

**Σχολιασμός σχετικά με τις
Μεγάλες Δραστηριότητες
(Βιβλίο του Μαθητή Πληροφορική Α΄, Β΄,
Γ΄ Γυμνασίου, Π. Ι. 2007 σελ 204-205)**

Το μεγαλύτερο μέρος της Ενότητας αφαιρέθηκε από το Βιβλίο του Εκπαιδευτικού, επειδή το βιβλίο ξεπέρασε το μέγιστο αριθμό σελίδων που προβλεπόταν από τη σύμβαση του έργου.

ΕΝΟΤΗΤΑ ΔΕΥΤΕΡΗ: Χρήση Εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας – Δημιουργία Συνθετικών Εργασιών

Η δεύτερη ενότητα έχει στόχο οι μαθητές να αξιοποιούν και γνώσεις και δεξιότητες που έχουν αποκτήσει για τη δημιουργία και παρουσίαση συνθετικών εργασιών.

Οι εργασίες που προτείνονται στο βιβλίο του μαθητή είναι ενδεικτικές και ο καθηγητής μπορεί να προτείνει άλλες ανάλογα με τα ενδιαφέροντα των μαθητών, την επικαιρότητα ή τις ιδιαιτερότητες του περιβάλλοντος που εντάσσεται ο σχολικός χώρος. Είναι σημαντικό η επιλογή μιας συνθετικής δραστηριότητας να βασίζεται στην έμφυτη περιέργεια του μαθητή και την αυτενέργειά του. Ο μαθητής πρέπει να παρακινείται από τον εκπαιδευτικό στο να προσδιορίζει και να αξιοποιεί διάφορες πηγές και μέσα πληροφόρησης. Να συνδυάζει τη θεωρία με την πράξη και να στοχεύει κυρίως στην απόκτηση κριτικών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων μεθοδολογικού χαρακτήρα. Οι μαθητές πρέπει να στηριχτούν στις γνώσεις που έχουν αποκτήσει, οι οποίες θα τους βοηθήσουν στον κατάλληλο σχεδιασμό και στην οργάνωση που απαιτείται για να επιτευχθεί το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα της κάθε δραστηριότητας στον προγραμματισμένο χρόνο.

Με τις συνθετικές εργασίες οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία. Επιδιώκεται έτσι η ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της συνεργατικότητας και της ικανότητας επικοινωνίας.

Η επίτευξη των συνθετικών εργασιών μπορεί να γίνει είτε ατομικά είτε ομαδοσυνεργατικά. Η συνεργασία ομάδων βοηθάει στην ανάπτυξη της ικανότητας επικοινωνίας, στην ένταξη των μοναχικών μαθητών στο κοινωνικό σύνολο του σχολείου και εξασφαλίζει την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία με φυσικό και αβίαστο τρόπο. Η εργασία σε ομάδες περιορίζει την ανταγωνιστικότητα μεταξύ των μαθητών και συγχρόνως κάνει τους μαθητές να αισθάνονται υπεύθυνα και σημαντικά άτομα, ικανά να αναλάβουν αρμοδιότητες και να συμβάλλουν στην ολοκλήρωση μιας κοινής εργασίας.

Μία κατάλληλη μέθοδος για την εκπόνηση ομαδικών συνθετικών εργασιών είναι η μέθοδος Project ή η μέθοδος των σχεδίων. Περισσότερα για τη μέθοδο Project δείτε στην εισαγωγή.

Ο συνθετικές εργασίες του βιβλίου του Μαθητή

1. Δημιουργία μιας μαθητικής εφημερίδας

<u>Προτεινόμενος χρόνος δραστηριότητας:</u>	2-4 διδακτικές ώρες
<u>Επίπεδο δυσκολίας:</u>	Εύκολο
<u>Προτεινόμενα εργαλεία:</u>	Επεξεργαστής Κειμένου, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή.

Προτείνεται να ακολουθηθεί η μέθοδος των σχεδίων (μέθοδος Project).

Οι μαθητές της τάξης χωρίζουν τις αρμοδιότητες και τα θέματα που θα ασχοληθούν.

