.6.Μ1

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 περιγράφουμε τι είναι η συγχώνευση αλληλογραφίας και γιατί χρειάζεται.

🚾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *Α.6.Μ1-Quiz.htm* από τον φάκελό σας και <u>απαντήστε</u> όλες τις ερωτήσεις.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- 2. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή κειμένου.
- Δημιουργήστε 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 2012 στις 10:00 το πρωί στο πάρκο Αθαλάσσας. Να είσαι εκεί!!!

Το φιλαράκι σου.

- 4. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Prosklisi.docx και κλείστε το.
- 5. Να δημιουργήσετε τώρα έναν *πίνακα (<u>πηγή προέλευσης δεδομένων</u>*) όπου θα φαίνονται τα στοιχεία των φίλων σας σε *στήλες* (*π.χ. όνομα, επίθετο*).

ΌΝΟΜΑ	ΕΠΙΘΕΤΟ
Ξένιος	Ξενοφώντος
Ιωάννα	Γεωργίου
Ελίζα	Κωνσταντίνου
Σταυρούλα	Διανέλλου

Α.6 Βάσεις Δεδομένων και Ανάλυση Συστημάτων

- 6. Αποθηκεύστε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα Filoi.docx.
- 7. *Κλείστε* τώρα το αρχείο και *τερματίστε* και τον επεξεργαστή κειμένου.

<u>Σημείωση</u>: Τα πιο πάνω 2 (δυο) αρχεία θα χρησιμοποιηθούν στο **επόμενο μάθημα** για την <u>εκτέλεση της συγχώνευσης αλληλογραφίας</u>.

🙆 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. Ενεργοποιήστε τον επεξεργαστή κειμένου.
- Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα *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 2012 στις 10:00 το πρωί στο πάρκο Αθαλάσσας. Να είσαι εκεί!!!

Το φιλαράκι σου.

- Χρησιμοποιήστε το αρχείο *Filoi.docx* από τον φάκελό σας ως το αρχείο *πηγής* προέλευσης δεδομένων και επιλέξτε όλους τους παραλήπτες για τη συνέχεια της συγχώνευσης της αλληλογραφίας.
- 4. Για την ολοκλήρωση της συγχώνευσης αλληλογραφίας να εισαγάγετε τα <u>πεδία</u> <u>συγχώνευσης</u> Όνομα και Επίθετο δίπλα από το πρόθεμα Προς: στην αρχή της πρόσκλησης με ένα κενό διάστημα μεταξύ τους.
- 5. *Αποθηκεύστε* το νέο συγχωνευμένο αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα *DogsInvitation.docx* και *κλείστε* το.

🔄 Δραστηριότητες Αξιολόγησης

6. Δημιουργήστε ένα *νέο έγγραφο* και *πληκτρολογήστε* το πιο κάτω κείμενο:

Αγαπητέ

Σας ενημερώνουμε ότι στις 25 Ιουνίου 2012 και ώρα 19:00 θα κάνουμε τα εγκαίνια του νέου μας καταστήματος στη Λευκωσία στην οδό Γρίβα Διγενή 155.

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

Α.6 Βάσεις Δεδομένων και Ανάλυση Συστημάτων

 Δημιουργήστε ένα *νέο αρχείο*, καταχωρίστε τον πιο κάτω πίνακα και *αποθηκεύστε* το στον φάκελό σας με το όνομα *Pelates.docx*.

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

- Εκτελέστε συγχώνευση αλληλογραφίας χρησιμοποιώντας το αρχείο Prosklisi2.docx ως το κύριο έγγραφο και το αρχείο Pelates.docx ως το αρχείο <u>πηγής προέλευσης</u> δεδομένων.
- 10. Να εισαγάγετε τα <u>πεδία συγχώνευσης</u> ως εξής:

```
Αγαπητέ <<Ονοματεπώνυμο>> <<Πόλη>> <<Διεύθυνση>>
Σας ενημερώνουμε ότι στις 25 Ιουνίου 2012 και ώρα 19:00 θα κάνουμε τα
```

εγκαίνια του νέου μας καταστήματος στη Λευκωσία στην οδό Γρίβα Διγενή 155.

