



Θέμα: “4K, 4G ,4 Life. Η επίδραση της τεχνολογίας στη ζωή των εφήβων.”

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Β' ΤΕΤΡΑΜΗΝΟΥ

ΓΕΛ ΣΕΡΒΙΩΝ

ΣΥΜΜΕΤΕΙΧΑΝ ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ

ΟΜΑΔΑ Α

Γεωργία Τρεβλοπούλου

Ελευθερία Τρευλοπούλου

Διονύσης Βελισσάρης

Δημήτρης Κουρκούτας (Συντονιστής)

ΟΜΑΔΑ Γ

Καραγιάννη Σοφία (Συντονίστρια)

Καγιάογλου Μαρία

Τσιρέκας Νικόλαος

Κοντοδήμος Ιωάννης

ΟΜΑΔΑ Β

Λαζαρίδης Νίκος (Συντονιστής)

Τζιούτζιας Θανάσης

Ταχτσίδης Γιάννης

Ευθύμης Νέστορας

ΟΜΑΔΑ Δ

Λάσπας Θωμάς (Συντονιστής)

Παπαδημητρίου Βασίλειος

Τσαράβας Γεώργιος

Τσαράβας Αθανάσιος

Τσιάμης Ζήσης

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Σκοπός της έρευνας είναι να γνωρίσουμε τη σύγχρονη τεχνολογία και να αναζητήσουμε πληροφορίες για τεχνολογικά επιτεύγματα που εμείς οι ίδιοι χρησιμοποιούμε. Όχι όμως για την επιφανειακή γνώση που ήδη κατέχουμε μα για την εις βάθος γνώση της λειτουργίας συσκευών που ανήκουν στην αιχμή της τεχνολογίας.

Ακόμη ,με τη διενέργεια δημοσκοπικής έρευνας , θα ανιχνεύσουμε τη θετική και την αρνητική επίδραση που έχει η χρήση της τεχνολογίας στη ζωή μας. Σε ποιο βαθμό επηρεάζει η τεχνολογία τη συγκέντρωσή μας στα μαθήματα, τις δραστηριότητές μας ,τις δεξιότητες,τις γνώσεις μας αλλά και την συναισθηματική και ψυχολογική μας κατάσταση.

Smart phone-Tablet



Ιστορική αναδρομή



Κινητά τηλέφωνα πρώτης γενιάς (1G)

- Το πρώτο αυτοματοποιημένο δίκτυο κινητής τηλεφωνίας λειτούργησε στις αρχές της δεκαετίας του '80 στη Σκανδιναβία και το πρώτο κινητό που έλαβε άδεια έγκρισης ήταν το μοντέλο της Μοτορόλα DynaTAC8000X που υπήρξε η ναυαρχίδα των λεγόμενων κινητών πρώτης γενιάς (1G).



Κινητά τηλέφωνα δεύτερης γενιάς (2G)

- Στην αρχή της δεκαετίας του '90 άρχισε η απογείωση των κινητών τηλεφώνων, τα κινητά έγιναν μικρότερα και παρείχαν κι άλλες ευκολίες, όπως την αποστολή σύντομων γραπτών μηνυμάτων (SMS) και τη λήψη φωτογραφιών. Έτσι περάσαμε στα κινητά της δεύτερης γενιάς (2G)



Κινητά τηλέφωνα τρίτης γενιάς (3G)

- Στις αρχές του 21ου αιώνα ήλθαν τα κινητά τρίτης γενιάς (3G), με τις απεριόριστες δυνατότητες των πολυμέσων και εφαρμογών.



ΤΑΜΠΛΕΤ - TABLET

- Παραδείγματα του υπολογιστή ταμπλέτα προέρχονται από τον 19ο και τον 20ο αιώνα, κυρίως ως πρότυπα και ιδέες, περίοπτη θέση, το Dynabook του Alan Kay το 1968 Το 2010, η εταιρεία Apple κυκλοφόρησε με το iPad, το οποίο χρησιμοποιεί την τεχνολογία οθόνης αφής παρόμοια με αυτή που χρησιμοποιείται στο έδαφός τους από το iPhone που έγινε το πρώτο κινητό ταμπλέτα υπολογιστής.



Λειτουργικά Συστήματα/ Operating Systems (OS)





the mobile operating system

- Το **Symbian OS** είναι λειτουργικό σύστημα για φορητές συσκευές, αποτελεί εξέλιξη του λειτουργικού συστήματος EPOC από την Psion. Το Symbian OS και δημιουργήθηκε με τη γλώσσα προγραμματισμού C++ από τη Symbian Ltd. Το λειτουργικό σύστημα Symbian OS «τρέχει» σε κινητά της Nokia, Sony Ericsson, Benq-Siemens, Samsung, Motorola. Αποτέλεσε βάση για την τρίτη γενιά κινητών τηλεφώνων (3G) αφού ήταν το 1ο αξιοσημείο λειτουργικό που πρόσφερε πληθώρα εφαρμογών για την εποχή του.

ios



- iOS (προηγουμένως iPhone OS) είναι ένα λογισμικό για κινητά το οποίο αναπτύχθηκε και διανέμεται από την Apple Inc. Αρχικά παρουσιάστηκε το 2007 για το iPhone, ενώ υποστηρίζει και άλλες συσκευές της Apple όπως το iPod touch, το iPad και το Apple TV (δεύτερης γενιάς). Αντίθετα από το Windows Phone της Microsoft και το Android της Google, η Apple δεν δίνει την άδεια για την εγκατάσταση του λογισμικού iOS σε συσκευές που δεν είναι κατασκευής Apple

Windows Phone/Windows Mobile

- **Windows Phone** είναι η έκδοση του Λειτουργικού Συστήματος Windows της Microsoft για έξυπνα κινητά τηλέφωνα. Είναι ένα λειτουργικό σύστημα που χαρακτηρίζεται πιο πολύ από την **Nokia** αφού όλη η πρώτην σειρά της μοντέλων **Lumia** λειτουργεί μόνο με Windows Phone και εκτός από αυτό η **Lumia** μεσολάβησε έτσι ώστε η Microsoft να εξαγοράσει την Nokia. Όπως κάθε λειτουργικό σύστημα για έξυπνα κινητά τηλέφωνα (smartphones) έτσι και τα **Windows Phone** προσφέρουν στους χρήστες μια εύκολη κι έξυπνη χρήση που μπορούν να κάνουν την εμπειρία τους με τα smartphones πιο απλή, αφού πολλές λειτουργίες που προσφέρουν οι υπολογιστές (Internet Explorer, Microsoft Office Word, Power Point κα) έχουν προστεθεί στα Windows Phone.





- Το **Android** είναι λειτουργικό σύστημα για συσκευές κινητής τηλεφωνίας το οποίο τρέχει τον πυρήνα του λειτουργικού [Linux](#). Αρχικά αναπτύχθηκε από την [Google](#) και αργότερα από την [[Handset Alliance](#) | [Open Handset Alliance](#)]. Επιτρέπει στους κατασκευαστές λογισμικού να συνθέτουν κώδικα με την χρήση της γλώσσας προγραμματισμού [Java](#), ελέγχοντας την συσκευή μέσω βιβλιοθηκών λογισμικού ανεπτυγμένων από την [Google](#). Το Android είναι κατά κύριο λόγο σχεδιασμένο για συσκευές με οθόνη αφής, όπως τα έξυπνα τηλέφωνα και τα [τάμπλετ](#), με διαφορετικό περιβάλλον χρήσης για τηλεοράσεις ([Android TV](#)), αυτοκίνητα ([Android Auto](#)) και ρολόγια χειρός ([Android Wear](#)). Παρόλο που έχει αναπτυχθεί για συσκευές με οθόνη αφής, έχει χρησιμοποιηθεί σε κονσόλες παιχνιδιών, ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, συνηθισμένους Η/Υ (π.χ. το HP Slate 21) και σε άλλες ηλεκτρονικές συσκευές. Είναι το πιο ευρέως διαδεδομένο λογισμικό στον κόσμο. Οι συσκευές με Android έχουν περισσότερες πωλήσεις από όλες τις συσκευές [Windows](#), [iOS](#) και [Mac OS X](#) μαζί.

Αρχή λειτουργίας κινητού τηλεφώνου



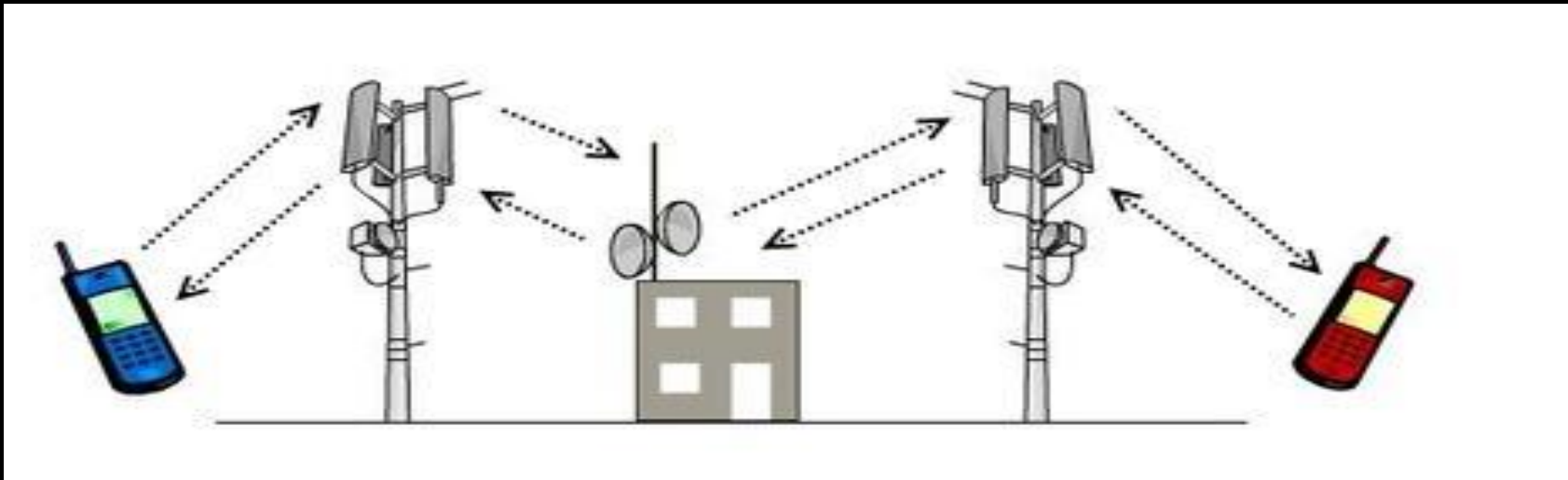
Ορισμός:

- **Κινητό τηλέφωνο** ή απλά **κινητό**, ονομάζεται κατά κύριο λόγο το τηλέφωνο που δεν εξαρτάται από φυσική καλωδιακή σύνδεση με δίκτυο παροχής τηλεφωνίας και δεν εξαρτάται από κάποια τοπική ασύρματη συσκευή εκπομπής ραδιοφωνικού σήματος χαμηλής συχνότητας. Τα κινητά τηλέφωνα χρησιμοποιούν τεχνολογία κυψελών (cells) και εκπέμπουν σε υψηλές συχνότητες. Για την εκπομπή και λήψη των σημάτων χρησιμοποιείται πλέον, αποκλειστικά ψηφιακή τεχνολογία με κωδικοποίηση.

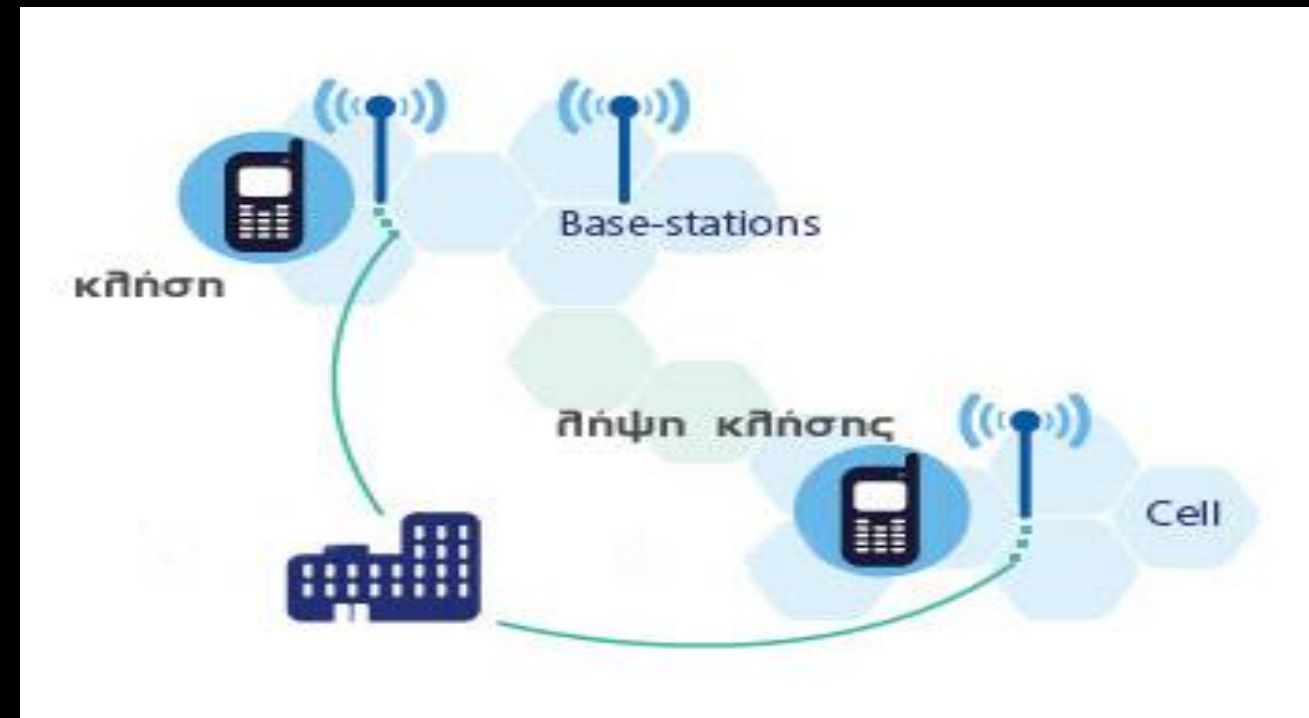


Πως λειτουργουν:

- Τα κινητά τηλέφωνα είναι χαμηλής ισχύος πομποδέκτες ραδιοκυμάτων, οι οποίοι με τη βοήθεια κατάλληλης ενσωματωμένης κεραίας και ηλεκτρονικού εξοπλισμού μετατρέπουν τη φωνή και τα ψηφιακά δεδομένα σε ραδιοκύματα και το αντίστροφο. Για την αποστολή αυτών των ραδιοκυμάτων από και προς το κινητό τηλέφωνο, χρησιμοποιούνται οι σταθμοί βάσης κινητών επικοινωνιών που αποτελούνται από κεραίες και ηλεκτρονικό εξοπλισμό.



