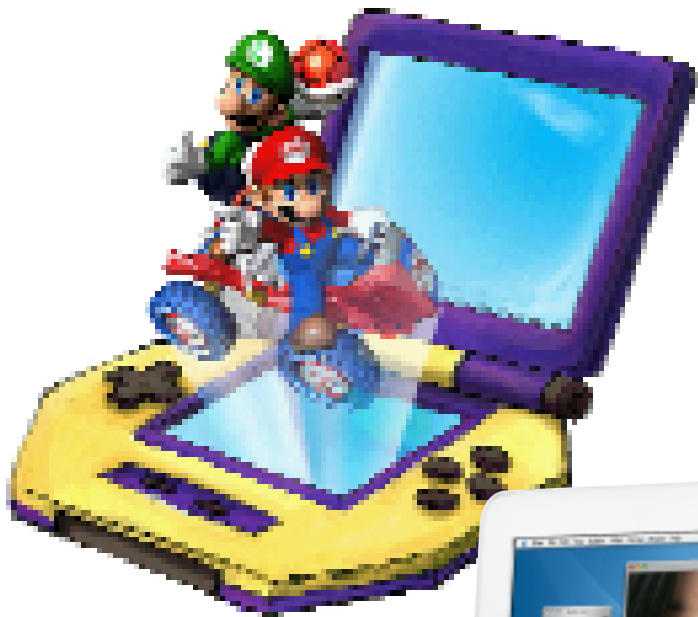
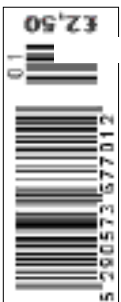


ΠΑΙΔΙΑ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ



- ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ
- ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ
- ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
- ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΣΧΟΛΕΙΩΝ
- ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΟ EXCEL
- ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΑ WINDOWS 98
- ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ



ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΑΤΕ!



Σημείωση: το περιοδικό και οι συντάκτες του δεν έχουν καμιά συνεργασία, τυπική ή άτυπη με τους υπολογιστές Apple. Η χρήση των φωτογραφιών στο πιλοτικό αυτό τεύχος έγινε για

Καλωσορίσατε!

Αρκετούς μήνες πριν (για την ακρίβεια πέρασε ένας χρόνος και κάτι) αρχίσαμε να συζητάμε σοβαρά για τη δημιουργία ενός περιοδικού για τους υπολογιστές. Κάναμε τα πρώτα σχέδια, προσεγγίσαμε τα πρώτα άτομα... Συνεργάτες πολλοί, όμως όλοι μας έλεγαν πως υπάρχει ένα τεράστιο εμπόδιο... Δεν θα πάρουμε άδεια από το Υπουργείο, θα το απορρίψουν στα σίγουρα κτλ...

Το πρόβλημα των εξόδων έμοιαζε τεράστιο. Πως θα καλύψουμε τα αρχικά έξοδα; Όμως αποφασίσαμε 3 δασκάλοι να κάνουμε δάνειο και να επενδύσουμε πάνω σ'αυτό. Αν αποτύχουμε, απλά θα χάσουμε τα χρήματα του δανείου μας... Αν πετύχουμε... Και πάλι... Αν...

Όμως είχαμε να πάρουμε μια απόφαση... να αφήσουμε την ευκαιρία αυτή να πάει χαμένη ειδικά τώρα που έχουν μπει οι υπολογιστές στα σχολεία; Μάλλον όχι! Αν και υπάρχουν σήμερα ορισμένα καταξιωμένα περιοδικά που κυκλοφορούν στα σχολεία (Παιδική Χαρά, Ζωή του Παιδιού κ.α.) κανένα από αυτά δεν καλύπτει τους υπολογιστές. Άρα υπάρχει ένα κενό στο θέμα υπολογιστές. Επίσης, οι εκπαιδευτικοί έχουν ανάγκη να μαθαίνουν για νέα προγράμματα, κάτι που το περιοδικά μας θα καλύπτει.

Μεγάλη μερίδα των εκπαιδευτικών έχει άμεση ανάγκη από συμβουλές και κολπάκια για τη χρήση του υπολογιστή στην τάξη. Και αυτό είναι μέσα στην ύλη μας.

Ο κόσμος του Διαδικτύου ξεδιπλώνεται μέσα από τις σελίδες μας καθώς σας δίνουμε κάθε φορά τις καλύτερες σελίδες με υλικό που θα βοηθήσει σίγουρα τον κάθε μαθητή αλλά και δάσκαλο στο έργο του. Επίσης θα σας δίνουμε συμβουλές για δημιουργία του δικού σας υλικού.

Οι ίδιοι οι μαθητές (αλλά και οι δασκάλοι) αγαπούν τα παιχνίδια για υπολογιστές. Όμως πάρα πολλά από αυτά της αγοράς είναι ακατάλληλα για παιδιά. Το περιοδικό μας κάθε φορά θα παρουσιάζει παιχνίδια τα οποία δεν περιέχουν το στοιχείο της βίας. Στην αγορά υπάρχουν χιλιάδες εκπαιδευτικά, αθλητικά, κ.α. παιχνίδια κατάλληλα για παιδιά. Στον τομέα της ψυχαγωγίας έχουμε φροντίσει να συμπεριλάβουμε ακόμη και κινηματογραφικές ταινίες κατάλληλες για παιδιά όπως οι ταινίες της Disney.

Δεν έχουμε ξεχάσει φυσικά το Νηπιαγωγείο ή την Ειδική Εκπαίδευση. Ούτε φυσικά την ανάγκη των φίλων αναγνωστών μας να προβάλλουν τις εργασίες τους.

Τέλος, το CD-ROM που συνοδεύει το περιοδικό μας αποτελεί ένα ψηφιακό περιοδικό από μόνο του. Πέρα από τα παιχνίδια, τις ταινίες και τα κείμενα, περιλαμβάνει αρκετό υλικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέσα στην τάξη, τόσο ως εποπτικό όσο και ως μέρος εργασιών.

Τα λόγια νομίζω περιττεύουν. Ελπίζουμε (και πιστεύουμε) να ανταποκριθεί θετικά το Υπουργείο και με τη νέα σχολική χρονιά να κυκλοφορήσει το περιοδικό μας στα σχολεία.

Αλέξανδρος Κοφτερός

Για το περιοδικό αυτό εργάστηκαν

ο Αλέξανδρος
η Ελένη
η Μαρία
η Κατερίνα
η Κατερίνα
ο Άριστος

... και φυσικά όσοι μας έπαιρναν τηλέφωνο να δουν τι κάνουμε τόσες ώρες μπροστά από έναν υπολογιστή!

Τα πνευματικά δικαιώματα του περιοδικού αυτού περιλαμβανομένων όλων των άρθρων ανήκουν στους συντάκτες του.

Απαγορεύεται η αναδημοσίευση, αντιγραφή, δημοσίευση μέρους ή όλου αυτού χωρίς την έγγραφη άδεια των συντακτών του.

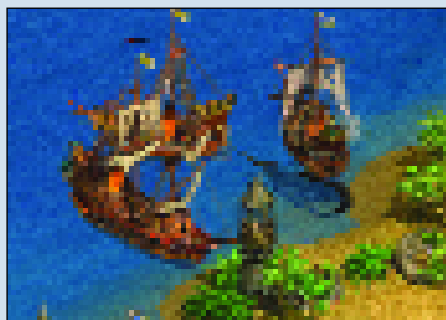
© Αλέξανδρος Κοφτερός, 2003

τηλ. 99 567927
email:
akoftero@spidernet.com.cy

3	ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ
4	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ
6-9	ΕΙΔΗΣΕΙΣ • ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ
10	ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: ΙΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
11	ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ VIDEO
12-17	ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ:
12	FIFA 2003 (PS2)
13	NBA 2003 (PS2 / PC) FREQUENCY (PS2)
18	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ STAGECAST CREATOR STORYMAKER SKETCHPAD
20-23	ΙΣΤΟΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ:
24-25	ΤΑΙΝΙΕΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
26-27	ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΑ WINDOWS 98
28-29	ΜΑΘΑΙΝΩ ΜΕ ΤΟ POWERPOINT
30-31	ΜΑΘΑΙΝΩ ΜΕ ΤΟ EXCEL
33	ΜΑΘΑΙΝΩ ΜΕ ΤΟ MS-PAINT
34-35	ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
36-37	ΜΑΘΑΙΝΩ ΜΕ ΤΟ FRONTPAGE
38-39	ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
40	ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
41	Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ
42-43	ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ... <i>Λεύκιος Δωράτης: Μαρτυρία</i>
44-45	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΣΧΟΛΕΙΩΝ
46	ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ
47	ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΑΘΗΤΩΝ

ΤΟ CD-ROM ΜΑΣ!

Ένα συμπλήρωμα για όλα τα γούστα!



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ VIDEOS:

- Η Ακρόπολη της Αθήνας (QuickTimeVR)

Μια ξενάγηση στην Ακρόπολη της Αθήνας όπως είναι σήμερα. Μια εκπληκτική VR περιπλάνηση μέσα στον πραγματικό χώρο

- Αποστολή στη Σελήνη (QuickTime)

Videos που παρουσιάζουν την αποστολή του Αρρόλον 11 στη Σελήνη

- Παρουσιάσεις παιχνιδιών
- Παρουσιάσεις ταινιών
- Παιχνίδια για υπολογιστές
- Εκπαιδευτικά προγράμματα
- Χρήσιμο εκπαιδευτικό υλικό
 - Εικόνες
 - Χάρτες
 - Video
- Ιστοσελίδες
- ... και άλλα πολλά!

ΠΩΣ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ ΤΟ CD-ROM

ΕΠΕΙΔΗ ΔΕΝ ΕΙΜΑΣΤΕ ΚΕΡΔΟΣΚΟΠΙΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ, ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΥΤΑ ΤΟΤΕ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΓΡΑΦΕΙΟ ΜΑΣ (ΠΙΝΔΟΥ 13 ΔΙΑΜ. 203 ΣΤΡΟΒΟΛΟΣ). ΜΕ 30σεντ (το κόστος του άδειου δίσκου) θα σας δώσουμε το δισκάκι του περιοδικού. Στείλτε μήνυμα στο alexandros@apoplous.org για πληροφορίες.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ:

- Hyperstudio (Mac & PC)
Δοκιμαστική έκδοση της εκπληκτικής αυτής εφαρμογής για ανάπτυξη προγραμμάτων από τα παιδιά
- StageCast Creator (Mac & PC)
Δοκιμαστική έκδοση του πακέτου μοντελοποίησης που μας μαθαίνει ταυτόχρονα προγραμματισμό
- StageCast Creator (Mac & PC)
Δοκιμαστική έκδοση του πακέτου μοντελοποίησης που μας μαθαίνει ταυτόχρονα προγραμματισμό
- Sketchpad (Mac & PC)
Δοκιμαστική έκδοση του πακέτου αυτού που ενθουσιάζει τους μαθητές και ενισχύει το μάθημα της Γεωμετρίας

CANON S750:

ΣΤΗΝ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ!

Ο εκτυπωτής είναι ίσως ένα από τα σημαντικότερα περιφερειακά του υπολογιστή. Στα χέρια του δασκάλου και των μαθητών μπορεί να μετατραπεί σε ένα πανίσχυρο εργαλείο απεικόνισης και αναπαράστασης των ιδεών των μαθητών.



Ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής στα σχολεία είναι πλέον γεγονός! Αυτό που μένει τώρα είναι να τον αξιοποιήσει ο εκπαιδευτικός μέσα στην τάξη για να ενισχύσει τη διαδικασία μάθησης. Απαραίτητο συμπλήρωμα για το 'εργαστήριο' της τάξης (είτε αυτό αποτελείται από έναν υπολογιστή είτε αυτό αποτελείται από 5) είναι σίγουρα ο εκτυπωτής! Μέσα στον Ιανουάριο έχουμε παραλάβει τους εκτυπωτές μας και πρέπει να παραδεχτούμε πως το Υπουργείο (και συγκεκριμένα το υπεύθυνο τμήμα) έχει κάνει μια άριστη αγορά.

ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ...

Ο εκτυπωτής μας αυτός δεν είναι άλλος από τον S750 της Canon. Πρόκειται για έναν εκτυπωτή τεχνολογίας bubblejet με εξαιρετικές επιδόσεις. Αν και η συσκευασία αναφέρει άλλα, στην πραγματικότητα μπορεί να τυπώσει μαυρόασπρο κείμενο μέχρι και 15 σελίδες το δευτερόλεπτο. Επίσης μπορεί να τυπώσει έγχρωμες εικόνες κάνοντας πλήρη χρήση των τεσσάρων μελανιών του (περισσότερα για τα μελάνια πιο κάτω).

Μαζί με τον εκτυπωτή θα βρούμε και χρήσιμα προγραμματάκια που μας επιτρέπουν να 'παίξουμε' με τις εικόνες μας πριν τις τυπώσουμε.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΕΚΤΥΠΩΤΗ

Η διαδικασία αυτή είναι πάρα πολύ απλή και δεν

παίρνει παρά ελάχιστο χρόνο. Αφού συνδέσετε τον εκτυπωτή στο ρεύμα και ενώσετε το καλώδιο που τον συνοδεύει με τον υπολογιστή, είστε έτοιμοι να βάλετε τα μελάνια. Πρώτα πρέπει να τοποθετήσετε την κεφαλή του εκτυπωτή στο εσωτερικό. Απλά ανάψτε τον εκτυπωτή και ανοίξτε το καπάκι του. Στη συνέχεια τοποθετήστε την κεφαλή στο εσωτερικό του. Ακολούθως θα πρέπει να τοποθετήσετε τα μελάνια στις σωστές θέσεις όπως είναι γραμμένα (CMYK). Στη συνέχεια θα κλείσουμε το καπάκι του εκτυπωτή και θα εγκαταστήσουμε το λογισμικό που έρχεται με αυτόν. Η διαδικασία αυτή είναι απαραίτητη για να 'αναγνωρίσει' ο υπολογιστής μας τον εκτυπωτή και να μπορεί να του 'μιλήσει' στην κατάλληλη γλώσσα.

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ

Θα προσέξατε σίγουρα πως στο πακέτο του υπολογιστή περιλαμβάνονται και τέσσερα λευκά χαρτονάκια που θυμίζουν φωτογραφικό χαρτί. Πάνω σ'αυτά μπορούμε να τυπώσουμε εικόνες που να μην μπορεί να τις ξεχωρίσει κανείς από μια 'επαγγελματική' φωτογραφία. Αυτό επιτυγχάνεται με δύο τρόπους. Πρώτα από όλα, σε κάθε ίντσα ο εκτυπωτής μας μπορεί να τυπώσει περισσότερες από 1200 κουκκίδες με αποτέλεσμα να δυσκολεύεται το μάτι να διακρίνει τη φωτογραφία από την εκτύπωση. Επίσης, τα τέσσερα μελάνια που χρησιμοποιεί ο εκτυπωτής αυτός επιτρέπουν καλύτερες αναμιξεις χρωμάτων. Συνήθως οι εκτυπωτές

χρησιμοποιούν το πολύ τρία χρώματα για τις αναμιξεις τους. Με τον τρόπο αυτό έχουμε εκπληκτικά αποτελέσματα.

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΕΣ ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ

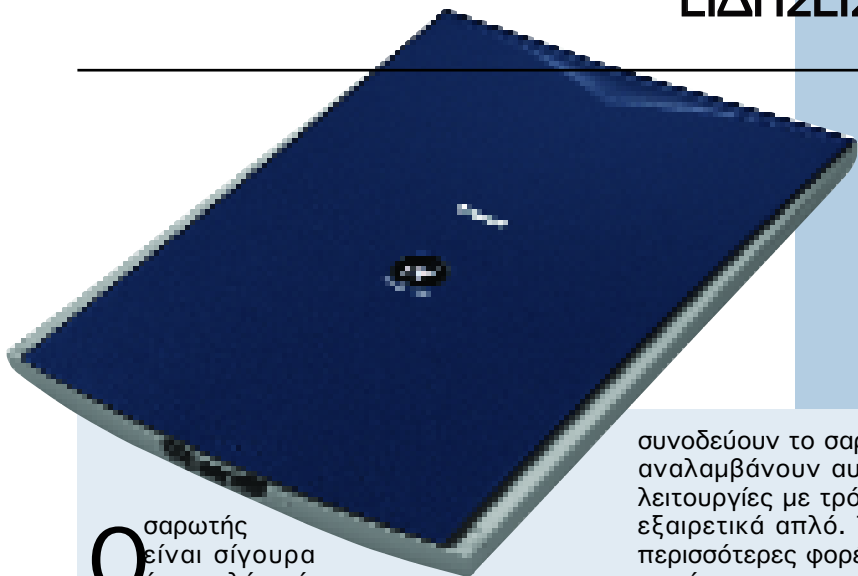
Σε μια τάξη ή ένα εργαστήριο Δημοτικού Σχολείου σίγουρα θα έχουμε ογκο εκτυπώσεων. Το καλύτερο που έχουμε να κάνουμε είναι να είμαστε προσεκτικοί στο τύπωμα. Θα πρέπει για παράδειγμα να γίνεται έλεγχος της εργασίας στην οθόνη ώστε να μην τυπώνουμε και μετά να κάνουμε διορθώσεις. Κάτι τέτοιο θα οδηγούσε σε σπατάλη μελανιού και χαρτιού.

Ένα από τα πλεονεκτήματα που έχει ο συγκεκριμένος εκτυπωτής είναι ότι όλα τα χρώματά του είναι σε ξεχωριστά δοχεία. Έτσι, αν μείνουμε από κίτρινο για παράδειγμα, δεν χρειάζεται να αλλάξουμε όλα τα μελάνια αλλά μόνο το χρώμα αυτό.

ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

Στο επόμενο τεύχος θα καλύψουμε θέματα που αφορούν την αξιοποίησή του στην τάξη όπως:

- προεπισκόπηση (preview) εργασία
- είδη τυπώματος (photo, draft κτλ)
- σύνδεση του εκτυπωτή σε δίκτυο



ΣΑΡΩΤΕΣ: ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΒΗΜΑ!

Ο σαρωτής είναι σίγουρα ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο, τόσο για το δάσκαλο όσο και για το μαθητή. Με το σαρωτή (Scanner) μπορούμε να 'περάσουμε' (σαρώσουμε) εικόνες και να τις αποθηκεύσουμε σε ψηφιακή μορφή στον υπολογιστή μας.

Οι σημερινοί σαρωτές είναι εξαιρετικά φθηνοί (μπορεί να αγοράσει κανείς επιτραπέζιο σαρωτή για 30 μόλις λίρες) και αρκετά απλοί στη λειτουργία τους. Ορισμένα μοντέλα δεν χρειάζονται καν εξωτερικό καλώδιο τροφοδοσίας, μια και το αντίστοιχο σύνδεσης με τον υπολογιστή αναλαμβάνει να μεταφέρει ηλεκτρικό ρεύμα στα κυκλώματά του.

Οι σαρωτές συνήθως συνοδεύονται από κάποια απλά προγραμματάκια για επεξεργασία της εικόνας. Συχνά είμαστε αναγκασμένοι να αλλάξουμε το μέγεθος μιας φωτογραφίας ή να αυξήσουμε τη φωτεινότητα. Τα προγράμματα που

συνοδεύουν το σαρωτή αναλαμβάνουν αυτές τις λειτουργίες με τρόπο εξαιρετικά απλό. Τις περισσότερες φορές το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να ανοίξουμε το κάλυμα του σαρωτή (που θυμίζει αρκετά φωτοτυπικές μηχανές), να βάλουμε το βιβλίο ή την εικόνα που θέλουμε να σαρώσουμε και να πατήσουμε



λειτουργία, ειδικά όταν θέλουμε να μοιραστούμε εικόνες και φωτογραφίες με φίλους μας που δεν έχουν το συγκεκριμένο μηχάνημα. Οι χρήσεις του συγκεκριμένου μηχανήματος μέσα στην τάξη είναι αμέτρητες. Με το σαρωτή μπορούν οι μαθητές να δημιουργήσουν εξαιρετικές εργασίες με τη χρήση εικόνων από βιβλία και φωτογραφίες που τράβηξαν οι ίδιοι. Κάτι τέτοιο θα έδινε μια νέα διάσταση στις εργασίες τους, μια και θα γίνονταν ακόμη πιο προσωπικές. Σίγουρα όλοι οι μαθητές θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν φωτογραφίες από μια επίσκεψη που πήγαν ή από μια εκδρομή σε κάποιο μέρος της Κύπρου ή του εξωτερικού που τους εντυπωσίασε. Με το μηχάνημα αυτό η ενσωμάτωση (και όχι απλά το 'κόλλημα') της εικόνας στην εργασία γίνεται πλέον απλή διαδικασία.

Με το σαρωτή μπορούν οι μαθητές να δημιουργήσουν εξαιρετικές εργασίες με τη χρήση εικόνων και φωτογραφιών.

ένα κουμπάκι. Ορισμένοι μάλιστα σαρωτές έχουν και επιλογές για αυτόματη αποστολή των εικόνων που σαρώσαμε σε ηλεκτρονική διεύθυνση. Αυτή είναι μια πολύ ενδιαφέρουσα

Στο επόμενο τεύχος θα αναφερθούμε στα προγράμματα επεξεργασίας εικόνας.

WEB CAMS: ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΑΠΟΣΤΑΣΗ

Οι webcams είναι μια κατηγορία καμερών για υπολογιστές που δεν έχει αφήσει κανέναν αδιάφορο, ειδικά με την εξάπλωση του Διαδικτύου. Μια webcam στην τάξη μπορεί να αξιοποιηθεί με τρόπο μοναδικό έτσι ώστε να ενισχύσει τη διδασκαλία και τη διαδικασία μάθησης.

Το κόστος των συσκευών αυτών είναι εξαιρετικά χαμηλό. Στην αγορά

μπορεί να βρει κανείς ορισμένα μοντέλα από 20 λίρες μόνον. Για να ελέγξουμε τη χρήση τους, στείλαμε μια ομάδα μαθητών της Δ' τάξης στην αίθουσα διδασκαλίας της Ε' τάξης. Με τη χρήση της webcam μπορούσαμε να δούμε και να μας δουν οι μαθητές. Στη συνέχεια τους δίναμε εργασίες τις οποίες με τη σειρά τους εκτελούσαν. Οι εργασίες αυτές αποτελούσαν μέρος μαθήματος των Ελληνικών και το μάθημα είχε γίνει καθαρά διερευνητικό με επιμέρους



LEGO MINDSTORMS:

ΠΑΙΔΙΑ, ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ & ΠΑΝΙΣΧΥΡΕΣ ΙΔΕΕΣ!

Αν υπάρχει ένα παιχνίδι, το οποίο δεν έχει σχεδόν ποτέ αμφισβητηθεί για την αξία του, τότε αυτό σίγουρα είναι η σειρά LEGO. Ο μόνος περιορισμός είναι η φαντασία σας!



Η τεχνολογία έχει κάνει τεράστια βήματα τα τελευταία χρόνια. Οι υπολογιστές, το Διαδίκτυο και οι κονσόλες έχουν γίνει το κυρίως πιάτο στη διασκέδαση των παιδιών. Σε μια τέτοια εποχή, που στέκονται τα παραδοσιακά παιχνίδια όπως τα LEGO; Από ότι φαίνεται, η σειρά αυτή των διάσημων παιχνιδιών έχει προσαρμοστεί στη νέα εποχή που ζούμε. Τα καταπληκτικά αυτά παιχνίδια όχι μόνο δεν έχουν εξαφανισθεί για χάρη των υπολογιστών, αλλά έχουν ενισχυθεί από τις νέες τεχνολογίες. Σήμερα έχουμε περισσότερες σειρές LEGO παρά ποτέ, με πολύ καλύτερα υλικά και εξαρτήματα.

LEGO & STAR WARS

Τεράστια επιτυχία γνωρίζουν τα LEGO που βασίζονται στη σειρά αυτή. Κυκλοφορούν δεκάδες πακέτα στην αγορά τα οποία βασίζονται στα οχήματα της σειράς. Όπως είναι φυσικό, μπορείτε να τα συνδιάσετε και να δημιουργήσετε τα δικά σας διαστημόπλοια και τους δικούς σας χαρακτήρες. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και πιο εξελιγμένα πακέτα και να δημιουργήσετε ρομπότ που περπατούν.

LEGO & ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Πως θα μπορούσε να λείπει από το Διαδίκτυο η σελίδα της εταιρείας αυτής; Μπορείτε από εδώ να βρείτε πληροφορίες για όλες τις σειρές LEGO που κυκλοφορούν, καθώς επίσης και να παίξετε με διάφορα παιχνίδια που υπάρχουν, όπως το MicroRacer.

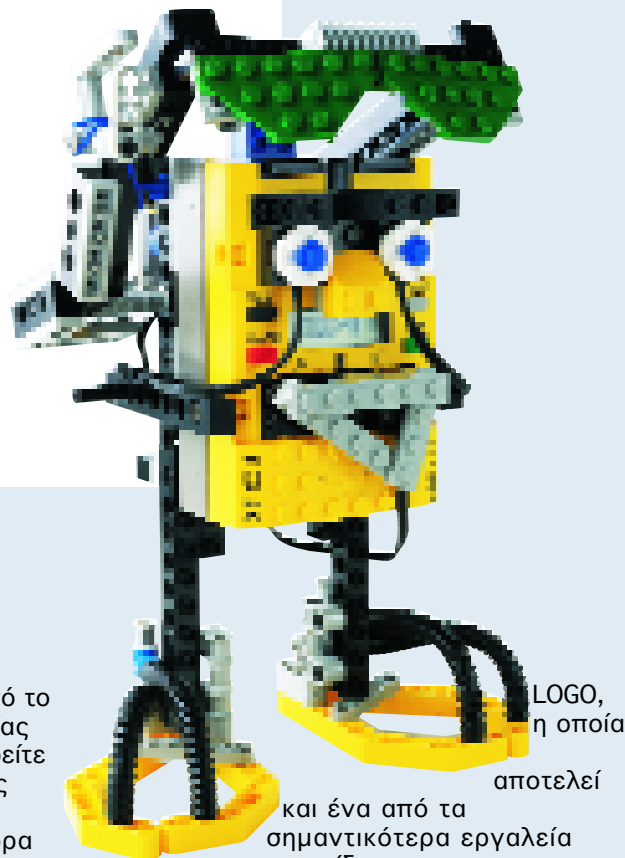
Η διεύθυνση είναι <http://www.lego.com>

LEGO & CD-ROM

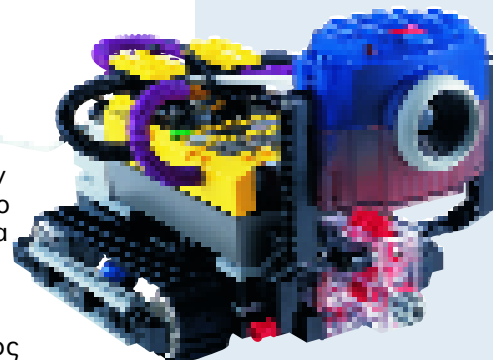
Και φυσικά υπάρχουν δεκάδες εκπαιδευτικά παιχνίδια που βασίζονται στα LEGO. Από σκάκι μέχρι αγώνες με αυτοκίνητα κ.α.! Η έμφαση των παιχνιδιών αυτών είναι πάντα στον εκπαιδευτικό και ψυχαγωγικό τους χαρακτήρα, με το στοιχείο της βίας να είναι σχεδόν ανύπαρκτο.

MINDSTORMS

Στην πραγματικότητα, βασίζονται σε μια σειρά από επιστημονικές θεωρίες σχετικά με την ανάπτυξη του νου, καθώς και τον τρόπο με το οποίο ο άνθρωπος, και ειδικότερα το παιδί, αντιλαμβάνεται το γύρω κόσμο του και οικοδομεί από μόνο του τη γνώση. Δημιουργός της συγκεκριμένης σειράς είναι ο διάσημος Seymour Papert, ο οποίος είναι και ο δημιουργός της πολύ γνωστής γλώσσας



LEGO, η οποία αποτελεί και ένα από τα σημαντικότερα εργαλεία στην εκπαίδευση. Με τα ειδικά πακέτα MindStorms, μπορούμε να δημιουργήσουμε σχεδόν ό,τιδήποτε βάλουμε στο νου μας, με τη βοήθεια φυσικά των κομματιών LEGO.

