

Ακριβής και λεπτομερής καθορισμός των προδιαγραφών της προμήθειας

Επάρκειας χώρου εφαρμογής του υπολογιστή για επίσκεψη

Συλλογή πληροφοριών για τις βασικές μονάδες του συστήματος

Προετοιμασία για την καταγραφή των στοιχείων

Συζήτηση για χρήση του υπολογιστή και σε άλλες δραστηριότητες του τομέα

Συλλογή πληροφοριών για τις βασικές μονάδες

Επιλογή του θέματος και κατάρτιση σε ενότητες

# Συνθετικές εργασίες

Συγκριτική προϋπάρχουσα κατάσταση

Δημιουργία πρωτεύοντος και επιμέρους εγγράφων

Ανάλυση των ερωτήσεων που ανακύπτουν

Συνέντευξη

Εργασία με βασικές μονάδες και περιφερειακές συσκευές

Μελέτης

Πειραματισμός με τα έγγραφα

Σύγκριση

Συγκρίνουμε (Merge) αντιγράφων των επιμέρους εγγράφων με το πρωτεύον έγγραφο

Προβλεπόμενα αποτελέσματα

Παρουσίαση

Παρουσίαση της εφαρμογής

Παρουσίαση και κριτική της εφαρμογής στην τάξη

Απόφαση για την προμήθεια, τεκμηρίωση προτεινόμενης λύσης, σύνταξη σχετικής αναφοράς

Παρουσίαση της προτεινόμενης λύσης στην τάξη

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>14.1</b>	<b>Επίσκεψη, επαφή και μελέτη ενός χώρου όπου υπάρχει εφαρμογή του υπολογιστή . . . . .</b>	<b>201</b>
<b>14.2</b>	<b>Δημιουργία κώδικα . . . . .</b>	<b>201</b>
<b>14.3</b>	<b>Έρευνα αγοράς για προμήθεια υλικού . . . . .</b>	<b>202</b>
<b>14.4</b>	<b>Θμαδική συγγραφή κειμένου σε περιβάλλον δικτύου . . . . .</b>	<b>203</b>
<b>14.5</b>	<b>Σύνδεση και ενσωμάτωση αντικειμένου - ΣΕΑ . . . . .</b>	<b>204</b>
<b>14.6</b>	<b>Δημιουργία αφίσας . . . . .</b>	<b>205</b>
<b>14.7</b>	<b>Βάση παράλληλων ιστορικών γεγονότων «ΘΟΥΚΥΔΙΔΗΣ» . . . . .</b>	<b>205</b>
<b>14.8</b>	<b>Δανειστική βιβλιοθήκη «ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ» . . . . .</b>	<b>206</b>
<b>14.9</b>	<b>Οργάνωση δανειστικής βιβλιοθήκης . . . . .</b>	<b>207</b>
<b>14.10</b>	<b>Διδασκαλία με υπολογιστή . . . . .</b>	<b>208</b>
<b>14.11</b>	<b>Ανάλυση και σχεδίαση εφαρμογής πολυμέσων (εγκυκλοπαίδεια) . . . . .</b>	<b>208</b>
<b>14.12</b>	<b>Παρουσίαση έργων ζωγραφικής . . . . .</b>	<b>208</b>
<b>14.13</b>	<b>Παρουσίαση ποιητικής συλλογής . . . . .</b>	<b>209</b>
<b>14.14</b>	<b>Συνεργασία από απόσταση, μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου . . . . .</b>	<b>210</b>
<b>14.15</b>	<b>Το σπίτι του «αύριου» . . . . .</b>	<b>210</b>
<b>14.16</b>	<b>Επιλέξτε και αξιολογήστε διάφορες τοποθεσίες του Διαδικτύου . . . . .</b>	<b>210</b>
<b>14.17</b>	<b>Δημιουργία ιστοσελίδων του σχολείου . . . . .</b>	<b>211</b>

## ΣΧΟΛΙΟ

Όπως αναφέρθηκε και στον πρόλογο του βιβλίου, τις δραστηριότητες μπορείτε να τις αναθέτετε

α) είτε προοδευτικά κατά τη διάρκεια της εξέλιξης της ύλης και περίπου 8 ώρες στο τέλος

β) είτε ολικά στο τέλος της ύλης στο χρόνο που προβλέπει το ΠΣ. (Α' έτος 27 ώρες, Β' έτος 30 ώρες).