- Τα περισσότερα σύγχρονα συστήματα κινητής τηλεφωνίας έχουν δομή κυψελών. Ασύρματα σήματα χρησιμοποιούνται για να επιτευχθεί επικοινωνία μεταξύ ενός κινητού τηλεφώνου και κοντινών τηλεπικοινωνιακών κυψελών. Όταν ένα τηλέφωνο απομακρύνεται πάρα πολύ από μια κυψέλη, ένα σύστημα ηλεκτρονικών σταθμών στέλνει εντολή στη κινητή μονάδα και σε μια πιο κοντινή κυψέλη για να αναλάβουν τις μεταξύ τους επικοινωνίες χωρίς διακοπή της κλήσης. Οπότε, οι κυψέλες επιτρέπουν την εκτεταμένη επαναχρησιμοποίηση συχνότητας αρκεί να μην γειτνιάζουν μεταξύ τους, για να μπορούν να χρησιμοποιούν τα κινητά τηλέφωνα ταυτόχρονα.



ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΟΥ ΚΙΝΗΤΟΥ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ ΣΤΗΝ ΥΓΕΙΑ

Η μακροχρόνια κυρίως χρήση κινητού τηλεφώνου σχετίζεται με αυξημένο κίνδυνο προσβολής του χρήστη από τις εξής ασθένειες:

- 1.Καρκίνος του εγκεφάλου
- 2.Καρκίνος των σιαλογόνων αδένων
- 3.Όγκους στα μάτια
- 4.Λευχαιμία
- 5.Αϋπνία
- 6.Πονοκέφαλος
- 7.Σύγχυση και στρες



Οι επιπτώσεις του κινητού όμως δεν τελειώνουν εδώ.

- Η ακαταλόγιστη χρήση του είναι αιτία δυσκολιών συγκέντρωσης αλλά και κούρασης. Επίσης η ακτινοβολία που απορροφάται από τα κύτταρα του σώματος και ιδιαίτερα από αυτά του εγκεφάλου, μπορεί να προκαλέσει τη νόσο του Αλτσχάιμερ και άλλες ασθένειες, όπως βλάβες στο DNA. Είναι πιθανό ακόμα ο φορέας αυτός των γενετικών πληροφοριών του κυττάρου να φέρει επιπτώσεις ακόμα και στο έμβρυο έως και μεταλλάξεις οι οποίες φέρουν αλλαγές στην αλληλουχία βάσεων και οδηγούν σε ένα διαφορετικό αλληλόμορφο.



ΚΙΝΗΤΟ ΚΑΙ ΕΦΗΒΕΙΑ



- Με ένα κινητό στο χέρι ζουν και αναπνέουν οι νέοι σήμερα, αφού αν και δεν μιλάνε, συνεχώς το χέρι τους γράφει ένα γραπτό μήνυμα sms σε κάποιο φίλο. Με τα γραπτά μηνύματα συνεννοούνται, με τα γραπτά μηνύματα τσακώνονται, τα βρίσκουν, κουτσομπολεύουν ή απλώς έχουν κάτι να κάνουν. 3/4 των εφήβων δεν μπορούν να αντέξουν χωρίς το κινητό τους παραπάνω από μια μέρα τηλέφωνο και πολλοί νέοι χρησιμοποιούν τα μηνύματα για κάθε μορφή επικοινωνίας τους, κάτι που οδηγεί στην αλλοτρίωση της ικανότητας των ανθρώπων για διαπροσωπική επαφή.



- Στην πλειοψηφία τους, τα παιδιά αυτών των ηλικιών μέχρι 16 ετών, χρησιμοποιούν κινητά σε ποσοστό που ξεπερνά το 90%. Τα στοιχεία αυτά αφορούν ολόκληρο τον κόσμο: το κινητό τηλέφωνο έχει γίνει πλέον ένα αναπόσπαστο εργαλείο για τους έφηβους και τα μηνύματα αποτελούν ένα τρόπο έκφρασής τους.



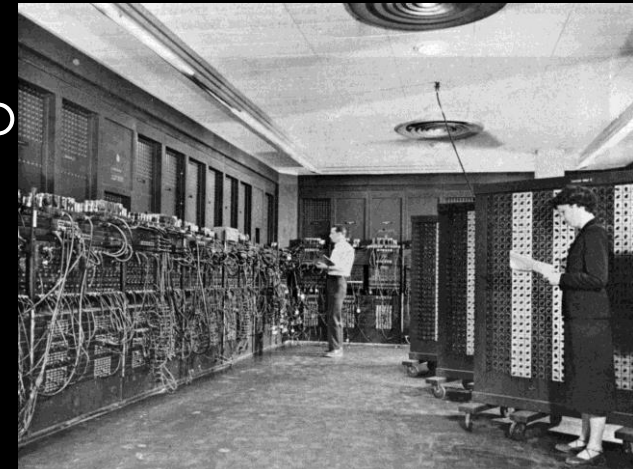
- Όμως το να επικοινωνείς συνεχώς μέσω γραπτών μηνυμάτων επιφέρει πολλές αρνητικές συνέπειες. Σύμφωνα με τις τελευταίες διεθνείς επιστημονικές έρευνες, έχει παρατηρηθεί μείωση του λεξιλογίου των παιδιών ως αποτέλεσμα της αυξημένης χρήσης των γραπτών μηνυμάτων όπου χρησιμοποιούν απλοποιημένες λέξεις. Με αυτόν τον τρόπο, δηλαδή επικοινωνώντας με συντομογραφίες λέξεων, οι νέοι ξεχνούν την γλώσσά τους και κατεπείκταση τον πολιτισμό και την παράδοση τους.



Υπολογιστής και διαδίκτυο

Ο πρώτος ηλεκτρονικός υπολογιστής, ο ENIAC

- Κατασκευάστηκε και σχεδιάστηκε από τους John Mauchly και John Eckert
- Κόστισε περίπου 500.000\$
- Ζύγιζε περίπου 30 τόνους και καταλάμβανε 163 τ.μ. χώρο
- Κατανάλωνε 140 κιλοβάτ ισχύ
- Έπρεπε να προγραμματίζεται με το χέρι
- Μπορούσε να εκτελέσει 5.000 προσθέσεις το δευτερόλεπτο
- Είχε περισσότερες από 18.000 λυχνίες κενού και 1.500 ηλεκτρονόμους





ΣΥΓΧΡΟΝΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Ακόμα και ο πιο ταπεινός σημερινός υπολογιστής είναι χιλιάδες φορές καλύτερος από τον ENIAC ως προς τις δυνατότητες. Οι υπολογιστές που έχουμε σήμερα ανήκουν στην 4η Γενιά. Ο κάθε ένας από αυτούς είναι εφοδιασμένος με Επεξεργαστή, έχει τη δική του Μνήμη, μονάδα αποθήκευσης πληροφοριών, οθόνη, και κάποιο είδος μέσου για να δίνουμε πληροφορίες στον υπολογιστή (πληκτρολόγιο, πονάκι, ποντίκι κλπ).

Σύμφωνα με το νόμο του Μουρ, κάθε 18 περίπου μήνες η ισχύς των παραγόμενων υπολογιστών διπλασιάζεται. Έτσι, γίνεται αντιληπτό γιατί ένας υπολογιστής που αγοράζεται σήμερα είναι (περίπου) δύο φορές ταχύτερος από έναν υπολογιστή της ίδιας «κατηγορίας» που αγοράστηκε πριν ενάμιση χρόνο.

διαδίκτυο

- **Το Διαδίκτυο** (αγγλ. Internet) είναι παγκόσμιο σύστημα διασυνδεδεμένων δικτύων υπολογιστών, οι οποίοι χρησιμοποιούν καθιερωμένη ομάδα πρωτοκόλλων, η οποία συχνά αποκαλείται "TCP/IP" (αν και αυτή δεν χρησιμοποιείται από όλες τις υπηρεσίες του Διαδικτύου) για να εξυπηρετεί εκατομμύρια χρηστών καθημερινά σε ολόκληρο τον κόσμο. Οι διασυνδεδεμένοι ηλεκτρονικοί υπολογιστές ανά τον κόσμο, οι οποίοι βρίσκονται σε ένα κοινό δίκτυο επικοινωνίας, ανταλλάσσουν μηνύματα (πακέτα) με τη χρήση διαφόρων πρωτοκόλλων (τυποποιημένοι κανόνες επικοινωνίας), τα οποία υλοποιούνται σε επίπεδο υλικού και λογισμικού. Το κοινό αυτό δίκτυο καλείται Διαδίκτυο.

τα θετικά και τα αρνητικά του διαδικτύου

Θετικά

- Το διαδίκτυο αποτελεί σημαντικό μέσο μαζικής ενημέρωσης.
- Αποτελεί τον κυριότερο παροχέα πληροφοριών όπου μπορείς να βρεις οτιδήποτε σε ενδιαφέρει.
- Έχει ανατρέψει τα δεδομένα στην επικοινωνία, αφού ο καθένας μπορεί να επικοινωνεί με οποιονδήποτε θέλει με χαμηλό κόστος, ανεξαρτήτως αποστάσεως.
- Είναι προσιτό σχεδόν σε όλους τους ανθρώπους αφού είναι ένα σχετικά φθηνό μέσο.
- Έχει πρακτική εφαρμογή σε πολλούς τομείς, ακόμη και στην εκπαίδευση.
- Σερφάροντας στο διαδίκτυο νιώθει κανείς ελεύθερος καθώς έχει την δυνατότητα να εκφράζει ελεύθερα τις απόψεις του χωρίς να φοβάται την λογοκρισία.
- Θετικά μπορούμε να χαρακτηρίσουμε επίσης την διευκόλυνσή μας σε διάφορες υποχρεώσεις όπως η πληρωμή λογαριασμών.

Αρνητικά

- Ακατάλληλο Περιεχόμενο
- Ανεπιθύμητα Μηνύματα
- Αποξένωση από τον Πραγματικό Κόσμο
- Αποπλάνηση
- Βίαια Παιχνίδια
- Εθισμός
- Εκφοβισμός
- Ηλεκτρονικός Τζόγος
- Ιοί
- Υποκλοπή Προσωπικών Δεδομένων



Τηλεόραση

Ιστορική εξέλιξη της τηλεόρασης

Τηλεόραση είναι η συσκευή που προβάλλει εικόνες και ήχους σε μακρινές αποστάσεις με τη βοήθεια ηλεκτρομαγνητικών κυμάτων. Οι πρώτες επιτυχείς τηλεοπτικές μεταδόσεις έγιναν από τον Τζων Λότζι Μπαίρντ (John Logie Baird), μεταξύ 1928 και 1935 στη Μ. Βρετανία, χρησιμοποιώντας τους πομπούς μεσαίων κυμάτων του BBC.



η πρώτη τηλεόραση, έδειχνε απλά κινούμενες εικόνες

Ιστορική εξέλιξη της τηλεορασης

Στο σύστημα αυτό οι εικόνες αποτελούνταν μόνο από 30 γραμμές και δεν μπορούσαν να αναπαραχθούν οι μικρές λεπτομέρειες.

Το 1940, τη χρονιά που ξέσπασε ο δεύτερος παγκόσμιος πόλεμος, οι τακτικές τηλεοπτικές εκπομπές διακόπηκαν.

Μετά τον πόλεμο ξαναρχίζουν οι μεταδόσεις, αλλά ήταν λιγότερες σε αριθμό.

Το 1946 δώδεκα εμπορικοί τηλεοπτικοί σταθμοί λειτουργούσαν στις ΗΠΑ και οι πωλήσεις τηλεοπτικών συσκευών ανέβηκαν **κατακόρυφα**.



Ιστορική εξέλιξη της τηλεορασης

Αρχικά, το τηλεοπτικό σήμα ήταν ασπρόμαυρο. Αργότερα επιχειρήθηκε η μετάδοση έγχρωμου σήματος. Τέθηκε ως απαραίτητη προϋπόθεση η συμβατότητα μεταξύ ασπρόμαυρων και έγχρωμων εκπομπών. Ο έγχρωμος τηλεοπτικός δέκτης θα έπρεπε να λειτουργεί τόσο με έγχρωμες όσο και με ασπρόμαυρες εκπομπές σημάτων. Επίσης, ο ασπρόμαυρος δέκτης θα έπρεπε να μπορεί να λάβει ένα έγχρωμο σήμα (το οποίο, φυσικά, θα πρόβαλλε ασπρόμαυρο). Αναπτύχθηκαν τα παρακάτω αναλογικά πρότυπα έγχρωμης εικόνας:

- PAL (Phase Alternating Line): Γερμανικής προέλευσης με πρώτη εκπομπή το 1967
- SECAM (Séquentiel Couleur à mémoire): Γαλλικής προέλευσης με πρώτη εκπομπή το 1956 και
- NTSC (National Television System Committee): Αμερικανικής προέλευσης με πρώτη εκπομπή το 1953



Ιστορική εξέλιξη της τηλεορασης

Από το 1988 επίσης, ξεκινά και η αναμετάδοση των πρώτων δορυφορικών καναλιών. Είναι η εποχή που οι ταράτσες των σπιτιών αλλάζουν ραγδαία όψη, όταν στις ήδη εγκατεστημένες μεγάλες κεραίες των VHF προστίθενται οι λίγο πιο κομψές κεραίες UHF που προορίζονται για την λήψη των νέων καναλιών. Έτσι, εμφανίστηκαν δειλά δειλά τα πρώτα τεράστια πιάτα στις αθηναϊκές ταράτσες και στη συνέχεια και των άλλων πόλεων. Τέλος το 1994 εμφανίζεται το πρώτο συνδρομητικό κανάλι, το Filmnet, που προσέφερε εμπορικές ταινίες και ζωντανούς αγώνες ποδοσφαίρου.