Για παράδειγμα:

- ένας μαθητής θα ασχοληθεί με την επιμέλεια του εντύπου με το υλικό που θα δημιουργήσουν οι άλλοι μαθητές,
- ένας μαθητής να ασχοληθεί με τις φωτογραφίες και τις εικόνες που θα μπουν στο έντυπο,
- οι άλλοι μαθητές μπορούν να αναλάβουν μόνοι τους ή σε συνεργασία ανά δύο ένα θέμα: π.χ. τα αθλητικά νέα του σχολείου, θέματα αγωγής υγείας, θέματα που ενδιαφέρουν το συγκεκριμένο σχολείο, θέματα της περιοχής του σχολείου.

Μετά από το πέρας συγκεκριμένου χρονικού διαστήματος τα θέματα συγκεντρώνονται και παρουσιάζονται στην τάξη. Αποφασίζονται δημοκρατικά τυχόν αλλαγές και ο μαθητής που έχει αναλάβει συγκεντρώνει το υλικό και του δίνει τελική μορφή.

Στο τέλος η εφημερίδα τυπώνεται και παρουσιάζεται στους μαθητές της τάξης, στους γονείς, στους καθηγητές και στις υπόλοιπες τάξεις του σχολείου.

2. Δημιουργία Λευκώματος της τάξης.

<u>Προτεινόμενος χρόνος δραστηριότητας:</u>	2-3 διδακτικές ώρες
<u>Επίπεδο δυσκολίας:</u>	Μέτριο
<u>Προτεινόμενα εργαλεία:</u>	Επεξεργαστής Κειμένου, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή

Με τη χρήση της web κάμερας τους εργαστηρίου ή μιας ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής παίρνονται φωτογραφίες από κάθε μαθητή.

Αποφασίζεται για κάθε μαθητή να γράψουν ένα μικρό κείμενο περίπου 3-5 συμμαθητές του ανάλογα με τις παρέες και τις φιλίες που έχουν δημιουργηθεί. Το κείμενο μπορεί να είναι ελεύθερο. Ζητείται για παράδειγμα από τους μαθητές να γράψουν κείμενα που να απευθύνονται στους συμμαθητές τους μετά από 20 χρόνια. Τα κείμενα συλλέγονται και διαμορφώνονται με τις αντίστοιχες φωτογραφίες δίπλα τους σε ένα ενιαίο λεύκωμα.

Παράδειγμα σελίδας λευκώματος

Φωτογραφία μαθητή	Σχόλια μαθητή 1:	Φωτογραφία μαθητή	Σχόλια μαθητή 1:
	Σχόλια μαθητή 2:		Σχόλια μαθητή 2:
Όνομα μαθητή	Σχόλια μαθητή 3:	Όνομα μαθητή	Σχόλια μαθητή 3:

3. Ελεύθερη μεταφορά ενός μύθου σε ένα λογισμικό Παρουσιάσεων.

<u>Προτεινόμενος χρόνος δραστηριότητας:</u>	2-3 διδακτικές ώρες.
<u>Επίπεδο δυσκολίας:</u>	Μέτριο
<u>Προτεινόμενα εργαλεία:</u>	Λογισμικό Παρουσιάσεων, πρόγραμμα της Ζωγραφικής, Μηχανές Αναζήτησης, Επεξεργαστής Κειμένου.

Η τάξη μπορεί να χωριστεί σε ομάδες των δύο μαθητών. Οι μαθητές θα επιλέξουν ένα μύθο και θα τον καταγράψουν στον Επεξεργαστή Κειμένου. Στη συνέχεια οι μαθητές θα αποφασίσουν το χωρισμό της ιστορίας σε κάρτες και θα αποφασίσουν τη μορφή των εικόνων που θα εμπλουτίσουν τις διαφάνειες και θα κάνουν την ιστορία πιο παραστατική.

Για τις εικόνες που θα χρησιμοποιήσουν μπορούν:

- να τις αναζητήσουν σε συλλογή clipart,
- να τις δημιουργήσουν με το πρόγραμμα της Ζωγραφικής ή
- να τις αναζητήσουν με τη βοήθεια μιας Μηχανής Αναζήτησης, που δίνει αυτή τη δυνατότητα (π.χ. τη Μηχανή Αναζήτησης Google).

