

2 ΛΥΚΕΙΟΚΗΦΙΣΙΑΣ-ΛΥΡΕΙΟ ΔΙΔΑΚΤΗΡΙΟ

ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ:2022-2023

- × Α ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΗ – ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ

- × .

- × ΑΙΘΟΥΣΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ:

- × ΤΕΤΑΡΤΗ , 15-3-2023, 5.30.μ.μ

ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ
ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ: ΚΛΑΜΠΑΝΙΣΤΗ ΕΥΦΡΟΣΥΝΗ

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

Η ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- × Αφόρμηση
- × ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΑ ΕΡΓΑ
- × ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ
- × ΒΕΡΝ/ΉΡΓΟΥΕΛ/
- × ΧΑΞΛΕΥ // ΉΑΣΙΜΩΦ

Η ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- × Ο ΟΡΟΣ Ή΄ΚΒΑΝΤΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ΄΄

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

- ❖ ΣΚΟΠΟΣ
- ❖ Η εξοικείωση των μαθητών –μαθητριών Γ΄ λυκείου με τη λογοτεχνία και ειδικότερα με λογοτεχνικά έργα επιστημονικής φαντασίας.

ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

- ✘ ΣΤΟΧΟΙ
- ✘ 1/ επαφή των μαθητών – μαθητριών με λογοτεχνικά έργα επιστημονικής φαντασίας.
- ✘ 2/ άμεση σύνδεση με την εμπειρία τους ως ψηφιακών χρηστών, ώστε να γίνει πιο προσιτή η γνωριμία με λογοτεχνικά έργα και η κριτική κατανόησή τους.
- ✘ 3/ κατανόηση της διασύνδεσης ανάμεσα σε βασικούς όρους της επιστήμης της πληροφορικής και σε όρους αλλά και μορφές αφήγησης σε λογοτεχνικά έργα επιστημονικής φαντασίας.

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

- × ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1/ΔΙΑΡΚΕΙΑ :1 ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ
- × ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΣΤΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ
- × Στόχος: η πρώτη επαφή με λογοτεχνικά έργα επιστημονικής φαντασίας με χρήση του διαδικτύου.
- × ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1
- × /Στη διεύθυνση <https://el.wikipedia.org/wiki/%>
- × Καταγράψτε τους τίτλους τριών λογοτεχνικών έργων του Ιουλίου Βέρν που σας έκαναν ιδιαίτερη εντύπωση

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1



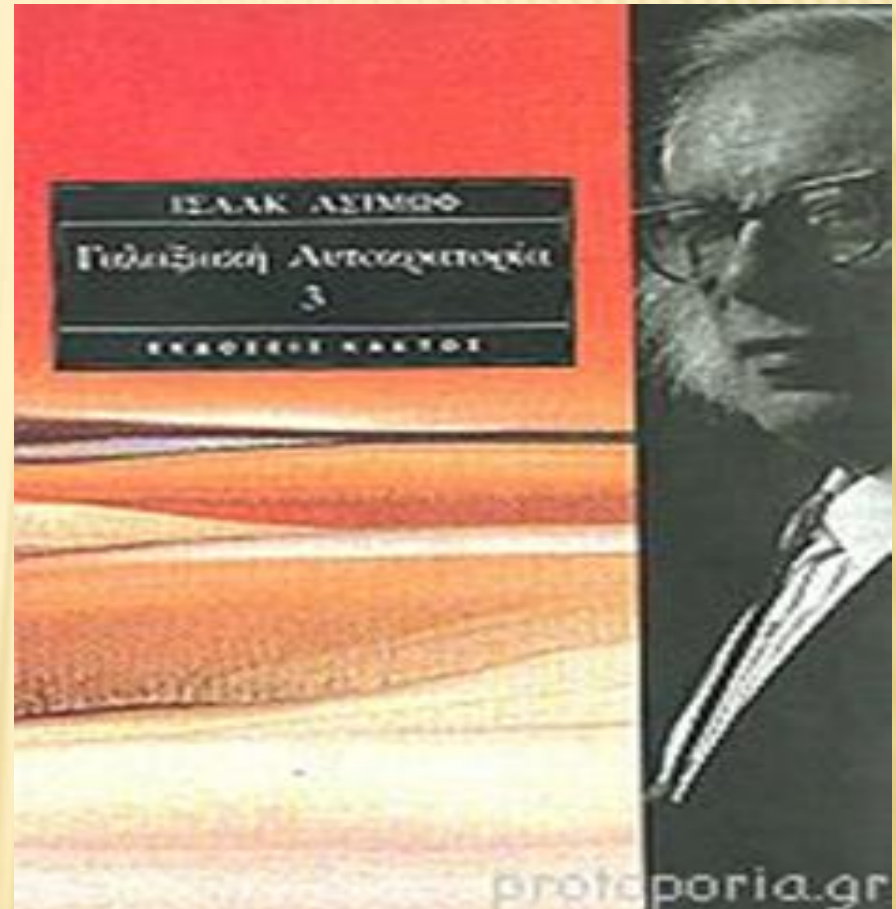
ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

- × **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2**
- × Στη διεύθυνση:
<https://el.wikipedia.org/wiki/%>

- × Σημειώστε τους τίτλους τριών λογοτεχνικών έργων του Ισαάκ Ασίμωφ που σας έκαναν εντύπωση