Ο προτεινόμενος χρόνος, που είναι ενδεικτικός για μια μέση λύση, είναι σε εβδομάδες και τούτο γιατί εξελίσσονται στην τάξη, στο εργαστήριο, στο σπίτι και στον ευρύτερο χώρο του σχολείου.

Στο τέλος του χρόνου κάθε υποπροβλήματος, όπως φαίνεται στον πίνακα με το χρονοδιάγραμμα, παραδίδονται τα αντίστοιχα παραδοτέα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν και ενδιάμεσες παραδόσεις ανάλογα με το είδος του υποπροβλήματος (Κώδικας, έγγραφο με ενέργειες, φόρμα, συλλεχθέν υλικό, κ.ά.).

## 14.1 Επίσκεψη, επαφή και μελέτη ενός χώρου όπου υπάρχει εφαρμογή του υπολογιστή

### ΣΧΟΛΙΑ

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να έρθουν οι μαθητές σε άμεση επαφή με έναν τομέα της καθημερινής ζωής, ο οποίος υποβοηθείται από τον υπολογιστή και να καταγράψουν τις λειτουργίες που αυτοματοποιήθηκαν. Έτσι θα εξοικειωθούν με την πρακτική εφαρμογή της πληροφορικής ενώ παράλληλα θα αναπτυχθεί η κρίση τους και το ενδιαφέρον τους για την τεχνολογία.

Στους μαθητές καλό είναι να δοθεί η δυνατότητα να αναζητήσουν και να επιλέξουν οι ίδιοι το μέρος που θα επισκεφτούν.

Επίσης καλό είναι να σχολιάσουν τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα από τη χρήση της πληροφορικής στον τομέα αυτόν.

### ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Για τη διεκπεραίωση της δραστηριότητας θα απαιτηθούν συνολικά 5 εβδομάδες, που η κατανομή τους φαίνεται στον ακόλουθο πίνακα.

		εβδομάδες				
		1n	2n	3n	4n	5n
υποπροβλήματα	Y1					
	Y2					
	Y3					
	Y4					
	Y5					
	Y6					
	Y7					

## 14.2 Δημιουργία κώδικα

Πρόκειται για μια σχετικά μικρή δραστηριότητα που στοχεύει στο να κατανοήσουν οι μαθητές τους τρόπους κωδικοποίησης και το πώς δημιουργούμε τους κώδικες.

**ΣΧΟΛΙΑ**

Για κάθε γράμμα θα χρειαστούμε τουλάχιστον πέντε θέσεις, γιατί θέλουμε 25 διαφορετικούς συνδυασμούς (24 για τα γράμματα και ένα για το σύμβολο του κενού).

$$2^4=16 < 25 < 2^5=32$$

**Η δραστηριότητα μπορεί να επεκταθεί και στα πεζά γράμματα του ελληνικού αλφαβήτου.**

### 14.3 Έρευνα αγοράς για προμήθεια υλικού

**ΣΧΟΛΙΑ**

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να αποκτήσουν οι μαθητές την ικανότητα να καθορίζουν τις ανάγκες τους για υπολογιστικό σύστημα και να τις συνδυάζουν με τις ανάλογες οικονομικές δυνατότητες.

Έτσι, καλό είναι μαζί με τις προδιαγραφές του εξοπλισμού να καθοριστεί και το χρηματικό ποσό που είναι διαθέσιμο για την προμήθειά του. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές θα μάθουν να εργάζονται σε «πραγματικές» συνθήκες και η επιλογή τους θα είναι πιο ρεαλιστική.

