

Οι ΤΠΕ στο σύγχρονο κόσμο - Βασικές έννοιες

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να αναγνωρίζει εφαρμογές της σύγχρονης ψηφιακής τεχνολογίας και των ΤΠΕ σε διάφορους τομείς της καθημερινής ζωής (τηλεπικοινωνίες, εκπαίδευση, ενημέρωση, ψυχαγωγία, εργασία κ.λπ.) να κατονομάζει τις βασικές συσκευές της σύγχρονης ψηφιακής τεχνολογίας (π.χ. κινητό τηλέφωνο, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, mp3, υπολογιστής) και να περιγράφει τη λειτουργία τους να αναγνωρίζει και να υιοθετεί τους κανόνες εργονομίας και τις πρακτικές ορθής και ασφαλούς χρήσης υπολογιστών και ψηφιακών συσκευών 	<p>Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών</p> <p>Συσκευές ψηφιακής τεχνολογίας</p> <p>Εφαρμογές στην καθημερινή ζωή</p> <p>Θέματα εργονομίας και κανόνων χρήσης</p>	<p>Σωστή στάση εργασίας</p> <p>Η διαδραστική προσομοίωση στοχεύει στην εξοικείωση των μαθητών με τις αρχές εργονομίας που καθορίζουν τη σωστή στάση του χρήστη μπροστά από τον υπολογιστή. Οι μαθητές διερευνούν την εφαρμογή και προσπαθούν να τοποθετήσουν το χρήστη του υπολογιστή στη σωστή στάση εργασίας, καθοδηγούμενοι από κατάλληλες οδηγίες και πληροφορίες. Εναλλακτικά, μπορεί να γίνει επίδειξη από τον εκπαιδευτικό και να ακολουθήσει συζήτηση στην τάξη σχετικά με τη σωστή στάση εργασίας στον υπολογιστή.</p>	<p>Η σωστή στάση εργασίας στον υπολογιστή</p> <p>http://photodentro.edu.gr/jsrui/handle/8521/761</p>
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να διακρίνει τα βασικά μέρη ενός υπολογιστικού συστήματος και να περιγράφει τη λειτουργία τους 	<p>Επεξεργαστής</p> <p>Μέσα αποθήκευσης</p>	<p>Η Κεντρική Μονάδα ενός προσωπικού υπολογιστή</p> <p>Διαδραστική εφαρμογή περιήγησης προσωπικού υπολογιστή και των βασικών του μονάδων. Οι μαθητές διερευνούν και εξοικειώνονται με τις μονάδες του υπολογιστή ενώ αντλούν συνοπτικές πληροφορίες για το ρόλο της καθεμίας. Ο</p>	<p>Η Κεντρική Μονάδα ενός προσωπικού υπολογιστή</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/958</p>

