



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ
ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Βαθμός Ασφαλείας:
Να διατηρηθεί μέχρι:
Βαθ. Προτεραιότητας:

Αθήνα, 08-09-2021
Αρ. Πρωτ. 109927/Δ2

ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ Π/ΘΜΙΑΣ, Δ/ΘΜΙΑΣ
ΕΚΠ/ΣΗΣ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ
ΓΕΝΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΣΠΟΥΔΩΝ
Π/ΘΜΙΑΣ ΚΑΙ Δ/ΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΚΑΙ
ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ Δ/ΘΜΙΑΣ ΕΚΠ/ΣΗΣ
ΤΜΗΜΑ Α΄

ΠΡΟΣ:

- Περιφερειακές Δ/νσεις Εκπ/σης
- Συντονιστές Εκπ/κού Έργου Δ.Ε.
(μέσω των Περιφερειακών Δ/νσεων
Εκπ/σης)
- Διευθύνσεις Δ/θμιας Εκπ/σης
- Μουσικά και Καλλιτεχνικά Γυμνάσια
(μέσω των Δ/νσεων Δ/θμιας
Εκπ/σης)

Ταχ. Δ/νση: Ανδρέα Παπανδρέου 37
Τ.Κ. – Πόλη: 15180 Μαρούσι
Ιστοσελίδα: www.minedu.gov.gr
Πληροφορίες: Αν. Πασχαλίδου
Θ. Κανελλοπούλου
Τηλέφωνο: 210-3443422
210-3443010

ΚΟΙΝ.:

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής
info@iep.edu.gr

ΘΕΜΑ: Οδηγίες για τη διδασκαλία του μαθήματος της Πληροφορικής των Μουσικών και Καλλιτεχνικών Γυμνασίων για το σχολικό έτος 2021-2022

Σχετ.: Το με αρ. πρωτ. εισ. Υ.ΠΑΙ.Θ. 105534/Δ2/31-08-2021 έγγραφο

Μετά από σχετική εισήγηση του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής (πράξη 43/26-08-2021 του Δ.Σ) σας διαβιβάζουμε αρχείο με τις οδηγίες για τη διδασκαλία του μαθήματος της Πληροφορικής των Μουσικών και Καλλιτεχνικών Γυμνασίων για το σχολικό έτος 2021-2022.

Οι διδάσκοντες/ουσες να ενημερωθούν ενυπόγραφα.

Η ΥΦΥΠΟΥΡΓΟΣ
ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΖΩΗ ΜΑΚΡΗ

Συν.: Ένα (1) ηλεκτρονικό αρχείο

Εσωτ. Διανομή

- Γραφείο Υφυπουργού
- Γραφείο Γενικού Γραμματέα ΠΕ, ΔΕ & Ειδικής Αγωγής
- Δ/νση Σπουδών, Προγρ/των & Οργάνωσης Δ.Ε., Τμ. Α΄
- Δ/νση Παιδείας, Ομογ., Διαπ. Εκπ/σης, Ευρ. και Μειον. Σχολείων
- Διεύθυνση Θρησκευτικής Εκπ/σης & Διαθρ. Σχέσεων
- Δ/νση Ειδικής Αγωγής και Εκπ/σης
- Αυτ. Διεύθυνση Ιδιωτικής Εκπ/σης Αυτ.
- Τμήμα Πρότυπων και Πειραματικών Σχολείων

ΑΚΡΙΒΕΣ ΑΝΤΙΓΡΑΦΟ

Θέμα: Διδακτέα ύλη, διδακτικό υλικό και οδηγίες για τη διδασκαλία του μαθήματος «Πληροφορική» των Α΄, Β΄ και Γ΄ τάξεων των Μουσικών και Καλλιτεχνικών Γυμνασίων για το σχ. έτος 2021-2022.

Σημαντικές Επισημάνσεις – Γενικές Οδηγίες

Ο **πληροφορικός γραμματισμός (ICT literacy)**, βασικός στόχος ενός σύγχρονου Προγράμματος Σπουδών μαθήματος Πληροφορικής, είναι ένας όρος που περιγράφει την ικανότητα των μαθητών να χρησιμοποιούν τις σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες, τα εργαλεία επικοινωνίας και τις δικτυακές υπηρεσίες για την προσπέλαση, διαχείριση, ενσωμάτωση, αξιολόγηση, δημιουργία και επικοινωνία πληροφοριών, με στόχο την επίλυση προβλημάτων και, τελικά, τη συμμετοχή τους στη σύγχρονη κοινωνία της γνώσης (knowledge society).

Η ανάπτυξη των μαθητών συνίσταται σε τέσσερις διαστάσεις (συνιστώσες) σύμφωνα με τις οδηγίες που προτείνονται:

Τεχνολογική: Περιλαμβάνει τεχνικές γνώσεις για θεμελιώδεις έννοιες Πληροφορικής (π.χ. υλικό, λογισμικό, δίκτυα, στοιχεία ψηφιακής τεχνολογίας) και ικανότητες χρήσης βασικών περιβαλλόντων των Τ.Π.Ε. (επεξεργασία κειμένου, υπολογιστικά φύλλα, λογισμικό παρουσιάσεων, υπηρεσίες Διαδικτύου κ.λπ.).

Γνωστική: Περιγράφει τις θεμελιώδεις δεξιότητες αξιοποίησης των ΤΠΕ ως εργαλεία έρευνας, δημιουργίας, επικοινωνίας και μάθησης στο πλαίσιο όλων των μαθημάτων του Προγράμματος Σπουδών αλλά και της καθημερινής σχολικής ζωής των μαθητών.

Επίλυση προβλήματος (problem solving): Αφορά την εφαρμογή και ολοκλήρωση των τεχνικών και γνωστικών δεξιοτήτων του πληροφορικού γραμματισμού με στόχο την επίλυση προβλημάτων και την ανάπτυξη υπολογιστικής σκέψης

Κοινωνικές δεξιότητες: Οι μαθητές ως ψηφιακοί ιθαγενείς (digital natives) θα πρέπει επίσης να αναπτύξουν εκείνες τις κοινωνικές στάσεις και δεξιότητες που διαμορφώνουν τη σύγχρονη ψηφιακή κουλτούρα και την ταυτότητα του ηλεκτρονικού πολίτη (e-citizenship). Η διάσταση αυτή αφορά σε ζητήματα πληροφορικής ηθικής και δεοντολογίας, σε κώδικες διαχείρισης και αξιοποίησης πληροφοριών από πηγές, στην ικανότητα του κριτικού αναγνώστη και δημιουργού πολυτροπικού κειμένου, σε ζητήματα ηλεκτρονικής ασφάλειας, προστασίας προσωπικών δεδομένων κ.λπ.).

Η εκπαιδευτική διαδικασία απαιτεί την ενεργό συμμετοχή κάθε μαθητή, τη συνεχή αλληλεπίδραση και συνεργασία με τον διδάσκοντα και, κυρίως, με τους συμμαθητές του.

Η διδασκαλία της Πληροφορικής στο Γυμνάσιο έχει σαφή εργαστηριακό προσανατολισμό. Το Εργαστήριο Πληροφορικής αποτελεί για τους μαθητές χώρο μελέτης, έρευνας, ενεργητικής συμμετοχής και συνεργασίας, ώστε να ενθαρρύνεται και να ευνοείται η διερευνητική προσέγγιση της γνώσης, η αλληλεπιδραστική και συνεργατική μάθηση, η αυτενέργεια και η δημιουργικότητα.

Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να επιδιώξουν την **επίτευξη των προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων**, όπως παρουσιάζονται στις αναλυτικές οδηγίες που ακολουθούν. Το ισχύον Βιβλίο του Μαθητή («Πληροφορική Α,Β,Γ Γυμνασίου» των Αράπογλου Α., Μαβόγλου Χ., Οικονομάκου Η., Φύτρου Κ.) αποτελεί μέρος του εκπαιδευτικού υλικού που θα αξιοποιήσουν εκπαιδευτικοί και μαθητές καθόσον προτείνεται νέο εκπαιδευτικό υλικό, ενώ δίνεται η δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να σχεδιάσει τις δικές του δραστηριότητες, να αξιοποιήσει αξιόλογο και κατάλληλο εκπαιδευτικό υλικό που αυτός θα βρει αλλά και να δημιουργήσει νέο δικό του.

Η διάρθρωση της ύλης και οι δραστηριότητες που προτείνονται έχουν ως στόχο να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να ανταποκριθούν στο έργο τους προσαρμόζοντας τη διδασκαλία στις προϋπάρχουσες γνώσεις, ικανότητες και στάσεις των μαθητών τους.

Προτείνεται οι εκπαιδευτικοί να διερευνήσουν με διαγνωστικές δραστηριότητες τις προϋπάρχουσες γνώσεις, ικανότητες και στάσεις των μαθητών τους από την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση αλλά και από την καθημερινή τους ζωή και στη συνέχεια να σχεδιάσουν διδακτικά αξιοποιώντας τη διαφοροποιημένη παιδαγωγική και διδακτική, τις Ομάδες Εργασίας, τη Βιωματική μάθηση και τα Σχέδια Εργασίας/Έρευνας (Project).

Οι θεματικές ενότητες που προτείνονται δεν είναι απαραίτητο να διδαχθούν σειριακά. Η προτεινόμενη κατανομή του διδακτικού χρόνου είναι ενδεικτική. Ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να κάνει τον χρονοπρογραμματισμό και το σχεδιασμό της διάρθρωσης της ύλης με βάση τα μαθησιακά χαρακτηριστικά, τα ενδιαφέροντα και τις προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες των μαθητών της τάξης του αλλά και το συνδυασμό και την εναλλαγή θεωρίας και πράξης. Επίσης, θα πρέπει να χρησιμοποιεί τη σπειροειδή προσέγγιση και να επανέρχεται, με κάθε ευκαιρία και ειδικά στο πλαίσιο της υλοποίησης σχεδίων έρευνας, σε βασικές ενότητες.

Βασική τεχνική διδασκαλίας κυρίως στο εργαστηριακό μέρος του μαθήματος καθίστανται τα σχέδια εργασίας/έρευνας (projects). Τα σχέδια εργασίας/έρευνας σε ορισμένες περιπτώσεις είναι δυνατό να συνδυάσουν τη διδασκαλία πολλών θεματικών εννοιών της Πληροφορικής μαζί, αλλά και να αξιοποιήσουν διαθεματικές και διεπιστημονικές προσεγγίσεις.

Επίσης, για τη διδασκαλία της θεωρίας, εκτός των άλλων διαθέσιμων εκπαιδευτικών τεχνικών και δραστηριοτήτων, προτείνονται δραστηριότητες Πληροφορικής χωρίς υπολογιστές, οι οποίες ενεργοποιούν τους μαθητές, αφού τους διδάσκουν με παιγνιώδη και συμμετοχικό τρόπο τις βασικές έννοιες της Επιστήμης της Πληροφορικής.

Στις περιπτώσεις που προτείνονται βιντεομαθήματα είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί αντεστραμμένη διδασκαλία και παιδαγωγική (flipped classroom) προκειμένου να αξιοποιηθεί κατάλληλα ο περιορισμένος διδακτικός χρόνος στην τάξη. Η μέθοδος αυτή

προτείνεται να αξιοποιηθεί, εφόσον το επιτρέπει η πρόσβαση των μαθητών στο Διαδίκτυο από το σπίτι.

Οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνονται να χρησιμοποιούν Ελεύθερο και Ανοικτό Λογισμικό και Υλικό.

Η διδακτική πορεία θα πρέπει να αξιοποιεί την έμφυτη περιέργεια και την αυτενέργεια των μαθητών μέσα από αυθεντικές δραστηριότητες και συμμετοχικές τεχνικές διδασκαλίας.

Τέλος, σημειώνεται ότι για το μάθημα της Πληροφορικής, κατά τη διάρκεια του πρώτου τετραμήνου διενεργείται μία (1) ωριαία γραπτή δοκιμασία και κατά τη διάρκεια του δεύτερου τετραμήνου δε διενεργείται ωριαία γραπτή δοκιμασία, αλλά ανατίθεται σε κάθε μαθητή/μαθήτρια η εκπόνηση συνθετικής δημιουργικής εργασίας μικρής έκτασης [N.4692 (ΦΕΚ 111/12-06-2020)].

Αντιμετώπιση μαθησιακών κενών – Γενικές Οδηγίες

Σύμφωνα με τα προαναφερθέντα, οι εκπαιδευτικοί, ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών και των μαθητριών τους, δύνανται να προβούν σε εκείνες τις αλλαγές που επιβάλλονται για την ορθότερη επίτευξη των στόχων του μαθήματος.

Ειδικότερα για την αντιμετώπιση μαθησιακών κενών ή ελλείψεων που οφείλονται στην αντικατάσταση της δια ζώσης διδασκαλίας στην τάξη με την εξ αποστάσεως διδασκαλία λόγω πανδημίας, κατά τα σχολικά έτη 2019-20 και 2020-21, προτείνεται να δοθεί χρόνος για την αναγκαία συζήτηση και κάλυψη των μαθησιακών κενών κατά τη ροή της διδασκαλίας. Ενδεικτικές θεματικές ενότητες που ενδεχομένως να χρήζουν μεγαλύτερης προσοχής - ιδιαίτερα κατά την έναρξη του σχολικού έτους- στο πλαίσιο της διερεύνησης προτέρων, προϋπαρχουσών γνώσεων προτείνονται, ανά τάξη, παρακάτω.

Συγκεκριμένα, για τη Β' τάξη, ένας άξονας μαθησιακών στόχων που ενδεχομένως να χρήζει μεγαλύτερης προσοχής, στην αρχή του σχολικού έτους -εκτός του άξονα «Η Πληροφορική στον σύγχρονο κόσμο» και τις «Βασικές έννοιες»- είναι ο «Χειρίζομαι και δημιουργώ» με επιμέρους θεματική ενότητα τη «Δημιουργώ με τον κειμενογράφο».

Για τη Γ' τάξη, άξονες μαθησιακών στόχων που ενδεχομένως να χρήζουν μεγαλύτερης προσοχής, στην αρχή του σχολικού έτους, είναι οι: α) «Αναζητώ πληροφορίες, επικοινωνώ και συνεργάζομαι» με τις επιμέρους θεματικές ενότητες «Δημιουργώ και εκφράζομαι με πολυμέσα και παρουσιάσεις» (με έμφαση στις παρουσιάσεις), «Διερευνώ και συνεργάζομαι μέσω του Διαδικτύου» καθώς και της β) «Προγραμματίζω υπολογιστικές συσκευές και ρομποτικά συστήματα» όπου η έννοια του αλγορίθμου, της σπουδαιότητάς του, της περιγραφής και της αναπαράστασης του καθώς και η ανάπτυξη και εκτέλεση προγραμμάτων σε προγραμματιστικό περιβάλλον αποτελούν βασικές πρότερες γνώσεις.

Αναλυτικές Οδηγίες Διδασκαλίας
Α' Τάξη Γυμνασίου

Ενδεικτική κατανομή διδακτικών ωρών βάσει 4 αξόνων προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων

Άξονες Προσδοκώμενων Μαθησιακών Αποτελεσμάτων	Προτεινόμενες ώρες διδασκαλίας
Η Πληροφορική στον σύγχρονο κόσμο • Βασικές έννοιες	4
Χειρίζομαι και δημιουργώ • Δημιουργώ με τον κειμενογράφο	7
Αναζητώ πληροφορίες, επικοινωνώ και συνεργάζομαι • Γνωρίζω το Διαδίκτυο και επικοινωνώ	9
Διερευνώ, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα • Προγραμματίζω υπολογιστικές συσκευές και ρομποτικά συστήματα	5

Για την **Α' τάξη** προτείνονται οι παρακάτω διδακτικές αλληλουχίες:

1η Προτεινόμενη Διδακτική Αλληλουχία:

1. «Η Πληροφορική στον σύγχρονο κόσμο - Βασικές έννοιες»
2. «Δημιουργώ με τον κειμενογράφο»
3. «Προγραμματίζω υπολογιστικές συσκευές και ρομποτικά συστήματα» και τέλος
4. «Γνωρίζω το Διαδίκτυο και επικοινωνώ».

2η Προτεινόμενη Διδακτική Αλληλουχία:

1. «Προγραμματίζω υπολογιστικές συσκευές και ρομποτικά συστήματα» αξιοποιώντας και το Κεφ. 1 του βιβλίου μαθητή
2. «Η Πληροφορική στον σύγχρονο κόσμο - Βασικές έννοιες»
3. «Δημιουργώ με τον κειμενογράφο» και τέλος
4. «Γνωρίζω το Διαδίκτυο και επικοινωνώ».

Επίσης, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει να διδάξει νωρίτερα τις ενότητες του άξονα «Γνωρίζω το Διαδίκτυο και επικοινωνώ» για να αξιοποιήσει τις σχετικές γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις σε κάποιο σχέδιο έρευνας που θα ακολουθήσει. Η ενότητα «Εργονομία» προτείνεται να διδαχθεί μαζί με την Επεξεργασία Κειμένου.

Οι προτεινόμενες διδακτικές αλληλουχίες είναι ενδεικτικές. Ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να κάνει τον χρονοπρογραμματισμό και το σχεδιασμό της διάρθρωσης της ύλης με βάση τα μαθησιακά χαρακτηριστικά, τα ενδιαφέροντα και τις προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες των μαθητών της τάξης του αλλά και το συνδυασμό και την εναλλαγή θεωρίας και πράξης. Επίσης, θα πρέπει να χρησιμοποιεί τη σπειροειδή προσέγγιση και να επανέρχεται, με κάθε ευκαιρία και ειδικά στο πλαίσιο της υλοποίησης σχεδίων έρευνας, σε βασικές ενότητες.