Επίσης, η δραστηριότητα στοχεύει στην κατανόηση της σημασίας που έχει η έρευνα αγοράς για την προμήθεια υλικού και στην ανάπτυξη μεθόδων για τη διεξαγωγή της.

Καλό είναι να τους τονιστεί ότι, πολλές φορές κατά την προμήθεια εξοπλισμού προσπαθούμε να πετύχουμε την καλύτερη σχέση απόδοσης / τιμής.

**Σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών:** Εξοικείωση με την τεχνολογία υλικού των μικροϋπολογιστών και των περιφερειακών συσκευών, μεθοδολογία λήψης αποφάσεων και σύνδεση των γνώσεων με πραγματικές καταστάσεις.

#### **Χρονοδιάγραμμα δραστηριότητας**

Για τη διεκπεραίωση της δραστηριότητας θα απαιτηθούν συνολικά 5 εβδομάδες, που η κατανομή τους φαίνεται στον ακόλουθο πίνακα.

		εβδομάδες				
		1n	2n	3n	4n	5n
υποπροβλήματα	Y1					
	Y2					
	Y3					
	Y4					
	Y5					
	Y6					

## 14.4 Ομαδική συγγραφή κειμένου σε περιβάλλον δικτύου

### ΣΧΟΛΙΑ

Προτείνεται η δραστηριότητα να δοθεί στους μαθητές στην περίπτωση που το εργαστήριο είναι εφοδιασμένο με λογισμικό επεξεργασίας κειμένου που υποστηρίζει τέτοια διαδικασία (για παράδειγμα οι τελευταίες εκδόσεις του επεξεργαστή κειμένου Word της Microsoft).

Η δραστηριότητα αυτή έχει ως στόχο, να κατανοήσουν οι μαθητές αφενός τα οφέλη από την ομαδική εργασία και αφετέρου τις δικτυακές δυνατότητες των νέων προγραμμάτων επεξεργασίας κειμένου. Η δραστηριότητα δε στοχεύει στη δημιουργία ενός τέλει εγγράφου, αλλά στη συνειδητοποίηση εκ μέρους των μαθητών ότι στους περισσότερους μελλοντικούς εργασιακούς χώρους θα κληθούν να παράγουν έργο σε συνεργασία με άλλους που πιθανόν δε θα συναντήσουν ποτέ.

Θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στην παρακολούθηση των εκδόσεων των επιμέρους καθώς και κυρίου εγγράφου. Γι αυτό καλό είναι τα ονόματα των αρχείων να περιέχουν ένα μέρος με γράμματα που παραμένει σταθερό και ένα μέρος με αριθμούς το οποίο να μεταβάλλεται με την έκδοση. Για παράδειγμα για το όνομα του αρχείου που περιέχει το κεφάλαιο 1 μπορούμε να δίνουμε:

<b>Kef01v100</b>	<b>Πρώτη έκδοση του κεφαλαίου 1</b>
<b>Kef01v101</b>	<b>Δεύτερη έκδοση του κεφαλαίου 1</b>
.....	.....
<b>Kef01v110</b>	<b>Επόμενη έκδοση του κεφαλαίου 1</b>

### Σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών:

Εξοικείωση με προγραμματιστικό περιβάλλον μιας από τις ευρύτατα διαδεδομένες εφαρμογές, της επεξεργασίας κειμένου.

### Χρονοδιάγραμμα δραστηριότητας

Για τη διεκπεραίωση της δραστηριότητας θα απαιτηθούν συνολικά 4 εβδομάδες, που η κατανομή τους φαίνεται στον ακόλουθο πίνακα.