Μετά την ολοκλήρωση του σχεδιασμού και της συλλογής του υλικού οι μαθητές δημιουργούν τη δική τους παρουσίαση, μεταφέροντας με την λειτουργία «Αντιγραφή-Επικόλληση» τα κείμενα και εισάγοντας τις εικόνες στις διαφάνειες.

Μετά την ολοκλήρωσή τους οι εργασίες παρουσιάζονται στην τάξη.

4. Δημιουργία παρουσίασης με θέμα: το σχολείο μας.

<u>Προτεινόμενος χρόνος δραστηριότητας:</u>	2 διδακτικές ώρες.
<u>Επίπεδο δυσκολίας:</u>	Εύκολο
<u>Προτεινόμενα εργαλεία:</u>	Λογισμικό Παρουσιάσεων, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή

Προτείνεται να ακολουθηθεί η μέθοδος των σχεδίων (μέθοδος Project).

Οι μαθητές της τάξης αποφασίζουν τα περιεχόμενα της παρουσίασης. Χωρίζονται σε ομάδες και επιλέγουν να προετοιμάσουν τις διαφάνειες για ένα θέμα. Μία ομάδα ασχολείται με τη λήψη φωτογραφιών από το σχολικό χώρο και την μεταφορά τους στον υπολογιστή. Στο τέλος οι διαφάνειες που έχουν ετοιμαστεί παρουσιάζονται σε όλη την τάξη, αποφασίζονται τυχόν τροποποιήσεις και ενώνονται σε μία ενιαία παρουσίαση.

5. Δημιουργία σχολικής ιστοσελίδας

<u>Προτεινόμενος χρόνος δραστηριότητας:</u>	4-10 διδακτικές ώρες.
<u>Επίπεδο δυσκολίας:</u>	Μέτριο
<u>Προτεινόμενα εργαλεία:</u>	Λογισμικό πλοήγησης, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, Σημειωματάριο ή «Έγγραφο HTML» του OpenOffice ή MS-Word

Προτείνεται να ακολουθηθεί η μέθοδος των σχεδίων (μέθοδος Project).

Μπορούν να δημιουργούν μικρές ομάδες εργασίας, οι οποίες ενδεικτικά μπορεί να είναι:

1. Σχεδιαστική ομάδα: θα ασχοληθεί με το σχεδιασμό και την οργάνωση της ιστοσελίδας.
2. Φωτογραφική ομάδα: θα ασχοληθεί με τις φωτογραφίες και τα σχέδια που θα μπουν στην ιστοσελίδα.
3. Ομάδα συλλογής πληροφοριών.
4. Προγραμματιστική ομάδα: θα συλλέξει τα κείμενα και τις εικόνες και θα δημιουργήσει την ιστοσελίδα σύμφωνα με τις υποδείξεις της σχεδιαστικής ομάδας.
5. Ομάδα συγγραφής κειμένων.

Η προγραμματιστική ομάδα μπορεί να ασχοληθεί για τη δημιουργία ιστοσελίδας με ένα από τα εξής εργαλεία:

1. Τη γλώσσα HTML.
2. Το πρόγραμμα «Έγγραφο HTML» της εφαρμογής OpenOffice (και προαιρετικά την επιλογή «Αρχείο-Αυτόματος Πιλότος»).
3. Το πρόγραμμα Word της εφαρμογής MS-Office.

Για τη γλώσσα HTML αρκούν οι ετικέτες:

<html>, <background>, <bgcolor>, <p>,
, , <h1>...<h7>, , , <i>, <u>, , και προαιρετικά <table>, <tr>, <td>.

Στο τέλος γίνεται ποιοτικός έλεγχος από όλη την ομάδα, και στη συνέχεια ανεβαίνει η ιστοσελίδα στο δικτυακό τόπο του σχολείου.