Η Πληροφορική στον σύγχρονο κόσμο - Βασικές έννοιες (Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 4 ώρες)

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να διακρίνει και να κατονομάζει τις έννοιες δεδομένα και πληροφορία στο πλαίσιο πραγματικών προβλημάτων να περιγράφει τον κύκλο επεξεργασίας δεδομένων να αναγνωρίζει τον υπολογιστή ως μηχανή επεξεργασίας που δέχεται δεδομένα και παράγει πληροφορίες να κατονομάζει τις βασικές συσκευές της σύγχρονης ψηφιακής τεχνολογίας (π.χ. κινητό τηλέφωνο, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, mp3, υπολογιστής) και να 	<p>Δεδομένα</p> <p>Πληροφορία</p> <p>Κύκλος επεξεργασίας δεδομένων</p> <p>Επιστήμη της Πληροφορικής</p> <p>Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών</p> <p>Συσκευές ψηφιακής τεχνολογίας</p>	<p>Ο/η εκπαιδευτικός αξιοποιεί τις εμπειρίες των μαθητών/τριών και προκαλεί συζητήσεις για τη διαφορά μεταξύ δεδομένων και πληροφορίας, τον κύκλο επεξεργασίας δεδομένων, το αντικείμενο της επιστήμης της Πληροφορικής, τα βασικά χαρακτηριστικά των σύγχρονων ψηφιακών συσκευών.</p> <p>Αναθέτει μικρές εργασίες (ατομικές ή ομαδικές), κατά τις οποίες οι μαθητές/τριες αναζητούν και συγκεντρώνουν πληροφορίες και υλικό από έντυπες πηγές και κατάλληλες διευθύνσεις στον Ιστό. Στη συνέχεια δημιουργούν φωτογραφικό άλμπουμ, λεξικό όρων ή γραφικούς οργανωτές για τις ψηφιακές συσκευές, τις ΤΠΕ και την επιστήμη της Πληροφορικής.</p> <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 1 ώρα</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Κεφ. 1 Α΄ Τάξης (σελ. 12-15) Ενοτ. 2.3 Α΄ Τάξης (σελ. 20)</p> <p>Λογισμικό παρουσίασης</p> <p>Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης</p> <p>Αίσωπος - Πλατφόρμα Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων Δεδομένα-Επεξεργασία-Πληροφορία http://aesop.iep.edu.gr/node/21177</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/faq , οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash</p>

<p>περιγράφει τη λειτουργία τους</p>			<p>στο αποθετήριο Φωτόδεντρο: http://photodentro.edu.gr/files/faq/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf)</p> <p>Βασικές έννοιες Πληροφορικής http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/7719 Ο κύκλος επεξεργασίας δεδομένων http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/758</p>
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να διακρίνει τα βασικά μέρη ενός υπολογιστικού συστήματος και να περιγράφει τη λειτουργία τους (ΚΜΕ, μνήμη, μέσα αποθήκευσης, περιφερειακές συσκευές) • να αναγνωρίζει τους διάφορους τύπους περιφερειακών συσκευών και τη χρησιμότητά τους 	<p>Επεξεργαστής</p> <p>Μέσα αποθήκευσης</p> <p>Περιφερειακές συσκευές</p>	<p>Ο/η εκπαιδευτικός αναθέτει στους μαθητές δραστηριότητα καταγραφής των συσκευών που υπάρχουν στο σχολικό εργαστήριο, του ρόλου και της χρησιμότητάς τους. Οι μαθητές καταγράφουν και συγκρίνουν τα τεχνικά χαρακτηριστικά των διαφόρων μονάδων. Με βάση τις εμπειρίες και τις προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών/τριών, ο/η εκπαιδευτικός προκαλεί συζητήσεις με στόχο οι μαθητές να ανταλλάξουν ιδέες και προτάσεις για τον εμπλουτισμό του σχολικού εργαστηρίου.</p> <p>Ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί έναν ανενεργό υπολογιστή και κάνει επίδειξη της κεντρικής</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Ενοτ. 2.1-2.2 Α΄ Τάξης (σελ. 16-19)</p> <p>Εξοπλισμός σχολικού εργαστηρίου Πληροφορικής</p> <p>Λογισμικό παρουσίασης</p> <p>Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης</p> <p>Βίντεο από την εκπαιδευτική τηλεόραση Εισαγωγή στην τεχνολογία της Πληροφορίας</p>

<ul style="list-style-type: none"> • να συνδέει τις βασικές περιφερειακές συσκευές στο υπολογιστικό σύστημα 		<p>μονάδας, καθώς και των περιφερειακών συσκευών. Στη συνέχεια οι μαθητές εμπλέκονται σε δραστηριότητες εξερεύνησης και διασύνδεσης περιφερειακών του συσκευών χρησιμοποιώντας εκπαιδευτικό λογισμικό ή/και σχετικά εκπαιδευτικά βίντεο.</p>	<p>http://www.edutv.gr/index.php/epistimi-texnologia/ilektronikoi-ypologistes-eisagogi-stin-texnologia-tis-pliroforias Υλικό http://www.edutv.gr/index.php/epistimi-texnologia/ilektronikoi-ypologistes-yliko-hardware Αίσωπος - Πλατφόρμα Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων Το υλικό του Υπολογιστή</p> <ul style="list-style-type: none"> • http://aesop.iep.edu.gr/node/14823 • http://aesop.iep.edu.gr/node/17948 • http://aesop.iep.edu.gr/node/5625 <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/faq , οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash στο αποθετήριο Φωτόδεντρο: http://photodentro.edu.gr/files/faq/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf)</p>
--	--	--	--

		<p><i>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 1,5 ώρες</i></p>	<p>Συσκευές εισόδου και παραγόμενα ψηφιακά αρχεία δεδομένων http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/2458 Σύνδεση περιφερειακών συσκευών http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/616 Αποθηκευτικά μέσα ψηφιακών δεδομένων http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/959 Καθώς και συσκευές εισόδου και παραγόμενα ψηφιακά αρχεία δεδομένων</p> <ul style="list-style-type: none"> • http://photodentro.edu.gr/v/item/video/8522/194 • http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-educationalvideo-8522-188 <p>Σύνδεση περιφερειακών συσκευών</p> <ul style="list-style-type: none"> • http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-educationalvideo-8522-200 • http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/1019 • http://photodentro.edu.gr/v/item/video/8522/187 • http://aesop.iep.edu.gr/node/21427 <p>Αποθηκευτικά μέσα ψηφιακών δεδομένων</p>
--	--	---	--

			<ul style="list-style-type: none"> http://photodentro.edu.gr/v/item/video/8522/195 http://photodentro.edu.gr/v/item/video/8522/199
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να αναγνωρίζει και να υιοθετεί τους κανόνες εργονομίας και τις πρακτικές ορθής και ασφαλούς χρήσης υπολογιστών και ψηφιακών συσκευών 	<p>Θέματα εργονομίας και κανόνων χρήσης</p>	<p>Οι μαθητές/τριες αφού μελετήσουν σχετικό εκπαιδευτικό υλικό ελέγχουν και ελέγχονται για την τήρηση των κανόνων χρήσης του υπολογιστή κατά την διάρκεια εργασίας τους στο εργαστήριο Η/Υ του σχολείου.</p> <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 0,5 ώρα</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Κεφ. 3 Α΄ Τάξης (σελ. 21-23)</p> <p>Λογισμικό παρουσίασης</p> <p>Βίντεο από την εκπαιδευτική τηλεόραση Υγεία και ασφάλεια http://www.edutv.gr/index.php/epistimi-technologie/ilektronikoi-ypologistes-ygeia-kai-asfaleia-prostasia-dedomenon-i-y</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων Η σωστή στάση εργασίας στον υπολογιστή http://photodentro.edu.gr/jspui/handle/8521/761</p>
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να διακρίνει το υλικό και το λογισμικό σε ένα 	<p>Υλικό και Λογισμικό Λογισμικό συστήματος</p>	<p>Αφού προηγηθεί εισήγηση-επίδειξη από τον/την εκπαιδευτικό, οι μαθητές/τριες εκτελούν μικρές ασκήσεις και δραστηριότητες στον υπολογιστή, όπως</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Κεφ. 5 Α΄ Τάξης (σελ. 34-20) Ενοτ. 8.3 Α΄ Τάξης (σελ. 47)</p>

<p>υπολογιστικό σύστημα ή μια ψηφιακή συσκευή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να διακρίνει το λογισμικό εφαρμογών και συστήματος • να περιγράφει τον ρόλο του λειτουργικού συστήματος • να εγκαθιστά και να αφαιρεί λογισμικό από το υπολογιστικό σύστημα • να διακρίνει το λογισμικό ανοικτού και κλειστού κώδικα • να τεκμηριώνει την επιλογή λογισμικού εξετάζοντας όλες τις εναλλακτικές δυνατότητες ως προς την άδεια χρήσης 	<p>Λογισμικό εφαρμογών</p> <p>Λειτουργικό σύστημα</p> <p>Εγκατάσταση και απεγκατάσταση λογισμικού</p> <p>Ελεύθερο και εμπορικό λογισμικό</p>	<ul style="list-style-type: none"> • εξερευνούν και κατατάσσουν σε κατηγορίες το λογισμικό των υπολογιστών του σχολικού εργαστηρίου • αναζητούν στο Διαδίκτυο λογισμικό ελεύθερου/ανοικτού κώδικα αντίστοιχο με εμπορικό λογισμικό που γνωρίζουν και χρησιμοποιούν • εγκαθιστούν νέο λογισμικό 	<p>Λογισμικό σχολικού εργαστηρίου Πληροφορικής</p> <p>Λειτουργικό σύστημα</p> <p>Πηγές στο Διαδίκτυο Οργανισμός Ανοιχτών Τεχνολογιών-ΕΕΛ/ΛΑΚ https://ellak.gr/</p> <p>Λογισμικό παρουσίασης</p> <p>Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης</p> <p>Βίντεο από την εκπαιδευτική τηλεόραση Λογισμικό http://www.edutv.gr/index.php/epistimi-texnologia/ilektronikoi-ypologistes-logismiko-software</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/faq ,</p>
---	--	---	---

		<p><i>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 1 ώρα</i></p>	<p>οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash στο αποθετήριο Φωτόδεντρο: http://photodentro.edu.gr/files/faq/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf) Λογισμικό του Υπολογιστή (τεχνολογία flash):http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/7876 Λογισμικό του Υπολογιστή (καθώς και Εισαγωγή στα Λειτουργικά Συστήματα) <ul style="list-style-type: none"> • http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2759/Pliroforiki_A-B-G-Gymnasiou_html-empl/indexA_2_0.html • http://photodentro.edu.gr/v/item/video/8522/151 Σταυρόλεξο για το Λογισμικό του Υπολογιστή http://photodentro.edu.gr/aggregator/lor/photodentro-lor-8521-3436 Λογισμικό του Υπολογιστή http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/7876 Εκτέλεση προγράμματος από τον υπολογιστή http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1006 </p>
--	--	--	---

Δημιουργώ με τον κειμενογράφο (Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 7 ώρες)

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να τροποποιεί και να αποθηκεύει απλά κείμενα που θα του δοθούν να δημιουργεί κείμενα σύμφωνα με τους καθιερωμένους κανόνες πληκτρολόγησης να μορφοποιεί ένα κείμενο με βάση συγκεκριμένα χαρακτηριστικά γραμματοσειράς (μέγεθος, χρώμα, τύπος κ.λπ.) να τροποποιεί τη μορφή των παραγράφων και τη στοίχιση σε ένα έγγραφο να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά τεχνικές αντιγραφής/μετακίνησης 	<p>Λογισμικό επεξεργασίας κειμένου</p> <p>Δημιουργία εγγράφου</p> <p>Μορφοποίηση γραμματοσειράς</p> <p>Μορφοποίηση παραγράφου</p> <p>Αντιγραφή/μετακίνηση αντικειμένων (κείμενο, εικόνα, σχήμα, βίντεο κτλ)</p> <p>Ορθογραφικός έλεγχος</p>	<p>Οι μαθητές/τριες ασκούνται στην επεξεργασία κειμένου ατομικά και σε ομάδες εργασίας. Ο/Η εκπαιδευτικός αναθέτει κατάλληλες ασκήσεις, εργασίες και σχέδια έρευνας (μικρής διάρκειας) που απαιτούν τη δημιουργία εγγράφων διαφόρων τύπων και μορφών. Η θεματολογία θα πρέπει να εντάσσεται σε ένα νοηματοδοτούμενο πλαίσιο δραστηριοτήτων της σχολικής και της κοινωνικής ζωής. Προτείνεται δε η υλοποίηση σχετικών εργασιών σε συνεργασία με τα άλλα μαθήματα του Π.Σ.</p> <p>Ενδεικτικά έργα που δημιουργούν οι μαθητές/τριες:</p> <ul style="list-style-type: none"> πρόγραμμα σχολικής γιορτής ή εκδήλωσης αφίσα για τη σχολική γιορτή ή την εκδήλωση της τάξης άρθρο για τη σχολική εφημερίδα έκθεση εντυπώσεων από εκπαιδευτική εκδήλωση ή δραστηριότητα δημιουργική γραφή (μάθημα ελληνικών ή ξένης γλώσσας) σύνταξη μικρής έκθεσης ή εργασίας σε μάθημα του Π.Σ. γράμμα σε ένα φίλο στίχοι αγαπημένου τραγουδιού-ποιήματος δημιουργία κόμικ 	<p>Βιβλίο μαθητή Α΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ Κεφ.10 Σ. 60-72</p> <p>Βίντεο Εκπαιδευτικής τηλεόρασης http://www.edutv.gr/index.php/epistimi-technologia/ilektroniko-ypologistes-to-logismiko-efarmoges-grafeiou</p> <p>Λογισμικό επεξεργασίας κειμένου Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/</p>

<p>τμημάτων κειμένου ή αντικειμένων σε ένα έγγραφο</p> <ul style="list-style-type: none"> • να εισάγει και να διαμορφώνει λίστες κουκκίδων ή αρίθμησης σε ένα έγγραφο • να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά το εργαλείο ορθογραφικού-γραμματικού ελέγχου στα έγγραφα που δημιουργεί • να εισάγει και να επεξεργάζεται εικόνες σε ένα έγγραφο • να χρησιμοποιεί την προεπισκόπηση εγγράφου και να τυπώνει ένα έγγραφο • να εκφράζεται δημιουργικά μέσω του γραπτού λόγου και των ψηφιακών έργων που αναπτύσσει • να επιχειρηματολογεί για τα πλεονεκτήματα της επεξεργασίας κειμένου σε υπολογιστή συγκριτικά με τη 	<p>Εκτύπωση κειμένου</p> <p>Πλεονεκτήματα επεξεργασίας κειμένου</p> <p>Τεχνικές αναζήτησης και αντικατάστασης κειμένου</p> <p>Εισαγωγή αντικειμένων σε έγγραφο</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ταμπλό ενός παιχνιδιού (π.χ. γκρινιάρης, πίστα αγώνων αυτοκινήτου). 	<p>or/faq, οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash στο αποθετήριο Φωτόδεντρο: http://photodentro.edu.gr/files/faq/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf)</p> <p>Ενδεικτικός κατάλογος Βιντεομαθημάτων Στοιχίση και μορφοποίηση παραγράφων στην επεξεργασία κειμένου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/750</p> <p>Μορφοποίηση γραμματοσειράς κειμένου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/557</p> <p>Εισαγωγή εικόνων σε έγγραφο κειμένου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1169</p> <p>Σχεδίαση στην επεξεργασία κειμένου</p>
---	--	---	---

<p>χειρόγραφο συγγραφή κειμένου</p>			<p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/743 Τροποποίηση και αποθήκευση εγγράφου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/668 Ορθογραφικός έλεγχος στην επεξεργασία κειμένου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/752 Αντιγραφή και μετακίνηση στην επεξεργασία κειμένου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/749 Δημιουργία πρόσκλησης στο λογισμικό Επεξεργασίας Κειμένου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/667 Σενάρια οδηγού εκπαιδευτικού «Έργο: Νέο Σχολείο (Σχολείο 21^{ου} αιώνα)» https://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/10787/1856</p>
---	--	--	---

			<p>_ΟΔΗΓΟΣ ΤΠΕ ΓΥΜΝΑΣΙΟ_.pdf</p> <p>Μυστικός κώδικας (Σ.27-34)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • να χρησιμοποιεί το εργαλείο εύρεσης και αντικατάστασης χαρακτήρων (λέξεων) σε ένα έγγραφο • να διαμορφώνει και να επεξεργάζεται την κεφαλίδα και το υποσέλιδο σε ένα έγγραφο • να δημιουργεί απλά σχήματα σε ένα έγγραφο χρησιμοποιώντας το σχεδιαστικό εργαλείο του κειμενογράφου • να ρυθμίζει τη διαμόρφωση των σελίδων ενός εγγράφου (περιθώρια, προσανατολισμός και μέγεθος χαρτιού) • να διαμορφώνει ένα έγγραφο (περιγράμματα, πλήθος λέξεων, 	<p>Διαμόρφωση σελίδας/κειμένου</p> <p>Παράμετροι εκτύπωσης</p> <p>Δημιουργία και τροποποίηση πίνακα</p> <p>Πίνακας ως δομημένη παρουσίαση πληροφοριών</p>	<p>Οι μαθητές/τριες ασκούνται ατομικά και σε ομάδες εργασίας και εμπλουτίζουν τις τεχνικές ικανότητές τους στην επεξεργασία κειμένου δημιουργώντας έγγραφα διαφόρων τύπων και μορφών. Ο/Η εκπαιδευτικός αναθέτει κατάλληλες ασκήσεις, εργασίες ή/και σχέδια έρευνας που εντάσσονται σε ένα νοηματοδοτούμενο πλαίσιο δραστηριοτήτων της σχολικής και της κοινωνικής ζωής. Προτείνεται δε η υλοποίηση σχετικών εργασιών σε συνεργασία με άλλα μαθήματα του Π.Σ.</p> <p>Ενδεικτικά έργα που δημιουργούν οι μαθητές/τριες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ερωτηματολόγιο • έκθεση αποτελεσμάτων μαθητικής έρευνας • τυπολόγιο ενότητας μαθηματικών, φυσικής κ.λπ. • το ωρολόγιο πρόγραμμα της τάξης • πλάνο της τάξης/εργαστηρίου • βιογραφικό σημείωμα • αίτηση. 	<p>Λογισμικό επεξεργασίας κειμένου</p> <p>Φωτόδεντρο- Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων</p> <p>(Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης:</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/faq, οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash)</p> <p>Ενδεικτικός κατάλογος Βιντεομαθημάτων Διαμόρφωση σελίδας εγγράφου</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/584</p>