<p>(ΚΜΕ, μνήμη, μέσα αποθήκευσης, περιφερειακές συσκευές)</p> <ul style="list-style-type: none"> • να αναγνωρίζει τους διάφορους τύπους περιφερειακών συσκευών και τη χρησιμότητά τους • να συνδέει τις βασικές περιφερειακές συσκευές στο υπολογιστικό σύστημα • να διακρίνει το υλικό και το λογισμικό σε ένα υπολογιστικό σύστημα ή μια ψηφιακή συσκευή • να διακρίνει το λογισμικό εφαρμογών και συστήματος • να περιγράφει το ρόλο του λειτουργικού συστήματος και του περιβάλλοντος διεπαφής ανθρώπου-υπολογιστή • να αναγνωρίζει τα είδη λογισμικού με βάση την άδεια χρήσης • να διακρίνει το λογισμικό ανοικτού και κλειστού κώδικα • να τεκμηριώνει την επιλογή λογισμικού εξετάζοντας όλες τις εναλλακτικές δυνατότητες ως προς την άδεια χρήσης 	<p>Περιφερειακές συσκευές</p> <p>Υλικό και Λογισμικό</p> <p>Λογισμικό συστήματος</p> <p>Λογισμικό εφαρμογών</p> <p>Λειτουργικό σύστημα</p> <p>Ελεύθερο και εμπορικό λογισμικό</p>	<p>εκπαιδευτικός υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης. Παράλληλα, μπορεί να χρησιμοποιήσει έναν ανενεργό υπολογιστή και να κάνει επίδειξη της κεντρικής μονάδας, του εσωτερικού της μέρους, καθώς και της διασύνδεσης των περιφερειακών συσκευών.</p> <p>Όταν ο υπολογιστής μας δεν λειτουργεί! Διαδραστική προσομοίωση των ενεργειών ελέγχου της τροφοδοσίας με ρεύμα ενός υπολογιστή, ώστε να λειτουργεί κανονικά. Οι μαθητές διερευνούν και εξοικειώνονται με τρόπους αντιμετώπισης απλών τεχνικών προβλημάτων που σχετίζονται με την τροφοδοσία του υπολογιστή. Ο εκπαιδευτικός υποστηρίζει-καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής μάθησης και προκαλεί συζήτηση και ανταλλαγή ιδεών στην τάξη.</p> <p>Μουσείο Πληροφορικής Εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας που προσομοιώνει ένα τρισδιάστατο εικονικό μουσείο με εκθέματα από την επιστήμη των υπολογιστών. Οι μαθητές καλούνται να προηγηθούν στο χώρο και να εξερευνήσουν τα εκθέματα/αντικείμενα που υπάρχουν σε πέντε δωμάτια: 1) υπολογιστικές μηχανές της αρχαιότητας, 2) το εσωτερικό του υπολογιστή, 3) μονάδες εισόδου, 4) μονάδες εξόδου και 5) αποθηκευτικά μέσα.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης.</p>	<p>Όταν ο υπολογιστής μας δεν λειτουργεί! http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/977</p> <p>Μουσείο Πληροφορικής http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/3129</p>
---	---	---	---

Γνωρίζω και χειρίζομαι τον υπολογιστή - Λειτουργικά περιβάλλοντα

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να οργανώνει το χώρο αποθήκευσης που χρησιμοποιεί (χρήση φακέλων και υποφακέλων στο σκληρό δίσκο, στη μνήμη flash κ.λπ.) • να αναγνωρίζει τη σημασία κατάλληλης ονοματολογίας στα αρχεία και στους φακέλους που χρησιμοποιεί • να αναζητά και να εκτελεί λογισμικά στο υπολογιστικό του σύστημα • να χειρίζεται αρχεία και φακέλους (δημιουργία, αναζήτηση, αντιγραφή, μετακίνηση, μετονομασία, άνοιγμα, κλείσιμο, διαγραφή, ανάκτηση) σε ποικίλα αποθηκευτικά μέσα • να εξάγει πληροφορίες σχετικά με τα προσωπικά του/της αρχεία (όνομα, τύπος, μέγεθος, ημερομηνίες δημιουργίας και τελευταίας τροποποίησης) • να συμπιέζει και να αποσυμπιέζει 	<p>Φάκελοι και αρχεία</p> <p>Οργάνωση αρχείων και φακέλων</p> <p>Χειρισμός και ιδιότητες αρχείων και φακέλων</p> <p>Συμπίεση και αποσυμπίεση αρχείων και φακέλων</p>	<p>Διαχείριση αρχείων και φακέλων</p> <p>Οι μαθητές διερευνούν και πειραματίζονται με την εφαρμογή που προσομοιώνει δυναμικά και υλοποιεί τις βασικές λειτουργίες διαχείρισης αρχείων και φακέλων(αντιγραφή, μετακίνηση, διαγραφή, μετονομασία, δημιουργία), όπως σε ένα πραγματικό περιβάλλον λειτουργικού συστήματος. Εναλλακτικά, μπορεί να γίνει επίδειξη από τον εκπαιδευτικό και να ακολουθήσει η πρακτική εξάσκηση των μαθητών στο περιβάλλον του λειτουργικού συστήματος των υπολογιστών του σχολικού εργαστηρίου.</p>	<p>Διαχείριση αρχείων και φακέλων</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/614</p>

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ (Συντονιστής: Αθανάσιος Τζιμογιάννης)

