

Πληροφορική, Διαδίκτυο και Εκπαίδευση

Τεύχος 25
Ιανουάριος
2011

Μια Μηνιαία Ηλεκτρονική Έκδοση του Κέντρου ΠΛΗ.ΝΕ.Τ.
(Πληροφορικής και Νέων Τεχνολογιών) Π.Ε. Φλώρινας

Περιεχόμενα

3ος Πανελλήνιος Διαγωνισμός Εκπαιδευτικής Ρομποτικής.....	2
Το Internet και η Κρίση - Παπούλιας Ευάγγελος - Μέρος 1ο.....	4
Πληροφορική : Λειτουργικά Συστήματα - Μέρος 4ο.....	5
Διεθνής Διαγωνισμός ThinkQuest 2011.....	6
Ενδιαφέρουσες Ειδήσεις.....	7

Από τη Σύntαξη

Δύο πολύ ενδιαφέροντες Διαγωνισμοί είναι σε εξέλιξη αυτή την περίοδο, ο 3ος Πανελλήνιος Διαγωνισμός Εκπαιδευτικής Ρομποτικής και ο Διεθνής Διαγωνισμός ThinkQuest 2011, για τους οποίους φιλοξενούμε σχετικά άρθρα. Επίσης, δημοσιεύουμε το 1ο Μέρος της έρευνας του κ. Παπούλια Ευάγγελου για το Internet και την Κρίση, το 4ο Μέρος της έρευνας για τα Λειτουργικά Συστήματα και, όπως πάντα, πολλές και ενδιαφέρουσες ειδήσεις από τον χώρο των Υπολογιστών και του Internet.

Για το ΚΕ ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Π.Ε. Φλώρινας
Στυλιάδης Κων/νος - styliadis@sch.gr

Προσωπικό του ΚΕ ΠΛΗ.ΝΕ.Τ.

Π.Ε. Φλώρινας

Υπεύθυνος : Στυλιάδης Κων/νος (ΠΕ19)

Τεχν. Υπεύθ.: Αφορόζης Αντώνιος (ΠΕ20)

Επικοινωνήστε μαζί μας :

e-mails : plinet@didflo.sch.gr

styliadis@sch.gr

aforozis@sch.gr

Ταχυδρομική Διεύθυνση

ΚΕ ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Π.Ε. Φλώρινας

Δ/ση Β'θμιας Εκπ/σης Π.Ε. Φλώρινας

Διοικητήριο

531 00 Φλώρινα

Τηλ. : 2385044038, 2385054527

Fax : 2385044373



Την Παρασκευή 24 Δεκεμβρίου 2010 έλαβε χώρα στο "Ξύλινο Χωριό" στην κεντρική πλατεία της Φλώρινας το 1ο OpenFest, που είχε τον τίτλο OpenChristmas.

Ημερολόγιο Εκδηλώσεων (Ημερίδες - Συνέδρια Πληροφορικής)

5 και 6 Φεβρουαρίου 2011 - *Διημερίδα «Τεχνολογίες Αιχμής στην Εκπαιδευτική Πράξη»* - Αθήνα.

1, 2 και 3 Απριλίου 2011 - *5ο Πανελλήνιο Συνέδριο Εκπαιδευτικών Πληροφορικής* - Ιωάννινα.

1, 2 και 3 Απριλίου 2011 - *2ο Πανελλήνιο Συνέδριο για τον Εθισμό στο Διαδίκτυο* - Θεσσαλονίκη.

28-30 Απριλίου 2011 - *2ο Πανελλήνιο Συνέδριο "Ενταξη και χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία"* - Συνεδριακό και Πολιτιστικό Κέντρο Πανεπιστημίου Πατρών.

6, 7 και 8 Μαΐου 2011 - *6ο Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις Τ.Π.Ε.* - Σύρος

<http://www.e-diktyo.eu> και <http://www.epyna.gr>

<http://dide.flo.sch.gr/Plinet/plinet.html>

3ο Πανελλήνιος Διαγωνισμός Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

Τετάρτη, 15 Δεκεμβρίου 2010

Θέμα : Πρόσκληση Συμμετοχής στον 3ο Πανελλήνιο Διαγωνισμό Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

Αγαπητέ κύριε / κυρία,
Είμαστε στην ευχάριστη θέση να σας ανακοινώσουμε την έναρξη των εγγραφών για τον 3ο Πανελλήνιο Διαγωνισμό Εκπαιδευτικής Ρομποτικής W.R.O. που οργανώνεται από τη αστική μη κερδοσκοπική εταιρεία WRO Hellas και υποστηρίζεται από την εταιρεία Διερευνητική Μάθηση Α.Ε., την Π.Ε.Κα.Π. (Πανελλήνια Ένωση Καθηγητών Πληροφορικής), την I.E.E.E. Greek section (student branch), το Robotics Club (τμήματος Μηχανολόγων & Αεροναυπηγών Μηχανικών Πανεπιστημίου Πατρών) και τον W.R.O. (World Robotics Olympiad).

Καλούμε όλα τα σχολεία της χώρας, Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, τα ΤΕΕ, τα ΤΕΙ, τα ΑΕΙ, όπως επίσης ιδιώτες, γονείς, συλλόγους και αλυσίδες πληροφορικής να συμμετάσχουν στον Διαγωνισμό.