<p>υποσημειώσεις, αλλαγή σελίδας, κεφαλίδα/υποσέλιδο κ.λπ.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • να εισάγει σύμβολα και υπερσυνδέσμους σε ένα έγγραφο • να εισάγει μαθηματικούς τύπους σε ένα έγγραφο • να εισάγει και να επεξεργάζεται απλούς πίνακες σε ένα έγγραφο • να ορίζει τις ρυθμίσεις εκτύπωσης σε ένα έγγραφο 			<p>Δημιουργία πίνακα στο λογισμικό Επεξεργασίας Κειμένου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/930 Προσαρμογή πινάκων στο λογισμικό επεξεργασίας κειμένου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/665 Εισαγωγή συμβόλων και υπερσυνδέσμων στο λογισμικό επεξεργασίας κειμένου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/2414 Δημιουργω πινακιδες σημανσης με τον κειμενογραφο http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/2602 Σενάρια οδηγού εκπαιδευτικού «Έργο: Νέο Σχολείο (Σχολείο 21^{ου} αιώνα)»</p>
--	--	--	---

			https://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/10787/1856_ΟΔΗΓΟΣ_ΤΠΕ_ΓΥΜΝΑΣΙΟ_.pdf Φιδάκι (Σ.60-65)
<ul style="list-style-type: none"> • να αναγνωρίζει και να χειρίζεται τα βασικά στοιχεία του γραφικού περιβάλλοντος εργασίας (π.χ. παράθυρο, εικονίδιο, έναρξη, τερματισμός) • να διαχειρίζεται και να τροποποιεί ιδιότητες παραθύρων στο γραφικό περιβάλλον εργασίας • να παραμετροποιεί το γραφικό περιβάλλον εργασίας (π.χ. προσαρμογή επιφάνειας εργασίας, προστασία οθόνης) 	Γραφικό περιβάλλον εργασίας Ρυθμίσεις συστήματος Επιφάνεια εργασίας Προστασία ενέργειας	Στόχος της ενότητας αυτής είναι η εξοικείωση των μαθητών με το γραφικό περιβάλλον εργασίας υπολογιστή και τους βασικούς χειρισμούς σε παραθυρικά περιβάλλοντα. Οι μαθητές/τριες υλοποιούν δραστηριότητες που βασίζονται στη χρήση ποικίλων εφαρμογών. Για παράδειγμα: <ul style="list-style-type: none"> • καταγράφουν στο σημειωματάριο τα απαραίτητα υλικά για το πάρτι της τάξης τους και κάνουν υπολογισμούς για το κόστος χρησιμοποιώντας την αριθμομηχανή • αναζητούν στο ημερολόγιο του υπολογιστή τις ημέρες των εθνικών εορτών και τις καταγράφουν στο σημειωματάριο του υπολογιστή • ορίζουν ρυθμίσεις προστασίας οθόνης και εξοικονόμησης ενέργειας • χρησιμοποιούν το εργαλείο βοήθειας του υπολογιστή • εντοπίζουν τα χαρακτηριστικά του υπολογιστικού συστήματος • προσαρμόζουν την επιφάνεια εργασίας στις ανάγκες τους δημιουργώντας συντομεύσεις, τροποποιώντας τη γραμμή εργασιών κ.λπ. 	Βιβλίο μαθητή Α΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ Κεφ. 6 Σ. 39-42 Πλατφόρμα Ψηφιακού Σχολείου Βίντεο από Εκπαιδευτική τηλεόραση http://www.edutv.gr/index.php/epistimi-technologia/ilektronikoi-ypologistes-to-logismiko-leitourgika-systimata-me-grafiko-perivallon Φωτόδεντρο- Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης:

			<p>http://photodentro.edu.gr/lor/faq , οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash)</p> <p>Γραφική Διεπαφή http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/8118</p> <p>Λειτουργικό σύστημα Σημειωματάριο Ημερολόγιο Αριθμομηχανή Βοήθεια</p>
<ul style="list-style-type: none"> • να χειρίζεται αρχεία και φακέλους (δημιουργία, αναζήτηση, αντιγραφή, μετακίνηση, μετονομασία, άνοιγμα, κλείσιμο, διαγραφή, ανάκτηση) σε ποικίλα αποθηκευτικά μέσα • να εξάγει πληροφορίες σχετικά με τα προσωπικά του/της αρχεία (όνομα, τύπος, μέγεθος, ημερομηνίες δημιουργίας και τελευταίας τροποποίησης) 	<p>Φάκελοι και αρχεία</p> <p>Οργάνωση αρχείων και φακέλων</p> <p>Χειρισμός και ιδιότητες αρχείων και φακέλων</p> <p>Συμπίεση και αποσυμπίεση</p>	<p>Οι μαθητές/τριες εργάζονται ατομικά ή ανά δύο στον υπολογιστή και εκτελούν μικρές ασκήσεις και δραστηριότητες. Για παράδειγμα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • δημιουργούν στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή ή/και στη μνήμη flash, φάκελο με το όνομα του τμήματός τους καθώς και δύο τουλάχιστον επιμέρους υποφακέλους • δημιουργούν και αποθηκεύουν αρχεία σε καθορισμένο φάκελο με κατάλληλο όνομα • αναγνωρίζουν/ανοίγουν/κλείνουν διαφορετικούς τύπους αρχείων • μετακινούν/αντιγράφουν αρχεία στο κατάλληλο αποθηκευτικό μέσο και φάκελο • μετονομάζουν αρχεία/φακέλους • διαγράφουν/ανακτούν αρχεία/φακέλους 	<p>Βιβλίο μαθητή Β΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ Κεφ.5 Σ. 132-138</p> <p>Λογισμικά συμπίεσης αρχείων Φωτόδεντρο- Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων Τύποι Αρχείων http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/6210</p>

<ul style="list-style-type: none"> • να οργανώνει το χώρο αποθήκευσης που χρησιμοποιεί (χρήση φακέλων και υποφακέλων στο σκληρό δίσκο, στη μνήμη flash κ.λπ.) • να αναγνωρίζει τη σημασία κατάλληλης ονοματολογίας στα αρχεία και στους φακέλους που χρησιμοποιεί 	<p>αρχείων και φακέλων</p>	<ul style="list-style-type: none"> • αναζητούν πληροφορίες για το μέγεθος κ.λπ. ενός αρχείου • συμπιέζουν και αποσυμπιέζουν αρχεία και φακέλους • εκτελούν απλούς υπολογισμούς σχετικά με τα μεγέθη των αρχείων και των αποθηκευτικών μέσων <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 7 ώρες</p>	<p>Αποθήκευση και Διαχείριση Αρχείων http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/9554 Διαχείριση Αρχείων και Φακέλων http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/614 Πλατφόρμα Αίσωπος Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια Οργάνωση των δεδομένων στους Η/Υ - Αρχεία και Φάκελοι http://aesop.iep.edu.gr/node/11856 Συμπίεση κειμένου: https://classic.cs unplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/unplugged-03-text_compression_greek.pdf</p>
---	----------------------------	--	--

Προγραμματίζω υπολογιστικές συσκευές και ρομποτικά συστήματα (Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 5 ώρες)

Σημαντικές Επισημάνσεις

Η συγγραφή κώδικα και ο προγραμματισμός υπολογιστών συνδέεται άμεσα με την Υπολογιστική Σκέψη και αποσκοπεί στην καλλιέργεια και ανάπτυξη ικανοτήτων Υπολογιστικής Σκέψης, όπως είναι η επίλυση προβλήματος και ο σχεδιασμός συστημάτων. Ως εκ τούτου, η καλλιέργεια και η ανάπτυξη ικανοτήτων και στάσεων Υπολογιστικής Σκέψης μέσω της διδασκαλίας του προγραμματισμού προκύπτει ως φυσικό αποτέλεσμα. Αξίζει να σημειώσουμε επίσης ότι η σημερινή εποχή της ψηφιακής τεχνολογίας και των νέων προκλήσεων στην καθημερινότητα των μαθητών απαιτεί τον επαναπροσδιορισμό της μαθησιακής διαδικασίας. Το κλειδί της επιτυχίας δεν είναι οι διαδικασίες και τα εργαλεία αλλά οι άνθρωποι της σχολικής κοινότητας και οι μεταξύ τους αλληλεπιδράσεις.

Ο/η εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να επιλέξει οποιοδήποτε κατάλληλο logo-like προγραμματιστικό περιβάλλον ή προγραμματιστικό περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού με πλακίδια, αρκεί να είναι δυνατόν να επιδιώξει με αυτό τις ικανότητες υπολογιστικής σκέψης που παρουσιάζονται στην στήλη «Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα». Στη στήλη «Εκπαιδευτικό Υλικό» προτείνονται μερικά, ενδεικτικά, κατάλληλα προγραμματιστικά περιβάλλοντα.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να χρησιμοποιεί αφαίρεση για να αποσυνθέτει ένα πρόβλημα σε επιμέρους προβλήματα 	<p>Κατανόηση και ανάλυση προβλήματος</p> <p>Η έννοια του αλγορίθμου</p>	<p>Ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει παραδείγματα αλγορίθμων από την καθημερινή ζωή, όπως είναι οι συνταγές μαγειρικής, το μενού χειρισμού μιας ψηφιακής συσκευής (π.χ. κινητό, ψηφιακή κάμερα, GPS). Οι μαθητές περιγράφουν τη διαδικασία επίλυσης ενός</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Γ τάξη Κεφ.1 Σ. 176-185 Κεφ. 2 §2.4, §2.5</p> <p>Δραστηριότητα Πληροφορικής χωρίς Υπολογιστές «Εισαγωγική Δραστηριότητα στον Προγραμματισμό Υπολογιστικών Συσκευών»</p>

<ul style="list-style-type: none"> • να περιγράφει και να αναλύει μια σειρά από οδηγίες (για παράδειγμα να περιγράφει τη συμπεριφορά ενός χαρακτήρα σε ένα βίντεο παιχνίδι που καθοδηγείται από κανόνες και αλγόριθμους) • να καθορίζει έναν αλγόριθμο ως μια ακολουθία οδηγιών που μπορούν να υποστούν επεξεργασία από έναν υπολογιστή • να εφαρμόζει τεχνικές ελέγχου και διόρθωσης σφαλμάτων στα προγράμματα που δημιουργεί • να κωδικοποιεί έναν αλγόριθμο σε 	<p>Η έννοια του προγράμματος</p> <p>Η δομή επανάληψης</p> <p>Η έννοια της διαδικασίας</p>	<p>προβλήματος (σύλληψη, διερεύνηση, σχεδιασμός, επίλυση, αποτέλεσμα) και εισάγονται στην έννοια του αλγορίθμου και στον προγραμματισμό. Καλούνται να μελετήσουν προβλήματα των οποίων η λύση είναι μια ακολουθία βημάτων. Ενδεικτικά παραδείγματα αλγορίθμων:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Επιστροφή από το σχολείο στο σπίτι • Εύρεση της εξόδου από έναν λαβύρινθο • Σχεδίαση της ελληνικής σημαίας • Αλφαβητική ταξινόμηση καρτών με ονόματα μαθητών • Μέτρηση 4 λίτρων νερού με χρήση δύο δοχείων των 3 και 5 λίτρων • Το πρόβλημα των πύργων του Ανόι • Το παιχνίδι της τρίλιζας. <p>Τα προβλήματα αυτά μπορούν να προσεγγιστούν με παιχνίδι ρόλων ή/και με χρήση προσομοιώσεων (javascript και HTML5 animations). Στόχος είναι οι μαθητές να</p>	<p>http://csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/intelligent-piece-of-paper.el_v6.pdf</p> <p>Πλατφόρμα Ψηφιακού Σχολείου Προσομοιώσεις αλγορίθμων Applets και προσομοιώσεις στον Παγκόσμιο Ιστό Scratch Snap! (πρώην BYOB) K-turtle MSW Logo MicroWorlds Pro Starlogo TNG Συστήματα Εκπαιδευτικής Ρομποτικής (Arduino με Scratch, Raspberry Pi με Scratch, κ.α.) App Inventor Alice Blockly</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/faq , οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash στο αποθετήριο Φωτόδεντρο:</p>
---	---	--	--

<p>προγραμματιστικό περιβάλλον</p> <ul style="list-style-type: none"> • να χρησιμοποιεί εντολές επανάληψης στα προγράμματα που αναπτύσσει • να προσδιορίζει, αναλύει και εφαρμόζει εναλλακτικούς τρόπους επίλυσης του ίδιου προβλήματος με δοκιμή διαφορετικών προγραμματιστικών δομών 		<p>προβληματιστούν για το πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή ως εργαλείο επίλυσης προβλημάτων. Διαπιστώνουν την αναγκαιότητα μιας γλώσσας επικοινωνίας με τον υπολογιστή. Στη συνέχεια εξοικειώνονται με το προγραμματιστικό περιβάλλον που θα χρησιμοποιήσουν. Περιγράφουν σε φυσική γλώσσα με βήματα αλγορίθμους σχεδίασης απλών σχημάτων. Τέλος, κωδικοποιούν τους αλγορίθμους στο προγραμματιστικό περιβάλλον. Ενδεικτικά παραδείγματα δραστηριοτήτων που αναθέτει ο/η εκπαιδευτικός είναι η σχεδίαση απλών σχημάτων (π.χ. τετράγωνο, ορθογώνιο, σκάλα) ή/και γραμμάτων (π.χ. Ι, Γ, Π, Τ, Η, Ε, Ξ). Στη συνέχεια, οι μαθητές καλούνται να σχεδιάσουν κανονικά πολύγωνα (τετράγωνο, εξάγωνο, οκτάγωνο) συνδυάζοντας μεμονωμένες εντολές. Ο/η εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές να εντοπίσουν</p>	<p>http://photodentro.edu.gr/files/faq/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf) (Κατανόηση προβλήματος) Προβλημα Οι πύργοι του Ανόι http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1010 Ταξινόμηση Φυσαλίδας http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6230 Το πρόβλημα του βαρκάρη http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/760</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (κυρίως με τεχνολογία flash) Ενδεικτικός κατάλογος Βιντεομαθημάτων Ομαλή κίνηση αντικειμένου στο Scratch http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/672 Η εντολή "Επανάλαβε" στο Scratch http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/957 Δομή Επανάληψης για πάντα http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-630 Δημιουργία παιχνιδιού (Λαβύρινθος) στο Scratch 2 http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-3162</p>
--	--	---	--

		<p>επαναλαμβανόμενες ομάδες εντολών στην κωδικοποίηση που έχουν αναπτύξει (π.χ. στον αλγόριθμο σχεδίασης του οκταγώνου). Εναλλακτικά και ενδεικτικά: Οι μαθητές σε ομάδες των 3-4 ατόμων σχεδιάζουν και οργανώνουν την εργασία τους, διακρίνουν τα μέσα και τα εργαλεία του περιβάλλοντος της εκπαιδευτικής ρομποτικής, αναλαμβάνουν ρόλους. Συναρμολογούν το ρομπότ και εξοικειώνονται με το περιβάλλον προγραμματισμού και καθοδήγησης του ρομπότ (εντολές κίνησης, εντολές ελέγχου, εντολές ελέγχου αισθητήρων κ.λπ.). Σχεδιάζουν, υλοποιούν, ελέγχουν και βελτιώνουν απλούς αλγόριθμους καθοδήγησης του ρομπότ. Ενδεικτικά προτείνονται ενέργειες του ρομπότ, όπως</p> <ul style="list-style-type: none"> • να διαγράψει ένα τετράγωνο • να ακολουθήσει μια μαύρη γραμμή 	<p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (κυρίως με τεχνολογία flash) Ενδεικτικός κατάλογος Δραστηριοτήτων/παιχνιδιών Το μονοπάτι http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/3717 Οπτικός Προγραμματισμός http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6211 Προγραμματίζω με τις εντολές ΧΡΩΜΑ και ΕΛΛΕΙΨΗ http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/2454 Σχεδίαση με απλές εντολές Logo http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/615 Σενάρια οδηγού εκπαιδευτικού «Έργο: Νέο Σχολείο (Σχολείο 21^{ου} αιώνα)» https://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/10787/1856_ΟΔΗΓΟΣ_ΤΠΕ_ΓΥΜΝΑΣΙΟ.pdf Δημιουργία χορευτικής σκηνής στο Scratch (Σ. 52-65) Το προγραμματιστικό περιβάλλον, εντολές, προγράμματα & διαδικασίες, μεταβλητές (Σ. 96,117) Εκτέλεση / Διερεύνηση απλού παιχνιδιού στο Scratch (Σ. 42-51) Διδακτικά σενάρια φωτόδενδρο/Αίσωπος Δημιουργία παιχνιδιού σε Scratch http://aesop.iep.edu.gr/node/22206</p>
--	--	--	--

		<p><i>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 5 ώρες</i></p>	<p>Βασικές εντολές σχεδίασης στη γλώσσα προγραμματισμού Logo – Εντολή επανάληψης http://aesop.iep.edu.gr/node/19718 Arduino : Μάθηση στη πράξη-Δομή Επιλογής http://aesop.iep.edu.gr/node/8374</p>
--	--	---	--

Γνωρίζω το Διαδίκτυο και επικοινωνώ (Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 9 ώρες)

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να αναγνωρίζει το Διαδίκτυο ως μέσο επικοινωνίας, συνεργασίας, ενημέρωσης, ψυχαγωγίας και πολιτισμού • να αναγνωρίζει και να αναφέρει τις βασικές υπηρεσίες του Διαδικτύου 	<p>Διαδίκτυο</p> <p>Βασικές Υπηρεσίες Διαδικτύου</p>	<p>Ο/η εκπαιδευτικός αξιοποιεί τις προϋπάρχουσες εμπειρίες των μαθητών/τριών και συζητά μαζί τους για το Διαδίκτυο και τις βασικές υπηρεσίες του. Γίνεται συζήτηση για τις βασικές εφαρμογές και υπηρεσίες με στόχο να αναδειχθεί η σημασία του παγκόσμιου δικτύου στην ατομική και κοινωνική ζωή ως μέσου επικοινωνίας, πληροφόρησης, συνεργασίας, ψυχαγωγίας, πολιτισμού κ.λπ.</p> <p>Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να αναθέσει σχετικές δραστηριότητες, στο πλαίσιο των οποίων οι μαθητές θα δημιουργήσουν έναν εννοιολογικό χάρτη ή μια ηλεκτρονική αφίσα για τις υπηρεσίες του Διαδικτύου, τα χαρακτηριστικά των βασικών υπηρεσιών και παραδείγματα εφαρμογών για κάθε κατηγορία υπηρεσίας.</p> <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 0,5 ώρα</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Ενοτ. 11.1-11.3 Α΄ Τάξης (σελ. 74-76)</p> <p>Λογισμικό παρουσίασης</p> <p>Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης</p> <p>Βίντεο από την εκπαιδευτική τηλεόραση Διαδίκτυο http://www.edutv.gr/index.php/epistimi-technologie/ilektronikoi-ypologistes-to-logismiko-parousiaseis-diadiktyo</p> <p>Αίσωπος - Πλατφόρμα Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων Διαδίκτυο και Internet of Things (IoT) http://aesop.iep.edu.gr/node/5817</p> <p>Γνωριμία με το Διαδίκτυο και τις Υπηρεσίες του http://aesop.iep.edu.gr/node/13647</p>