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1



ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

✘ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

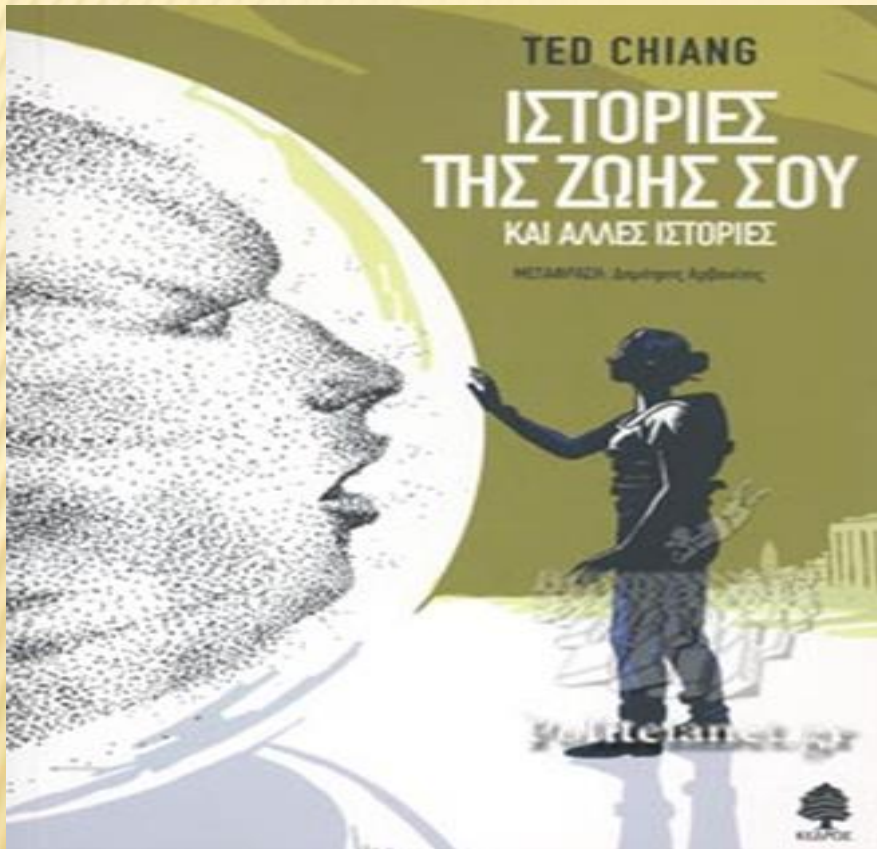
- ✘ Στη διεύθυνση <https://www.politeianet.gr/books/9789600447637-chiang-ted-kedros-istories-tis-zois-sou-264747> διαβάζετε την ακόλουθη βιβλιοκριτική για το λογοτεχνικό
- ✘ Έργο του Ted Chiang:

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

- ✘ Ένας από τους σπουδαιότερους συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας μεταφράζεται στα ελληνικά για πρώτη φορά. Ο βραβευμένος με τέσσερα βραβεία Hugo και ισάριθμα βραβεία Nebula, Ted Chiang, παρουσιάζεται στο ελληνικό κοινό με μια συλλογή οχτώ εκπληκτικών διηγημάτων που εξερευνούν τα όρια μεταξύ επιστήμης και θρησκείας, ντετερμινισμού και ελεύθερης βούλησης.

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

- × **ΑΠΟ ΤΑ ΔΙΗΓΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΣΥΓΓΕΚΡΙΜΕΝΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ ΕΠΙΛΕΓΕΤΕ ΠΟΙΟ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΤΕΙ ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ;**
- × : Περιεχόμενα
- × Ο ΠΥΡΓΟΣ ΤΗΣ ΒΑΒΥΛΩΝΑΣ
- × ΚΑΤΑΛΑΒΕ
- × ΔΙΑΙΡΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΜΗΔΕΝ
- × Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΖΩΗΣ ΣΟΥ
- × ΕΒΔΟΜΗΝΤΑ ΔΥΟ ΓΡΑΜΜΑΤΑ
- × Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ
- × ΚΟΛΑΣΗ ΕΙΝΑΙ Η ΑΠΟΥΣΙΑ ΤΟΥ ΘΕΟΥ
- × Σ' ΑΡΕΣΕΙ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΙΣ; (ΝΤΟΚΥΜΑΝΤΕΡ)
- × ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ ΔΙΗΓΗΜΑΤΑ
- × ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

- × ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2 /ΔΙΑΡΚΕΙΑ:2 ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΩΡΕΣ
- × **ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΣΤΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ**
- × **ΣΤΟΧΟΣ**
- × **Η υπενθύμιση βασικών θεωρητικών**
- × **Παραδοχών της επιστήμης της πληροφορικής , οι οποίοι στη συνέχεια θα συνδεθούν και θα συγκριθούν με όρους της κειμενικής προσέγγισης ενός λογοτεχνικού έργου(μορφή – περιεχόμενο/ θέμα/κειμενικοί δείκτες/ερμηνευτικό σχόλιο)**

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

- × **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1**
- × Στη διεύθυνση http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2718/Pliroforiki_G-Lykeiou_html-empl/ διαβάζουμε από την επιστήμη της πληροφορικής:/(δεν περιλαμβάνεται στο ψηφιακό βιβλίο η επόμενη διαγραμματική απόδοση)

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

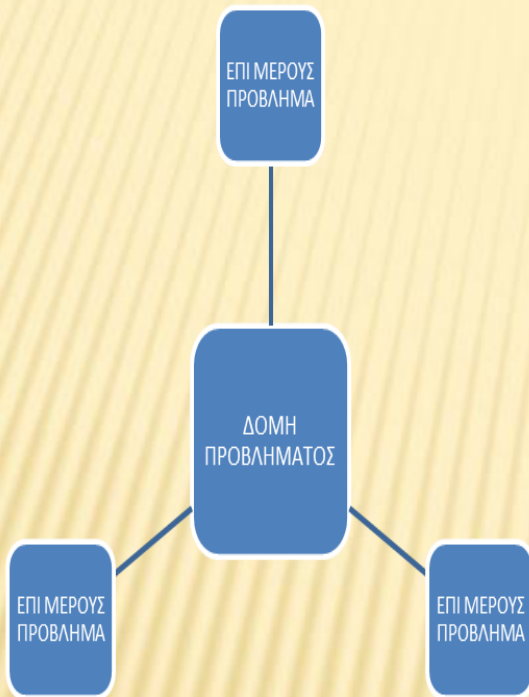


ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2



ΟΙ ΟΡΟΙ ' ' ΠΡΟΒΛΗΜΑ ' ' ' ΔΕΔΟΜΕΝΟ ' ' / ' ' ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ' ' ' ' ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ ' ' ΣΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

