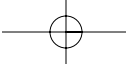


ΕΝΟΤΗΤΑ 2: Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας



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. Χρησιμοποιείστε 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 προβάλλονται 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 ζώακι (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 φτάσει 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 δύο ηλεκτρονικές εφημερίδες οι Shetland Times και Shetland News.

Η εφημερίδα *Shetland News* χρησιμοποιούσε 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 δύο 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 βρίσκονταν στην ιστοσελίδα της πρώτης.

Το ζήτημα για το οποίο το τοπικό δικαστήριο κλήθηκε να αποφασίσει είναι: «αν, για να έχει μία ιστοσελίδα 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.