Τα Είδη της τηλεορασης

ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ ΥΓΡΩΝ ΚΡΥΣΤΑΛΛΩΝ (LCD)

Οι οθόνες υγρών κρυστάλλων βασίζονται στην ανακάλυψη του υγρού κρυστάλλου που έκανε το 1888 ο αυστριακός βοτανολόγος Friedrich Reinitzer. Ωστόσο η πρώτη πειραματική συσκευή ηλεκτρονικής απεικόνιση με τη βοήθεια υγρών κρυστάλλων έγινε από την εταιρία RCA το 1968 και από τότε μέχρι σήμερα η ραγδαία τεχνολογική εξέλιξη έχει καταστήσει τις οθόνες υγρών κρυστάλλων ως το μεγαλύτερο αντίπαλο των οθόνων τεχνολογίας CRT.

Το φως αρχικά παράγεται από λαμπτήρες φθορισμού που βρίσκονται πίσω από την οθόνη και κατευθύνεται προς τους υγρούς κρυστάλλους. Τα τελευταία χρόνια άρχισε η διάθεση στην αγορά τηλεοράσεων LCD που χρησιμοποιούν φωτοεκπέμπουσες διόδους (LED), αντί για λαμπτήρες φθορισμού ως πηγές φωτός, καθώς προσφέρουν σημαντικά πλεονεκτήματα, όπως αυξημένο χρωματικό εύρος, μεγάλη διάρκεια ζωής και βαθύτερο μαύρο. Οι υγροί κρύσταλλοι λειτουργούν ως φωτοφράκτες και καθορίζουν το ποσό του φωτός που θα περάσει δια μέσου της οθόνης προς τον θεατή. Διαφορετικά φίλτρα σε κάθε υπό-στοιχείο (subpixel) δίνουν τα τρία βασικά χρώματα και ο συνδυασμός τους δημιουργεί τον χρωματισμό του εικονοστοιχείου (pixel).

ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ ΥΓΡΩΝ ΚΡΥΣΤΑΛΛΩΝ (LCD)

Πλεονεκτήματα:

Μικρή κατανάλωση ηλεκτρικής ενέργειας και κατά συνέπεια λιγότερη έκλυση θερμότητας από τη συσκευή στον περιβάλλον χώρο. Μια οθόνη TFT των 15 ιντσών καταναλώνει γύρω στα 35 watt ηλεκτρικής ενέργειας, ενώ η κατανάλωση μιας αντίστοιχης CRT κυμαίνεται γύρω στα 90.

Εκπέμπουν πολύ λίγη ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία.

Μικρό βάρος και πολύ μικρός όγκος. Χαρακτηρίζονται κυρίως από το πολύ μικρό τους πάχος, που σε πολλές περιπτώσεις μπορεί να συγκριθεί με αυτό ενός κάδρου.

Δεν παρατηρείται τρέμουλο στην εικόνα τους, αφού αυτή δεν σχηματίζεται από μια ακτίνα που σαρώνει την επιφάνεια της οθόνης πολλές φορές το δευτερόλεπτο. Αντιθέτως η εικόνα που σχηματίζεται παραμένει ως έχει μέχρι αυτή να ανανεωθεί με κάποια καινούργια.

Δεν παρουσιάζουν γεωμετρικές παραμορφώσεις στην εικόνα. Η ευθεία γραμμή απεικονίζεται ως ευθεία γραμμή. Η ιδιότητα αυτή, όπως θα δούμε παρακάτω, επέτρεψε την κατασκευή οθόνων τρισδιάστατης στερεοσκοπικής απεικόνισης, οι οποίες επιτρέπουν σε έναν ή και περισσότερους χρήστες να αντιληφθούν πραγματικό βάθος, χωρίς τη χρήση ειδικών γυαλιών ή άλλων συσκευών. Κατασκευάζονται από οργανικά υλικά περισσότερο φιλικά προς το περιβάλλον.

Μεγάλη διάρκεια ζωής. Οι κατασκευαστές εγγυώνται περί τις 50.000 ώρες καλής λειτουργίας. Η διάρκεια ζωής των οθόνων υγρών κρυστάλλων καθορίζεται από τη διάρκεια ζωής του λαμπτήρα φθορισμού που παρέχει το απαιτούμενο φως για την ανάγνωση τους.

ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ ΥΓΡΩΝ ΚΡΥΣΤΑΛΛΩΝ (LCD)

Μειονεκτήματα:

Εύθραυστες και ευαίσθητες σε κοινά καθαριστικά γυάλινων επιφανειών, με τα οποία πολλοί συνήθιζαν να καθαρίζουν τις οθόνες τύπου CRT.

Υποστηρίζουν μόνο μια ανάλυση απεικόνισης. Για να αποδοθεί σωστά η απεικόνιση μεγαλύτερης ή μικρότερης ανάλυσης, εφαρμόζεται ανάλογα μεγέθυνση ή σμίκρυνση από τα ηλεκτρονικά κυκλώματα της οθόνης, με αποτέλεσμα να επηρεάζεται αρνητικά η καθαρότητα και η ευκρίνεια της απεικόνισης.

Περιορισμένο εύρος θέασης τους. Αν και οι περισσότερες σύγχρονες οθόνες τύπου TFT έχουν βελτιωθεί αρκετά σε αυτό τον τομέα, παρόλα αυτά, δεν είναι λίγες αυτές που η παρακολούθησή τους από μεγάλη γωνία παρουσιάζει προβλήματα, όπως αλλοιώσεις τόσο στα χρώματα, όσο και στην φωτεινότητα της απεικόνισης.

Κακή χρωματική απόδοση και μικρή αντίθεση. Ειδικά στα μοντέλα χαμηλού κόστους.

Μεγάλος χρόνος απόκρισης / μικρός ρυθμός ανανέωσης της εικόνας. Δηλαδή, ο χρόνος που απαιτείται μέχρι να αλλάξει χρώμα ή φωτεινότητα ένα εικονοστοιχείο της οθόνης, με αποτέλεσμα σε εφαρμογές όπου υπάρχει έντονη κίνηση να παρουσιάζονται είδωλα και άλλες παρενέργειες. Στις σύγχρονες οθόνες υγρών κρυστάλλων ωστόσο τέτοια φαινόμενα δεν είναι και τόσο συχνά, αφού είναι αρκετά γρήγορες στην απόκρισή τους (κοντά στα 12 χιλιοστά του δευτερολέπτου) και έτσι η χρήση τους για εφαρμογές με έντονη κίνηση δε παρουσιάζει κανένα πρόβλημα. Παρόλα αυτά όμως, η στερεοσκοπική έγχρωμη απεικόνιση σε μια απλή (2D) οθόνη υγρών κρυστάλλων, χρησιμοποιώντας ειδικά γυαλιά ηλεκτρονικού διαφράγματος, είναι ακόμα αδύνατη.

Ακριβές, σε σύγκριση με τις οθόνες τύπου CRT.

OLED Τηλεοράσεις

Τι είναι OLED Τηλεόραση;

OLED είναι οι τηλεοράσεις που χρησιμοποιούν μία νέα τεχνολογία η οποία χρησιμοποιεί τη μέθοδο της οργανικής εκπομπής φωτός. Συγκεκριμένα, αποτελούνται από οργανικές, ημιαγώγιμες φωτοδιόδους οι οποίες φωτίζονται, ανάλογα με την τάση του φωτός που εφαρμόζεται σε αυτές. Για τη μετατροπή της ηλεκτρικής ενέργειας σε φως, η τεχνολογία OLED στηρίζεται σε υλικά με βασικό συστατικό τον άνθρακα για να εκμεταλλευτεί καλύτερα την φωτεινότητα του χώρου καθώς και για την αποφυγή αντανάκλασεων που συμβαίνει συχνά στις τηλεοράσεις LED.

OLED Τηλεορασεις

Επιπλέον δυνατότητες:

- Απίστευτο μαύρο : Με το κάθε εικονοστοιχείο (pixel) να είναι «αυτόφωτο», οι OLED TVs μπορούν να επιτύχουν το απόλυτο μαύρο χρώμα. Το μόνο που χρειάζεται να κάνουν είναι να... «σβήσουν» τα επιθυμητά pixels, αντίθετα με τις LED/LCD οι οποίες έχουν πάντα μία πηγή φωτός στο πίσω μέρος.
- Μεγάλη φωτεινότητα, εκπληκτικά λευκά: Οι ημιαγώγιμες φωτοδιόδοι LED προσφέρουν τρομερά μεγάλη φωτεινότητα και απίστευτα λευκό χρώμα! Αυτό σε συνδυασμό με το απόλυτο μαύρο, δημιουργεί αντίθεση που ξεπερνάει κατά πολύ και τις LED/LCD και τις Plasma TVs δίνοντας την καλύτερη ποιότητα εικόνας .
- Αυθεντικά χρώματα : Η τεχνολογία OLED ανοίγει νέους ορίζοντες και στην ποιότητα χρωμάτων αφού επιτρέπει νέες τεχνικές από τους κατασκευαστές για να προσφέρουν χρώματα που αγγίζουν το 100% στον ρεαλισμό.
- Μηδενικοί χρόνοι απόκρισης : Τα αυτόφωτα pixels των OLED τηλεοράσεων προσφέρουν ταχύτατους χρόνους απόκρισης αφού σε αντίθεση με τις LED/LCD δεν χρειάζεται να ανοιγοκλείσουν αλλά απλά να... «σβήσουν» ή να αλλάξουν χρώμα κάτι που γίνεται σχεδόν με «ταχύτητα φωτός». Έτσι δεν υπάρχει το παραμικρό «είδωλο» ακόμα και σε έντονες σκηνές δράσης.
- Μεγάλες γωνίες θέασης : Χάρη στην τεχνολογία OLED πλέον οι γωνίες θέασης είναι ακόμα μεγαλύτερες και έτσι μπορεί όλη η παρέα να παρακολουθεί με άνεση χωρίς παραμορφώσεις από οποιαδήποτε γωνία.

LED Τηλεοράσεις

- Η τεχνολογία οπίσθιου φωτισμού LED προσφέρει μοναδική ποιότητα εικόνας σε μία εκπληκτικά λεπτή οθόνη. Οι τηλεοράσεις αυτές διαθέτουν τη λειτουργία αντίθεσης Mega Contrast Ratio – το πιο φωτεινό λευκό και το πιο σκούρο μαύρο που μπορεί να αναπαράγει μία τηλεόραση – καθώς και προηγμένες λειτουργίες συνδεσιμότητας στο διαδίκτυο που σας δίνουν τη δυνατότητα να κατεβάζετε εφαρμογές απευθείας στην τηλεόραση σας. Οι οθόνες LED (light-emitting diode) είναι στην ουσία οθόνες LCD με φωτισμό LED στο πίσω μέρος τους. Ο φωτισμός αυτός είτε καλύπτει ολόκληρη την πίσω επιφάνεια της οθόνης είτε τοποθετείται στο περίγραμμα της (η τηλεόραση γνωστή ως «edge-lit»). Ο δεύτερος τύπος τηλεόρασης χρησιμοποιεί ένα πάνελ κατανομής του φωτός, διασκορπίζοντας το σε ολόκληρη την οθόνη.

LED Τηλεοράσεις

Επιπλέον Δυνατότητες:

Οι τηλεοράσεις LED είναι εξαιρετικά αποδοτικές χωρίς να καταναλώνουν πολύ ενέργεια. Στην πραγματικότητα, ανάλογα με τη σειρά και το μέγεθος της οθόνης, οι τηλεοράσεις LED της είναι κατά 50% πιο αποδοτικές σε κανονική λειτουργία σε σύγκριση με τις τελευταίες προδιαγραφές του προτύπου ENERGY STAR.

Ο οπίσθιος φωτισμός LED χρησιμοποιώντας το "λευκό" LEDs παράγει ένα ευρύτερο φάσμα που τροφοδοτεί τα επιμέρους φίλτρα της οθόνης LCD, με αποτέλεσμα μια πιο βελτιωμένη γκάμα με χαμηλότερο κόστος σε σχέση με άλλων οθονών.