		εβδομάδες			
		1n	2n	3n	4n
υποπροβλήματα	Y1				
	Y2				
	Y3				
	Y4				
	Y5				
	Y6				
	Y7				

## 14.5 Σύνδεση και ενσωμάτωση αντικειμένου - ΣΕΑ

### ΣΧΟΛΙΑ

Η δραστηριότητα αυτή έχει στόχο να εξοικειωθούν οι μαθητές με την αξιοποίηση της τεχνολογίας OLE των σύγχρονων εφαρμογών αυτοματισμού γραφείου. Έτσι θα μπορούν να αξιοποιούν αποτελεσματικά τις ιδιαίτερες δυνατότητες της κάθε επιμέρους εφαρμογής για τη δημιουργία σύνθετων εγγράφων.

Προτείνεται να γίνει εφ' όσον υποστηρίζει το λογισμικό επεξεργασίας κειμένου τέτοια διαδικασία (για παράδειγμα ο Word).

**Σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών:** Εξοικείωση με προγραμματιστικό περιβάλλον μιας από τις ευρύτατα διαδεδομένες εφαρμογές, της επεξεργασίας κειμένου.

## 14.6 Δημιουργία αφίσας

### ΣΧΟΛΙΑ

Η δραστηριότητα προσφέρεται για διάφορους πειραματισμούς και ας αφήσουμε τη φαντασία των μαθητών μας να δουλέψει. Καλό είναι, οι ομάδες εργασίας να αποτελούνται από μαθητές οι οποίοι έχουν ικανότητα στα εργαλεία σχεδίασης και από εκείνους οι οποίου έχουν ιδιαίτερη «κλίση» στα καλλιτεχνικά. Στο σημείο αυτό να τονίσουμε το σημαντικό ρόλο που μπορεί να παίξει η συνεργασία με το συνάδελφο των καλλιτεχνικών.

Επίσης αν το εργαστήριο του σχολείου δεν έχει σχεδιαστικά προγράμματα προτρέψτε τους μαθητές σας να αναζητήσουν shareware ή freeware εκδόσεις τους στο Διαδίκτυο ή στα cd που διανέμονται από τα περιοδικά του χώρου. Αν τελικά δεν υπάρχει κάποιο εξειδικευμένο λογισμικό η τελική σύνθεση ας γίνει με το πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου.

## 14.7 Βάση παράλληλων ιστορικών γεγονότων «ΘΟΥΚΥΔΙΔΗΣ»

### ΣΧΟΛΙΑ

Πρόκειται για μια σύνθετη αλλά και ενδιαφέρουσα εφαρμογή. Εκτός από το ενδιαφέρον που παρουσιάζει από τη σκοπιά της Πληροφορικής, μπορεί να αποτελέσει εργαλείο διδασκαλίας για το μάθημα της ιστορίας.

Στόχος της είναι να εξοικειωθούν οι μαθητές αφενός με όλα τα στάδια ανάπτυξης μιας εφαρμογής λογισμικού και αφετέρου με τα προβλήματα που υπάρχουν στην ομαδική εργασία. Όταν δηλαδή, η ολοκλήρωση ενός έργου προϋποθέτει τη συνέπεια όλων των εμπλεκομένων.

Θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα στη συλλογή και καταχώριση των κατάλληλων ιστορικών δεδομένων, γιατί έτσι θα μπορέσουν οι μαθητές να αντιληφθούν τη σημασία της, πέρα από τα όρια μιας δραστηριότητας στο μάθημα της πληροφορικής.

Για να πραγματοποιηθεί απαιτείται η ύπαρξη κατάλληλου προγραμματιστικού περιβάλλοντος (π.χ. Visual Basic, MS Access, κλπ.)

**Χρονοδιάγραμμα δραστηριότητας**

Για τη διεκπεραίωση της δραστηριότητας θα απαιτηθούν συνολικά 8 εβδομάδες, που η κατανομή τους φαίνεται στον ακόλουθο πίνακα.