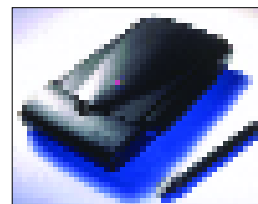


ΦΟΡΗΤΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Έφτασε η ώρα οι μαθητές μας να ξεχάσουν τα τετράδια και τα βιβλία τους και να αποκτήσουν τους ψηφιακούς απογόνους τους; Μάλλον όχι, ή μάλλον, όχι ακόμα. Όμως ας ρίξουμε μια ματιά στην ιστορία των PDA (Προσωπικός Ψηφιακός Βοηθός).

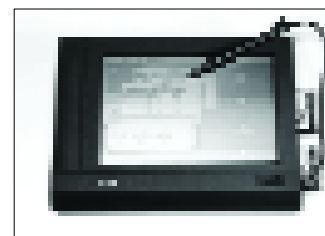
ATARI PORTFOLIO

Η Atari έχει παράδοση στο χώρο της πληροφορικής, αν και πλέον δεν υπάρχει ως εταιρεία. Όμως, στις αρχές της δεκαετίας του 1990 είχε παρουσιάσει ένα μικρό υπολογιστή, ο οποίος ήταν κάτι ανάμεσα σε φορητό και σε PDA. Το Atari Portfolio είχε το δικό του πληκτρολόγιο, βασιζόταν στο λειτουργικό σύστημα MS-DOS, είχε αρκετές εφαρμογές όπως επεξεργαστή κειμένου, spreadsheet, database, μπορούσε να συνδεθεί εξωτερικά με εκτυπωτή κ.α. Αξίζει να αναφερθεί ότι εμφανίστηκε και στην ταινία "Terminator 2: Judgement Day"!



ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΑΠΟ ΤΗ ΡΩΣΣΙΑ: Η ΓΕΝΝΗΣΗ ΤΟΥ APPLE NEWTON

Προς τα τέλη της δεκαετίας του 1980, πολλοί επιστήμονες από τη Ρωσσία μετακινήθηκαν προς τη Δύση, αναζητώντας εργοδότηση. Μια ομάδα Ρώσων επιστημόνων δοκίμασε να πουλήσει στη Microsoft την τεχνολογία τους για αναγνώριση γραφικού



χαρακτήρα και μετατροπή του σε ψηφιακό κείμενο. Η Microsoft

ATARI STPAD:

Μια ενδιαφέρουσα πρόταση της Atari, η οποία όμως δεν κατάφερε να ει το φως της δημοσιότητας

δεν ενδιαφέρθηκε για την

τεχνολογία αυτή (κάτι τέτοιο έκανε και με την Adobe λίγα χρόνια πριν) και τους έδωσε ευγενικά! Η Apple όμως ενδιαφέρθηκε και τους προσέλαβε. Έτσι, το Newton (Apple Message Pad) γεννήθηκε, το οποίο όμως δεν κατάφερε ποτέ να γίνει εμπορική επιτυχία.

PSION 1: ΤΟ ΠΡΩΤΟ PDA;

Πίσω στο 1984, η PSION (Βρετανική εταιρεία) παρουσίασε το PSION 1, ένα μικρό υπολογιστή παλάμης (δεν υπήρχε αυτός ο όρος τότε) ο οποίος ήταν μικρότερος σε μέγεθος από ένα κουτί τσιγάρων και χρησιμοποιούσε τεχνολογία 8-bit. Είχε δύο υποδοχές για cartridges, μια βάση δεδομένων, οθόνη LCD 16 χαρακτήρων, καθώς και ένα ρολόι/ ημερολόγιο. Υπήρχε ακόμα η δυνατότητα αναβάθμισής του στο Science Pack το οποίο έδινε επιστημονικά προγράμματα (κυρίως μαθηματικές εφαρμογές) και μπορούσε να προγραμματιστεί στη γλώσσα OPL. Οι πληροφορίες δίνονταν στον υπολογιστή μέσω ενός μικρού πληκτρολογίου.

Ο ΘΕΙΟΣ SINCLAIR & ΤΟ Z88

Ακόμα ένα μεγάλο όνομα στο χώρο της πληροφορικής, και πάλι από τη Βρετανία, είναι και ο Sir Clive Sinclair. Ο δημιουργός του "τρομερού" Spectrum, και άλλων τεχνολογιών, το 1988 δημιούργησε το Z88. Το μηχάνημα αυτό, αν και σχετικά μεγάλο σε μέγεθος, θα μπορούσε άνετα να ενταχθεί στις τάξεις των πρώτων PDAs, μια και ήταν πολύ μικρότερο από έναν υπολογιστή της εποχής, μπορούσε να συνδεθεί με άλλους υπολογιστές και να μεταφέρει δεδομένα (στις διαφημίσεις το παρουσίαζαν ως τον ιδανικό φίλο ενός Macintosh), είχε οθόνη LCD με

ανάλυση 640x64 pixels και επεξεργαστή τον Z80A στα 3.2MHz. Το μηχάνημα είχε ένα πλήρες πληκτρολόγιο QUERTY και ήταν αρκετά ελαφρύ, μόλις 900g. Για να εργαστεί



In Sinclair we trust.
Καλό μηχάνημα για την εποχή του.

χρειαζόταν 4 αλκαλικές μπαταρίες, οι οποίες του εξασφάλιζαν αυτονομία 20 ωρών περίπου. Το μηχάνημα είχε μια σχετική επιτυχία, όμως πολύ γρήγορα ξεπεράστηκε από άλλα μικρότερα του σε μέγεθος.



PORTFOLIO:

ικανό μηχάνημα και το μοναδικό με "κανονικό" λειτουργικό σύστημα.

Apple eMate: τα υβρίδια!

Το Apple eMate ήταν κάτι μεταξύ του Newton (Apple Message Pad) και φορητού υπολογιστή. Αν και είχε το μέγεθος ενός φορητού υπολογιστή, καθώς και κανονικό πληκτρολόγιο, χρησιμοποιούσε το λειτουργικό του Newton, καθώς και το στυλό του. Η Apple δημιούργησε το μηχάνημα αυτό με σκοπό να

δώσει στους μαθητές, αλλά και στους φοιτητές, ένα σχετικά φθηνό φορητό υπολογιστή ο οποίος θα ήταν πάρα πολύ εύχρηστος στη χρήση, δεν θα κατανάλωνε υπερβολική ενέργεια, άρα θα είχε μεγαλύτερη αυτονομία, θα ήταν πολύ ελκυστικός σε εμφάνιση, καθώς και πολύ ανθεκτικός. Η τιμή του ήταν σχετικά χαμηλή (κάτω από \$600), και, αν και είχε σχετική επιτυχία, η Apple σταμάτησε την παραγωγή

του την εποχή των οικονομικών της προβλημάτων. Από το σχήμα του γεννήθηκε αργότερα το σημερινό iMac, καθώς και ο φορητός του ξάδερφος, το iBook.



ΙΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Ο μεγάλος πονοκέφαλος!



Ένα μεγάλο πρόβλημα που έχουν όσοι ασχολούνται με τους υπολογιστές είναι οι Ιοί (Viruses). Και μόνο η λέξη αυτή είναι ικανή να σκορπίσει τρόμο και ανησυχία στους ανυποψίαστους χρήστες. Τι είναι όμως οι ιοί και πως μπορούμε να προφυλακτούμε από αυτούς;

ΜΑΤΙ ΕΙΝΑΙ Ο ΙΟΙ;

Οι Ιοί των υπολογιστών δεν είναι οργανικοί, ζωντανοί οργανισμοί δηλαδή όπως αυτοί που προσβάλλουν τα ζώα, αλλά προγράμματα τα οποία τα έχουν γράψει ασυνείδητοι με μοναδικό σκοπό την πρόκληση καταστροφών. Τα προγράμματα αυτά έχουν την ιδιότητα να αντιγράφουν τον εαυτό τους στην μνήμη του υπολογιστή, στο σκληρό δίσκο, και σε οποιοδήποτε δισκάκι βάλουμε στον υπολογιστή μας. Αυτό που κάνουν οι ιοί είναι ουσιαστικά να κάνουν ζημιά στα προγράμματά μας, ή να μας εμποδίζουν να δουλέψουμε με τον υπολογιστή μας.

Για να μην τους αναγνωρίζουμε, οι ιοί αυτοί δεν εμφανίζονται με τη μορφή αρχείων στο δίσκο μας, για να μην μπορούμε να τους διαγράψουμε. Έχουν την μορφή των λεγόμενων κρυμμένων αρχείων, και δεν υπάρχει περίπτωση να καταφέρουμε να τους εντοπίσουμε χωρίς την βοήθεια κατάλληλου

προγράμματος.

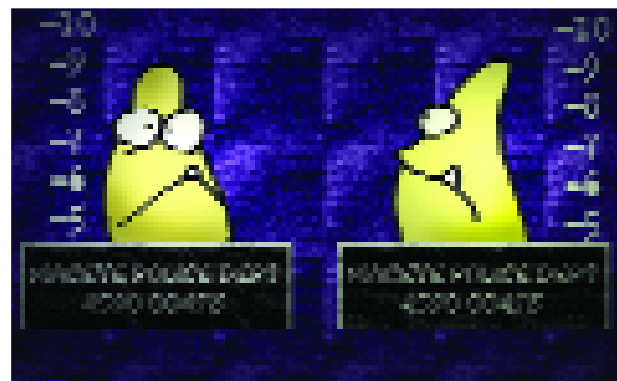
Πως 'κολλά' ο υπολογιστής μας ιούς:

Όπως ανέφερα και πιο πάνω, μπορεί να προσβληθεί ο υπολογιστής μας από ιούς αν κατεβάσουμε από το Δίκτυο προγράμματα τα οποία ανήκουν στην κατηγορία των Δούρειων Ίππων. Δούρειοι Ίπποι είναι ιοί οι οποίοι είναι μεταμφιεσμένοι σε προγράμματα τα οποία είναι ελκυστικά στον χρήστη, ώστε να τον παρασύρουν και να τα φέρει στον υπολογιστή του. Άλλος τρόπος είναι με την αντιγραφή προγραμμάτων από έναν υπολογιστή ο οποίος είναι μολυσμένος από ιό σε άλλον υπολογιστή.

Πως δουλεύει ένας ιός.

Ένας ιός δεν είναι βλαβερός για όλα τα είδη των υπολογιστών. Για παράδειγμα ο ιός Jerusalem που μαστίζει τα IBM συμβατά μηχανήματα είναι τελείως ακίνδυνος για τα Macintosh ή τα Amiga, με τον ίδιο τρόπο που η ανθρώπινη γρίπη δεν μπορεί να κολλήσει έναν σκύλο. Ένας ιός, μόλις αντιγραφεί στον υπολογιστή μας, συνήθως κοιτάζει το ρολοί του υπολογιστή. Την ενέργεια αυτή την κάνει γιατί συνήθως οι ιοί ενεργοποιούνται σε μια συγκεκριμένη ημερομηνία. Μόλις ενεργοποιηθούν,

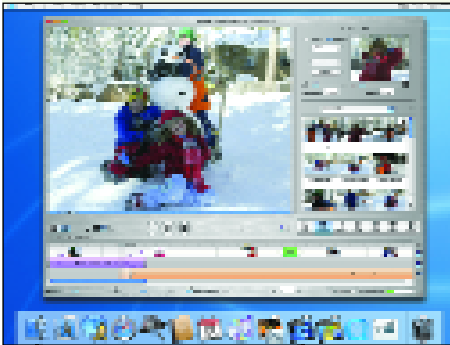
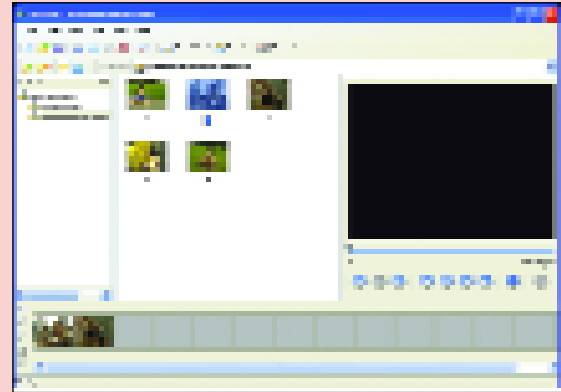
αρχίζουν να σκορπούν το χάος στον υπολογιστή. Μερικές από τις καταστροφές που κάνουν είναι να αλλάξουν τον τρόπο με τον οποίο ο υπολογιστής αποθηκεύει τα αρχεία, με αποτέλεσμα να τινάξει όλα μας τα αρχεία στον αέρα, να διαγράψει ορισμένου τύπου αρχεία, ή να επιδράσει με τέτοιο τρόπο στο λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή, που ο υπολογιστής μας να σταματήσει να λειτουργεί. Μια άλλη ενοχλητική ενέργεια των ιών είναι να παγώνουν τον υπολογιστή μας και να εμφανίζουν ενοχλητικά μηνύματα στην οθόνη.



ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ VIDEO

‘Σχολικό’ στούντιο

Η τεχνολογία σήμερα έχει κάνει τεράστια άλματα. Οι αποστάσεις έχουν σχεδόν εκμηδενιστεί, καθώς το Διαδίκτυο έχει φέρει επανάσταση στις επικοινωνίες. Τώρα, ακόμη ένα φρούριο του ‘παλιού’ κόσμου έχει πέσει, αυτό της επεξεργασίας video, Ακόμη και με ένα μέσο υπολογιστή σήμερα μπορούμε να δημιουργήσουμε εκπληκτικά ντοκιμαντέρ μικρού μήκους.



Ε : Για να δημιουργήσει κάποιος τα δικά του videos στον υπολογιστή τι χρειάζεται ;

Α : Καταρχήν θα πρέπει να έχει κανείς στη διάθεσή του μια video camera ώστε να μπορεί να τραβήξει τα videos. Οι κάμερες αυτές υπάρχουν σε πολλά είδη, όμως θα αναφερθούμε μόνο στις ψηφιακές ως γενικής κατηγορίας, και στις συνηθισμένες. Οι ψηφιακές είναι ακόμη εξαιρετικά ακριβές, γι’ αυτό για προσωπική χρήση προς το παρόν συνιστούμε τις ‘συνηθισμένες’ αναλογικές.

Ε : Πως μπορώ να συνδέσω τέτοιες κάμερες με τον υπολογιστή μου ;

Α : Υπάρχουν δύο μέθοδοι. Η πρώτη μέθοδος είναι να διαθέτει η κάρτα γραφικών σας εισόδους για video (παρόμοιες με αυτά που έχει η οικιακή συσκευή video στο πίσω μέρος της). Κάρτες όπως ορισμένες ATI έχουν τέτοιες υποδοχές. Αν



όχι, τότε υπάρχει μια άλλη λύση. Όλοι οι υπολογιστές Macintosh (από το iMac και μετά) καθώς και όλοι οι Pentium II (και καλύτεροι, συμπεριλαμβανομένων των Celeron) έρχονται εφοδιασμένοι με θύρες USB. Μέσω ειδικών συσκευών όπως των DAZZLE, μπορείτε να συνδέσετε την κάμερα ή το video με τον υπολογιστή σας.

Ε : Μετά που θα τα συνδέσω τι πρέπει να κάνω ;

Α : Θα μπορείτε να κάνετε εισαγωγή video στον υπολογιστή σας. Προσέξτε όμως επειδή πρέπει απαραίτητα να έχετε αρκετή μνήμη στον υπολογιστή και αρκετό ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο.

Ε : Γιατί απαιτείται τόσος χώρος για να εγγραφεί ένα λεπτό video στον υπολογιστή ;

Α : Κάθε δευτερόλεπτο ταινίας αποτελείται από 30 καρέ (ταινίες στον υπολογιστή). Η τηλεόραση και ο κινηματογράφος δείχνουν περισσότερα, μέχρι και 60 καρέ το δευτερόλεπτο. Ένα λεπτό ταινίας είναι 30x60x60, άρα αντιλαμβάνεστε πόσες εικόνες πρέπει να αποθηκεύσει για ένα μόνο λεπτό, χωρίς να λάβουμε υπόψη μας τον ήχο. Επειδή ακριβώς το μέγεθος του video είναι τεράστιο, πρέπει να γίνει κάποια μορφή συμπίεσης ώστε να ελαττωθεί ο αποθηκευτικός χώρος που παίρνει. Οι ταινίες QuickTime, MPEG, AVI κτλ είναι στην πραγματικότητα

συμπίεσμένες και αποσυμπιέζονται αυτόματα κατά την προβολή τους στην οθόνη.

Ε : Τι είδους προγράμματα χρειάζομαι για επεξεργασία video ;

Α : Τον τελευταίο καιρό έχουν κυκλοφορήσει αρκετά προγράμματα για προσωπική χρήση. Κάποια από αυτά είναι shareware, κάποια έρχονται δωρεάν με το λειτουργικό σας σύστημα. Τα Windows Me για παράδειγμα έρχονται με το Windows Movie Maker, ένα απλό πακέτο επεξεργασίας ψηφιακού video.

Ε : Για υπολογιστές Apple τι υπάρχει ;

Α : Τα νεότερα μοντέλα έρχονται με το πακέτο iMovie 2 το οποίο προσφέρει αρκετά καλές δυνατότητες επεξεργασίας video. Από το Διαδίκτυο μπορείτε επίσης να κατεβάσετε το iMovie 1.0, το οποίο διατίθεται από την Apple δωρεάν: <http://www.apple.com>

Ε : Τι άλλα προγράμματα υπάρχουν για επεξεργασία video ;

Α : Η Strata έχει δημιουργήσει τα δικά της πακέτα. Ένα από αυτά μπορείτε να κατεβάσετε δωρεάν από το Διαδίκτυο και από τη διεύθυνση <http://www.strata.com>



Μόλις λίγους μήνες πριν αρκετοί από εμάς πληρώσαμε για να αποκτήσουμε την τελευταία έκδοση του FIFA. Το World Cup έρχεται λίγο πριν το μεγάλο γεγονός του Παγκοσμίου Κυπέλλου. Αξίζει όμως τα λεφτά του; Εξαρτάται από το τι θέλετε σε ένα παιχνίδι...



Δεν μπορούμε να μιλήσουμε για το World Cup χωρίς άμεσες συγκρίσεις με το ίδιο το FIFA 2002. Λίγους μήνες πριν η EA κυκλοφόρησε το FIFA και μάλιστα με αρκετή διαφήμιση όσον αφορά τα νέα στοιχεία του. Πράγματι, το συγκεκριμένο παιχνίδι είχε αρκετά καλά στοιχεία που το έκαναν να ξεχωρίζει από

προηγούμενες εκδόσεις. Το World Cup έρχεται να 'συνοδεύσει' το πραγματικό γεγονός, όμως πολλά πράγματα στο παιχνίδι αυτό δείχνουν να έχουν παραμεριστεί για χάρη του ρεαλισμού...

ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ

Ένα από τα δυνατά χαρακτηριστικά του FIFA 2002 ήταν οι ομάδες του, καθώς και η δυνατότητα δημιουργίας της δικής σας σύνθεσης σ'αυτές. Το World Cup, πιστό στο πραγματικό γεγονός, έχει μόλις 40 ομάδες. Αυτό από μια άποψη αποτελεί σοβαρό μειονέκτημα, όμως ως μη ξεχνάμε πως αφορά μια πραγματική διοργάνωση και άρα πρέπει να είναι πιστό σ'αυτήν.

Επίσης δεν έχετε την ίδια ευελιξία να κάνετε αλλαγές στις συνθέσεις των ομάδων σας. Μπορείτε να αλλάξετε τακτικές και διαμορφώσεις της ομάδας, αλλά σίγουρα δεν έχετε τις ίδιες δυνατότητες όπως στο προηγούμενο παιχνίδι. Και πάλι όμως, αυτό είναι απαραίτητο για να κρατηθεί το παιχνίδι κοντά στην πραγματική διοργάνωση.

ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Ακόμη ένας τομέας ο οποίος έχει μείνει φανερά ανεπηρέαστος είναι τα γραφικά του παιχνιδιού. Όμως αυτό δεν είναι κάτι που πρέπει να μας ξενίζει, μια και τα γραφικά του FIFA 2002 στα οποία βασίζεται είναι πολύ καλά. Η ίδια μηχανή γραφικών, προσαρμοσμένη όμως στο περιβάλλον της παγκόσμιας διοργάνωσης.

Αν και από μεριάς ποιότητας των γραφικών δεν έχουμε διαφοροποιήσεις, οι μεγάλες αλλαγές είναι στην εμφάνιση των ομάδων και φυσικά των γηπέδων, μια και αυτά ανταποκρίνονται (όσο γίνεται) στα πραγματικά. Αυτή ήταν άλλωστε και η επιδίωξη της EA, ώστε να βάλει τον



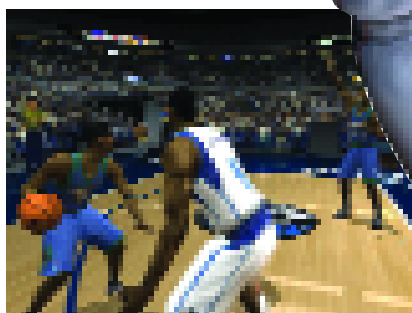
παίκτη μέσα στη διοργάνωση, δίνοντάς του τον πρώτο λόγο στο παιχνίδι. Έμφαση επίσης έχει δοθεί στους πανησει.

ΕΚΔΟΤΗΣ	EA
ΕΙΔΟΣ	ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ
ΠΛΑΤΦΟΡΜ	PS2 / PC
WEB	www.ea.com

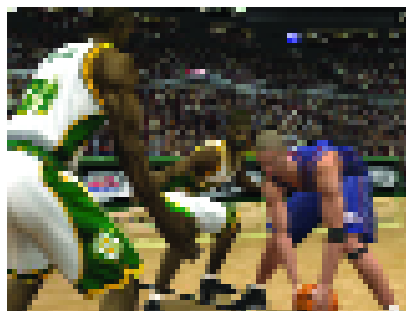
Διαφορετικά μπορείτε να μείνετε με το FIFA 2002 ή το Pro Evolution Soccer (για PS2).

Το NBA Live 2002 είναι το πλέον γνωστό παιχνίδι καλαθόσφαιρας για υπολογιστές και κονσόλες. Τα τελευταία χρόνια έχει καθιερωθεί ως η καλύτερη (και σε ορισμένες περιπτώσεις η μοναδική) λύση για όσους αγαπούν την 'ψηφιακή καλαθόσφαιρα'.

Πιστό στο όνομά του, το NBA Live 2002 φιλοξενεί όλες τις ομάδες της National Basketball Association, με όλα τα ονόματα των παικτών και των σταδίων τους.



κάθε χαρακτήρας έχει μεταφερθεί στον υπολογιστή με μεγάλη ακρίβεια. Θα αναγνωρίσετε σίγουρα τους



αγαπημένους σας καλαθοσφαιριστές, καθώς αυτοί χυμούν μέσα στο γήπεδο πιστοί στους πραγματικούς τους χαρακτήρες.

Θα πρέπει να τονίσουμε εδώ πως η συγκεκριμένη μεταφορά του παιχνιδιού έχει αρκετές βελτιώσεις σε σχέση με την προηγούμενη. Τα γραφικά έχουν κάπως βελτιωθεί, όπως και οι κινήσεις των παικτών.

Μεγάλη αλλαγή έχει γίνει στις αντιδράσεις των αντιπάλων σας, οι οποίοι τώρα είναι γρηγορότεροι και αντιδρούν καλύτερα στις τακτικές σας. Φυσικά

τέτοια παιχνίδια έχουν μεγαλύτερη αξία όταν παίζουμε



εναντίον πραγματικών ανθρώπων.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

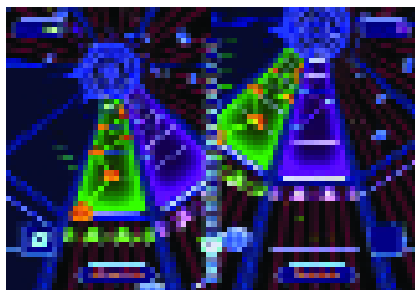
Πρόκειται για ένα εξαιρετικό παιχνίδι καλαθόσφαιρας που δίκαια μπορεί να χαρακτηριστεί ως ο βασιλιάς του είδους του.



WWW	www.ea.com
ΕΚΔΟΤΗΣ	EA
ΕΙΔΟΣ	Αθλητικόδ
ΠΛΑΤΦΟΡΜΕ	PC
ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	8
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	9
ΠΟΙΟΤΗΤΑ	8

FREQUENCY

FREQUENCY

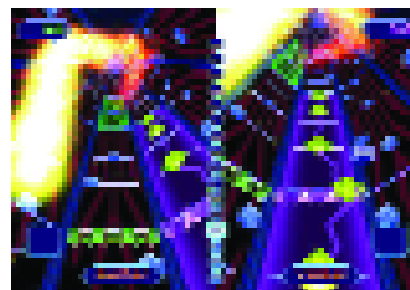


Το Frequency είναι ένα από τα παιχνίδια που είτε αγαπάτε είτε απλά περιφρονάτε. Πάντως ένα πράγμα είναι σίγουρο: κανείς δεν μπορεί να το κατηγορήσει για έλλειψη πρωτοτυπίας!

Αν αγαπάτε τα παιχνίδια δράσης ή τα παιχνίδια οδήγησης ή έστω τα συνυθισμένα παιχνίδια, τότε μπορείτε να αλλάξετε σελίδα. Το Frequency είναι κάτι εντελώς διαφορετικό.

Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο και αρκετά εντυπωσιακό παιχνίδι το οποίο σας επιτρέπει να δημιουργήσετε τα δικά σας μουσικά κομμάτια. Κάθε επίπεδο του παιχνιδιού είναι και ένας χώρος στον οποίο θα πρέπει να πατήσετε τις κατάλληλες νότες και να δημιουργήσετε το σωστό κομμάτι. Αν το καταφέρετε αυτό τότε αμέσως θα μεταφερθείτε στον επόμενο διάδρομο.

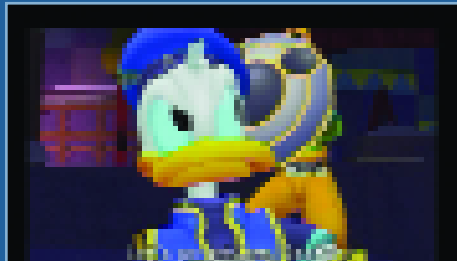
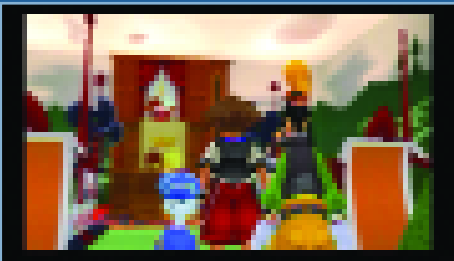
Μπορεί η περιγραφή αυτή να μην ενθουσιάζει αρχικά, όμως όσο περισσότερο παίζει κάποιος τόσο



περισσότερο εθιστικό γίνεται το παιχνίδι.

Πέρα από τα μουσικά κομμάτια υπάρχει και μια οπτική πανδαισία η οποία κυριολεκτικά ζαλίζει με τα χρώματά της.

ΕΚΔΟΤΗΣ	SCEE
ΕΙΔΟΣ	ΜΟΥΣΙΚΗΣ
ΠΛΑΤΦΟΡΜ	PS2
WEB	www.scee.com



Όταν το μεγαλύτερο όνομα στο χώρο των RPGs και η μεγαλύτερη εταιρεία στο χώρο των κινουμένων σχεδίων συνεργαστούν, το αποτέλεσμα είναι ένα παιχνίδι χωρίς προηγούμενο!

Το Kingdom Hearts έρχεται να σπάσει αρκετές παραδόσεις. Μια από αυτές είναι η εμφάνιση χαρακτήρων από προηγούμενα παιχνίδια της Square. Είναι γεγονός πως ποτέ η Square δεν επαναφέρει χαρακτήρες της, όμως έχει κάνει μια μεγάλη εξαίρεση για το συγκεκριμένο. Θα δείτε έτσι χαρακτήρες από τα Final Fantasy VIII, IX και X αν και εμφανίζονται εδώ σε νεαρότερη ηλικία.

ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Ένα από τα ισχυρότερα σημεία της Square, πόσο μάλλον όταν συνδυάζονται με τους δημιουργούς της Disney. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει αν κρίνουμε από την ποιότητα των videos. Όλοι οι χαρακτήρες, τόσο της Disney, όσο και της Square, έχουν μια απίστευτη φυσικότητα που κάνει άλλα παιχνίδια να μοιάζουν αρκετά φτωχικά. Ακόμα και το Final

Fantasy X δεν κατάφερε να με εντυπωσιάσει τόσο.

Η ΠΛΟΚΗ

Ένα νέος κίνδυνος έχει εμφανιστεί ο οποίος απειλεί να καταστρέψει τον κόσμο της Square και τον κόσμο της Disney. Ξαν να μην έφτανε αυτό, ο βασιλιάς Mickey έχει εξαφανιστεί. Είναι στο χέρι μιας ομάδας γενναίων να βρει το βασιλιά και να αντιμετωπίσει τις δαιμονικές σκιές που απειλούν τα δύο βασίλεια.

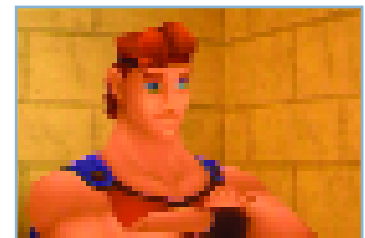
Θα πρέπει οι χαρακτήρες σας να περιπλανηθούν μέσα στις ταινίες της Disney για να εντοπίσουν το χαμένο βασιλιά και φυσικά για να λύσουν το μυστήριο που τους απειλεί.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Από που να αρχίσουμε και που να τελειώσουμε... Από μεριάς Square έχουμε (μεταξύ άλλων) τη Selphie από το Final Fantasy VIII, τον Tidus (FFX) κ.α. Από μεριάς Disney έχουμε τους Donald, Goofy, Mickey, Tarzan (!), Tinkerbell (!!), Alice (!!!) και η λίστα πάει λέγοντας... Πρόκειται σίγουρα για τον πιο περίεργο συνδυασμό χαρακτήρων που έχουμε δει σε παιχνίδι, όμως πιστέψτε μας, οι δύο εταιρείες έχουν δουλέψει αρκετά για να κάνουν το συνδυασμό να δουλέψει. Επίσης, οι χαρακτήρες των FF έχουν

ξεπεράσει ακόμη και τους πιο 'cartoony' του Final Fantasy IX.

Εμείς απλά περιμένουμε να πάρουμε μια ολοκληρωμένη έκδοση στα χέρια μας!



ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το 'Anno 1602' με αρκετές βελτιώσεις. Σίγουρα πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής για τους φανατικούς (και μόνο) του είδους αυτού.



WWW	www.ea.com
ΕΚΔΟΤΗΣ	EA
ΕΙΔΟΣ	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΠΛΑΤΦΟΡΜΕ	PC
ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	8
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	9
ΠΟΙΟΤΗΤΑ	8

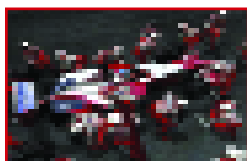
8



Η EA έχει αποφασίσει να προσφέρει τα αθλητικά της παιχνίδια σε όλες τις πλατφόρμες. Έτσι, μετά το PS2 και το PC, έρχεται να υποστηρίξει επίσημα το XBOX και το GameCube με μια σειρά από εντυπωσιακά παιχνίδια. Στα σκαριά βρίσκεται και ένα από τα μεγαλύτερα καμάρια της, το F1 2002 το οποίο βασίζεται -σε τι άλλο- στη Φόρμουλα 1

την κονσόλα ή φίλο σας, και φυσικά η διοργάνωση της Φόρμουλα 1 στην οποία μπορείτε να επιχειρήσετε να κατακτήσετε την πρώτη θέση.

Στο F1 2002 αναμένεται να έχουμε όλα τα μεγάλα ονόματα, όμως και αυτή τη φορά δεν θα υπάρχουν (προς απογοήτευση των φανατικών) φθορές στα αυτοκίνητα. Όμως, το F1 2002 αναμένεται να προκαλέσει αίσθηση με τα βελτιωμένα γραφικά του και τους (επιτέλους) ικανούς αντιπάλους που ελέγχονται από την κονσόλα.



Όσον αφορά το F1 2002 έχουμε στα χέρια μας ένα video υψηλής ανάλυσης το οποίο δείχνει το γραφικό μέρος του παιχνιδιού και οφείλουμε να ομολογήσουμε πως μας άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις. Αν και το video δεν μας επιτρέπει να κρίνουμε το χειρισμό του παιχνιδιού, όλες οι ενδείξεις είναι πως θα παραμείνει στα απλά επίπεδα των προηγούμενων παιχνιδιών. Φυσικά το απλά δεν αποδίδει και τόσο τη σημασία της λέξης, μια και θα πρέπει να μάθετε να ελέγχετε το αυτοκίνητό σας σωστά αν θέλετε να τερματίσετε στο παιχνίδι.

Ανάμεσα στις επιλογές που έχετε είναι η γρήγορη κούρσα, στην οποία φυσικά μπορείτε να αντιμετωπίσετε

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

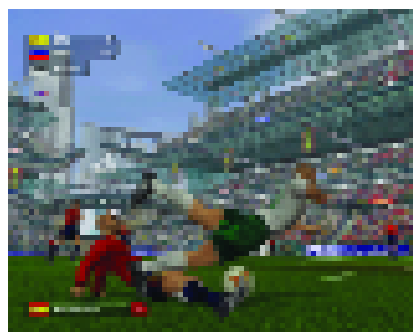
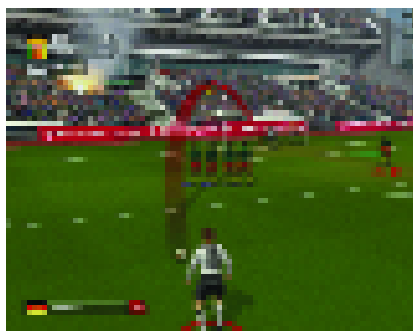
Το 'Anno 1602' με αρκετές βελτιώσεις. Σίγουρα πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής για τους φανατικούς (και μόνο) του είδους αυτού.



WWW	www.ea.com
ΕΚΔΟΤΗΣ	EA
ΕΙΔΟΣ	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΠΛΑΤΦΟΡΜΕ	PC
ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	8
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	9
ΠΟΙΟΤΗΤΑ	8

8

DAVID BECKHAM SOCCER



ερωτηματικά...

Λίγα χρόνια πριν είχε κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου το οποίο βασιζόταν στο Ronaldo. Είχε μάλιστα και το όνομά του. Αν και το παιχνίδι ήταν αρκετά φιλότιμο, δεν κατάφερε να πλησιάσει τα μεγάλα ονόματα όπως τα FIFA και ISS. Τι πιθανότητες έχει τότε το συγκεκριμένο;

Η απάντηση στο ερώτημα αυτό είναι πολύ σχετική... Το David Beckham Soccer σίγουρα δεν είναι του επιπέδου των FIFA και Pro



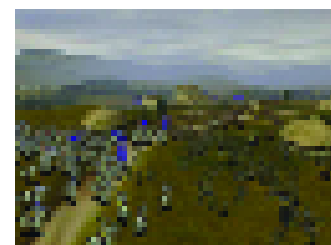
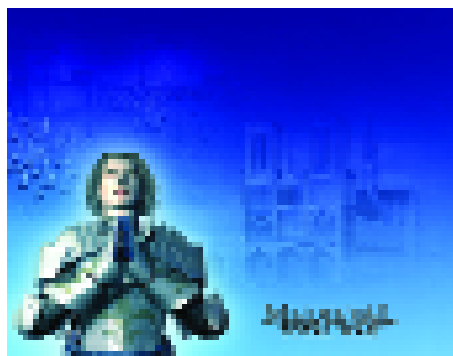
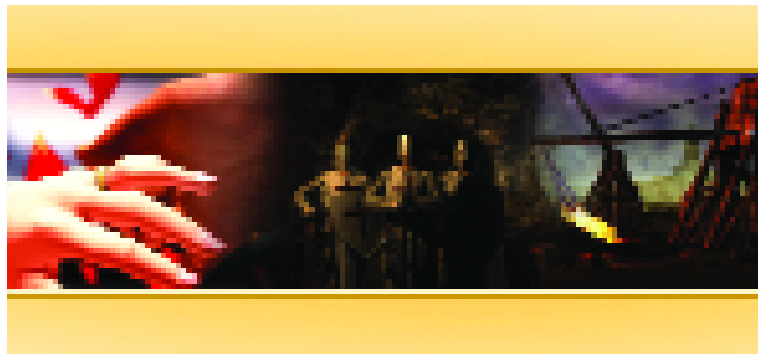
Evolution (κανείς δεν μπορεί να το ισχυριστεί αυτό). Όμως προσφέρει ένα αρκετά καλό παιχνίδι ποδοσφαίρου το οποίο επικεντρώνεται στο διάσημο αυτό ποδοσφαιριστή. Θα πρέπει να σημειώσουμε εδώ πως το παιχνίδι κυκλοφορεί κυρίως στην ευρωπαϊκή αγορά, γεγονός καθόλου παράξενο μια και πρόκειται για Ευρωπαϊό παίκτη (παγκοσμίου φήμης).

Από μεριάς γραφικών το παιχνίδι είναι αρκετά καλό. Μπορεί να μην έχει τη λεπτομέρεια του FIFA, όμως και πάλι δεν υστερεί. Εκεί που το παιχνίδι κάπου χάνει λίγο είναι ίσως στον τομέα του χειρισμού. Ούτως ή άλλως, την κορυφή στο συγκεκριμένο τομέα κατέχει ο Pro Evolution Soccer και χρειάζεται κάτι περισσότερο από ένα διάσημο ποδοσφαιριστή για να του πάρει το θρόνο.

Ο David Beckham δεν θέλει ιδιαίτερες συστάσεις. Όταν όμως συνδέει το όνομά του με ένα παιχνίδι για κονσόλες, τότε κάπου αρχίζουν να μας δημιουργούνται

ΕΚΔΟΤΗΣ	RAGE
ΕΙΔΟΣ	ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ
ΠΛΑΤΦΟΡΜ	GAMECUBE
WEB	www.rage.com

MEDIEVAL TOTAL WAR



Μόλις λίγους μήνες πριν αρκετοί από εμάς πληρώσαμε για να αποκτήσουμε την τελευταία έκδοση του FIFA. Το World Cup έρχεται λίγο πριν το μεγάλο γεγονός του Παγκοσμίου Κυπέλλου. Αξίζει όμως τα λεφτά του; Εξαρτάται από το τι θέλετε σε ένα παιχνίδι...

Δεν μπορούμε να μιλήσουμε για το World Cup χωρίς άμεσες συγκρίσεις με το ίδιο το FIFA 2002. Λίγους μήνες πριν η EA κυκλοφόρησε το FIFA και μάλιστα με αρκετή διαφήμιση όσον αφορά τα νέα στοιχεία του. Πράγματι, το συγκεκριμένο παιχνίδι είχε αρκετά καλά στοιχεία που το έκαναν να ξεχωρίζει από προηγούμενες εκδόσεις. Το World Cup έρχεται να 'συνδεύσει' το πραγματικό γεγονός, όμως πολλά πράγματα στο παιχνίδι αυτό δείχνουν να έχουν παραμεριστεί για χάρη του ρεαλισμού...

ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ

Ένα από τα δυνατά χαρακτηριστικά του FIFA 2002 ήταν οι ομάδες του, καθώς και η δυνατότητα δημιουργίας της δικής σας σύνθεσης σ'αυτές. Το World Cup, πιστό στο πραγματικό γεγονός, έχει μόλις 40 ομάδες. Αυτό από μια άποψη αποτελεί σοβαρό μειονέκτημα, όμως ας μη ξεχνάμε πως αφορά μια

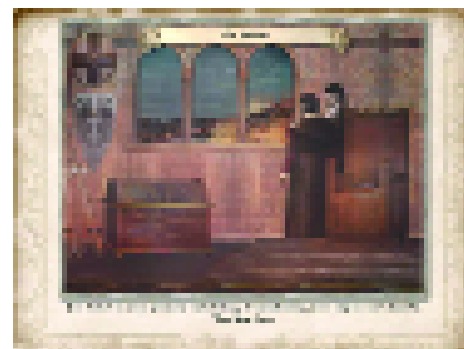
πραγματική διοργάνωση και άρα πρέπει να είναι πιστό σ'αυτήν. Επίσης δεν έχετε την ίδια ευελιξία να κάνετε αλλαγές στις συνθέσεις των ομάδων σας. Μπορείτε να αλλάξετε τακτικές και διαμορφώσεις της ομάδας, αλλά σίγουρα δεν έχετε τις ίδιες δυνατότητες όπως στο προηγούμενο παιχνίδι. Και πάλι όμως, αυτό είναι απαραίτητο για να κρατηθεί το παιχνίδι κοντά στην πραγματική διοργάνωση.

ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Ακόμη ένας τομέας ο οποίος έχει μείνει φανερά ανεπηρέαστος είναι τα γραφικά του παιχνιδιού. Όμως αυτό δεν είναι κάτι που πρέπει να μας ξενίζει, μια και τα γραφικά του FIFA 2002 στα οποία βασίζεται είναι πολύ καλά. Η ίδια μηχανή γραφικών, προσαρμοσμένη όμως στο περιβάλλον της παγκόσμιας διοργάνωσης.

Αν και από μεριάς ποιότητας των γραφικών δεν έχουμε διαφοροποιήσεις, οι μεγάλες αλλαγές είναι στην εμφάνιση των ομάδων και φυσικά των γηπέδων, μια και αυτά ανταποκρίνονται (όσο γίνεται) στα πραγματικά. Αυτή ήταν άλλωστε και η επιδίωξη της EA, ώστε να βάλει τον παίκτη μέσα στη διοργάνωση, δίνοντάς του τον πρώτο λόγο στο παιχνίδι.

Έμφαση επίσης έχει δοθεί στους πανησι. Διαφορετικά μπορείτε να μείνετε με το FIFA 2002 ή το Pro Evolution Soccer (για PS2).



ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το 'Anno 1602' με αρκετές βελτιώσεις. Σίγουρα πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής για τους φανατικούς (και μόνο) του είδους αυτού.



WWW	www.ea.com
ΕΚΔΟΤΗΣ	EA
ΕΙΔΟΣ	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΠΛΑΤΦΟΡΜΕ	PC
ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	8
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	9
ΠΟΙΟΤΗΤΑ	8

8

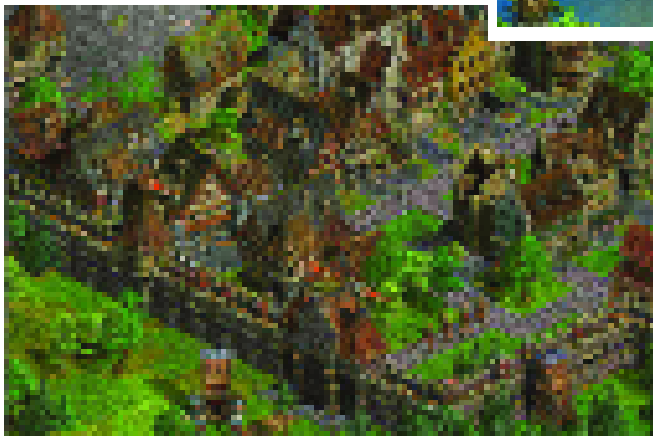
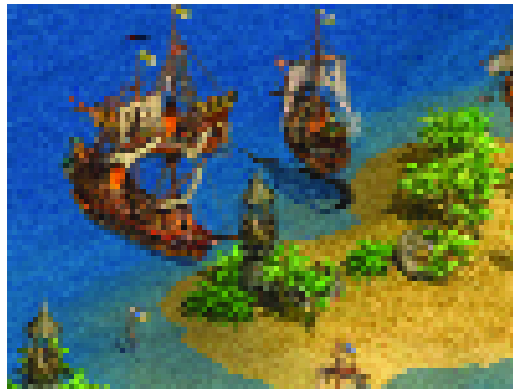
Η ΕΑ μας φέρνει τη συνέχεια του '1602 A.D.' με τη διαφορά πως το 'Anno 1503' διαδραματίζεται 100 χρόνια πριν το πρώτο παιχνίδι!

Το 'Anno 1602' άφησε αρκετά καλές εντυπώσεις όταν κυκλοφόρησε. Όμως είχαν δημιουργηθεί και κάποια παράπονα από τους φανατικούς των παιχνιδιών στρατηγικής, μια και στη δράση υστερούσε αισθητά έναντι παρόμοιων τίτλων. Το 'Anno 1503' 'έρχεται να προσφέρει μια σειρά από βελτιώσεις τόσο στη δράση όσο και στα γραφικά και τον ολικό χειρισμό.

Αν έχετε παίξει το προηγούμενο παιχνίδι, τότε θα παρατηρήσετε μια μεγάλη αλλαγή στα γραφικά. Η ΕΑ

έχει αλλάξει εντελώς το μηχανισμό γραφικών του παιχνιδιού, και το '1503' δεν έχει τίποτα να κάνει με τον προκάτοχό του.

Μεγάλη έμφαση έχει δοθεί και στο εμπόριο, ως κύριο στοιχείο του παιχνιδιού.



Ένας πολιτισμός μπορεί να ακμάσει χωρίς καν να καταφύγει σε πόλεμο, πράγμα που θα ευχαριστήσει αρκετούς παίκτες.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το 'Anno 1602' με αρκετές βελτιώσεις. Σίγουρα πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής για τους φανατικούς (και μόνο) του είδους αυτού.



WWW	www.ea.com
ΕΚΔΟΤΗΣ	ΕΑ
ΕΙΔΟΣ	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΠΛΑΤΦΟΡΜΕ	PC
ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	8
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	9
ΠΟΙΟΤΗΤΑ	8

8

LEGO FOOTBALL MANIA



Πιστεύουμε πως τα LEGO είναι από τα καλύτερα παιχνίδια για παιδιά. Η ηλεκτρονική επανάσταση και η εξάπλωση των υπολογιστών και κονσολών δεν κατάφερε να τα βγάλει από τη ζωή μας- το αντίθετο μάλιστα, μια και τα έφερε πιο κοντά!

Το 'Lego Football Mania', όπως λέει και το όνομά του, έχει άμεσα να κάνει με τα αγαπημένα μας τουβλάκια. Οι χαρακτήρες της LEGO και οι κόσμοι που έχει δημιουργήσει η συγκεκριμένη εταιρεία παίρνουν (ψηφιακή) σάρκα και οστά και εμφανίζονται στις οθόνες των υπολογιστών μας.

Το πρώτο πράγμα που μας τραβά την προσοχή είναι τα επίπεδα, ή μάλλον τα στάδια του παιχνιδιού. Αυτά είναι παρμένα από τις διάφορες σειρές της LEGO και θα αναγνωρίσετε διάφορους 'κλασικούς' και μη κόσμους. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε τους πειρατές και τους αστροναύτες. Οι ομάδες αποτελούνται από

τους χαρακτήρες του κάθε σεναρίου της LEGO. Έτσι θα έχετε τη 'χαρά' να οδηγήσετε τους αστροναύτες σας στη νίκη



ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το καλύτερο παιχνίδι για παιδιά επιστρέφει σε ψηφιακή μορφή, ως απάντηση στην τρέλα του



WWW	www.ea.com
ΕΚΔΟΤΗΣ	ΕΑ
ΕΙΔΟΣ	ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ
ΠΛΑΤΦΟΡΜΕ	PC
ΓΡΑΦΙΚΑ	8
ΗΧΟΣ	7
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	7
ΠΟΙΟΤΗΤΑ	7

7

καταφέροντας τέρματα τους cowboys!

Οι φίλοι των LEGO ας το δοκιμάσουν!

STAGECAST CREATOR

Το 'απόλυτο' πακέτο μοντελοποίησης

Η ιστορία του πακέτου αυτού μας δείχνει πόσο 'βασανισμένο' είναι. Αρχικά κυκλοφόρησε ως KidSim για να το ονομάσει η Apple 'Cocoa' και στη συνέχεια να το αγοράσει η Stagecast και να το βαφτίσει 'Stagecast Creator'.

Πρόκειται για ένα εντυπωσιακό πακέτο που μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε τους δικούς μας κόσμους και τα δικά μας 'ζωάκια'. Στην πραγματικότητα ελάχιστα πράγματα ΔΕΝ μπορούμε να δημιουργήσουμε με το πακέτο αυτό. Το εκπληκτικό όμως είναι ο τρόπος με τον οποίο δημιουργούμε τα διάφορα αντικείμενα που θα 'ζήσουν' στον κόσμο μας.

Προσέξτε τη χρήση της λέξης 'δημιουργία'. Πάνω από όλα, το Stagecast Creator μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε. Εξάλλου το λέει και το όνομά του. Όμως ένα πακέτο δημιουργημένο για παιδιά δεν θα μπορούσε να μας ήταν χρήσιμο αν δεν ήταν σχετικά απλό στη λειτουργία του.

Αν και στο παρελθόν είχα τη χαρά να μεταφράσω στη γλώσσα μας μια αρχική έκδοση του πακέτου, προς το παρόν στην αγορά (και ειδικά στην ιστοσελίδα της Stagecast) υπάρχει η αγγλική έκδοση. Αυτό δεν μπορεί να μας εμποδίσει να δημιουργήσουμε τους δικούς μας κόσμους ή τις δικές μας σκηνές, μια και η ευκολία στη χρήση του είναι μοναδική!

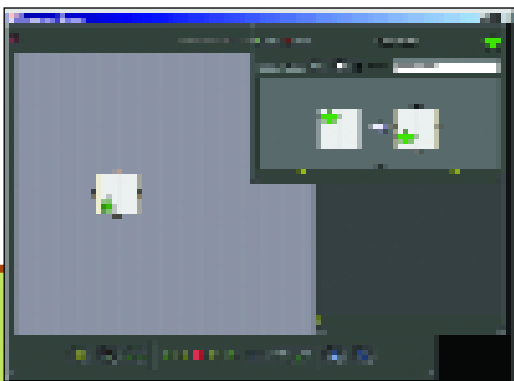
Τα πάντα μπορούμε να τα δημιουργήσουμε μέσα στο ίδιο το Creator, ή να τα φέρουμε έτοιμα από άλλα προγράμματα. Στη συνέχεια μπορούμε να μάθουμε στα αντικείμενα ή στα ζωάκια μας πως να 'συμπεριφέρονται'.

Ενώ άλλα πακέτα (π.χ. Hyperstudio) έχουν τη δική τους γλώσσα προγραμματισμού (Logo για παράδειγμα) το Stagecast έχει κάτι το διαφορετικό. Μπορούμε να 'μάθουμε' στα δημιουργήματά μας πως να συμπεριφέρονται. Στην ουσία μπορούμε να δημιουργήσουμε κανόνες τους οποίους να 'κολλήσουμε' στις δημιουργίες μας. Έτσι για

παράδειγμα μπορούμε να μάθουμε σε ένα ψαράκι πως να κολυμπά αριστερά, δεξιά, πάνω και κάτω. Οι κανόνες αυτοί φυσικά μπορούν να γίνουν αρκετά περίπλοκοι.

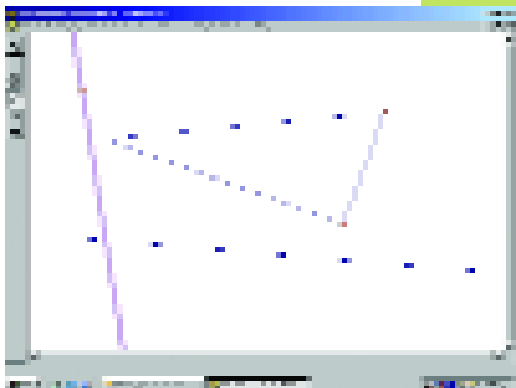
Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές του Stagecast Creator είναι αμέτρητες. Στις παραγράφους αυτές δοκιμάσαμε απλά να σας μεταφέρουμε ορισμένα μόνο πράγματα που μπορείτε να κάνετε με το πακέτο αυτό. Ούτε καν προσεγγίσαμε τις πραγματικές του δυνατότητες. Σε επόμενο τεύχος θα έχουμε μόνιμη στήλη αφιερωμένη σ'αυτό με μαθήματα για την αξιοποίησή του στην τάξη και ειδικότερα στο μάθημα της Επιστήμης.

Μια δοκιμαστική έκδοση μπορείτε να κατεβάσετε από τη σελίδα <http://www.stagecast.com>. Υπάρχει έκδοση τόσο για Mac και PC.



SKETCHPAD

Το καλύτερο 'όπλο' στη Γεωμετρία



Υπάρχει ένα σοφό κινέζικο ρητό που λέει 'πες μου και θα ξεχάσω... δείξε μου και θα θυμηθώ... άσε με να κάνω και θα μάθω (βλέπε εισαγωγή). Το σοφό αυτό ρητό έρχεται να εφαρμόσει το Sketchpad, ένα πραγματικά εκπληκτικό πρόγραμμα.

Η Γεωμετρία είναι ένα μάθημα στο οποίο ο μαθητής (πέρα από κάθε άλλο) πρέπει να εμπλακεί ενεργά. Όμως, όπως πολύ σωστά έχουν παρατηρήσει αρκετοί δασκάλοι αλλά και μαθητές, αρκετός χρόνος χάνεται άδικα στην προσπάθειά μας να κατασκευάσουμε τα γεωμετρικά σχήματα που χρειαζόμαστε για να δείξουμε κάποιες ασκήσεις.

Σίγουρα ένας από τους σκοπούς της Γεωμετρίας είναι να μάθουμε να κατασκευάζουμε με το χάρακα και το μολύβι τα σχήματά μας. Όμως, σε όλες τις υπόλοιπες περιπτώσεις το μόνο που χρειαζόμαστε είναι τα ίδια τα σχήματα για να λύσουμε κάποιες ασκήσεις ή για να μάθουμε κάποιες νέες έννοιες.

Το Sketchpad έρχεται με τρόπο απλό και διασκεδαστικό να μας μάθει πως να κατασκευάζουμε τρίγωνα, τετράγωνα και

γενικά όλα τα πολύγωνα. Επίσης μας επιτρέπει να κάνουμε συγκρίσεις ανάμεσα στα σχήματα και να εντοπίσουμε τις σχέσεις που υπάρχουν ανάμεσα σε γωνίες, πλευρές κ.α.

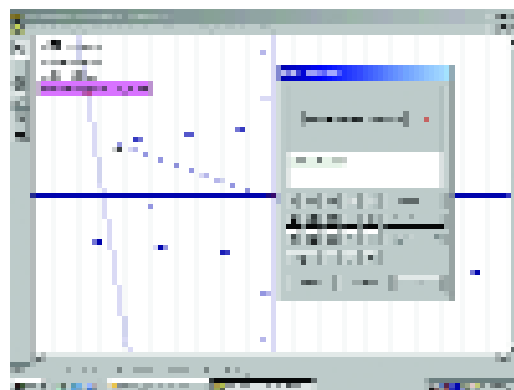
Παράδειγμα αποτελούν τα τρίγωνα και οι γωνίες τους. Με απλό τρόπο ο μαθητής μπορεί να αντιληφθεί πως πάντοτε οι γωνίες ενός τριγώνου έχουν άθροισμα 180 μοίρες, χωρίς να πρέπει να κατασκευάσει ο ίδιος αρκετά τρίγωνα. Με τον τρόπο αυτό ο μαθητής μπορεί να δημιουργήσει δεκάδες τρίγωνα μέσα σε ορισμένα μόνο δευτερόλεπτα και να κάνει τις κατάλληλες παρατηρήσεις.