			<p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/faq , οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash στο αποθετήριο Φωτόδεντρο: http://photodentro.edu.gr/files/faq/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf)</p> <p>Σύνδεση ενός υπολογιστή στο Διαδίκτυο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/618 Ιστορία του Διαδικτύου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/4753 Βασικές υπηρεσίες Διαδικτύου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/993</p>
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να χρησιμοποιεί τις κύριες λειτουργίες ενός λογισμικού πλοήγησης στον Παγκόσμιο Ιστό (διαχείριση αγαπημένων, 	<p>Παγκόσμιος Ιστός Δικτυακός τόπος Ιστοσελίδα</p>	<p>Οι μαθητές πλοηγούνται σε επιλεγμένους δικτυακούς τόπους που προτείνονται από το διδάσκοντα, εντοπίζουν στοιχεία του περιβάλλοντος διεπαφής και αναζητούν πληροφορίες. Ενδεικτικά παραδείγματα είναι οι δικτυακοί τόποι του σχολείου τους, του</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Κεφ. 12 Α΄ Τάξης (σελ. 78-83) Ενοτ. 7.2 Β΄ Τάξης (σελ. 147-149) Λογισμικό παρουσίασης</p>

<p>διαχείριση προβολών και εκτύπωσης, διαχείριση λήψεων)</p> <ul style="list-style-type: none"> • να επιλέγει ιστότοπους και να πλοηγείται σε αυτούς με στόχο την αναζήτηση πληροφοριών • να διακρίνει διάφορες κατηγορίες ιστότοπων (.gr, .com, .gov, .edu κ.λπ.) • να χρησιμοποιεί τις κύριες λειτουργίες μιας μηχανής αναζήτησης για την αναζήτηση πληροφοριών για ένα συγκεκριμένο σκοπό • να εφαρμόζει αποτελεσματικές στρατηγικές αναζήτησης πληροφοριών για την υλοποίηση των εργασιών του/της • να αξιολογεί και να αξιοποιεί τα αποτελέσματα από μια μηχανή αναζήτησης με στόχο την ανεύρεση πληροφοριών για ένα συγκεκριμένο σκοπό 	<p>Η διεύθυνση στον Παγκόσμιο Ιστό (URL)</p> <p>Φυλλομετρητές</p> <p>Μηχανές Αναζήτησης</p> <p>Στρατηγικές αναζήτησης πληροφοριών</p>	<p>Δήμου τους, του Μουσείου της Ακρόπολης (http://www.theacropolismuseum.gr/), της Εθνικής Μετεωρολογικής Υπηρεσίας (http://www.emy.gr/), του Μουσείου Τεχνολογίας Θεσσαλονίκης (http://www.noesis.edu.gr/), της πλατφόρμας του Ψηφιακού Σχολείου (http://dschool.edu.gr/), της μαθητικής πύλης του ΠΣΔ (http://www.sch.gr/students), της Wikipedia κ.α.</p> <p>Οι μαθητές αναζητούν πληροφορίες με στόχο την υλοποίηση μιας ολοκληρωμένης εργασίας, για παράδειγμα σχετικά με την ιστορία του τόπου τους. Χρησιμοποιούν μηχανές αναζήτησης και εξοικειώνονται με τεχνικές αναζήτησης πληροφοριών χρησιμοποιώντας διαφορετικές λέξεις-κλειδιά. Εντοπίζουν ενδιαφέρουσες ιστοσελίδες και τις καταχωρούν στη λίστα των αγαπημένων του φυλλομετρητή. Εκτυπώνουν τμήματα ιστοσελίδων που σχετίζονται με την εργασία τους. Αποθηκεύουν στο δίσκο τους σελίδες και υλικό (π.χ. φωτογραφίες) και δημιουργούν ένα σχετικό poster. Εναλλακτικά, μπορούν να</p>	<p>Λογισμικό φυλλομετρητή (web browser) ενσωματωμένο στο Λ.Σ. (π.χ. MS Internet Explorer/Edge, Safari) ή δωρεάν διανομής (π.χ. Mozilla Firefox, Google Chrome/Chromium, Opera)</p> <p>Πηγές στο Διαδίκτυο</p> <p>Δημοφιλείς μηχανές αναζήτησης (π.χ. Google, Yahoo, Bing) και εναλλακτικές μηχανές αναζήτησης (π.χ. Ask.com , WolframAlpha)</p> <p>Αίσωπος - Πλατφόρμα Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων</p> <p>Μηχανές αναζήτησης http://aesop.iep.edu.gr/node/8979</p> <p>Φωτόδεντρο- Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/faq , οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash</p>
---	---	--	---

		<p>δημιουργήσουν ένα ψηφιακό άλμπουμ φωτογραφιών. Στη συνέχεια, παρουσιάζουν και συζητούν τα αποτελέσματα της εργασίας τους στην τάξη.</p> <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 2,5 ώρες</p>	<p>στο αποθετήριο Φωτόδεντρο: http://photodentro.edu.gr/files/faq/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf Το περιβάλλον του Παγκόσμιου Ιστού http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/7879 Το μοντέλο πελάτη-εξυπηρετητή στον Παγκόσμιο Ιστό http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1192 Η λειτουργία μιας μηχανής αναζήτησης http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/621 Σύνθετη αναζήτηση με την Google http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1211</p>
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να διαπιστώνει και να αναγνωρίζει την προέλευση μιας πληροφορίας από πηγές στον Παγκόσμιο Ιστό (συντάκτης, φορέας, ημερομηνία τελευταίας τροποποίησης κ.λπ.) • να χρησιμοποιεί τεχνικές και κριτήρια αξιολόγησης των 	<p>Αξιολόγηση πληροφοριών από τον Παγκόσμιο Ιστό</p> <p>Πληροφορικός Γραμματισμός</p> <p>Οπτικοακουστικός Γραμματισμός</p>	<p>Οι μαθητές/τριες με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού συζητούν για τα κριτήρια με τα οποία θα ελέγχουν την εγκυρότητα και αξιοπιστία πληροφοριών από πηγές στον Παγκόσμιο Ιστό. Στη συνέχεια, δίνεται στους/στις μαθητές/τριες θέμα διερεύνησης από το διαθεματικό πεδίο (π.χ. μεταλλαγμένα τρόφιμα, κατανάλωση εμφιαλωμένου νερού, κάπνισμα, ακτινοβολία ψηφιακών συσκευών, τόποι προορισμού για τη σχολική εκδρομή) μαζί με προτεινόμενες πηγές και</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Ένοτ. 7.3 Β' Τάξης (σελ. 149-150)</p> <p>Λογισμικό παρουσίασης</p>

<p>πληροφοριών που αναζητά σε ηλεκτρονικές πηγές (συνάφεια, αξία και χρησιμότητα των πληροφοριών για το συγκεκριμένο σκοπό)</p> <ul style="list-style-type: none"> • να αξιολογεί τις πληροφορίες που εντοπίζει σε ηλεκτρονικές πηγές χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα κριτήρια (εγκυρότητα, πληρότητα, ακρίβεια κ.λπ.) <p>Σε ένα οπτικοακουστικό κείμενο ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να διαχωρίζει το πραγματικό από το αναπαριστώμενο • να αναγνωρίζει τη διαμεσολαβημένη και κατασκευασμένη φύση του οπτικοακουστικού κειμένου • να εξηγεί την έννοια της οπτικής γωνίας ως στοιχείο της υποκειμενικότητας 	<p>Το οπτικοακουστικό/π ολυτροπικό κείμενο ως μήνυμα</p>	<p>αναλαμβάνουν να αξιολογήσουν κάθε πηγή σύμφωνα με συγκεκριμένα κριτήρια και κατάλληλο φύλλο εργασίας. Οι προτεινόμενες πηγές μπορούν να προέρχονται από επιστημονικές ενώσεις, κρατικούς φορείς και υπηρεσίες, μη κυβερνητικές οργανώσεις, ιδιώτες κ.λπ.</p> <p>Εναλλακτικά, η δραστηριότητα μπορεί να είναι καθοδηγούμενη, π.χ. μία ιστοεξερεύνηση. Ερωτήματα που θα μπορούσαν να τεθούν για διερεύνηση και απάντηση από τους μαθητές είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ποιος είναι δημιουργός της σελίδας; • Η επιθυμητή πληροφορία μπορεί να εντοπιστεί εύκολα; • Πότε δημιουργήθηκε και πότε ενημερώθηκε ο ιστότοπος; • Υπάρχουν εναλλακτικές πηγές για τις διαθέσιμες πληροφορίες; • Ποια είναι η προστιθέμενη αξία του συγκεκριμένου ιστότοπου; <p>Κατά την ολοκλήρωση της εργασίας, ο/η εκπαιδευτικός μαζί με τους μαθητές συζητούν και καταγράφουν συγκεκριμένα κριτήρια</p>	
---	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • να διαχωρίζει τα αντικειμενικά και τα υποκειμενικά στοιχεία ενός οπτικοακουστικού κειμένου • να κατανοεί τη λειτουργία της ταύτισης στο οπτικοακουστικό μήνυμα και (αργότερα) της χρήσης της ως μέσο χειραγώγησης 		<p>αξιολόγησης ισότοπων και πηγών στο Διαδίκτυο.</p> <p>Ενδεικτική δραστηριότητα Πληροφορικού και Οπτικοακουστικού Γραμματισμού: Ο/η εκπαιδευτικός κάνει χρήση μιας σύντομης ταινίας που ταιριάζει με τη θεματική που επεξεργάζεται, π.χ. ένα βίντεο από το YouTube για την ασφαλή και υπεύθυνη χρήση του Διαδικτύου, για τον διαδικτυακό εκφοβισμό, για τα προσωπικά δεδομένα κ.α. Ετοιμάζει μια δεξαμενή με έννοιες, που σχετίζονται με το θέμα και την πλοκή της ταινίας, π.χ. φιλία, αγάπη, ελαστικότητα, δύναμη, εξουσία, μάθηση, μελέτη, ξένος, επικοινωνία, αποδοχή, αλήθεια, ειλικρίνεια, συμφέρον. Στη συνέχεια προβάλλει την ταινία. Οι μαθητές σε μικρές ομάδες εργασίας επιλέγουν από τη δεξαμενή με τις έννοιες τρεις που θεωρούν ότι ταιριάζουν και συνδέονται άμεσα με την ταινία. Με αυτές τις τρεις έννοιες δημιουργούν συνεργατικά ένα μικρό κείμενο για την ταινία που είδαν, με στόχο να ξεκινήσει συζήτηση πάνω σε αυτό. Η κάθε ομάδα παρουσιάζει το κείμενο που έγραψε στην ολομέλεια της τάξης.</p>	<p>Ανδριοπούλου, Ε. (2011). Η κινηματογραφική παιδεία στην εκπαίδευση – Μοντέλα λειτουργίας και προκλήσεις (http://blogs.sch.gr/dertv/2011/01/06/η-κινηματογραφική-παιδεία-στην-εκπαί/) (9/11/2011, blog της εκπαιδευτικής τηλεόρασης)</p>
--	--	---	---

		<p>Στη συνέχεια παρατηρούν οι μαθητές τα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ποιοι έφτιαξαν το βίντεο; ● Με ποιο σκοπό; ● Σε ποια σημεία συγκλίνει και σε ποια αποκλίνει η πρόσληψη των περιεχομένων, δηλ. σε ποια σημεία υπάρχει κοινή αντίληψη μεταξύ των ομάδων και σε ποια όχι. ● Υπάρχουν και ποια είναι τα σημαντικά θέματα και τα μηνύματα της ταινίας; <p>Γίνεται συζήτηση για τη διαμεσολαβημένη και κατασκευασμένη φύση του οπτικοακουστικού κειμένου, τη λειτουργία της οπτικής γωνίας ως στοιχείο υποκειμενικότητας. Διαχωρίζονται τα αντικειμενικά και τα υποκειμενικά στοιχεία της ταινίας και εξετάζεται η λειτουργία της ταύτισης στο οπτικοακουστικό μήνυμα και η ενδεχόμενη χρήση της ως μέσο χειραγώγησης.</p> <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 2 ώρες</p>	
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p>	<p>Ηλεκτρονική Επικοινωνία</p>	<p>Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει εκπαιδευτικό βίντεο επίδειξης για τη</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Κεφ. 14 Α΄ Τάξης (σελ. 86-89)</p>

<ul style="list-style-type: none"> • να χρησιμοποιεί το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο για να επικοινωνήσει και να ανταλλάξει πληροφορίες (σύνθεση και αποστολή μηνύματος, επισύναψη αρχείου, απάντηση, προώθηση, διαχείριση φακέλων μηνυμάτων κ.λπ.) • να διαχειρίζεται τα αρχεία που επισυνάπτονται σε ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου • να διακρίνει τις διαφορές μεταξύ του λογισμικού διαχείρισης ηλεκτρονικής αλληλογραφίας και μιας διαδικτυακής υπηρεσίας ηλεκτρονικού ταχυδρομείου 	<p>Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο</p>	<p>δημιουργία και αποστολή μηνύματος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.</p> <p>Οι μαθητές/τριες θα πρέπει να συσχετίσουν τη διαδικασία σύνταξης και αποστολής ηλεκτρονικών μηνυμάτων με τον παραδοσιακή αλληλογραφία. Με τη βοήθεια και την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού ενεργοποιούν ατομικούς λογαριασμούς μέσω της υπηρεσίας ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου. Στη συνέχεια, ανταλλάσσουν μηνύματα μεταξύ τους, με τον/την καθηγητή/τρια τους και επισυνάπτουν σε αυτά αρχεία.</p> <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 2 ώρες</p>	<p>Λογισμικό παρουσίασης</p> <p>Λογισμικό ανάγνωσης και αποστολής ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail client) δωρεάν διανομής (π.χ. Outlook Express/Windows Mail, Mozilla Thunderbird, Opera Mail, Evolution)</p> <p>Πηγές στο Διαδίκτυο</p> <p>Υπηρεσία ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του ΠΣΔ http://webmail.sch.gr/</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/faq , οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash στο αποθετήριο Φωτόδεντρο: http://photodentro.edu.gr/files/faq/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf)</p> <p>Πως λειτουργεί το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1481</p> <p>Αποστολή ηλεκτρονικού μηνύματος http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/671</p>
--	--------------------------------	---	--

<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να είναι ενήμερος για τις μορφές κακόβουλου λογισμικού • να αναγνωρίζει μηνύματα ανεπιθύμητης αλληλογραφίας • να αξιολογεί την ασφάλεια ηλεκτρονικών μηνυμάτων και των συνημμένων αρχείων • να προστατεύει τα δεδομένα του λογαριασμού του/της (συνθηματικό πρόσβασης, κλείσιμο συνόδου κ.λπ.) • να χρησιμοποιεί τις δυνατότητες ασφαλούς πλοήγησης του φυλλομετρητή • να ρυθμίζει την ασφάλεια του υπολογιστικού συστήματος (π.χ. αντιϊικό πρόγραμμα, τείχος προστασίας) • να πραγματοποιεί έλεγχο του υπολογιστή και των αποθηκευτικών μέσων για ιούς 	<p>Ιοί υπολογιστών</p> <p>Κακόβουλο λογισμικό</p> <p>Συντήρηση και προστασία λογισμικού</p> <p>Αντιϊικό πρόγραμμα</p> <p>Τείχος προστασίας</p> <p>Εφεδρικά αντίγραφα ασφαλείας</p> <p>Ασφάλεια στο Διαδίκτυο</p> <p>Ασφαλής πλοήγηση</p> <p>Προσωπικά Δεδομένα</p>	<p>Αφού προηγηθεί εισήγηση-επίδειξη από τον/την εκπαιδευτικό, οι μαθητές/τριες εκτελούν μικρές ασκήσεις και δραστηριότητες στον υπολογιστή, όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ρυθμίζουν τις παραμέτρους ασφάλειας του συστήματος • δημιουργούν αντίγραφα ασφαλείας των δεδομένων τους σε διάφορα αποθηκευτικά μέσα • ανακτούν δεδομένα από αντίγραφα ασφαλείας <p>Μπορούν να αξιοποιηθούν:</p> <ul style="list-style-type: none"> • διαδικτυακά παιχνίδια για την ευαισθητοποίησή των μαθητών/τριών σε θέματα υπεύθυνης επικοινωνίας και συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο • εκπαιδευτικές τεχνικές, όπως παιχνίδι ρόλων, για την κατανόηση του τρόπου αποστολής των ηλεκτρονικών μηνυμάτων και των πρακτικών παραπλάνησης των χρηστών, υποκλοπής προσωπικών στοιχείων τους μέσω των ηλεκτρονικών μηνυμάτων κ.λπ. 	<p>Βιβλίο μαθητή</p> <p>Κεφ. 7 Α΄ Τάξης (σελ. 43-45)</p> <p>Ενοτ. 8.1-8.2 Α΄ Τάξης (σελ. 46-47)</p> <p>Ενοτ. 11.4 Α΄ Τάξης (σελ. 76-77)</p> <p>Ενοτ. 15.3 Α΄ Τάξης (σελ. 99-100)</p> <p>Λογισμικό παρουσίασης</p> <p>Αντιϊικό πρόγραμμα (anti-virus)</p> <p>Τείχος προστασίας (firewall)</p> <p>Λογισμικό δημιουργίας και επαναφοράς αντιγράφων ασφαλείας (backup-restore)</p> <p>Πηγές στο Διαδίκτυο</p> <p>Ενημερωτικός κόμβος του ΠΣΔ για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο http://internet-safety.sch.gr/</p> <p>Αρχή Προστασίας Δεδομένων Προσωπικού Χαρακτήρα http://www.dpa.gr/</p> <p>Cyberkid (από τη Δ/νση Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος) http://www.cyberkid.gov.gr/</p> <p>Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου https://saferinternet4kids.gr/</p>
--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • να δημιουργεί και να ανακτά αντίγραφα ασφαλείας αρχείων • να προβληματίζεται για τη δημοσιοποίηση προσωπικών του/της δεδομένων και να λαμβάνει κατάλληλα μέτρα προστασίας • να γνωρίζει τους φορείς που ασχολούνται με την ασφάλεια στο Διαδίκτυο και την προστασία των πολιτών από ηλεκτρονικά εγκλήματα • να σέβεται και να αναφέρει τα πνευματικά δικαιώματα σε πληροφορίες και λογισμικό που αντλεί από πηγές στον Παγκόσμιο Ιστό • να επιχειρηματολογεί για τις συνέπειες της πειρατείας λογισμικού και προϊόντων πνευματικής δημιουργίας 	<p>Πνευματική ιδιοκτησία λογισμικού και περιεχομένου</p>	<p>Δημιουργία φυλλαδίου με άρθρα και αφίσες μαθητών που να αφορούν θέματα ασφαλείας στο Διαδίκτυο.</p> <p>Παιγνίδι ρόλων ή δημιουργία κόμικ για την ευαισθητοποίηση των μαθητών σε θέματα πειρατείας λογισμικού - πνευματικών αγαθών και την ανάδειξη της σημασίας και της αναγκαιότητας αναγνώρισης της πνευματικής ιδιοκτησίας.</p> <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 2 ώρες</p>	<p>Copyright School (από τον Οργανισμό Πνευματικής Ιδιοκτησίας) http://www.copyrightschool.gr/</p> <p>Βίντεο από την εκπαιδευτική τηλεόραση Προστασία δεδομένων και Η/Υ http://www.edutv.gr/index.php/epistimi-texnologia/ilektronikoi-ypologistes-ygeia-kai-asfaleia-prostasia-dedomenon-i-y</p> <p>Αίσωπος - Πλατφόρμα Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων [Προστασία λογισμικού – Ιοί] http://www.aesop.iep.edu.gr/node/9941</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (κυρίως με τεχνολογία flash) Προστασία λογισμικού και δεδομένων http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/7876</p> <p>Δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας στα Windows http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/678</p> <p>Επαναφορά συστήματος στα Windows http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/676</p> <p>Ασφάλεια στο Διαδίκτυο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6209</p>
--	--	---	--