**6. Σχεδιασμός παιχνιδιού τύπου Arcade με τη MicroWorlds Pro.
1^η εκδοχή της Δραστηριότητας 6**

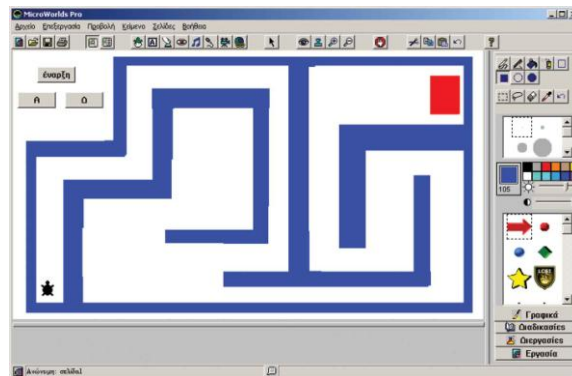
<u>Προτεινόμενος χρόνος δραστηριότητας:</u>	2 διδακτικές ώρες
<u>Επίπεδο δυσκολίας:</u>	Μέτριο
<u>Προτεινόμενα εργαλεία:</u>	MicroWorlds Pro

Προαπαιτούμενες γνώσεις

Εντολές: **μπροστά** (μπ), **δεξιά** (δε), **αριστερά** (αρ), **ανακοίνωση**.
Χρήση διαδικασιών.

Νέες εντολές: **συνεχώς**, **περίμενε**, **όλαστοπ**

Οι μαθητές μπορούν να σχεδιάσουν μια διαδρομή που περικλείεται από ένα χρώμα, όπως στο σχήμα που ακολουθεί, ή να τον διαμορφώσουν ανάλογα με τη φαντασία τους (π.χ. να υπάρχουν εναλλακτικές διαδρομές), στο περιβάλλον MicroWorlds Pro.



Περιγραφή των κουμπιών που φαίνονται στο σχήμα:

έναρξη: θα ξεκινάει τη χελώνα η οποία θα συνεχίζει να κινείται.

A: αλλάζει τη διεύθυνση της χελώνας προς τα αριστερά.

Δ: αλλάζει τη διεύθυνση της χελώνας προς τα δεξιά.

Κώδικας που γράφεται στην καρτέλα Διαδικασίες και ενεργοποιεί τα κουμπιά: έναρξη, πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά.

για έναρξη	για Δ	για A
συνεχώς[μπ 6 περίμενε 1]	δεξιά 90	αριστερά 90
τέλος	τέλος	τέλος

Κώδικας που γράφεται στην επεξεργασία του χρώματος του τοίχου του λαβύρινθου (κάντε δεξί κλικ οπουδήποτε στο χρώμα του λαβυρίνθου, επιλέξτε επεξεργασία, και εισάγεται την επόμενη εντολή στην περιοχή «χελώνα»):

χ1, ανακοίνωση [Έπεσες σε τοίχο!] όλαστοπ

Κώδικας που γράφεται στην επεξεργασία του χρώματος του στόχου του λαβύρινθου (κάντε δεξί κλικ οπουδήποτε στο χρώμα του στόχου, επιλέξτε επεξεργασία, και εισάγεται την επόμενη εντολή στην περιοχή «χελώνα»):

χ1, ανακοίνωση [Νίκησες!] όλαστοπ

2^η εκδοχή της Δραστηριότητας 6

Προτεινόμενος χρόνος δραστηριότητας:	4-5 διδακτικές ώρες
Επίπεδο δυσκολίας:	Δύσκολο
Προτεινόμενα εργαλεία:	MicroWorlds Pro

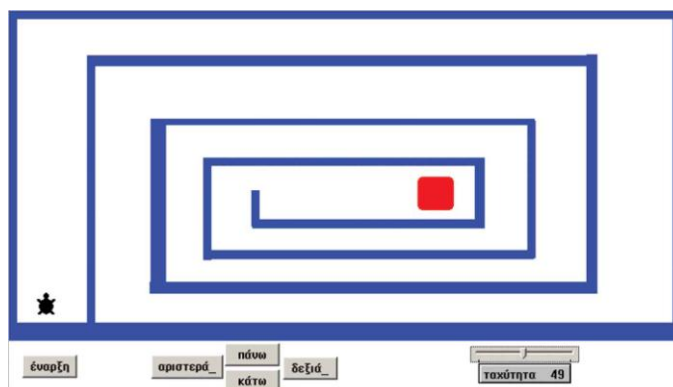
Προαπαιτούμενες γνώσεις

Εντολές: **μπροστά** (μπ), **ανακοίνωση**, **φράση** (φρ), **ΑρχικοποίησηΧρονιστή**,

Χρήση διαδικασιών.