Οι LED έχουν μεγαλύτερη διάρκεια ζωής και καλύτερη ενεργειακή απόδοση από ό, τι οι πλάσμα και LCD τηλεοράσεις. Σε αντίθεση με τον οπίσθιο φωτισμό των LCD, τα LED δεν χρησιμοποιούν υδράργυρο (που συμβάλει στην περιβαλλοντική ρύπανση) στην κατασκευή τους. Ωστόσο, τα άλλα στοιχεία (όπως γάλλιο και αρσενικό) που χρησιμοποιούνται στην παρασκευή των LED.

plasma Τηλεορασεις

- Οι οθόνες Plasma διαθέτουν μικρές κυψέλες με αέριο (xenon ή νέον) ανάμεσα σε δύο γυάλινες πλάκες, οι οποίες προσφέρουν πολύ φωτεινές και καθαρές εικόνες ακόμη και σε οθόνες μεγάλων διαστάσεων. Οι οθόνες Plasma συνδυάζουν τον κομψό και εκλεπτυσμένο σχεδιασμό με την ασυναγώνιστη ποιότητα εικόνας, τη ρεαλιστική δράση και τη μεγαλύτερη αντίθεση. Οι τηλεοράσεις Plasma είναι μεγάλων διαστάσεων (από 42 έως 63 ίντσες). Αποδίδουν άψογα σε συνθήκες χαμηλού φωτισμού (οι οποίες είναι ιδανικές για την προβολή ταινιών), διαθέτουν υψηλό λόγο αντίθεσης, αναπαράγουν υπέροχα ρεαλιστικά χρώματα και προσφέρουν μεγάλη γωνία θέασης για άνεση από κάθε σημείο του χώρου.

plasma Τηλεορασεις

Πλεονεκτήματα:

- Είναι ικανές να παράγουν βαθύτερο μαύρο και προσφέρουν μέγιστη αναλογία αντίθεσης
- Έχουν την ευρύτερη γωνία θέασης της LCD. Οι εικόνες δεν πάσχουν από την υποβάθμιση σε λιγότερο από ευθείες γωνίες, όπως οι οθόνες LCD όπου παρατηρείται μια λάμψη ή μια μαύρη ομίχλη σε κάποιες γωνίες θέασης.
- Λιγότερο ορατή θαμπάδα κινήσεων, σε μεγάλο βαθμό χάρη σε πολύ υψηλούς ρυθμούς ανανέωσης και ένα ταχύτερο χρόνο απόκρισης, συμβάλλοντας στην ανώτερη απόδοση κατά την εμφάνιση περιεχομένου με σημαντικές ποσότητες γρήγορη κίνηση.
- Λιγότερο ορατή θαμπάδα κινήσεων, σε μεγάλο βαθμό χάρη σε πολύ υψηλούς ρυθμούς ανανέωσης και ένα ταχύτερο χρόνο απόκρισης, συμβάλλοντας στην ανώτερη απόδοση κατά την εμφάνιση περιεχομένου με σημαντικές ποσότητες γρήγορης κίνησης.

plasma Τηλεορασεις

- Μειονεκτήματα:

- Λόγω της μη σταθερής φύσης της μεθόδου χρωματισμού και της έντασης παραγωγής, μερικοί άνθρωποι θα παρατηρήσετε ότι οθόνες πλάσματος έχουν μια <<αστραπές>> ή τρεμοπαιζει η οθόνη με αποτέλεσμα η σειρά αποχρώσεων, οι εντάσεις και τα πρότυπα πρόσμειξης.
- Χρησιμοποιεί περισσότερη ηλεκτρική ενέργεια, κατά μέσον όρο, από μια τηλεόραση LCD χρησιμοποιώντας ένα οπίσθιο φωτισμό LED.
- Δεν λειτουργεί τόσο καλά σε μεγάλα υψόμετρα πάνω από 2 χιλιόμετρα λόγω της διαφορικής πίεσης μεταξύ των αερίων στο εσωτερικό της οθόνης και την πίεση αέρα σε μεγάλο υψόμετρο. Αυτό μπορεί να προκαλέσει βούισμα.
- Οι οθόνες Plasma είναι γενικά βαρύτερες από οθόνη LCD, και απαιτούν πιο προσεκτικό χειρισμό, για αυτό είναι καλύτερα να διατηρούνται σε όρθια θέση.

ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το PS4 έχει οκταπύρρηνο επεξεργαστή AMD αρχιτεκτονικής x86, AMD Radeon GPU με ρίζες στο PC, και το καλύτερο απ' όλα, 8GB ταχύτατης μνήμης GDDR5. Οι δυνατότητές του πολλές και διάφορες: αστραπιαίο boot-up, multitasking, background downloads και updates, παίξιμο των downloadable καθώς κατεβαίνουν, σύνδεση λογαριασμών Facebook και SEN, cross-game chat, ανέβασμα και μοίρασμα βίντεο από ότι παίζετε ανά πάσα στιγμή, ζωντανή μετάδοση gameplay με σχόλια από φίλους, παραμετροποίηση και προτάσεις αγορών ανάλογα με τα γούστα σας, Remote Play με PS Vita, smartphones/ tablets ως δευτερες οθόνες, και στο μέλλον μέσω Gaikai άμεση δοκιμή παιχνιδιών στο PS Store και διάθεση τίτλων του PS3

Το πρόβλημα του εθισμού στα παιχνίδια

Η ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

- Τα video games ξεκίνησαν την μακρόχρονη πορεία τους το 1971 σαν ένα μέσο εμπορικής διασκέδασης, ενώ στις αρχές του 1980 είχαν ήδη γίνει η βάση μιας σημαντικής ψυχαγωγικής βιομηχανίας σε Ευρώπη, Αμερική και Ιαπωνία. Το 1983 σημειώθηκε η καταστροφική τους κατάρρευση αλλά ανέκαμψαν σύντομα, μόλις δυο χρόνια αργότερα. Στις μέρες μας οι πωλήσεις των video games ανταγωνίζονται δυναμικά τις κινηματογραφικές ταινίες, έχοντας εξελιχθεί σε μια από τις πιο επικερδείς βιομηχανίες παγκοσμίως

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΕΘΙΣΜΟΥ

Ο εθισμός στα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ένα πραγματικό και μάλιστα αυξανόμενο πρόβλημα. Συνήθως τα πλέον εθιστικά παιχνίδια είναι αυτά που παίζονται on-line στο Internet με τη συμμετοχή διαφορετικών παικτών. Περιλαμβάνουν παιχνίδια ρόλων, πολλά επίπεδα δυσκολίας και δυνατότητα επικοινωνίας με άλλους παίκτες στο διαδίκτυο. Συχνά τα παιδιά παίζουν και συνομιλούν ταυτόχρονα on-line. Ο εικονικός αυτός κόσμος παρέχει έναν τρόπο διαφυγής του παιδιού από την πραγματική ζωή. Είναι πιθανό να απορροφηθούν τόσο από αυτή την εικονική κατάσταση που να παραμελούν τις πραγματικές υποχρεώσεις τους στο σχολείο και αλλού. Για αυτό θεωρείται ότι ο παράγοντας του χρόνου είναι σημαντικός. Η ενασχόληση με αυτά τα παιχνίδια για πάρα πολλές ώρες μπορεί να δημιουργήσει προβλήματα και τελικά να οδηγήσει σε: 1. Πτωχές ικανότητες διαπροσωπικής επικοινωνίας. Μπορεί να υπάρχει επικοινωνία μέσω του διαδικτύου, αλλά δεν αναπτύσσονται οι δεξιότητες στις οποίες στηρίζεται η διαπροσωπική επαφή των ανθρώπων, 2. Παραμέληση του ρόλου στην οικογένεια, των υποχρεώσεων στο σχολείο, αλλά και διαφορετικών δραστηριοτήτων που μπορεί να είχε αναπτύξει το παιδί. Η μειωμένη σχολική απόδοση είναι ένα σημαντικό ζήτημα που συνδυάζεται και με την απουσία παραδοσιακών δραστηριοτήτων καλλιέργειας του πνεύματος, όπως είναι το διάβασμα βιβλίων και 3. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να συμμετέχουν στην αύξηση του προβλήματος της παιδικής παχυσαρκίας. Στην οθόνη του υπολογιστή ένα παιδί μπορεί να γίνει ο νέος Ronaldo, αλλά στην πραγματικότητα δεν ασκεί κάποιους μύες πέρα από αυτούς που χρειάζονται για τον χειρισμό της κονσόλας ή του υπολογιστή.

- Τα παιχνίδια, που παίζονται στο διαδίκτυο, εκθέτουν τα παιδιά και σε άλλες μορφές κινδύνου. Δεν είναι σίγουρο ότι πάντα οι άλλοι παίκτες, με τους οποίους επικοινωνούν on-line, είναι παιδιά της ηλικίας τους (και κυρίως ότι οι προθέσεις τους περιορίζονται στο να παίζουν μαζί). Επίσης, στους δύσκολους οικονομικά καιρούς που περνάμε, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να αποτελέσουν πρόβλημα για το πορτοφόλι μας. Στις ΗΠΑ, ένα αγόρι 14 ετών χρησιμοποίησε την πιστωτική κάρτα της μητέρας του για να αγοράσει στο διαδίκτυο διάφορα βοηθήματα για το παιχνίδι του, όπως ένα μαγικό πολεμικό θώρακα δράκου και 100 στήλες φανταστικού χρυσού. Η μητέρα του κατάλαβε τι είχε συμβεί μόνο όταν έλαβε την ειδοποίηση της τράπεζας με ένα απρόσμενο χρέος 600 δολαρίων. Τέλος, η διατήρηση μιας ανοικτής σύνδεσης στο διαδίκτυο θέτει τον υπολογιστή και τα προσωπικά δεδομένα στους γνωστούς κινδύνους των κακόβουλων λογισμικών. Συνεπώς, η εγκατάσταση ενός αποτελεσματικού προγράμματος ασφαλείας στον υπολογιστή γίνεται ακόμα πιο σημαντική εάν αυτός χρησιμοποιείται για on-line παιχνίδια.

ΟΦΕΛΗ ΜΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΚΟΝΣΟΛΑΣ

- Παρόλα αυτά δεν είναι όλα αρνητικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Σύμφωνα με μελέτες, τα παιχνίδια αυτά προσφέρουν και πλεονεκτήματα για τα παιδιά:
- 1. Ειδικά τα ανώτερα ποιοτικά παιχνίδια αποτελούν άσκηση του μυαλού και οξύνουν τη σκέψη, όπως η φυσική άσκηση γυμνάζει το σώμα. Το μυαλό ανταποκρίνεται σε μεταβολές του περιβάλλοντος και των εμπειριών και η διαδικασία αυτή είναι εντονότερη σε πρώιμα στάδια ανάπτυξης. Κατά αυτή την έννοια, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να έχουν ευεργετική επίδραση για τη νοητική ανάπτυξη των παιδιών.
- 2. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια απαιτούν κατανόηση των κανόνων και των σκοπών του παιχνιδιού. Αυτό μπορεί να ενισχύσει τις γνωστικές ικανότητες του παιδιού και να προσφέρει εκπαιδευτικά οφέλη. Τα κυριότερα εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα αφορούν την αντίληψη, τη μάθηση και την κατανόηση των αιτίων. Βελτιώνουν την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, την ταχύτητα της σκέψης, την παρατηρητικότητα σε λεπτομέρειες, την ικανότητα ταυτόχρονου χειρισμού καταστάσεων και τη δυνατότητα λήψης αποφάσεων.
- 3. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να βελτιώσουν τις κινητικές δεξιότητες των παιδιών (όπως ο συντονισμός ματιού – χεριού) και τις ικανότητες αυτές να τις αξιοποιήσουν για την επίλυση καθημερινών προβλημάτων.
- 4. Μπορεί να ενισχύσουν το πνεύμα της συνεργασίας και την ομαδικότητα όταν παίζονται ταυτόχρονα από πολλούς χρήστες και
- 5. Σημαντική είναι επίσης η εξοικείωση των παιδιών με την τεχνολογία που προσφέρουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.



ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

1.Το φύλο σας

α. Αγόρι

β. Κορίτσι

2.Τι ηλικία έχετε;

α. 13-14

β. 15-16

γ. 17-18

ΚΙΝΗΤΟ- ΤΑΜΠΛΕΤ

3.Πόσες ώρες την ημέρα ασχολείστε με το tablet/smartphone σας;

α.0-1

β.1-2

γ.2-3

δ. Πάνω από 3 ώρες

4.Περισσότερο χρησιμοποιείς το κινητό σου για:

α.Επικοινωνία β.Διαδίκτυο

γ.Παιχνίδια δ.Άλλο(συμπληρώστε)

5.Πόσο συχνά αλλάζεις συσκευή;

α.Κάθε χρόνο

β.Κάθε δύο χρόνια

γ. Πιο συχνά

δ. Πιο αραιά

ε. Όταν χαλάει

6.Πόσα ευρώ διαθέτεις για καινούρια συσκευή;α.Μέχρι 100

β. Μέχρι 200

γ.Μέχρι 300

δ. Περισσότερα από 300

Η/Υ -ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

7.Πόσες ώρες σερφάρεις στο διαδίκτυο την ημέρα;

α.1-2 β. 2-3 γ. 3-4 δ. Πάνω από 4 ε.Καθόλου

8.Ποιες μέρες χρησιμοποιείς Η/Υ-διαδίκτυο;

α. Καθημερινές β. Σαββατοκύριακο γ. Κάθε μέρα δ. Δεν έχω Η /Υ

9.Χρησιμοποιείς τον Η/Υ για εργασίες του σχολείου;

α. Ναι β. Όχι

10.Πόσο συχνά χρησιμοποιείς τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (facebook, tweeter κλπ);

α.Κάθε μέρα β.Αρκετά συχνά γ. Σπάνια δ. Δεν ασχολούμαι

11.Σε ποιο βαθμό επηρεάζει την καθημερινότητά σου η χρήση Η/Υ -internet;

α. Πάρα πολύ β. Αρκετά γ. Λίγο δ. Καθόλου

12.Πόσες ώρες παρακολουθείς τηλεόραση κατά μέσο όρο ημερησίως;

Α.0-1 β.1-2 γ. 3-4 δ. Πάνω από 4

13.Πιστεύεις πως η επίδοσή σου στο σχολείο επηρεάζεται από την παρακολούθηση τηλεόρασης;

Α. Θετικά β. Αρνητικά γ. Δεν επηρεάζεται

14.Τι προγράμματα παρακολουθείς περισσότερο;

Α, Ενημερωτικά β. Ψυχαγωγικά-Σειρές-Ταινίες γ.Εκπαιδευτικά-Ντοκυμαντέρ

15. Γνωρίζετε τι είναι τα παρακάτω (κυκλώστε όσα γνωρίζετε):

α. 4K β. 3D γ. OLED δ. Full HD

ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

16. Έχεις κονσόλα παιχνιδιών;

α. Ναι β. Όχι

17. Πόσες ώρες ασχολείσαι κατά μέσο όρο ημερησίως;

Α. 0-1 β. 1-2 γ. 2-3 δ. Περισσότερες

18. Παίζεις παιχνίδια στο διαδίκτυο με άλλους χρήστες (on line);

α. Ναι β. Όχι

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΓΕΝΙΚΑ

19. Πιστεύετε πως η τεχνολογία επηρεάζει την επίδοσή σου στο σχολείο:

Α. Θετικά β. Αρνητικά γ. Δεν έχει καμία επίδραση.