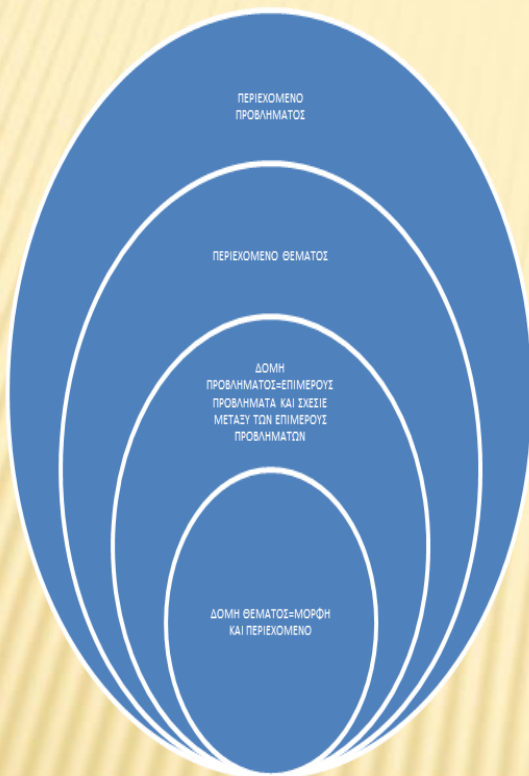
× ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

- × Έχετε παρατηρήσει ότι στα ζητούμενα ενός ερμηνευτικού σχολίου στη λογοτεχνία είναι το θέμα ενός λογοτεχνικού κειμένου, οι κειμενικοί δείκτες που το εκφράζουν και η προσωπική – βιωματική σας ανταπόκριση σε αυτό.
- × Σκεφθείτε με βάση την παραπάνω δραστηριότητα 1 εάν υπάρχουν αντιστοιχίες ανάμεσα :
- × Στις έννοιες “ΠΡΟΒΛΗΜΑ” και “ΘΕΜΑ”

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ : ΣΥΣΧΕΤΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΟΡΩΝ

“ ΠΡΟΒΛΗΜΑ (ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ) ΚΑΙ “ ΘΕΜΑ” (ΦΙΛΟΛΟΓΙΑΣ)

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΒΕΝ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΝΟΙΑ΄΄ ΠΡΟΒΛΗΜΑ΄΄ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΤΗΣ ΕΝΝΟΙΑΣ΄΄ ΘΕΜΑ΄΄
ΣΤΗΝ ΕΡΜΗΝΕΥΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ



ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΕΝΤΥΠΩΣΕΩΝ

× ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

×

- × ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ΔΙΑΒΑΣΤΗΚΕ ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΤΟΥ ΔΙΗΓΗΜΑ ΤΟΥ ΤΣΙΑΝΓΚ :ΔΙΑΙΡΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΜΗΔΕΝ΄΄ ΥΣΤΕΡΑ ΑΠΟ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΟ ΤΟ ΣΥΝΟΛΟ ΤΩΝ ΔΙΗΓΗΜΑΤΩΝ ΤΟΥ΄΄ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΤΗΣ ΖΩΗΣ ΣΟΥ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ.
- × ΣΕ ΜΙΑ ΠΑΡΑΓΡΑΦΟ ΑΠΟΤΥΠΩΣΤΕ ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ΘΕΜΑ ΚΑΤΑ ΤΗ ΓΝΩΜΗ ΣΑΣ ΤΟΥ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟΥ ΔΙΗΓΗΜΑΤΟΣ .

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΕΝΤΥΠΩΣΕΩΝ

× ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

×

- × ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΗΓΗΜΑ΄΄ ΔΙΑΙΡΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΜΗΔΕΝ΄΄ ΣΕ ΠΟΙΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ ΟΔΗΓΕΙΣΤΕ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΝΤΟΝΗ ΚΑΙ ΔΙΑΡΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΕΝΤΑΓΜΕΝΩΝ ΣΤΟ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ;

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

- × ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3
- × ΔΙΑΡΚΕΙΑ : 2 ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΩΡΕΣ
- × **ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΣΤΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ**
- × **ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ**
- × ΣΤΟΧΟΣ:
- × Η αναζήτηση κοινών στοιχείων ανάμεσα στην έννοια του αλγόριθμου από την επιστήμη της πληροφορικής και στη χρήση αλγόριθμων-μαθηματικών προβλημάτων στο συγκεκριμένο διήγημα του Τσιάνγκ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

- × **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1**
- × ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2718/Pliroforiki_G-Lykeiou_html-empl/index2_1.html
- × ΑΝΤΛΟΥΜΕ ΤΑ ΑΚΟΛΟΥΘΑ ΑΝΑΦΟΡΙΚΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΥΣ(Η ΔΙΑΓΡΑΜΑΤΙΚΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟ ΒΙΒΛΙΟ)

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

Ο όρος αλγόριθμος, λοιπόν, χρησιμοποιείται για να δηλώσει μεθόδους που εφαρμόζονται για την επίλυση προβλημάτων. Ωστόσο, ένας πιο αυστηρός ορισμός της έννοιας αυτής είναι ο εξής.

Ορισμός: Αλγόριθμος είναι μια πεπερασμένη σειρά ενεργειών, αυστηρά καθορισμένων και εκτελέσιμων σε πεπερασμένο χρόνο, που στοχεύουν στην επίλυση ενός προβλήματος.

Η έννοια του αλγόριθμου δεν συνδέεται αποκλειστικά και μόνο με προβλήματα της Πληροφορικής.

Είσοδος (input). Καμία, μία ή περισσότερες τιμές δεδομένων πρέπει να δίνονται ως είσοδοι στον αλγόριθμο

- **Έξοδος (output).** Ο αλγόριθμος πρέπει να δημιουργεί τουλάχιστον μία τιμή δεδομένων ως αποτέλεσμα προς το χρήστη ή προς έναν άλλο αλγόριθμο.