		εβδομάδες							
		1n	2n	3n	4n	5n	6n	7n	8n
υποπροβλήματα	Y1								
	Y2								
	Y3								
	Y4								
	Y5								
	Y6								
	Y7								
	Y8								
	Y9								
	Y10								
	Y11								

**14.8 Δανειστική βιβλιοθήκη «ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ»****ΣΧΟΛΙΑ**

Η δραστηριότητα αυτή είναι παρόμοια με τη δραστηριότητα «Βάση παράλληλων ιστορικών γεγονότων ΘΟΥΚΥΔΙΔΗΣ» και έχει τους ίδιους διδακτικούς στόχους με αυτή.

Θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα στον τρόπο αναζήτησης των βιβλίων και στα κριτήρια για την αναζήτηση αυτή. Έτσι, θα δοθεί στους μαθητές η δυνατότητα να κατανοήσουν καλύτερα τις δυνατότητες που προσφέρει ο υπολογιστής στην αναζήτηση στοιχείων.

**Χρονοδιάγραμμα δραστηριότητας**

Για τη διεκπεραίωση της δραστηριότητας θα απαιτηθούν συνολικά 8 εβδομάδες, που η κατανομή τους φαίνεται στον ακόλουθο πίνακα.

		εβδομάδες							
		1n	2n	3n	4n	5n	6n	7n	8n
υποπροβλήματα	Y1								
	Y2								
	Y3								
	Y4								
	Y5								
	Y6								
	Y7								
	Y8								
	Y9								
	Y10								
	Y11								

**1.9 Οργάνωση δανειστικής βιβλιοθήκης****ΣΧΟΛΙΑ**

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να κατανοήσουν οι μαθητές την αναγκαιότητα της χρήσης του υπολογιστή σε μια σύγχρονη βιβλιοθήκη.

Καλό είναι να επιμείνουμε περισσότερο στη σωστή σχεδίαση των λειτουργιών που πρέπει να εκτελούνται με τη χρήση του υπολογιστή και λιγότερο με τη διεπαφή του χρήστη.

Η δραστηριότητα αυτή έχει θέμα παρόμοιο με αυτό της δραστηριότητας «Δανειστική βιβλιοθήκη ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ» και προτείνεται να γίνει στην έναρξη της δεύτερης χρονιάς ως επαναληπτική δραστηριότητα.

Κατ' ελάχιστο, θα πρέπει να υλοποιηθεί το τμήμα της εισαγωγής και αναζήτησης βιβλίων

## 14.10 Διδασκαλία με υπολογιστή

### ΣΧΟΛΙΑ

Δύο είναι κύριοι στόχοι αυτής της δραστηριότητας:

- α) να εξοικειωθούν οι μαθητές με τη χρήση του λογισμικού παρουσιάσεων
- β) να αξιοποιήσουν τον υπολογιστή σε διδακτικά αντικείμενα άλλα εκτός του μαθήματος της πληροφορικής.

Για την παρουσίαση μπορούν να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή *Power Point* ή όποιο άλλο παρόμοιο λογισμικό είναι διαθέσιμο.

## 14.11 Ανάλυση και σχεδίαση εφαρμογής πολυμέσων (εγκυκλοπαίδεια)

### ΣΧΟΛΙΑ

Στόχος αυτής της δραστηριότητα είναι να κατανοήσουν οι μαθητές τα προβλήματα που ανακύπτουν στη σχεδίαση μιας εφαρμογής πολυμέσων.

Δεν αποτελεί σκοπό της δραστηριότητας η τελική υλοποίηση μιας τέτοιας εφαρμογής αλλά απλά η κατανόηση, εκ μέρους των μαθητών, του τρόπου ανάλυσης και σχεδίασης μια εφαρμογής πολυμέσων στο σύνολό της

## 14.12 Παρουσίαση έργων ζωγραφικής

Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι η δημιουργία μιας εφαρμογής πολυμέσων, που ως θέμα της έχει την παρουσίαση έργων ζωγραφικής με τη βοήθεια υπολογιστή.