Νέες εντολές: **συνεχώς**, **περίμενε**, **θέσεκατεύθυνση**, **όλαστοπ**

Οι μαθητές μπορούν να σχεδιάσουν ένα λαβύρινθο, όπως στο σχήμα που ακολουθεί, ή να τον διαμορφώσουν ανάλογα με τη φαντασία τους (π.χ. να υπάρχουν εναλλακτικές διαδρομές), στο περιβάλλον MicroWorlds Pro.



Περιγραφή των

φαίνονται στο σχήμα:

έναρξη: θα ξεκινάει τη χελώνα η οποία θα συνεχίζει να κινείται.

πάνω: αλλάζει τη διεύθυνση της χελώνας προς τα πάνω.

κάτω: αλλάζει τη διεύθυνση της χελώνας προς τα κάτω.

αριστερά: αλλάζει τη διεύθυνση της χελώνας προς τα αριστερά.

δεξιά: αλλάζει τη διεύθυνση της χελώνας προς τα δεξιά.

κουμπιών που

Παρατήρηση: Οι λέξεις «αριστερά» και «δεξιά» είναι δεσμευμένες στη MicroWorlds Pro και έτσι δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για όνομα μιας διαδικασίας.

Δημιουργία ενός μεταβολέα με το όνομα **ταχύτητα**, με τον οποίο θα μπορούμε να μεταβάλλουμε την ταχύτητα της χελώνας.

Η χελώνα θα κινείται σύμφωνα με τις οδηγίες που θα της δίνουμε με τα τέσσερα κουμπιά.

- Αν η χελώνα πατήσει την μπλε γραμμή η χελώνα θα σταματάει και θα εμφανίζεται το μήνυμα: «Την πάτησες!» ή οποιοδήποτε άλλο μήνυμα τερματισμού του παιχνιδιού.
- Αν η χελώνα φτάσει στην κόκκινη περιοχή η χελώνα να σταματάει και θα εμφανίζεται το μήνυμα: «Μπράβο!!! Χρόνος παιχνιδιού ___ δευτερόλεπτα!»

Κώδικας που γράφεται στην καρτέλα Διαδικασίες και ενεργοποιεί τα κουμπιά: **έναρξη**, **πάνω**, **κάτω**, **αριστερά**, **δεξιά**.

για έναρξη ΑρχικοποίησηΧρονιστή συνεχώς [μπ 3 περίμενε 10 / ταχύτητα] τέλος	για πάνω θέσεκατεύθυνση 0 τέλος	για κάτω θέσεκατεύθυνση 180 τέλος
για δεξιά θέσεκατεύθυνση 90 τέλος	για αριστερά θέσεκατεύθυνση 270 τέλος	

Κώδικας που γράφεται στην επεξεργασία του χρώματος του τοίχου του λαβύρινθου (κάντε δεξί κλικ οπουδήποτε στο χρώμα του λαβυρίνθου, επιλέξτε επεξεργασία, και εισάγεται την επόμενη εντολή στην περιοχή «χελώνα»):

χ1, ανακοίνωση (φρ [Την πάτησες! Χρόνος παιχνιδιού] χρονιστής / 10
"δευτερόλεπτα!) όλαστοπ

Κώδικας που γράφεται στην επεξεργασία του χρώματος του στόχου του λαβύρινθου
(κάντε δεξί κλικ οπουδήποτε στο χρώμα του στόχου, επιλέξτε επεξεργασία, και εισάγεται την
επόμενη εντολή στην περιοχή «χελώνα»):

χ1, ανακοίνωση (φρ [Μπράβο!!! Χρόνος παιχνιδιού] χρονιστής / 10
"δευτερόλεπτα!) όλαστοπ

**Η δυσκολία της δραστηριότητας υπάρχει στον τρόπο που ο καθηγητής θα βοηθήσει
τους μαθητές να σχεδιάσουν οι ίδιοι τις εντολές, δίνοντάς τους τις κατάλληλες γνώσεις
και βοηθώντας τους με τις κατάλληλες συμβουλές.**

Δεν πρέπει ο καθηγητής να δώσει έτοιμες τις εντολές στους μαθητές και απλά οι μαθητές να
τις πληκτρολογήσουν για να παρατηρήσουν και να περιγράψουν το αποτέλεσμα.