Είναι ευχάριστο το γεγονός ότι το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού έχει αποφασίσει να επιμορφώσει ορισμένους δασκάλους στη χρήση του πακέτου αυτού το οποίο έχει μεταφραστεί στη γλώσσα μας. Αρκετές ασκήσεις από τα βιβλία της Δ, Ε

και Στ τάξης μπορούν να γίνουν με τη βοήθεια του Sketchpad και ήδη αρκετοί δασκάλοι με δική τους καλή πρόθεση έχουν προμηθευτεί το πακέτο αυτό και το αξιοποιούν κατάλληλα στις τάξεις τους.

Οι ίδιοι οι μαθητές δείχνουν ενθουσιασμένοι με την απλότητα στο χειρισμό του, καθώς και τις δυνατότητες που τους προσφέρει.

Περισσότερα για το Sketchpad θα έχουμε σε επόμενο τεύχος μας.



STORYMAKER

Ησυχία! Τα παιδιά δημιουργούν!

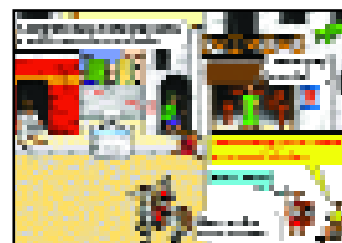
Το StoryMaker είναι ένα λογισμικό ανοιχτού τύπου της αγγλικής εταιρείας SPA. Με το λογισμικό αυτό μπορείς να φτιάξεις δικές σου ιστορίες στις οποίες οι χαρακτήρες σου κινούνται στην οθόνη, εμφανίζονται, εξαφανίζονται και μιλούν.

Με το πάτημα ενός κουμπιού μπορείς εύκολα να διαλέξεις από το αρχείο του προγράμματος εικόνες και να τις τοποθετήσεις στην οθόνη. Με την ίδια ευκολία μπορείς να προσθέσεις κείμενο και να δημιουργήσεις ένα διάλογο μεταξύ των χαρακτήρων σου και να τους κάνεις να κινούνται. Τέλος, για να εντυπωσιάσεις τους φίλους σου, μπορείς να κάνεις τους χαρακτήρες σου να μιλούν, είτε χρησιμοποιώντας τους έτοιμους ήχους που

προσφέρει το λογισμικό, είτε ηχογραφώντας τον εαυτό σου!

Στο λογισμικό περιέχονται 1400 εικόνες, έτοιμοι ήχοι, δυνατότητα για εισαγωγή άλλων εικόνων, δυνατότητα για ηχογράφηση εξωτερικών ήχων.

Είναι κατάλληλο για όλες τις ηλικίες και πολύ εύκολο στη χρήση. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επισκεφθείτε την ιστοσελίδα της εταιρείας στη διεύθυνση www.spasoft.co.uk.





Hotmail:

Πως να το αξιοποιήσετε

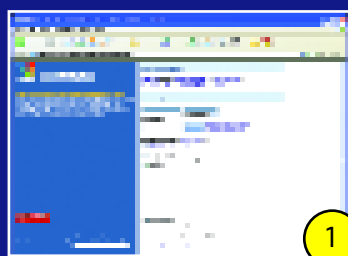
Το Hotmail μας επιτρέπει να ελέγχουμε το email μας από παντού. Όμως, πόσοι γνωρίζου

ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ HOTMAIL

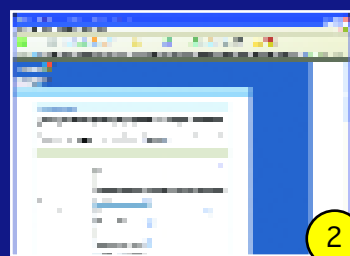
Από τη διεύθυνση <http://www.hotmail.com> μεταφέρεστε στην αρχική σελίδα του Hotmail. Αν έχετε λογαριασμό, τότε απλά δίνετε τα στοιχεία σας (username & password) για να μπειτε αμέσως στο λογαριασμό σας. Στην αντίθετη περίπτωση, θα πρέπει να επιλέξετε **New User**

να τον χρησιμοποιήσετε (**ΕΙΚΟΝΑ 4**). Θα πρέπει όμως, πριν καταφέρετε να μπειτε στο λογαριασμό σας, να περάσετε από μια σειρά από σελίδες οι οποίες αφορούν ενημερωτικές ιστοτοποθεσίες και ηλεκτρονικά περιοδικά, καθώς και άλλες υπηρεσίες. Οι περισσότερες από αυτές, αν επιλέξετε να γίνετε συνδρομητής, θα σας αποστέλλουν

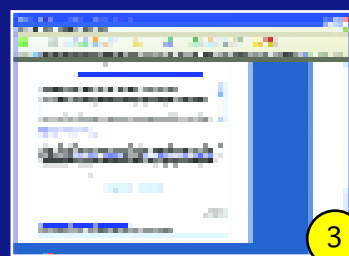
αρχεία και τέλος να συμπληρώσετε το ίδιο το κείμενο. Πρέπει να σημειώσουμε εδώ ότι το μόνο ίσως αδύνατο στοιχείο το οποίο βρίσκουμε στη χρήση του Hotmail είναι ακριβώς η επισύναψη αρχείων. Δεν είναι τόσο απλό το να επιλέξεις συγκεκριμένα αρχεία και να τα στείλεις μέσω email. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, η επιλογή θα πρέπει να γίνεται



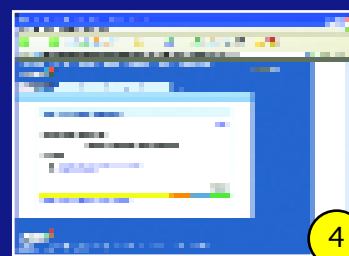
1



2



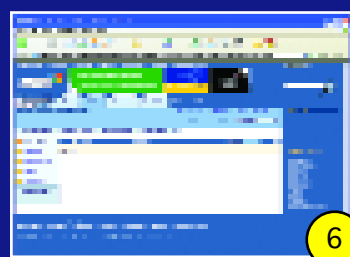
3



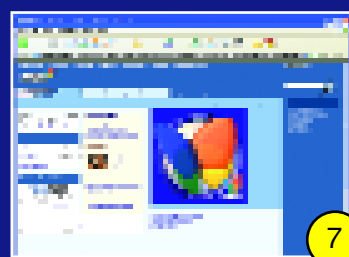
4



5



6



7



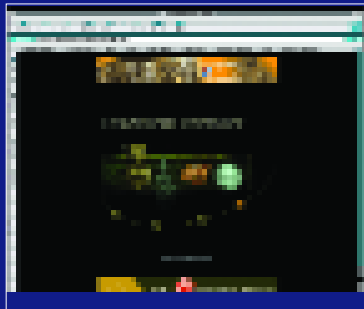
8

(**ΕΙΚΟΝΑ 1**). Στη συνέχεια θα πρέπει να συμπληρώσετε τα στοιχεία σας δίνοντας επίσης έναν κωδικό χρήστη (user name) καθώς και ένα password (**ΕΙΚΟΝΑ 2**). Σε περίπτωση που ξεχνάτε εύκολα, μπορείτε να δώσετε μια ερώτηση της οποίας την απάντηση μόνο εσείς να γνωρίζετε. Έτσι, αν κάποτε φτάσετε στο σημείο να μη θυμάστε το password σας, μπορείτε να το ανακαλύψετε ακολουθώντας τα αντίστοιχα links στην αρχική σελίδα της ιστοτοποθεσίας και με βάση την προσωπική ερώτηση αυτή. Θα πρέπει στη συνέχεια να διαβάσετε τη συμφωνία της Microsoft και να την απορρίψετε ή να την 'υπογράψετε' (αποδοχή) (**ΕΙΚΟΝΑ 3**). Στη συνέχεια θα λάβετε το μήνυμα ότι ο λογαριασμός σας έχει δημιουργηθεί, και μπορείτε

κάθε μέρα αρκετά μηνύματα με τα νέα τους προϊόντα ή τις υπηρεσίες τους. Φυσικά δεν είστε υποχρεωμένοι να γραφτείτε σε καμιά (**ΕΙΚΟΝΑ 5**). Στη συνέχεια μπορείτε να επιστρέψετε στην αρχική σελίδα του Hotmail και να δώσετε το username και το password για να κάνετε login στο λογαριασμό σας. (**ΕΙΚΟΝΑ 5**). Θα σας περιμένει φυσικά ένα μήνυμα από την ίδια την υπηρεσία, όμως μπορείτε αν θέλετε να το διαγράψετε (**ΕΙΚΟΝΑ 6**). **ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ** Επιλέγοντας **COMPOSE** (**ΕΙΚΟΝΑ 7**) μπορείτε να δημιουργήσετε ένα νέο μήνυμα. Θα μεταφερθείτε αυτόματα σε μια νέα ιστοσελίδα στην οποία θα μπορείτε να δώσετε τον τίτλο του μηνύματος, τον παραλήπτη (ή τους παραλήπτες), να επισυνάψετε κάποια

αρχείο προς αρχείο, και στη συνέχεια θα μπορούν να αποσταλούν. Αυτό θα πρέπει να συγκριθεί με την Drag & Drop ευκολία προγραμμάτων Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου, όπως το Eudora ή το Outlook. Στη συνέχεια, και αφού στείλουμε το αρχείο, θα λάβουμε μήνυμα το οποίο μας ενημερώνει για την επιτυχημένη αποστολή του (**ΕΙΚΟΝΑ 8**). **ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ HOTMAIL** Όσο βολικό και αν είναι, υπάρχουν μερικά πράγματα τα οποία πάντα μπορούμε να έχουμε υπόψιν μας. 1. Μην προσπαθείτε να κρυφτείτε πίσω από την ανωνυμία σας και να χρησιμοποιήσετε το Hotmail για να ενοχλείτε τον κόσμο. Αν και φαίνεται ανώνυμο, και μπορείτε να δώσετε στοιχεία ψεύτικα, αν θέλει κάποτε η Microsoft να σας εντοπίσει,

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ

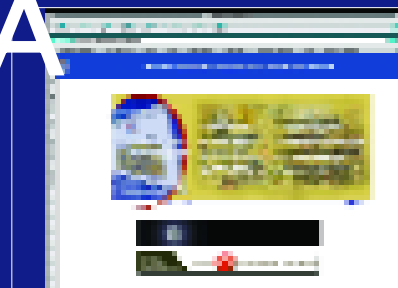


Η Ιστορία του Ελληνικού Έθνους είναι σίγουρα τεράστια σε έκταση αλλά και πλούτο γνώσεων και πληροφοριών. Ο πολιτισμός που

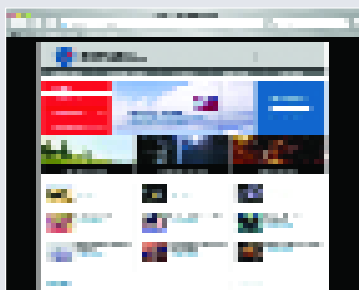
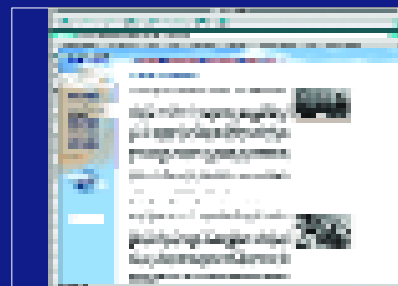
αναπτύχθηκε κατά τα αρχαία χρόνια κατάφερε να επηρεάσει ολόκληρο τον πλανήτη, με επιρροές ακόμη και στη σύγχρονη τέχνη και αρχιτεκτονική.

Το ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού έχει καταφέρει να πραγματοποιήσει ένα τεράστιο εγχείρημα: τη δημιουργία ενός εκπληκτικού τρισδιάστατου κόσμου στο διαδίκτυο με τον οποίο μας μεταφέρει στο μεγαλείο της Ελληνικής Ιστορίας σε όλη την περίοδο της.

Οι σελίδες αυτές έχουν



αναπτυχθεί μετά από μακροχρόνια μελέτη και συνεργασία

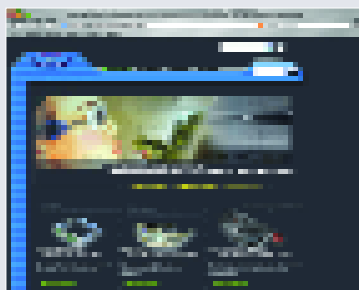


NASA

<http://www.nasa.gov>

Η NASA είναι η Αμερικανική Υπηρεσία Αεροναυτικής και Διαστήματος και είναι υπεύθυνη για όλες τις διαστημικές (και όχι μόνο) αποστολές των Ηνωμένων Πολιτειών.

Μετά τα τραγικά γεγονότα της καταστροφής του Columbia, το διαστημικό πρόγραμμα έχει περιοριστεί κάπως. Οι σελίδες αυτές όμως περιέχουν πλουσιότατο υλικό κατάλληλο για το μάθημα της Επιστήμης αλλά και για τον μαθητή ή και εκπαιδευτικό που θέλει να μάθει τα πάντα για τους πλανήτες

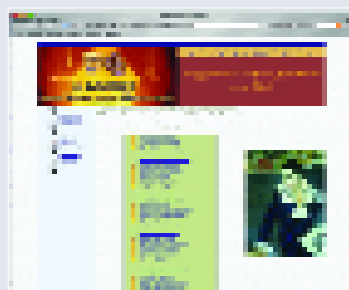


3D COM

<http://www.3d.com>

Έχουμε συνηθίσει να αναφερόμαστε σε ταινίες με τρισδιάστατα γραφικά. Στην πραγματικότητα, είναι μια προσπάθεια να προβληθούν τρισδιάστατα γραφικά σε ένα μέσο που μόνο 2D μπορεί να προβάλει, την οθόνη του υπολογιστή. Αρκετές εταιρείες όμως έχουν κυκλοφορήσει προϊόντα τα οποία μας δίνουν την αίσθηση του βάθους, 'ζωντανεύοντας' έτσι τα παιχνίδια.

Επισκεφτείτε το site αυτό για να μάθετε πως μπορείτε να κάνετε καλύτερα (ορισμένα) παιχνίδια σας.

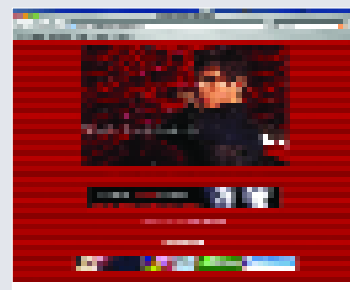


Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ

<http://www.geocities.com/akatsavou/today-actors.html>

Οι Έλληνες είμαστε περήφανοι για το θέατρο, μια και αναμφισβήτητα είναι γέννημα του πολιτισμού μας.

Οι σελίδες αυτές αποτελούν μια αξιόπαινη προσπάθεια αναφοράς στο σύγχρονο Ελληνικό θέατρο. Μέσα από τις ιστοσελίδες αυτές θα βρείτε βιογραφικά γνωστών Ελλήνων ηθοποιών καθώς και πληροφορίες για όλα σχεδόν τα έργα που παίζονται τα τελευταία χρόνια.



Ο ΧΑΤΖΗΓΙΑΝΝΗΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

<http://www.hatzigiannis.tk>

Ο συμπατριώτης μας Μιχάλης Χατζηγιάννης έχει και αυτός τη δική του παρουσία στο Διαδίκτυο με μια εντυπωσιακή ιστοτοποθεσία. Μέσα από τις σελίδες αυτές ο νεαρόκοσμος αλλά και οι υπόλοιποι θαυμαστές του μπορούν να πάρουν πληροφορίες για τη ζωή του, να δούν φωτογραφίες του και γενικά να μάθουν τα πάντα γύρω από την καριέρα του διάσημου αυτού καλλιτέχνη.

DOWNLOADING:

‘Κατέβασμα’ αρχείων από το Διαδίκτυο

Μια από τις σημαντικότερες ασχολίες όσων ασχολούνται με το Διαδίκτυο είναι το κατέβασμα (downloading) αρχείων. Με τις σύγχρονες τεχνολογίες (ISDN, ADSL) τις οποίες θα παρουσιάσουμε σε επόμενο τεύχος, μπορούμε σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα να φέρουμε στον υπολογιστή μας δεκάδες προγράμματα και άλλα αρχεία. Στο παράδειγμα αυτό θα δούμε βήμα προς βήμα το κατέβασμα και την εγκατάσταση της δοκιμαστικής έκδοσης του πακέτου ‘Hyperstudio’.

ΕΝΤΟΠΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ...

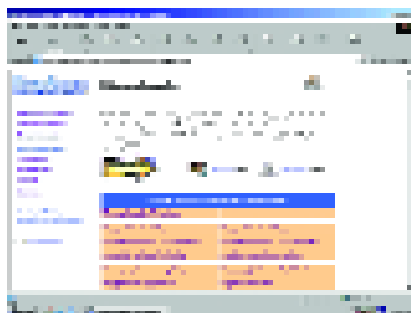
Αρχικά θα πρέπει να μεταφερθούμε στη σελίδα του Hyperstudio. Πέρα από τις δοκιμαστικές εκδόσεις του πακέτου, μπορούμε να κατεβάσουμε και δεκάδες άλλα προγραμματάκια τα οποία ευκολύνουν αρκετά την εργασία μας. Για το παράδειγμα αυτό όμως θα μείνουμε στο ίδιο το πακέτο (δοκιμαστική -trial- έκδοση).

Πάρα πολλές εταιρείες για να προσελκύσουν το ενδιαφέρον μας σε ένα προϊόν δημιουργούν τις trial εκδόσεις. Αυτές δεν είναι τίποτε άλλο παρά τα προγράμματα που μπορεί κανείς να αγοράσει στο εμπόριο αλλά με κάποιες ελλείψεις. Ορισμένα από αυτά μας επιτρέπουν να τα χρησιμοποιήσουμε για ορισμένες μέρες. Άλλα δεν έχουν χρονικό περιορισμό αλλά

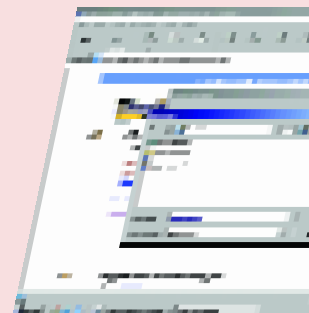
δεν μας επιτρέπουν να τυπώσουμε ή να αποθηκεύσουμε. Η δοκιμαστική έκδοση του Hyperstudio δεν μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε πολύπλοκα projects με πολλές κάρτες, γεγονός που μας αναγκάζει να προμηθευτούμε την εμπορική (πλήρη) έκδοση.

ΚΑΤΕΒΑΣΜΑ ΤΟΥ ΑΡΧΕΙΟΥ

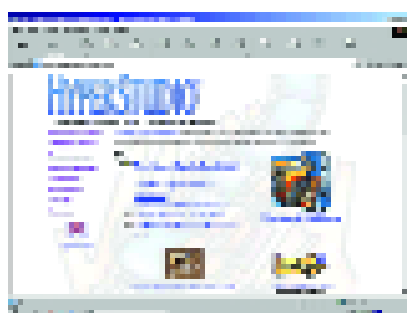
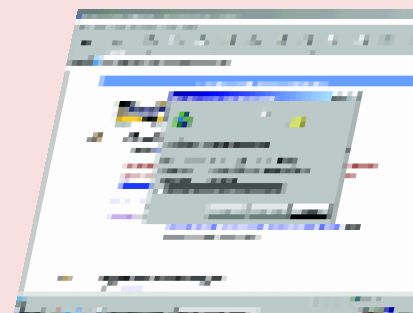
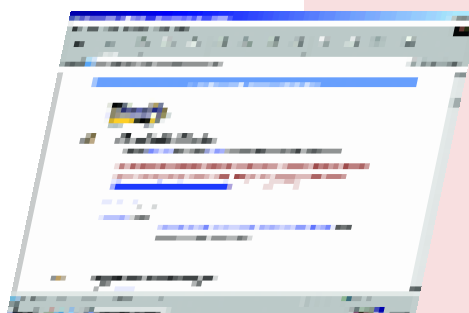
Αφού μπούμε στην ιστοσελίδα του Hyperstudio, θα πρέπει να πατήσουμε πάνω στην ένδειξη (Υπερσύνδεσμο) ‘Downloads’. Στη συνέχεια θα μεταφερθούμε από την αρχική (home) σελίδα στην αντίστοιχη με τα προγράμματα για ‘κατέβασμα’. Πέρα από τις δοκιμαστικές εκδόσεις του Hyperstudio υπάρχουν και άλλα



διαδικασία που θα μας το ‘κατεβάσει’. Θα πρέπει να προσέξουμε πως υπάρχουν δύο εκδόσεις, μια για PC (Windows) και μια για Apple Macintosh. Θα πρέπει εμείς να κατεβάσουμε την έκδοση για Windows, εκτός αν έχουμε στο σχολείο



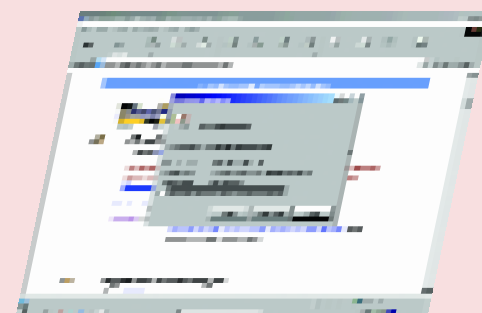
μας υπολογιστές τύπου Apple Macintosh. Για να ξεκινήσει το



‘κατέβασμα’ του αρχείου απλά πατούμε πάνω στον αντίστοιχο υπερσύνδεσμο του Hyperstudio.

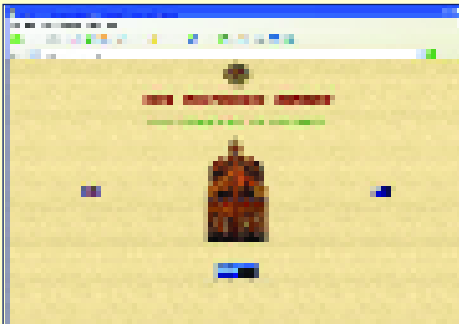
χρήσιμα αρχεία τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε για προσωπική σας χρήση.

Προς το παρόν δεν μας ενδιαφέρουν τα υπόλοιπα προγράμματα. Έτσι επιλέγουμε την δοκιμαστική έκδοση του Hyperstudio και ξεκινούμε τη



Ιερά Μητρόπολης Λεμεσού

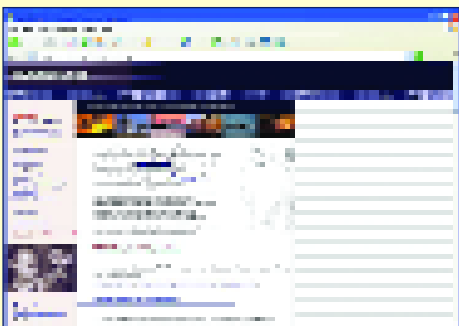
Η εκκλησία μας φαίνεται να έχει πάρει πολύ ζεστά το θέμα του Διαδικτύου και μάλιστα αρκετές Μητροπόλεις έχουν δημιουργήσει τις δικές τους σελίδες στο Διαδίκτυο με άφθονο υλικό. Η Ιερά Μητρόπολη Λεμεσού δεν θα μπορούσε να μείνει πίσω και γι' αυτό το σκοπό έχει δημιουργήσει ένα αρκετά μεγάλο και αρκετά πλούσιο Διαδικτυακό Τόπο.



<http://www.imlemesos.org>

Σχεδιασμός & Τεχνολογία στα Γυμνάσια

Το μάθημα του Σχεδιασμού δεν διδάσκεται μόνο στα Δημοτικά αλλά και στα Γυμνάσια, τόσο της Κύπρου όσο και της Ελλάδας. Η σελίδες αυτές έχουν γίνει για να ενημερώσουν τον εκπαιδευτικό, αλλά και τον κόσμο, για το μάθημα αυτό, τον τρόπο με τον οποίο διδάσκεται, τα βιβλία που χρησιμοποιούν (στην Ελλάδα) κ.α.



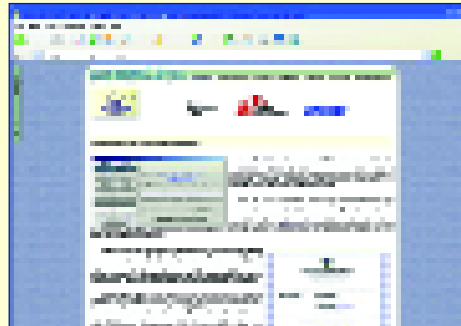
<http://users.otenet.gr/~foniflo/tecnology>

Ψηφιακό μαθητολόγιο

Το να κρατούν οι δασκάλοι σας και το σχολείο γενικότερα ένα μαθητολόγιο, είναι μεγάλο πρόβλημα. Το μεγαλύτερο πρόβλημα είναι τα έντυπα που πρέπει να συμπληρώνουν οι δασκάλοι ξανά και ξανά και κάθε χρονιά.

Ευτυχώς που υπάρχουν ορισμένοι

εκπαιδευτικοί που σκέφτηκαν να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό μαθητολόγιο. Το μαθητολόγιο αυτό μπορεί κανείς να κατεβάσει από τη σελίδα που σας δίνουμε πιο κάτω.

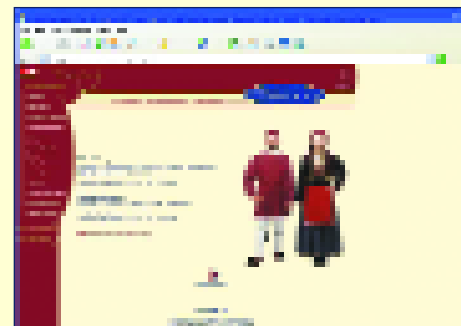


Ίσως να μην είναι το ιδανικό για τα Κυπριακά δεδομένα αλλά μπορεί κανείς να βασιστεί σε αυτό για να δημιουργήσει ένα νέο.

<http://www.stratari.gr/mathitologio>

Παραδοσιακές ενδυμασίες

Η Ελλάδα φημίζεται για την παράδοση και τον πολιτισμό της. Σε κάθε εποχή και σε κάθε περιοχή, οι άνθρωποι ντύνονταν διαφορετικά και με το δικό τους ξεχωριστό τρόπο. Μια εταιρεία στην Ελλάδα κατασκευάζει παραδοσιακές ενδυμασίες όλων των περιοχών σχεδόν και έχει βάλει τη δική της ιστοσελίδα που παρουσιάζει



τις ενδυμασίες αυτές.

Οι σελίδες της τοποθεσίας αυτής είναι πολύ χρήσιμες για μαθητές οι οποίοι μελετούν τις παραδοσιακές ελληνικές στολές. Αξίζει τον κόπο να του ρίξετε μια ματιά!

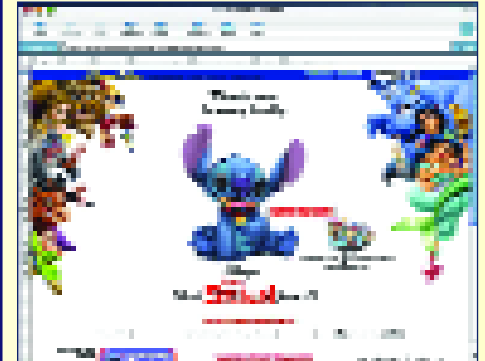
<http://www.stamco-costumes.com>

Lilo & Stitch

Μια από τις τελευταίες ταινίες της

ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΠΟΥΔΑΙΟΤΕΡΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ. ΣΗΜΕΡΑ ΑΡΙΘΜΕΙ ΓΥΡΩ ΣΤΑ 300 ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ ΕΠΙΣΚΕΠΤΩΝ ΤΗΝ

Disney είναι και το Lilo & Stitch. Η ταινία αυτή μας μιλά για τις περιπέτειες ενός μικρού κοριτσιού που γνωρίζει ένα εξωγήινο όπλο, τον Stitch. Η ταινία αυτή αναμένεται να έλθει και στη χώρα μας σχετικά σύντομα και ήδη όλα τα σχόλια



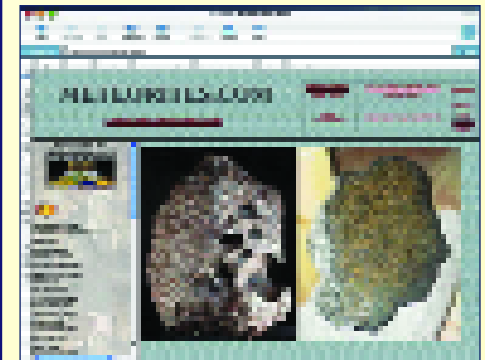
γι' αυτήν είναι εξαιρετικά.