αρχεία και φακέλους			
---------------------	--	--	--

Δημιουργώ με τον κειμενογράφο

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να τροποποιεί και να αποθηκεύει απλά κείμενα που θα του δοθούν • να δημιουργεί κείμενα σύμφωνα με τους καθιερωμένους κανόνες πληκτρολόγησης • να μορφοποιεί ένα κείμενο με βάση συγκεκριμένα χαρακτηριστικά γραμματοσειράς (μέγεθος, χρώμα, τύπος κ.λπ.) • να τροποποιεί τη μορφή των παραγράφων και τη στοίχιση σε ένα έγγραφο • να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά τεχνικές αντιγραφής/μετακίνησης τμημάτων κειμένου ή αντικειμένων σε ένα έγγραφο • να εισάγει και να διαμορφώνει λίστες κουκκίδων ή αρίθμησης σε ένα έγγραφο • να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά το εργαλείο ορθογραφικού-γραμματικού ελέγχου στα έγγραφα που δημιουργεί • να χρησιμοποιεί το εργαλείο εύρεσης και αντικατάστασης χαρακτήρων 	<p>Λογισμικό επεξεργασίας κειμένου</p> <p>Δημιουργία εγγράφου</p> <p>Μορφοποίηση γραμματοσειράς</p> <p>Μορφοποίηση παραγράφου</p> <p>Αντιγραφή/μετακίνηση αντικειμένων (κείμενο, εικόνα, σχήμα, βίντεο κ.λπ.)</p> <p>Ορθογραφικός έλεγχος</p> <p>Τεχνικές αναζήτησης και αντικατάστασης κειμένου</p> <p>Εισαγωγή</p>	<p>Κειμενογράφος Ιστού</p> <p>Εφαρμογή επεξεργασίας κειμένου, η οποία εκτελείται μέσα από περιβάλλον φυλλομετρητή και έχει ως στόχο την εισαγωγή των μαθητών στην επεξεργασία κειμένου. Οι μαθητές πειραματίζονται, διερευνούν και εξασκούνται με στόχο την υλοποίηση μιας ολοκληρωμένης δραστηριότητας επεξεργασίας κειμένου και την εξοικείωση με τις βασικές επιλογές του διαδικτυακού κειμενογράφου. Ο εκπαιδευτικός υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης. Στη συνέχεια, καλεί τους μαθητές να υλοποιήσουν την εργασία σε περιβάλλον λογισμικού επεξεργασίας κειμένου.</p> <p>Βιντεομάθημα: Δημιουργία πρόσκλησης στο Λογισμικό Επεξεργασίας Κειμένου</p> <p>Διαδραστικό βιντεομάθημα που αφορά στην επεξεργασία κειμένου (μορφοποιήσεις, στοίχιση παραγράφων, εισαγωγή εικόνας κ.λπ.). Οι μαθητές πειραματίζονται, διερευνούν και εξασκούνται με στόχο την υλοποίηση μιας ολοκληρωμένης δραστηριότητας επεξεργασίας κειμένου και την εξοικείωση με τις βασικές επιλογές του κειμενογράφου. Ο εκπαιδευτικός</p>	<p>Κειμενογράφος Ιστού</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/2429</p> <p>Δημιουργία πρόσκλησης στο Λογισμικό Επεξεργασίας Κειμένου</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/667</p>

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ (Συντονιστής: Αθανάσιος Τζιμογιάννης)

