

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Αριστείδης
Αράπογλου

Χρίστος
Μαβόγλου

Ηλίας
Οικονομάκος

Κωνσταντίνος
Φύτρος

Α΄, Β΄, Γ΄
Γυμνασίου



Τόμος 9ος
(Γ΄ Γυμνασίου)

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Α΄, Β΄, Γ΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

**Τόμος 9ος
(Γ΄ Γυμνασίου)**

**Γ' Κ.Π.Σ. / ΕΠΕΑΕΚ II / Ενέργεια 2.2.1 /
Κατηγορία Πράξεων 2.2.1.α:**

**«Αναμόρφωση των προγραμμάτων
σπουδών και συγγραφή νέων
εκπαιδευτικών πακέτων»**

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

Δημήτριος Γ. Βλάχος

Ομότιμος Καθηγητής του Α.Π.Θ

Πρόεδρος του Παιδαγωγ. Ινστιτούτου

**Πράξη με τίτλο: «Συγγραφή νέων
βιβλίων και παραγωγή υποστηρικτικού
εκπαιδευτικού υλικού με βάση το
ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ για το Γυμνάσιο»**

Επιστημονικός Υπεύθυνος Έργου

Αντώνιος Σ. Μπομπέτσης

Σύμβουλος του Παιδαγωγ. Ινστιτούτου

Αναπληρωτής Επιστημ. Υπεύθ. Έργου

Γεώργιος Κ. Παληός

Σύμβουλος του Παιδαγωγ. Ινστιτούτου

Ιγνάτιος Ε. Χατζηευστρατίου

Μόνιμος Πάρεδρος του Παιδαγ. Ινστιτ.

**Έργο συγχρηματοδοτούμενο 75% από
το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο και**

25% από εθνικούς πόρους.

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ

Αριστείδης Αράπογλου, *Εκπ/κός
Πληρ/κής, (ΠΕ19) Β/θμιας Εκπ/σης*
Χρίστος Μαβόγλου, *Εκπ/κός
Πληρ/κής, (ΠΕ19) Β/θμιας Εκπ/σης*
Ηλίας Οικονομάκος, *Εκπ/κός
Πληρ/κής, (ΠΕ20) Β/θμιας Εκπ/σης*
Κων/νος Φύτρος, *Εκπ/κός
Πληρ/κής, (ΠΕ20) Β/θμιας Εκπ/σης*

ΚΡΙΤΕΣ-ΑΞΙΟΛΟΓΗΤΕΣ

Κωνσταντίνος Γιαλαούρης,
*Επίκουρος Καθηγητής Γεωπονικού
Πανεπιστημίου Αθηνών*
Ευστάθιος Κοκοβίδης, *Εκπ/κός
Πληρ/κής, (ΠΕ19) Β/θμιας Εκπ/σης*
Αντώνης Κωστάκος, *Εκπ/κός
Πληρ/κής, (ΠΕ19) Β/θμιας Εκπ/σης*

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ

Αντώνιος Νικολόπουλος,
Σκιτσογράφος

ΦΙΛΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

**Καλλιόπη Παπακωνσταντίνου,
Εκπαιδευτικός (ΠΕ2) Β/θμιας
Εκπ/σης**

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ
ΚΑΙ ΤΟΥ ΥΠΟΕΡΓΟΥ
ΚΑΤΑ ΤΗ ΣΥΓΓΡΑΦΗ**

**Αδάμ Αγγελής, Πάρεδρος ε.θ.
Πληροφορικής του Παιδαγωγικού
Ινστιτούτου**

ΕΞΩΦΥΛΛΟ

**Ανδρέας Γκολφινόπουλος,
Ζωγράφος**

**ΠΡΟΕΚΤΥΠΩΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ
ΑΦΟΙ Ν. ΠΑΠΠΑ & ΣΙΑ Α.Ε.Β.Ε,**

**ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ ΓΙΑ
ΜΑΘΗΤΕΣ ΜΕ ΜΕΙΩΜΕΝΗ ΟΡΑΣΗ**

**Ομάδα Εργασίας
Αποφ. 16158/6-11-06 και
75142/Γ6/11-7-07 ΥΠΕΠΘ**

**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ**

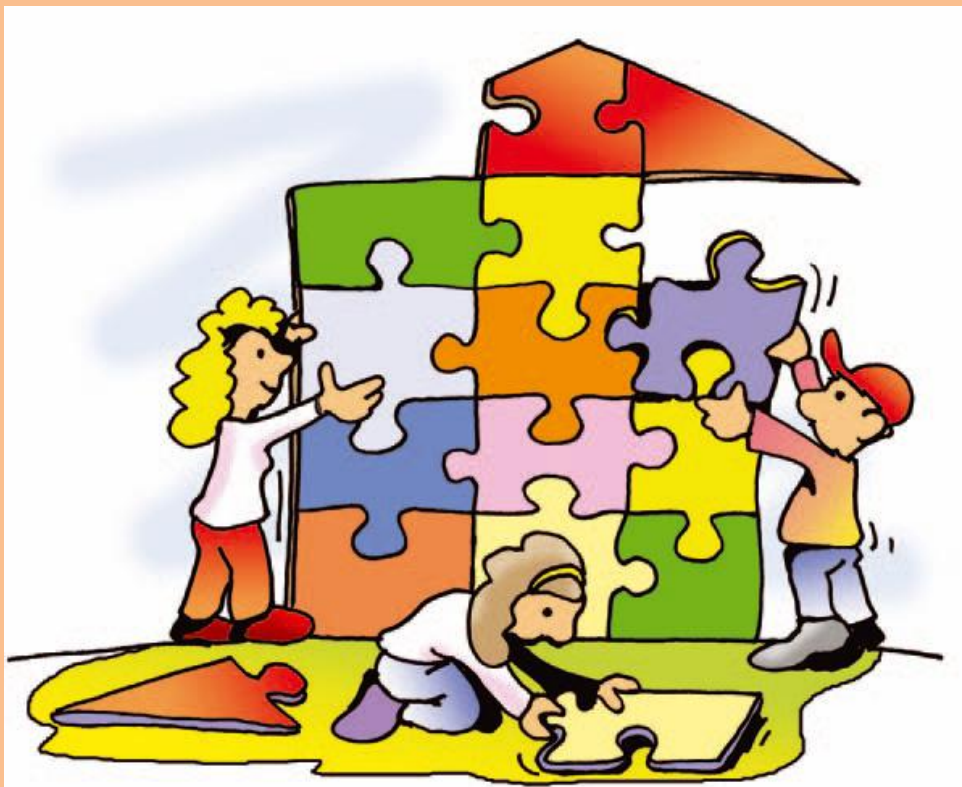
**Αριστείδης Αράπογλου
Χρίστος Μαβόγλου
Ηλίας Οικονομάκος
Κων/νος Φύτρος**