7. Κατασκευάστε διαδικασίες που να σχεδιάζουν τα κεφαλαία γράμματα του Ελληνικού αλφαβήτου.

<u>Προτεινόμενος χρόνος δραστηριότητας:</u>	2 διδακτικές ώρες
<u>Επίπεδο δυσκολίας:</u>	Μέτριο. Για να μπορέσει να ολοκληρωθεί η δραστηριότητα σε δύο διδακτικές ώρες πρέπει ο καθηγητής να μοιράσει τα εικοσιτέσσερα αναλογικά στους μαθητές της τάξης. Κάθε μαθητής αναλαμβάνει να σχεδιάσει από δύο έως τέσσερα γράμματα.
<u>Προτεινόμενα εργαλεία:</u>	MicroWorlds Pro

Προαπαιτούμενες γνώσεις

Χρήση διαδικασιών. Εντολές: μπροστά, δεξιά, αριστερά, στκ.

Ενδεικτικά τα δύο πρώτα γράμματα:

για άλφα	για βήτα
στκ	στκ
δε 30	μπ 229
μπ 100	δε 90
δε 120	μπ 30
μπ 100	επανάλαβε 180 [μπ 1 δε 1]
δε 180	δε 180
μπ 50	επανάλαβε 180 [μπ 1 δε 1]
αρ 60	μπ 30
μπ 50	τέλος
τέλος	

8. Δημιουργία μελωδίας στο περιβάλλον MicroWorlds Pro.

Προτεινόμενος χρόνος δραστηριότητας:	1-2 διδακτικές ώρες
Επίπεδο δυσκολίας:	Προϋποθέτει μουσικές γνώσεις
Προτεινόμενα εργαλεία:	MicroWorlds Pro

Προαπαιτούμενες γνώσεις

Χρήση διαδικασιών.

Νέες εντολές: ΘέσεΌργανο, νότα, παύση

Η εντολή **ΘέσεΌργανο** κάνει την επιλογή του οργάνου για τις επόμενες νότες που θα ακουστούν.

Ένα όργανο μπορεί να επιλεγεί με ένα από τα διαθέσιμα ονόματα:

πίانو, κλαβεσίνο, βιμπράφωνο, κιθάρα, βιολί, κλαρινέττο και καλίμπα

π.χ. ΘέσεΌργανο "κιθάρα

ή με έναν αριθμό από το 1 μέχρι το 128.

π.χ. ΘέσεΌργανο 64

Μερικές επιλογές είναι για ήχους που δεν αντιστοιχούν σε μουσικά όργανα π.χ. το 124 αντιστοιχεί σε κελάηδισμα πουλιού, το 125 αντιστοιχεί σε κουδούνισμα τηλεφώνου, το 125 αντιστοιχεί σε πυροβολισμό και το 111 αντιστοιχεί σε σειρήνα πλοίου.

Η εντολή **νότα** παίζει την επιλεγμένη νότα στο προεπιλεγμένο μουσικό όργανο. Η εντολή συντάσσεται:

νότα αριθμός νότας ή λίστα αριθμών διάρκεια

Ο αριθμός νότας παίρνει τιμές από 1 μέχρι 127. Οι τιμές αυτές αντιστοιχούν στις νότες του πίνακα:

Λα	Λα#	Σι	Ντο	Ντο#	Ρε	Ρε#	Μι	Φα	Φα#	Σολ	Σολ#
A	A#	B	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#
				1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68
69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92
93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104
105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116
117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	

Η διάρκεια εκφράζεται σε δέκατα του δευτερολέπτου.

Για παράδειγμα η εντολή: νότα 72 20

έχει αποτέλεσμα να ακουστεί η νότα ντο της 7^{ης} οκτάβας για 2 δευτερόλεπτα.

Αν τον αριθμό της νότας τον αντικαταστήσουμε με λίστα αριθμών τότε ακούγεται συγχορδία, δηλαδή η εντολή: νότα [72 74 77] 20

έχει αποτέλεσμα να ακουστούν οι νότες ντο, ρε και φα μαζί για 2 δευτερόλεπτα.