<p>(λέξεων) σε ένα έγγραφο</p> <ul style="list-style-type: none"> • να διαμορφώνει και να επεξεργάζεται την κεφαλίδα και το υποσέλιδο σε ένα έγγραφο • να εισάγει και να επεξεργάζεται εικόνες σε ένα έγγραφο • να δημιουργεί απλά σχήματα σε ένα έγγραφο χρησιμοποιώντας το σχεδιαστικό εργαλείο του κειμενογράφου • να ρυθμίζει τη διαμόρφωση των σελίδων ενός εγγράφου (περιθώρια, προσανατολισμός και μέγεθος χαρτιού) • να χρησιμοποιεί την προεπισκόπηση εγγράφου και να τυπώνει ένα έγγραφο • να εκφράζεται δημιουργικά μέσω του γραπτού λόγου και των ψηφιακών έργων που αναπτύσσει • να επιχειρηματολογεί για τα πλεονεκτήματα της επεξεργασίας κειμένου σε υπολογιστή συγκριτικά με τη χειρόγραφη συγγραφή κειμένου • να αναπτύσσει ολοκληρωμένα και με τεχνική αρτιότητα τις σχετικές εργασίες που του ανατίθενται 	<p>αντικειμένων σε έγγραφο</p> <p>Διαμόρφωση σελίδας</p> <p>Εκτύπωση κειμένου</p> <p>Πλεονεκτήματα επεξεργασίας κειμένου</p>	<p>υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης. Στη συνέχεια, καλεί τους μαθητές να υλοποιήσουν την εργασία σε περιβάλλον λογισμικού επεξεργασίας κειμένου.</p>	
---	--	---	--

Δημιουργώ και εκφράζομαι με πολυμέσα

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να πλοηγείται σε εφαρμογές υπερμέσων (Διαδίκτυο, εκπαιδευτικό λογισμικό, κ.λπ.) να διακρίνει τα βασικά στοιχεία του περιβάλλοντος διεπαφής σε πολυμεσικές εφαρμογές να αναγνωρίζει τα δομικά στοιχεία μιας εφαρμογής πολυμέσων (κείμενο, ήχο, εικόνα, βίντεο) να εισάγει πληροφορίες πολυμεσικής μορφής σε απλές εφαρμογές που δημιουργεί (κείμενο, εικόνα, κινούμενο σχέδιο, βίντεο, ήχο) να δημιουργεί/τροποποιεί παρουσιάσεις να εισάγει/αφαιρεί διαφάνειες σε μια παρουσίαση να καθορίζει /τροποποιεί τη διάταξη των διαφανειών μιας 	<p>Υπερμέσα, πολυμέσα</p> <p>Περιβάλλον διεπαφής</p> <p>Δομικά στοιχεία πολυμέσων</p> <p>Εργαλεία παρουσιάσεων</p> <p>Μορφοποίηση διαφανειών</p> <p>Διαχείριση διαφανειών</p> <p>Εισαγωγή σε παρουσιάσεις εικόνων, ήχου και βίντεο</p>	<p>Βιντεομάθημα: Δημιουργία παρουσίασης Διαδραστικό βιντεομάθημα που αφορά στη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης παρουσίασης. Οι μαθητές πειραματίζονται, διερευνούν και εξασκούνται με στόχο την υλοποίηση της δραστηριότητας και την εξοικείωση με τις βασικές επιλογές του λογισμικού παρουσιάσεων. Ο εκπαιδευτικός υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης. Στη συνέχεια, καλεί τους μαθητές να υλοποιήσουν την εργασία σε περιβάλλον λογισμικού παρουσιάσεων.</p>	<p>Δημιουργία παρουσίασης http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/670</p>

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ (Συντονιστής: Αθανάσιος Τζιμογιάννης)

<p>παρουσίασης</p> <ul style="list-style-type: none">• να μορφοποιεί διαφάνειες παρουσιάσεων (π.χ. διάταξη, πρότυπο, μορφοποιήσεις κειμένου κ.λπ.)• να εισάγει υπερσυνδέσμους σε μια παρουσίαση δημιουργώντας αλληλεπίδραση με τον χρήστη			
--	--	--	--