11. **Αποθηκεύστε** το νέο συγχωνευμένο αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα *Merge.docx* και *κλείστε* το.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

- Χρησιμοποιήστε ξανά το αρχείο *Prosklisi2.docx* ως το κύριο έγγραφο και το αρχείο *Pelates.docx* ως το αρχείο <u>πηγής προέλευσης δεδομένων</u> για να εκτελέσετε και πάλι συγχώνευση αλληλογραφίας.
- 13. Να **αποκλείσετε** όμως το <u>πρώτο στοιχείο</u> (δηλαδή τον πρώτο πελάτη).
- 14. *Αποθηκεύστε* το νέο συγχωνευμένο αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα *Merge2.docx*.

🕥 Δραστηριότητες για το Σπίτι

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

- 15. Δημιουργήστε στον επεξεργαστή κειμένου μια σχετική πρόσκληση την οποία θα χρησιμοποιήσετε ως κύριο έγγραφο και να την **αποθηκεύσετε** με το όνομα **MyBirthday.docx**.
- 16. Δημιουργήστε ένα άλλο αρχείο με ένα πίνακα στον οποίο θα καταχωρείτε τα άτομα τα οποία θα καλέσετε στο πάρτι γενεθλίων σας και αποθηκεύστε τον με το όνομα MyFriends.docx.
- Εκτελέστε συγχώνευση αλληλογραφίας χρησιμοποιώντας τα 2 (δυο) αρχεία και αποθηκεύστε 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 Μυλωνάς Σωκράτης (σύμβουλος) Νικόλα Παντελής Παπαδοπούλου Ελένη Παπής Απόστολος Παστελλής Πανίκος Περεντός Άθως Σιακαλλής Χαρίλαος Σκουρίδου Ελένη Σταύρου Χριστάκης Τούγια Μαρία Τσιμούρης Χαράλαμπος Χριστοδουλίδης Χαράλαμπος

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.2.Μ1-Μ2 Δημιουργία απλής γραφικής εφαρμογής – Περιβάλλον Scratch

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- Να ενεργοποιούμε το λογισμικό Scratch
- Να δημιουργούμε ένα νέο σκηνικό
- Να διαγράφουμε και να εισάγουμε μορφές/αντικείμενα
- Να εφαρμόζουμε εντολές στα αντικείμενα
- Να εκτελούμε το έργο
- Να αποθηκεύουμε το έργο.

🖾 Δραστηριότητες Εμπέδωσης

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 χοντρόρωγα, ωραία σταφύλια. Τα ζήλεψε και πολύ επιθυμούσε να τα δοκιμάσει, μα πώς ν' ανεβεί. Οι αλεπούδες δεν είναι γατιά, 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, κορόιδεψε 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 σας, το οποίο θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει μια κληματαριά με σταφύλια από τον φάκελο που θα σας υποδείξει ο/η καθηγητής/τριά σας.

Σκηνικό → Υπόβαθρα → Διόρθωσε →Εισαγωγή → Εντάξει

4. Στη συνέχεια να χρησιμοποιήσετε τα απαραίτητα εργαλεία του Επεξεργαστή Ζωγραφικής TOU Scratch, έτσι ώστε η εικόνα που επιλέξατε να γεμίζει επαρκώς τη σκηνή σας. Αφού ολοκληρώσετε τη δημιουργία του σκηνικού να κάνετε στο «Εντάξει» για κλικ va εφαρμοστεί το νέο σκηνικό.



5. Να τοποθετήσετε μια αλεπού στη σκηνή σας.

Διάλεξε νέα μορφή από αρχείο → «Fox1»* → Εντάξει

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 (Drag and Drop) να μεταφέρετε το αντικείμενο **Fox1** στην κάτω αριστερή γωνιά του σκηνικού σας όπως φαίνεται παρακάτω.



6. Να τοποθετήσετε μια εικόνα του Αισώπου στη σκηνή σας.

Διάλεξε νέα μορφή από αρχείο → «Esopus»* → Εντάξει

Θα βρείτε τη συγκεκριμένη εικόνα στον φάκελο που θα σας υποδείξει ο/η καθηγητής/τριά σας.

Με την τεχνική σύρε και άφησε (Drag and Drop) να μεταφέρετε το αντικείμενο **Esopus** στη μέση του σκηνικού σας.

- 7. Να εισαγάγετε τις απαραίτητες εντολές για την αλεπού και τον Αίσωπο.
 - Πρώτα να τοποθετήσετε τις απαραίτητες εντολές για την αλεπού.
 - ο Από την περιοχή «Λίστα των Μορφών» κλικ στο «Fox1»
 - Από την περιοχή «Παλέτα Εντολών» να επιλέξετε διαδοχικά την απαραίτητη κατηγορία εντολών και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε

Α.7 Αλγοριθμική Σκέψη, Προγραμματισμός & Σύγχρονες ΕφαρμογέςΑ.7.Μ1-Μ2(Drag and Drop) να μεταφέρετε τις ακόλουθες εντολές στην περιοχή«Σεναρίων».