Ο οργανισμός WRO δημιουργήθηκε το 2004 από το Ινστιτούτο Επιστημών και Τεχνολογίας της Κίνας, το Τεχνολογικό Πάρκο της Σιγκαπούρης, το Πόχανγκ Πανεπιστήμιο της Κορέας, το Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Ιαπωνίας και άλλα περιφερειακά Πανεπιστήμια. Σε συνεργασία με την εταιρεία Lego Education (<http://www.lego.com/education>) οργανώνουν κάθε χρόνο τον Παγκόσμιο Μαθητικό Διαγωνισμό Εκπαιδευτικής Ρομποτικής. Η κάθε χώρα μέλος του W.R.O. διοργανώνει έναν εθνικό διαγωνισμό και οι διακριθέντες του διαγωνισμού αυτού θα έχουν το δικαίωμα συμμετοχής στην Παγκόσμια Ολυμπιάδα Ρομποτικής που θα διεξαχθεί **4-6 Νοεμβρίου 2011** στο *Abu Dhabi (Ην. Αραβικά Εμιράτα)*.

Η Ελληνική Παρουσία

Έχοντας συμμετάσχει σε δύο παγκόσμιες ολυμπιάδες ρομποτικής σας γνωρίζουμε ότι η Ελλάδα αρχίζει να σταθεροποιεί την θέση της ανάμεσα στις 15 καλύτερες χώρες που συμμετέχουν στο διαγωνισμό.

Σε συνδυασμό με την συνεχόμενη αύξηση των συμμετοχών στον εθνικό διαγωνισμό (50% αύξηση), μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι τα οφέλη που θα αποκομίσει από την συμμετοχή οποιοσδήποτε μαθητής - φοιτητής σε αυτήν την διαδικασία, είτε σε εθνικό, είτε σε παγκόσμιο επίπεδο, θα είναι τεράστια.

Επιστημονική Επιτροπή W.R.O. Hellas

Οι ομάδες θα κριθούν από επιστημονική Επιτροπή της οποίας πρόεδρος είναι ο κ. *Τζες Αντώνης*, Καθηγητής του Τμήματος Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Η/Υ του Πανεπιστημίου Πατρών <http://www.ece.upatras.gr>.

Regular Category

Πολύ σύντομα (15-29 Ιανουαρίου 2011) στο <http://www.WROHellas.gr> θα ανακοινωθούν οι πίστες για κάθε κατηγορία Δημοτικό - Γυμνάσιο - Λύκειο. Επίσης στο ίδιο διάστημα θα αναρτηθεί στο site του διαγωνισμού και το link για την online δήλωση συμμετοχής. Δικαίωμα συμμετοχής έχουν ομάδες μαθητών από τα σχολεία όλης της χώρας.

Open Category

Με τις συντονισμένες προσπάθειές μας έχουμε καταφέρει τη φετινή χρονιά να συμμετάσχουν και φοιτητές ΑΕΙ και ΤΕΙ χωρίς περιορισμό στην ηλικία στην Open κατηγορία του διαγωνισμού.

Παροχές και Υποστήριξη Συμμετεχόντων

Προκειμένου να υποστηρίξουμε τους συμμετέχοντες και ιδιαίτερα αυτούς που συμμετέχουν για πρώτη φορά στο διαγωνισμό, ο οργανισμός εκπαιδευτικής ρομποτικής και επιστήμης WRO Hellas προχώρησε στις παρακάτω κινήσεις :

1) Δικτυακός Τόπος

Ο δικτυακός τόπος του Διαγωνισμού είναι <http://www.wrohellas.gr>

Στον δικτυακό τόπο του WRO Hellas θα μπορείτε να ενημερώνεστε για όλα όσα αφορούν τη διεξαγωγή

3ο Πανελλήνιος Διαγωνισμός Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

γή του διαγωνισμού. Επίσης στις σελίδες του δικτυακού τόπου φιλοξενείται πλούσιο πολυμεσικό υλικό (φωτογραφίες και βίντεο) από τους παλαιότερους εθνικούς και παγκόσμιους διαγωνισμούς ρομποτικής. Τέλος, στην πλειοψηφία των αναρτήσεων που δημοσιεύονται στην ιστοσελίδα του WRO Hellas οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα δημοσίευσης σχολίων.

2) Σελίδα Κοινωνικής Δικτύωσης WRO (online community)

Η σελίδα κοινωνικής δικτύωσης του WRO Hellas είναι : <http://www.wrohellas.ning.com>. Στη σελίδα αυτή μπορεί ο καθένας που ενδιαφέρεται για την εκπαιδευτική ρομποτική στη χώρα μας να δημιουργήσει ένα δικό του προφίλ και να αναρτήσει τις θέσεις του, τις απόψεις του, δραστηριότητες εκπαιδευτικής ρομποτικής, σχέδια μαθημάτων, φωτογραφίες, βίντεο και ερωτήσεις σχετικά με την ρομποτική. Στόχος είναι η δημιουργία μιας μεγάλης δικτυακής κοινότητας ατόμων που αγαπούν την ρομποτική και την τεχνολογία γενικότερα. Η σελίδα αυτή είναι ανοιχτή σε όλους και μέλη της μπορούν να γίνουν μαθητές, φοιτητές, καθηγητές και μεμονωμένα άτομα.

Σημείωση : Το περιεχόμενο της συγκεκριμένης σελίδας διαμορφώνεται στο μεγαλύτερο της από τους ίδιους χρήστες που έχουν εγγραφεί μέλη της κοινότητας. Σε κάθε περίπτωση οι χρήστες είναι αποκλειστικά υπεύθυνοι για το περιεχόμενο που αναρτούν.