Καθοριστικότητα (definiteness). Κάθε εντολή πρέπει να καθορίζεται χωρίς καμία αμφιβολία για τον τρόπο εκτέλεσής της. Λόγου χάριν, μία εντολή διαίρεσης πρέπει να θεωρείται και την περίπτωση, όπου ο διαιρέτης λαμβάνει μηδενική τιμή.

Περατότητα (finiteness). Ο αλγόριθμος να τελειώνει μετά από πεπερασμένα βήματα εκτέλεσης των εντολών του. Μία διαδικασία που δεν τελειώνει μετά από ένα συγκεκριμένο αριθμό βημάτων δεν αποτελεί αλγόριθμο, αλλά λέγεται απλά υπολογιστική διαδικασία (computational procedure)

- **Αποτελεσματικότητα (effectiveness).** Κάθε μεμονωμένη εντολή του αλγορίθμου να είναι απλή. Αυτό σημαίνει ότι μία εντολή δεν αρκεί να έχει οριστεί, αλλά πρέπει να είναι και εκτελέσιμη.

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ Ο ΟΡΟΣ ' ' ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ ' ' ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

Γλωσσών Προγραμματισμού (programming languages). Το είδος της γλώσσας προγραμματισμού που χρησιμοποιείται (δηλαδή, χαμηλότερου ή υψηλότερου επιπέδου) αλλάζει τη δομή και τον αριθμό των εντολιών ενός αλγόριθμου. Γενικά μια γλώσσα που είναι χαμηλότερου επιπέδου (όπως η assembly ή η γλώσσα C) είναι παχύτερη από μια άλλη γλώσσα που είναι υψηλότερου επιπέδου (όπως η Basic ή Pascal). Ακόμη, σημειώνεται ότι διαφέρει συναντώντας, μεταξύ των γλωσσών σε σχέση με το πόσο εμφανίσθηκαν. Για παράδειγμα, παλαιότερα μερικές γλώσσες προγραμματισμού δεν υποστήριζαν τη αναδρομή (ένα που θα ερμώσουμε σε βάθος αργότερα).

Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων

με ελεύθερο κείμενο (free text), που αποτελεί τον πιο ανεπιτέλεστο και αδύνατο τρόπο παρουσίασης αλγορίθμου. Έτσι εγκυμονεί τον κίνδυνο ότι μπορεί εύκολα να οδηγήσει σε μη εκτελέσιμη παρουσίαση παραβιάζοντας το τελευταίο χαρακτηριστικό των αλγορίθμων, δηλαδή την αποτελεσματικότητα.

με διαγραμματικές τεχνικές (diagramming techniques), που συνιστούν ένα γραφικό τρόπο παρουσίασης του αλγορίθμου. Από τις διάφορες διαγραμματικές τεχνικές που έχουν επινόηθεί, η πιο παλιά και η πιο γνωστή (αυς), είναι το διάγραμμα ροής (flow chart).

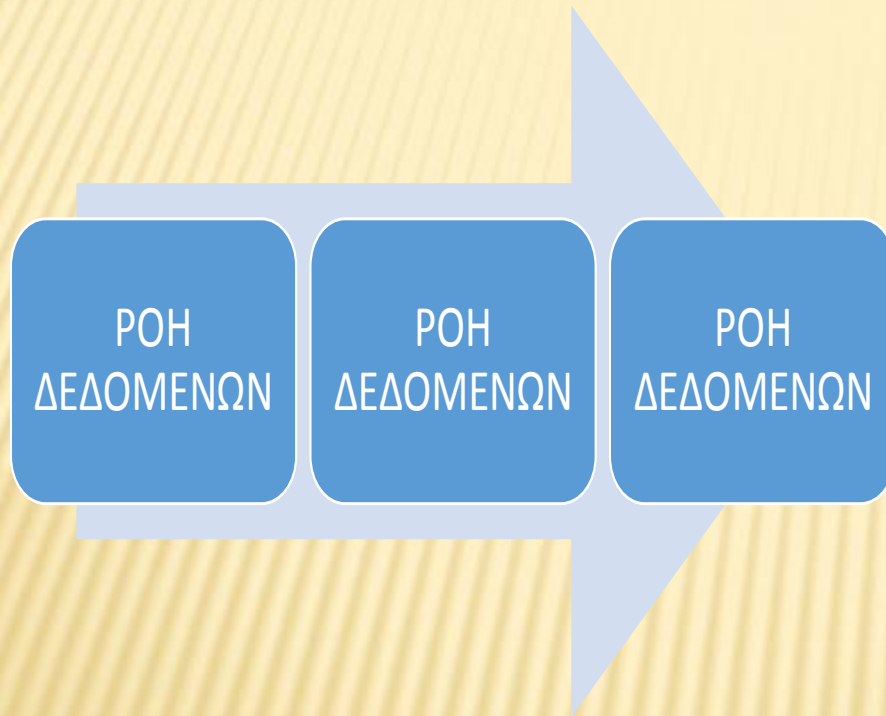
με φυσική γλώσσα (natural language) κατά βήματα. Στην περίπτωση αυτή χρειάζεται προσοχή, γιατί μπορεί να παραβιασθεί το τρίτο βασικό χαρακτηριστικό ενός αλγορίθμου, όπως προσδιορίθηκε προηγουμένως, δηλαδή το κριτήριο του καθορισμού.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

- ✘ **Διάγραμμα ροής ή ροογράφημα (flowchart) είναι ένα κοινού τύπου διάγραμμα που αναπαριστά έναν αλγόριθμο ή μια διαδικασία, δείχνοντας τα βήματα ως κουτιά διαφόρων ειδών που συνδέονται μεταξύ τους με βέλη.**
- ✘ Αυτή η διαγραμματική παρουσίαση μπορεί να δώσει λύση βήμα προς βήμα σε ένα γνωστό πρόβλημα. Τα δεδομένα αναπαριστώνται σε κουτιά και τα βέλη δείχνουν τη ροή των δεδομένων. Τα διαγράμματα ροής χρησιμοποιούνται στην ανάλυση, το σχεδιασμό, την τεκμηρίωση ή τον έλεγχο μιας διαδικασίας ή ενός προγράμματος σε διάφορα πεδία

