

Φύλλο εργασίας 1

Τάξη: Α' Γυμνασίου

Τμήμα:.....

Ενότητα: Γνωρίζω τον Υπολογιστή

Τίτλος Μαθήματος : Από τις πρώτες προσπάθειες για την αναπαράσταση της πληροφορίας στην καταιγιστική διανομή πληροφοριών του 21ου αιώνα.

Ονοματεπώνυμο Μαθητών:

Δραστηριότητα 1η

Πατήστε στο σύνδεσμο, <https://www.youtube.com/watch?v=AvLXzt0deF4> παρακολουθήστε το βίντεο και απαντήστε στην ερώτηση:

Για ποιους λόγους ο άνθρωπος άρχισε να δημιουργεί εργαλεία;

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

Δραστηριότητα 2η



Μπορείτε να βρείτε τους λόγους για τους οποίους ο άνθρωπος ζωγράφισε αυτά τα ζώα;

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

Σπηλαιογραφία από τα σπήλαια της Νiaux (Γαλλία)

" Η ανάγκη είναι η αιτία γέννησης της πληροφορίας "

Αριστοφάνης

Δραστηριότητα 3η

1. Πατήστε στο σύνδεσμο <http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/708> και παρακολουθήστε προσεκτικά την παρουσίαση των συμβόλων που χρησιμοποιεί ο άνθρωπος για την αναπαράσταση εννοιών και αριθμητικών ποσοτήτων.
2. Με την ανακάλυψη της γραφής και του αλφάβητου δίνεται η δυνατότητα για καταγραφή ενός τεράστιου πλήθους πληροφοριών και γνώσεων. Καθώς η οργάνωση των κοινωνιών γίνεται όλο και πιο συνθέτη, οι καταγεγραμμένες πληροφορίες οργανώνονται και διαφυλάσσονται σε βιβλιοθήκες. Σε τι πιστεύετε πως βοήθησε αυτό τις επόμενες γενιές των ανθρώπων;

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



Η Πληροφορική εξετάζει με ποια τεχνικά μέσα και με ποιες διαδικασίες μπορούμε:

- να συλλέξουμε και να αποθηκεύσουμε δεδομένα,
- να τα επεξεργαστούμε,
- να μεταδώσουμε τις χρήσιμες **πληροφορίες** που παράγονται και
- να τις αποθηκεύσουμε.

Η Ιστορία των υπολογιστών είναι κλάδος της ιστορίας των επιστημών και της τεχνολογίας εν γένει, που ασχολείται με τη συστηματική καταγραφή της γέννησης και ανάπτυξης των υπολογιστικών συστημάτων στη διάρκεια του χρόνου.

Δραστηριότητα 4η

Τι ανακάλυψε ο Γουτεμβέργιος το 1454 και γιατί θεωρείται ότι με την ανακάλυψη αυτή άλλαξε ριζικά ο τρόπος καταγραφής και διανομής της πληροφορίας;

Μπορείτε να αναζητήσετε πληροφορίες στις παρακάτω ιστοσελίδες

<http://el.wikipedia.org/wiki/Γουτεμβέργιος>

<http://bizdim.gr/index.php/tehnologiaektyposeon/thebook/30-gutenberg>

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

Επισκεφτείτε την ιστοσελίδα http://www.army.gr/default.php?pname=histori3_DDB&la=1 διαβάστε προσεκτικά τις πληροφορίες που δίνονται και απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Είναι ο ηλεκτρισμός η σημαντικότερη εφεύρεση του ανθρώπου;

.....

2. Η ανακάλυψη του ηλεκτρισμού οδήγησε άλλους επιστήμονες σε νέες ανακαλύψεις; Αν ναι, καταγράψτε μερικές.

.....
.....

3. Σήμερα στις αρχές του 1ου αιώνα ποιες συσκευές είναι αυτές που μας παρέχουν εύκολα και γρήγορα πλήθος πληροφοριών;

.....
.....

Φύλλο εργασίας 2

Τάξη: Α' Γυμνασίου

Τμήμα:.....