Β' Τάξη Γυμνασίου

Ενδεικτική κατανομή διδακτικών ωρών βάσει 3 αξόνων προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων

Άξονες προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων	Προτεινόμενες ώρες διδασκαλίας
Η Πληροφορική στο σύγχρονο κόσμο <ul style="list-style-type: none"> Βασικές έννοιες 	6
Διερευνώ, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα <ul style="list-style-type: none"> Προγραμματίζω υπολογιστικές συσκευές και ρομποτικά συστήματα Λύνω προβλήματα με υπολογιστικά φύλλα 	13
Αναζητώ πληροφορίες, επικοινωνώ και συνεργάζομαι <ul style="list-style-type: none"> Δημιουργώ και εκφράζομαι με πολυμέσα και παρουσιάσεις Διερευνώ και συνεργάζομαι μέσω του Διαδικτύου 	6

Για την Β' τάξη προτείνονται οι παρακάτω διδακτικές αλληλουχίες:

1η Προτεινόμενη Διδακτική Αλληλουχία:

- Ο Άξονας «Η Πληροφορική στο σύγχρονο κόσμο: βασικές έννοιες» μόνο η ενότητα που αναφέρεται στα βασικά θέματα (Το εσωτερικό του υπολογιστή, Επεξεργαστής, Κύρια μνήμη, Μητρική πλακέτα, Θύρες επέκτασης, Ψηφιακή αναπαράσταση δεδομένων, Δυαδικό ψηφίο, Μονάδες μέτρησης πληροφορίας κ.τλ.)
- «Λύνω προβλήματα με Υπολογιστικά Φύλλα»
- «Δημιουργώ και εκφράζομαι με πολυμέσα και παρουσιάσεις»
- «Προγραμματίζω υπολογιστικές συσκευές και ρομποτικά συστήματα»
- «Η Πληροφορική στο σύγχρονο κόσμο: βασικές έννοιες» η ενότητα που αναφέρεται στα βασικά θέματα (Δίκτυο, Τοπικό δίκτυο, Μητροπολιτικό Δίκτυο, Δίκτυο ευρείας περιοχής, Διαδίκτυο, Συσκευές δικτύου) και τέλος
- «Διερευνώ και συνεργάζομαι μέσω του Διαδικτύου».

Μαζί με την ενότητα «Λύνω προβλήματα με Υπολογιστικά Φύλλα» διδάσκονται και τα βασικά θέματα «Αρχεία-Φάκελοι».

2η Προτεινόμενη Διδακτική Αλληλουχία:

- Ο Άξονας «Η Πληροφορική στο σύγχρονο κόσμο: βασικές έννοιες» μόνο η ενότητα που αναφέρεται στα βασικά θέματα (Το εσωτερικό του υπολογιστή, Επεξεργαστής, Κύρια μνήμη, Μητρική πλακέτα, Θύρες επέκτασης, Ψηφιακή αναπαράσταση δεδομένων, Δυαδικό ψηφίο, Μονάδες μέτρησης πληροφορίας κ.τλ.)
- «Προγραμματίζω υπολογιστικές συσκευές και ρομποτικά συστήματα»

3. «Λύνω προβλήματα με Υπολογιστικά Φύλλα»
4. «Δημιουργώ και εκφράζομαι με πολυμέσα και παρουσιάσεις»
5. «Η Πληροφορική στο σύγχρονο κόσμο: βασικές έννοιες» η ενότητα που αναφέρεται στα βασικά θέματα (Δίκτυο, Τοπικό δίκτυο, Μητροπολιτικό Δίκτυο, Δίκτυο ευρείας περιοχής, Διαδίκτυο, Συσκευές δικτύου) και τέλος
6. «Διερευνώ και συνεργάζομαι μέσω του Διαδικτύου»

Μαζί με την ενότητα «Λύνω προβλήματα με Υπολογιστικά Φύλλα» διδάσκονται και τα βασικά θέματα «Αρχεία-Φάκελοι».

Οι προτεινόμενες διδακτικές αλληλουχίες είναι ενδεικτικές. Ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να κάνει τον χρονοπρογραμματισμό και το σχεδιασμό της διάρθρωσης της ύλης με βάση τα μαθησιακά χαρακτηριστικά, τα ενδιαφέροντα και τις προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες των μαθητών της τάξης του αλλά και το συνδυασμό και την εναλλαγή θεωρίας και πράξης. Επίσης, θα πρέπει να χρησιμοποιεί τη σπειροειδή προσέγγιση και να επανέρχεται, με κάθε ευκαιρία και ειδικά στα πλαίσια της υλοποίησης σχεδίων έρευνας, σε βασικές ενότητες.

Βασικές έννοιες (Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 6 ώρες)

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να αναγνωρίζει τα βασικά μέρη στο εσωτερικό του υπολογιστή (επεξεργαστής, μνήμη, θύρες επέκτασης) • να αντιλαμβάνεται και να περιγράφει τη λειτουργία της μνήμης στο υπολογιστικό σύστημα ως μέσο προσωρινής αποθήκευσης • να αντιλαμβάνεται και να περιγράφει το ρόλο του επεξεργαστή 	<p>Το εσωτερικό του υπολογιστή</p> <p>Επεξεργαστής</p> <p>Κύρια μνήμη</p> <p>Μητρική πλακέτα</p> <p>Θύρες επέκτασης</p> <p>Ψηφιακή αναπαράσταση δεδομένων</p> <p>Διαδικό ψηφίο</p>	<p>Ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί ένα μη ενεργό υπολογιστικό σύστημα που υπάρχει στο εργαστήριο και παρουσιάζει αναλυτικά το εσωτερικό μέρος και τις μονάδες του υπολογιστή. Στη συνέχεια, οι μαθητές εμπλέκονται σε δραστηριότητες εξερεύνησης του εσωτερικού του υπολογιστή, της λειτουργίας του υπολογιστικού συστήματος, της διασύνδεσης και επικοινωνίας περιφερειακών συσκευών, του ρόλου του λογισμικού κ.λπ., χρησιμοποιώντας εκπαιδευτικό λογισμικό ή/και σχετικά εκπαιδευτικά βίντεο.</p> <p>Ενδεικτικές δραστηριότητες, που υλοποιούν οι μαθητές στο εργαστήριο Η/Υ, αφορούν</p> <ul style="list-style-type: none"> • στη διερεύνηση της κωδικοποίησης πληροφοριών και του δυαδικού 	<p>Βιβλίο μαθητή Β' Τάξη Κεφ. 1 Σελ. 104-108 Κεφ. 2 Σελ. 109-112</p> <p>Πλατφόρμα Ψηφιακού Σχολείου</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/faq , οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash στο αποθετήριο Φωτόδεντρο: http://photodentro.edu.gr/files/faq/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf)</p> <p>Διαδικοί Αριθμοί: http://csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/unplugged-01-binary_numbers_greek.pdf</p> <p>Εκπαιδευτικό λογισμικό ΔΕΛΥΣ</p>

<p>στο υπολογιστικό σύστημα</p> <ul style="list-style-type: none"> • να διακρίνει και να αξιολογεί τα χαρακτηριστικά των τμημάτων στο εσωτερικό του υπολογιστή • να προσδιορίζει την έννοια του δυαδικού ψηφίου (bit) • να προσδιορίζει την έννοια του Byte • να κατονομάζει τα είδη των δεδομένων που αποθηκεύονται σε ψηφιακά μέσα • να αναγνωρίζει την ανάγκη ψηφιακής αναπαράστασης των δεδομένων • να προσδιορίζει και να περιγράφει τις μονάδες μέτρησης πληροφορίας 	<p>Μονάδες μέτρησης πληροφορίας</p>	<p>συστήματος με χρήση εκπαιδευτικού λογισμικού</p> <ul style="list-style-type: none"> • στη μοντελοποίηση του υπολογιστή ως ενιαίου συστήματος υλικού-λογισμικού με χρήση εκπαιδευτικού λογισμικού ή εκπαιδευτικού βίντεο • στην έρευνα αγοράς μέσω επίσκεψης σε ηλεκτρονικά καταστήματα υπολογιστών (π.χ. οι μαθητές καλούνται να διαχειριστούν ένα συγκεκριμένο ποσό για απαιτούμενο εξοπλισμό που θα πληροί συγκεκριμένες προδιαγραφές) • στην επίλυση σταυρολέξου σχετικών εννοιών. <p>Προτεινόμενες δραστηριότητες στο Φωτόδεντρο</p> <p>Η Κεντρική Μονάδα ενός προσωπικού υπολογιστή</p> <p>Διαδραστική εφαρμογή περιήγησης προσωπικού υπολογιστή και των βασικών του μονάδων. Οι μαθητές διερευνούν και εξοικειώνονται με τις μονάδες του υπολογιστή ενώ αντλούν συνοπτικές πληροφορίες για το ρόλο της καθεμίας.</p>	<p>Εκπαιδευτικό λογισμικό «Δημιουργός Μοντέλων 2» (Σενάριο Πληροφορικής) photodentro.edu.gr/edusoft/r/8531/255</p> <p>Ηλεκτρονικά καταστήματα ψηφιακής τεχνολογίας Βίντεο από εκπαιδευτική τηλεόραση http://www.edutv.gr</p> <p>Λογισμικό δημιουργίας σταυρολέξων http://www.eclipsecrossword.com</p> <p>Μαθησιακά Αντικείμενα στο Φωτόδεντρο Η Κεντρική Μονάδα ενός προσωπικού υπολογιστή http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/958</p>
--	-------------------------------------	--	---

		<p>Ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης. Παράλληλα, μπορεί να χρησιμοποιήσει έναν ανενεργό υπολογιστή και να κάνει επίδειξη της κεντρικής μονάδας, του εσωτερικού της μέρους, καθώς και της διασύνδεσης των περιφερειακών συσκευών.</p> <p>Μουσείο Πληροφορικής Εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας που προσομοιώνει ένα τρισδιάστατο εικονικό μουσείο με εκθέματα από την επιστήμη των υπολογιστών. Οι μαθητές καλούνται να προηγηθούν στο χώρο και να εξερευνήσουν τα εκθέματα/αντικείμενα που υπάρχουν σε πέντε δωμάτια: 1) υπολογιστικές μηχανές της αρχαιότητας, 2) το εσωτερικό του υπολογιστή, 3) μονάδες εισόδου, 4) μονάδες εξόδου και 5) αποθηκευτικά μέσα.</p> <p>Ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής και</p>	<p>Μουσείο Πληροφορικής http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/977</p>
--	--	---	--

		<p>συνεργατικής μάθησης. Πρόσθετες δραστηριότητες αναπαράστασης δεδομένων αξιοποιώντας τα προτεινόμενα Μαθησιακά Αντικείμενα, ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει και καθοδηγεί τους μαθητές δημιουργώντας καταστάσεις διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης με στόχο την οικοδόμηση αναπαραστάσεων για την ψηφιακή αναπαράσταση της πληροφορίας στον υπολογιστή, καθώς και τη βαθύτερη κατανόηση του Δυαδικού Συστήματος και του δυαδικού ψηφίου ως μονάδα μέτρησης πληροφορίας:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αναπαράσταση αριθμών με δυαδικά ψηφία, • Δεδομένα και πληροφορίες • Κωδικοποίηση χαρακτήρων στο δυαδικό σύστημα • Μετατροπή από το Δεκαδικό στο Δυαδικό • Κρυπτογράφηση <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 4 ώρες</p>	<p>Αναπαράσταση αριθμών με δυαδικά ψηφία http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/746 Δεδομένα και πληροφορίες http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/945 Κωδικοποίηση χαρακτήρων στο δυαδικό σύστημα http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1171 Μετατροπή από το Δεκαδικό στο Δυαδικό http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/742 Κρυπτογράφηση http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/2430</p>
--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ήνα αναγνωρίζει τις συσκευές ενός τοπικού δικτύου υπολογιστών • να περιγράφει τη λειτουργία του δικτύου • να διακρίνει τα είδη των δικτύων με βάση τη γεωγραφική τους εμβέλεια • να περιγράφει τα πλεονεκτήματα της χρήσης δικτύων στην καθημερινή ζωή • να συνδέει προσωπικό υπολογιστή και άλλες ψηφιακές συσκευές σε τοπικό δίκτυο υπολογιστών 	<p>Δίκτυο</p> <p>Τοπικό δίκτυο</p> <p>Μητροπολιτικό Δίκτυο</p> <p>Δίκτυο ευρείας περιοχής</p> <p>Διαδίκτυο</p> <p>Συσκευές δικτύου</p>	<p>Ενδεικτικές δραστηριότητες, που υλοποιούν οι μαθητές στο εργαστήριο Η/Υ, αφορούν:</p> <ul style="list-style-type: none"> • στη διερεύνηση και μελέτη της λειτουργίας τοπικών δικτύων με χρήση εκπαιδευτικού λογισμικού προσομοίωσης ή εκπαιδευτικού βίντεο • στη σύνδεση προσωπικού υπολογιστή ή εκτυπωτή δικτύου στο σχολικό εργαστήριο (επίδειξη από το διδάσκοντα ή με χρήση περιβάλλοντος προσομοίωσης) • συζήτηση για τα δημόσια (δωρεάν) ή ιδιωτικά ασύρματα δίκτυα και τις πιθανές εμπειρίες μαθητών από τη σύνδεση φορητών συσκευών (π.χ. τα κινητά τους) σε αυτά, με αναφορά σε ζητήματα ασφάλειας. <p>Προτεινόμενες δραστηριότητες στο Φωτόδεντρο</p> <p>Το σχολικό εργαστήριο Πληροφορικής Εφαρμογή οπτικοποίησης-παρουσίασης των βασικών στοιχείων που συναντάμε στο σχολικό εργαστήριο πληροφορικής</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Β' Τάξη Κεφ. 4 Σελ. 120-130</p> <p>Πλατφόρμα Ψηφιακού Σχολείου Λογισμικό «Ταξίδι σε ένα δίκτυο» photodentro.edu.gr/edusoft/r/8531/238</p> <p>Εκπαιδευτικά βίντεο (tutorials) Τοπικό δίκτυο εργαστηρίου υπολογιστών</p> <p>Applets με δραστηριότητες χρήσης δικτύου</p> <p>Οδηγός αρχιτεκτονικής σχολικού εργαστηρίου Η/Υ (http://ts.sch.gr)</p> <p>Το σχολικό εργαστήριο Πληροφορικής http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/978</p>
---	--	---	--

		<p>και του τρόπου σύνδεσής τους στο τοπικό δίκτυο. Ο μαθητής μπορεί να επιλέξει τα στοιχεία της εικόνας και να δει μια σύντομη περιγραφή της λειτουργίας τους, καθώς και να παρατηρήσει τον τρόπο με τον οποίο συνδέονται τα διαφορετικά στοιχεία στο τοπικό δίκτυο του εργαστηρίου, κάνοντας παράλληλα τη σύγκριση με το εργαστήριο του σχολείου του.</p> <p><i>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 2 ώρες</i></p>	
--	--	---	--

Προγραμματίζω υπολογιστικές συσκευές και ρομποτικά συστήματα (Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 5 ώρες)

Σημαντικές Επισημάνσεις

Η συγγραφή κώδικα και ο προγραμματισμός υπολογιστών συνδέεται άμεσα με την Υπολογιστική Σκέψη και αποσκοπεί στην καλλιέργεια και ανάπτυξη ικανοτήτων Υπολογιστικής Σκέψης όπως είναι η επίλυση προβλήματος και ο σχεδιασμός συστημάτων. Ως εκ τούτου, η καλλιέργεια και η ανάπτυξη ικανοτήτων και στάσεων Υπολογιστικής Σκέψης μέσω της διδασκαλίας του προγραμματισμού προκύπτει ως φυσικό αποτέλεσμα. Αξίζει να σημειώσουμε επίσης ότι η σημερινή εποχή της ψηφιακής τεχνολογίας και των νέων προκλήσεων στην καθημερινότητα των μαθητών απαιτεί τον επαναπροσδιορισμό της μαθησιακής διαδικασίας. Το κλειδί της επιτυχίας δεν είναι οι διαδικασίες και τα εργαλεία αλλά οι άνθρωποι της σχολικής κοινότητας και οι μεταξύ τους αλληλεπιδράσεις.