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Α΄, Β΄, Γ΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

**Τόμος 9ος
(Γ΄ Γυμνασίου)**

ΕΝΟΤΗΤΑ 2: **Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας**



Μεγάλες Δραστηριότητες.....8

Μεγάλες δραστηριότητες

1. Επιμεληθείτε με τους συμμαθητές σας την έκδοση μιας μαθητικής εφημερίδας τοίχου. Επιλέξτε να παρουσιάσετε διάφορα θέματα που σας ενδιαφέρουν, καταγράψτε τα με τη βοήθεια ενός προγράμματος Επεξεργασίας Κειμένου και τοποθετήστε ένα αντίτυπο στο σχετικό πίνακα ανακοινώσεων του σχολείου σας.

2. Δημιουργείστε ένα λεύκωμα της τάξης, με τη βοήθεια του προγράμματος Επεξεργασίας Κειμένου, όπου να εμφανίζεται το όνομα και, αν το αποφασίσετε, η φωτογραφία του κάθε μαθητή της τάξης σας.

Δίπλα από το όνομα του κάθε μαθητή παραθέστε μικρά κείμενα-σχόλια γι' αυτόν, γραμμένα από τους συμμαθητές του.

3. Δημιουργήστε ένα κόμικ με θέμα ένα μύθο του Αισώπου ή ένα παραμύθι σε ένα λογισμικό Παρουσιάσεων. Χρησιμοποιείτε εικόνες που μπορείτε να βρείτε έτοιμες (από clip art του λογισμικού Παρουσιάσεων ή με τη βοήθεια μιας Μηχανής Αναζήτησης) ή να τις δημιουργήσετε μόνοι σας στη Ζωγραφική. Το κείμενο του μύθου ή του παραμυθιού μπορεί να είναι η δική σας εκδοχή στην αρχική ιστορία.

4. Δημιουργήστε μια παρουσίαση με θέμα: «Το σχολείο μου».

5. Δημιουργήστε μια ιστοσελίδα για το σχολείο σας, όπου θα προβάλονται οι δραστηριότητες των μαθητών του σχολείου σας, όπως π.χ. ζωγραφιές, εργασίες, εκθέσεις, φωτογραφίες ή λογοτεχνικά κείμενα.

6. Σχεδιάστε ένα παιχνίδι στο περιβάλλον MicroWorlds Pro με τα εξής χαρακτηριστικά: Στο παιχνίδι θα υπάρχει ένα ζωάκι (π.χ. χελώνα) που ξεκινάει την κίνησή του, μόλις πατήσουμε το κουμπί «έναρξη». Θα υπάρχουν τέσσερα πλήκτρα κίνησης, που θα καθορίζουν την κίνησή του αριστερά, δεξιά, πάνω και κάτω. Στην πίστα θα υπάρχουν χρωματικές περιοχές, όπου, αν ακουμπήσει η χελώνα, θα σταματάει με ένα μήνυμα τερματισμού. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να οδηγηθεί η χελώνα, με τα πλήκτρα πλοήγησης, στον προορισμό της (π.χ. σε έναν θησαυρό). Με την επίτευξη του στόχου θα εμφανίζεται ένα μήνυμα «Μπράβο» καθώς και ο χρόνος που πέρασε, για να επιτευχθεί ο στόχος. Η ταχύτητα μπορεί να μεταβάλλεται από έναν μεταβολέα, ώστε να φτά-

σει η χελώνα στον προορισμό της στον καλύτερο δυνατό χρόνο.

7. Δημιουργήστε με τη γλώσσα

Logo εικοσιτέσσερις (24)

διαδικασίες η καθεμία από τις οποίες να σχεδιάζει ένα από τα κεφαλαία γράμματα του ελληνικού αλφαβήτου.

8. Μεταφέρετε τη μελωδία ενός γνωστού τραγουδιού ή δημιουργήστε μια δική σας στο περιβάλλον της MicroWorlds Pro, με τη βοήθεια της λειτουργίας «Δημιουργία μελωδίας».

9. Δημιουργείστε ένα Υπερκείμενο από ορθογώνια χαρτόνια-καρτέλες: Βρείτε πληροφορίες από την αρχαία ελληνική μυθολογία και καταγράψτε τις πάνω σε κάθε καρτέλα- για παράδειγμα, την ιστορία των:

- Αγαμέμνονα,

- Κλυταιμνήστρας,
- Ηλέκτρας,
- Ορέστη,
- Αίγισθου.