3) Πυρήνες WRO (physical community)

Για την καλύτερη υποστήριξη του Εθνικού διαγωνισμού, έτσι ώστε να δοθεί η δυνατότητα στην εκπαιδευτική κοινότητα της εύκολης πρόσβασης στην επιμόρφωση και γενικότερη πληροφόρηση, δημιουργούμε 13 εθελοντικά κέντρα WRO με σκοπό :

- Προσέλκυση και άλλων συναδέλφων της πρωτοβάθμιας και της δευτεροβάθμιας με την πραγματοποίηση ενημερωτικών εκδηλώσεων και εργαστηρίων.
- Τη στήριξη των συναδέλφων και την ανταλλαγή τεχνολογίας.
- Προετοιμασία ομάδων για την προκριματική φάση της επόμενης ολυμπιάδας WRO-2011.
- Συμμετοχή στο 11ο RoboCup Junior που θα πραγματοποιηθεί τον Ιούλιο του 2011 στην Κωνσταντι-

νούπολη.

- Τηλεδιασκέψεις με σχολεία καθώς και μαθήματα από απόσταση για το αντικείμενό μας (υπό προϋποθέσεις).

Με αφορμή λοιπόν το -φετινό- Ευρωπαϊκό Έτος Εθελοντισμού, σας προσκαλούμε με υπευθυνότητα να συμμετάσχετε στην ανοικτή προς όλους τους ΠΕ19-20 διαδικασία συμμετοχής στο δίκτυο 13 περιφερειακών αντιπροσώπων Εκπ/κής Ρομποτικής, στέλνοντας e-mail συμμετοχής με σύντομο Β.Σ. στο [info at wrohellas.gr](mailto:info@wrohellas.gr) με κοινοποίηση στο [pekap at pekap.gr](mailto:pekap@pekap.gr). Βασικός σκοπός του δικτύου είναι η ενθάρρυνση και η υποστήριξη -κυρίως μέσω ανταλλαγής εμπειριών και βέλτιστων πρακτικών- των προσπαθειών που καταβάλλονται για να αποτελέσει ο 3ος Πανελλήνιος Διαγωνισμός Εκπαιδευτικής Ρομποτικής το εφελτήριο, έτσι ώστε η χώρα μας να συγκλίνει τεχνολογικά με τις άλλες προηγμένες χώρες.

Ευελπιστώντας ότι κατανοείτε αυτήν την ανάγκη, θέλουμε να πιστεύουμε ότι θα συμβάλετε και εσείς έτσι ώστε το μήνυμά μας να φθάσει σ' όλους όσους ενδιαφέρονται να συμμετάσχουν στον 3ο Πανελλήνιο Διαγωνισμό Εκπαιδευτικής Ρομποτικής, όπως επίσης να συμμετάσχουν και στις παράλληλες ημερίδες.

Δώστε τη δυνατότητα να πραγματοποιηθεί ο 3ος Πανελλήνιος Διαγωνισμός Ρομποτικής με τη μεγαλύτερη δυνατή συμμετοχή παιδιών της χώρας μας. Εκ μέρους της οργανωτικής επιτροπής του διαγωνισμού,

Με εκτίμηση,

Σομαλακίδης Ιωάννης

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ 210 6779 800
κα Κωστάκη Ελένη



<http://www.wrohellas.gr>

To Internet και η Κρίση... - Μέρος 1ο

Παπούλιας Ευάγγελος,

Μηχανικός Πληροφορικής

Πολλά λέγονται τους τελευταίους μήνες σχετικά με την παγκόσμια οικονομική κρίση, για το πώς αυτή επηρεάζει το δικό μας μέλλον αλλά και των παιδιών μας, για το ποιος ευθύνεται και το ποιος την πληρώνει, για το πώς θα μπορούσαμε να ξεφύγουμε από αυτήν κ.λ.π.

Σκοπός μου σε αυτό το άρθρο δεν είναι να αναλύσω την πολυδιάστατη σημερινή οικονομική, πολιτική, κοινωνική και οικολογική κρίση, αλλά να δείξω πώς και γιατί τα θύματα της οικονομικής κατάστασης στρέφονται πλέον στο Internet, ως τελευταία ελπίδα.

Είναι αλήθεια ότι οι επιχειρήσεις στραγγαλίζονται από την έλλειψη ρευστότητας, προβαίνουν σε απολύσεις και κινδυνεύουν καθημερινά από την αδυναμία κάλυψης των υποχρεώσεων και των επιταγών τους. Στο Internet, όμως, παρακολουθούμε μία διαφορετική κατάσταση, που βρίσκεται σε αναντιστοιχία με τους υπόλοιπους οικονομικούς τομείς. Για παράδειγμα, τα κέρδη της Google αυξήθηκαν κατά 27% στο τρίτο τρίμηνο του 2009, σε σχέση με το αντίστοιχο διάστημα του 2008, σημειώνοντας τον υψηλότερο ρυθμό αύξησης εσόδων στα 11 χρόνια δραστηριοποίησης της εταιρίας. Ο μεγάλος της αντίπαλος, η Microsoft, έχει εδώ και καιρό αναγνωρίσει το ρόλο που πρόκειται να διαδραματίσει το Διαδίκτυο και κάνει τεράστιες επενδύσεις στον τομέα αυτό με τη δική της υλοποίηση του λεγόμενου "*cloud computing*", με την ονομασία *Azure*.