Ο/η εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να επιλέξει οποιοδήποτε κατάλληλο logo-like προγραμματιστικό περιβάλλον ή προγραμματιστικό περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού με πλακίδια, αρκεί να είναι δυνατόν να επιδώσει με αυτό τις ικανότητες υπολογιστικής σκέψης που παρουσιάζονται στην στήλη «Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα». Στη στήλη «Εκπαιδευτικό Υλικό» προτείνονται μερικά, ενδεικτικά, κατάλληλα, προγραμματιστικά περιβάλλοντα.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να χρησιμοποιεί αφαίρεση για να αποσυνθέτει ένα 	<p>Κατανόηση και ανάλυση προβλήματος</p> <p>Η έννοια του αλγορίθμου</p>	<p>Ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει παραδείγματα αλγορίθμων από την καθημερινή ζωή, όπως είναι οι συνταγές μαγειρικής, το μενού χειρισμού μιας ψηφιακής συσκευής (π.χ. κινητό, ψηφιακή κάμερα, GPS). Οι μαθητές περιγράφουν τη</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Γ τάξη Κεφ.1 Σ. 176-185 Κεφ. 2 §2.4, §2.5</p>

<p>πρόβλημα σε επιμέρους προβλήματα</p> <ul style="list-style-type: none"> • να περιγράφει και να αναλύει μια σειρά από οδηγίες (για παράδειγμα να περιγράφει τη συμπεριφορά ενός χαρακτήρα σε ένα βίντεο παιχνίδι που καθοδηγείται από κανόνες και αλγόριθμους) • να καθορίζει έναν αλγόριθμο ως μια ακολουθία οδηγιών που μπορούν να υποστούν επεξεργασία από έναν υπολογιστή • να εφαρμόζει τεχνικές ελέγχου και διόρθωσης σφαλμάτων στα προγράμματα που δημιουργεί 	<p>Η έννοια του προγράμματος</p> <p>Η δομή επανάληψης</p> <p>Η έννοια της διαδικασίας</p>	<p>διαδικασία επίλυσης ενός προβλήματος (σύλληψη, διερεύνηση, σχεδιασμός, επίλυση, αποτέλεσμα) και εισάγονται στην έννοια του αλγορίθμου και στον προγραμματισμό. Καλούνται να μελετήσουν προβλήματα των οποίων η λύση είναι μια ακολουθία βημάτων. Ενδεικτικά παραδείγματα αλγορίθμων:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Επιστροφή από το σχολείο στο σπίτι • Εύρεση της εξόδου από έναν λαβύρινθο • Σχεδίαση της ελληνικής σημαίας • Αλφαβητική ταξινόμηση καρτών με ονόματα μαθητών • Μέτρηση 4 λίτρων νερού με χρήση δύο δοχείων των 3 και 5 λίτρων • Το πρόβλημα των πύργων του Ανόι • Το παιχνίδι της τρίλιζας. 	<p>Δραστηριότητα Πληροφορικής χωρίς Υπολογιστές «Εισαγωγική Δραστηριότητα στον Προγραμματισμό Υπολογιστικών Συσκευών» http://csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/intelligent-piece-of-paper.el_v6.pdf</p> <p>Πλατφόρμα Ψηφιακού Σχολείου</p> <p>Προσομοιώσεις αλγορίθμων</p> <p>Applets και προσομοιώσεις στον Παγκόσμιο Ιστό</p> <p>Scratch</p> <p>Snap! (πρώην BYOB)</p> <p>K-turtle</p> <p>MSW Logo</p> <p>MicroWorlds Pro</p> <p>Starlogo TNG</p> <p>Συστήματα Εκπαιδευτικής Ρομποτικής (Arduino με Scratch, Raspberry Pi με Scratch, κ.α.)</p> <p>App Inventor</p> <p>Alice</p> <p>Blockly</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/faq , οδηγίες για την</p>
---	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • να κωδικοποιεί έναν αλγόριθμο σε προγραμματιστικό περιβάλλον • να χρησιμοποιεί εντολές επανάληψης στα προγράμματα που αναπτύσσει • να προσδιορίζει, αναλύει και εφαρμόζει εναλλακτικούς τρόπους επίλυσης του ίδιου προβλήματος με δοκιμή διαφορετικών προγραμματιστικών δομών 		<p>Τα προβλήματα αυτά μπορούν να προσεγγιστούν με παιχνίδι ρόλων ή/και με χρήση προσομοιώσεων (javascript και HTML5 animations). Στόχος είναι οι μαθητές να προβληματιστούν για το πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή ως εργαλείο επίλυσης προβλημάτων. Διαπιστώνουν την αναγκαιότητα μιας γλώσσας επικοινωνίας με τον υπολογιστή. Στη συνέχεια εξοικειώνονται με το προγραμματιστικό περιβάλλον που θα χρησιμοποιήσουν. Περιγράφουν σε φυσική γλώσσα με βήματα αλγορίθμους σχεδίασης απλών σχημάτων. Τέλος, κωδικοποιούν τους αλγορίθμους στο προγραμματιστικό περιβάλλον. Ενδεικτικά παραδείγματα δραστηριοτήτων που αναθέτει ο/η εκπαιδευτικός είναι η σχεδίαση απλών σχημάτων (π.χ. τετράγωνο, ορθογώνιο, σκάλα) ή/και γραμμάτων (π.χ. Ι, Γ, Π, Τ, Η, Ε, Ξ). .</p>	<p>αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash στο αποθετήριο Φωτόδεντρο: http://photodentro.edu.gr/files/faq/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf) Προβλημα Οι πύργοι του Ανόι http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1010 Ταξινόμηση Φυσαλίδας http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6230 Το πρόβλημα του βαρκάρη http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/760</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (κυρίως με τεχνολογία flash) Ενδεικτικός κατάλογος Βιντεομαθημάτων Ομαλή κίνηση αντικειμένου στο Scratch http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/672 Η εντολή "Επανάλαβε" στο Scratch http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/957 Δομή Επανάληψης για πάντα http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-630 Δημιουργία παιχνιδιού (Λαβύρινθος) στο Scratch 2</p>
---	--	---	---

		<p>Στη συνέχεια, οι μαθητές καλούνται να σχεδιάσουν κανονικά πολύγωνα (τετράγωνο, εξάγωνο, οκτάγωνο) συνδυάζοντας μεμονωμένες εντολές. Ο/η εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές να εντοπίσουν επαναλαμβανόμενες ομάδες εντολών στην κωδικοποίηση που έχουν αναπτύξει (π.χ. στον αλγόριθμο σχεδίασης του οκταγώνου).</p> <p>Εναλλακτικά και ενδεικτικά: Οι μαθητές σε ομάδες των 3-4 ατόμων σχεδιάζουν και οργανώνουν την εργασία τους, διακρίνουν τα μέσα και τα εργαλεία του περιβάλλοντος της εκπαιδευτικής ρομποτικής, αναλαμβάνουν ρόλους. Συναρμολογούν το ρομπότ και εξοικειώνονται με το περιβάλλον προγραμματισμού και καθοδήγησης του ρομπότ (εντολές κίνησης, εντολές ελέγχου, εντολές ελέγχου αισθητήρων κ.λπ.). Σχεδιάζουν,</p>	<p>http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-3162</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (κυρίως με τεχνολογία flash) Ενδεικτικός κατάλογος Δραστηριοτήτων/παιχνιδιών Το μονοπάτι http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/3717 Οπτικός Προγραμματισμός http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6211 Προγραμματίζω με τις εντολές ΧΡΩΜΑ και ΕΛΛΕΙΨΗ http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/2454 Σχεδίαση με απλές εντολές Logo http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/615</p> <p>Σενάρια οδηγού εκπαιδευτικού «Έργο: Νέο Σχολείο (Σχολείο 21^{ου} αιώνα)» https://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/10787/1856_ΟΔΗΓΟΣ_ΤΠΕ_ΓΥΜΝΑΣΙΟ.pdf</p> <p>Δημιουργία χορευτικής σκηνής στο Scratch (Σ. 52-65) Το προγραμματιστικό περιβάλλον, εντολές, προγράμματα & διαδικασίες, μεταβλητές (Σ. 96,117) Εκτέλεση / Διερεύνηση απλού παιχνιδιού στο Scratch (Σ. 42-51)</p>
--	--	---	---

		<p>υλοποιούν, ελέγχουν και βελτιώνουν απλούς αλγόριθμους καθοδήγησης του ρομπότ. Ενδεικτικά προτείνονται ενέργειες του ρομπότ, όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να διαγράψει ένα τετράγωνο • να ακολουθήσει μια μαύρη γραμμή <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 5 ώρες</p>	<p>Διδακτικά σενάρια φωτόδενδρο/Αίσωπος Δημιουργία παιχνιδιού σε Scratch http://aesop.iep.edu.gr/node/22206 Βασικές εντολές σχεδίασης στη γλώσσα προγραμματισμού Logo – Εντολή επανάληψης http://aesop.iep.edu.gr/node/19718</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (κυρίως με τεχνολογία flash) Ενδεικτικός κατάλογος Βιντεομαθημάτων</p> <p>Arduino: Μάθηση στη πράξη-Δομή Επιλογής http://aesop.iep.edu.gr/node/8374</p>
--	--	---	---

Λύνω προβλήματα με Υπολογιστικά Φύλλα (Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 8 ώρες)

Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει το λογισμικό υπολογιστικών φύλλων που θα χρησιμοποιήσει. Προτείνεται η χρήση Ελεύθερου και Ανοικτού Λογισμικού. Με βάση τα μαθησιακά χαρακτηριστικά, τα ενδιαφέροντα και τις προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες των μαθητών της τάξης του, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει το βαθμό εμπάθνησης στα θέματα της ενότητας και να επεκταθεί στην αξιοποίηση συνεργατικών υπολογιστικών φύλλων. Αν οι μαθητές δεν είναι αρκετά εξοικειωμένοι με τη διαχείριση αρχείων και φακέλων, στην έναρξη της ενότητας αυτής είναι απαραίτητο να καλυφθεί το κενό αυτό.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να δημιουργεί και να τροποποιεί απλά υπολογιστικά φύλλα να προσανατολίζεται στο πλέγμα ενός φύλλου εργασίας και να διακρίνει το ενεργό κελί να προσδιορίζει τη διεύθυνση ενός κελιού στο φύλλο εργασίας να επιλέγει συγκεκριμένα κελιά 	<p>Λογισμικό υπολογιστικών φύλλων</p> <p>Η έννοια του υπολογιστικού φύλλου</p> <p>Η έννοια του κελιού</p> <p>Διεύθυνση, τύπος και περιεχόμενο κελιού</p>	<p>Ο/η εκπαιδευτικός μέσα από σχετικά παραδείγματα προκαλεί το ενδιαφέρον των μαθητών για τα υπολογιστικά φύλλα. Οι μαθητές εξοικειώνονται με το περιβάλλον του λογισμικού αξιοποιώντας την αναπαράσταση του πίνακα που είναι οικεία από τον επεξεργαστή κειμένου. Ο/η εκπαιδευτικός αναθέτει κατάλληλες δραστηριότητες που απαιτούν τη δημιουργία υπολογιστικών φύλλων διαφόρων τύπων και μορφών με σκοπό την επίλυση προβλημάτων που αφορούν στην καταγραφή, ταξινόμηση, επεξεργασία και αναπαράσταση δεδομένων. Η θεματολογία προτείνεται να εντάσσεται στο πλαίσιο δραστηριοτήτων της σχολικής και της κοινωνικής ζωής. Επίσης, προτείνεται η υλοποίηση σχετικών εργασιών σε</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Β' Τάξη Κεφ. 8 Σελ. 151-158 Κεφ. 9 § 9.1 Σελ. 159-160</p> <p>Λογισμικό υπολογιστικών φύλλων</p> <p>Σενάρια οδηγού εκπαιδευτικού «Έργο: Νέο Σχολείο (Σχολείο 21^{ου} αιώνα)» https://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/10787/1856_ΟΔΗΓΟΣ_ΤΠΕ_ΓΥΜΝΑΣΙΟ.pdf</p> <p>Διαχείριση ταμείου τάξης με χρήση υπολογιστικών φύλλων (Σελ. 98-104) Σύνθεση υπολογιστικού συστήματος και υπολογισμός κόστους αγοράς του με</p>

<ul style="list-style-type: none"> • να διακρίνει τύπους δεδομένων (αριθμητικά, αλφαριθμητικά δεδομένα, ημερομηνίες κ.α.) σε ένα υπολογιστικό φύλλο • να εισάγει δεδομένα και να τροποποιεί το περιεχόμενο σε κελιά του υπολογιστικού φύλλου • να εισάγει απλές και σύνθετες σχέσεις υπολογισμού σε ένα υπολογιστικό φύλλο • να χρησιμοποιεί τεχνικές αντιγραφής δεδομένων και μαθηματικών υπολογισμών σε ένα υπολογιστικό φύλλο • να μορφοποιεί τα περιεχόμενα ενός κελιού • να χρησιμοποιεί απλές συναρτήσεις του υπολογιστικού φύλλου (π.χ. SUM, AVERAGE, MAX, MIN) για την επίλυση προβλημάτων 	<p>Επεξεργασία αριθμητικών δεδομένων</p> <p>Μορφοποίηση κελιών</p> <p>Η έννοια του βιβλίου εργασίας</p> <p>Διαχείριση κελιών στο πλέγμα</p> <p>Χρήση συναρτήσεων</p> <p>Δημιουργία γραφημάτων</p> <p>Εκτύπωση φύλλου εργασίας</p> <p>Απόλυτες και σχετικές αναφορές</p>	<p>συνεργασία με τα άλλα μαθήματα του Π.Σ. (μαθηματικά, φυσικές επιστήμες, κοινωνικές επιστήμες κ.λπ.).</p> <p>Ενδεικτικές δραστηριότητες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • προϋπολογισμός σχολικής εκδρομής • διαχείριση του ταμείου της τάξης • υπολογισμός του μέσου όρου βαθμολογίας μαθημάτων • σύνθεση ενός υπολογιστικού συστήματος και υπολογισμός τους κόστους αγοράς του. • καταγραφή και επεξεργασία των μετεωρολογικών δεδομένων της περιοχής • στατιστικά των παικτών της αγαπημένης ομάδας μπάσκετ • δημιουργία γραφικών παραστάσεων (π.χ. νόμοι ταχύτητας και διαστήματος στην ευθύγραμμη ομαλή κίνηση). • επεξεργασία δεδομένων δημογραφικής μελέτης για την πόλη μας (π.χ. τις τελευταίες δεκαετίες) • μελέτη της κατανομής των μορφών παραγωγής ηλεκτρικής ενέργειας στην Ελλάδα και στην Ε.Ε. • μελέτη απλών συναρτήσεων στα μαθηματικά • μοντελοποίηση και μελέτη νόμων στη φυσική • σχεδιασμός και οργάνωση μουσικής συλλογής 	<p>χρήση Υπολογιστικών Φύλλων (Σελ. 105-110)</p> <p>Μελέτη διαδικτυακών μηχανών αναζήτησης με χρήση Υπολογιστικών Φύλλων (Σελ. 111-117)</p> <p>Αίσωπος</p> <p>Ταξινόμηση, φίλτρα, γραφήματα στα υπολογιστικά φύλλα http://aesop.iep.edu.gr/node/15229</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/fag , οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash στο αποθετήριο Φωτόδεντρο: http://photodentro.edu.gr/files/fag/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf)</p> <p>Βιντρομαθήματα από το φωτόδεντρο:</p> <p>Εισαγωγή στο Υπολογιστικό Φύλλο</p>
--	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • να κατανοεί τη σπουδαιότητα των συναρτήσεων του υπολογιστικού φύλλου • να δημιουργεί γραφήματα (ιστόγραμμα, πίτας κ.λπ.), χρησιμοποιώντας δεδομένα ενός υπολογιστικού φύλλου • να καθορίζει τις παραμέτρους εκτύπωσης συγκεκριμένα κριτήρια (προεπισκόπηση, μορφή, τμήμα εγγράφου) • να συνεργάζεται και να προσφέρει τις γνώσεις και τις ικανότητές του στην ομάδα για την υλοποίηση μιας δραστηριότητας-εργασίας • να χρησιμοποιεί σχετικές και απόλυτες αναφορές κελιών σε υπολογισμούς για την επίλυση προβλημάτων • να διακρίνει τη διαφορά μεταξύ σχετικών και απόλυτων αναφορών και τη 	<p>Ταξινόμηση και επεξεργασία δεδομένων</p> <p>Φίλτρο</p>	<ul style="list-style-type: none"> • σχεδιασμός και οργάνωση σχολικής βιβλιοθήκης. <p>Στις δραστηριότητες μπορούν να αξιοποιηθούν τα βιντεομαθήματα του φωτόδεντρου.</p>	<p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/960</p> <p>Υπολογιστικό Φύλλο Ιστού http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/474 7</p> <p>Εισαγωγή τύπων στο Υπολογιστικό Φύλλο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/950</p> <p>Μορφοποίηση δεδομένων στο Υπολογιστικό Φύλλο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/961</p> <p>Επεξεργασία αριθμητικών δεδομένων στο Υπολογιστικό Φύλλο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/677</p> <p>Εισαγωγή γραφήματος στο Υπολογιστικό Φύλλο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/625</p> <p>Οι συναρτήσεις στο Υπολογιστικό Φύλλο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/555</p> <p>Σχετικές και απόλυτες αναφορές κελιών στο Υπολογιστικό Φύλλο</p>
--	---	---	--

<p>χρησιμότητά τους στους υπολογισμούς</p> <ul style="list-style-type: none"> • να ταξινομεί τα δεδομένα μιας περιοχής κελιών με βάση συγκεκριμένα κριτήρια • να εφαρμόζει φίλτρα σε πίνακα 			<p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/955</p> <p>Εισαγωγή γραφήματος στο Υπολογιστικό Φύλλο</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/625</p> <p>Ταξινόμηση δεδομένων στο Υπολογιστικό Φύλλο</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/755</p> <p>Χρήση φίλτρων στο Υπολογιστικό Φύλλο</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/943</p>
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να χειρίζεται αρχεία και φακέλους (δημιουργία, αναζήτηση, αντιγραφή, μετακίνηση, μετονομασία, άνοιγμα, κλείσιμο, διαγραφή, ανάκτηση) σε ποικίλα αποθηκευτικά μέσα • να εξάγει πληροφορίες σχετικά με τα προσωπικά του/της αρχεία (όνομα, τύπος, μέγεθος, ημερομηνίες δημιουργίας και τελευταίας τροποποίησης) 	<p>Φάκελοι και αρχεία</p> <p>Οργάνωση αρχείων και φακέλων</p> <p>Χειρισμός και ιδιότητες αρχείων και φακέλων</p> <p>Συμπίεση και αποσυμπίεση αρχείων και φακέλων</p>	<p>Οι μαθητές/τριες εργάζονται ατομικά ή ανά δύο στον υπολογιστή και εκτελούν μικρές ασκήσεις και δραστηριότητες. Για παράδειγμα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • δημιουργούν στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή ή/και στη μνήμη flash, φάκελο με το όνομα του τμήματός τους καθώς και δύο τουλάχιστον επιμέρους υποφακέλους • δημιουργούν και αποθηκεύουν αρχεία σε καθορισμένο φάκελο με κατάλληλο όνομα • αναγνωρίζουν/ανοίγουν/κλείνουν διαφορετικούς τύπους αρχείων • μετακινούν/αντιγράφουν αρχεία στο κατάλληλο αποθηκευτικό μέσο και φάκελο • μετονομάζουν αρχεία/φακέλους • διαγράφουν/ανακτούν αρχεία/φακέλους 	<p>Βιβλίο μαθητή Β΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ Κεφ.5 Σ. 132-138</p> <p>Λογισμικά συμπίεσης αρχείων Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (κυρίως με τεχνολογία flash) Τύποι Αρχείων</p> <p>http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/6210</p> <p>Αποθήκευση και Διαχείριση Αρχείων</p> <p>http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/9554</p> <p>Διαχείριση Αρχείων και Φακέλων</p>