Σε κάθε καρτέλα θα υπάρχει ο τίτλος του κεντρικού ήρωα και με συντομία η ιστορία του.

Παρατηρήστε ότι τα υπόλοιπα ονόματα εμφανίζονται και στις ιστορίες των άλλων ηρώων. Δίπλα από κάθε αναφορά ενός ονόματος στις καρτέλες (εκτός από το κεντρικό όνομα της καρτέλας) δημιουργήστε μια τρύπα, περάστε ένα σπάγκο και σταθεροποιήστε τον με έναν κόμπο. Την επόμενη άκρη του σπάγκου σταθεροποιήστε την σε τρύπα που έχετε ανοίξει δίπλα στον τίτλο της καρτέλας με την ιστορία του ήρωα με το συγκεκριμένο όνομα. Όταν

ολοκληρώσετε όλες τις αντίστοιχες συνδέσεις των καρτελών με σπάγκο, θα έχετε δημιουργήσει ένα υπερκείμενο με συνδεδεμένες καρτέλες.

10. Στην πόλη Shetland της Βόρειας Σκοτίας με πληθυσμό 24.000 κατοίκους εκδίδονται δυο ηλεκτρονικές εφημερίδες οι Shetland Times και Shetland News.

Η εφημερίδα Shetland News χρησιμοποίησε συνδέσμους στην ιστοσελίδα της, που παρέπεμπαν σε άρθρα της εφημερίδας Shetland Times. Η πρακτική αυτή, όμως, είχε τα εξής αποτελέσματα:

- Οι κάτοικοι της περιοχής επισκέπτονταν μόνο την ιστοσελίδα της Shetland News και μάθαιναν τα νέα και από τις δυο εφημερίδες.**
- Η εφημερίδα Shetland Times είχε μειωμένα έσοδα από διαφημίσεις,**

**εφόσον λιγότεροι επισκέπτες
διάβαζαν τα άρθρα της μέσω της
αρχικής της σελίδας, στην οποία
υπήρχαν διαφημίσεις.**

**Η εφημερίδα Shetland Times το
1996 προσέφυγε στα δικαστήρια,
ζητώντας η ανταγωνίστρια
εφημερίδα Shetland News να
σταματήσει να βάζει συνδέσμους
στην ιστοσελίδα της, οι οποίοι
παρέπεμπαν σε άρθρα που βρί-
σκονταν στην ιστοσελίδα της
πρώτης.**

**Το ζήτημα για το οποίο το τοπικό
δικαστήριο κλήθηκε να αποφασίσει
είναι: «αν, για να έχει μία ιστοσελί-
δα συνδέσμους-παραπομπές σε
άλλες ιστοσελίδες, πρέπει να πάρει
άδεια από τους ιδιοκτήτες αυτών
των ιστοσελίδων».**

**Οργανώστε ένα φανταστικό
δικαστήριο ενόρκων στην τάξη σας,**

για να «εκδικαστεί» αυτή η υπόθεση. Οι κύριοι ένορκοι, αφού ακούσουν όλες τις απόψεις, θα ψηφίσουν για το αποτέλεσμα της εκδίκασης της υπόθεσης: αν δηλαδή μπορεί μια ιστοσελίδα να περιέχει συνδέσμους που παραπέμπουν σε άλλη ιστοσελίδα, χωρίς την άδεια του ιδιοκτήτη της ή όχι.

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: Ο υπολογιστής στην κοινωνία και στον πολιτισμό





Εισαγωγή

Αν προσπαθήσουμε να μετρήσουμε τις φορές που ερχόμαστε σε επαφή με οποιαδήποτε μορφή τεχνολογίας μέσα στη διάρκεια μιας ημέρας, θα διαπιστώσουμε ότι η τεχνολογία έχει γίνει αναπόσπαστο μέρος της ζωής μας. Το πρωί μας ξυπνάει ο ήχος από το ξυπνητήρι, στη συνέχεια ανάβουμε τον ηλεκτρικό λαμπτήρα του δωματίου, πλενόμαστε με το νερό που έρχεται στο σπίτι από το δίκτυο ύδρευσης, πίνουμε γάλα που συντηρείται στο ψυγείο, παίρνουμε πρωινό που έχει ετοιμαστεί από διάφορες ηλεκτρικές συσκευές, ενώ ταυτόχρονα η τηλεόραση ή το ραδιόφωνο μας ενημερώνει για τον καιρό, ώστε να ντυθούμε ανάλογα. Η τεχνολογία εξελίσσεται με γοργούς ρυθμούς και

καθημερινά παράγονται νέα προϊόντα, που υπόσχονται νέες ανέσεις στο σύγχρονο άνθρωπο.

Τις τελευταίες δεκαετίες οι Νέες Τεχνολογίες της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας έχουν αλλάξει σημαντικά τον τρόπο που επικοινωνούμε και εργαζόμαστε. Το κινητό τηλέφωνο, η δορυφορική τηλεόραση, το Διαδίκτυο, ο προσωπικός υπολογιστής είναι μερικά από τα επιτεύγματα των νέων τεχνολογιών, που μας υπόσχονται καλύτερη ανθρώπινη επικοινωνία και μεγαλύτερο έλεγχο της φύσης μέσα από την πληροφορία.