Ενότητα: Γνωρίζω τον Υπολογιστή

Τίτλος Μαθήματος : Δημιουργία άρθρων

Ονοματεπώνυμο Μαθητών:

ΧΩΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ

Δραστηριότητα 1η

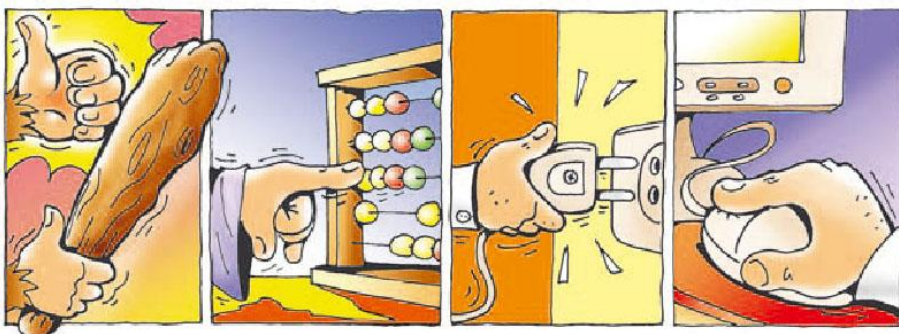
Εξερευνείστε τους δικτυακούς τόπους [http://el.wikipedia.org/wiki/ιστορία των υπολογιστών](http://el.wikipedia.org/wiki/ιστορία_των_υπολογιστών)
<http://www.it.uom.gr/project/mycomputer/history/>
<http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/3129>

- συλλέξτε πληροφορίες και δημιουργήστε μια κάρτα (στον επεξεργαστή κειμένου του υπολογιστή σας) , για τον κάθε μηχανισμό που θα σας ανατεθεί, αναφέροντας τη χρονική περίοδο και περιγράφοντας το σκοπό για τον οποίο κατασκευάστηκε.
- Αποθηκεύστε το αρχείο στο φάκελο του τμήματος σας.
- Αποθηκεύστε στο φάκελο του τμήματος σας και μια εικόνα για τον κάθε μηχανισμό.

Μηχανισμοί με τους οποίους θα ασχοληθεί η κάθε ομάδα.

1η ομάδα	Άβακας Το κόσκινο του Ερατοσθένη
2η ομάδα	Ο μηχανισμός των Αντικυθήρων Τα κόκκαλα του Νεπιέρ
3η ομάδα	Κλεψύδρα Το αρχαίο ρομπότ Τάλως
4η ομάδα	Η μηχανή του Πασκάλ Η μηχανή του Leibniz
5η ομάδα	Η αναλυτική μηχανή του Μπάμπατζ Η μηχανή του Χολεριθ

Από το ρόπαλο στο ποντίκι: 6.000 χρόνια διαφορά



Τα υπολογιστικά εργαλεία τα διαδέχονται οι υπολογιστικές μηχανές. Στα μέσα του 20ου αιώνα κατασκευάζεται ο πρώτος ηλεκτρονικός υπολογιστής αλλάζοντας ριζικά τις υπολογιστικές μηχανές. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής δεν κάνει απλά αριθμητικούς υπολογισμούς, όπως οι περισσότερες από τις προγενέστερες μηχανές, αλλά επεξεργάζεται δεδομένα για τη παραγωγή χρήσιμων πληροφοριών. Για πρώτη φορά οι άνθρωποι κατασκευάζουν μια μηχανή προσπαθώντας να μιμηθούν τη λειτουργία του εγκεφάλου.

Δραστηριότητα 2η

Παρόμοια με τη δραστηριότητα 1, εξερευνείστε τους δικτυακούς τόπους

http://el.wikipedia.org/wiki/ιστορία_των_υπολογιστών

<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6643>

αναζητήστε πληροφορίες, δημιουργήστε και αποθηκεύστε τα αρχεία στο φάκελο του τμήματος για τα παρακάτω θέματα.

1η ομάδα	Ποιος ήταν ο Άλαν Τιούρινγκ; MARK I
2η ομάδα	ENIAC Τρανζίστορ
3η ομάδα	Ολοκληρωμένα κυκλώματα Intel 4004
4η ομάδα	Apple II Kenbak 1
5η ομάδα	IBM PC Το πρώτο Bug στην Ιστορία των Υπολογιστών

Φύλλο εργασίας 3

Τάξη: Α' Γυμνασίου

Τμήμα:.....

Ενότητα:

Τίτλος Μαθήματος :Υποβολή άρθρων στο προς δημοσίευση τεύχος του σχολικού περιοδικού.

Ονοματεπώνυμο Μαθητών:
.....