20. Ποια η γνώμη σας για την επίδραση της τεχνολογίας στη ζωή σου γενικά (κυκλώστε αυτά με τα οποία συμφωνείτε).

α. Θετική β. Δεν μπορώ να φανταστώ τη ζωή μου χωρίς αυτή
γ. Αρνητική δ. Δεν τα πάω καλά με την τεχνολογία ε. Μέτρον Άριστον

Ευχαριστούμε για τη συμμετοχή σας!

Ερώτηση 1

Το φύλο σας

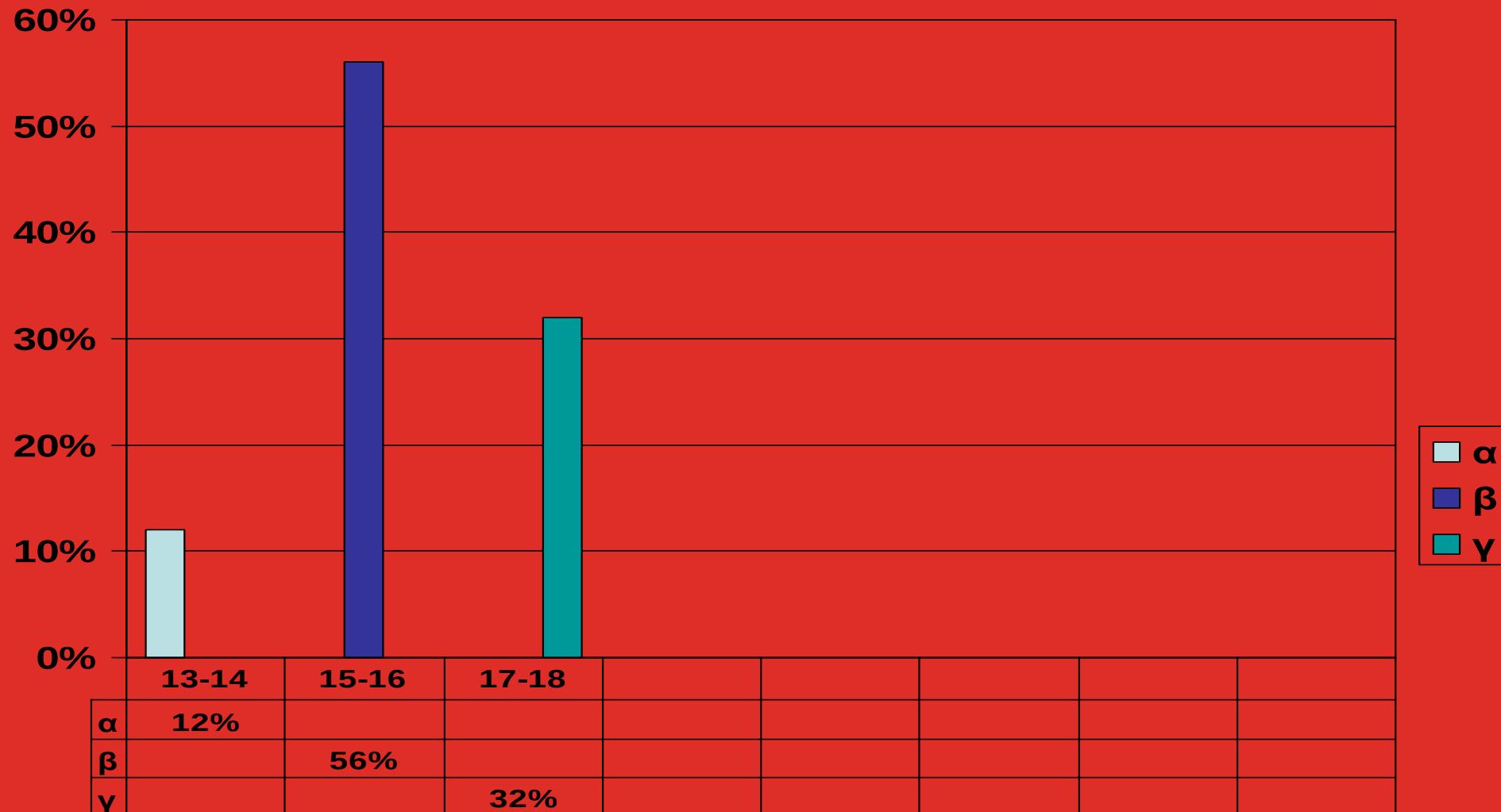
α. Αγόρι β. Κορίτσι



Ερώτηση 2

Τι ηλικία έχετε;

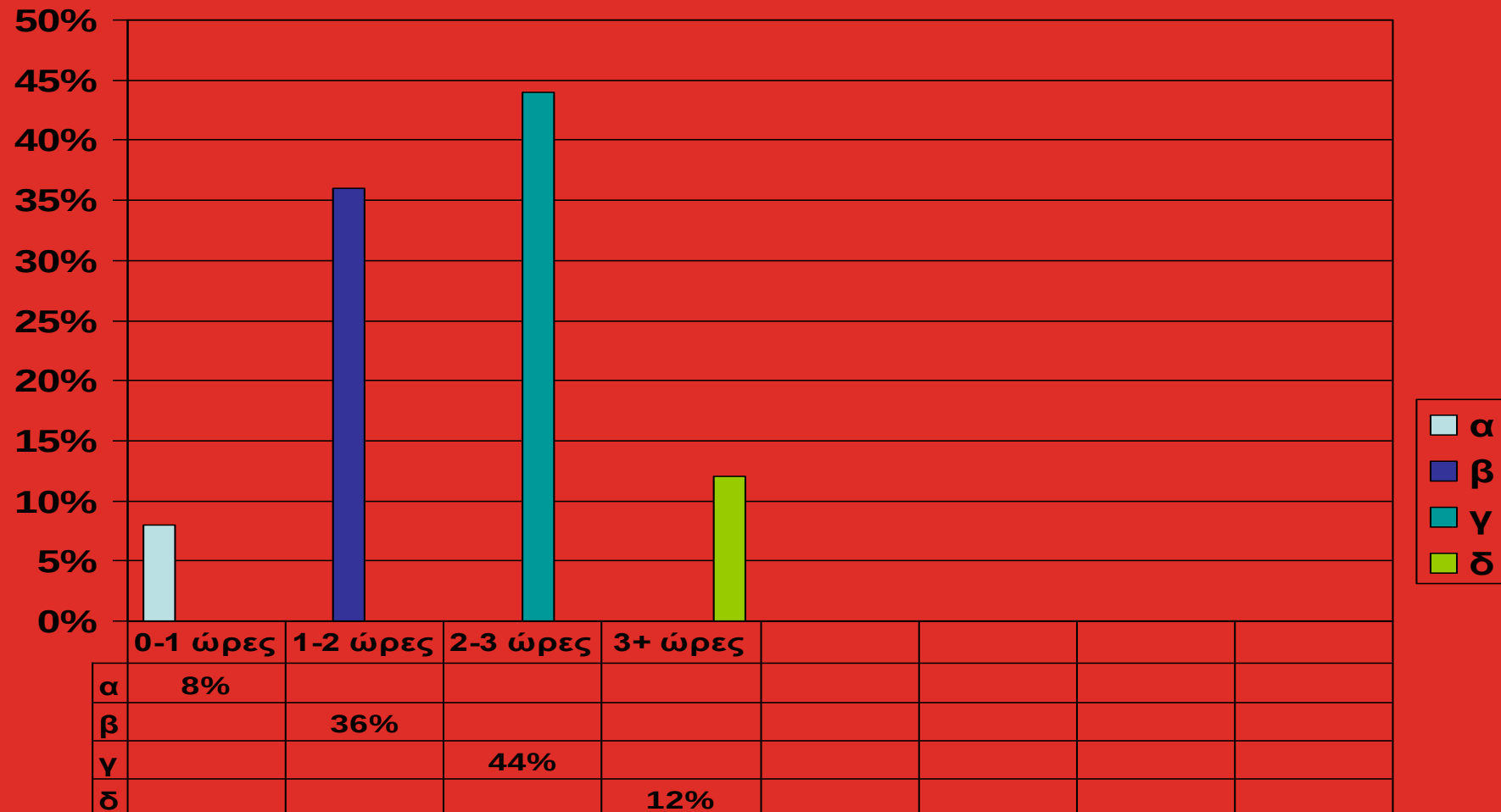
α. 13-14 β. 15-16 γ. 17-18



Ερώτηση 3

Πόσες ώρες την ημέρα ασχολείστε με το tablet/Smartphone σας;

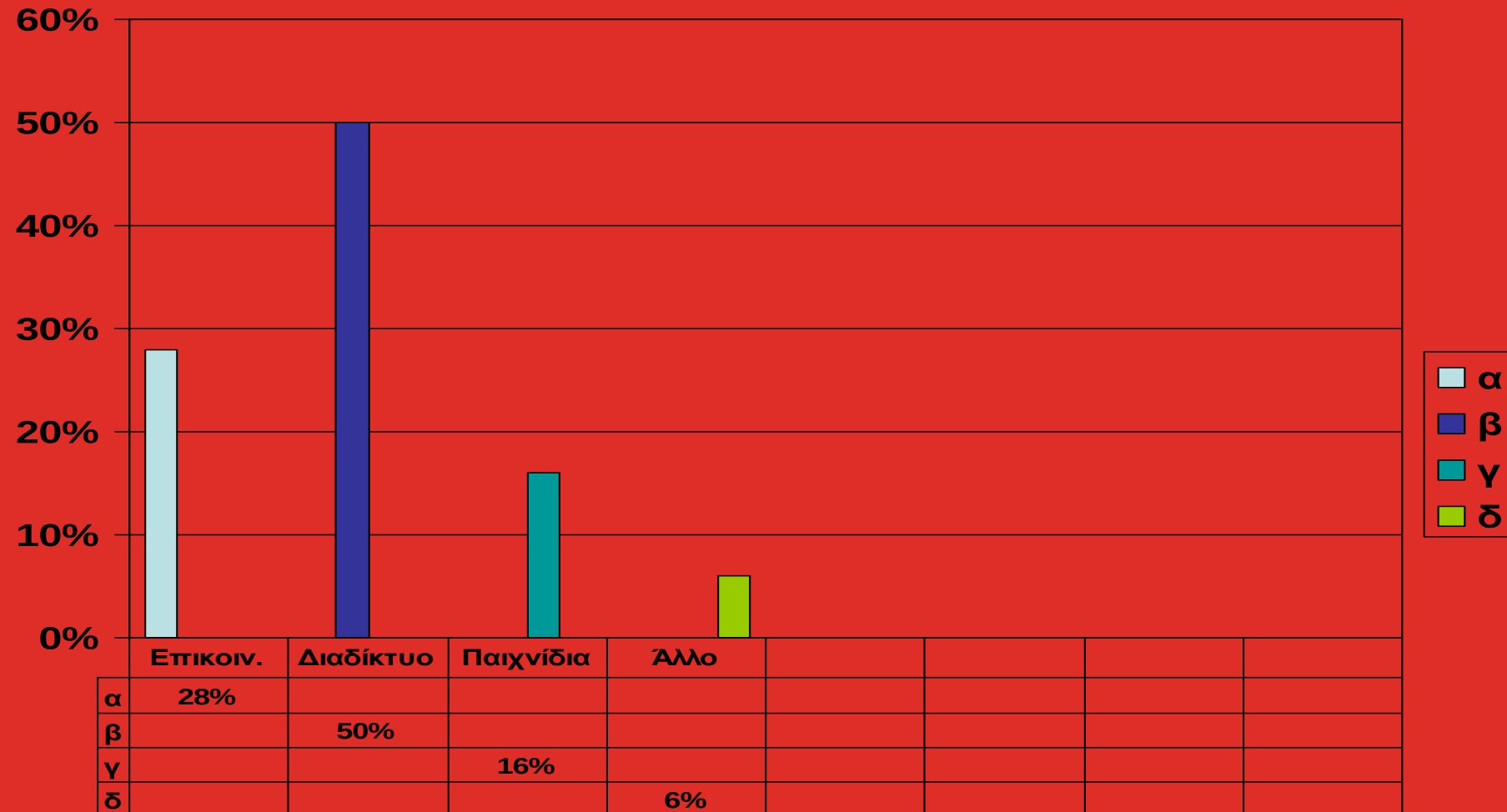
α. 0-1 β. 1-2 γ. 2-3 δ. Πάνω από 3 ώρες



Ερώτηση 4

Περισσότερο χρησιμοποιείς το κινητό σου για:

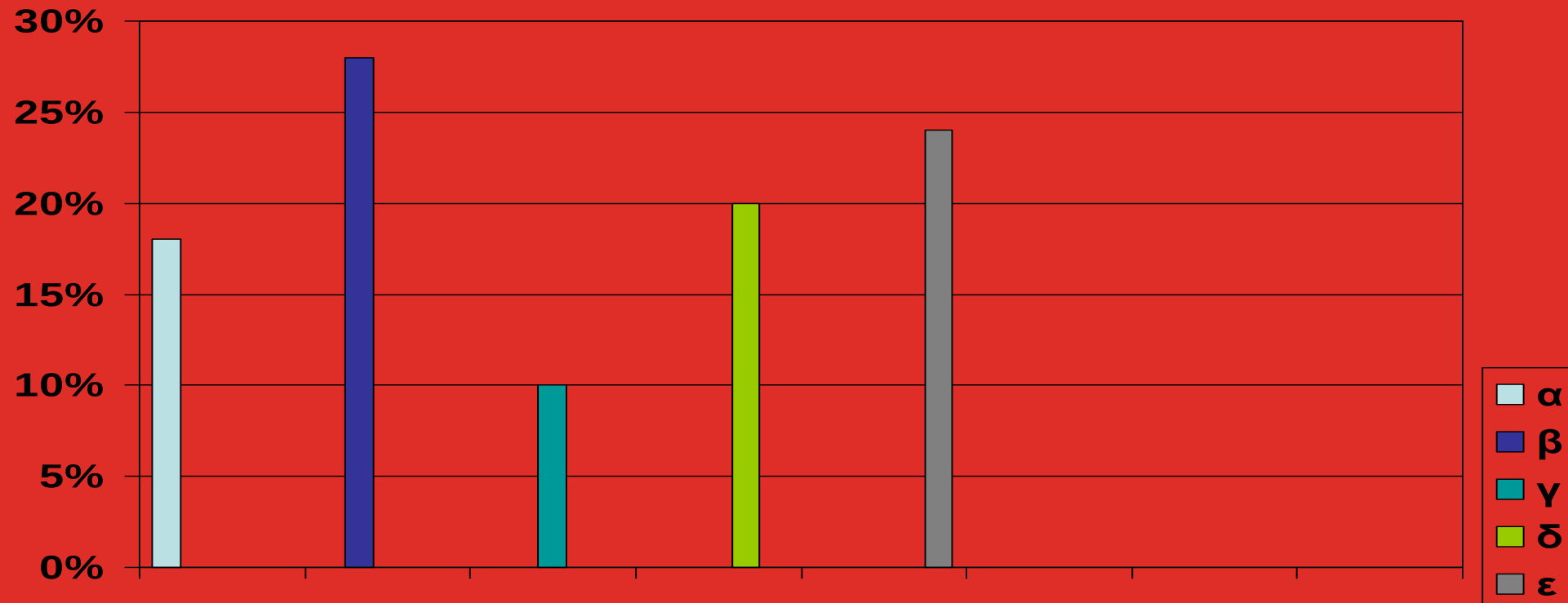
α. Επικοινωνία β. Διαδίκτυο γ. Παιχνίδια δ. Άλλο



Ερώτηση 5

Πόσο συχνά αλλάζεις συσκευή;

α. Κάθε χρόνο β. Κάθε 2 χρόνια γ. Πιο συχνά δ. Πιο αραιά ε. Όταν χαλάσει

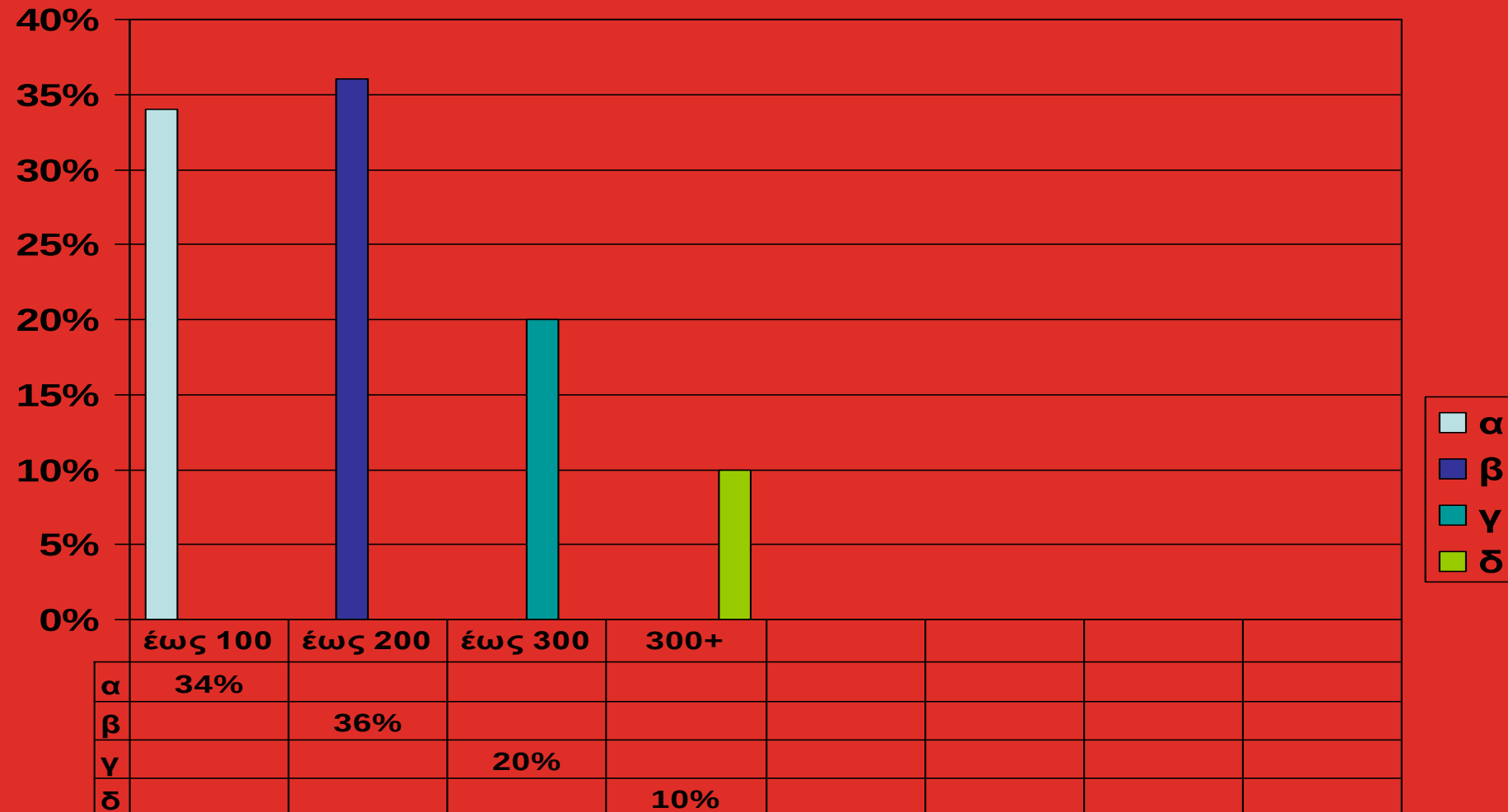


α	18%							
β		28%						
γ			10%					
δ				20%				
ε					24%			

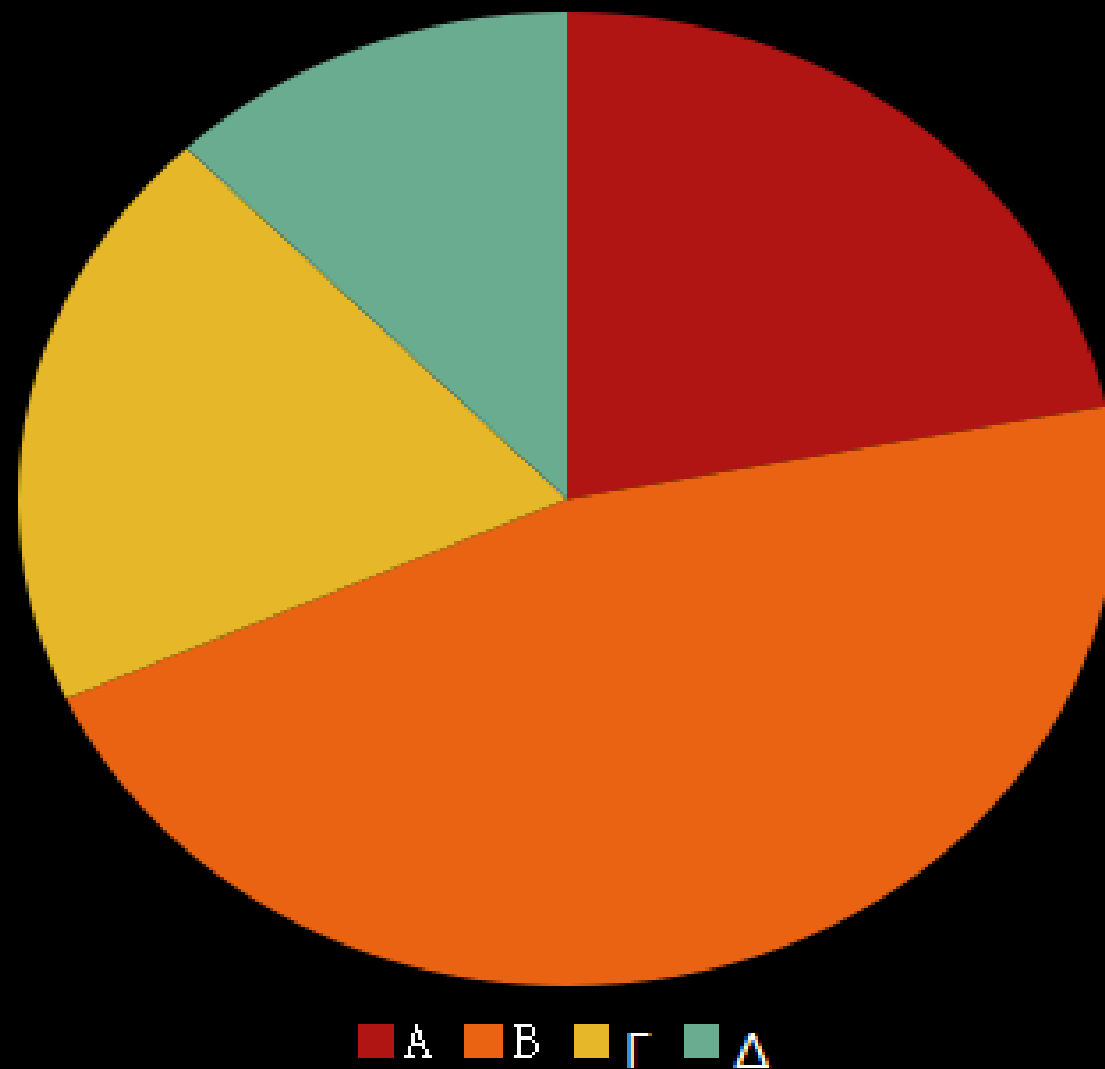
Ερώτηση 6

Πόσα ευρώ διαθέτεις για καινούρια συσκευή;

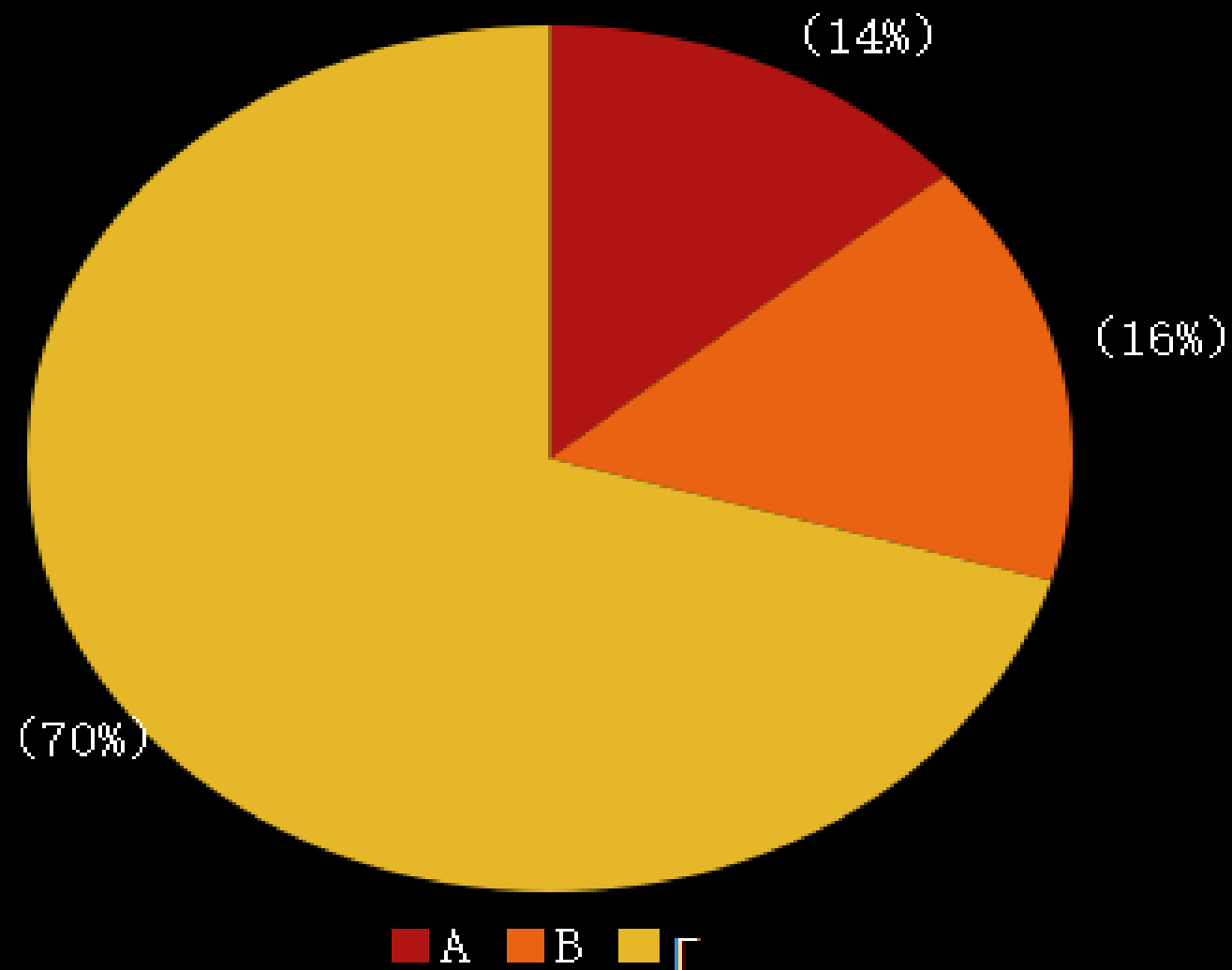
α. Μέχρι 100 β. Μέχρι 200 γ. Μέχρι 300 δ. Περισσότερα από 300