Η εντολή **παύση** εισάγει μια παύση ανάμεσα σε μια ακολουθία από νότες. Η σύνταξή της είναι: παύση αριθμός

Ο αριθμός δηλώνει τη διάρκεια της παύσης σε δέκατα του δευτερολέπτου και παίρνει τιμές από 1 μέχρι 255.

9. Δημιουργία υπερκειμένου σε καρτέλες

<u>Προτεινόμενος χρόνος δραστηριότητας:</u>	1-2 διδακτικές ώρες
<u>Επίπεδο δυσκολίας:</u>	Μέτριο
<u>Προτεινόμενα εργαλεία:</u>	Μηχανές Αναζήτησης, Επεξεργαστής Κειμένου, χαρτόνι, σπάγκος.

Ζητήστε από τα παιδιά να βρουν κείμενα που σχετίζονται μεταξύ τους από την Μυθολογία, Ιστορία, Γεωγραφία ή τα Θρησκευτικά. Τα κείμενα αντιγράφονται, τυπώνονται και κολλιούνται πάνω σε χαρτόνι. Με ένα αιχμηρό αντικείμενο γίνονται τρύπες (με μεγάλη προσοχή) από τον καθηγητή δίπλα στις λέξεις συνδέσμων, καθώς και στην αρχή των κειμένων. Συνδέονται οι τρύπες των χαρτονιών με σπάγκο, στον οποίο κάνουμε κόμπο στις δύο άκρες για να σταθεροποιούνται στο χαρτόνι.

Στο τέλος της κατασκευής ο καθηγητής ανοίγει συζήτηση με τους μαθητές με θέμα: ότι το αποτέλεσμα είναι ένα υπερκείμενο, το οποίο όμως δεν είναι σε ηλεκτρονική μορφή. Ο καθηγητής ζητάει από τους μαθητές να προσπαθήσουν να περιηγηθούν στο υπερκείμενο με τη βοήθεια των συνδέσμων.

Παράδειγμα επιλογής θέματος του υπερκειμένου: Οι μαθητές μπορούν να αναζητήσουν και να φτιάξουν μικρά κείμενα σχετικά με τα πρόσωπα:

Αγαμέμνονας, Ηλέκτρα, Κλυταιμνήστρα, Ορέστης, Αίγισθος

Από τις πληροφορίες που θα συλλεχθούν μπορούν να δημιουργηθούν μικρά κείμενα. Στο καθένα από αυτά αναφέρονται μερικά από τα υπόλοιπα πρόσωπα. Στα σημεία αυτά της κάθε καρτέλας δημιουργούνται σύνδεσμοι που οδηγούν σε άλλες καρτέλες.

10. Οργανώστε ένα εικονικό δικαστήριο το οποίο θα αποφασίσει αν οι σύνδεσμοι μπορούν να τοποθετούνται ελεύθερα σε μια ιστοσελίδα ή πρέπει να προϋπάρχει αποδοχή του ιδιοκτήτη της ιστοσελίδας που οδηγεί ο σύνδεσμος.

<u>Προτεινόμενος χρόνος δραστηριότητας:</u>	1-2 διδακτικές ώρες
<u>Επίπεδο δυσκολίας:</u>	Πολύ Δύσκολο

Οι μαθητές της τάξης, και ιδιαίτερα οι μαθητές που θα μιλήσουν στο «δικαστήριο» για το θέμα, πρέπει να γνωρίζουν πολύ καλά θέματα όπως:

- τι είναι ιστοσελίδα
- τι είναι σύνδεσμος
- ποια η λειτουργία των συνδέσμων

Ο «Δικαστής» προτείνεται να είναι ο καθηγητής Πληροφορικής, οποίος θα διευθύνει τη συζήτηση. Οι δύο «αντίδικες» πλευρές πρέπει να έχουν κάνει συναντήσεις πριν από τη «δίκη», ώστε να έχουν προετοιμάσει το θέμα και να καθορίσουν τη στρατηγική καθώς και τα επιχειρήματα που θα χρησιμοποιήσουν.

Η προεργασία πριν από το δικαστήριο μπορεί να γίνει σε ώρες εκτός διδασκαλίας, όπου η καθεμία από τις «αντίδικες πλευρές» θα κάνει συναντήσεις και θα προετοιμάσει την στρατηγική και τα επιχειρήματα που θα παρουσιάσει στο «Δικαστήριο».