Ποιοι είναι όμως οι λόγοι, που μέσα σε συνθήκες μεγάλης οικονομικής δυσπραγίας, το Internet παρουσιάζει άνθιση; Γιατί όλο και περισσότεροι επαγγελματίες αποφασίζουν να χρησιμοποιήσουν προς όφελός τους το Internet; Υπάρχουν διάφοροι λόγοι τους οποίους θα προσπαθήσω να αναπτύξω εν συντομία παρακάτω.

1. Κόστος Προώθησης

Οι επιχειρήσεις τα τελευταία χρόνια συνήθιζαν να ξοδεύουν αρκετά μεγάλα ποσά για την προώθηση των προϊόντων και των υπηρεσιών τους, σε διάφορα ηλεκτρονικά και έντυπα μέσα. Το κόστος διαφήμι-

σης, όμως, σε συνθήκες δυστοκίας, ήταν από τα πρώτα που έπρεπε να μειωθούν. Το Internet έδωσε τη δυνατότητα στους επιχειρηματίες να συνδυάσουν την μεγαλύτερη απόδοση μιας διαφημιστικής καμπάνιας σε συνδυασμό με το κατά πολύ μικρότερο κόστος.

Ενδεικτικά θα αναφέρω ότι μια διαφημιστική καμπάνια στο Internet μπορεί να φτάσει σε 18.000 - 20.000 διαφορετικά άτομα μέσα σε μόλις ένα μήνα, με κόστος από 50 έως 100 ευρώ!

2. Στοχευμένη Προώθηση

Η προώθηση και η διαφήμιση στο Internet έχει ένα τεράστιο πλεονέκτημα σε σύγκριση με τους κλασικούς τρόπους προώθησης. Υπάρχει η λεγόμενη "στοχευμένη" διαφήμιση. Π.χ. όταν ένας επιχειρηματίας πουλάει προϊόντα τεχνολογίας, μπορεί να κάνει διαφήμιση σε κάποιο τεχνολογικό site ώστε να αυξηθούν τα ποσοστά επιτυχίας της ηλεκτρονικής του καμπάνιας. Το ίδιο ισχύει για διάφορους τομείς με διάφορους προσδιορισμούς, γεωγραφικούς, θεματολογίας κ.λ.π.

3. Αναζήτηση Προσφορών

Τα τελευταία χρόνια, όλο και περισσότεροι, κυρίως νέοι, καταναλωτές, αναζητούν τις καλύτερες προσφορές στο Internet προτού προβούν σε κάποια αγορά. Και επειδή τα ηλεκτρονικά καταστήματα έχουν εκ των πραγμάτων χαμηλότερα λειτουργικά κόστη, μπορούν και έχουν καλύτερες τιμές προς τους καταναλωτές.

Σύμφωνα με μεγάλη έρευνα που πραγματοποίησε η Εθνική Στατιστική Υπηρεσία, το 77,8% των χρηστών του Internet το χρησιμοποιεί για αναζήτηση πληροφοριών για προϊόντα και υπηρεσίες.

Έτσι, έχει δημιουργηθεί ένα καταναλωτικό "κύμα" αναζήτησης προσφορών που συνήθως συνδυάζουν την ποιότητα με την οικονομία, ενώ ταυτόχρονα αναβαθμίζεται το μέσο στις συνειδήσεις των καταναλωτών ως εργαλείο.

(συνεχίζεται)

Πληροφορική : Λειτουργικά Συστήματα - Μέρος 4ο

Χατζίδου Στεργιανή και Μπελιάτη Θεοδώρα

Ορισμός και Βασικές Λειτουργίες Λειτουργικού Συστήματος

Παρουσίαση εργασίας με θέματα :

- Οργάνωση των Κύριων Μερών του Λειτουργικού Συστήματος.
- Κατηγορίες Λειτουργικών Συστημάτων.
- Χρησιμότητα των Λειτουργικών Συστημάτων.
- Βασικά Λειτουργικά Συστήματα.

Χατζίδου Στεργιανή, ΤΕ Νοσηλεύτρια Ψυχικής Υγείας- "Ψ.Ν.Θ.", Τελειόφοιτη του Τμήματος Κοινωνικής Διοίκησης - Κατεύθυνση Κοινωνική Πολιτική.
Μπελιάτη Θεοδώρα, ΤΕ Νοσηλεύτρια - "Ιπποκράτειο" Γ.Ν.Θ., Τελειόφοιτη του Τμήματος Κοινωνικής Διοίκησης - Κατεύθυνση Κοινωνική Εργασία.

MS-DOS

Ένα από τα πρώτα λειτουργικά Συστήματα για προσωπικούς Η/Υ είναι το Λειτουργικό Σύστημα Δίσκου, γνωστό κυρίως ως **MS-DOS** (*Microsoft Disk Operating System*), το οποίο δημιουργήθηκε από τη Microsoft και τη δεκαετία του 1980 ήταν το επικρατέστερο. Οι λειτουργίες του αφορούν : τη μεταφορά των δεδομένων, τον έλεγχο και τη διαχείριση των αρχείων, την "φόρτωση" των προγραμμάτων στη μνήμη και την εκτέλεσή τους και τέλος, τον έλεγχο και την εκτέλεση των εντολών που εισάγει ο χρήστης.