Απαντήσεις στην Ερώτηση 12

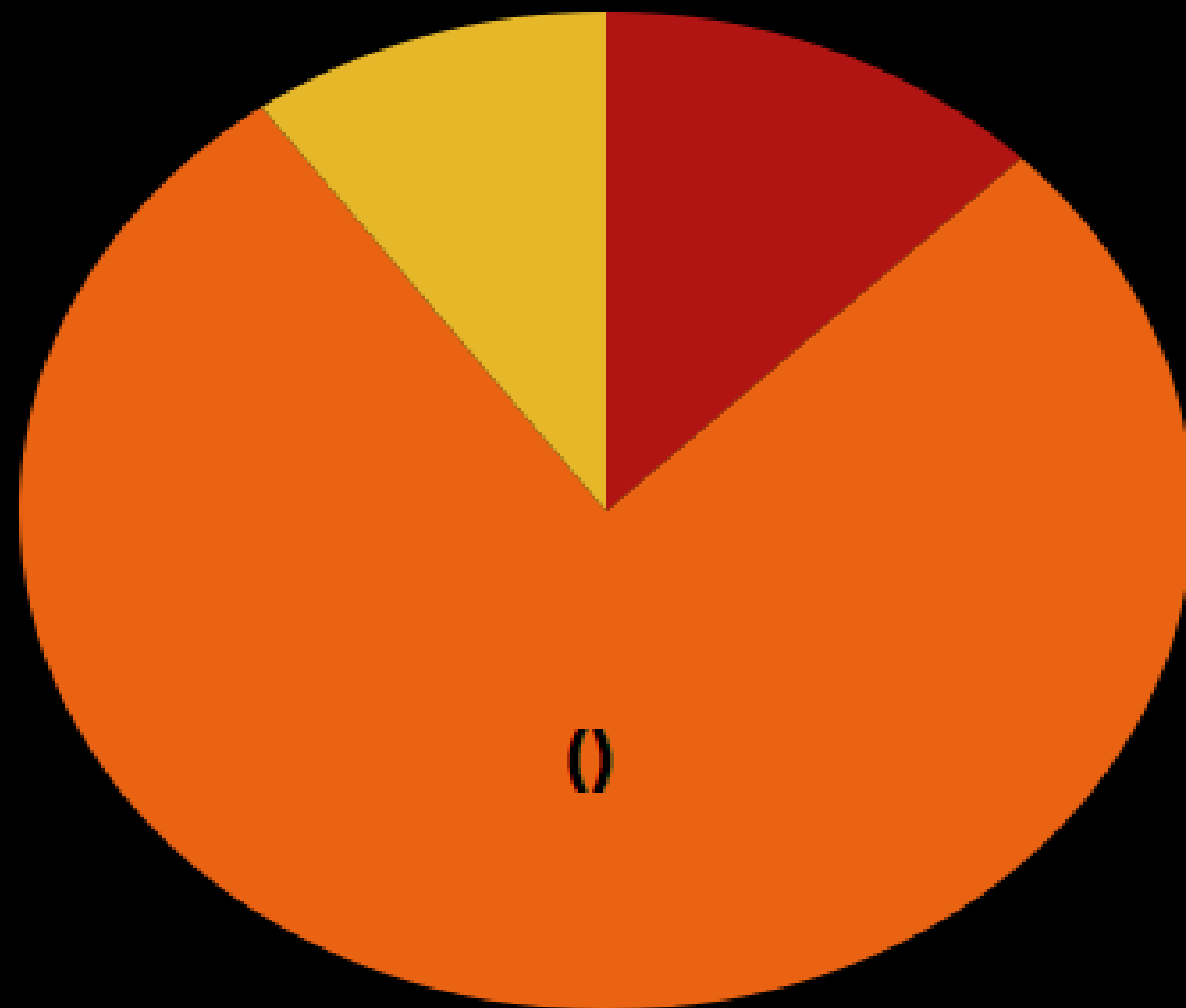


Απαντήσεις στην Ερώτηση 13



ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΕΡΩΤΗΣΗ

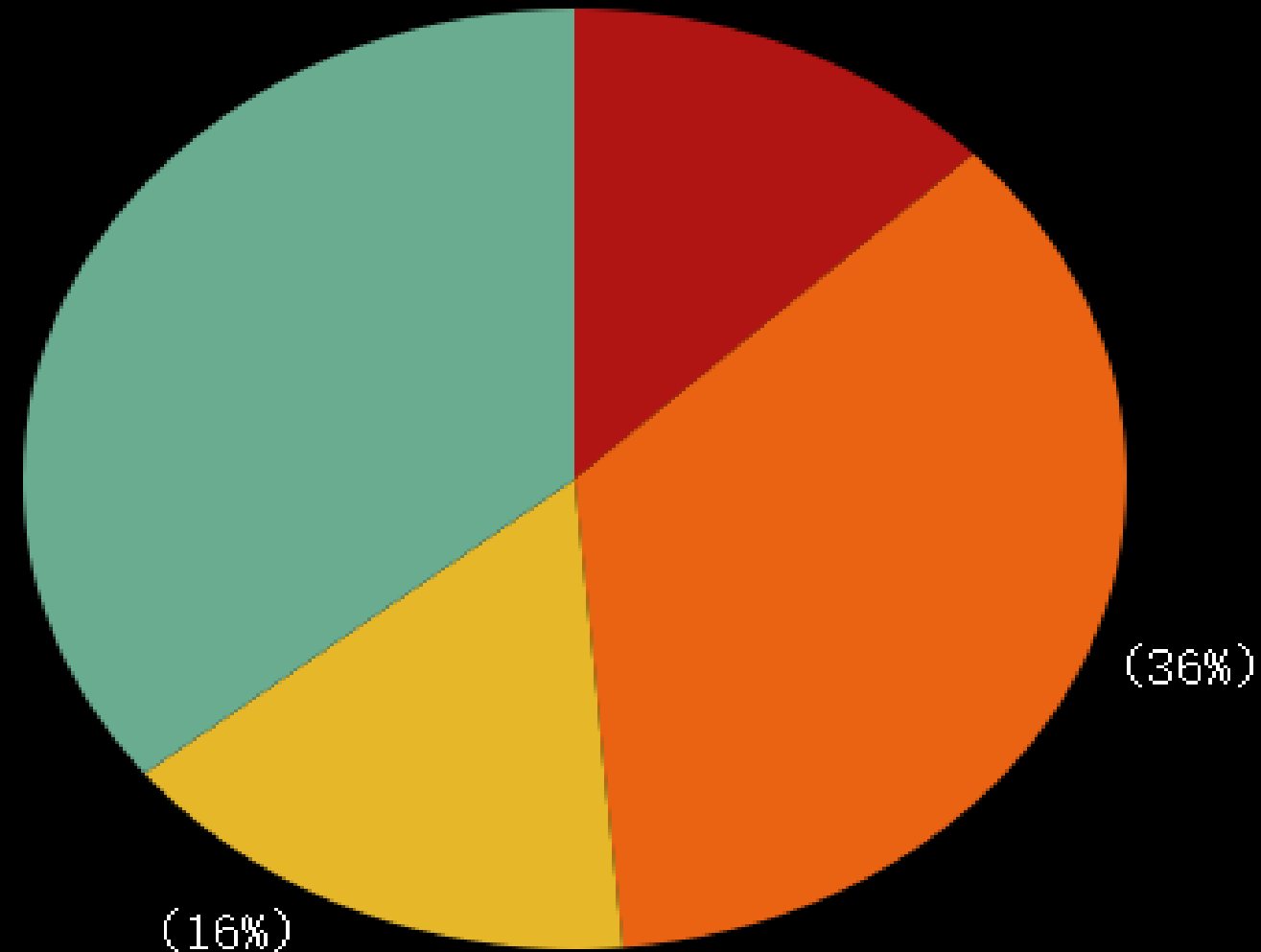
n = 14



■ Α ■ Β ■ Γ

Απαντήσεις στη Ερώτηση

15

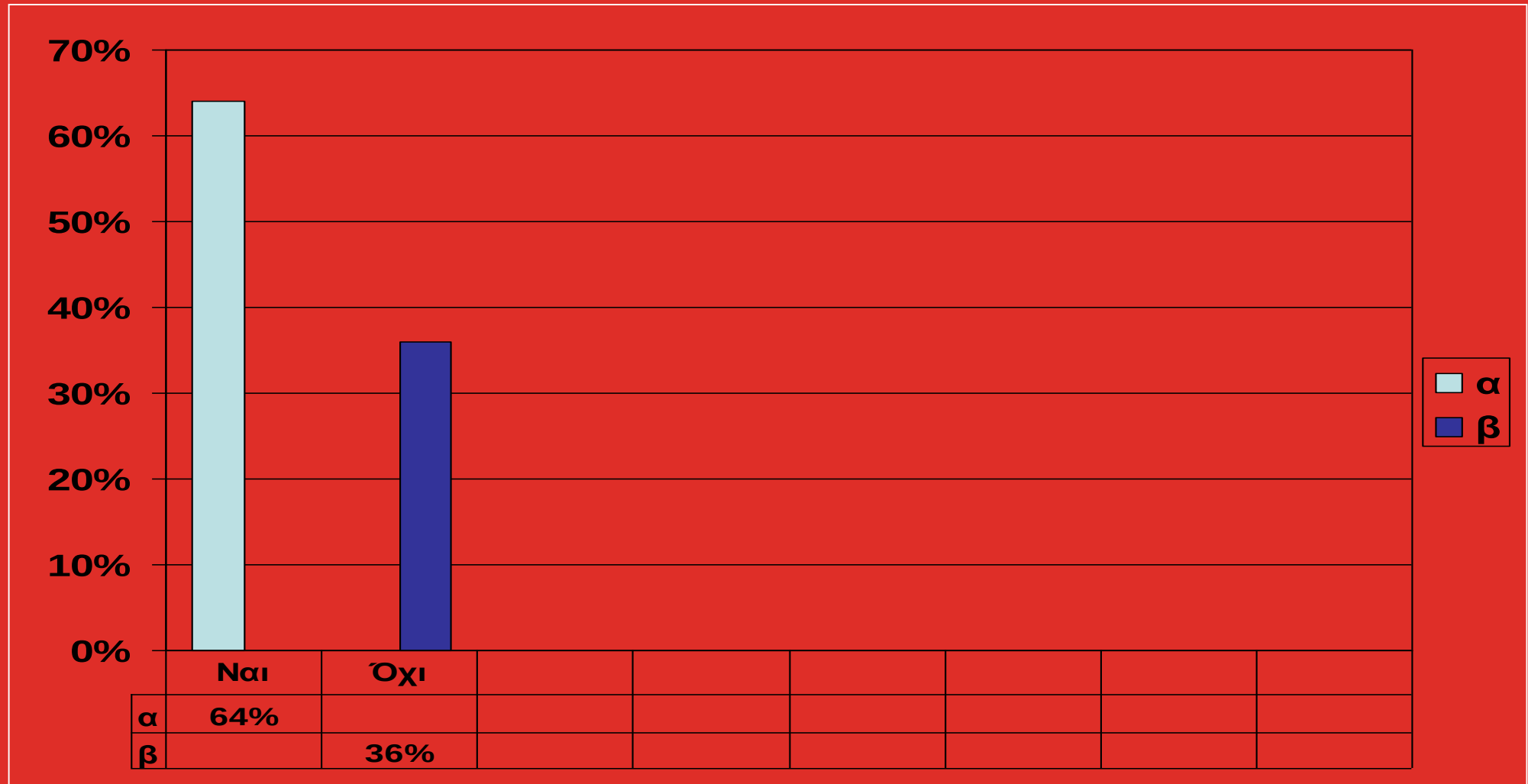


A B Γ Δ

Ερώτηση 16

Έχεις κονσόλα παιχνιδιών;