Δημιουργία Τεύχους του περιοδικού

Οδηγίες για την πρώτη ομάδα (ρόλος αρχισυντάκτη)

Δραστηριότητα 1η

Σχεδιασμός εξώφυλλου

- Σχεδιάστε το εξώφυλλο του νέου τεύχους του περιοδικού κάνοντας χρήση του προγράμματος της ζωγραφικής που είναι εγκατεστημένο στον υπολογιστή σας.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εικόνες που υπάρχουν στον πίνακα ανακοινώσεων του τμήματος σας .

Συνδεθείτε με την Υπηρεσία Ηλεκτρονικών Σχολικών Περιοδικών & Εφημερίδων πληκτρολογώντας στο φυλλομετρητή του υπολογιστή σας τη διεύθυνση <http://schoolpress.sch.gr> και πατήστε Σύνδεση. Πληκτρολογήστε τα διαπιστευτήριά σας ώστε να αυθεντικοποιηθείτε από το ΠΣΔ, και να συνδεθείτε επιτυχώς με την υπηρεσία!

Δημιουργία Τεύχους

- Πατήστε "ΤΕΥΧΗ" στο κάθετο μενού. Για την Δημιουργία ενός Τεύχους θα πρέπει να εισάγετε τα εξής πεδία:

- Όνομα Τεύχους (Υποχρεωτικό: ονομάστε το Η ιστορία της Πληροφορίας και της Πληροφορικής)
- Σύντομο Όνομα (το οποίο θα φαίνεται στη διεύθυνση url του Τεύχους) (Προαιρετικό)
- Εξώφυλλο Τεύχους (επιλέξτε την εικόνα που σχεδιάσατε με το πρόγραμμα της ζωγραφικής)

- Έπειτα πατήστε "**ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΤΕΥΧΟΥΣ**" και το τεύχος θα υποβληθεί και θα προστεθεί στη λίστα των τευχών του περιοδικού.

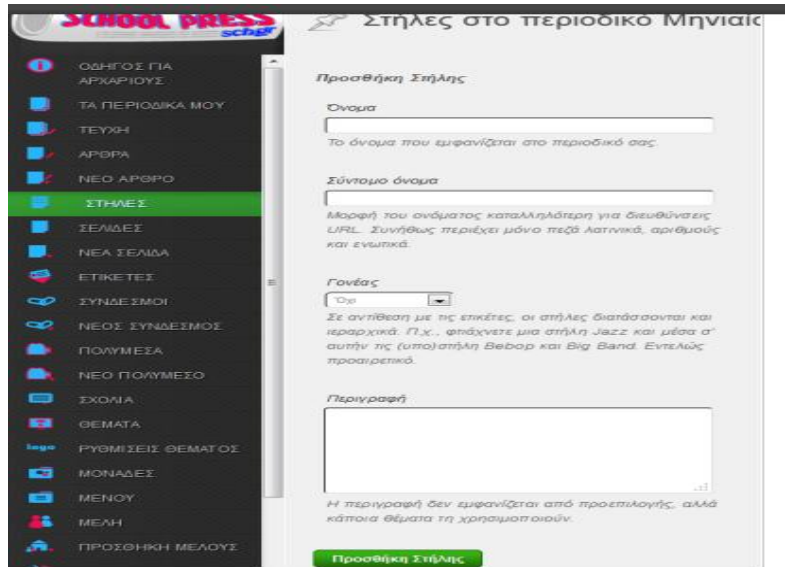
Δραστηριότητα 2η

▪ Δημιουργία Στήλων

Στον [Πίνακα Ελέγχου](#) δημιουργήστε μία νέα Στήλη για τα Άρθρα πατώντας "ΣΤΗΛΕΣ" στο κάθετο μενού. Για την Δημιουργία μιας Στήλης (Εικόνα δίπλα) θα πρέπει να εισάγετε τα εξής πεδία: Όνομα, Σύντομο Όνομα, Γονέας.

Θα πρέπει να δημιουργήσετε τις εξής στήλες:

- ✚ Μηχανισμοί στην Αρχαιότητα
- ✚ Υπολογιστικές μηχανές
- ✚ Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές



Δραστηριότητα 2

Δημιουργία Συνδέσμου

- Στον [Πίνακα Ελέγχου](#) πατήστε "ΝΕΟΣ ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ" στο αριστερό κάθετο μενού. Στη συνέχεια ο χρήστης θα πρέπει να εισάγει τα εξής πεδία:

- Όνομα Συνδέσμου

- URL Συνδέσμου

- Περιγραφή

Συνδέσμου

(Προαιρετικό)

- Στόχος Συνδέσμου*

(Προαιρετικό)

- Σχέση Συνδέσμου

([XFN](#))**

(Προαιρετικό)

- Περισσότερα***

(Προαιρετικό)

- Κατηγορία

Συνδέσμου

(Προαιρετικό)

- Επιλογή Απόρρητου

Συνδέσμου****

Για ένα ασφαλέστερο Διαδίκτυο..