OS/2

Πρόκειται για το Λειτουργικό Σύστημα που δημιουργήθηκε αμέσως μετά το MS-DOS με ταυτόχρονη ανάπτυξη από Microsoft και IBM, με στόχο να εξαλείψει τους "κλώνους" που είχαν εμφανιστεί μετά το πρώτο PC. Το σύστημα υποστηρίζει τον πολυπρογραμματισμό, τις εφαρμογές δικτύων, τα πολυμέσα και την πλήρη αξιοποίηση της μνήμης. Όμως, αν και προοριζότανε για σημαντική καριέρα, περιορίστηκε σε μια "σιωπηλή" καριέρα.

Mac OS

Πρόκειται για το Λειτουργικό Σύστημα που αναπτύχθηκε από την Apple Inc για τους Η/Υ Macintosh. Το σύστημα αυτό υποστηρίζει τον πολυπρογραμματισμό, την ανταλλαγή δεδομένων και εντολών μεταξύ των εφαρμογών και ένα εξ' ολοκλήρου γραφικό περιβάλλον λειτουργίας. Ωστόσο, το σύστημα αυτό

δεν είναι συμβατό με τα άλλα Λειτουργικά Συστήματα, γεγονός που δικαιολογεί τον μικρό αριθμό των εφαρμογών που εκτελούνται σε αυτό, και η χρήση του σήμερα περιορίζεται στον χώρο των γραφικών τεχνών.

UNIX

Πρόκειται για το Λειτουργικό Σύστημα που αναπτύχθηκε από την εταιρεία AT & T το 1969 και διαθέτει μέχρι σήμερα αρκετές εκδόσεις με κοινά γνωρίσματα. Διατηρεί μεγάλη φήμη λόγω των πλεονεκτημάτων που εμφανίζει, μεταξύ των οποίων είναι η απεριόριστη χρήση της πρωτεύουσας μνήμης, η δυνατότητα δικτυακής σύνδεσης, ο μεγάλος αριθμός βοηθητικών προγραμμάτων, η μη εξάρτησή του από την κεντρική μονάδα επεξεργασίας, τα συστήματα Multi user και Multi tasking και τέλος τα συστήματα ασφαλείας του. Η φιλοσοφία του προσφέρει προσαρμοστικότητα και ευελιξία και είναι εγκατεστημένο σε μια μεγάλη πλειοψηφία συστημάτων ανά τον κόσμο σήμερα, εξυπηρετώντας εκατομμύρια χρήστες.

XENIX

Το 1980 η Microsoft παρουσίασε το Xenix, το οποίο θεωρήθηκε ο πρώτος Unix κλώνος που δεν "έτρεχε" σε mainframe αλλά σε μικροεπεξεργαστές, που εισήγαγε ορισμένες καινοτομίες, κυρίως εντολές. Όμως, άρχισε να φθίνει διότι η AT & T τις ενσωμάτωσε σε μια έκδοση του Unix.

LINUX

Το 1992 δημιουργήθηκε ένα Λειτουργικό Σύστημα, παρόμοιο με το Unix, το Linux, η αρχιτεκτονική του οποίου όμως, έχει αναπτυχθεί εκ του μηδενός και δεν περιλαμβάνει κώδικα από το Unix. Το σύστημα αυτό είναι ανοιχτού κώδικα και ελεύθερα προσβάσιμο από όλους για αντιγραφή, τροποποίηση ή αναδιανομή χωρίς περιορισμό. Κυκλοφορεί σε διάφορες διανομές, που κύριο χαρακτηριστικό τους είναι η δυνατότητα παραμετροποίησης και επιλογής που προσφέρουν, δίνοντας μεγαλύτερη βάση στη φιλικότητα προς τον χρήστη.

(συνεχίζεται)

Διεθνής Διαγωνισμός ThinkQuest 2011

Το **Oracle Education Foundation**, μη κερδοσκοπικός οργανισμός, παρουσιάζει το **Διεθνή Διαγωνισμό ThinkQuest 2011**, ο οποίος προκαλεί μαθητές και φοιτητές να επιλύσουν ένα πραγματικό πρόβλημα εφαρμόζοντας την κριτική τους σκέψη και τις τεχνολογικές και επικοινωνιακές τους ικανότητες. Μέσω αυτής της εξαιρετικής δραστηριότητας οι μαθητές/φοιτητές μπορούν να αξιοποιήσουν τις υπάρχουσες σχολικές εργασίες τους σε διάφορα μαθήματα. Ο Διαγωνισμός δέχεται ήδη συμμετοχές και κλείνει στις **27 Απριλίου 2011**.

Οι συμμετέχοντες μπορούν να εγγραφούν στις ακόλουθες κατηγορίες του Διαγωνισμού :

- **ThinkQuest Projects** : Χρησιμοποιήστε την πλατφόρμα ThinkQuest Projects (το σχολείο σας πρέπει να εγγραφεί σε αυτή τη δωρεάν πλατφόρμα για να τη χρησιμοποιήσει), ένα hosted περιβάλλον όπου οι μαθητές παράγουν web-based εκπαιδευτικές εργασίες (projects), για να δημιουργήσουν τη συμμετοχή τους. Οι μαθητές ορίζουν το πρόβλημα που θέλουν να λύσουν και δημιουργούν ένα ThinkQuest Project που παρουσιάζει τη λύση τους και τη διαδικασία που ακολούθησαν για να την αναπτύξουν. Προηγούμενη εμπειρία με την πλατφόρμα ThinkQuest Projects δεν απαιτείται. Ηλικιακές Κατηγορίες : 19 και κάτω, 16 και κάτω, και 12 και κάτω.