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ
Η ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΡΟΗΣ ΣΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΗΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

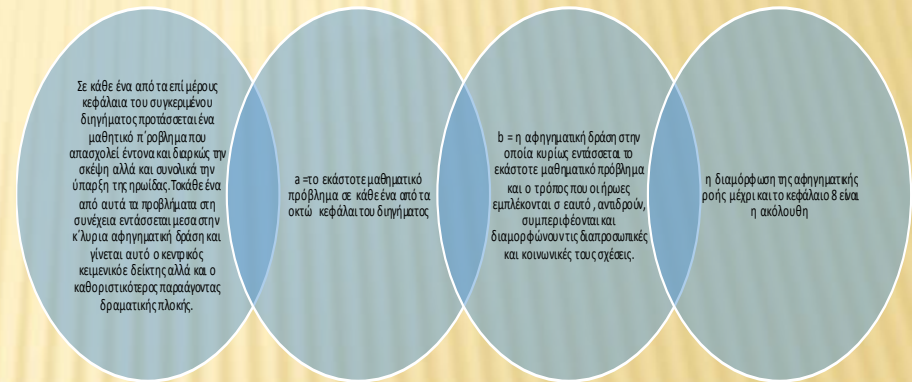
- ✘ Η ακολουθιακή δομή εντολών (σειριακών βημάτων) χρησιμοποιείται πρακτικά για την αντιμετώπιση απλών προβλημάτων, όπου είναι δεδομένη η σειρά εκτέλεσης ενός συνόλου ενεργειών.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

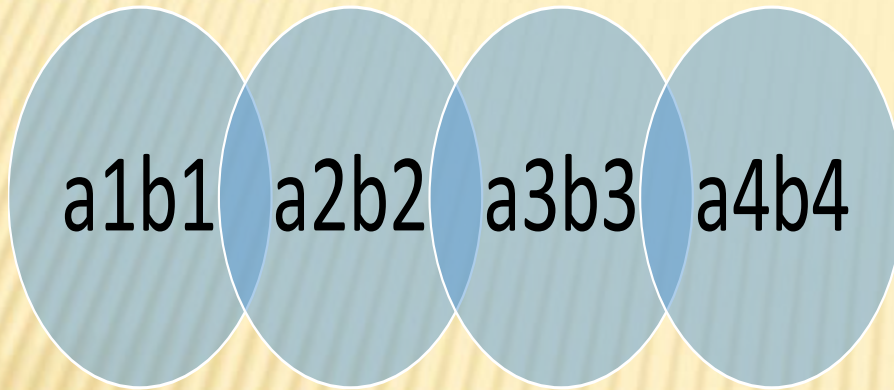
- ✘ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2
- ✘ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
- ✘ ΣΤΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ
- ✘ ΓΡΑΜΜΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΒΕΝ
- ✘ “ΔΙΑΙΡΕΣΗ ΜΕ ΤΟΜΗΔΕΝ” ΤΕΝΤ ΤΣΙΑΝΓΚ (ΔΙΗΓΗΜΑ) ΤΟΥ ΤΕΝΤ ΤΣΙΑΝΓΚ/ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟΥ

ΑΝΟΡΤΩΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΡΩΣΗ: ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΡΟΗΣ ΣΤΟ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΡΟΗΣ

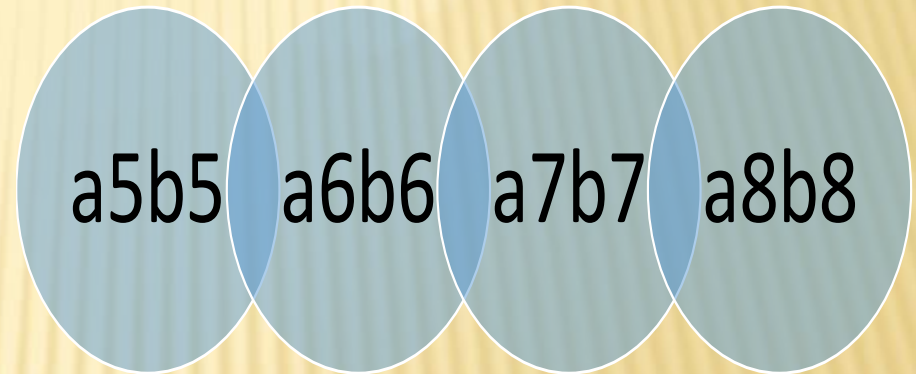
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3



**ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ:
ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΡΟΗΣ**

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

κεφάλαιο 9

ο τίτλος του συγκεκριμένου κεφαλαίου από τον συγγραφέα 9a=9b αντικρατακτικές της δράσης, η Ρενέ και ο Κάρλ φθάνουν σε μια αυτογνωσία ως προς την ιστορική τους ύπαρξη α

ωστόσο ενώ η Ρενέ ευχαριστεί τον σύζυγό της Κάρλ που της συμπυκνώνει στην περιπέτριά της, ο Κάρλ δεν τολμά να της αμολήσει - δεν θέλει να το παραδεχθεί και ενώπιον του εαυτού του, πως έχει επιλέξει να την εγκαταλείψει.

ο αλγόριθμος του προβλήματος που απαγορεύει τη Ρενέ αποδείχθηκε ότι είχε τεθεί από την ίδια πάνω σε ασφαλισμένες θεωρητικές βάσεις.

το διήγημα κλείνει με ανοιχτό το πρόβλημα της ατομικής ύπαρξης των διαπροσωπικών σχέσεων.

όταν η Ρενέ συνειδητοποιεί το θεωρητικό της σφάλμα, αισθάνεται τελικά ήρεμη γιατί αποδέχεται το λάθος της, όσο δεν μπορούσε να δει το λάθος στον αλγόριθμό της και όσο θεωρούσε τον εαυτό της ικανή για νέες αλγοριθμικές συλλήψεις, έπασχε διανοητικά και ψυχολογικά, δεν μπορούσε να συνεννόηθεί με συμβαίοντες αλλά και με το σύζυγό της.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

Ο Κάρλ στο παρελθόν έχει βιώσει τον δικό του διανοητικό και ψυχολογικό πόνο με ανάλογο δικό του αλγοριθμικό αίσθημα.