<http://www.saferinternet.gr/>

**Στόχος Συνδέσμου: Αφορά τον τρόπο εμφάνισης, δηλαδή αν με το πάτημα του συνδέσμου ανοίξει νέο παράθυρο (επιλογή '_blank') ή απλά γίνει ανακατεύθυνση στην υπάρχουσα καρτέλα του παραθύρου (επιλογή '_none'). Σε περίπτωση χρήσης πλαισίου, η επιλογή '_top' σημαίνει με το πάτημα του συνδέσμου να γίνει ανακατεύθυνση στην κορυφή του πλαισίου.*

***Σχέση Συνδέσμου ([XFN](#)): Το XFN™ (XHTML Friends Network) είναι ένας απλός τρόπος για να περιγραφούν ανθρώπινες σχέσεις χρησιμοποιώντας υπερσυνδέσμους. Η χρήση XFN επιτρέπει στους χρήστες των περιοδικών να δείξουν τη σχέση τους για τους ανθρώπους απλά με την προσθήκη κάποιων επιλογών όπως αυτές που φαίνονται στην Εικόνα 21.*

****Περισσότερα: Με τα πεδία αυτό ο χρήστης έχει την δυνατότητα να προσθέσει εικονίδιο, το οποίο θα εμφανιστεί αριστερά του συνδέσμου, να προσθέσει σύνδεσμο για κάποιο RSS feed, να προσθέσει σημειώσεις για τον σύνδεσμο και να τον βαθμολογήσει. Η βαθμολογία έχει σχέση με τη σειρά εμφάνισης (ταξινόμηση) των συνδέσμων που ανήκουν στην ίδια κατηγορία.*

- Έπειτα πατήστε προσθήκη συνδέσμου.

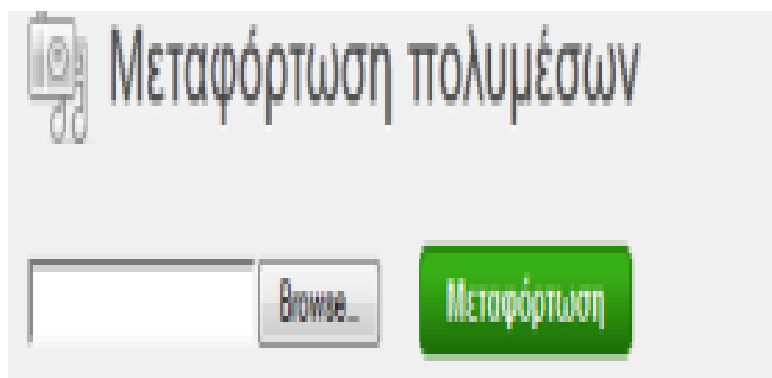
Οδηγίες για όλες τις ομάδες

Σε κάθε ομάδα δίνεται, από το διαχειριστή του περιοδικού, σε ένα μέλος της ο ρόλος του συντάκτη.

Συνδεθείτε με την Υπηρεσία Ηλεκτρονικών Σχολικών Περιοδικών & Εφημερίδων πληκτρολογώντας στο φυλλομετρητή του υπολογιστή σας τη διεύθυνση <http://schoolpress.sch.gr> και πατήστε Σύνδεση. Πληκτρολογήστε τα διαπιστευτήριά σας ώστε να αυθεντικοποιηθείτε από το ΠΣΔ, και να συνδεθείτε επιτυχώς με την υπηρεσία!

Εισάγετε τις εικόνες που αποθηκεύσατε στη συλλογή πολυμέσων ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα.