✓ Επικοινωνούν ουσιαστικότερα οι άνθρωποι σε σχέση με το παρελθόν;

✓ Νοιώθουν περισσότερο ασφαλείς από τον έλεγχο που ασκούν στη φύση;

✓ Οι άνθρωποι που αποκτούν όλο και περισσότερες συσκευές τεχνολογίας, είναι περισσότερο πολιτισμένοι από εκείνους που δεν μπορούν ή δε θέλουν να τις αποκτήσουν;

Ο κόσμος αλλάζει και μαζί του αλλάζει και ο τρόπος που ζούμε, χωρίς πολλές φορές να το αντιλαμβανόμαστε. Στο Κεφάλαιο που ακολουθεί θα προσπαθήσουμε να σχολιάσουμε διάφορες καθημερινές ιστορίες τεχνολογίας, ώστε να τεθούν κάποιοι προβληματισμοί γύρω από την αξία της τεχνολογίας για το σύγχρονο πολιτισμό.



Λέξεις Κλειδιά

**Διαδίκτυο,
Εικονικός Κόσμος,
Έξυπνο Σπίτι,
Πολιτισμός,
Νέες Τεχνολογίες της
Πληροφορίας και της
Επικοινωνίας,
Τεχνολογία**

3.1 Ζώντας σε ένα κόσμο που αλλάζει

Διαβάζοντας διάφορα δημοσιεύματα επιστημόνων της Πληροφορικής για το μελλοντικό κόσμο, θα βρούμε περιγραφές ενός κόσμου όπου κυριαρχούν τεχνολογικά επιτεύγματα που προσφέρουν ποικίλες ανέσεις στον άνθρωπο. Το «έξυπνο» σπίτι, για παράδειγμα,

«υπόσχεται» ότι θα διαθέτει πάντα σταθερή θερμοκρασία στο εσωτερικό του, ενεργοποιώντας τη θέρμανση, όταν πρέπει (με τη βοήθεια αισθητήρων θερμοκρασίας) ή ανοίγοντας αυτόματα τα παράθυρα, όταν έχει ηλιοφάνεια. Παράλληλα διάφορες συσκευές θα ετοιμάζουν για μας το πρωινό, ηλεκτρονικά ψυγεία θα ελέγχουν τις ελλείψεις σε τρόφιμα και θα κάνουν αυτόματα τις παραγγελίες αγαθών μέσα από το Διαδίκτυο. Το απόγευμα, όταν γυρνάμε στο σπίτι, συσκευές διασκέδασης θα μας προσφέρουν τη δυνατότητα να επιλέξουμε μέσα από ψηφιακές βιβλιοθήκες του Διαδικτύου την αναπαραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας, ενός μουσικού θέματος ή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

Άλλα δημοσιεύματα υπόσχονται «έξυπνους» υπολογιστές, «γραμματείς» που θα μπορούν να οργανώσουν καλύτερα τη ζωή μας, εξασφαλίζοντάς μας περισσότερο χρόνο. Μια τέτοια μηχανή συνδεδεμένη στο Διαδίκτυο θα μπορεί, εξοπλισμένη με το κατάλληλο λογισμικό, να οργανώνει τις διακοπές μας αυτόματα και σύμφωνα με τις προτιμήσεις μας. Το μόνο που θα έχουμε να κάνουμε είναι να παραλάβουμε τα εισιτήριά μας με το ταχυδρομείο και να φύγουμε για διακοπές!

Παρόλο που οι παραπάνω περιγραφές μπορεί σε πολλούς να φαίνονται αρκετά ελκυστικές, πρέπει να έχουμε κριτική στάση απέναντι στη χρήση τέτοιων τεχνολογιών. Η χρήση μιας νέας συσκευής ή η παροχή μιας νέας

υπηρεσίας έχει αρκετά πλεονεκτήματα, αλλά και σημαντικά μειονεκτήματα. Η αυτόματη παραγγελία προϊόντων μπορεί να συντελεί στην εξοικονόμηση χρόνου και να μας δίνει πληροφορίες για την αγορά του καλύτερου προϊόντος στη χαμηλότερη τιμή, χωρίς να βγαίνουμε από το σπίτι, αλλά έχει και αρκετά μειονεκτήματα και κινδύνους. Μας στερεί, για παράδειγμα, τη χαρά να βγαίνουμε έξω και να συναναστρεφόμαστε με άλλους ανθρώπους, καθώς ψάχνουμε για τα προϊόντα που θέλουμε να αγοράζουμε.

Αν θέλουμε να επεκτείνουμε ακόμα περισσότερο τον προβληματισμό μας, ας αναρωτηθούμε πώς αξιοποιούμε το χρόνο που κερδίζουμε από τη χρήση τέτοιων τεχνολογιών. Τον αξιοποιούμε

επιλέγοντας να κάνουμε κάτι δημιουργικό, να συναντήσουμε τους φίλους μας και να παίξουμε ή αποτελεί κενό χρόνο που προσπαθούμε να τον γεμίσουμε με περισσότερη τεχνολογία και εικονικούς κόσμους ηλεκτρονικών παιχνιδιών; Πολλές φορές οι κόσμοι αυτοί είναι τόσο ελκυστικοί και μας απορροφούν, ώστε να συγχέουμε το φανταστικό με το πραγματικό. Έτσι, βρίσκουμε τον αληθινό κόσμο ανιαρό σε σχέση με αυτόν των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η ποικιλία της φύσης, η μαγεία των χρωμάτων της και οι προκλήσεις της πραγματικής ζωής δεν μπορούν να συγκριθούν ούτε με τον τελειότερο εικονικό κόσμο. Ο εικονικός κόσμος μάς παρέχει την ψευδαίσθηση της ασφάλειας ενός αποστειρωμένου κόσμου, που μας

υπόσχεται χαρά. Όμως το απρόβλεπτο του πραγματικού κόσμου, όπως για παράδειγμα η αυθόρμητη συμπεριφορά ενός φίλου μας παίζοντας στο προαύλιο του σχολείου, έχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον, έστω κι αν καμιά φορά μπορεί να μας στενοχωρήσει. Οφείλουμε να γνωρίζουμε τον εαυτό μας και να μεγαλώνουμε αποδεχόμενοι όλα τα υγιή συναισθήματά μας χωρίς το άγχος της αέναης ευτυχίας.