διαθέτει, όπως αμολαίει, ενσυναίσθηση, αλλά δεν μπορεί πλέον να ήσει με τη Ρενέ.

Διατάζει να της το μοιολογήσει.
ΤΟΝ ΑΛΛΙΣΤΟ ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΟΡΙΑ ΤΟΥ ΔΙΗΓΗΜΑΤΟΣ, ΒΑΠΤΙΣΤΟΜΕ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΔΥΟ ΝΑ ΠΑΡΝΟΥΝ ΕΝΑ ΠΡΟΣΩΠΟ, ΑΥΤΟ ΠΡΙΝ Ο ΚΑΡΛ ΤΗΝ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΕΙ.
Η ΡΕΝΕ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΞΕΡΕΙ, ΤΟΝ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙ ΠΟΥ ΗΤΑΝ ΔΙΠΛΑ ΤΗΣ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΤΗΣ.
Η ΡΕΝΕ ΕΧΕΙ ΧΑΣΕΙ ΑΚΟΜΗ ΚΙΑ ΣΕ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ.

ΘΑ ΜΕΝΕΙ ΜΟΝΗ.
Ο ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ ΤΗΝ ΩΛΕΓΕΙ ΣΤΗ ΔΙΑΡΡΗΞΗ ΤΩΝ ΔΙΑΦΡΩΣΤΙΚΩΝ ΣΧΕΣΕΩΝ, ΑΛΛΑ ΕΧΕΙ ΚΕΡΔΙΣΕ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΔΙΑΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ ΑΛΛΙΣΤΟΜΟΥ ΤΗΣ.

ΠΑΡΑΔΟΧΗ ΤΟΥ ΑΡΘΡΟΥ
Ο ΚΑΡΛ ΔΙΣΤΑΚΤΙΚΟΣ, ΧΩΡΙ ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΕΙΛΙΚΡΗΝΗΣ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΤΗΣ.

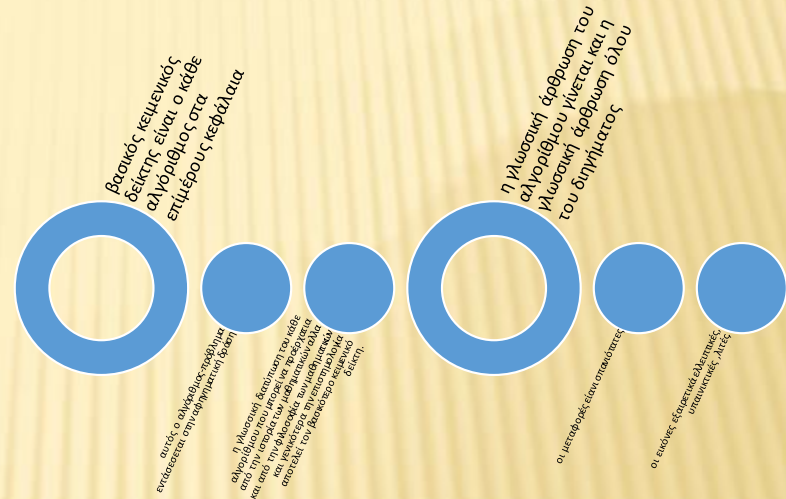
ΤΟ ΔΙΗΓΜΑ ΕΧΕΙ ΣΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΤΟΥ ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΟΣ ΤΤΛΟ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ 9Α=9Β ΟΣ ΥΠΟΜΝΗΣ ΜΙΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΣΕ ΔΙΑΠΡΩΣΤΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΤΗ ΜΟΡΦΗ ΕΠΙΦΩΝΙΚΗ ΚΑΙ ΑΥΤΟΔΙΑΝΕΥΣΟ ΜΕΝ ΗΛΥΘΗ Η ΙΣΤΟΡΙΑ, ΑΦΟΥ ΟΙ ΔΥΟ ΠΡΟΣΩΠΑ ΣΤΕΤΕΣ ΘΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΟΥΝ ΣΕ ΑΓΩΓΟ ΑΦΟΡΡΕΤΙΚΗΣ ΔΡΑΜΑΤΙΚΗΣ.

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ: ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΟΥ ΔΙΗΓΗΜΑΤΟΣ: 9A=9B

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

- ✘ **ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΙ ΔΕΙΚΤΕΣ =**
- ✘ **ΠΟΙΗΤΙΚΗ ΚΑΙ ΑΛΛΗΓΟΡΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΩΝ ΟΡΩΝ ΚΑΙ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ**

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3



ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ: ΝΕΑΣ ΜΟΡΦΗΣ ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΙ ΔΕΙΚΤΕΣ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

- × **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3**
- × **ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**
(http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2718/Pliroforiki_G-Lykeiou_html-empl/)
ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΔΙΑΚΡΙΝΟΝΤΑΙ ΣΕ :
- ×

**ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ:
ΚΑΙ ΠΑΛΙ Ο ΟΡΟΣ ' ' ΠΡΟΒΛΗΜΑ' '**

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

- × Με κριτήριο τη δυνατότητα επίλυσης ενός προβλήματος, διακρίνουμε τρεις κατηγορίες προβλημάτων :
- × Επίλυσιμα, είναι εκείνα τα προβλήματα για τα οποία η λύση τους είναι ήδη γνωστή και έχει διατυπωθεί. Επίλυσιμα μπορεί επίσης να χαρακτηριστούν και προβλήματα, των οποίων η λύση δεν έχει ακόμα διατυπωθεί, αλλά ή συνάφειά τους με άλλα ήδη επιλυμένα μας επιτρέπει να θεωρούμε σαν βέβαιη τη δυνατότητα επίλυσης τους.
- × **Ανοικτά, ονομάζονται εκείνα τα προβλήματα για τα οποία η λύση τους δεν έχει μεν ακόμα βρεθεί, αλλά παράλληλα δεν έχει αποδειχθεί, ότι δεν επιδέχονται λύση..**
- × Αλυτα, χαρακτηρίζονται εκείνα τα προβλήματα για τα οποία έχουμε φτάσει στην παραδοχή, ότι δεν επιδέχονται λύση. Τέτοιου είδους πρόβλημα είναι το γνωστό από τους αρχαίους ελληνικούς χρόνους πρόβλημα του τετραγωνισμού του κύκλου. Το πρόβλημα αυτό θεωρείται άλυτο, στην πραγματικότητα η λύση που επιδέχεται είναι προσεγγιστική.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