- Στον [Πίνακα Ελέγχου](#) επιλέξτε "ΝΕΟ ΠΟΛΥΜΕΣΟ" στο αριστερό κάθετο μενού.
- Πατήστε "Απλή Μεταφόρτωση" και εισαγάγετε πολυμέσα, όπως φαίνεται στην παρακάτω Εικόνα:

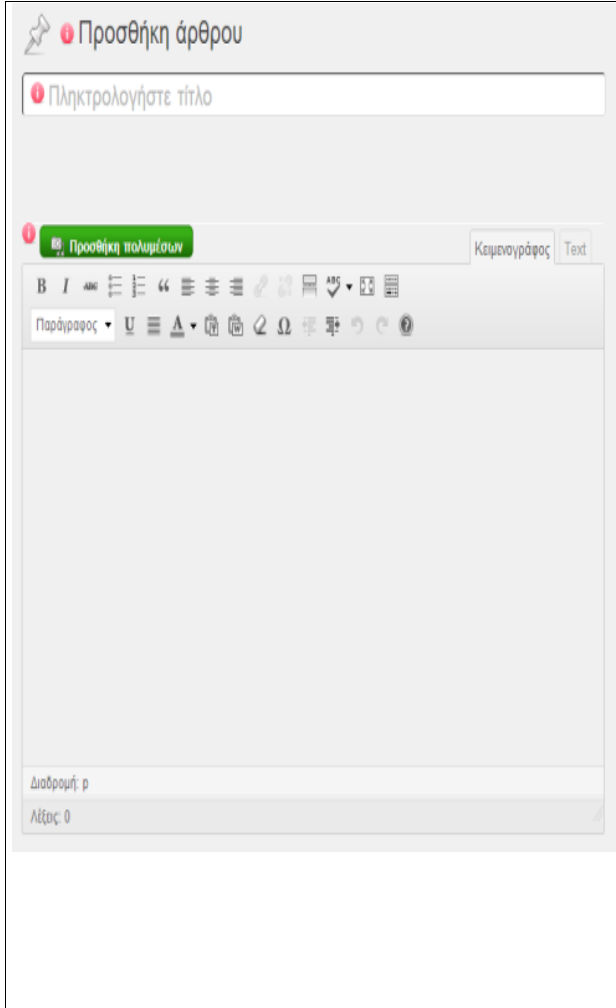
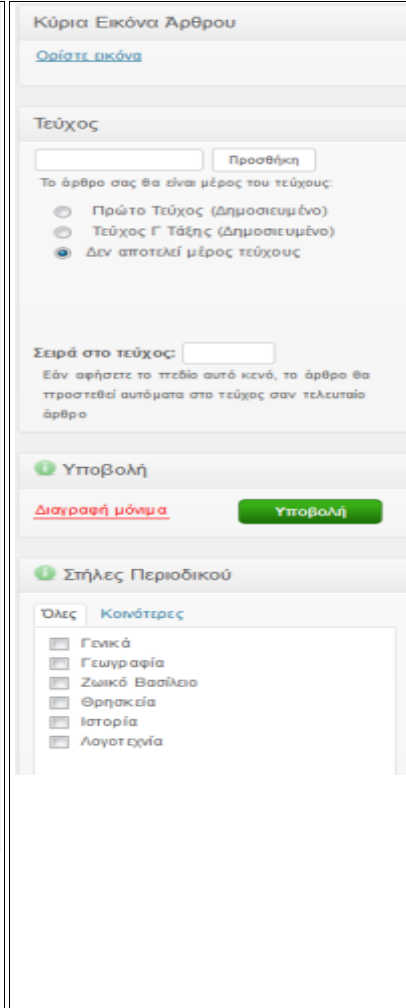


Δημιουργία Άρθρου

Οδηγίες για όλες τις ομάδες

Όλες οι ομάδες θα πρέπει να υποβάλλετε στο περιοδικό τα άρθρα που ετοιμάσατε.

Στον [Πίνακα Ελέγχου](#) έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε ένα νέο άρθρο και να το εισάγετε στο περιοδικό πατώντας "ΝΕΟ ΑΡΘΡΟ" στο αριστερό κάθετο μενού. Στη συνέχεια θα πρέπει να εισάγετε τα εξής πεδία:

<p>- Όνομα Άρθρου (Υποχρεωτικό)</p> <p>- Περιεχόμενο Άρθρου (Προαιρετικό)</p> <p>- Επιλογή Τεύχους (Υποχρεωτικό)</p> <p>- Επιλογή Κατηγορίας / Στήλης (Προαιρετικό)</p> <p>- Επιλογή Εικόνας Άρθρου** (Προαιρετικό)</p> <p>Έπειτα ο χρήστης θα πρέπει να πατήσει "Υποβολή" και το άρθρο σας θα υποβληθεί στο τεύχος που έχετε επιλέξει</p>		
--	--	---

Επιλογή Εικόνας Άρθρου:

Ένα άρθρο μπορεί να περιέχει πολλές Εικόνες. Η επιλεγμένη εικόνα αποτελεί την κύρια εικόνα του άρθρου. Άλλος τρόπος εισαγωγής εικόνων στο άρθρο είναι πατώντας τον σύνδεσμο "Προσθήκη Πολυμέσων" που βρίσκεται πάνω από τον κειμενογράφο. Από εκεί ο χρήστης μπορεί να εισάγει και άλλα είδη πολυμέσων στο άρθρο (πχ video), τα οποία όμως δεν πρέπει να υπερβαίνουν τα 1MB.