Από τη σελίδα της Disney μπορείτε να μάθετε όλες τις πληροφορίες σχετικά με αυτή την παραγωγή, καθώς και τη διάθεσή του σε DVD.

<http://www.liloandstitch.com>

Μετεωρίτες!

Ο γαλαξίας μας σχηματίστηκε εκατομμύρια χρόνια πριν, το ίδιο και το ηλιακό μας σύστημα. Όμως, από τα



κομμάτια που περίσσεψαν δημιουργήθηκαν οι μετεωρίτες οι οποίοι είναι ελεύθεροι να κινούνται ανάμεσα στο ηλιακό μας σύστημα. Αρκετοί από αυτούς πέφτουν και στον πλανήτη μας, και το ενδιαφέρον των επιστημόνων είναι πάντοτε έντονο για τις συνέπειες των συγκρούσεων αυτών. Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφτείτε τη σελίδα

<http://www.meteorites.com>

Disney's
ΑΤΛΑΝΤΙ
 THE LOST EMPIRE



ΣΕ ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

Πρόκειται για μια πολύ ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική ταινία κινουμένων σχεδίων. Σίγουρα οι άνθρωποι της Disney προσπάθησαν πάρα πολύ μέχρι να

που θα έχει όμως πολύ

απρόβλεπτες εξελίξεις!

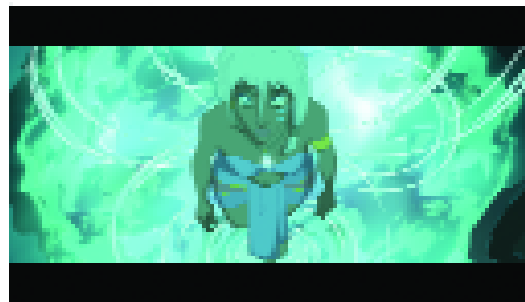
Μαζί με τον Milo ταξιδεύει ένα πολύ 'περίεργο' πλήρωμα που αποτελείται από έναν ειδικό στις ανασκαφές, ένα σκληρό αλλά εξυπνο καπετάνιο, ένα νεαρό κορίτσι με ιδιαίτερες ικανότητες στις μηχανές, έναν αρκετά παράξενο μάγιστρα κ.α. Ορισμένοι από αυτούς θα γίνουν φίλοι με τον Milo ενώ άλλοι... (δεν θα σας πούμε περισσότερα για να μη χαλάσουμε την πλοκή της ταινίας!).

ΧΑΜΕΝΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Πολύ σύντομα οι ήρωές μας θα ανακαλύψουν πως κάθε άλλο παρά έχουν εξαφανιστεί οι κάτοικοι της Ατλαντίδας. Μετά την καταστροφή του υποβρυχίου τους, θα βρεθούν ανάμεσα σε ότι έχει απομείνει από την ήπειρο αυτή η οποία πλέον βρίσκεται κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας και προστατευμένη από ένα μυστηριώδες πετράδι.

Οι κάτοικοι της Ατλαντίδας είναι αρκετά φιλεύσπλαχνοι, αν και αρχικά παρουσιάζονται εχθρικοί με τους εξερευνητές μας. Όμως για κακή τους τύχη ορισμένα μέλη του πληρώματος του Milo θα αποδειχθούν εγκληματίες και θα προσπαθήσουν να πάρουν το πετράδι της Ατλαντίδας χωρίς να ενδιαφέρονται για τα κακά που θα προκαλέσουν. Στο σημείο αυτό ο Milo και ορισμένοι από τους πιστούς συντρόφους του θα κάνουν τα πάντα για να σώσουν τη χαμένη αυτή ήπειρο.

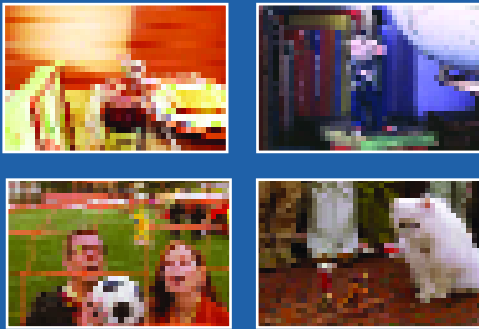
δημιουργήσουν αυτή τη μεγάλης διάρκειας ταινία όμως το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό. Αν και ο Πλάτωνας δεν μας άφησε πολλές πληροφορίες για το πως φανταζόταν την Ατλαντίδα (οι αρχαιολόγοι λένε πως ίσως δεν υπήρξε ποτέ η ήπειρος αυτή) οι δημιουργοί της ταινίας προσπάθησαν (και πέτυχαν) να χρησιμοποιήσουν όλα όσα 'γνωρίζουμε' σήμερα γι' αυτήν. Πάντως, αν δεν είδατε την ταινία μέχρι τώρα, σας συνιστούμε να το κάνετε!



Η Χαμένη Ατλαντίδα αποτελούσε πάντοτε το κύριο θέμα σε εκατοντάδες βιβλία επιστημονικής φαντασίας και μυστηρίου. Η χαμένη αυτή ήπειρος αναφέρθηκε για πρώτη φορά από τον Πλάτωνα, αρκετά χρόνια πριν τη γέννηση του Κυρίου. Η ταινία αυτή είναι μια από τις μεγαλύτερες παραγωγές της Disney και έχει μεταγλωττιστεί με ιδιαίτερη προσοχή και στη γλώσσα μας.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Κεντρικός χαρακτήρας της ταινίας αυτής είναι ένας άσημος αλλά αρκετά φιλόδοξος αρχαιολόγος, ο Milo Thatch. Ο Milo προσπαθεί να ακολουθήσει τα βήματα του παππού του, ο οποίος υποστήριζε ότι είχε ανακαλύψει το που βρίσκεται η χαμένη αυτή ήπειρος. Αν και για χρόνια προσπαθεί να πείσει τους υπεύθυνους του μουσείου στο οποίο δουλεύει για τη σημαντικότητα της ανακάλυψης του παππού του, αυτοί τον κοροϊδεύουν και τον περιφρονούν. Όμως, ένας πολύ πλούσιος φίλος του παππού του αποφασίζει να τον βοηθήσει να εκπληρώσει το όνειρό του, χαρίζοντάς του μάλιστα και τα έξοδα της αποστολής αυτής. Έτσι μια περιπέτεια ξεκινά



STUART LITTLE 2



Ο ποντικομικρούλης (όπως έχει μεταφραστεί στη γλώσσα μας) είναι ένα πολύ 'χαριτωμένο' ποντικάκι που έχει αποκτήσει σάρκα και οστά με τη βοήθεια υπολογιστών.

Η ταινία αυτή μας μιλά για τις περιπέτειες του ποντικού αυτού που έχει γίνει το θετό παιδί μιας σκηνοθετημένης αλλά χαζούλικης οικογένειας. Οι πάντες δείχνουν να αγαπούν το μικρό ποντικάκι (με το όνομα Stuart), ακόμη και ο

αιώνιος εχθρός του, ο περσικός γάτος του σπιτιού!

Τα εφέ που έχουν χρησιμοποιηθεί στην ταινία είναι πραγματικά εκπληκτικά με αποτέλεσμα να βλέπουμε τα ζώα να 'μιλούν' με όλες τις κινήσεις του προσώπου.

Μικροί και μεγάλοι θα συγκινηθούν από τις περιπέτειες του Ποντικομικρούλη ο οποίος αντιμετωπίζει το θέμα της οικογένειας πολύ 'ζεστά' μια και είναι ορφανός.

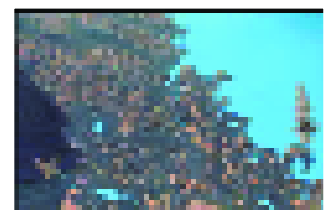
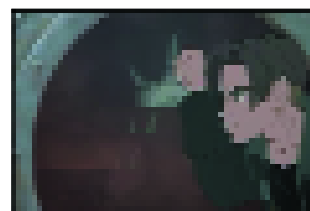
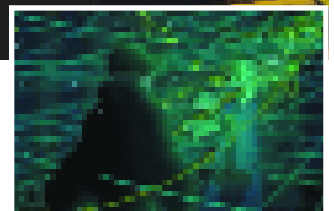
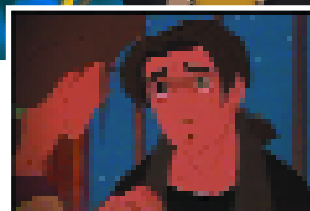
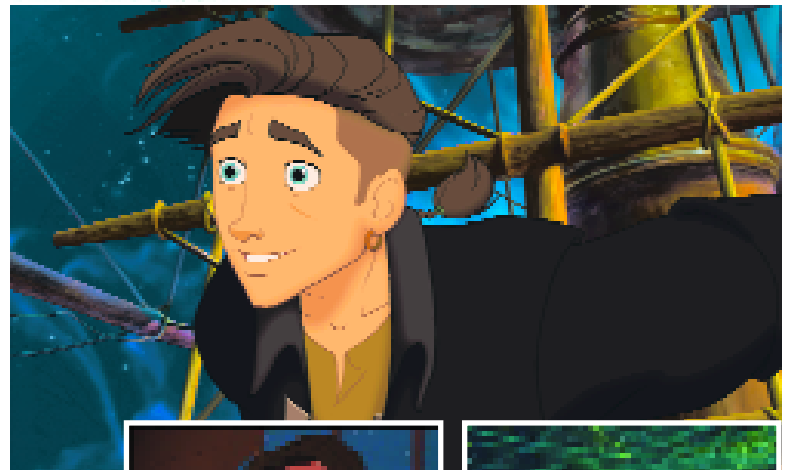
Ο ποντικομικρούλης έχει πλέον γίνει γνωστός σε όλους μας. Αυτό που δεν γνωρίζουμε είναι ότι στο εξωτερικό έχει αποκτήσει πολλούς φανατικούς θαυμαστές οι οποίοι μάλιστα αποφάσισαν να υιοθετήσουν πραγματικά λευκά ποντικάκια τα οποία βάπτισαν 'Stuart'. Δεν ξέρω τι κάνουν στην Ευρώπη οι μητέρες, όμως σίγουρα στην Κύπρο αν δοκιμάσετε να κάνετε κάτι τέτοιο να είστε σίγουροι πως η μητέρα σας (αλλά και ο γάτος σας) ΔΕΝ θα αγαπήσει το ποντικάκι και τόσο πολύ!

Το 'Νησί των Θησαυρών' ήταν πάντα ένα από τα αγαπημένα μου βιβλία. Η ταινία αυτή της Disney μεταφέρει ορισμένα από τα γεγονότα της ταινίας αυτής σε έναν διαφορετικό κόσμο και από 'νησί' μας οδηγεί σε απίστευτες περιπέτειες σε άλλο πλανήτη.

Κεντρικός ήρωας της ταινίας αυτής ένας νεαρός με το όνομα Jim

φέρει αντιμέτωπος με πολλές περιπέτειες και αρκετές φορές πολύ κοντά στο θάνατο.

Πρέπει να σημειώσουμε εδώ πως δεν είναι η πρώτη απόπειρα για μεταφορά του γνωστού βιβλίου του Στήβενσον σε ταινία επιστημονικής φαντασίας.



TREASURE PLANET

Hawkins. Ο Jim καταφέρνει να βρει ένα χάρτη που δείχνει τον πλανήτη στον οποίο έχουν κρύψει τεράστιες ποσότητες χρυσού και άλλων θησαυρών. Μαζί με ένα πλήρωμα που αποτελείται από αρκετά 'παράξενους' χαρακτήρες, ξεκινούν για μια περιπέτεια που θα τους

Σίγουρα όμως είναι η πρώτη φορά που έχει δημιουργηθεί μια τόσο πετυχημένη και προσεκτική διασκευή του βιβλίου. Πρέπει να αναφέρουμε πως στην ταινία αυτή δούλεψαν περισσότεροι από 360 καλλιτέχνες για πάνω από 4 χρόνια.

Οι εικόνες μιλούν από μόνες τους. Σίγουρα πρόκειται για μια από τις καλύτερες ταινίες κινουμένων σχεδίων που είδαμε ποτέ!



MY COMPUTER

Από το εικονίδιο My Computer μπορούμε να έχουμε πρόσβαση στον Οδηγό Δισκέτας, στον (ή στους) Σκληρούς Δίσκους, καθώς και στο CD-ROM, αν υπάρχει, και οποιοδήποτε άλλες μονάδες αποθήκευσης έχουμε εγκαταστημένες στον υπολογιστή μας. Επίσης έχουμε πρόσβαση στα Control Panels, μέσω των οποίων αλλάζουμε τις ρυθμίσεις του υπολογιστή μας (π.χ. πόσα χρώματα να εμφανίζονται ταυτόχρονα στην οθόνη, την ταχύτητα του mouse κ.α.). Τέλος, μπορούμε να ελέγξουμε και να εγκαταστήσουμε από το Ντοσιέ Printers τους εκτυπωτές μας.

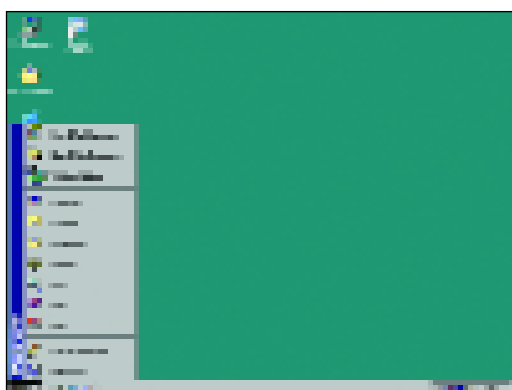
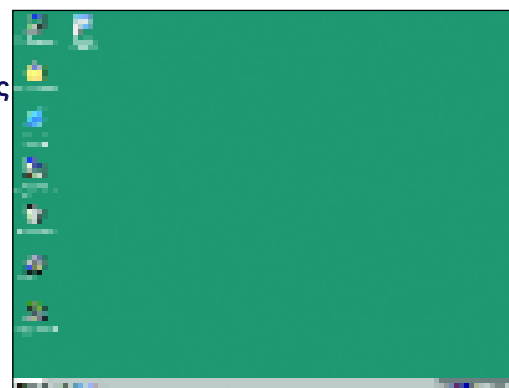
Λωρίδα Εργασίας των Windows 98

Η Λωρίδα Εργασίας χρησιμεύει στην αυτοματοποίηση αρκετών λειτουργιών του υπολογιστή μας. Με το πάτημα στο κουμπί Start της Λωρίδας Εργασίας, εμφανίζεται ένα μενού, από το οποίο μπορούμε να επιλέξουμε άνοιγμα μιας εφαρμογής, ενός εγγράφου, καθώς και άνοιγμα των διαφόρων Ρυθμίσεων του Windows 98. Από τη Λωρίδα Εργασίας μπορούμε επίσης να επιλέξουμε ποιά προγράμματα τα οποία είναι ανοικτά στη μνήμη να εμφανισθούν (περισσότερα στην υποενότητα "Multitasking & Windows 98").

Οι επιλογές του κουμπιού Start

Το κουμπί Start περιέχει αρκετές ευκολίες για την λειτουργία του υπολογιστή, μερικές από τις οποίες θα εξετάσουμε πιο κάτω.

Ξεκινώντας τα Windows 98 εμφανίζεται η πιο κάτω εικόνα. Στην εικόνα αυτή εμφανίζονται τα εικονίδια My Computer, InBox και Recycle Bin. Με τα εικονίδια αυτά θα ασχοληθούμε σε επόμενη παράγραφο. Στο κάτω μέρος, στη Λωρίδα Εργασίας (Task Bar) υπάρχει το κουμπί Start, και κάτω δεξιά οι επιλογές για τον Ήχο, τα Πληκτρολόγια, και την ένδειξη της ώρας.



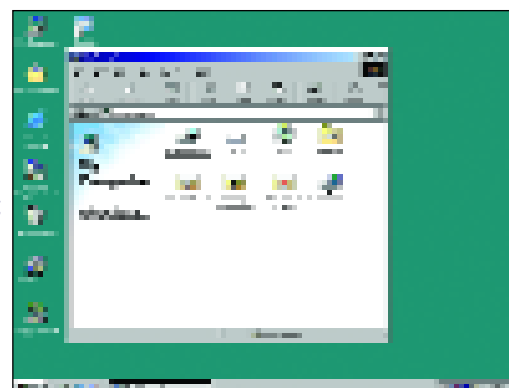
Κάνοντας Run μια εφαρμογή από τη Λωρίδα Εργασίας

Η Λωρίδα Εργασίας περιέχει και την εντολή Run. Με τη Run μπορούμε να επιλέξουμε ένα οποιοδήποτε πρόγραμμα υπάρχει αποθηκευμένο στον υπολογιστή μας ή σε κάποια αποθηκευτική μονάδα, και να το εκτελέσει. Ακόμα, αν επιλέξουμε ένα έγγραφο από την εντολή αυτή για να μας το τρέξει, τότε τα Windows 98 θα ψάξουν να βρουν ένα πρόγραμμα το οποίο να μπορεί να ανοίξει το έγγραφο αυτό.

Δουλεύοντας με τους Δίσκους.

Ένας συνηθισμένος υπολογιστής έχει μια μονάδα Εύκαμπτου Δίσκου (Floppy Disk Drive), μια μονάδα Σκληρού Δίσκου (Hard Disk) και μια μονάδα CD-ROM. Για να έχουμε πρόσβαση στους δίσκους αυτούς, ένας πολύ εύκολος τρόπος είναι από το εικονίδιο My Computer.

Ανοίγοντας το εικονίδιο αυτό, εμφανίζεται ένα παράθυρο το οποίο περιέχει και τα τρία μέσα αποθήκευσης που αναφέραμε. Μπορούμε, πατώντας δύο φορές στο αντίστοιχο εικονίδιο, να ελέγξουμε τα περιεχόμενά τους.



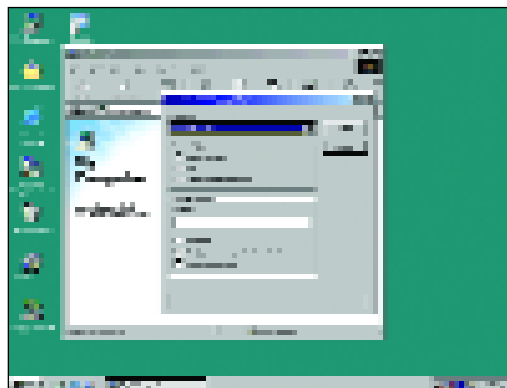
Δουλεύοντας με δισκέτες

Για να μπορούμε να δουλέψουμε με δισκέτες, πρέπει πρώτα οι δισκέτες μας να είναι Formated. Format είναι μια διαδικασία η οποία τροποποιεί την επιφάνεια μιας δισκέτας για να μπορέσει ο εκάστοτε υπολογιστής να γράψει και να διαβάσει από αυτήν πληροφορίες.

Διαγραφή Δισκέτας

Για να μπορούμε να διαγράψουμε μια δισκέτα, πρέπει να επιλέξουμε το εικονίδιο του Οδηγού Δισκέτας, και από το μενού File να επιλέξουμε την επιλογή Format...

Ο υπολογιστής θα εμφανίσει το παράθυρο για Διαγραφή της δισκέτας. Στο παράθυρο αυτό έχουμε επιλογή της χωρητικότητας που θα έχει μια δισκέτα μετά την Διαγραφή (1.44 MB ή 720KB). Είναι προτιμότερο να χρησιμοποιούμε δισκέτες High Density (Υψηλής Πυκνότητας) στον υπολογιστή μας, εφόσον έχουν διπλάσια χωρητικότητα.



Για διαγραφή έχουμε τρεις επιλογές:

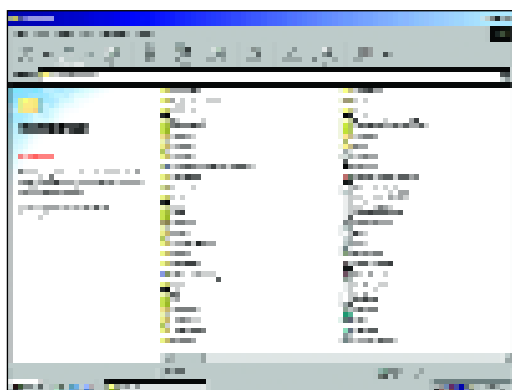
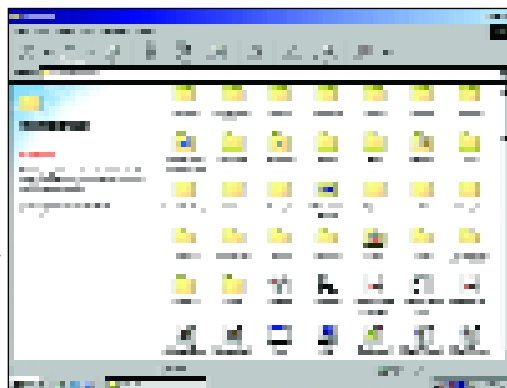
- Quick (erase): Ουσιαστικά κάνει μια απλή διαγραφή οποιουδήποτε αρχείου υπάρχει στο δισκάκι. Η επιλογή αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε δισκέτες οι οποίες είναι ήδη υπό χρήση (έχουν γίνει format, αλλά θέλουμε να διαγράψουμε αρχεία τα οποία έχουμε προσθέσει εμείς).
- Full: Γίνεται πλήρης διαγραφή και προετοιμασία της επιφάνειας της δισκέτας.
- Copy System Files Only: Γίνεται διαγραφή της δισκέτας, αλλά στην δισκέτα προστίθενται και αρχεία τα οποία είναι απαραίτητα αν θέλουμε να εκκινήσουμε τον υπολογιστή μας από δισκέτα. Η επιλογή αυτή είναι χρήσιμη, σε περίπτωση που θα τύχει κάποια δυσλειτουργία των Windows, και θα χρειαστεί να εκκινήσουμε από το δισκάκι.

Ακολουθως, πριν από τη διαγραφή μπορούμε και να δώσουμε ένα όνομα στη δισκέτα μας (π.χ. Games), το οποίο όνομα θα φέρει και μετά τη διαγραφή.

Απεικόνιση εικονιδίων

Τα εικονίδια εμφανίζονται στα παράθυρα με ένα συγκεκριμένο μέγεθος. Μπορούμε να αλλάξουμε τον τρόπο εμφάνισης των εικονιδίων ανάλογα με τον τρόπο που προτιμούμε να εργαζόμαστε μ'αυτά.

Εμφάνιση ως Large Icons: εμφανίζονται όλα τα εικονίδια σε μεγάλο μέγεθος

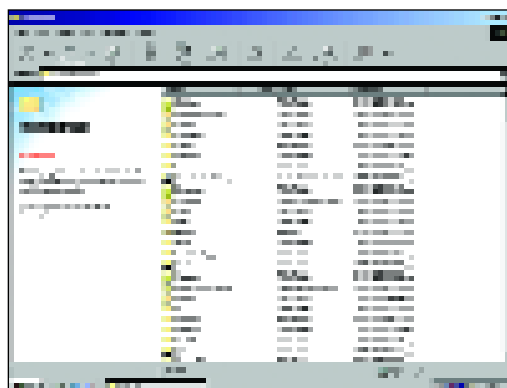


Εμφάνιση ως Small Icons: εμφανίζονται όλα τα εικονίδια σε μικρό μέγεθος

Εμφάνιση ως List: όλα τα εικονίδια εμφανίζονται με μικρό μέγεθος και το ένα κάτω από το άλλο

Εμφάνιση ως Details: όλα τα εικονίδια εμφανίζονται το ένα κάτω από το άλλο και με όλα τα στοιχεία τους στο

δεξιό τμήμα της οθόνης. Τα στοιχεία περιλαμβάνουν το είδος του αρχείου (ντοσιέ, αρχείο, εφαρμογή), την ημερομηνία δημιουργίας, το μέγεθος κ.α.



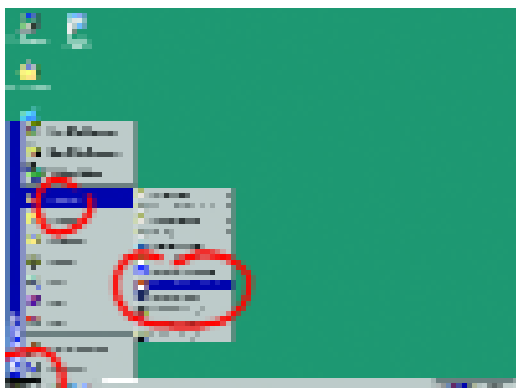
ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΙΕΡΑΡΧΕΣ

Μια παρουσίαση με τη χρήση του Powerpoint

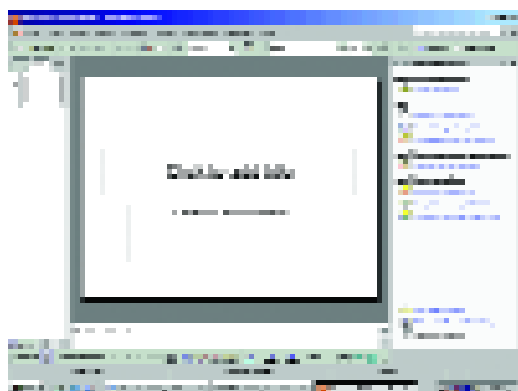
Η εργασία αυτή έγινε από μαθήτριες της Δ' τάξης του Δημοτικού Τρούλλων (2002- 2003) στα πλαίσια του προγράμματος 'απόπλους'

Το PowerPoint XP είναι εγκατεστημένο στους υπολογιστές που μας έστειλε το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού. Πρόκειται για ένα επαγγελματικό πρόγραμμα παρουσιάσεων με πολλές λειτουργίες. Ο ρόλος του στην τάξη μπορεί να είναι πολύτιμος για τη διαδικασία μάθησης, φτάνει να γίνει σωστή αξιοποίησή του ως εργαλείου. Το παράδειγμα που ακολουθεί περιγράφει μια πραγματική εργασία στο PowerPoint που έγινε από μαθήτριες της Δ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου Τρούλλων.

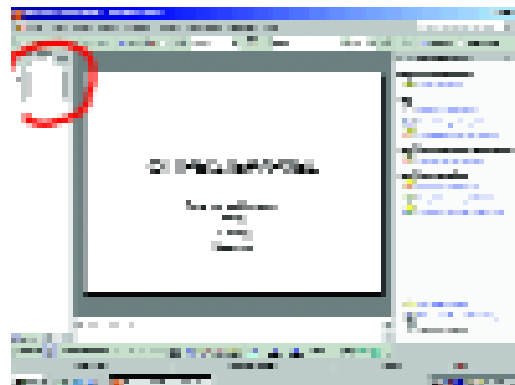
Πριν τη δημιουργία της παρουσίασης, οι μαθήτριες



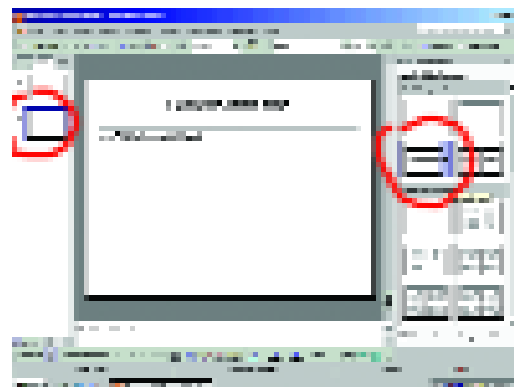
μάζεψαν το υλικό τους. Για τους σκοπούς της παρουσίασης έπρεπε να μελετήσουν το θέμα τους προσεκτικά και να ανατρέξουν σε κάποιες πηγές. Ορισμένες από αυτές ήρθαν από το μάθημα με το δάσκαλο των Θρησκευτικών. Επιπλέον υλικό όπως εικόνες συγκέντρωσαν από το Διαδίκτυο. Εναλλακτικά θα μπορούσαν να αξιοποιήσουν το σαρωτή (scanner) της τάξης για εισαγωγή εικόνων στην παρουσίασή τους.