<ul style="list-style-type: none"> • να οργανώνει τον χώρο αποθήκευσης που χρησιμοποιεί (χρήση φακέλων και υποφακέλων στο σκληρό δίσκο, στη μνήμη flash κ.λπ.) • να αναγνωρίζει τη σημασία κατάλληλης ονοματολογίας στα αρχεία και στους φακέλους που χρησιμοποιεί 		<ul style="list-style-type: none"> • αναζητούν πληροφορίες για το μέγεθος κ.λπ. ενός αρχείου • συμπιέζουν και αποσυμπιέζουν αρχεία και φακέλους <p>εκτελούν απλούς υπολογισμούς σχετικά με τα μεγέθη των αρχείων και των αποθηκευτικών μέσων</p> <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 8 ώρες</p>	<p>http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/614</p> <p>Πλατφόρμα Αίσωπος Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια</p> <p>Οργάνωση των δεδομένων στους Η/Υ - Αρχεία και Φάκελοι</p> <p>http://aesop.iep.edu.gr/node/11856</p> <p>Συμπίεση κειμένου: http://csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/unplugged-03-text_compression_greek.pdf</p>
--	--	--	--

Δημιουργώ και εκφράζομαι με πολυμέσα και παρουσιάσεις (Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 4 ώρες)

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να περιγράφει τα βασικά χαρακτηριστικά της κωδικοποίησης δεδομένων (χαρακτήρας, εικόνα, ήχος) να αναγνωρίζει την ανάγκη συμπίεσης αρχείων πολυμεσικών πληροφοριών (εικόνα, ήχος, βίντεο) να αναγνωρίζει διαφορετικούς τύπους εικόνων, ήχου και βίντεο να μετατρέπει εικόνες σε διαφορετικές 	<p>Κωδικοποίηση</p> <p>Χαρακτηριστικά εικόνας</p> <p>Πρότυπα συμπίεσης εικόνας και ήχου</p> <p>Επεξεργασία αρχείων πολυμέσων</p> <p>Δημιουργία κινουμένου σχεδίου/βίντεο</p> <p>Λογισμικό παρουσιάσεων</p>	<p>Ο/η εκπαιδευτικός αναθέτει μικρές πολυμεσικές εφαρμογές. Οι μαθητές/τριες δημιουργούν πολυμεσικό λεύκωμα για θέματα όπως η τάξη μου, το σχολείο μου, η πόλη μου κλπ.</p> <p>Τα προτεινόμενα θέματα εργασίας μπορούν εναλλακτικά να αντλούνται από τα μαθήματα του Π.Σ. (Φυσικές Επιστήμες, Μαθηματικά, Γλώσσα, Κοινωνικές Επιστήμες κ.λπ.), το διαθεματικό πεδίο ή τη σχολική και κοινωνική ζωή.</p> <p>Ειδικότερα, αξιοποιούν το σχετικό εξοπλισμό του σχολικού εργαστηρίου (βιντεοκάμερα, φωτογραφική μηχανή, σαρωτή) και κατάλληλο λογισμικό για να συλλέξουν και να επεξεργαστούν πολυμεσικό υλικό.</p> <p>Προτεινόμενες δραστηριότητες στο Φωτόδεντρο</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Β΄ Τάξη Κεφ. 3 Σελ. 113-119 Κεφ. 9 Σελ. 159-164</p> <p>Αναπαράσταση ψηφιακής εικόνας: http://csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/unplugged-02-image-representation-greek.pdf</p> <p>Πλατφόρμα Ψηφιακού Σχολείου Λογισμικό επεξεργασίας εικόνας, ήχου και βίντεο Εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων Λογισμικό παρουσιάσεων Εργαλεία Web 2.0 Εκπαιδευτικά tutorials Ιστότοποι δημιουργίας κόμικ https://www.storyboardthat.com/ https://www.canva.com/education/ http://www.pixton.com http://goanimate.com (https://www.vyond.com/) Λογισμικό τύπου Comic Strip Creator</p>

<p>μορφές ανάλυσης, βάθους χρώματος κ.λπ.</p> <ul style="list-style-type: none"> • να μετατρέπει αρχεία εικόνων σε διαφορετικές μορφές (π.χ. bmp, jpg, gif) • να μετατρέπει αρχεία ήχου σε διαφορετικές μορφές (mp3, wav κ.λπ.) • να δημιουργεί ψηφιακό βίντεο μικρής διάρκειας • να υλοποιεί στοιχειώδεις επεξεργασίες σε αρχεία πολυμέσων (πχ. περικοπή, κολάζ, μοντάζ κ.λπ.) 		<p>Δειγματοληψία Ήχου Διαδραστική εφαρμογή που προσομοιώνει τη διαδικασία της δειγματοληψίας και τη μετατροπή αναλογικού ήχου σε ψηφιακό.</p> <p>Εργαλείο δημιουργίας ψηφιογραφικών και διανυσματικών εικόνων Περιβάλλον δημιουργίας ψηφιογραφικών και διανυσματικών εικόνων με στόχο την ανάδειξη των διαφορών μεταξύ των δύο μορφών εικόνας.</p> <p>Κινούμενο σχέδιο Εφαρμογή διαδραστικής προσομοίωσης της δημιουργίας κινουμένων σχεδίων μέσω της σύνθεσης στιγμιότυπων.</p> <p>Συνθετική κίνηση Στην εφαρμογή αυτή, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να παρατηρούν έναν χαρακτήρα σε πλήρη κίνηση, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο αυτός κινείται. Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας την λωρίδα των καρτέ, παγώνουν την κίνηση του χαρακτήρα και εντοπίζουν την εικόνα που αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο καρτέ.</p> <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 4 ώρες</p>	<p>Μαθησιακά Αντικείμενα στο Φωτόδεντρο Δειγματοληψία Ήχου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/556</p> <p>Εργαλείο δημιουργίας ψηφιογραφικών και διανυσματικών εικόνων http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/973</p> <p>Κινούμενο σχέδιο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1167</p> <p>Συνθετική κίνηση http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/2418</p>
---	--	--	---

Διερευνώ και συνεργάζομαι μέσω του Διαδικτύου (Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 2 ώρες)

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά Θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό Υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να αξιολογεί την ασφάλεια και την ποιότητα των ιστοτόπων που χρησιμοποιεί να διαπιστώνει και να αναγνωρίζει την προέλευση μιας πληροφορίας από πηγές στον Παγκόσμιο Ιστό (συντάκτης, φορέας, ημερομηνία τελευταίας τροποποίησης κ.λπ.) να αξιολογεί τις πληροφορίες που εντοπίζει σε ηλεκτρονικές πηγές χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα κριτήρια (εγκυρότητα, πληρότητα, ακρίβεια κ.λπ.) να χρησιμοποιεί τεχνικές και κριτήρια αξιολόγησης των πληροφοριών που αναζητά σε 	<p>Αξιολόγηση πληροφοριών από τον Παγκόσμιο Ιστό</p> <p>Πνευματική ιδιοκτησία λογισμικού και περιεχομένου</p>	<p>Οι μαθητές/τριες με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού συζητούν για τα κριτήρια με τα οποία θα ελέγχουν την εγκυρότητα και αξιοπιστία πληροφοριών από πηγές στον Παγκόσμιο Ιστό. Στη συνέχεια, δίνεται στους/στις μαθητές/τριες θέμα διερεύνησης από το διαθεματικό πεδίο (π.χ. μεταλλαγμένα τρόφιμα, κατανάλωση εμφιαλωμένου νερού, κάπνισμα, ακτινοβολία ψηφιακών συσκευών, τόποι προορισμού για τη σχολική εκδρομή) μαζί με προτεινόμενες πηγές και αναλαμβάνουν να αξιολογήσουν κάθε πηγή σύμφωνα με συγκεκριμένα κριτήρια και κατάλληλο φύλλο εργασίας. Οι προτεινόμενες πηγές μπορούν να προέρχονται από επιστημονικές ενώσεις, κρατικούς φορείς και υπηρεσίες, μη κυβερνητικές οργανώσεις, ιδιώτες κ.λπ.</p> <p>Εναλλακτικά η δραστηριότητα μπορεί να είναι καθοδηγούμενη, π.χ. μία ιστοεξερεύνηση. Ερωτήματα που θα μπορούσαν να τεθούν για διερεύνηση και απάντηση από τους μαθητές είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ποιος είναι δημιουργός της σελίδας; Η επιθυμητή πληροφορία μπορεί να εντοπιστεί εύκολα; 	<p>Βιβλίο μαθητή Β Τάξη Κεφ. 7 Σελ. 146-150</p> <p>Πλατφόρμα Ψηφιακού Σχολείου</p> <p>Υπηρεσίες Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου</p> <p>Εκπαιδευτικά ιστολόγια</p> <p>Οργανισμός για τη λογοκλοπή http://plagiarism.org</p> <p>Αξιολόγηση Διαδικτυακών πηγών http://www.brookes.ac.uk/library/webeval.html</p>

<p>ηλεκτρονικές πηγές (συνάφεια, αξία και χρησιμότητα των πληροφοριών για το συγκεκριμένο σκοπό)</p> <ul style="list-style-type: none"> • να σέβεται και να αναφέρει τα πνευματικά δικαιώματα σε πληροφορίες και λογισμικό που αντλεί από πηγές στον Παγκόσμιο Ιστό • να αναπτύξει ικανότητες στοχοθεσίας και αυτορρύθμισης κατά την πλοήγηση σε πηγές στον Παγκόσμιο Ιστό • να αναγνωρίζει τις άδειες χρήσης περιεχομένου και λογισμικού που αντλεί από πηγές στον Παγκόσμιο Ιστό • να επιχειρηματολογεί για τις συνέπειες της πειρατείας λογισμικού και προϊόντων πνευματικής δημιουργίας 		<ul style="list-style-type: none"> • Πότε δημιουργήθηκε και πότε ενημερώθηκε ο ιστότοπος; • Υπάρχουν εναλλακτικές πηγές για τις διαθέσιμες πληροφορίες; • Ποια είναι η προστιθέμενη αξία του συγκεκριμένου ιστότοπου; <p>Κατά την ολοκλήρωση της εργασίας, ο/η εκπαιδευτικός μαζί με τους μαθητές συζητούν και καταγράφουν συγκεκριμένα κριτήρια αξιολόγησης ιστότοπων και πηγών στο Διαδίκτυο.</p> <p>Παιγνίδι ρόλων ή δημιουργία κόμικ (με χρήση κατάλληλων εργαλείων Web 2.0) για την ευαισθητοποίηση των μαθητών σε θέματα πειρατείας λογισμικού - πνευματικών αγαθών και την ανάδειξη της σημασίας και της αναγκαιότητας αναγνώρισης της πνευματικής ιδιοκτησίας.</p> <p>Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 2 ώρες</p>	<p>Commoncraft Website Evaluation https://www.commoncraft.com/video/website-evaluation</p> <p>Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας http://www.opi.gr</p> <p>Friends of Active Copyright Education http://www.copyrightkids.org</p>
---	--	---	--

Γ' Τάξη Γυμνασίου

Ενδεικτική κατανομή διδακτικών ωρών βάσει 2 αξόνων προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων

Άξονες προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων	Προτεινόμενες ώρες διδασκαλίας
Διερευνώ, σχεδιάζω και λύνω προβλήματα <ul style="list-style-type: none"> • Προγραμματίζω υπολογιστικές συσκευές και ρομποτικά συστήματα 	14
Δημιουργώ, παρουσιάζω, επικοινωνώ και συνεργάζομαι <ul style="list-style-type: none"> • Δημιουργώ έγγραφα και συνεργάζομαι σε διαδικτυακά περιβάλλοντα • Δημιουργώ Παρουσιάσεις 	11

Για την **Γ' τάξη** προτείνεται να διδαχθεί πρώτα ο άξονας «Διερευνώ, Σχεδιάζω και Λύνω προβλήματα» και στη συνέχεια ο άξονας «Δημιουργώ, Παρουσιάζω, Επικοινωνώ, Συνεργάζομαι».

Ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να κάνει τον χρονοπρογραμματισμό και το σχεδιασμό της διάρθρωσης της ύλης με βάση τα μαθησιακά χαρακτηριστικά, τα ενδιαφέροντα και τις προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες των μαθητών της τάξης του αλλά και το συνδυασμό και την εναλλαγή θεωρίας και πράξης. Επίσης, θα πρέπει να χρησιμοποιεί τη σπειροειδή προσέγγιση και να επανέρχεται, με κάθε ευκαιρία και ειδικά στα πλαίσια της υλοποίησης σχεδίων έρευνας, σε βασικές ενότητες.

Προγραμματίζω υπολογιστικές συσκευές και ρομποτικά συστήματα (Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 14 ώρες)

Σημαντικές Επισημάνσεις

Η συγγραφή κώδικα και ο προγραμματισμός υπολογιστών συνδέεται άμεσα με την Υπολογιστική Σκέψη και αποσκοπεί στην καλλιέργεια και ανάπτυξη ικανοτήτων Υπολογιστικής Σκέψης, όπως είναι η επίλυση προβλήματος και ο σχεδιασμός συστημάτων. Ως εκ τούτου, η καλλιέργεια και η ανάπτυξη ικανοτήτων και στάσεων Υπολογιστικής Σκέψης μέσω της διδασκαλίας του προγραμματισμού προκύπτει ως φυσικό αποτέλεσμα. Αξίζει να σημειώσουμε επίσης ότι η σημερινή εποχή της ψηφιακής τεχνολογίας και των νέων προκλήσεων στην καθημερινότητα των μαθητών απαιτεί τον επαναπροσδιορισμό της μαθησιακής διαδικασίας. Το κλειδί της επιτυχίας δεν είναι οι διαδικασίες και τα εργαλεία αλλά οι άνθρωποι της σχολικής κοινότητας και οι μεταξύ τους αλληλεπιδράσεις.

Ο/η εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να επιλέξει οποιοδήποτε κατάλληλο logo-like προγραμματιστικό περιβάλλον ή προγραμματιστικό περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού με πλακίδια, αρκεί να είναι δυνατόν να επιδιώξει με αυτό τις ικανότητες υπολογιστικής σκέψης που παρουσιάζονται στην στήλη «Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα». Στη στήλη «Εκπαιδευτικό Υλικό» προτείνονται μερικά, ενδεικτικά, κατάλληλα, προγραμματιστικά περιβάλλοντα.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να χρησιμοποιεί αφαίρεση για να αποσυνθέτει ένα πρόβλημα σε επιμέρους προβλήματα να περιγράφει και να αναλύει μια σειρά από οδηγίες (για παράδειγμα να περιγράψει 	<p>Κατανόηση και ανάλυση προβλήματος</p> <p>Η έννοια του αλγορίθμου</p> <p>Η έννοια του προγράμματος</p> <p>Η δομή επανάληψης</p>	<p>Ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει παραδείγματα αλγορίθμων από την καθημερινή ζωή, όπως είναι οι συνταγές μαγειρικής, το μενού χειρισμού μιας ψηφιακής συσκευής (π.χ. κινητό, ψηφιακή κάμερα, GPS).</p> <p>Οι μαθητές περιγράφουν τη διαδικασία επίλυσης ενός προβλήματος (σύλληψη, διερεύνηση, σχεδιασμός, επίλυση, αποτέλεσμα) και εισάγονται στην έννοια του αλγορίθμου και στον προγραμματισμό. Καλούνται να</p>	<p>Βιβλίο μαθητή Γ' τάξη Κεφ.1 Σελ. 176-185 Κεφ. 2 Σελ. 186-202</p> <p>Δραστηριότητα Πληροφορικής χωρίς Υπολογιστές http://csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/intelligent-</p>

<p>τη συμπεριφορά ενός χαρακτήρα σε ένα βίντεο παιχνίδι που καθοδηγείται από κανόνες και αλγόριθμους)</p> <ul style="list-style-type: none"> • να καθορίζει έναν αλγόριθμο ως μια ακολουθία οδηγιών που μπορούν να υποστούν επεξεργασία από έναν υπολογιστή • να κωδικοποιεί έναν αλγόριθμο σε προγραμματιστικό περιβάλλον • να δημιουργεί διαδικασίες • να εφαρμόζει τεχνικές ελέγχου και διόρθωσης σφαλμάτων στα προγράμματα που δημιουργεί 	<p>Η έννοια της διαδικασίας (υποπρόγραμμα)</p> <p>Η έννοια της μεταβλητής ως παραμέτρου σε διαδικασία</p>	<p>μελετήσουν προβλήματα των οποίων η λύση είναι μια ακολουθία βημάτων. Ενδεικτικά παραδείγματα αλγορίθμων:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Επιστροφή από το σχολείο στο σπίτι • Εύρεση της εξόδου από έναν λαβύρινθο • Σχεδίαση της ελληνικής σημαίας • Αλφαβητική ταξινόμηση καρτών με ονόματα μαθητών • Μέτρηση 4 λίτρων νερού με χρήση δύο δοχείων των 3 και 5 λίτρων • Το πρόβλημα των πύργων του Ανόι • Το παιχνίδι της τρίλιζας. <p>Τα προβλήματα αυτά μπορούν να προσεγγιστούν με παιχνίδι ρόλων ή/και με χρήση προσομοιώσεων (javascript και HTML5 animations). Στόχος είναι οι μαθητές να προβληματιστούν για το πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή ως εργαλείο επίλυσης προβλημάτων. Διαπιστώνουν την αναγκαιότητα μιας γλώσσας επικοινωνίας με τον υπολογιστή.</p> <p>Στη συνέχεια εξοικειώνονται με το προγραμματιστικό περιβάλλον που θα χρησιμοποιήσουν. Περιγράφουν σε φυσική</p>	<p>piece-of-paper.el_v6.pdf Πλατφόρμα Ψηφιακού Σχολείου</p> <p>Προσομοιώσεις αλγορίθμων</p> <p>Applets και προσομοιώσεις στον Παγκόσμιο Ιστό</p> <p>Scratch</p> <p>Snap! (πρώην BYOB)</p> <p>K-turtle</p> <p>MSW Logo</p> <p>MicroWorlds Pro</p> <p>Starlogo TNG</p> <p>Συστήματα Εκπαιδευτικής Ρομποτικής (Arduino με Scratch, Raspberry Pi με Scratch, κ.α.)</p> <p>App Inventor</p> <p>Alice</p>
---	---	--	---