Φύλλο Αξιολόγησης

Τάξη: Α' Γυμνασίου

Τμήμα:.....

Ενότητα: Γνωρίζω τον Υπολογιστή

Τίτλος Μαθήματος : Ιστορία της Πληροφορίας και της Πληροφορικής

Όνοματεπώνυμο Μαθητών:

Δραστηριότητα 1η

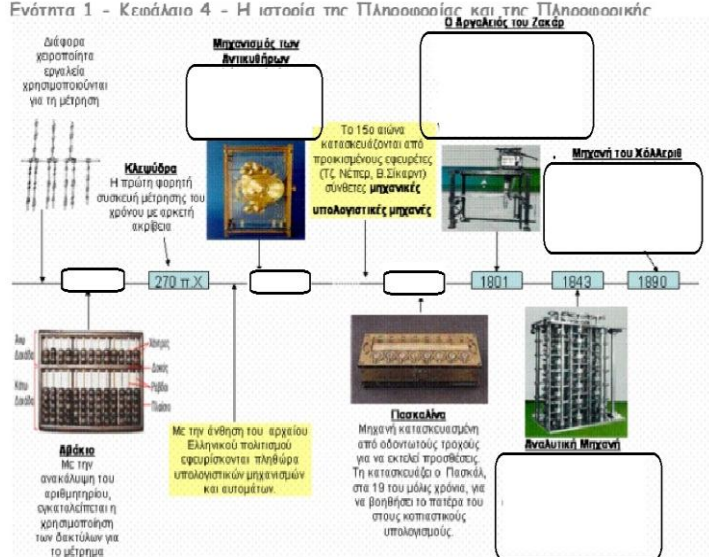
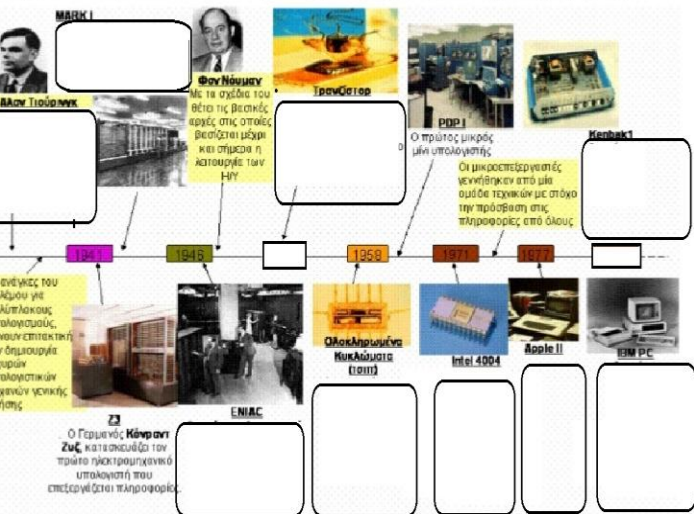
Στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας θα βρείτε δύο αρχεία εικόνας.

Χρονολογικός άξονας 1

Χρονολογικός άξονας 2

Ενότητα 1 - Κεφάλαιο 4 - Η ιστορία της Πληροφορίας και της Πληροφορικής

Ενότητα 1 - Κεφάλαιο 4 - Η ιστορία της Πληροφορίας και της Πληροφορικής



Πατήστε στο σύνδεσμο http://schoolpress.sch.gr/gymnasiofilyrou/?series=istoria_tis_pliroforikis προκειμένου να διαβάσετε το τεύχος που εσείς δημιουργήσατε.

Χρησιμοποιήστε τις πληροφορίες που καταγράφονται στο περιοδικό για να συμπληρώσετε (χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα της ζωγραφικής) τα κενά πλαίσια στο χρονολογικό άξονα που εσείς θα επιλέξετε.

Αποθηκεύστε το αρχείο σας στο φάκελο του τμήματος σας με το όνομα :
 χρον_άξονας_αξιολόγηση_ονόματα_μαθητων_ομάδας