Γνωρίζω το Διαδίκτυο και επικοινωνώ

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά Θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό Υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να αναγνωρίζει το Διαδίκτυο ως μέσο επικοινωνίας, συνεργασίας, ενημέρωσης, ψυχαγωγίας και πολιτισμού να αναγνωρίζει και να αναφέρει τις βασικές υπηρεσίες του Διαδικτύου να χρησιμοποιεί τις κύριες λειτουργίες ενός λογισμικού πλοήγησης στον Παγκόσμιο Ιστό (διαχείριση αγαπημένων, διαχείριση προβολών και εκτύπωσης) να επιλέγει ιστότοπους και να πλοηγείται σε αυτούς με στόχο την αναζήτηση πληροφοριών να διακρίνει διάφορες κατηγορίες ιστότοπων (.gr, .com, .gov, .edu κ.λπ.) να διακρίνει τις διαφορές 	<p>Διαδίκτυο</p> <p>Βασικές Υπηρεσίες Διαδικτύου</p> <p>Φυλλομετρητές</p> <p>Παγκόσμιος Ιστός</p> <p>Ιστοσελίδα</p> <p>Δικτυακός τόπος</p> <p>Η διεύθυνση στον Παγκόσμιο Ιστό (URL)</p> <p>Μηχανές Αναζήτησης</p> <p>Στρατηγικές αναζήτησης πληροφοριών</p>	<p>Βασικές Υπηρεσίες Διαδικτύου</p> <p>Διαδραστική παρουσίαση των βασικών υπηρεσιών του Διαδικτύου (Παγκόσμιος Ιστός, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, μεταφορά αρχείων, συνομιλία, ομάδες συζητήσεων, τηλεδιάσκεψη). Οι μαθητές πλοηγούνται και διερευνούν την εφαρμογή ενώ αντλούν συνοπτικές πληροφορίες για τις διάφορες υπηρεσίες του Διαδικτύου και τον τρόπο λειτουργίας τους. Εναλλακτικά, ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το διαδραστικό πίνακα για να κάνει επίδειξη και να αναλύσει τα χαρακτηριστικά των βασικών υπηρεσιών του Διαδικτύου με στόχο, στη συνέχεια, να προκαλέσει συζήτηση και ανταλλαγή ιδεών στην τάξη.</p> <p>Ανάλυση διεύθυνσης ιστοσελίδας</p> <p>Διαδραστική εφαρμογή που προσομοιώνει τον τρόπο δόμησης της διεύθυνσης URL μιας ιστοσελίδας και των επιμέρους τμημάτων που την αποτελούν. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει αρχικά στους μαθητές τα τμήματα που αποτελούν τη διεύθυνση μιας ιστοσελίδας και εξηγεί τη σημασία τους. Οι μαθητές πειραματίζονται με τη λειτουργία των επιμέρους των τμημάτων της διεύθυνσης, ανασυνθέτουν σωστά τη διεύθυνση και, τέλος, την εμφανίζουν μέσω</p>	<p>Βασικές Υπηρεσίες Διαδικτύου</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/993</p> <p>Ανάλυση διεύθυνσης ιστοσελίδας</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/633</p>

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ (Συντονιστής: Αθανάσιος Τζιμογιάννης)

<p>μεταξύ στατικών και δυναμικών ισότοπων</p> <ul style="list-style-type: none"> • να χρησιμοποιεί τις κύριες λειτουργίες μιας μηχανής αναζήτησης για την αναζήτηση πληροφοριών για ένα συγκεκριμένο σκοπό • να εφαρμόζει αποτελεσματικές στρατηγικές αναζήτησης πληροφοριών για την υλοποίηση των εργασιών του/της • να αξιολογεί και να αξιοποιεί τα αποτελέσματα από μια μηχανή αναζήτησης με στόχο την ανεύρεση πληροφοριών για ένα συγκεκριμένο σκοπό 	<p>Επίλυση πληροφοριακού προβλήματος</p>	<p>φυλλομετρητή. Ακολουθεί συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων στην τάξη.</p>	
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να χρησιμοποιεί το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο για να επικοινωνήσει και να ανταλλάξει πληροφορίες (σύνθεση και αποστολή μηνύματος, επισύναψη αρχείου, απάντηση, προώθηση, διαχείριση φακέλων 	<p>Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο Ηλεκτρονική Επικοινωνία Θέματα ασφάλειας Ιοί υπολογιστών Κακόβουλο λογισμικό</p>	<p>Βιντεομάθημα: Αποστολή ηλεκτρονικού μηνύματος (email) Διαδραστικό βιντεομάθημα δημιουργίας και αποστολή ηλεκτρονικού μηνύματος με χρήση εφαρμογής διαδικτυακού ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (Webmail). Οι μαθητές πειραματίζονται, διερευνούν και εξασκούνται με στόχο την υλοποίηση της δραστηριότητας και την εξοικείωση με το περιβάλλον ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου. Ο εκπαιδευτικός υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης. Στη συνέχεια, καλεί τους μαθητές να υλοποιήσουν την εργασία σε πραγματικό περιβάλλον ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.</p>	<p>Αποστολή ηλεκτρονικού μηνύματος (email) http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/671</p>