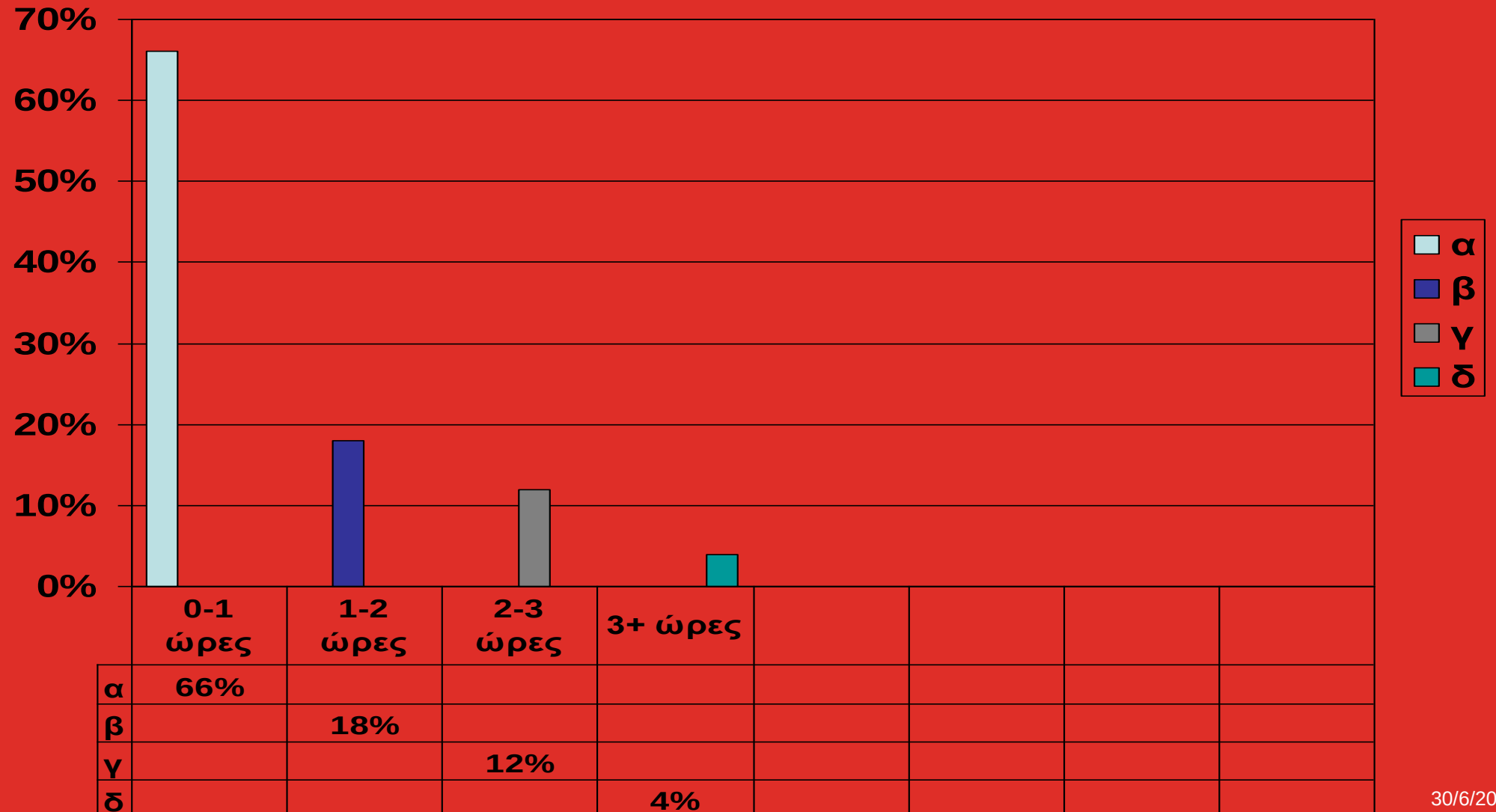
α. Ναι β. Όχι



Ερώτηση 17

Πόσες ώρες ασχολείσαι κατά μέσο όρο ημερησίως;

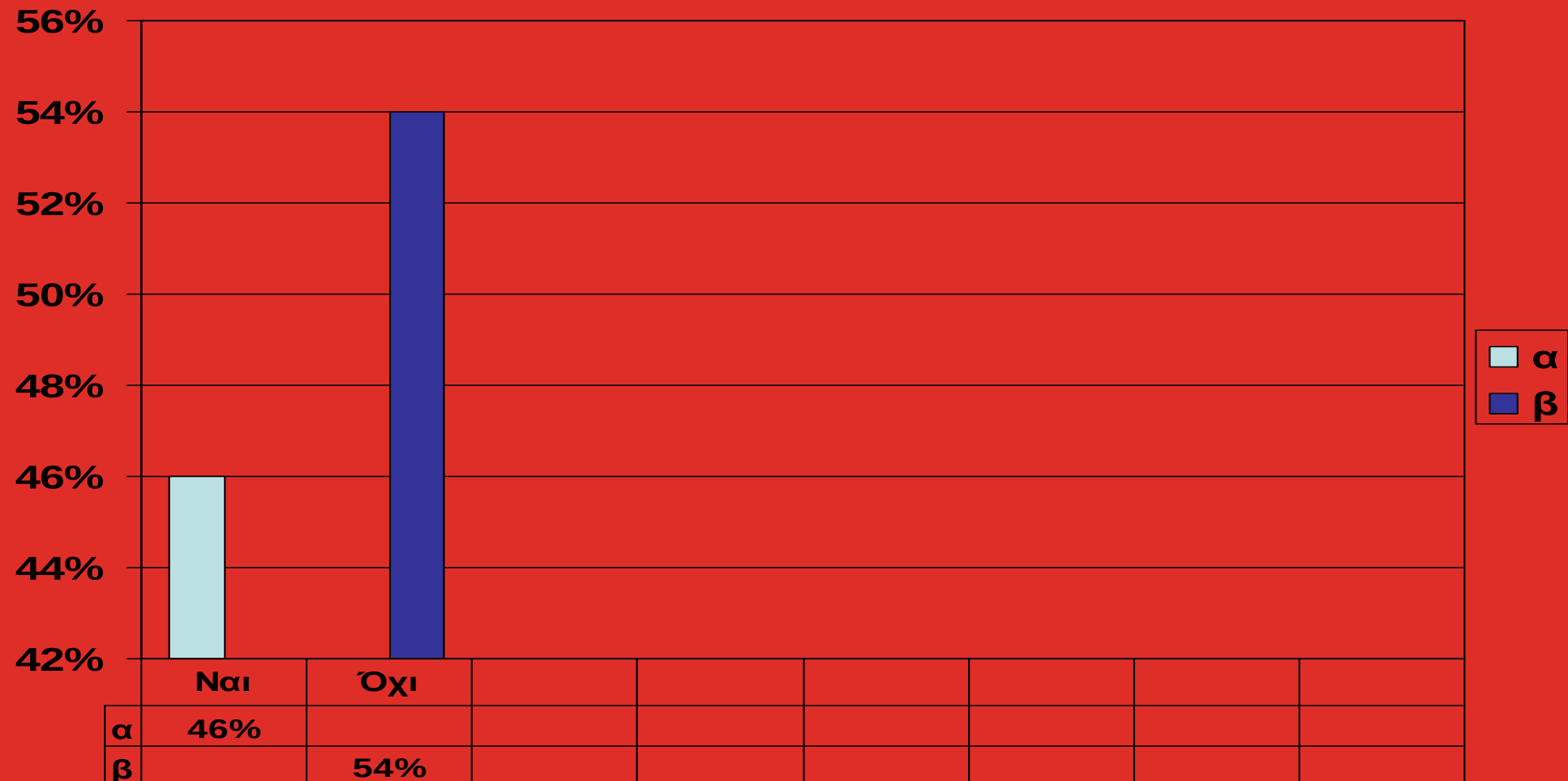
α. 0-1 β. 1-2 γ. 2-3 δ. Περισσότερες από 3



Ερώτηση 18

Παίζεις παιχνίδια στο διαδίκτυο με άλλους χρήστες (online);

α. Ναι β. Όχι



Ερώτηση 19

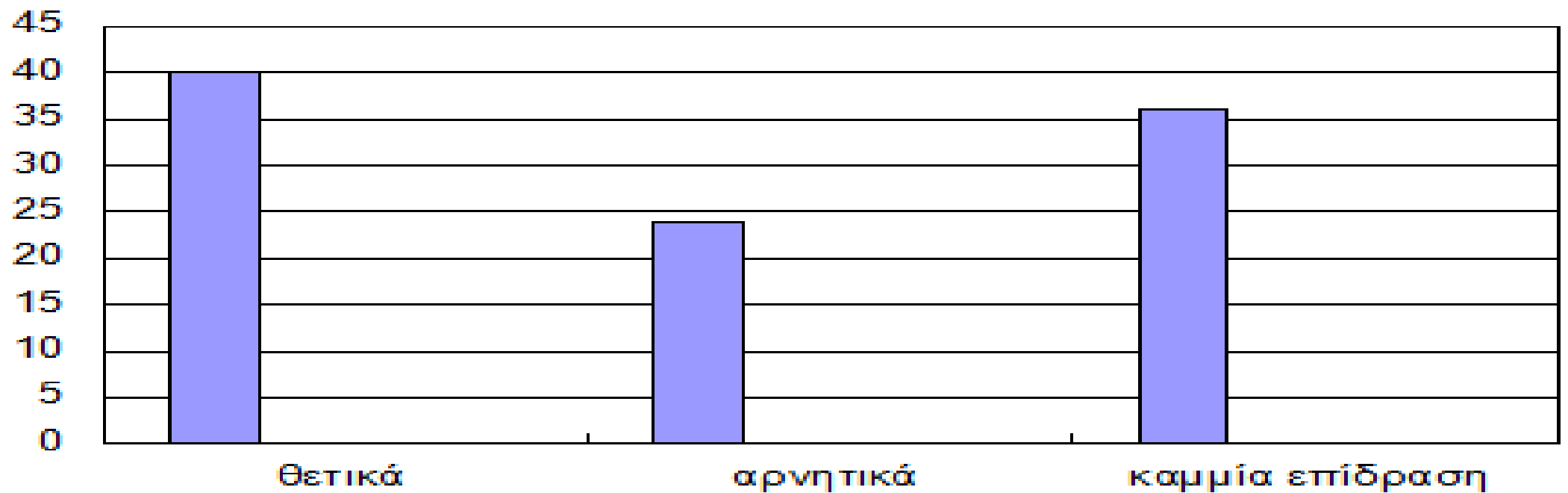
Πιστεύεις πως η τεχνολογία επηρεάζει την απόδοσή σου στο σχολείο;

α. Θετικά β. Αρνητικά γ. Δεν έχει καμία επίδραση

ΘΕΤΙΚΑ: 40%

ΑΡΝΗΤΙΚΑ: 24%

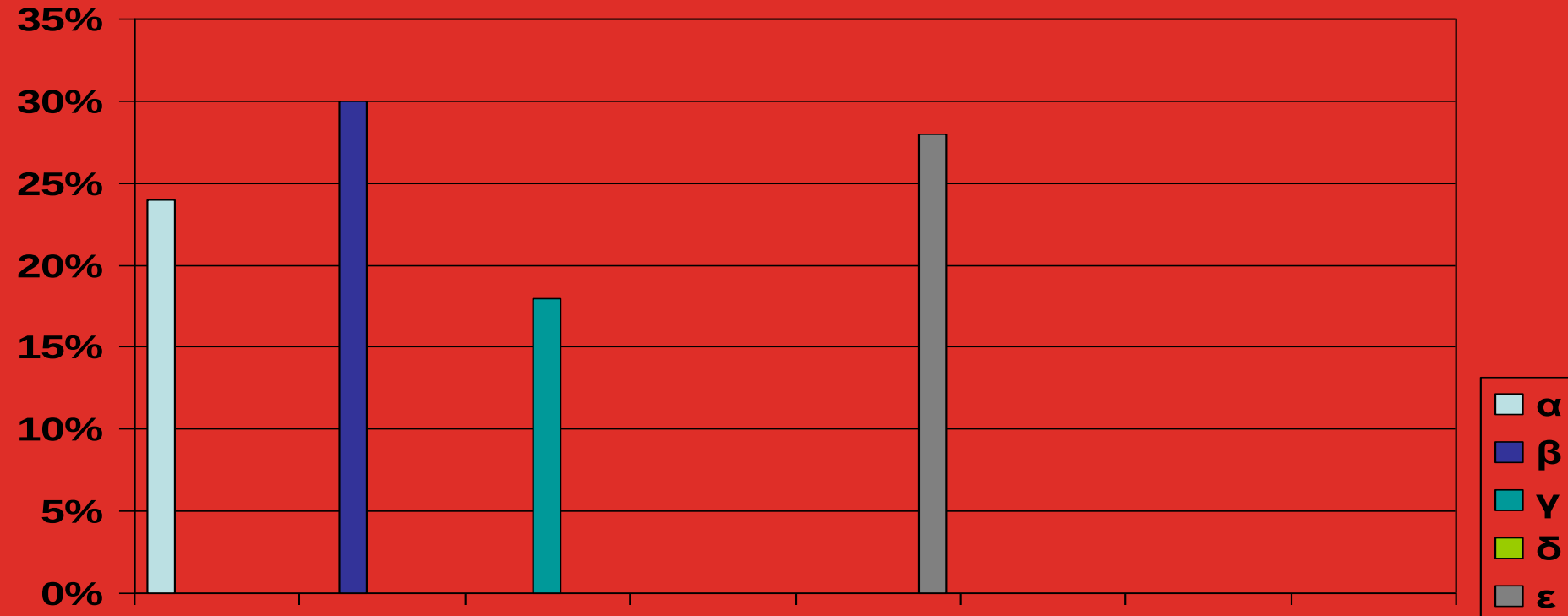
ΚΑΜΜΙΑ ΕΠΙΔΡΑΣΗ: 36%



Ερώτηση 20

Ποια είναι η γνώμη σας για την επίδραση της τεχνολογίας στην ζωή σας γενικά;

α. Θετική β. Δεν μπορώ να φανταστώ τη ζωή μου χωρίς αυτή γ. Αρνητική
δ. Δεν τα πάω καλά με την τεχνολογία ε. Μέτρον Ἄριστον



α	24%						
β		30%					
γ			18%				
δ				0%			
ε					28%		

Τελικό Συμπέρασμα

- Τα επιτεύγματα της “τεχνολογίας είναι ένα πολύ χρήσιμα εργαλεία .Είναι συσκευές που έχουν δημιουργηθεί με σκοπό τη διευκόλυνση του ανθρώπου, αν όμως χρησιμοποιηθούν ακαταλόγιστα ,η χρήση τους μπορεί να αποβεί μοιραία ακόμη και για την υγεία το ατόμου που τις χειρίζεται.
- Η έρευνα έδειξε πως οι έφηβοι χρησιμοποιούν πάρα πολύ και αφιερώνουν μεγάλο μέρος του ελεύθερου χρόνου τους αλλά και χρόνου μελέτης χρησιμοποιώντας αυτές τις συσκευές. Επίσης έδειξε πως η γνώμη τους μάλλον είναι θετική για την επίδρασή της στη ζωή τους. Αναγνωρίζουν όμως πως η χρήση τους πρέπει να γίνεται με μέτρο.

The background features a solid black field. At the top, there is a decorative, wavy, translucent shape that transitions through a color gradient from yellow and orange on the left to green and blue on the right.

Τέλος