- **Digital Media** : Χρησιμοποιήστε εργαλεία ψηφιακών μέσων για την παραγωγή ενός blog/εφημερίδας, ιστοσελίδας, animation, φωτογραφικής αναφοράς, video ή κάποιο συνδυασμό αυτών. Οι μαθητές ορίζουν το πρόβλημα που θέλουν να λύσουν και δημιουργούν ένα ThinkQuest Project που παρουσιάζει τη λύση τους και τη διαδικασία που ακολούθησαν. Προηγούμενη εμπειρία στην ανάπτυξη ψηφιακών μέσων δεν απαιτείται. Ηλικιακές Κατηγορίες : 19 και κάτω, 16 και κάτω, και 12 και κάτω.

- **Application Development** : Αναπτύξτε μια web-based εφαρμογή ή παιχνίδι χρησιμοποιώντας τη γλώσσα προγραμματισμού της επιλογής σας από τη διαθέσιμη λίστα. Οι μαθητές/φοιτητές ορίζουν το πρόβλημα που θέλουν να λύσουν και παράγουν μια εφαρμογή που το επιλύει παρουσιάζοντας τη διαδικασία που ακολούθησαν για να την αναπτύξουν. Αν και χρήσιμη, η προηγούμενη εμπειρία στην ανάπτυξη εφαρμογών δεν απαιτείται. Ηλικιακές Κατηγορίες : 22 και κάτω, 19 και κάτω, και 16 και κάτω.

Κάθε ομάδα που συμμετέχει στο Διαγωνισμό Think-

Quest πρέπει να αποτελείται από 1-6 μαθητές/φοιτητές και 1 ενήλικα συντονιστή (coach) (υπάλληλο του σχολείου/πανεπιστημίου). Οι ομάδες μπορούν να συμπεριλαμβάνουν μέλη από μία τάξη ή από διαφορετικές τάξεις/σχολεία/περιοχές/χώρες.

Για τη συμμετοχή στο Διεθνή Διαγωνισμό ThinkQuest οι ομάδες πρέπει να κάνουν τα ακόλουθα :

1. Online εγγραφή στο <http://www.thinkquest.org> από τον υπεύθυνο της ομάδας.
2. Επιλογή της κατηγορίας που θα συμμετέχουν και παραγωγής της αντίστοιχης συμμετοχής.
3. Συμπλήρωση και κατάθεση της συμμετοχής στα Αγγλικά σύμφωνα με τους κανονισμούς του Διαγωνισμού και εντός της καταληκτικής ημερομηνίας υποβολής συμμετοχών.

Οι συμμετοχές θα αξιολογηθούν από τους κριτές για τις δεξιότητες κριτικής σκέψης, επικοινωνίας και χρήσης της τεχνολογίας που εφαρμόστηκαν όπως αναφέρεται στις Οδηγίες Αξιολόγησης. Οι Κανονισμοί του Διαγωνισμού παρέχουν πλήρη πληροφόρηση σχετικά με το χρονοδιάγραμμα, τις απαιτήσεις, τους κριτές, τα βραβεία, τα εργαλεία προγραμματισμού και τις γενικές συνθήκες του Διαγωνισμού. Η πύλη του Διαγωνισμού περιέχει οδηγούς και πόρους για την υποστήριξη των μαθητών καθόλη τη διάρκεια αυτής της μαθησιακής εμπειρίας.

Τα βραβεία μπορεί να περιλαμβάνουν φορητούς υπολογιστές, μετρητά για το σχολείο του υπευθύνου της ομάδας και ένα ταξίδι στο ThinkQuest Live (την εκδήλωση βράβευσης που διοργανώνεται στο San Francisco), ανάλογα με τη θέση που θα καταλάβουν οι νικήτριες ομάδες. Όλες οι ομάδες που θα καταθέσουν έγκυρη συμμετοχή θα λάβουν Πιστοποιητικό Συμμετοχής.

Τα πλεονεκτήματα από τη συμμετοχή στο Διεθνή Διαγωνισμό ThinkQuest περιλαμβάνουν :

ο Μια πρακτική, δομημένη δραστηριότητα για τους μαθητές.

ο Οι εκπαιδευτικοί αξιοποιούν υπάρχουσες εργασίες σε διάφορα μαθήματα.

ο Οι μαθητές παρουσιάζουν τη δουλειά τους με ένα μοναδικό τρόπο χρησιμοποιώντας την τεχνολογία της επιλογής τους.

ο Εμπλουτισμός τοπικών εκπαιδευτικών πρωτοβουλιών.

Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε την ιστοσελίδα <http://www.thinkquest.org> ή επικοινωνήστε με την κα. Ελένη Τσιπά

(eleni.tsipa@oracle.com) ή 210 6789304

Ενδιαφέρουσες Ειδήσεις από τον Χώρο των Υπολογιστών και του Internet

Ιοί και στο Facebook

Η τεράστια δημοφιλία των ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης, όπως είναι το Facebook, το MySpace, το Hi5, το Bebo και το Friendster, φαίνεται ότι έχει στρέψει το ενδιαφέρον των απανταχού κυβερνοεγκληματιών στη δημιουργία ιών (viruses) που προσβάλλουν τις ιστοσελίδες αυτές και εξαπατούν τους χρήστες τους, όπου πολλοί ανάμεσά τους είναι σχετικά αρχάριοι ακόμα στη χρήση των υπολογιστών και όχι μόνο του Internet.