<p>μηνυμάτων κ.λπ.)</p> <ul style="list-style-type: none">• να διαχειρίζεται τα αρχεία που επισυνάπτονται σε ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου• να διακρίνει τις διαφορές μεταξύ του λογισμικού διαχείρισης ηλεκτρονικής αλληλογραφίας και μιας διαδικτυακής υπηρεσίας ηλεκτρονικού ταχυδρομείου• να αξιολογεί την ασφάλεια ηλεκτρονικών μηνυμάτων και των συνημμένων αρχείων• να είναι ενήμερος για τις μορφές κακόβουλου λογισμικού• να εφαρμόζει υπεύθυνα και με συνέπεια κανόνες ηλεκτρονικής επικοινωνίας• να προστατεύει τα δεδομένα του λογαριασμού του/της (συνθηματικό πρόσβασης, κλείσιμο συνόδου κ.λπ.)		<p>Ασφάλεια στο Διαδίκτυο</p> <p>Διαδραστική παρουσίαση θεμάτων που αφορούν στην ασφάλεια στο Διαδίκτυο και στους δυνατούς τρόπους αντιμετώπισης πιθανών κινδύνων. Οι μαθητές καλούνται να πλοηγηθούν στην εφαρμογή και να αντλήσουν πληροφορίες. Ο εκπαιδευτικός υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης. Ακολουθεί προβληματισμός, ανταλλαγή ιδεών και συζήτηση στην τάξη, με στόχο την υιοθέτηση από τους μαθητές των καθιερωμένων κανόνων ασφάλειας στο Διαδίκτυο και στην ηλεκτρονική επικοινωνία.</p>	<p>Ασφάλεια στο Διαδίκτυο</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6209</p>
--	--	--	---

Προγραμματίζω τον υπολογιστή

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να αναγνωρίζει τις βασικές συνιστώσες ενός εκπαιδευτικού περιβάλλοντος οπτικού προγραμματισμού • να εκτελεί έτοιμα προγράμματα που θα του δοθούν • να περιγράφει με λεκτικό τρόπο απλούς αλγορίθμους που καλείται να υλοποιήσει στο περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού • να διακρίνει διάφορα γεγονότα (events) στο περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού • να καθορίζει/συντάσσει απλές εντολές στο περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού • να ορίζει ενέργειες και σενάρια που πρέπει να εκτελεστούν για επιθυμητά 	<p>Εισαγωγή στον Προγραμματισμό Υπολογιστών</p> <p>Εκπαιδευτικά περιβάλλοντα οπτικού προγραμματισμού</p> <p>Οδηγούμενος από γεγονότα προγραμματισμός</p> <p>Ανάπτυξη και εκτέλεση απλών εφαρμογών</p>	<p>Βηματικός προγραμματισμός Οι μαθητές εξοικειώνονται με τον βηματικό προγραμματισμό αξιοποιώντας την εφαρμογή, η οποία προσομοιώνει το γνωστό παιχνίδι Tetris. Ο εκπαιδευτικός υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής μάθησης και αναδεικνύοντας το ρόλο και τη διαδοχικότητα των εντολών, με στόχο τη σωστή εκτέλεση του παιχνιδιού.</p> <p>Προγραμματίζω με τις εντολές ΧΡΩΜΑ και ΕΛΛΕΙΨΗ Πρόκειται για ανοιχτό περιβάλλον το οποίο υποστηρίζει τη δημιουργία εικόνων με τη χρήση δύο εντολών (ΧΡΩΜΑ και ΕΛΛΕΙΨΗ). Οι μαθητές πειραματίζονται και διερευνούν τα έτοιμα προγράμματα που διαθέτει το περιβάλλον και, στη συνέχεια, αναπτύσσουν τις δικές τους δημιουργίες. Ο εκπαιδευτικός υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής μάθησης και αναδεικνύοντας το ρόλο και τη διαδοχικότητα των εντολών με στόχο τη σωστή εκτέλεση του παιχνιδιού.</p> <p>Σχεδίαση με απλές εντολές Logo Η εισαγωγή των μαθητών στον προγραμματισμό μπορεί να γίνει αξιοποιώντας τη διαδραστική προσομοίωση σχεδίασης απλών γεωμετρικών σχημάτων με Logo. Ο εκπαιδευτικός, αξιοποιώντας το διαδραστικό πίνακα και τα</p>	<p>Βηματικός προγραμματισμός http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1166</p> <p>Προγραμματίζω με τις εντολές ΧΡΩΜΑ και ΕΛΛΕΙΨΗ http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/2454</p> <p>Σχεδίαση με απλές εντολές Logo http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/615</p>