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



- Στη συνέχεια να τοποθετήσετε τις απαραίτητες εντολές για τον Αίσωπο.
 - ο Από την περιοχή «Λίστα των Μορφών» κλικ στο «Esopus»
 - Από την περιοχή «Παλέτα Εντολών» να επιλέξετε διαδοχικά την απαραίτητη κατηγορία εντολών και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε (Drag and Drop) να μεταφέρετε τις ακόλουθες εντολές στην περιοχή «Σεναρίων».

όταν στο 🚔 γίνει κλίκ
απόκρυψη
περίμενε 26 δευτερόλεπτα
εμφάνισε
σκέψου το Είναι εύκολο να υποτιμάμε αυτό που δεν μπορούμε να καταφέρουμε για 10 δευτερόλεπτα
αποκρυψη

- 8. Να εκτελέσετε το έργο κάνοντας κλικ στο «Ξεκίνησε τα σενάρια πράσινης σημαίας»
- 9. Να αποθηκεύσετε το έργο σας στον φάκελό σας δίνοντας του το όνομα Μ1.

Αρχείο \rightarrow Αποθήκευση ως \rightarrow M1 \rightarrow Εντάξει

+ Επιπρόσθετη Δραστηριότητα

 Να τοποθετήσετε ένα αρχείο ήχου το οποίο θα ακούγεται κατά τη διάρκεια της εξέλιξης της ιστορίας στην οθόνη.

Σκηνικό → Ήχοι → Εισαγωγή → «Techno 2»* → Εντάξει

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 τα δικά σας αρχεία ήχου.

- 11. Να εισαγάγετε τις απαραίτητες εντολές για το σκηνικό.
 - Από την περιοχή «Λίστα των Μορφών» κλικ στο «Σκηνικό»
 - Από την περιοχή «Παλέτα Εντολών» κλικ στην κατηγορία «Έλεγχος» και χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε (Drag and Drop) να μεταφέρετε την εντολή στην περιοχή «Σεναρίων».
 - Από την περιοχή «Παλέτα Εντολών» κλικ στην κατηγορία «Ήχος» και χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε (Drag and Drop) να μεταφέρετε την εντολή
 ακίξε ήχο Technol μέχρι τέλους στην περιοχή «Σεναρίων» και να την ενώσετε με την προηγούμενη εντολή.
 - Από την περιοχή «Παλέτα Εντολών» κλικ στην κατηγορία «Ήχος» και χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε (Drag and Drop) να μεταφέρετε την εντολή
 παίξε ήχο Technol μέχρι τέλους
 στη περιοχή «Σεναρίων» και να την ενώσετε με την προηγούμενη εντολή (ακριβώς όπως και η προηγούμενη εντολή). Αυτό χρειάζεται διότι η διάρκεια του ήχου Technol είναι μικρή.
- 12. Να εκτελέσετε το έργο κάνοντας κλικ στο «Ξεκίνησε τα σενάρια πράσινης σημαίας».
- 13. Να αποθηκεύσετε ξανά το έργο σας στον φάκελό σας διατηρώντας το ίδιο όνομα (M1).

Αρχείο → Αποθήκευση

🗅 Δραστηριότητες για το Σπίτι

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

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

.....

• Βασικά Αντικείμενα (να αναφέρετε τα ονόματά τους):

.....

Ἡχοι (να αναφέρετε τα ονόματά τους):

.....

 Ενέργειες Αντικειμένων: Για το πρόγραμμα που δημιουργήσατε, 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:

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

- 15. 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 τον Αίσωπο:

Εντολές Προγράμματος



Περιγραφή



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.2.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

1. Να διαβάσετε προσεκτικά το παρακάτω πρόβλημα:

«Ο λαγός και η χελώνα»

Μύθος του Αισώπου

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

- Απαντώντας στις παρακάτω ερωτήσεις να αναλύσετε και να σχεδιάσετε την επίλυση του προβλήματος.
 - Σκηνικό του προγράμματος:

• Βασικά Αντικείμενα:

• 'Нхоі:

.....