Πολλές από τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούν οι ενήλικοι χρησιμεύουν, ώστε να μπορούμε να ελέγχουμε καλύτερα τους απρόβλεπτους παράγοντες της ζωής και της φύσης. Οι δορυφόροι στέλνουν φωτογραφίες για τις κλιματολογικές αλλαγές του πλανήτη, ενώ Υπερυπολογιστές επεξεργάζονται πλήθος δεδομένων,

για να προβλέψουν τον καιρό της επόμενης εβδομάδας. Τέτοιες προβλέψεις έχουν σημαντική εφαρμογή στη γεωργική παραγωγή ή στην ασφαλή ναυσιπλοΐα.


Αναμφισβήτητα οι Νέες Τεχνολογίες έχουν συνδράμει στην ανάπτυξη και βελτίωση πολλών ανθρώπινων δραστηριοτήτων. Η ιατρική πρόβλεψη, για παράδειγμα, στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στην τεχνολογία. Όμως ο απόλυτος έλεγχος της ζωής και της φύσης δεν μπορεί να είναι αυτοσκοπός. Ήδη έχουμε αρκετές αρνητικές επιπτώσεις από την προσπάθεια του ανθρώπου να ελέγξει τη φύση και να κυριαρχήσει σ' αυτή. Η μόλυνση του περιβάλλοντος και τα ακραία καιρικά φαινόμενα είναι μερικές από αυτές.

Το παράδοξο είναι ότι, αν και έχουμε αναπτύξει αρκετές

τεχνολογίες ελέγχου και πρόβλεψης, ο σύγχρονος άνθρωπος τρομάζει περισσότερο μπροστά σε κάποιο απρόσμενο γεγονός, ίσως επειδή συνειδητοποιεί πόσο αδύναμος είναι. Η ιστορία του ανθρώπου έχει αποδείξει ότι είναι ένα αρκετά ευέλικτο ον. Οπλισμένος με το νου και το ανάλογο ψυχικό σθένος μπορεί να αντιδρά και να προσαρμόζεται σε απρόβλεπτες συνθήκες, χωρίς απαραίτητα να προσπαθεί να τις ελέγξει. Εξάλλου ο ίδιος ο άνθρωπος είναι απρόβλεπτος. Αυτό είναι που τον καθιστά ελεύθερο και κάνει τη ζωή πιο ενδιαφέρουσα. Ποια θα είναι η πρόκληση και το ενδιαφέρον της ζωής μας, αν ξέρουμε με ακρίβεια από την αρχή της τι πρόκειται να συμβεί στα χρόνια που ακολουθούν;



Δημιουργία τοπίου στον υπολογιστή δημοσιευμένη στο Διαδίκτυο από τον Gorshkov Vladimir, Ρωσία

 Γνωστή εταιρεία έτοιμων ενδυμάτων σκέφτηκε να προσαρμόσει δοκιμαστικά ένα μικροσίπ στις ετικέτες των ρούχων για την καλύτερη εξυπηρέτηση των πελατών. Όταν ο πελάτης επισκεφτεί ξανά το κατάστημα φορώντας κάποια από τα ρούχα της εταιρείας, οι πωλητές θα μπορούν να τον εξυπηρετήσουν γρήγορα γνωρίζοντας τις προτιμήσεις και τα μεγέθη του.

1η Δραστηριότητα

Μεγάλη εταιρεία ιατρικού εξοπλισμού στην Αμερική κατασκεύασε ένα μικροσίπ ικανό να αποθηκεύσει τον ιατρικό φάκελο ενός πολίτη. Το μικροσίπ μπορεί να εμφυτευτεί στο δέρμα του ενδιαφερόμενου και να αναγνωρισθεί αυτόματα από ειδικό σαρωτή, στην περίπτωση που ο πολίτης εισέλθει εσπευσμένα στο νοσοκομείο ως ασθενής.

1. Σε τι μπορεί να εξυπηρετεί μια τέτοια τεχνολογία;

2. Ποιους κινδύνους για τα προσωπικά δεδομένα του πολίτη εγκυμονούν οι παραπάνω τεχνολογίες;

Διάφορα συστήματα πληροφοριών έχουν ήδη δημιουργηθεί, για να προβλέψουν ανθρώπινες συμπεριφορές. Για παράδειγμα,

συστήματα υπολογιστών αντλώντας δεδομένα από τις προσωπικές μας αγορές προσπαθούν να προβλέψουν τις καταναλωτικές μας συνήθειες, έτσι ώστε να μας παρέχουν διάφορα προϊόντα, πριν ακόμα σκεφτούμε, αν τα χρειαζόμαστε. Πλήθος νέων αναγκών μάς δημιουργούνται έντεχνα. Οι περισσότεροι θεωρούμε ότι είναι αναγκαίο να αποκτούμε κάθε τόσο τα καινούργια μοντέλα των συσκευών της κινητής τηλεφωνίας ή υπερσύγχρονους υπολογιστές, χωρίς να αναρωτιόμαστε, αν έχουμε εξαντλήσει τις δυνατότητες των προηγούμενων συσκευών.