Οι λόγοι που οι ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν εύκολο σχετικά στόχο για τους διάφορους ιούς, είναι ότι πολλά μέλη των ιστοσελίδων αυτών δεν είναι αρκετά εξοικειωμένα με τη χρήση των υπολογιστών αλλά και είναι πολλοί οι χρήστες αυτοί που υποψιάζονται πολύ λιγότερο τις απειλές που κρύβονται πίσω από μηνύματα που φαινομενικά προέρχονται από "φίλους" τους.

Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση του σκουληκιού (worm) *Koobface*, που πρωτοεμφανίστηκε το 2008 και που η αποστολή του ήταν να υποκλέψει προσωπικά δεδομένα από ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης και τα πήγε αρκετά καλά στην αποστολή του.

"*Η Καθημερινή*" 12 Δεκ 2010

Ο Μηχανισμός των Αντικυθήρων με Τουβλάκια Lego

Ο περίφημος Μηχανισμός των Αντικυθήρων, που είναι ένα από τα σημαντικότερα τεχνολογικά επιτεύγματα της αρχαιότητας και για πολλούς ο θεωρούμενος ως πρώτος υπολογιστής, ανακαλύφθηκε το 1900 από Έλληνες ναυτικούς σ' ένα αρχαίο ναύαγιο κοντά στο νησί των Αντικυθήρων και που σήμερα βρίσκεται στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο της Αθήνας, δεν έχει σταματήσει να κεντρίζει τη φαντασία των ανθρώπων σ' όλον τον κόσμο.

Το καινούργιο είναι ότι ένας δημιουργικός σχεδιαστής και μηχανικός της γνωστής εταιρείας υπολογιστών Apple, μετά από επίπονη προσπάθεια, δημιούργησε ένα λειτουργικό αντίγραφο του Μηχανισμού των Αντικυθήρων, αποκλειστικά με τουβλάκια Lego. Συνολικά χρησιμοποίησε 1.500 εξειδικευμένα τουβλάκια και 110 γρανάζια Lego Technic και το αντίγραφο του Μηχανισμού λειτουργεί κανονικά.

Ο Μηχανισμός των Αντικυθήρων είναι στην ουσία ένας αστρονομικός υπολογιστής που χρησίμευε στην πρόβλεψη των εκλείψεων του Ηλίου και της Σελήνης. Πιστεύεται ότι κατασκευάστηκε περί το 150 π.Χ. και έχει εκπλήξει τους επιστήμονες όλου του κόσμου με την τεχνική του πολυπλοκότητα και το εύρος των γνώσεων που απαιτεί η χρήση του.

"*ΠΟΛΙΤΗΣ*" (Φλώρινα) 14 Δεκ 2010

Ψηφιοποίηση Βιβλίων και Λέξεων από το Google

Η εταιρεία κολοσσός Google έχει αναλάβει και φαίνεται να ολοκληρώνει ένα titάνιο έργο : τη δημιουργία ενός ψηφιακού παραθύρου στην ιστορία των δύο τελευταίων αιώνων για ερευνητές αλλά και για απλούς χρήστες του Internet, πιο συγκεκριμένα την ψηφιοποίηση 500 δισεκατομμυρίων λέξεων που περιέχονται σε 5,2 εκατομμύρια τίτλους βιβλίων τα οποία έχουν εκδοθεί από το 1800 έως το 2000. Με μετάβαση στο <http://ngrams.googlelabs.com/> και γράφοντας τη λέξη που επιθυμούμε, μπορούμε να δούμε τη συχνότητα εμφάνισής της σε 5,2 εκατομμύρια βιβλία από το 1800 μέχρι και σήμερα. Μπορούμε να γράψουμε και περισσότερες από μία λέξεις και να δούμε συγκριτικά τα αποτελέσματα.

Η υπηρεσία αυτή του Google προσφέρεται δωρεάν στους χρήστες του Διαδικτύου και τα βιβλία που ψηφιοποιήθηκαν είναι γραμμένα στα αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά, ρωσικά, κινεζικά, ισπανικά και εβραϊκά. Η εργασία αυτή αποκρυπτογραφεί στην ουσία δύο αιώνες εξέλιξης στην παγκόσμια κοινωνία και τον πολιτισμό.

"*ΤΑ ΝΕΑ*" 21 Δεκ 2010

Στατιστικά Στοιχεία για το e-Commerce

Τι αγοράζουν οι Έλληνες καταναλωτές μέσω του Internet :

- 63% είδη hardware και software.
- 50% ηλεκτρονικά είδη.
- 42% εισιτήρια ταξιδιών.
- 32% κάνουν κρατήσεις ξενοδοχείων.
- 32% βιβλία.
- 26% είδη σπιτιού και ηλεκτρικές συσκευές.