 Ενέργειες Αντικειμένων: Στον πίνακα που ακολουθεί να συμπληρώσετε τι πρέπει να εκτελεί το κάθε αντικείμενο ακολουθώντας πάντα τη σωστή σειρά εκτέλεσης σύμφωνα με το πιο κάτω παράδειγμα:

	Αντικείμενο:	<u>Ενέργεια:</u>	<u>Χρόνος</u>
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

- 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)
 - Να αποθηκεύσετε την ιστορία σας με το όνομα «Lagos_Xelwna» στον φάκελό σας.



- 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.

	Αντικείμενο:	<u>Ενέργεια:</u>	<u>Χρόνος</u>
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

13	
14	
15	
16	

+ Επιπρόσθετη Δραστηριότητα

- 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.

🙆 Δραστηριότητες για το Σπίτι

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

	<u>Αντικείμενο:</u>	Ενέργεια:	<u>Χρόνος</u>
1	Λαγός	στρίβει δεξιόστροφα 90 μοίρες	
2	Λαγός	λέει «ZZZZZZZZZZZZZZZZ	10
3	Λαγός	στρίβει δεξιόστροφα 90 μοίρες	
4	Λαγός	κινείται προς τη θέση: x:200, y:θέση y	2

Σχεδιασμός Λύσης

Μετατροπή σε πρόγραμμα

στρίψε 🔩 🧐 μοίρες	
πες ΖΖΖΖΖΖΖΖΖΖΖ για 10 δευτερόλεπτα	
κινήσου ομαλά 2 δεύτ. στο χ: -200 γ:	θင်္ဂတျ y

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

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.2.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

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 αναρτήσετε το αρχείο «fishgame» από τον φάκελο σας.

Αρχείο → Άνοιγμα → «fishgame» →Εντάξει

- 3. Να εισαγάγετε τις απαραίτητες εντολές για το Σκηνικό και το ψάρι.
 - Πρώτα να τοποθετήσετε τις απαραίτητες εντολές για το Σκηνικό.
 - Από την περιοχή «Λίστα των Μορφών» κλικ στο «Σκηνικό»
 - Από την περιοχή «Παλέτα Εντολών» να επιλέξετε διαδοχικά την απαραίτητη κατηγορία εντολών και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε (Drag and Drop) να μεταφέρετε τις ακόλουθες εντολές στην περιοχή «Σεναρίων».
 - ο Η κάθε νέα εντολή θα πρέπει να ενώνεται με τις προηγούμενες εντολές.



σημαία το σκηνικό μας αλλάζει στο αρχικό υπόβαθρο)

- Στη συνέχεια να τοποθετήσετε τις απαραίτητες εντολές για το ψαράκι.
 - Από την περιοχή «Λίστα των Μορφών», κλικ στο «Μορφή1» που είναι το ψαράκι. Ήδη, στη περιοχή των σεναρίων υπάρχουν κάποιες εντολές:



Αυτές οι εντολές καθορίζουν το πώς θα ανταποκρίνεται το ψαράκι εάν αγγίζει 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 (Drag and Drop) 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 Ψ , η κατεύθυνση του αντικειμένου θα αλλάξει (κάτω) και θα κινηθεί 5 βήματα προς αυτή την κατεύθυνση.

Όταν πατηθεί το πλήκτρο 个, 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.

- Τέλος να τοποθετήσετε και κάποιες επιπρόσθετες εντολές στο Σκηνικό.
 - Από την περιοχή «Λίστα των Μορφών» κλικ στο «Σκηνικό»
 - Από την περιοχή «Παλέτα Εντολών» να επιλέξετε διαδοχικά την απαραίτητη κατηγορία εντολών και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε

Α.7 Αλγοριθμική Σκέψη, Προγραμματισμός & Σύγχρονες ΕφαρμογέςΑ.7.Μ5-Μ6(Drag and Drop) να μεταφέρετε τις ακόλουθες εντολές στην περιοχή«Σεναρίων».

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



- 4. Να εκτελέσετε το έργο κάνοντας κλικ στο 🧟 «Ξεκίνησε τα σενάρια πράσινης σημαίας».
- 5. Να αποθηκεύσετε το έργο σας στον φάκελό σας δίνοντας του το όνομα **Μ2**.

Αρχείο → Αποθήκευση ως → M2 → Εντάξει

+ Επιπρόσθετη Δραστηριότητα

- 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. Για να τοποθετήσετε τον κάβουρα θα πρέπει να μεταφερθείτε στην περιοχή «Λίστα των μορφών» και να κάνετε τα εξής:
 - Να επιλέξετε μια νέα μορφή από αρχείο.