Χρειαζόμαστε άραγε να έχουμε ψηφιακή φωτογραφική μηχανή ενσωματωμένη στο κινητό μας τηλέφωνο; Οι περισσότεροι το θεωρούν απαραίτητο χωρίς να

έχουν ποτέ αναρωτηθεί για την αναγκαιότητα μιας τέτοιας συσκευής. Παρόλο που η φωτογραφία είναι μια μορφή τέχνης, πολλοί λίγοι χρησιμοποιούν πλέον την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή ως μέσο έκφρασης. Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές παρέχουν σημαντικό λογισμικό Επεξεργασίας Εικόνας, για να μπορούμε να επεξεργαζόμαστε τις ψηφιακές μας φωτογραφίες και να δημιουργούμε άρτιες αποτυπώσεις ή δικούς μας φανταστικούς κόσμους. Όμως αυτό δεν είναι πάντοτε αρκετό. Χρειάζεται μια περισσότερο κριτική και ευαίσθητη ματιά, ώστε να απθανατίσουμε την αίσθηση της στιγμής. Αντίθετα, πολλοί περιορίζομαστε στην επαναληπτική αποτύπωση στιγμών χωρίς ιδιαίτερη σκέψη και φαντασία.

Έχοντας τη σιγουριά ότι μπορούμε να αποτυπώνουμε εύκολα σε μία ψηφιακή φωτογραφία την εκάστοτε στιγμή χωρίς κόστος, χάνουμε μερικές φορές την ίδια τη στιγμή και δεν τη ζούμε. Παύουμε να χρησιμοποιούμε τις αισθήσεις μας και τη μνήμη μας. Απλώς προσπαθούμε να αποτυπώσουμε όσο το δυνατό περισσότερες εικόνες ως απόδειξη της παρουσίας μας σε μια συγκεκριμένη περίσταση, άρα και της ίδιας της ύπαρξής μας.

Σε πολλούς θα είναι αρκετά οικεία η εικόνα ανθρώπων που μιλούν επανειλημμένα στο κινητό τηλέφωνο κατά τη διάρκεια μιας κινηματογραφικής ταινίας ή μέσα στο καράβι κατευθυνόμενοι προς κάποιο νησί. Μιλώντας όμως ακατάπαυστα, χάνουν την ευκαιρία να απολαύσουν την ίδια τη στιγμή,

παρατηρώντας τη θάλασσα ή γνωρίζοντας καινούργιους ανθρώπους. Τότε ποιο είναι το νόημα της παρακολούθησης μιας ταινίας ή ενός ταξιδιού; Η κατάχρηση της τεχνολογίας μας οδηγεί στην εξάρτηση από αυτή. Αρκετοί άνθρωποι αισθάνονται ανασφάλεια σε περίπτωση που ξεχάσουν το κινητό τους τηλέφωνο ή αν χρειαστεί να το κλείσουν κάποια στιγμή. Πώς άραγε επικοινωνούσαν οι άνθρωποι δύο μόλις δεκαετίες πριν; Επικοινωνούσαν λιγότερο απ' ό,τι εμείς; Μπορεί ένα μήνυμα SMS να είναι σημαντικό, για να κανονίσουμε μια συνάντηση ή για να εκφράσουμε ένα συναίσθημα, δεν μπορεί όμως να υποκαταστήσει ένα βλέμμα, ένα άγγιγμα ή μια χειραψία.

Πολλοί άνθρωποι ονειρεύονται να αποκτήσουν ένα αυτοκίνητο

που να έχει μέγιστη ταχύτητα πάνω από 250 χιλιόμετρα την ώρα. Δεν σκέφτονται όμως ότι η μέση ταχύτητα σε μια πόλη μπορεί να είναι 10-20 χιλιόμετρα την ώρα, λόγω της κυκλοφοριακής συμφόρησης. Άλλοι θέλουν να εξοπλίσουν το αυτοκίνητο τους με σύγχρονες τεχνολογίες GPS, για να έχουν με τη βοήθεια δορυφόρου και ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή την απαραίτητη καθοδήγηση σε άγνωστες διαδρομές ή σημαντική πληροφόρηση, ώστε να επιλέξουν την πιο σύντομη διαδρομή με τη λιγότερη κίνηση. Η προσφορά τέτοιων τεχνολογιών είναι σημαντική, ιδίως σε αυτούς που ταξιδεύουν συχνά, αλλά μερικές φορές η εξερεύνηση μιας διαφορετικής διαδρομής μπορεί να κρύβει ευχάριστες εκπλήξεις. Εξάλλου, ορισμέ-

νες φορές το ίδιο το ταξίδι έχει περισσότερη σημασία από τον τελικό προορισμό.

