



# ΑΣΚΗΣΗ

(για την επόμενη φορά σε A4 με τα στοιχεία  
σας – ονοματεπώνυμο και Α.Μ.)

Σκέψου έναν τρόπο ώστε ....



1<sup>ο</sup>

- ▶ Με ποιον τρόπο μπορείς να δηλώσεις ΜΕ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ - ώστε ΟΛΟΙ να μπορούν να καταλάβουν - ότι σε περίπτωση φωτιάς πρέπει να κρατήσουν τον πυροσβεστήρα όρθιο σε απόσταση 25-50 cm από τη φωτιά

## 2<sup>ο</sup>

- ▶ Να δείξεις με συμβολικό τρόπο στους μαθητές σου πώς λειτουργούν οι διαδικασίες επιλογής των πληροφοριών που παρουσιάζονται μέσω της **διεπαφής** μιας οθόνης ενός υπολογιστικού συστήματος:

### 1. Ανθρώπινη:

- Μελέτη 'Λέξεων' ή 'Εικόνων' (σύστημα αντίληψης)
- Σκέψη (γνωστικό σύστημα κρίσης και κατανόησης)
- Επιλογή (κινητήριο σύστημα)

### 2. Του υπολογιστικού συστήματος:

- Είσοδος (η επιλογή του χρήστη δίνει την εντολή)
- Υπολογισμός (ο Η/Υ «υπολογίζει» την εντολή)
- Έξοδος (ο Η/Υ παρουσιάζει το αποτέλεσμα της εντολής)

... ώστε να γίνουν εύκολα κατανοητές και να μπορέσουν να απομνημονευτούν (μακρά μνήμη (ή αλλιώς η μακροπρόθεσμη)).

Σχήμα 12.1, σελ. 262 του βιβλίου μαθητή  
«Ανάπτυξη εφαρμογών σε προγραμμαστικό περιβάλλον»  
Εκδ. ΙΤΥΕ Διόφαντος