Διάλεξε νέα μορφή από αρχείο \rightarrow «Crab 1-b» * \rightarrow Εντάξει

* Για να εντοπίσετε τη συγκεκριμένη εικόνα θα πρέπει να ακολουθήσετε την εξής διαδρομή: C:\Program Files\Scratch\Media\Costumes\Animals.

- Να εισαγάγετε τις απαραίτητες εντολές για το αντικείμενο Μορφή2.
 - Από την περιοχή «Λίστα των Μορφών» κλικ στο «Μορφή2»
 - Από την περιοχή «Παλέτα Εντολών» να επιλέξετε διαδοχικά την απαραίτητη κατηγορία εντολών και ακολούθως χρησιμοποιώντας την τεχνική σύρε και άφησε (Drag and Drop) να μεταφέρετε τις ακόλουθες εντολές στην περιοχή «Σεναρίων».

A REAL PROPERTY OF A REAL PROPER
όταν στο 🧮 γίνει κλίκ
Current and
εμφανισε

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

όταν στο 🛤 γίνει κλίκ					
για πάντα					
κινήσου ομαλά 2 δεύτ. στο x: -192 y: 137					
κινήσου ομαλά 2 δεύτ. στο x: 73 y: 6					
κινήσου ομαλά 2 δεύτ. στο x: 26 y: -150					



Κάθε φορά που κάνουμε κλικ στην πράσινη σημαία ο κάβουρας θα κινείται για πάντα μεταξύ τριών συγκεκριμένων συντεταγμένων. Гіа va μετακινηθεί апо μia тη συντεταγμένη στην άλλη θα μεσολαβεί διάστημα ένα 2 δευτερολέπτων.

Όταν ληφθεί το μήνυμα «Εξαφάνιση» ο κάβουρας θα πρέπει να μην εμφανίζεται και όλα τα σενάρια που τον αφορούν να σταματήσουν.

- 7. Να εκτελέσετε το έργο κάνοντας κλικ στο «Ξεκίνησε τα σενάρια πράσινης σημαίας».
- 8. Να αποθηκεύσετε ξανά το έργο σας στον φάκελό σας δίνοντας του το όνομα **Μ1μεΕπιπρόσθετη**.

```
Αρχείο → Αποθήκευση ως → Μ2μεΕπιπρόσθετη → Εντάξει
```

🗅 Δραστηριότητες για το Σπίτι

9. 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 Α.7.2.Μ7-Μ8 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 περιγράφουμε 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:
 - (a) Ένα σενάριο (πρόβλημα) από τον κατάλογο που θα σας δώσει ο/η καθηγητής/τριά σας ή
 - (β) μία από τις ιστορίες/παιχνίδια που γράψατε στα φύλλα εργασίας Α.7.2.Μ1-Μ2. ή Α.7.2.Μ5-Μ6. Να συζητήσετε με τον/την καθηγητή/τριά σας κατά πόσο χρειάζεται να επαναδιατυπώσετε με περισσότερη λεπτομέρεια/ακρίβεια το σενάριο (πρόβλημα).
- 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)

1/3

🖾 Σχεδιασμός Λύσης

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

Σκηνικό του προγράμματος:
Βασικά Αντικείμενα:
Ἡχοι:

 Ενέργειες Αντικειμένων: Στον πίνακα που ακολουθεί να συμπληρώσετε τι πρέπει να εκτελεί το κάθε αντικείμενο ακολουθώντας πάντα τη σωστή σειρά εκτέλεσης:

	<u>Αντικείμενο:</u>	<u>Ενέργεια:</u>	<u>Χρόνος</u>
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
Α.7 Αλγοριθμική Σκέψη, Προγραμματισμός & Σύγχρονες Εφαρμογές Α.7.2.Μ7-8

11		
12		
13		
14		
15		

🖾 Μετατροπή σε πρόγραμμα

- 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 προγράμματος σας – Προγραμματισμός)
 - Να αποθηκεύσετε την ιστορία σας με το όνομα «**Project**» στον φάκελό σας.

0	Έλεγχος

- 5. 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 (στην επόμενη σελίδα) σύμφωνα με το τελικό σας πρόγραμμα.

	Αντικείμενο:	<u>Ενέργεια:</u>	<u>Χρόνος</u>
1			
2			
3			
4			
5			
6			

7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

Α.7 Αλγοριθμική Σκέψη, Προγραμματισμός & Σύγχρονες Εφαρμογές Α.7.2.Μ7-8