Αναμφισβήτητα, η τεχνολογία έχει βελτιώσει κατά πολύ τις συνθήκες διαβίωσης μας. Πόσοι, άραγε, θα ήθελαν να ξαναγυρίσουμε στην εποχή που πλέναμε τα ρούχα στο ποτάμι με τον κόπανο ή που ανάβαμε φωτιά με ξύλα, για να μαγειρέψουμε το μεσημεριανό. Η απόκτηση, όμως, όλο και περισσότερων τεχνολογικών αγαθών δεν οδηγεί απαραίτητα και σε έναν ανώτερο πολιτισμό. Λαοί που δε διαθέτουν υψηλή τεχνολογία μπορεί να έχουν έναν εξίσου σημαντικό πολιτισμό, που απλώς είναι διαφορετικός από το δικό μας και δυσκολευόμαστε να τον κατανοήσουμε. Ένα ποίημα, ή ένα λογοτέχνημα δεν είναι απαραίτητο να είναι γραμμένο στον

Επεξεργαστή Κειμένου, για να θεωρείται σημαντικό και όμορφο. Η μουσική που παράγεται από ένα αναλογικό όργανο (μία ακουστική κιθάρα) είναι σε πολλές περιπτώσεις ανώτερη από τη μουσική ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή. Αν ένας νέος συμμαθητής μας στο σχολείο προέρχεται από μία χώρα στην οποία δε διαθέτουν κινητά τηλέφωνα ή εξελιγμένους υπολογιστές, δε σημαίνει ότι δεν έχει κάτι σημαντικό να μας προσφέρει. Μπορεί να είναι ένας καλλιτέχνης που παίζει όμορφα ένα μουσικό όργανο ή γράφει εξαιρετικά ποιήματα στη γλώσσα του.

Το Διαδίκτυο είναι ένα σπουδαίο μέσο ανταλλαγής πολιτιστικών στοιχείων μεταξύ των λαών. Είναι αναγκαίο όμως να έχουμε την κατάλληλη παιδεία, για να το

αντιληφθούμε. Το Διαδίκτυο αποτελεί ένα παράθυρο στον κόσμο. Όμως, είναι εύκολο μέσα στον κυκεώνα των πληροφοριών να χαθούμε. Σ' αυτό μπορούν να μας βοηθήσουν οι μεγαλύτεροι σε ηλικία άνθρωποι που μας περιβάλλουν. Πολύ συχνά απορρίπτουμε εύκολα τις γνώσεις ενός ηλικιωμένου που δεν ξέρει να χειρίζεται τις Νέες Τεχνολογίες, απορώντας με την αδυναμία του να κατανοήσει απλά για μας πράγματα. Η γνώση του, όμως, μπορεί να μας βοηθήσει στην επιλογή των σωστών πληροφοριών. Εμείς με τη σειρά μας μπορούμε να του παρέχουμε σημαντικό γι' αυτόν υλικό από το Διαδίκτυο- κάποιο βιβλίο, που ίσως χρειάζεται, κάποιο μουσικό θέμα ή ειδήσεις από διάφορα μέρη του πλανήτη. Κάθε άνθρωπος είναι

ιδιαίτερος και μπορεί να προσφέρει κάτι μοναδικό στην κοινωνία.

Ανεξάρτητα από την οικονομική του επιφάνεια, την καταγωγή του, το χρώμα, το φύλο ή την ηλικία του μπορεί να έχει κάτι σημαντικό να μας προσφέρει.



Στο παζάρι της δωρεάν μουσικής!

«Μουσικοί και δισκογραφικές εταιρείες διαθέτουν χιλιάδες τραγούδια στις ιστοσελίδες τους για δωρεάν αντιγραφή στον υπολογιστή. Οι καλλιτέχνες και οι ανεξάρτητες δισκογραφικές εταιρείες έχουν βρει την ευκαιρία να προωθήσουν τη δουλειά τους μέσα από τα προσωπικά τους sites.»

**Ημερήσιος Τύπος,
Πέμπτη 13/01/2005**

2η Δραστηριότητα

Περίεργο πράγμα οι λέξεις και τι μπορείς να φτιάξεις συνδυάζοντάς τες. Μου αρέσει να παίζω μ' αυτές. Γράφω ποιήματα. Δε με ενδιαφέρει, αν κάποιιοι τα βρίσκουν καλά ή κακά. Με ενδιαφέρει, όμως, να τα μοιράζομαι. Πιστεύω ότι με κάποιους ανθρώπους μπορούμε να επικοινωνήσουμε με κοινούς κώδικες. Στην ιστοσελίδα μου δημοσιεύω τα «πνευματικά μου παιδιά», μιας και ξέρω ότι δεν πρόκειται ποτέ να εκδοθούν. Είναι πολύ σημαντικό για μένα κάποιιοι φίλοι, γνωστοί ή άγνωστοι, να τα διαβάζουν και να τους αρέσουν. Γιώργος, 16 ετών.

1. Πόσοι άνθρωποι μπορούν να επισκεφτούν την ιστοσελίδα που έχει δημοσιεύσει ο Γιώργος στο Διαδίκτυο;

- 2. Υπήρχε παλαιότερα η δυνατότητα να δημοσιοποιήσουμε την πνευματική μας δουλειά σε ευρύτερο κοινό, χωρίς να ξοδέψουμε χρήματα;**
- 3. Πόσο σημαντικό είναι αυτό για κάποιον που μπορεί να έχει προβλήματα μετακίνησης ή ζει σε ένα απομακρυσμένο μέρος;**
- 4. Μπορεί κάποιος να εκδώσει τα ποιήματα του Γιώργου ως δικά του;**
- 5. Πώς μπορεί να προστατευτεί ο Γιώργος;**

Ο κόσμος αλλάζει με τη συνεχή εξέλιξη των τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας και ο σύγχρονος πολίτης δεν μπορεί να σταματήσει αυτή την αλλαγή. Παρόλ' αυτά ο άνθρωπος δεν πρέπει να αισθάνεται όμηρος των αλλαγών. Αποκτώντας κριτική

στάση απέναντι στις τεχνολογίες που του παρουσιάζονται, πρέπει να σκέφτεται ποιες θα υιοθετήσει και με ποιους όρους. Αυτό δε σημαίνει ότι πρέπει να φοβόμαστε οποιοδήποτε νέο τεχνολογικό επίτευγμα παρουσιάζεται. Με όπλο τη γνώση, που παράγεται από τη συστηματική εκπαίδευση, μπορούμε να διερευνούμε τη χρηστικότητα κάθε τεχνολογίας, να την απορρίπτουμε ή να την προσαρμόζουμε στις πραγματικές μας ανάγκες.