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ (Συντονιστής: Αθανάσιος Τζιμογιάννης)

<p>γεγονότα</p> <ul style="list-style-type: none"> • να εξηγεί γιατί ένα αντικείμενο του προγραμματιστικού περιβάλλοντος συμπεριφέρεται με συγκεκριμένο τρόπο • να αναπτύσσει μικρές εφαρμογές χρησιμοποιώντας ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού 		<p>έτοιμα παραδείγματα της εφαρμογής, μπορεί να δημιουργήσει καταστάσεις διερευνητικής μάθησης και να προκαλέσει τη γνωστική συμμετοχή των μαθητών. Οι μαθητές πειραματίζονται ενεργά με το περιβάλλον, έχουν τη δυνατότητα να προσθέσουν τις δικές τους εντολές, να δουν τα αποτελέσματα της εκτέλεσης στην οθόνη, να επιλέξουν τη βηματική εκτέλεση κ.λπ., με στόχο να αναπτύξουν αλγοριθμικές δεξιότητες και γνώσεις.</p> <p>Η εφαρμογή μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη συνέχεια για να υποστηρίξει την οικοδόμηση περισσότερο σύνθετων δομών, όπως είναι η δομή επανάληψης και η έννοια της διαδικασίας.</p>	
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να υλοποιεί λειτουργίες και σενάρια με βάση προκαθορισμένα γεγονότα χρησιμοποιώντας περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού • να συσχετίζει γεγονότα με τις αντίστοιχες εντολές • να επιλέγει αντικείμενα από το προγραμματιστικό περιβάλλον και να ορίζει τις ιδιότητες και τη συμπεριφορά τους • να αναπτύσσει απλές εφαρμογές σε περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού • να εφαρμόζει τεχνικές 	<p>Σύνταξη εντολών ελέγχου αντικειμένων</p> <p>Προγραμματισμός απλών πολυμεσικών εφαρμογών (πλοήγηση, αλληλεπίδραση)</p> <p>Τεχνικές ελέγχου και διόρθωσης προγραμμάτων</p>	<p>Εξοικείωση με το περιβάλλον προγραμματισμού Scratch</p> <p>Οι μαθητές διερευνούν την εφαρμογή και εξοικειώνονται με το περιβάλλον προγραμματισμού Scratch και τις βασικές επιλογές (σκηνή, υπόβαθρο, μορφή, εντολές, σενάρια, κίνηση κ.λπ.).</p> <p>Ο εκπαιδευτικός υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής μάθησης. Στη συνέχεια, καλεί τους μαθητές να εργαστούν ομαδοσυνεργατικά με στόχο το σχεδιασμό και την ανάπτυξη ολοκληρωμένων εφαρμογών στο περιβάλλον προγραμματισμού Scratch.</p>	<p>Εξοικείωση με το περιβάλλον προγραμματισμού Scratch</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/672</p>

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ (Συντονιστής: Αθανάσιος Τζιμογιάννης)

ελέγχου και διόρθωσης σφαλμάτων στα προγράμματα που δημιουργεί			
---	--	--	--