Για να πληκτρολογήσουμε τον τίτλο της παρουσίασης, πατούμε με το ποντίκι πάνω στο πλαίσιο 'click to add title'. Επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία στο επόμενο πλαίσιο για να πληκτρολογήσουμε τα ονόματα των παρουσιαστών. Όλες οι αλλαγές που κάνουμε εμφανίζονται

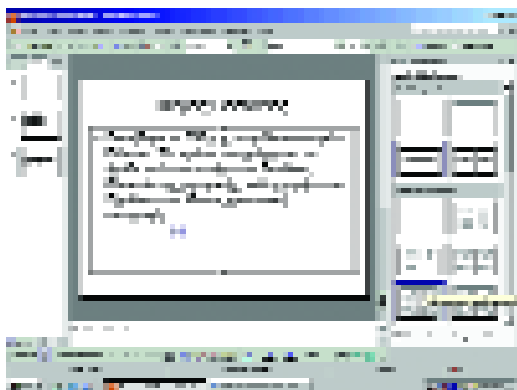


ταυτόχρονα στο πλαίσιο αριστερά (στον κόκκινο κύκλο της εικόνας πιο πάνω). Αφού έχουμε ολοκληρώσει την πρώτη διαφάνεια (slide) πρέπει να δημιουργήσουμε την επόμενη. Επιλέγουμε το πλαίσιο που είναι στον κύκλο και πατούμε το πλήκτρο 'Enter' στο πληκτρολόγιό μας. Στη συνέχεια θα πρέπει να επιλέξουμε από τις επιλογές στα δεξιά το στυλ που θα έχει η διαφάνειά μας.



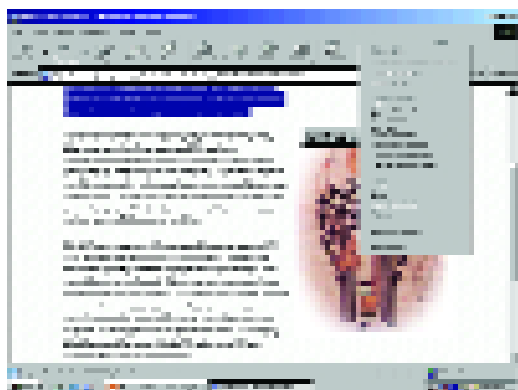
Στη διαφάνεια πιο πάνω μπορούμε να πληκτρολογήσουμε τον τίτλο και το κείμενο που θα προβληθεί. Πρέπει να προσέξουμε ότι στην παρουσίαση σημαντικό είναι να βάζουμε σημεία του θέματος και όχι ολόκληρα κείμενα. Ο θεατής, το κοινό που θα δει την παρουσίαση, ενδιαφέρεται να συγκρατήσει τα κύρια σημεία της παρουσίασής μας και όχι τον όγκο του υλικού.

Επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία για να δημιουργήσουμε και τις υπόλοιπες διαφάνειες. Στη συνέχεια θα πρέπει να κάνουμε εισαγωγή εικόνων στην παρουσίασή μας για να γίνει πιο ενδιαφέρουσα.



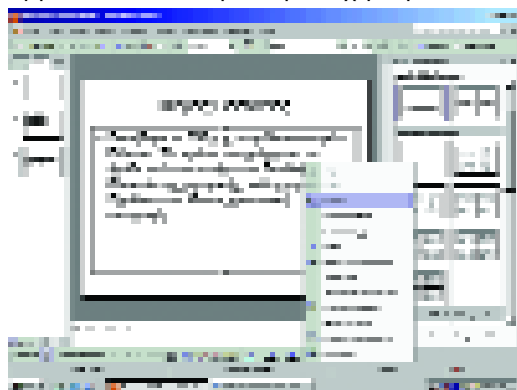
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΕΙΚΟΝΑΣ

Για το συγκεκριμένο παράδειγμα θα χρησιμοποιήσουμε εικόνες που εντοπίσαμε στο Διαδίκτυο. Στην ιστοσελίδα των Τριών Ιεραρχών, πατούμε πάνω στην εικόνα του Μεγάλου Βασιλείου (δεξί κουμπί). Από τις επιλογές που εμφανίζονται



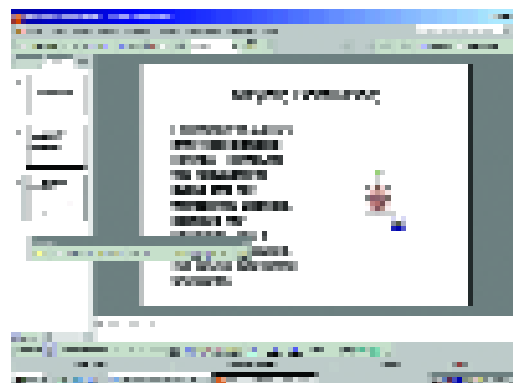
πατούμε στο Copy'.

Στη συνέχεια επιστρέφουμε στο PowerPoint. Για να βάλουμε την εικόνα του Μεγάλου Βασιλείου, πατούμε το δεξί κουμπί του ποντικιού και επιλέγουμε 'Paste'. Η εικόνα θα τοποθετηθεί αυτόματα στη διαφάνειά μας. Μπορούμε αν θέλουμε να την μετακινήσουμε στη θέση που μας βολεύει καλύτερα. Προσοχή! Πριν κάνετε paste



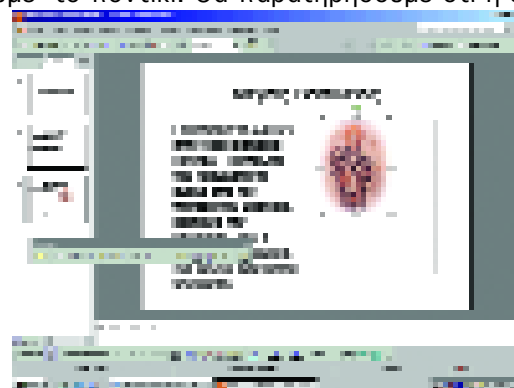
να κάνετε κλικ ΕΚΤΟΣ του πλαισίου του κειμένου σας!

Η εικόνα που κάναμε paste στη διαφάνειά μας είναι αρκετά μικρή. Προσέξτε το κείμενο το οποίο αυτόματα έχει μεταφερθεί στα αριστερά της διαφάνειας. Για να μεγαλώσουμε την εικόνα, κάνουμε κλικ πάνω της. Θα



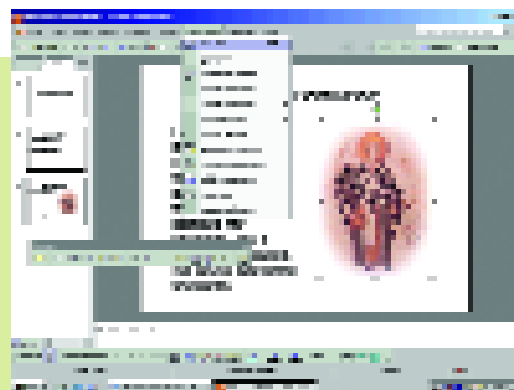
δούμε να εμφανίζονται κύκλοι στα άκρα της.

Πατούμε σε έναν από τους κύκλους αυτούς και 'τραβούμε' το ποντίκι. Θα παρατηρήσουμε ότι η εικόνα



μας αλλάζει μέγεθος.

Για να παρουσιάσουμε την εργασία μας, επιλέγουμε



'View Show' από το μενού 'Slide Show'.

Κατά την προβολή διαφανειών η οθόνη 'γεμίζει' με το υλικό που δημιουργήσαμε. Για να μετακινηθούμε από τη μια διαφάνεια στην άλλη πατάμε μια φορά το κουμπί του ποντικιού. Για να βγούμε από την παρουσίαση πατούμε το πλήκτρο Escape του πληκτρολογίου μας.

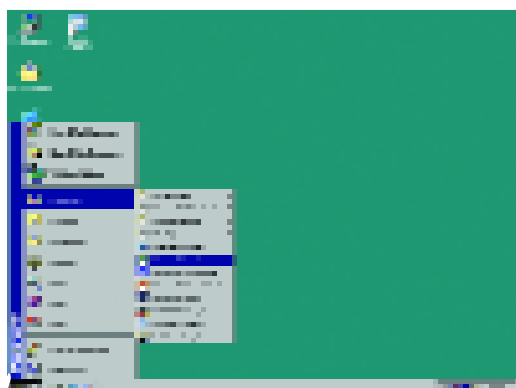
ΜΙΚΡΟΙ ΕΡΕΥΝΗΤΕΣ!

Χρήση του Microsoft Excel από μαθητές για έρευνα

Η Microsoft, όταν πριν αρκετούς μήνες ανακοίνωσε την πρόθεσή της να μπει στην αγορά των κονσολών, εξέπληξε τους πάντες και φυσικά προκάλεσε ανησυχία στο αντίπαλο στρατόπεδο! Η κονσόλα της, το πρώτο αμερικανικό μηχάνημα μετά τα Atari, είναι επιτέλους στην αγορά. Το πόσο καλά όμως θα πάει θα εξαρτηθεί από την υποστήριξη που θα αποκτήσει όσον αφορά τα παιχνίδια.

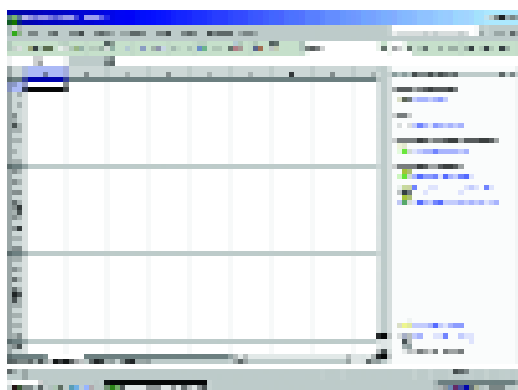
ΑΑ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ...

Από το κουμπί START της Λωρίδας Εργασίας (Task bar) επιλέγουμε Programs και στη συνέχεια 'Microsoft Excel'.



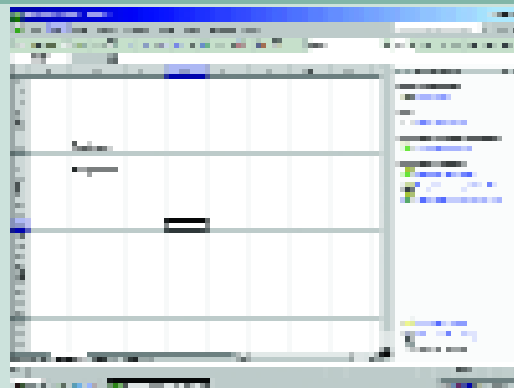
Το πρόγραμμα θα εκκινήσει αυτόματα και θα μεταφερθούμε στο περιβάλλον εργασίας του πακέτου αυτού.

Η εικόνα πιο κάτω μας δείχνει ένα νέο αρχείο του Excel. Ολόκληρη η 'σελίδα' μας αποτελείται από **στήλες** και **γραμμές** (σειρές). Τα κουτάκια που βλέπουμε στην εικόνα ονομάζονται **κυψελίδες** (cells). Κάθε κυψελίδα έχει τη δική της 'διεύθυνση'. Η πρώτη κυψελίδα είναι η A1 επειδή

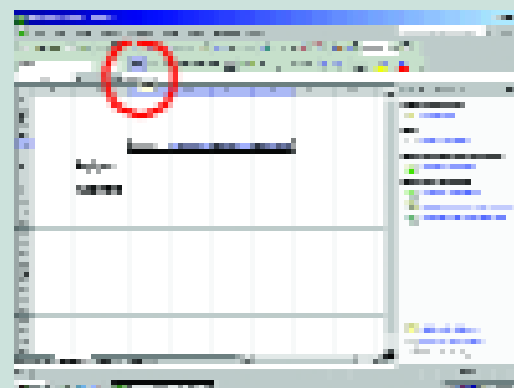


βρίσκεται στη στήλη A και στη γραμμή (σειρά) 1. Οι στήλες στο Excel ονομάζονται **Columns** και οι σειρές **Rows**.

Επιλέγουμε μια κυψελίδα και αρχίζουμε να

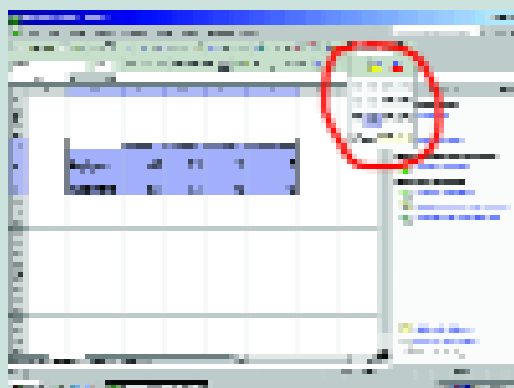


πληκτρολογούμε τα δεδομένα μας. Αρχικά θα πρέπει να γράψουμε επικεφαλίδες για τις στήλες μας, ώστε να καταλαβαίνει κανείς τι στοιχεία περιέχουν. Στις στήλες μας θα γράψουμε πόσοι μαθητές επισκέφτηκαν την Κύπρο, την Αγγλία, την Ελλάδα ή Άλλη Χώρα. Είναι καλό επίσης να ονομάσουμε τις σειρές στις οποίες θα βάλουμε τους αριθμούς. Στο παράδειγμα αυτό η πρώτη σειρά θα



ονομάζεται 'Αγόρια' και η δεύτερη σειρά θα ονομάζεται 'Κορίτσια'. Ακολούθως επιλέγουμε τις κυψελίδες στις οποίες έχουμε γράψει τα ονόματα των χωρών και στη συνέχεια επιλέγουμε Bold (πιο κάτω εικόνα).

Στη συνέχεια θα πρέπει να πληκτρολογήσουμε τα δεδομένα που μάζεψαν οι μαθητές μας. Είναι καλό να αφήσουμε τους μαθητές να κάνουν μια μικροέρευνα στο σχολείο για τη χώρα που είχαν επισκεφθεί το καλοκαίρι.



Στους υπολογιστές του σχολείου μας (όσοι μας ήρθαν από το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού) υπάρχει εγκατεστημένη η έκδοση Office XP που περιλαμβάνει το Microsoft Excel XP. Αν στο σπίτι σας έχετε κάποιο άλλο πακέτο της Microsoft τότε θα πρέπει να σας πούμε πως (μέχρι τώρα) όλα τα αρχεία με τα οποία εργαζόμαστε είναι απολύτως συμβατά. Αν για παράδειγμα έχετε στο σπίτι το Office 2000, τότε μπορείτε να μεταφέρετε τις εργασίες σας στο σχολείο και αντίστροφα.

Φυσικά πάντοτε υπάρχει η δυνατότητα να αναβαθμίσετε το Office που έχετε στο σπίτι στη νεότερη έκδοση έναντι κάποιου ποσού. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να αποταθείτε στους εισαγωγείς των προϊόντων της Microsoft.

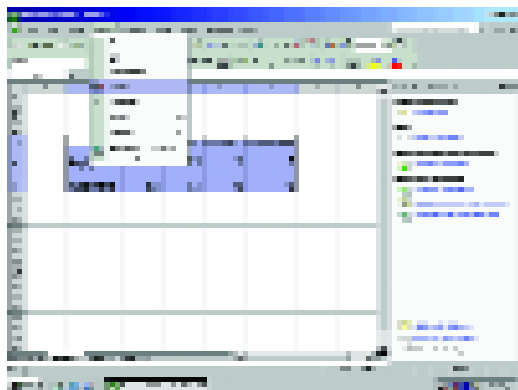
Οι χρήστες Apple Macintosh είναι καλό να χρησιμοποιούν τις εκδόσεις Office 98 ή Office X για Macintosh, μια και είναι οι μόνες (σε αντίθεση με το Office 2001 για Mac) που είναι συμβατές με τα Ελληνικά αρχεία του PC.



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΓΡΑΦΙΚΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ

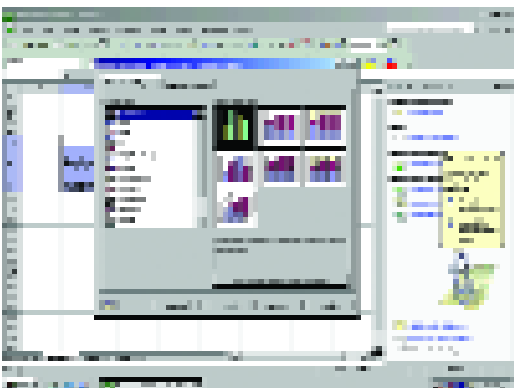
Μέχρι αυτό το σημείο έχουμε καταφέρει να πληκτρολογήσουμε τα δεδομένα μας και να δημιουργήσουμε έναν πίνακα στο Excel. Πιο κάτω θα δούμε με ποιο τρόπο μπορούμε να δημιουργήσουμε μια γραφική παράσταση που να δείχνει τις χώρες που επισκέφτηκαν οι μαθητές το καλοκαίρι.

Για να δημιουργήσουμε γραφική παράσταση θα πρέπει πρώτα να επιλέξουμε τα δεδομένα μας (στην περίπτωση αυτή ολόκληρο τον πίνακα που



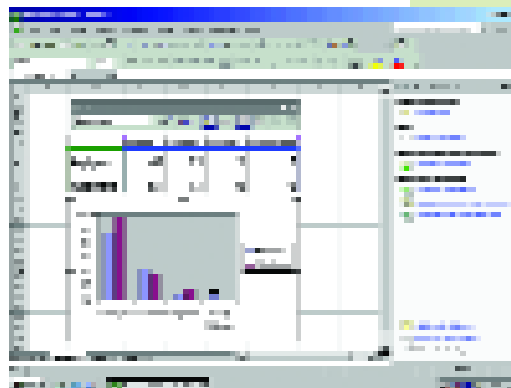
δημιουργήσαμε). Ακολούθως επιλέγουμε το μενού **Insert** και την επιλογή **Chart**.

Το Excel μπορεί να δημιουργήσει μια σειρά από διαφορετικές γραφικές παραστάσεις, ανάλογα με το είδος των δεδομένων που έχουμε. Στη συγκεκριμένη περίπτωση θα δημιουργήσουμε ένα 'απλό'



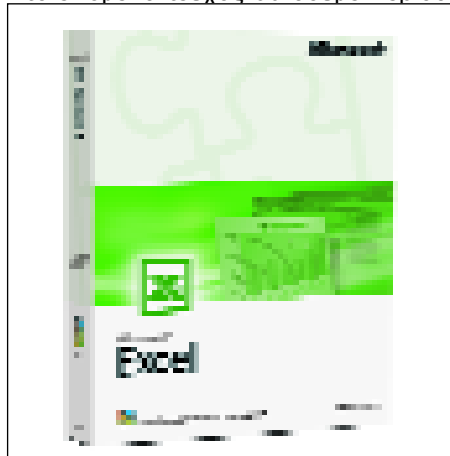
ραβδόγραμμα, μια και έχουμε να συγκρίνουμε αριθμούς. Επιλέγουμε το πρώτο είδος γραφικής παράστασης και στη συνέχεια πατούμε πάνω στο κουμπί **Finish**.

Στο σημείο αυτό η γραφική μας παράσταση έχει δημιουργηθεί. Μπορούμε εμείς να την μετακινήσουμε πάνω στο Φύλλο Εργασίας μας. Επίσης μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθός της. Για να το κάνουμε αυτό αρκεί να πατήσουμε πάνω στο πλαίσιο της γραφικής παράστασης για να την επιλέξουμε. Αφού γίνει η επιλογή, μετακινούμε το βελάκι σε ένα από τα άκρα



της γραφικής παράστασης και πατούμε το κουμπί. Με το κουμπί πατημένο 'τραβούμε' το ποντίκι μας. Ανάλογα με τη θέση του ποντικιού μας θα μεγαλώσει ή θα μικράνει η γραφική παράσταση που δημιουργήσαμε.

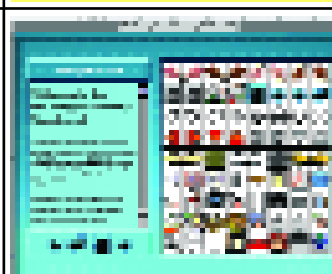
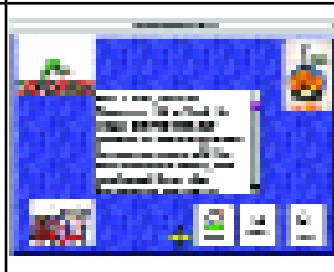
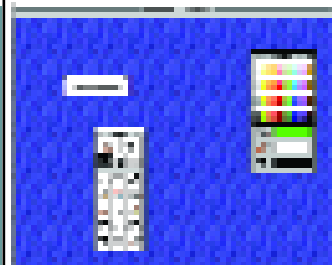
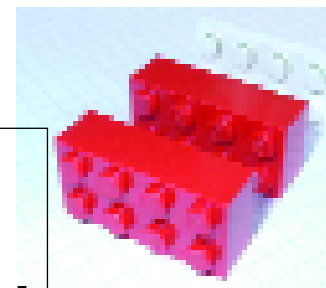
Στο επόμενο τεύχος θα δούμε περισσότερες



μορφές του soft Excel μέσα τάξη. Επίσης θα τρόπους εργασίας' εσα στα ορα πακέτα της soft (Excel, rPoint, Word).

HYPERSTUDIO

Το ιδανικό πακέτο δημιουργίας!



Μια δεκαετία πριν, η TAG Development κυκλοφόρησε ένα επαναστατικό πρόγραμμα το HyperStudio. Από τότε ο κόσμος της εκπαίδευσης άλλαξε οριστικά!

Πρόκειται για ένα από τα εντυπωσιακότερα πακέτα που έχουν δημιουργηθεί για τις ανάγκες ανάπτυξης προγραμμάτων από τα παιδιά. Το Hyperstudio έχει ένα πολύ φιλικό περιβάλλον λειτουργίας το οποίο επιτρέπει στο παιδί εύκολα και γρήγορα να δημιουργήσει τα δικά του προγράμματα.

Η κάθε οθόνη του Hyperstudio αποτελεί και μια 'κάρτα'. Η κάθε κάρτα μπορεί να έχει κείμενο, εικόνες, video, κίνηση κ.α. Επίσης μπορούμε να δημιουργήσουμε κουμπιά με τα οποία να ελέγξουμε τη συμπεριφορά του προγράμματός μας. Ένα από τα παραδείγματα του Hyperstudio δείχνει ακριβώς τη χρήση των κουμπιών για μετακίνηση από τη μια κάρτα στην άλλη, την αφήγηση ενός κειμένου (είτε αυτόματα από τον υπολογιστή είτε ηχογραφημένη) κ.α.

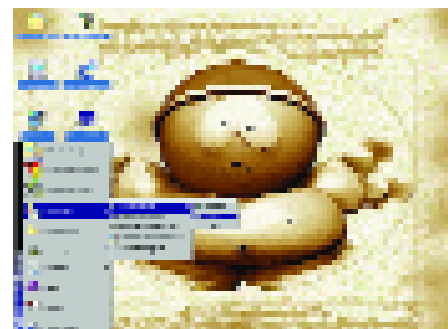
Μέσα σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα οι μαθητές μπορούν να αξιοποιήσουν το πακέτο αυτό για να δημιουργήσουν τις δικές τους εντυπωσιακές εφαρμογές. Τα projects των μαθητών πλέον αποκτούν

μια άλλη διάσταση καθώς οι δυνατότητές του Hyperstudio ξεπερνούν κατά πολύ αυτές των 'συμβατικών' προγραμμάτων παρουσίασης όπως το Powerpoint.

Ακόμη ένα σημαντικό στοιχείο του Hyperstudio είναι η γλώσσα προγραμματισμού Hyperlogo. Όπως είναι γνωστό, η γλώσσα αυτή έχει γνωρίσει μεγάλη επιτυχία στα σχολεία ανά τον κόσμο, αν και έχει αντικατασταθεί με άλλα πακέτα. Στο Hyperstudio μπορούμε να δημιουργήσουμε κουμπιά τα οποία χρησιμοποιούν τη Hyperlogo για τη δημιουργία πολύπλοκων σχημάτων (και όχι μόνο). Στην πραγματικότητα, ελάχιστα πράγματα ΔΕΝ μπορεί να κάνει κανείς με τη Hyperlogo, όμως ακόμη και χωρίς αυτήν το Hyperstudio εξακολουθεί να είναι ένα πανίσχυρο **εργαλείο**.

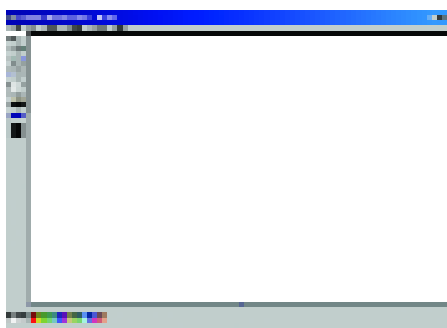
Στόχος μας είναι στα τεύχη του περιοδικού μας να παρουσιάσουμε μαθήματα χρήσης του Hyperstudio μέσα στην τάξη καθώς και συμβουλές για την καλύτερη λειτουργία των προγραμμάτων μας. Επίσης θα δημιουργήσουμε μια σελίδα στην οποία θα προσπαθούμε να λύσουμε απορίες σας που σχετίζονται με τεχνικά θέματα της εφαρμογής αυτής.

MS-



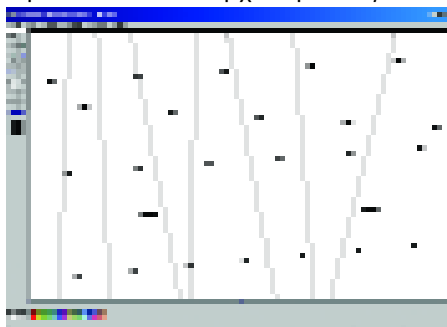
Το Microsoft Paint είναι μια εφαρμογή για σχέδιο που έρχεται ως τμήμα των Windows. Αν και απλή, μπορούμε να την χρησιμοποιήσουμε για να δημιουργήσουμε εξαιρετικά σχέδια.

Πώς να φτιάξετε ένα σχέδιο με μαύρο και άσπρο χρώμα

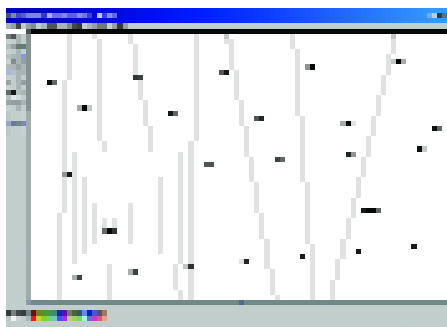


Χρησιμοποιείτε το εργαλείο της ευθείας γραμμής και τραβώντας το mouse σχηματίζετε ευθείες γραμμές από τη μια πλευρά του καμβά ως την άλλη. Οι γραμμές που θα σχηματίσετε δεν πρέπει να

τέμνονται. Επίσης πρέπει οι γραμμές να ξεκινούν ακριβώς από την αρχή του καμβά και να φτάνουν μέχρι το τέλος. Φροντίστε να υπάρχει αρκετός κενός χώρος μεταξύ των γραμμών.



Με το ίδιο εργαλείο σχηματίζετε ευθείες γραμμές από πάνω μέχρι κάτω. Αν θέλετε να σχηματίσετε οριζόντιες ή κάθετες ευθείες πατήστε το Shift καθώς τραβάτε το mouse.



ένα μέσα από το άλλο, έχοντας πατημένο το Shift καθώς

τραβάτε το mouse. Ξεκινήστε από το μεγαλύτερο τετράγωνο.

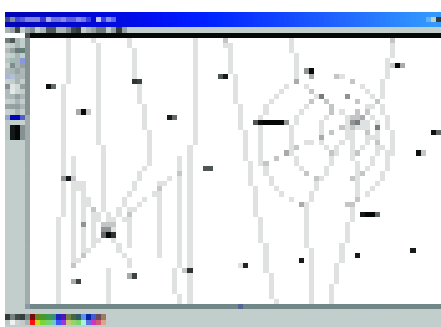
Διαλέξτε το εργαλείο των κύκλων και πατήστε στη δεύτερη επιλογή που εμφανίζεται στο κάτω μέρος του tool bar.