Μπορείτε να ακολουθήσετε τη θεωρία του κεφαλαίου 11 σχετικά με:

- ◆ τις φάσεις και τα στάδια ανάπτυξης εφαρμογών πολυμέσων
- ◆ την ομάδα ανάπτυξης, δίδοντας ανάλογους ρόλους σε μαθητές
- ◆ τη δημιουργία εφαρμογών πολυμέσων. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν κάποιο διαθέσιμο λογισμικό είτε συγγραφής εφαρμογών πολυμέσων είτε δημιουργίας παρουσιάσεων (όπως το *Power Point* της *Microsoft*).

**Σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών:** εξοικείωση με τεχνικές σχεδίασης και ανά-

πτυξης εφαρμογών πολυμέσων, απόκτηση εμπειρίας στην ψηφιοποίηση ήχου και εικόνας, χρήση προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνας και ήχου, χρήση ενός εργαλείου ανάπτυξης εφαρμογών πολυμέσων ή παρουσιάσεων και απόκτηση εμπειρίας στη μεθοδολογική επίλυση προβλημάτων.

### Χρονοδιάγραμμα δραστηριότητας

Για τη διεκπεραίωση της δραστηριότητας θα απαιτηθούν συνολικά 6 εβδομάδες, που η κατανομή τους φαίνεται στον ακόλουθο πίνακα.

		εβδομάδες					
		1n	2n	3n	4n	5n	6n
υποπροβλήματα	Y1						
	Y2						
	Y3						
	Y4						
	Y5						
	Y6						

## 14.13 Παρουσίαση ποιητικής συλλογής

### ΣΧΟΛΙΑ

Πρόκειται για παρόμοια δραστηριότητα με τη δραστηριότητα «Παρουσίαση έργων ζωγραφικής»

### Χρονοδιάγραμμα δραστηριότητας

Για τη διεκπεραίωση της δραστηριότητας θα απαιτηθούν συνολικά 6 εβδομάδες, που η κατανομή τους φαίνεται στον ακόλουθο πίνακα.

		εβδομάδες					
		1n	2n	3n	4n	5n	6n
υποπροβλήματα	Y1						
	Y2						
	Y3						
	Y4						
	Y5						
	Y6						

### 14.14 Συνεργασία από απόσταση, μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου

#### ΣΧΟΛΙΑ

Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να αντιληφθούν οι μαθητές στην πράξη, ότι ο σύγχρονος τρόπος συνεργασίας προσώπων ή ομάδων γίνεται με την ανταλλαγή εργασιών από απόσταση. Λόγω δε του Διαδικτύου και των υπηρεσιών του, όπως το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ο τρόπος αυτός γίνεται ολοένα και πιο συχνός. Προτείνεται να συνεργαστείτε με καθηγητή άλλου σχολείου για να κάνετε την ίδια δραστηριότητα ώστε να μπορέσουν να ανταλλάσσουν οι μαθητές τις εργασίες τους.

### 14.15 Το σπίτι του «αύριο»

#### ΣΧΟΛΙΑ

Η δραστηριότητα αυτή έχει στόχο να αντιληφθούν οι μαθητές ότι η δικτύωση δεν αφορά μόνο τις επιχειρήσεις και τους οργανισμούς, αλλά στο άμεσο μέλλον το κάθε σύγχρονο σπίτι.

Αναμενόμενες προτάσεις θα ήταν:

- α) Η συνεχής σύνδεση με το Διαδίκτυο, με κάποια συσκευή που δεν θα είναι κατ' ανάγκη ο υπολογιστής και έτσι θα υπάρχει ένα «παράθυρο» στον κόσμο για πληροφόρηση, ψυχαγωγία κ.ά.
- β) Οι ηλεκτρικές συσκευές του σπιτιού, όπως ψυγεία, κουζίνες, τηλεόραση, κ.ά. ή το σύστημα ασφαλείας, θα ελέγχονται πλήρως από υπολογιστή.