- ✖ 2. Με κριτήριο τη δυνατότητα επίλυσης ενός προβλήματος, διακρίνουμε τρεις κατηγορίες προβλημάτων :
- ✖ Δομημένα, χαρακτηρίζονται εκείνα τα προβλήματα των οποίων η επίλυση προέρχεται από μια αυτοματοποιημένη διαδικασία. Για παράδειγμα, η επίλυση της δευτεροβάθμιας εξίσωσης αποτελεί ένα δομημένο πρόβλημα, αφού ο τρόπος επίλυσης της εξίσωσης είναι γνωστός και αυτοματοποιημένος.
- ✖ Ημιδομημένα, ονομάζονται τα προβλήματα εκείνα των οποίων η λύση επιδιώκεται στα πλαίσια ενός εύρους πιθανών λύσεων, αφήνοντας στον ανθρώπινο παράγοντα περιθώρια επιλογής της. Σαν παράδειγμα ημιδομημένου προβλήματος μπορούμε να αναφέρουμε ένα πρόβλημα όπου ένας ταξιδιώτης αναζητά να επιλέξει το μεταφορικό μέσο μετακίνησής του από ένα μέρος σε κάποιο άλλο. Το πρόβλημα είναι ημιδομημένο, δεδομένου ότι η λύση που θα επιλεγεί, πρέπει να αναζητηθεί σε ένα σύνολο σαφώς προκαθορισμένο που συμπεριλαμβάνει όλα τα διαθέσιμα μεταφορικά μέσα.
- ✖ **Αδόμητα, χαρακτηρίζονται τα προβλήματα εκείνα των οποίων οι λύσεις δεν μπορούν να δομηθούν ή δεν έχει διερευνηθεί σε βάθος η δυνατότητα δόμησής τους. Πρωτεύοντα ρόλο στην επίλυση αυτού του τύπου προβλημάτων κατέχει η ανθρώπινη διαίσθηση.** Παράδειγμα αδόμητου προβλήματος είναι η επιλογή του τρόπου, του τόπου και του χρόνου ενός εφηβικού πάρτυ. Είναι σαφές ότι δεν υπάρχει κανένας προδιατυπωμένος τρόπος οργάνωσης ενός εφηβικού πάρτυ και όλοι οι παράγοντες που θα το διαμορφώσουν επαφίονται στην ανθρώπινη αίσθηση και προτίμηση των διοργανωτών του.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

- ✖ 3. Το κάθε πρόβλημα σε ότι αφορά στην επίλυσή του, είναι στενά συνδεδεμένο με την έννοια του αλγόριθμου που παρουσιάζουμε αναλυτικά στο επόμενο κεφάλαιο. Με κριτήριο το είδος της επίλυσης που επιζητούν, τα προβλήματα διακρίνονται σε τρεις κατηγορίες :
- ✖ **Απόφασης, όπου η απόφαση που πρόκειται να ληφθεί σαν λύση του προβλήματος που τίθεται, απαντά σε ένα ερώτημα και πιθανόν αυτή η απάντηση να είναι ένα "Ναι" ή ένα "Όχι". Αυτό που θέλουμε να διαπιστώσουμε σε ένα πρόβλημα απόφασης είναι αν υπάρχει απάντηση που ικανοποιεί τα δεδομένα που θέτονται από το πρόβλημα.**
- ✖ **Με μια απλοποιημένη προσέγγιση, αλγόριθμος είναι μια "συνταγή" που προσδιορίζει τι πρέπει να κάνουμε κάτω από ορισμένες συνθήκες, έτσι ώστε να φτάσουμε στον επιθυμητό σκοπό**
- ✖ Βελτιστοποίησης, όπου το πρόβλημα που τίθεται επιζητά το βέλτιστο αποτέλεσμα για τα συγκεκριμένα δεδομένα που διαθέτει. Σε ένα πρόβλημα βελτιστοποίησης αναζητούμε την απάντηση που ικανοποιεί κατά τον καλύτερο τρόπο τα δεδομένα που παρέχει το πρόβλημα

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ : ΤΑ ' ' ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ' '
ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΣΤΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΡΜΗΝΕΥΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΙΟΥ

- × ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΙΣ ΑΝΩΤΕΡΩ ΕΠΙΣΗΜΑΝΣΕΙΣ
- × ΣΕ ΠΟΙΑ Ή ΣΕ ΠΟΙΕΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΘΕΩΡΕΙΤΕ ΟΤΙ ΑΝΗΚΕΙ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΔΙΗΓΗΜΑΤΟΣ “ΔΙΑΙΡΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΜΗΔΕΝ”;
- × ΓΡΑΨΤΕ ΕΝΑ ΕΡΜΗΝΕΥΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΑΝΑΠΤΥΣΣΕΤΕ ΤΟ ΘΕΜΑ=ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΠΟΥ ΘΕΤΕΙ Ο ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ ΚΑΙ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ Μ Ε ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΤΗ “ΛΥΣΗ” ΤΟΥ, ΔΗΛΑΔΗ ΤΗΝ ΑΦΗΓΜΑΤΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΚΑΙ ΔΡΑΣΗ ΤΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ.
- × Ο ΣΥΓΚΕΡΙΜΕΝΟΣ ΤΙΤΛΟΣ ΤΟΥ ΔΙΗΓΗΜΑΤΟΣ ΘΕΩΡΕΙΤΕ ΟΤΙ ΣΧΕΤΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ Ή ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΑΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ;

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4

- × ΦΥΛΛΟΕΡΓΑΣΙΑΣ
4/ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ/
ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ
ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ –
ΜΑΘΗΤΡΙΩΝ
/ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΣΤΟ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ/ΔΙΑΡΚΕΙΑ:
2 ΩΡΕΣ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4

- × ΟΚΑΘΕ
ΜΑΘΗΤΗΣ/ΜΑΘΗΤΡΙΑ ΕΧΕΙ
ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟ
ΣΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΤΟΥ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ
ΑΠΟΑΥΤΟΝ ΤΟΝ
ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟ
ΕΙΣΕΡΧΕΤΑΙ.ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ
ΘΑ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΕΙ ΚΑΙ ΤΟΥΣ
ΚΩΔΙΚΟΥΣ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΕΙ
ΣΤΟ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΧΟΛΙΚΟ
ΔΙΚΤΥΟ.

ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΦΥΛΜΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

- ✘ Η ΑΚΟΛΟΥΘΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΙΝΑΙ ΎΟΜΑΔΟΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ:
- ✘ ΣΤΟΧΟΣ: Η ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ-ΜΑΘΗΤΡΙΩΝ
- ✘ **ΑΦΟΥ ΕΙΣΕΛΘΕΤΕ ΜΕ ΤΟΥΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥΣ ΣΑΣ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΚΩΔΙΚΟΥΣ ΣΑΣ ΣΤΟ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΧΟΛΙΚΟ ΔΙΚΤΥΟ , ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ: <http://mmpres.sch.gr/>**

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4

- ✦ Η υπηρεσία Ψηφιακών Πολυμεσικών Παρουσιάσεων και Διαλέξεων, φιλοδοξεί να εισάγει τα πολυμέσα στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση, αξιοποιώντας τα τόσο στην καθαρά μαθησιακή διαδικασία όσο και γενικότερα στα δρώμενα της εκπαιδευτικής κοινότητας

ΦΥΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

- ✦ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΤΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΞΙΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΩΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΣΕ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΑ ΕΡΓΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΤΩΝ ΒΕΡΝ/ΉΡΓΟΥΕΛ/ΑΣΙΜΩΦ/ΧΑΞΕΛΕΥ/ΤΣΙΑΝΓΚ. ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ ΑΠΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ .

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ την παρουσίασή σου
σε 3 ΑΠΛΑ ΒΗΜΑΤΑ!



1

Ανέβασε



2

Διαμόρφωσε



3

Διαμοίρασε

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5/ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

- ✘ **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5/ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ/ΓΙΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑ ΚΡΙΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ**
- ✘ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ :
<https://www.news247.gr/sunday-edition/o-noam-tsomski-gelaei-poy-oi-anthropoi-pairnoyn-sta-sovara-to-chatgpt.9967128.html>
- ✘ **ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΤΟ ΠΡΟΣΦΑΤΟ ΑΡΘΡΟ ΤΟΥ ΔΙΑΚΕΚΡΙΜΕΝΟΥ ΚΑΘΗΓΗΤΗ ΓΛΩΣΣΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΦΙΛΟΣΟΦΟΥ ΝΟΑΜ ΤΣΟΜΣΚΙ:**
- ✘

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ



ΝΟΑΜ ΤΣΟΜΣΚΙ

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

- ✘ Την Τετάρτη που μας πέρασε, ο Νόαμ Τσόμσκι δημοσίευσε στους **New York Times** τη γνώμη του σχετικά με τις "ψευδείς προσδοκίες" που προκαλεί η εμφάνιση του ChatGPT στο ιντερνετικό περιβάλλον. Ο μεγάλος διανοητής, παρέα με τον Ίαν Ρόμπερτς, γλωσσολόγο, και τον Τζέφρι Γουέιτμιλ, διευθυντή Τεχνητής Νοημοσύνης σε τεχνολογική εταιρεία, απορρίπτει ότι το μέλλον βρίσκεται σε τέτοιους είδους "μηχανές μάθησης" και εξηγεί τον λόγο, στο άρθρο που ακολουθεί:

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ / ΝΟΑΜ ΤΣΟΜΣΚΙ

- ✘ Απ' τη μία να αισιοδοξούμε γιατί η ευφυΐα είναι το μέσο με το οποίο λύνουμε προβλήματα και απ' την άλλη να ανησυχούμε γιατί φοβόμαστε ότι το πιο δημοφιλές και μοντέρνο στέλεχος A.I. (το machine learning δηλαδή η μηχανική μάθηση) θα υποβαθμίσει την επιστήμη μας και θα υποβαθμίσει και την ηθική μας, ενσωματώνοντας στην τεχνολογία μας μια θεμελιωδώς εσφαλμένη αντίληψη της γλώσσας και της γνώσης.
- ✘ **Η αληθινή νοημοσύνη αποδεικνύεται στην ικανότητα σκέψης και έκφρασης απίθανων αλλά διορατικών πραγμάτων.**
- ✘ Ο ανθρώπινος νους δεν είναι, όπως το ChatGPT και τα παρόμοια του, μια βαρετή στατιστική μηχανή για την αντιστοίχιση μοτίβων, που συλλέγει εκατοντάδες terabyte δεδομένων και προεκθέτει την πιο πιθανή απάντηση συνομιλίας ή την πιο πιθανή απάντηση σε μια επιστημονική ερώτηση.
- ✘ **Αντίθετα, το ανθρώπινο μυαλό είναι ένα εκπληκτικά αποτελεσματικό και ακόμη κομψό σύστημα που λειτουργεί με μικρές ποσότητες πληροφοριών. Επιδιώκει να μην συμπεράνει ωμούς συσχετισμούς μεταξύ των δεδομένων αλλά να δημιουργήσει εξηγήσεις**
- ✘ **Η αληθινή νοημοσύνη είναι επίσης ικανή για ηθική σκέψη. Αυτό είναι το να περιορίζουμε την κατά τα άλλα απεριόριστη δημιουργικότητα του μυαλού μας με ένα σύνολο ηθικών αρχών που καθορίζουν τι πρέπει και τι δεν πρέπει να υπάρχει**