Σχηματίστε άσπρους κύκλους με μαύρο περίγραμμα τον ένα μέσα στον άλλο, έχοντας πατημένο το Shift καθώς τραβάτε το mouse.

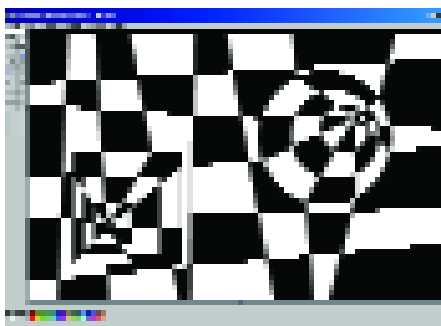
ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι γραμμές των

τετραγώνων και των κύκλων δεν πρέπει να αγγίζουν η μια στην άλλη. Μην σχεδιάσετε το ένα σχήμα πολύ κοντά στο άλλο. Φροντίστε να υπάρχει αρκετός χώρος μεταξύ τους.



αριθμός των ευθειών είναι ζυγός.

Χρησιμοποιείτε το εργαλείο της ευθείας γραμμής. Από το κέντρο του μικρότερου τετραγώνου τραβάτε ευθείες που να σταματούν στην περιφέρεια του μεγαλύτερου τετραγώνου. Ο



Ξεκινώντας από το κέντρο του μικρότερου κύκλου τραβάτε ακτίνες που να τέμνουν όλους τους κύκλους. Ο αριθμός των ακτίνων πρέπει να είναι ζυγός.

Χρησιμοποιήστε το εργαλείο του κουβά και εναλλάξ γεμίστε τους χώρους που δημιουργήσατε με μαύρο χρώμα ή αφήστε τους άσπρους.

World Wide Web

Ο... ΙΣΤΟΣ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ



Είναι αδιαμφισβήτητο γεγονός πως ζούμε πλέον στην εποχή της πληροφορίας, των υπολογιστών και του διαδικτύου. Εμπορικές συναλλαγές, αγορές, συνεργασίες, διδασκαλία, ανταλλαγή ερευνητικών δεδομένων γίνονται πλέον με το πάτημα ενός κουμπιού.

Κάποια πράγματα μπορεί να ακούγονται υπερβολικά αλλά είναι αληθινά: μπορείς να παίζεις το αγαπημένο σου παιχνίδι με ένα παιδί που βρίσκεται στην Ιαπωνία, να πίνεις καφέ με κάποιο γνωστό σου που ζει στην Αμερική ή να παρακολουθείς μάθημά από το κρεβάτι σου!

Τι πρέπει να γνωρίζει όμως κάποιος για το διαδίκτυο για να μπορεί να ξεκινήσει το ταξίδι του;

Τι είναι το διαδίκτυο και πως ξεκίνησε

Η ιστορία του διαδικτύου ξεκινάει το 1969 στις Ηνωμένες Πολιτείες

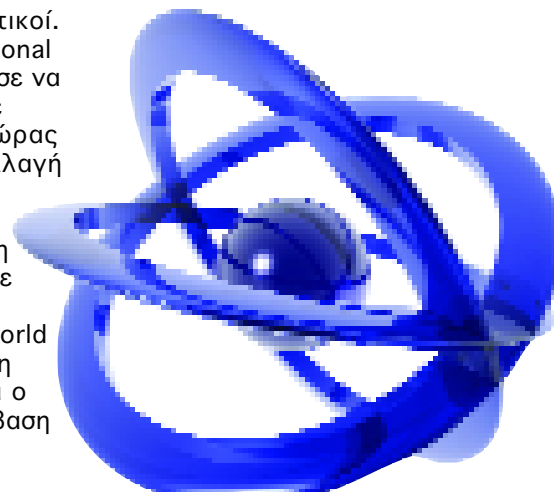
Αμερικής τα χρόνια του ψυχρού πολέμου με το ARPAnet το οποίο ήταν δίκτυο του Υπουργείου Άμυνας της χώρας. Σκοπός του αρχικού δικτύου ήταν η έρευνα για τη δημιουργία ενός δικτύου που θα άντεχε σε τυχόν πυρηνικό πόλεμο, δηλαδή αν ένα μέρος του δικτύου καταστρεφόταν, το υπόλοιπο να έμνε ανεπηρέαστο. Οι υπολογιστές που θα το αποτελούσαν θα συνέχιζαν να επικοινωνούν μεταξύ τους.

Μέχρι το 1986, το APRAnet το χρησιμοποιούσαν κατά αποκλειστικότητα οι στρατιωτικοί. Εκείνη τη χρονιά το NSF (National Science Foundation) προσπάθησε να δώσει πρόσβαση στο δίκτυο σε ακαδημαϊκά ιδρύματα της χώρας ώστε να γίνει εφικτή η ανταλλαγή **ερευνητικών δεδομένων**.

Την δεκαετία του '90 η χρήση του διαδικτύου εξαπλώνεται με γρήγορους ρυθμούς. Το 1989 ο Berners-Lee αναπτύσσει το World Wide Web. Αυτό δίνει μια άλλη διάσταση στο διαδίκτυο. Τώρα ο καθένας μπορεί να έχει πρόσβαση

σε κείμενα τα οποία ονομάζονται ιστοσελίδες και μπορούν να περιέχουν διαφορετικά είδη γραμματοσειρών, εικόνες, γραφικά, ήχους και διάφορα προγράμματα.

Σήμερα η χρήση του διαδικτύου εξαπλώνεται όλο και περισσότερο. Σύμφωνα με έρευνες υπολογίζεται πως ένας νέος χρήστης προστίθεται κάθε δευτερόλεπτο.





The World Wide Web (Παγκόσμιος Ιστός)

Ο Παγκόσμιος Ιστός περιλαμβάνει ιστοσελίδες οι οποίες περιέχουν πληροφορίες σε μορφή κειμένων, γραφικών, φωτογραφιών και ήχου. Για να περιπλανηθεί κανείς σε αυτό τον ιστό χρειάζεται να εφαρμόζει κάποιες στρατηγικές:

Φυλλομετρητής ιστού: Χρειάζεται να χρησιμοποιήσεις τον



φυλλομετρητή ιστού (web browser), δηλαδή τον Explorer ή το Netscape Communicator.

Διευθύνσεις ή URL (Uniform Resource Locator):

Για να μπορούμε να κινούμαστε στο διαδίκτυο κάθε ιστοσελίδα έχει τη δική της μοναδική διεύθυνση -κάτι παρόμοιο με τις διευθύνσεις των σπιτιών. Η διεύθυνση αυτή μπορεί να είναι μόνο αριθμοί (π.χ.



<http://194.12.12.5>) ή συνδυασμός λέξεων (<http://www.altavista.com>). Ο λόγος; Ο υπολογιστής χρησιμοποιεί αριθμούς, οι άνθρωποι θυμούνται πιο

εύκολα λέξεις.

Όταν θέλουμε να βρούμε πληροφορίες για κάποιο συγκεκριμένο θέμα και γνωρίζουμε τη διεύθυνση τότε αρκεί να γράψουμε τη διεύθυνση στον κατάλληλο χώρο στον φυλλομετρητή μας και να πατήσουμε το Enter.

Μηχανές Αναζήτησης

Τις περισσότερες φορές όμως δεν γνωρίζουμε τη διεύθυνση της ιστοσελίδας, αλλά ενδιαφερόμαστε να βρούμε πληροφορίες για ένα συγκεκριμένο θέμα. Τι κάνουμε τότε; Χρησιμοποιούμε τις μηχανές αναζήτησης.



Όταν έχεις πρόσβαση σε μια από αυτές τις μηχανές, το μόνο που χρειάζεται είναι να γράψεις τη λέξη κλειδί (δηλαδή τη λέξη που σχετίζεται με την αναζήτησή σου) κουτί της αναζήτησης που θα εμφανιστεί στην οθόνη σου και να πατήσεις το πλήκτρο Enter. Σε μερικές από τις μηχανές μπορεί να γίνει αναζήτηση με ελληνικές λέξεις κλειδιά (π.χ στο Metacrawler ή Google). Επιπρόσθετα στο Google μπορεί να γίνει αναζήτηση εικόνων.

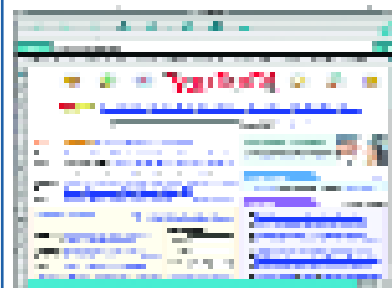
Υπερκείμενο (hypertext)

Στην οθόνη σας παρουσιάζονται δεκάδες πληροφορίες μετά από κάθε αναζήτηση. Μερικές από αυτές αναγράφονται με μπλέ χρώμα και είναι υπογραμμισμένες. Αυτές οι πληροφορίες είναι το υπερκείμενο.



Τι χρειάζεσαι για να συνδεθείς στο διαδίκτυο.

- Υπολογιστή
- Modem ή συσκευή ISDN: συσκευές που επιτρέπουν στον υπολογιστή σας να χρησιμοποιήσει την τηλεφωνική γραμμή.
- Τηλεφωνική γραμμή: Μια κανονική τηλεφωνική γραμμή μπορεί να προσφέρει σύνδεση στο διαδίκτυο. Ένας άλλος τρόπος είναι η σύνδεση με γραμμές ISDN.
- Φυλλομετρητής ιστού (Explorer ή Netscape)
- Παροχέα υπηρεσιών στο διαδίκτυο: Είναι μια υπηρεσία η οποία σε συνδέει με το διαδίκτυο. Οι υπηρεσίες αυτές συνήθως χρεώνουν για τη σύνδεση ή και για τον χρόνο χρήσης του διαδικτύου. Στην Κύπρο υπάρχουν τέσσερις εταιρείες: LogosNet, Avacomnet, SpiderNet και Cytanet.



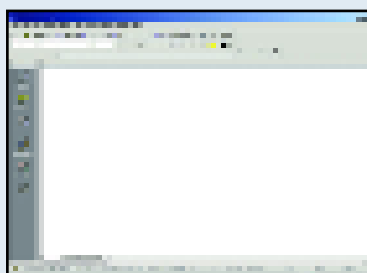
<ul style="list-style-type: none"> • Metacrawler • Yahoo • Google • Altavista 	ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ ΕΡΕΥΝΗΣ
www.metacrawler.com www.yahoo.com www.google.com www.altavista.com	

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ

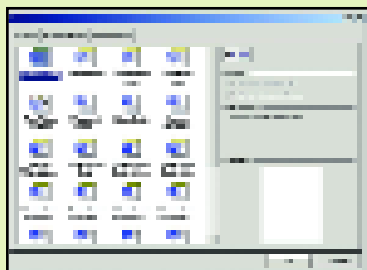
Το λογισμικό της Microsoft, FrontPage είναι ειδικά σχεδιασμένο για την κατασκευή ιστοσελίδων. Για να το χρησιμοποιήσει κάποιος δεν χρειάζεται να γνωρίζει κάποια γλώσσα προγραμματισμού αρκεί να ακολουθήσει κάποια απλά βήματα.

Ανοίξετε το FrontPage πατώντας στο εικονίδιό του.

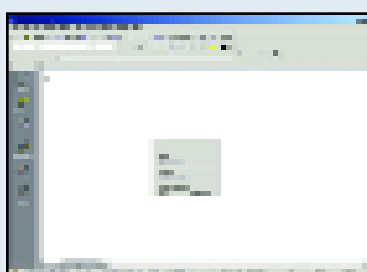
Μπροστά σας πρέπει να έχετε μια καινούργια σελίδα του FrontPage όπως αυτή



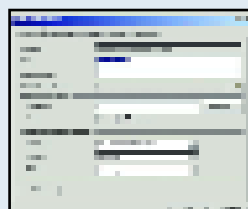
Αν δεν εμφανιστεί καινούργια σελίδα τότε μπορείτε να δημιουργήσετε μια καινούργια πατώντας στο μενού στη λέξη File έπειτα στο New Page. Θα σας εμφανίσει ένα νέο παράθυρο στο οποίο θα επιλέξετε Normal και θα πατήσετε Ok.



Πατώντας το δεξί κουμπί στο ποντίκι πάνω στη νέα σελίδα, εμφανίζεται μια λίστα από την οποία επιλέγουμε Page Properties.



Τότε ανοίγει ένα καινούργιο παράθυρο το οποίο μας δίνει διάφορες δυνατότητες. Μόλις ανοίξει το παράθυρο είναι επιλεγμένη η ετικέτα General.

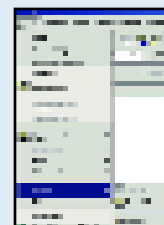


Όταν βρισκόμαστε στο General μπορούμε να αλλάξουμε το όνομα της σελίδας μας απλώς πατώντας στο κουτάκι Title. Έπειτα γράφουμε το όνομα της νέας σελίδας και πατάμε OK.

Επίσης από το παράθυρο αυτό μπορούμε να επιλέξουμε το χρώμα που θα έχει η σελίδα μας. Ακολουθούμε τη διαδικασία για να ανοίξουμε το παράθυρο αυτό και έπειτα πατάμε στην ετικέτα Background.

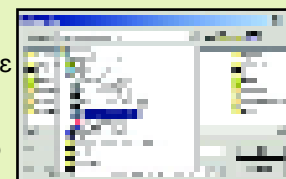
Για να αλλάξουμε το χρώμα της σελίδας μας πατάμε στο κουτάκι δίπλα από τη λέξη Background, επιλέγουμε το χρώμα που θέλουμε και πατάμε OK.

Η προσθήκη κειμένου στη σελίδα μας είναι τόσο απλή όσο και στη Word. Απλώς πληκτρολογήστε το κείμενο σας. Να θυμάστε όμως πως για να αλλάξω γραμμή πατώ το Shift και το Enter στο πληκτρολόγιο ενώ για να δημιουργήσω παράγραφο πατώ μόνο το Enter.



Για να προσθέσετε εικόνες πηγαίνετε στο μενού, Insert, Picture, From File ή ClipArt.

Οι εικόνες στο ClipArt είναι έτοιμες εικόνες ενώ αν επιλέξετε From File πρέπει να διευκρινίσετε εσείς από που πρέπει ο υπολογιστής σας να βρει τις εικόνες.



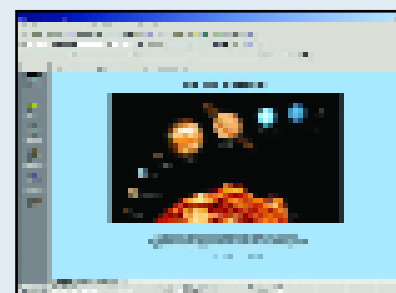
Στο cd-rom του περιοδικού, σε ένα φάκελο με τίτλο Πλανήτες, θα βρείτε εικόνες και κείμενο για το πλανητικό μας σύστημα. Ανοίξετε το κείμενο και αντιγράψτε ένα μέρος του στη σελίδα του FrontPage στην οποία εργαζόμαστε.

Στη συνέχεια κάνετε εισαγωγή της εικόνας με όνομα: 9planets.

Μετακινήστε την εικόνα και τοποθετήστε την στο κέντρο της σελίδας. Μπορείτε να την μετακινήσετε αλλάζοντας τις παραμέτρους που θα βρείτε στο κάτω μέρος της οθόνης σας.



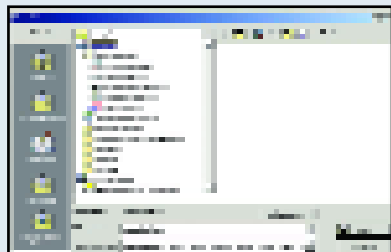
Προσθέστε πάνω από την εικόνα τον τίτλο «Οι πλανήτες», μαυρίστε τον και μεγαλώστε τα γράμματα.



Η σελίδα σας πρέπει να έχει αυτή περίπου τη μορφή.

Τώρα πρέπει να φυλάξουμε τη σελίδα μας για να μπορούμε να τη βρούμε αργότερα. Στο μενού πηγαίνετε στην επιλογή File και έπειτα Save as. Θα ανοίξει ένα καινούργιο παράθυρο. Σε αυτό το παράθυρο καθορίζουμε που θέλουμε να φυλαχτεί η σελίδα μας. Θα ήταν καλό να φυλάμε κάθε νέα σελίδα που φτιάχνουμε για το ίδιο θέμα σε ένα κοινό φάκελο. Για την εργασία αυτή θα δημιουργήσουμε ένα νέο φάκελο στο Desktop και θα την φυλάξουμε εκεί.

Στο νέο παράθυρο που έχει ανοίξει, πατήστε στο βελάκι δίπλα από τη λέξη Save in και επιλέξτε το Desktop.

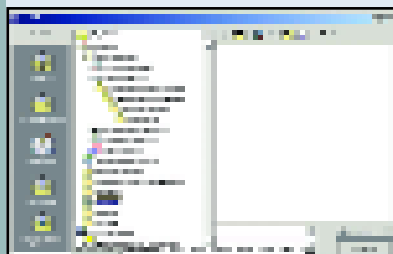


Στη συνέχεια για να δημιουργήσετε καινούργιο φάκελο πατήστε στον κίτρινο φάκελο στα δεξιά του καινούργιου παραθύρου. Θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο στο οποίο πρέπει να γράψετε το όνομα που θέλετε να δώσετε στο φάκελό σας. Ας ονομάσουμε το φάκελο Planets.



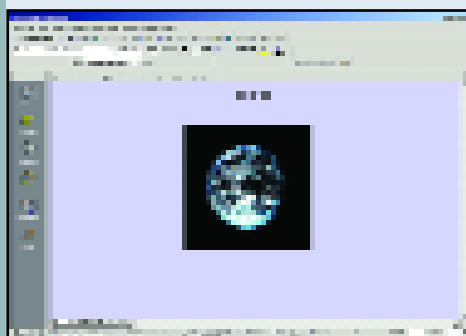
Αφού πατήσετε OK, πρέπει στο File Name να δώσετε ένα όνομα στη σελίδα σας και έπειτα να πατήσετε Save.

Για να ανοίξετε τη σελίδα που μόλις κλείσατε μπορείτε στο μενού στο File να επιλέξετε το Open. Θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο στο οποίο πρέπει να επιλέξουμε τον φάκελο που έχουμε δημιουργήσει, να πατήσουμε δύο φορές με το ποντίκι σε αυτόν και να βρούμε τη σελίδα που έχουμε δημιουργήσει.



Τέλος πατάμε OK. Ακολουθήστε τη διαδικασία που είδαμε πιο πάνω για να φτιάξετε μια καινούργια σελίδα, αλλάξτε το χρώμα της και έπειτα βρέστε από το cd-rom από το φάκελο Πλανήτες την

εικόνα Earth και εισάγετέ την στη νέα σας σελίδα. Προσθέστε τίτλο στη σελίδα σας: «Η γη» και φυλάξτε την στο φάκελο που δημιουργήσαμε στο Desktop. Η σελίδα σας πρέπει να μοιάζει με την πιο κάτω.



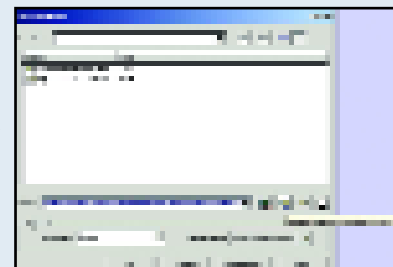
Στα σχολεία μας έχουμε εγκατεστημένο το FrontPage XP ως μέρος του πακέτου 'Office XP' που περιλαμβάνει το Word, το Excel, το PowerPoint κ.α. Αν επιθυμούμε μπορούμε να αγοράσουμε το FrontPage σε ξεχωριστό πακέτο για τις προσωπικές μας εργασίες εκτός σχολείου.

Τώρα θα ενώσουμε τις δύο σελίδες που έχουμε δημιουργήσει. Επιλέξτε τον τίτλο Η ΓΗ από τη νέα σελίδα και πατήστε με το δεξί κουμπί του ποντικιού πάνω στην ήδη επιλεγμένη λέξη. Θα εμφανιστεί ένα νέο μενού από το οποίο θα επιλέξετε τη λέξη Hyperlink.



Ανοίγει ένα νέο παράθυρο

στο οποίο πρέπει να ψάξετε και να βρείτε στο Desktop τον φάκελο που δημιουργήσαμε



Από τον φάκελο αυτό επιλέξτε την πρώτη σελίδα που δημιουργήσατε και να πατήσετε OK.



Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης σας υπάρχουν τρεις ετικέτες, το Normal, HTML και το Preview. Όταν εργαζόμαστε στη σελίδα μας πρέπει να είναι επιλεγμένο το Normal ενώ όταν θέλουμε να δούμε τις αλλαγές που έγιναν πρέπει να πατήσουμε στο Preview.

Αφού πατήσετε στο Preview, πατήστε πάνω στη λέξη ΓΗ. Οδηγήστε αμέσως στην άλλη σελίδα που δημιουργήσατε.

Χρησιμοποιώντας την επιλογή Hyperlink μπορούμε να ενώσουμε μεταξύ τους όποιες σελίδες θέλουμε.

PlayWorks PS2000



Το PlayStation2 είναι ένα σύγχρονο μηχάνημα το οποίο έχει ξεπεράσει κατά πολύ τις στενές δυνατότητες μιας κονσόλας. Με τη συμπεριληψη δυνατοτήτων για αναπαραγωγή ταινιών DVD, καθώς και με την υποστήριξη όλων των σύγχρονων προτύπων ήχου (AC-3, Dolby 5.1) η κονσόλα αυτή μας φέρνει μπροστά σε τεχνολογίες που μόνο σε πολύ ακριβά συστήματα ή σε κινηματογράφους θα μπορούσαμε να απολαύσουμε.

Αν παρατηρήσετε το πίσω μέρος του PS2, θα δείτε μια μικρή υποδοχή. Αυτή δεν είναι άλλη από την έξοδο για ψηφιακό ήχο. Το πακέτο PlayWorks PS2000 περιλαμβάνει το ειδικό καλώδιο που θα σας επιτρέψει να συνδέσετε το PS2 με τον ενισχυτή του συστήματος, το οποίο ταυτόχρονα παίζει και το ρόλο του Subwoofer. Στο πίσω μέρος του υπάρχουν οι διάφορες υποδοχές με τις οποίες μπορείτε να συνδέσετε στο σύστημα αυτό, όχι μόνο το PlayStation2, αλλά ακόμα και Video, DVD-players, κανονικά PCs κ.α.

Τα ηχεία του συστήματος είναι κάτι το μοναδικό. Μοιάζουν περισσότερο με κεφάλι ρομπότ

παρά με συνηθισμένα ηχεία. Αν και το μέγεθός τους είναι σχετικά μικρό, μπορούν να αποδώσουν μέχρι και 10 Watts RMS το καθένα και 12 Watts RMS το Subwoofer. Τα ηχεία έχουν δική τους βάση της οποίας η κλίση μπορεί να ρυθμιστεί εύκολα. Στο όλο σύστημα περιλαμβάνεται και το χειριστήριο (remote) για πιο εύκολο έλεγχο της έντασης του ήχου. Με το PS2 να κατακτά συνέχεια έδαφος και να χρησιμοποιείται για να βλέπετε DVD ταινίες, καθώς και με τα νέα παιχνίδια (Bouncer) που κάνουν χρήση surround ήχου, το σύστημα αυτό είναι κάτι περισσότερο από πολύτιμο.

Οι σύγχρονοι υπολογιστές και κονσόλες έχουν αποκτήσει τρομερές ηχητικές δυνατότητες! Οι δυνατότητες αυτές όμως πάνε χαμένες αν δεν έχετε και ένα 'ικανό' σύστημα ηχείων.



MP3 ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ!



Στην αρχή ήταν το Walkman, που μας επέτρεπε να ακούμε τη μουσική μας στο δρόμο. Μετά ήρθε το φορητό CD-player και οι κασέτες αντικαταστάθηκαν από τα CDs. Με τα MP3 όμως έγινε η πραγματική επανάσταση, μια και πλέον μπορούμε να μεταφέρουμε μαζί μας μια μικρή συσκευή με εκατοντάδες ή και χιλιάδες ακόμη τραγούδια.

APPLE IPOD

Πρόκειται για ένα πολύ καλό αν και κάπως ακριβό μηχανηματάκι από την Apple. Το iPod λειτουργεί ταυτόχρονα ως MP3 player και ως σκληρός δίσκος, με χωρητικότητες 6 και 10GB ανάλογα με το μοντέλο.

Το iPod μπορεί να αποθηκεύσει χιλιάδες τραγούδια και σας

επιτρέπει να τα οργανώσετε σε κατηγορίες. Υπάρχει οθόνη LCD η οποία ευκολύνει την επιλογή συγκεκριμένου τίτλου. Ακόμη συνεργάζεται με το πρόγραμμα iTunes για μεταφορά τραγουδιών από και προς τον υπολογιστή.

CREATIVE NOMAD

Τη σειρά 'Nomad' της Creative απαρτίζουν τέσσερα (ένα υπό ανάπτυξη) μοντέλα που επιτρέπουν την αποθήκευση φωνής και μουσικής και την αναπαραγωγή τους. Το Nomad II MG διαθέτει 64MB μνήμης και δυνατότητα αποθήκευσης μέχρι και δύο ωρών μουσικής. Με την προσθήκη κάρτας μνήμης 64MB μπορούμε να διπλασιάσουμε τη χωρητικότητά του.

Τα Nomad μπορούν να αποθηκεύσουν τραγούδια και ήχους σε μορφή MP3, WAV και WMA. Υπάρχουν οδηγοί τόσο για Macintosh

όσο και για PC.

CREATIVE NOMAD JUKEBOX

Το όνομά του δικαιώνει και τη χρήση του, μια και η τεράστια αποθηκευτική του δυνατότητα (20GB) το μετατρέπει στο καταλληλότερο ίσως μέσο για αποθήκευση ενός τεράστιου αριθμού τραγουδιών.

Το Jukebox 3 περιλαμβάνει μια οθόνη LCD για εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στα τραγούδια που είναι αποθηκευμένα σ'αυτό. Για σύνδεσή του με υπολογιστή υπάρχουν θύρες USB και FireWire.

Το μηχανήμα αυτό έχει τη δυνατότητα να αποθηκεύσει μέχρι και 8000 τραγούδια σε μορφή MP3. Με μια μπαταρία Li-Ion μπορεί να λειτουργεί συνεχώς για 11 περίπου ώρες, ενώ με προσθήκη και δεύτερης ο χρόνος αυτός διπλασιάζεται!

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει το ρόλο της πληροφορικής στην Ειδική Εκπαίδευση. Μέσα από τις σελίδες αυτές του περιοδικού μας (στο μέλλον ελπίζουμε να αφιερώσουμε τουλάχιστον 2) θα παρουσιάζουμε περιπτώσεις παιδιών με ειδικές ικανότητες οι οποίοι εργάζονται με τον υπολογιστή. Επίσης θα προσπαθήσουμε να έχουμε παρουσιάσεις εκπαιδευτικών προγραμμάτων και συσκευών που βοηθούν τους συμμαθητές μας αυτούς.

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές μπορούν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στην ειδική εκπαίδευση βοηθώντας μαθητές με μαθησιακά προβλήματα να ξεπεράσουν τις δυσκολίες τους και να επικοινωνήσουν. Οι μαθητές μπορούν να εργαστούν με ταχύτητα ανάλογη των ικανοτήτων τους, και να πάρουν άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με τις ενέργειές τους.

Για να βοηθηθούν μαθητές με προβλήματα στην ανάγνωση μπορούν να χρησιμοποιηθούν ειδικά προγράμματα, που επιτρέπουν την εξάσκηση στην ανάγνωση σε προσωπικό επίπεδο, κάνοντάς τους να νιώθουν πιο άνετα και να έχουν λιγότερο άγχος.