### 14.16 Επιλέξτε διάφορες τοποθεσίες στο Διαδίκτυο και επιχειρήστε να τις σχολιάσετε

#### ΣΧΟΛΙΑ

Στόχος της δραστηριότητας αυτής είναι να μάθουν οι μαθητές να διακρίνουν πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα που παρουσιάζουν διάφορες τοποθεσίες στο Διαδίκτυο. Και αυτό με βάση ορισμένα κριτήρια.

Θεωρούμε απαραίτητη τη ανάπτυξη τέτοιας ικανότητας σε κάθε μαθητή, λόγω της πληθώρας των τοποθεσιών που υπάρχουν σήμερα και τις οποίες επισκέπτονται ηθελημένα ή αθέλητα (μέσω συνδέσεων).

Οι τοποθεσίες που θα επιλεγούν για σχολιασμό καλό είναι να ανήκουν στην ίδια κατηγορία, προκειμένου να είναι εφικτή η σύγκρισή τους. Μπορεί, για παράδειγμα, να είναι σελίδες σχολείων, πανεπιστημίων, εφημερίδων, τηλεοπτικών σταθμών, κλπ.

Επιπλέον, η σύγκριση μπορεί να πάρει τη μορφή δημοσκόπησης και να βγουν συγκεντρωτικά αποτελέσματα, που θα αντικατοπτρίζουν την άποψη όλης της τάξης.

Να γράψουν οι μαθητές τις παρατηρήσεις τους και τη βαθμολογία τους σε ένα πίνακα -με τη χρήση λογισμικού για λογιστικά φύλλα- για κάθε τοποθεσία και για καθένα από τα κριτήρια

Να παρουσιάσουν τα αποτελέσματά τους, στην τάξη χρησιμοποιώντας γραφήματα.

### 14.17 Δημιουργία ιστοσελίδων του σχολείου

#### ΣΧΟΛΙΑ

Η δραστηριότητα αυτή στοχεύει στην εξάσκηση των μαθητών στη δημιουργία ιστοσελίδων.

Στόχος δεν είναι η εμβάθυνση στις ετικέτες της HTML και γι' αυτό προτείνεται να χρησιμοποιήσουν λογισμικό ανάπτυξης ιστοσελίδων, όπως το *Front Page* της *Microsoft*.

Οι μαθητές πρέπει να χωριστούν σε ομάδες.

Κατά τη σχεδίαση πρέπει να δοθεί προσοχή στους συνδέσμους των ιστοσελίδων.

Έτσι, μπορεί να δημιουργηθούν οι ιστοσελίδες ανεξάρτητα και τοπικά (στο σταθμό εργασίας τους) από κάθε ομάδα, ενώ στο τέλος να τοποθετηθούν όλες μαζί στον *server*. Οι κλήσεις μπορεί να γίνονται μέσω αρχείου ή μέσω *http* εάν έχετε εγκαταστήσει κάποιον *web server* στο εργαστήριο, όπως ο *personal web server* της *Microsoft*.

Για να αποφασίσουν τη δόμηση των ιστοσελίδων καλό είναι να επισκεφτούν αντίστοιχες ιστοσελίδες σχολείων, όπως για παράδειγμα στη διεύθυνση *pi-schools.gr* του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

**Χρονοδιάγραμμα δραστηριότητας**

Για τη διεκπεραίωση της δραστηριότητας θα απαιτηθούν συνολικά 6 εβδομάδες, που η κατανομή τους φαίνεται στον ακόλουθο πίνακα.

		<b>εβδομάδες</b>					
		<b>1n</b>	<b>2n</b>	<b>3n</b>	<b>4n</b>	<b>5n</b>	<b>6n</b>
<b>υποπροβλήματα</b>	<b>Y1</b>						
	<b>Y2</b>						
	<b>Y3</b>						
	<b>Y4</b>						
	<b>Y5</b>						
	<b>Y6</b>						