Ενδιαφέρουσες Ειδήσεις από τον Χώρο των Υπολογιστών και του Internet

- 21% είδη ένδυσης και υπόδησης.
 - 10% καλλυντικά.
- Στατιστικά στοιχεία για τη χρήση των υπηρεσιών ηλεκτρονικού εμπορίου :
- 42% των χρηστών αναζητά πληροφορίες για ημερήσιες προσφορές.
 - 16% των χρηστών συμμετέχει συχνά σε on-line δημοπρασίες.
 - 51% των χρηστών έκανε αγορές μέσω e-commerce πάνω από 5 φορές το πρώτο εξάμηνο του 2010.
 - 1.500 ευρώ ξόδεψαν κατά μέσο όρο το 2010 οι on-line καταναλωτές για αγορές μέσω Διαδικτύου.
 - Σε 1,4 δις. ευρώ ανήλθε το 2010 ο συνολικός τζίρος του ηλεκτρονικού εμπορίου, έναντι 800 εκατ. ευρώ το 2009 (αύξηση 75%).
- "TA NEA" 4 Ιαν 2011

Πώς να Αποφύγετε τα Spam e-mails

Επειδή τα spam e-mails είναι αναπόφευκτα στη σημερινή εποχή, μπορούμε να ακολουθήσουμε μερικούς απλούς κανόνες ώστε να τα περιορίσουμε ή να τα ελαχιστοποιήσουμε όσο γίνεται. Η ελληνική νομοθεσία ορίζει με το άρθρο 11 του Ν. 3471/2006 ότι η επικοινωνία μέσω e-mail για εμπορικούς ή διαφημιστικούς σκοπούς επιτρέπεται μόνο αν ο συνδρομητής συγκατατεθεί ρητά εκ των προτέρων.

Υπάρχει και το άρθρο 14 του Ν. 2672/1998, που ορίζει ότι για να είναι έγκυρα τα μηνύματα e-mails θα πρέπει να περιέχουν απαραίτητα το ονοματεπώνυμο ή την επωνυμία αυτού που τα στέλνει, την ταχυδρομική διεύθυνση, τηλέφωνο επικοινωνίας ή/και Fax καθώς και την ιδιότητα του χειριστή. Αν τα e-mails προέρχονται από υπηρεσία ή δημόσιο φορέα, θα πρέπει να περιέχουν ακόμη θέμα, ημερομηνία και αριθμό πρωτοκόλλου.

Επίσης, σύμφωνα με την *ντιρεκτίβα 2002/31/CE* του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου, ένα μήνυμα e-mail για να μην θεωρηθεί ως spam θα πρέπει να φέρει ευκρινώς τα πλήρη στοιχεία του αποστολέα και να δίνει στον παραλήπτη τη δυνατότητα διαγραφής από τη λίστα ενημέρωσης.

Ακολουθούν οδηγίες για λιγότερα spam e-mails :

- Θα πρέπει να μην καταχωρούμε το e-mail μας σε ιστοσελίδες, ηλεκτρονικές λίστες, καταλόγους ή chat rooms. Αν, όμως, πρέπει να το συμπεριλάβουμε, θα

πρέπει να παραλείψουμε το σύμβολο @ και να το αντικαθιστούμε με το at ή με την ελληνική λέξη "στο".

- Αν κάνουμε εγγραφή σε μια ιστοσελίδα και είναι απαραίτητο και το e-mail μας, θα πρέπει να ψάξουμε αν υπάρχει επιλογή για μη αποστολή διαφημιστικών μηνυμάτων ή άλλων πληροφοριών.

- Για να διαπιστώσουμε αν το e-mail μας είναι ορατό στους spammers, αρκεί να το πληκτρολογήσουμε σε μια μηχανή αναζήτησης.

- Μπορούμε να ζητήσουμε να αφαιρεθεί το e-mail μας από ιστοσελίδες στις οποίες είναι αναρτημένο.

- Θα πρέπει να έχουμε δύο ή και περισσότερες διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, μία τουλάχιστον για προσωπική χρήση και μία άλλη ή και περισσότερες για δημόσια χρήση.

- Μπορούμε να μπλοκάρουμε τα spam e-mails με τη βοήθεια ενός φίλτρου που παρέχουν πολλοί πάροχοι (ISP's) και θα πρέπει να επιλέξουμε να τοποθετούνται αυτόματα τα μηνύματα αυτά σε ειδικό φάκελο. Μετά, θα πρέπει να ελέγχουμε τον φάκελο αυτό μην τυχόν φιλτραριστεί κατά λάθος και κάποιο επιθυμητό μήνυμα.

- Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ειδικά προγράμματα anti-spam, τα οποία κάνουν την ίδια περίπου δουλειά με τα φίλτρα.

- Θα πρέπει να έχουμε εγκατεστημένο και ενημερωμένο anti-virus πρόγραμμα στον υπολογιστή μας.

- Μια άλλη λύση είναι να έχουμε ενεργοποιημένο ένα πρόγραμμα τείχους προστασίας (firewall) στον υπολογιστή μας.

- Δεν θα πρέπει σε καμία περίπτωση να ανοίξουμε ένα μήνυμα spam καθώς είναι πιθανό να κρύβει μέσα του κάποιο επικίνδυνο ιό.

- Σε καμία περίπτωση δεν θα πρέπει να απαντήσουμε σε κάποιο μήνυμα spam και να ζητήσουμε να μην μας ενοχλούν, γιατί έτσι επιβεβαιώνουμε ότι το e-mail μας είναι έγκυρο και είναι σίγουρο ότι όχι μόνο θα δεχόμαστε πολλά περισσότερα spam e-mails αλλά θα διευρυνθεί και η λίστα των spammers στις οποίες θα προστεθούμε.

- Αν λαμβάνετε έναν υπερβολικά μεγάλο αριθμό από spam e-mails, μια τελική λύση είναι να δημιουργήσετε ένα καινούργιο e-mail και να μεταφέρετε εκεί τις επαφές σας.

"TA NEA" 30 Νοε 2010