Προγράμματα που επιτρέπουν στους μαθητές να εξασκηθούν στην αναγνώριση και τη διάκριση των γραμμάτων με τρόπο ευχάριστο και παιγνιώδη μπορούν και πρέπει να αξιοποιηθούν, αφού αν οι μαθητές δεν μπορούν να αναγνωρίσουν τα γράμματα δεν θα μπορέσουν να δώσουν νόημα στα γραπτά σύμβολα και να κατανοήσουν αυτά που διαβάζουν. Με τη χρήση του υπολογιστή, οι μαθητές μπορούν να αποκτήσουν τις δεξιότητες αυτές, που θα τους επιτρέψουν να επεξεργάζονται και να αντιλαμβάνονται άγνωστες και δύσκολες λέξεις, και κατ' επέκταση να καταλαβαίνουν το νόημα αυτών που διαβάζουν.

Τα «Θέματα Λόγου» από την Πληροφορική Τεχνολογία, και το «Μαθαίνω να Διαβάζω» από το Εργαστήρι5 για παράδειγμα, είναι προγράμματα που επιτρέπουν στους μαθητές να εξασκηθούν σε δραστηριότητες που περιλαμβάνουν:

- Σύνδεση του κάθε γράμματος με τον ήχο του
- Σύνδεση γραμμάτων με εικόνες και λέξεις που ξεκινούν με το συγκεκριμένο γράμμα
- Ακρόαση των ήχων διαφόρων γραμμάτων και σύνδεσή τους με σχετικές εικόνες
- Ανάγνωση συλλαβών, λέξεων και προτάσεων
- Επιλογή γραμμάτων για δημιουργία συγκεκριμένων συλλαβών.

Επιπρόσθετα όμως, υπάρχουν και προγράμματα που επιτρέπουν στους μαθητές να διαβάσουν, και παράλληλα να ακούσουν μια ιστορία. Αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εξάσκηση στην ανάγνωση, αλλά και σε ασκήσεις κατανόησης του κειμένου. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το ποντίκι του υπολογιστή για να εξερευνήσουν τις διάφορες εικόνες της ιστορίας, ανακαλύπτοντας ήχους και animation, που την κάνουν πιο διασκεδαστική και δίνουν κίνητρα στα παιδιά να διαβάσουν περισσότερο. Οι μαθητές μπορούν να διαβάσουν το κείμενο και να επιλέξουν να ακούσουν κάποιες λέξεις ή προτάσεις στις οποίες δυσκολεύονται. Με τον τρόπο αυτό δίδεται άμεση

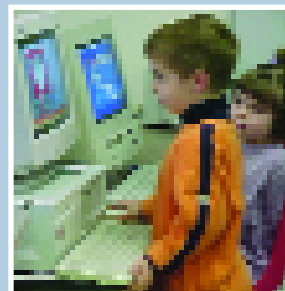
ανατροφοδότηση, και ο γραπτός λόγος συνδέεται με τον προφορικό.

Παράλληλα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και υλικό από το Διαδίκτυο. Οι μαθητές πρέπει να ενθαρρυνθούν να διαβάζουν για δική τους ικανοποίηση και η έμφαση πρέπει να είναι στην κατανόηση. Για το λόγο αυτό ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει άρθρα από εφημερίδες στο Διαδίκτυο, (όπως η Ελευθεροτυπία στη διεύθυνση <http://www.enet.gr>, 'Το Βήμα' <http://www.dolnet.gr>, ή ο 'Πολίτης' <http://www.politis.com.cy>), ή ιστοσελίδες για παιδιά (όπως η 'Οδύσσεια' <http://www.odyssey.com.cy> και 'Οίκαδε' <http://www.oikade.gr>), τα οποία τα παιδιά μπορούν να διαβάσουν για εξάσκηση στην ανάγνωση ή την κατανόηση.

Εκτός όμως από την ανάγνωση οι υπολογιστές όμως μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές και στη δημιουργία και επεξεργασία του γραπτού λόγου. Με τη στήριξη από ηλεκτρονικό υπολογιστή οι μαθητές μπορούν να επικεντρωθούν στο περιεχόμενο της εργασίας τους. Για παράδειγμα, χρησιμοποιώντας τον κειμενογράφο οι μαθητές μπορούν να εργαστούν με ταχύτητα δίνοντας έμφαση στην πλοκή και το περιεχόμενο της εργασίας τους. Ορθογραφικά λάθη και άλλες παραλείψεις μπορούν να διορθωθούν στο τέλος με τη βοήθεια του ορθογράφου και χωρίς κανένα κόπο. Οι μαθητές μπορούν να φυλάξουν την εργασία τους για να την επεξεργαστούν σε κατοπινό στάδιο, κάνοντας βελτιώσεις, προσθέτοντας καινούρια στοιχεία, και αλλάζοντας τη δομή της, χωρίς να χρειαστεί να γράψουν ολόκληρο το κείμενο από την αρχή. Έτσι, τους δίδεται η δυνατότητα να επεξεργαστούν ξανά την εργασία τους και να δημιουργήσουν βελτιωμένα κείμενα με καλή εμφάνιση και χωρίς ορθογραφικά λάθη. Παράλληλα όμως, ο κειμενογράφος μπορεί να αξιοποιηθεί και σε κατευθυνόμενες δραστηριότητες, όπου οι μαθητές πρέπει να μεταφέρουν ένα κείμενο από το πρώτο στο τρίτο πρόσωπο, ή από τον ενεστώτα στον αόριστο, χωρίς να χρειάζεται να το ξαναγράψουν ολόκληρο και κάνοντας τις αλλαγές εκεί που μόνο χρειάζεται.

Είναι εμφανές ότι, όταν ο ηλεκτρονικός υπολογιστής χρησιμοποιηθεί ορθά μπορεί να βοηθήσει στην ποσοτική αλλά και στην ποιοτική βελτίωση της εργασίας των μαθητών. Μπορεί να βοηθήσει στον εμπλουτισμό της μαθησιακής τους εμπειρίας, να τους δώσει πρόσβαση σε ένα ευρύ αναλυτικό πρόγραμμα, και να συνεισφέρει σημαντικά στον τομέα της μάθησης για τα παιδιά με ειδικές ανάγκες.

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ



Ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής στο Νηπιαγωγείο

Η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή στο νηπιαγωγείο γίνεται αναγκαιότητα τη στιγμή που αντιλαμβανόμαστε τις δυνατότητες που παρέχει. Δυνατότητες που θα ενισχύσουν και σίγουρα θα βελτιώσουν την ποιότητα του μαθησιακού περιβάλλοντος που προσφέρουμε στα παιδιά αυτής της ηλικίας.

Η ένταξη του η.υ. σε μια τάξη νηπιαγωγείου (η εισήγηση αφορά στη χρήση μιας συσκευής για το σύνολο της τάξης) μπορεί να γίνει αβίαστα ως μια από τις ποικίλες δραστηριότητες που πραγματοποιούνται ταυτόχρονα και σε συγκεκριμένο χρόνο - συνήθως

στην αρχή και στο τέλος του ημερήσιου προγράμματος.

Το περιβάλλον των Ελεύθερων Δραστηριοτήτων του πρωινού αλλά και των Ήυχων Δραστηριοτήτων του μεσημεριού , που επιτρέπουν στα παιδιά να επιλέξουν την δραστηριότητα με την οποία θα ασχοληθούν κάθε φορά , ευνοεί και ευνοείται από την χρήση του η.υ. Τα παιδιά , σε μικρές ομάδες, αλληλεπιδρούν με τον η.υ. και μεταξύ τους για την επεξεργασία πληροφοριών και την καλλιέργεια δεξιοτήτων.

Η χρήση του κατάλληλου λογισμικού (προγραμμάτων) μπορεί να βοηθήσει στην καλλιέργεια δεξιοτήτων όπως:

- *ομαδοποίηση αντικειμένων
- *αντιστοίχιση/ταύτιση εικόνων
- *σειροθέτηση
- *παρατηρητικότητα (π.χ.τι δεν ταιριάζει)
- *συντονισμός ματιού χεριού (mouse click)
- *προαναγνωστικές δεξιότητες

(αναγνώριση των συμβόλων των γραμμάτων, ταύτιση εικόνας - ήχου - γραφήματος/λέξης/πρότασης)
*δημιουργική έκφραση (προγράμματα paint)

Το χρώμα , ο ήχος και η κίνηση είναι τα στοιχεία που καθιστούν πρώτα τον η.υ. ένα μέσο ελκυστικό, που εύκολα κρατάει το ενδιαφέρον των παιδιών.Επειτα η άμεση ανατροφοδότηση, σε κάθε αναγκαίο σημείο της διαδικασίας, διευκολύνει την πρόληψη της γνώσης, ενώ η εργασία σε μικρές ομάδες προωθεί την συνεργασία και προσφέρει ευκαιρίες για αλληλοδιδασκαλία. Επιπλέον ο η.υ. μπορεί να υποστηρίξει τη νηπιαγωγό ως μέσο προσφοράς του μαθήματος στο σύνολο της τάξης π.χ. για την παρουσίαση των εικόνων ενός παραμυθιού (δυνατότητα χρήσης κινούμενων εικόνων).

§

ΛΕΥΚΙΟΣ ΔΩΡΑΤΗΣ: ΜΑΡΤΥΡΙΕΣ...



Είναι αδιαμφισβήτητο γεγονός πως ζούμε πλέον στην εποχή της πληροφορίας, των υπολογιστών και του διαδικτύου. Εμπορικές συναλλαγές, αγορές, συνεργασίες, διδασκαλία, ανταλλαγή ερευνητικών δεδομένων γίνονται πλέον με το πάτημα ενός κουμπιού.

Ήταν ένα ζεστό απόγευμα της τελευταίας μέρας του καλοκαιριού. Βρισκόμουν όπως πάντα εθισμένος μπροστά στην οθόνη του Υπολογιστή στο γραφείο μου. Κτύπησε το κινητό. Άκουσα μία ευγενική φωνή να μου αυτοσυστήνεται. «Είμαι ο

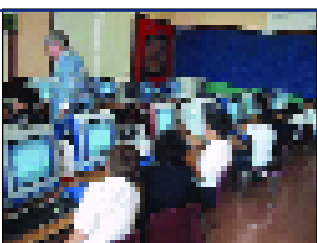
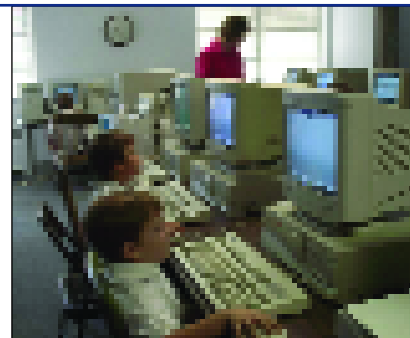
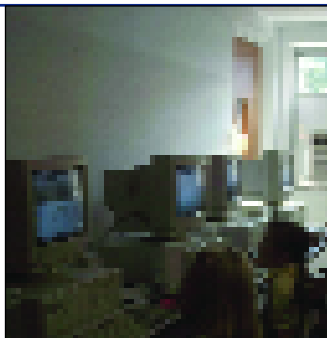
Πάμπος Χαραλάμπους, συνάδελφος δάσκαλος. Μας έχουν αποσπάσει στο Κλιμάκιο Πληροφορικής στη Λευκωσία. Πρέπει να παρουσιαστούμε αύριο στις 7:30 πμ». Σκεφτόμουν ότι ήταν η ευκαιρία μας, εμάς τους πρώτους που υποψιαστήκαμε την αξία του Υπολογιστή στην τάξη να δείξουμε σε όλους τα «ευρήματα» μας. Την νύχτα που ακολούθησε, οι βαθιές σκέψεις μονοπώλησαν σε βάρος του ύπνου.

Στα γραφεία της Υπηρεσίας...

Την επομένη βρισκόμασταν στην οδό Νάξου και στα γραφεία της Υπηρεσίας Ανάπτυξης Προγραμμάτων του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού. Μαζί μας στο Κλιμάκιο θα ήταν και ο Κυριάκος Χαραλάμπους με την Έλενα Χατζηκακού. Η Έλενα ήταν η πιο παλιά στη θέση. Το γραφείο μας, ένα τετράγωνο δωμάτιο 3Χ3, θα έπρεπε να το μοιραστούμε με τον υπεύθυνο λειτουργό του τηλεοπτικού προγράμματος «Αναζητήσεις». Ο εξοπλισμός του Κλιμακίου ήταν ένας Ηλεκτρονικός Υπολογιστής 386. Λειτουργούσε παράλληλα και ο μη θεσμοθετημένος

«θεσμός» του Επαρχιακού Συντονιστή Πληροφορικής. Μου είχαν αναθέσει τον γενικό συντονισμό του Κλιμακίου. Ήταν Σεπτέμβρης του 1998.

Τότε, ενταγμένες στο πειραματικό πρόγραμμα χρήσης του Υπολογιστή στην τάξη ήταν 27 σχολικές μονάδες. Θελήσαμε να επισκεφτούμε μερικά σχολεία που ακολουθούσαν το πρόγραμμα. Η υποδοχή που μας έγινε δεν ήταν και τόσο θερμή. Σε όλα τα σχολεία ακούγαμε την ίδια ατάκα: «Δεν θα πετύχει το πρόγραμμα. Δε δίδεται η δέουσα σημασία. Ο εξοπλισμός των σχολείων είναι σε μαύρα χάλια. Δεν υπάρχει τίποτα...». Θυμάμαι τότε, ίσως από αυτοάμυνα, αν και δεν είχα να λογοδοτήσω ακόμη σε κανέναν, έδινα «επιθετικές» απαντήσεις. «Το πρόγραμμα θα πετύχει. Θέλοντας ή μη θα το κάνουμε να πετύχει...» Ήταν μια δημόσια αλλά παράλληλα και μία προσωπική δέσμευση έναντι στον εαυτό μου. Ο ετήσιος προϋπολογισμός για την «Πληροφορική στη Δημοτική Εκπαίδευση» ήταν τότε £30 000.



5 χρόνια μετά...

Σήμερα, 5 χρόνια μετά, και που πια όλα στην Νάξου φαίνονται τόσο απομακρυσμένα αφού ένα χρόνο αργότερα μας μετακίνησαν στα κεντρικά κτίρια του Υπουργείου στην Ακρόπολη, δεν ξέρω εάν έχω κρατήσει την υπόσχεση μου. Αν και ο προϋπολογισμός για το πρόγραμμα ανέρχεται σήμερα στα 2,5 εκατομμύρια ετησίως, όλες οι σχολικές μονάδες έχουν ικανοποιητικό αριθμό υπολογιστών και εκτυπωτών με άμεση σύνδεση στο διαδίκτυο, οι Σύμβουλοι Πληροφορικής έχουν αποκτήσει το ρόλο που θα έπρεπε να έχουν, τώρα πια που έχουμε σταματήσει να είμαστε οι φτωχοί συγγενείς σε σχέση με τη Μέση Εκπαίδευση και χαίρομε πλέον εκτίμησης από όλους τους οργανωμένους φορείς και υπηρεσίες του Κράτους, αν και έχουν τροχοδρομηθεί οι διαδικασίες για Αναδόμηση των Αναλυτικών Προγραμμάτων με την προοπτική της Πληροφορικής, ακόμη δεν ξέρω εάν έχω κρατήσει την υπόσχεση μου.

Πολλές φορές όλα αυτά τα χρόνια ρώτησα τον εαυτό μου τι είναι αυτό που θα κάνει το Πρόγραμμα να πετύχει ή όχι. Πολλές φορές κατέληξα στο ότι δεν θα καταφέρουμε ποτέ, όσο και αν προσπαθήσουμε, να κάνουμε όλους τους εκπαιδευτικούς έτοιμους να χρησιμοποιήσουν τον Υπολογιστή στην τάξη τους. Ίσως, σε πολλά χρόνια από σήμερα, ο Υπολογιστής ή κάποια νέα ανακάλυψη να καταφέρει να λάβει την ίδια θέση στην τάξη όπως τη θέση που κατέχει σήμερα η κιμωλία. Ίσως τότε, να θεωρείται τόσο αυτονόητη η αξιοποίηση της Τεχνολογίας στην τάξη όσο αυτονόητη είναι σήμερα η ανάγκη να υπάρχουν παιδιά στην αίθουσα για να λέμε ότι λειτουργεί η τάξη.

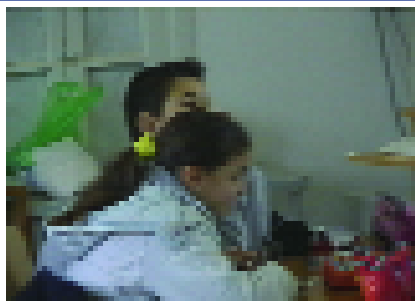
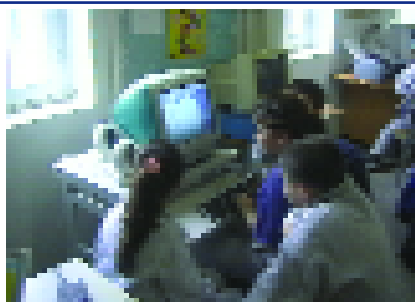
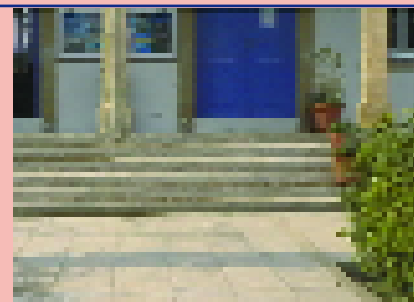
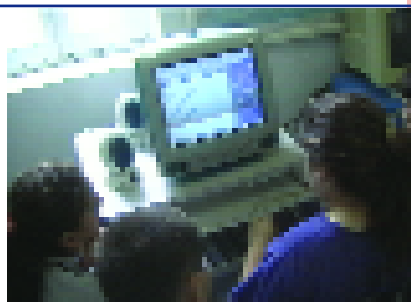
Όλα αυτά τα χρόνια αποχαιρέτησα και καλωσόρισα στο Κλιμάκιο δεκάδες συναδέλφων, διαφόρων ανθρωπολογικών τύπων και χαρακτήρων. Είχα την τύχη να δω συνταξιοδοτήσεις προϊσταμένων, ανίκανων, προικισμένων, ανυποψίαστων, αδιάφορων,

καλοσυνάτων.

Είδα προαγωγές ικανών στελεχών, αντιζηλίες, αλληλοφαγώματα, πισωμαχαιρώματα. Αποχαιρέτησα και καλωσόρισα Υπουργούς, Γενικούς Διευθυντές, Διευθυντές Τμημάτων, Επιθεωρητές, Διευθυντές σχολείων, σχολικούς εφόρους, κλητήρες, γραμματείς. Απομυθοποίησα ρόλους και θεσμούς, γνώρισα ανθρώπους ξεχωριστούς, είδα από κοντά την μικρόνοια, «αποκωδικοποίησα» πλήρως το σύστημα.

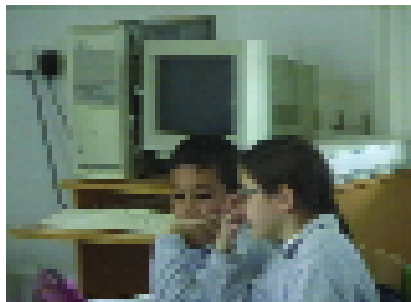
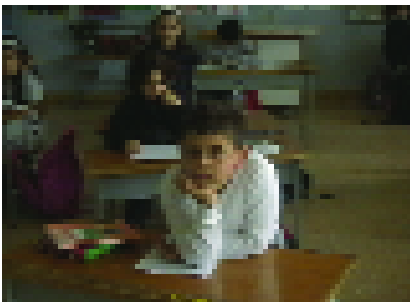
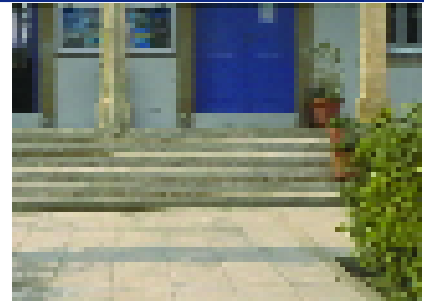
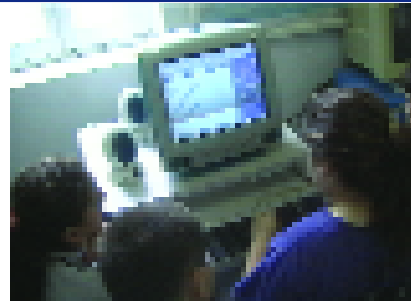
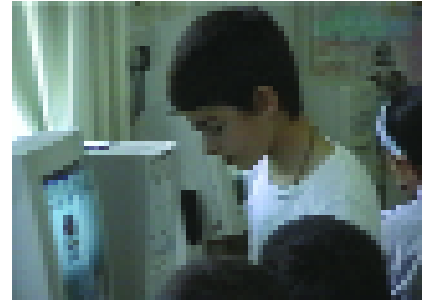
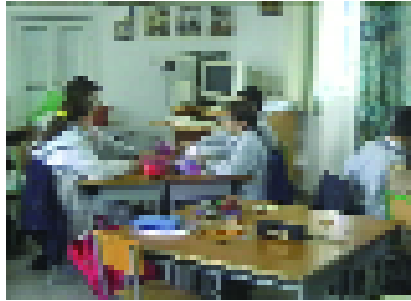
Δεν ξέρω τι θα λεχθεί για μένα όταν πια θα έχω φύγει από το Κλιμάκιο και θα μου φαίνεται απομακρυσμένη εμπειρία η υπηρεσία μου σε αυτό. Μία μόνο προσδοκία έχω. Και αυτή είναι η επιθυμία να κρατήσω αυτούς τους λίγους, τους ξεχωριστούς, αυτούς που μετριούνται στα δάκτυλα του ενός χεριού συναδέλφους με τους οποίους μοιραστήκαμε την ίδια αγωνία. Να δώσουμε προοπτική στα παιδιά αυτού του λαού.

ΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ ΜΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ...



Η εισαγωγή των υπολογιστών στην τάξη είναι κάτι που έχει ενθουσιάσει όλους τους μαθητές των σχολείων μας. Επιτέλους η μικρή μας χώρα έχει μπει στο ρυθμό της χιλιετίας και έχει χαρίσει σε όλα τα δημοτικά της ελεύθερη πρόσβαση στην τεχνολογία και φυσικά το Διαδίκτυο, που τόσο αποτελεσματικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό και το μαθητή μέσα και έξω από την τάξη. Σκοπός του συγκεκριμένου δισέλιδου είναι η παρουσίαση εκπαιδευτικών αλλά και μαθητών, ακόμα και ολόκληρων σχολικών μονάδων, που έχουν να παρουσιάσουν κάτι αξιόλογο στον τομέα της αξιοποίησης του υπολογιστή. Στα δικά μας μάτια αξιόλογο είναι ο,τιδήποτε βοηθά το παιδί να καλλιεργήσει στάσεις και δεξιότητες και που θα ενισχύσουν τη διαδικασία μάθησης.

Ελπίζουμε στο μέλλον να καταφέρουμε να βοηθήσουμε τους εκπαιδευτικούς να στείλουν τις δικές τους συνεργασίες και φυσικά να μας επιτρέψουν να παρουσιάσουμε τα σχολεία τους μέσα από αυτό το δισέλιδο.



Επειδή το τεύχος αυτό είναι πιλοτικό και δεν έχουμε πάρει έγκριση από το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού, δεν θα γράψουμε πληροφορίες ή επίσημη παρουσίαση σχολείου. Οι εικόνες πιο πάνω είναι από μαθήματα σε δημοτικό σχολείο της επαρχίας Λάρνακας. Τις φωτογραφίες αυτές πήραν οι ίδιοι οι μαθητές του σχολείου με τη χρήση ψηφιακής μηχανής.

Ελπίζουμε πως το Υπουργείο θα μας παραχωρήσει άδεια για κυκλοφορία στις σχολικές μονάδες και στο μέλλον θα έχουμε παρουσιάσεις όλων των σχολείων μας και ειδικότερα αυτών της υπαίθρου.

ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΓΡΑΦΟΥΝ

Σίγουρα είναι πολύ νωρίς για να περιμένουμε γράμματα από τα παιδιά. Όμως ευελπιστούμε στο μέλλον να καταφέρει το περιοδικό μας να κυκλοφορήσει και να το αγαπήσουν τα παιδιά μας όσο αγαπούν και τα υπόλοιπα περιοδικά που έχουν καταξιωθεί στη σχολική ζωή του τόπου μας.

Τα γράμματα αυτά είναι επιστολές που έγραψαν παλιοί μαθητές μου και που τις έχω αποθηκευμένες στον υπολογιστή μου ως ενθύμιο από τα παιδιά αυτά.

Γεια σας!!!!.Λέγομαι Κυριάκος και ζω στην Λευκωσία. Γεννήθηκα στις 29 Αυγούστου. Οι γονείς μου λέγονται Ρίτα και Αντρέας. Είμαι 10 χρόνων. Έχω επίσης μία αδελφή 15 χρόνων, που όπως και η αδελφή μου ονομάζεται Ρίτα. Ο πατέρας μου ονομάζεται Πανά 15. Ο πατέρας μου ονομάζεται από το κατεχόμενο χωριό Καραβά και η μητέρα μου από την Λευκωσία.Στον ελεύθερο χρόνο μου παίζω μπάσκετ ή με το GAME BOY μου. Στο σχολείο τώρα είμαι καλός μαθητής και στα διαλείμματα παίζω κυρίως ποδόσφαιρο αλλά και κάποτε μπάσκετ. Φοιτώ στο δημοτικό σχολείο Αγίου Αντωνίου. Η οικογένεια μου έχει ένα διαμέρισμα στην Λεμεσό και ένα εξοχικό στις Πλάτρες. Επίσης η οικογένεια μου- από την μεριά της μητέρας μου- έχει μεγάλη κτηματική περιουσία. Πηγαίνω στην Έ τάξη.

Το όνομα μου είναι ΚΥΡΙΑΚΟΣ και ζω στην ΠΑΛΛΟΥΡΙΩΤΙΣΣΑ. Γεννήθηκα στις 19.9. Το όνομα του πατέρα μου είναι Πέτρος και το όνομα της μητέρας μου είναι Δέσπω. Μου αρέσει το ποδόσφαιρο. Τα χόμπι μου είναι η σκυταλοδρομία και το τρέξιμο. Πηγαίνω στην Ε τάξη του δημοτικού, στην Ε. Στο σχολείο παίζω ποδόσφαιρο ή πηγαίνω να παίξω με τους φίλους μου. Έχω δυο αδερφές. Τα απογεύματα όταν τελιώνω τα μαθήματα μου παίζω μαζί τους ή παίζω με το ηλεκτρονικό μου παιχνίδι ή πηγαίνω βόλτες με το ποδήλατο μου και βρίσκω τους φίλους μου. Τα Σαββατοκυριακά του παίρνω στην ΑΓΙΑ ΝΑΠΑ ή μένω στο σπίτι. Στην ΑΓΙΑ ΝΑΠΑ πηγαίνω ψάρεμα με τον πατέρα μου ή μαζεύουμε κοχύλια ή πηγαίνουμε στο λούνα παρκ. Τα απογεύματα στην ΑΓΙΑ ΝΑΠΑ πηγαίνουμε βόλτες στο λιμάνι ή στο Παραλίμνι. Το καλοκαίρι πηγαίνουμε στην θάλασσα και το χειμώνα πηγαίνουμε μόνο περιπάτους. Τη νύχτα μένουμε μόνο περιπάτους. Τη νύχτα πηγαίνουμε σε ενα εστιατόριο. Τα ιδιαίτερα που πηγαίνω είναι: αγγλικά και κομπιούτερ. Μου αρέσουν πολύ τα κομπιούτερ. Έχω ένα στο σπίτι μου.

Γεια σας!
Ονομάζομαι Αντρέας . Κατοικώ στην Αγγλατζιά. Είμαι 10 ετών. Μου αρέσει το ποδόσφαι, το μπάσκετ και τα άλλα αθλήματα. Το σχολείο μου είναι ο ΧΑΤΖΗΓΟΡΙΑΚΗΣ ΚΟΡΝΕΣΙΟ . Έχω έναν αδελφό και μια αδελφή. Τον αδελφό μου τον λένε Γαβρήλη και την αδελφή μου Εύτυχία. Τον πατέρα μου τον λένε Αντώνη και την μητέρα μου Σούλα.