3η Δραστηριότητα

15.000.000 βιβλία στο Διαδίκτυο!

Πέντε από τις πλέον περίφημες βιβλιοθήκες του κόσμου μετέχουν στο γιγάντιο εγχείρημα γνωστής Μηχανής Αναζήτησης. «Όλα τα βιβλία, οι επιστημονικές εργασίες και τα πολύτιμα χειρόγραφα του

**κόσμου θα αποτελούν σύντομα μια τεράστια ηλεκτρονική βιβλιοθήκη, στην οποία θα έχει ελεύθερη πρόσβαση όποιος διαθέτει ηλεκτρονικό υπολογιστή.»
Ημερήσιος Τύπος, Πέμπτη
16/12/2004**

- 1. Πώς μπορεί κανείς να βρει στο Διαδίκτυο ένα συγκεκριμένο βιβλίο που επιθυμεί να διαβάσει;**
- 2. Σε τι μορφή θα είναι αποθηκευμένα τα βιβλία αυτά;**
- 3. Ποιον μπορεί κανείς να συμβουλευτεί για το είδος του βιβλίου που είναι κατάλληλο για την ηλικία και για τα ενδιαφέροντα του;**



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

- 1.** Ποια είναι τα πλεονεκτήματα της αγοράς προϊόντων μέσα από το Διαδίκτυο;
- 2.** Ποια είναι τα μειονεκτήματα της αγοράς προϊόντων μέσα από το Διαδίκτυο;
- 3.** Γιατί πρέπει να έχουμε κριτική στάση απέναντι σε μια νέα συσκευή που προωθείται από τις διαφημίσεις;
- 4.** Πώς μπορούν διαφορετικοί λαοί να ανταλλάσσουν πολιτιστικά στοιχεία μέσω Διαδικτύου;
- 5.** Γιατί η κατάχρηση της τεχνολογίας μπορεί να μας κάνει υπόδουλούς της; Αναφέρετε ένα παράδειγμα από την καθημερινή ζωή.



ΘΕΜΑΤΑ ΓΙΑ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

1. Στο διάλογο «Φαίδρος» του Πλάτωνα, ο Σωκράτης ασκεί αρνητική κριτική σ' αυτόν που εφηύρε τη γραφή, λέγοντας ότι θα παραμεληθεί η εξάσκηση της μνήμης με συνέπεια την εξασθένησή της. «Διότι τούτο θα παρέχει λησμοσύνη στις ψυχές, επειδή θα παραμεληθεί η εξάσκηση του μνημονικού των, αφού με την εμπιστοσύνη στη γραφή θα θυμούνται τα πράγματα εκ των έξω, με ξένους χαρακτήρες και όχι γιατί τα εννόησαν σε βάθος στις δικές τους προσπάθειες». Κάθε νέα εφεύρεση έχει θετικές αλλά και αρνητικές συνέπειες για τον άνθρωπο. Πρέπει, λοιπόν, να

είμαστε ιδιαίτερα προσεκτικοί στη χρήση κάθε καινούργιας τεχνολογίας και να την αντιμετωπίζουμε με κριτική ματιά. Με αφορμή αυτή τη θέση συζητήστε για τις θετικές αλλά και τις αρνητικές συνέπειες των νέων τεχνολογιών της πληροφορίας, επιλέγοντας κάποια νέα μορφή τεχνολογίας (π.χ. κινητό τηλέφωνο).

2. Με τη βοήθεια μιας Μηχανής Αναζήτησης βρείτε ελληνικά ηλεκτρονικά βιβλία. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα ψηφιοποίησης των βιβλίων και δημοσίευσής τους στο Διαδίκτυο; Προτιμάτε ένα χαρτόδετο βιβλίο ή ένα ηλεκτρονικό βιβλίο;

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ 9ου ΤΟΜΟΥ

ΕΝΟΤΗΤΑ 2:

**Χρήση εργαλείων έκφρασης,
επικοινωνίας, ανακάλυψης και
δημιουργίας8**

ΕΝΟΤΗΤΑ 3:

**Ο υπολογιστής στην κοινωνία και
στον πολιτισμό.....17**

Με απόφαση της Ελληνικής Κυβέρνησης τα διδακτικά βιβλία του Δημοτικού, του Γυμνασίου και του Λυκείου τυπώνονται από τον Οργανισμό Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων και διανέμονται δωρεάν στα Δημόσια Σχολεία. Τα βιβλία μπορεί να διατίθενται προς πώληση, όταν φέρουν βιβλιόσημο προς απόδειξη της γνησιότητάς τους. Κάθε αντίτυπο που διατίθεται προς πώληση και δε φέρει βιβλιόσημο, θεωρείται κλεψίτυπο και ο παραβάτης διώκεται σύμφωνα με τις διατάξεις του άρθρου 7, του Νόμου 1129 της 15/21 Μαρτίου 1946 (ΦΕΚ 1946, 108, Α΄).



Απαγορεύεται η αναπαραγωγή οποιουδήποτε τμήματος αυτού του βιβλίου, που καλύπτεται από δικαιώματα (copyright), ή η χρήση του σε οποιαδήποτε μορφή, χωρίς τη γραπτή άδεια του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