		<p>γλώσσα με βήματα αλγορίθμους σχεδίασης απλών σχημάτων. Τέλος, κωδικοποιούν τους αλγορίθμους στο προγραμματιστικό περιβάλλον. Ενδεικτικά παραδείγματα δραστηριοτήτων που αναθέτει ο/η εκπαιδευτικός είναι η σχεδίαση απλών σχημάτων (π.χ. τετράγωνο, ορθογώνιο, σκάλα) ή/και γραμμμάτων (π.χ. Ι, Γ, Π, Τ, Η, Ε, Ξ). Ακολούθως, οι μαθητές τροποποιούν τα προγράμματά τους σχεδιάζοντας τα παραπάνω σχήματα με διαφορετικά χαρακτηριστικά (πάχος, χρώμα γραμμής και χρώμα γεμίματος), ώστε να προκύψει η αναγκαιότητα της χρήσης παραμέτρων στις διαδικασίες.</p> <p>Στη συνέχεια, οι μαθητές καλούνται να σχεδιάσουν κανονικά πολύγωνα (τετράγωνο, εξαγώνο, οκτάγωνο) συνδυάζοντας μεμονωμένες εντολές. Ο/η εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές να εντοπίσουν επαναλαμβανόμενες ομάδες εντολών στην κωδικοποίηση που έχουν αναπτύξει (π.χ. στον αλγόριθμο σχεδίασης του οκταγώνου).</p> <p>Εναλλακτικά προβλήματα, με στόχο την ανάδειξη της χρησιμότητας των υποπρογραμμάτων και των παραμέτρων, μπορούν να αφορούν στη σχεδίαση/υλοποίηση</p>	<p>Blockly</p> <p>Φωτόδεντρο- Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/faq , οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash στο αποθετήριο Φωτόδεντρο: http://photodentro.edu.gr/files/faq/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf) (Κατανόηση προβλήματος) Προβλημα Οι πύργοι του Ανόι http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1010</p> <p>Ταξινόμηση Φυσαλίδας http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6230</p> <p>Πρόβλημα του βαρκάρη http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/</p>
--	--	--	--

		μιας αριθμομηχανής, ενός ελέγχου επίδοσης κ.λπ.	
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να αντιλαμβάνεται την αναγκαιότητα και τη χρησιμότητα των δομών επανάληψης και να τις χρησιμοποιεί στα προγράμματα που αναπτύσσει να προσδιορίζει, αναλύει και εφαρμόζει εναλλακτικούς τρόπους επίλυσης του ίδιου προβλήματος με δοκιμή διαφορετικών προγραμματιστικών δομών να χρησιμοποιεί εντολές εισόδου/εξόδου στα προγράμματα που αναπτύσσει να εφαρμόζει τεχνικές ελέγχου και διόρθωσης σφαλμάτων στα 	<p>Η δομή επανάληψης</p> <p>Εντολές εισόδου και εξόδου</p> <p>Κλήση διαδικασιών από διαδικασίες</p> <p>Σύνθετες διαδικασίες</p> <p>Τύποι δεδομένων</p> <p>Απόδοση τιμής σε μεταβλητή</p> <p>Στρατηγικές ανάπτυξης και διόρθωσης προγραμμάτων</p>	<p>Οι μαθητές τροποποιούν την κωδικοποίηση των διαδικασιών σχεδίασης σχημάτων χρησιμοποιώντας επαναληπτική δομή. Καθοδηγούνται, ώστε να φτάσουν στη γενίκευση δημιουργώντας διαδικασία που σχεδιάζει κανονικά πολύγωνα με χρήση παραμέτρου (το πλήθος των γωνιών). Ο καθορισμός των τιμών των παραμέτρων μπορεί να γίνεται από το χρήστη της εφαρμογής με εντολή εισόδου. Οι μαθητές πειραματίζονται εκτελώντας το πρόγραμμα πολλές φορές και μεταβάλλοντας κάθε φορά το πλήθος των γωνιών. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με τη σχεδίαση του κύκλου και τη συσχέτιση γνώσεων που έχουν από τα μαθηματικά.</p> <p>Στην ενότητα αυτή οι μαθητές αναπτύσσουν σύνθετα έργα με ιεραρχική χρήση διαδικασιών. Οι μαθητές καλούνται να υλοποιήσουν διαδικασία σχεδιασμού σπιτιού που θα χρησιμοποιεί τη διαδικασία πολύγωνα για να σχεδιάσει το τετράγωνο (κύριο κτίριο) και το τρίγωνο (σκεπή). Αναδεικνύεται με τον τρόπο</p>	<p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (κυρίως με τεχνολογία flash)</p> <p>Ενδεικτικός κατάλογος Βιντεομαθημάτων</p> <p>Ομαλή κίνηση αντικειμένου στο Scratch</p> <p>http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/672</p> <p>Αριθμομηχανή στο Scratch</p> <p>http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/632</p> <p>Δημιουργία παιχνιδιού (Λαβύρινθος) στο Scratch</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/3162</p> <p>Δημιουργία παιχνιδιού (Λαβύρινθος) στο Scratch 2</p> <p>http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-3162</p> <p>Δομή Επανάληψης για πάντα</p> <p>http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-630</p> <p>Η εντολή "Επανάλαβε" στο Scratch</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/</p>

<p>προγράμματα που δημιουργεί</p> <ul style="list-style-type: none"> να αναλύει τον βαθμό στον οποίο ένα υπολογιστικό μοντέλο αναπαριστά με ακρίβεια τον πραγματικό κόσμο 		<p>αυτό η σημασία της κλήσης διαδικασίας από διαδικασία και αναλύονται οι έννοιες του ιεραρχικού σχεδιασμού και του τμηματικού προγραμματισμού. Εναλλακτικό παράδειγμα μπορεί να είναι η σχεδίαση τραίνου ή το πλάνο της τάξης.</p> <p>Πρόσθετες δραστηριότητες που μπορούν να υλοποιηθούν από τους μαθητές είναι ο σχεδιασμός σύνθετων σχημάτων, όπως κάστρο, δένδρο, λουλούδι, αυτοκίνητο, ρολόι με δείκτες, ηλιακό σύστημα κ.λπ. Οι μαθητές καθοδηγούνται να αναλύσουν τα σχήματα σε απλούστερα, να προτείνουν κωδικοποιήσεις, να εντοπίσουν και να διορθώσουν λάθη στο πρόγραμμά τους χρησιμοποιώντας το προγραμματιστικό περιβάλλον.</p>	<p>957 Παιχνίδι ερωτήσεων στο Scratch http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/673 Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (κυρίως με τεχνολογία flash) Ενδεικτικός κατάλογος Βιντεομαθημάτων Δημιουργία εντολής (διαδικασίας) στο BYOB http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/754</p>
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να αντιλαμβάνεται την αναγκαιότητα της δομής επιλογής να χρησιμοποιεί εντολές επανάληψης και επιλογής 	<p>Η δομή επιλογής Τελεστές Σύνταξη εκφράσεων Τύποι δεδομένων Εντολές εισόδου εξόδου</p>	<p>Ο/η εκπαιδευτικός αναδεικνύει την ανάγκη υλοποίησης αλγορίθμων που θα επιτελούν αριθμητικές και λογικές πράξεις. Ενδεικτικά υπολογιστικά προβλήματα που επιλύουν οι μαθητές σε προγραμματιστικό περιβάλλον είναι:</p>	<p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (κυρίως με τεχνολογία flash) Ενδεικτικός κατάλογος Δραστηριοτήτων/παιχνιδιών Το μονοπάτι http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/3717 Οπτικός Προγραμματισμός http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6211 Προγραμματίζω με τις εντολές ΧΡΩΜΑ</p>

<p>στα προγράμματα που αναπτύσσει</p> <ul style="list-style-type: none"> • να αναπαριστά δεδομένα με μια ποικιλία τρόπων συμπεριλαμβανομένων κειμένων, ήχων, εικόνων και αριθμών. • να αξιολογεί εάν τα προβλήματα μπορούν να λυθούν με τη χρήση μοντελοποίησης και προσομοίωσης • να εκτελεί αλγόριθμους αναζήτησης και ταξινόμησης • να εφαρμόζει τεχνικές ελέγχου και διόρθωσης σφαλμάτων στα προγράμματα που δημιουργεί • να χρησιμοποιεί οπτικές αναπαραστάσεις του προβλήματος, των δομών και των δεδομένων (γραφήματα, διαγράμματα, διαγράμματα δικτύου, διαγράμματα ροής) 		<ul style="list-style-type: none"> • Διενέργεια απλών υπολογισμών (π.χ. μέσος όρος βαθμολογίας, περίμετρος και εμβαδό τετραγώνου) • Υλοποίηση αριθμομηχανής με μνήμη • Υπολογισμός της τιμής μιας συνάρτησης • Αντιμετάθεση περιεχομένων δύο μεταβλητών. <p>Οι μαθητές σχεδιάζουν τον αλγόριθμο στο χαρτί και περιγράφουν τα δεδομένα, την επεξεργασία που πρέπει να υλοποιηθεί και την πληροφορία που προκύπτει από τη συγκεκριμένη επεξεργασία. Τέλος, υλοποιούν πρόγραμμα σε προγραμματιστικό περιβάλλον.</p> <p>Οι μαθητές σχεδιάζουν και υλοποιούν προγράμματα που απαιτούν χρήση δομής επιλογής. Ενδεικτικά παραδείγματα προβλημάτων είναι τα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Σχεδιασμός και υλοποίηση ενός γύρου παιχνιδιού (π.χ. Πέτρα - Ψαλίδι - Χαρτί, Κορώνα - Γράμματα, Βρες τον αριθμό, Κρεμάλα) • Εύρεση του μεγίστου/ελαχίστου τριών αριθμών 	<p>και ΕΛΛΕΙΨΗ</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/2454</p> <p>Σχεδίαση με απλές εντολές Logo</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/615</p> <p>Μαθαίνοντας για τις λογικές συνθήκες</p> <p>http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/2415</p> <p>Σενάρια οδηγού εκπαιδευτικού «Έργο: Νέο Σχολείο (Σχολείο 21^{ου} αιώνα)»</p> <p>https://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/10787/1856_ΟΔΗΓΟΣ_ΤΠΕ_ΓΥΜΝΑΣΙΟ.pdf</p> <p>Εκτέλεση / Διερεύνηση απλού παιχνιδιού στο Scratch (Σελ. 63-72)</p> <p>Δημιουργία χορευτικής σκηνής στο Scratch (Σελ. 73-79)</p> <p>Το προγραμματιστικό περιβάλλον, εντολές, προγράμματα & διαδικασίες, μεταβλητές (Σελ. 118-125)</p> <p>Ολοκλήρωση ημιτελούς προγ/τος – Ταξινόμηση (3) αριθμών</p>
--	--	--	---

<ul style="list-style-type: none"> • να αναλύει τον βαθμό στον οποίο ένα υπολογιστικό μοντέλο αναπαριστά με ακρίβεια τον πραγματικό κόσμο • να παρέχει παραδείγματα διεπιστημονικών εφαρμογών της υπολογιστικής σκέψη 		<ul style="list-style-type: none"> • Ενημέρωση υπολοίπου χρόνου ομιλίας καρτοκινητού με αποστολή μηνύματος • Προσομοίωση λειτουργίας ATM κατά την ανάληψη χρημάτων. • Προσομοίωση λειτουργιών κινητού τηλεφώνου (ενεργοποίηση, απενεργοποίηση, αποστολή μηνύματος κ.α.) • Προσομοίωση λειτουργίας αυτόματου πωλητή εισιτηρίων (π.χ. μέσων μαζικής μεταφοράς, Μετρό) με δυνατότητες πολλαπλής επιλογής <p>Εναλλακτικά και ενδεικτικά: Οι μαθητές σε ομάδες των 3-4 ατόμων σχεδιάζουν και οργανώνουν την εργασία τους, διακρίνουν τα μέσα και τα εργαλεία του περιβάλλοντος της εκπαιδευτικής ρομποτικής, αναλαμβάνουν ρόλους. Συναρμολογούν το ρομπότ και εξοικειώνονται με το περιβάλλον προγραμματισμού και καθοδήγησης του ρομπότ (εντολές κίνησης, εντολές ελέγχου, εντολές ελέγχου αισθητήρων κ.λπ.). Σχεδιάζουν, υλοποιούν, ελέγχουν και βελτιώνουν απλούς και σύνθετους αλγόριθμους καθοδήγησης του ρομπότ. Ενδεικτικά προτείνονται ενέργειες του ρομπότ, όπως</p>	<p>-Διερεύνηση εφαρμογής – Παιχνίδι Χ-Ο-Χ (Τρίλιζα)</p> <p>Διδακτικά σενάρια Φωτόδενδρο/Αίσωπος Βασικές εντολές σχεδίασης στη γλώσσα προγραμματισμού Logo – Εντολή επανάληψης http://aesop.iep.edu.gr/node/19718</p> <p>Εισαγωγή στη δομή επιλογής στο προγραμματιστικό περιβάλλον scratch. http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-aggregatedcontent-8526-8420</p> <p>Δημιουργία παιχνιδιού σε Scratch http://aesop.iep.edu.gr/node/22206 Η δομή της σύνθετης επιλογής στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch http://aesop.iep.edu.gr/node/16995 Ανασκόπηση κυριότερων προγραμματιστικών δομών μέσα από την δημιουργία παιχνιδιού προβλέψεων με χρήση Scratch στο Γυμνάσιο</p>
---	--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • να διαγράψει ένα τετράγωνο • να ακολουθήσει μια μαύρη γραμμή • να βγει από έναν λαβύρινθο • να παίξει μουσική • να βρει και να συλλέξει αντικείμενα. 	<p>http://aesop.iep.edu.gr/node/11355</p> <p>Arduino : Μάθηση στη πράξη-Δομή Επιλογής http://aesop.iep.edu.gr/node/8374</p> <p>Αντιμετάθεση Περιεχομένου Μεταβλητών http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/2419</p> <p>Διαγράμματα Ροής http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/709</p>
--	--	--	---

Δημιουργώ, παρουσιάζω, επικοινωνώ και συνεργάζομαι (Ενδεικτικός διδακτικός χρόνος: 11 ώρες)

Σημαντικές Επισημάνσεις

Τα συνεργατικά περιβάλλοντα δημιουργίας και επεξεργασίας εγγράφων, παρουσιάσεων, υπολογιστικών φύλλων και ηλεκτρονικών ερωτηματολογίων μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο σχεδίων έρευνας (projects) μεγάλης διάρκειας. Προτείνεται ο/η εκπαιδευτικός να σχεδιάσει μία έρευνα και να συμπεριλάβει όλα τα συνεργατικά διαδικτυακά εργαλεία αντί να δίνει μικρές δραστηριότητες για το κάθε εργαλείο. Για παράδειγμα, σε συνεργασία με τους μαθητές της τάξης μπορεί να αποφασίσουν να μελετήσουν τις διατροφικές συνήθειες των μαθητών στη διάρκεια των διαλειμμάτων. Σε αυτή την περίπτωση μπορούν να δημιουργήσουν ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο (με google forms), να ζητήσουν από τους μαθητές ενός άλλου τμήματος να το απαντήσουν και στη συνέχεια αφού πάρουν τις απαντήσεις, να αντλήσουν τα γραφήματα μέσω της σύνοψης απαντήσεων και να προχωρήσουν σε επιπλέον επεξεργασία δεδομένων με τη χρήση υπολογιστικού φύλλου, όπου το κρίνουν απαραίτητο. Να χρησιμοποιήσουν το συνεργατικό κειμενογράφο (google docs) για να γράψουν τα συμπεράσματα. Μετά να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό παρουσιάσεων για να παρουσιάσουν την έρευνα, τα αποτελέσματα και τα συμπεράσματα. Εναλλακτικά ή ταυτόχρονα να ενημερώσουν το Ιστολόγιο της τάξης με την εργασία τους. Επίσης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν τα σχέδια έρευνας που υπάρχουν στον οδηγό εκπαιδευτικού του νέου προγράμματος σπουδών. Τα συνεργατικά εργαλεία επεξεργασίας κειμένου και δημιουργίας παρουσιάσεων μπορούν να αξιοποιηθούν και στο πλαίσιο ενός σχεδίου έρευνας προγραμματισμού για την προετοιμασία του κειμένου και της παρουσίασης.

Δημιουργώ έγγραφα

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να δημιουργεί και να διαμορφώνει ένα κείμενο σύμφωνα με δοσμένα χαρακτηριστικά • να εισάγει πίνακα περιεχομένων σε κείμενα που δημιουργεί • να δημιουργεί κείμενα χρησιμοποιώντας συνεργατικά εργαλεία • να διακρίνει τα διαφορετικά χαρακτηριστικά της επεξεργασίας κειμένου μέσω συνεργατικών εργαλείων • να αναπτύσσει ολοκληρωμένα και με αρτιότητα τις σχετικές εργασίες που τού/της ανατίθενται 	<p>Δημιουργία και διαμόρφωση κειμένου σε τοπικό υπολογιστή</p> <p>Δημιουργία και διαμόρφωση κειμένου σε συνεργατικό περιβάλλον</p>	<p>Με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, οι μαθητές/τριες ασκούνται στη συνεργατική επεξεργασία κειμένων μέσω διαδικτυακών εφαρμογών. Δημιουργούν συνεργατικά κείμενα στο πλαίσιο μαθημάτων του Π.Σ. και δραστηριοτήτων της σχολικής ζωής. Αρχικά πληκτρολογούν το έγγραφο σε τοπικό υπολογιστή. Στη συνέχεια, μεταφέρουν έγγραφο σε συνεργατικό περιβάλλον Web 2.0 (ψηφιακή πλατφόρμα τάξης, Wiki, Google docs). Τέλος, συνδημιουργούν και επεξεργάζονται το έγγραφο στο συνεργατικό περιβάλλον.</p> <p>Ενδεικτικά έργα που δημιουργούν οι μαθητές/τριες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • λεξικό όρων π.χ. για το μάθημα της Πληροφορικής • οδηγίες καλής χρήσης ή συντήρησης υπολογιστή • κανονισμός σχολικού εργαστηρίου • εργασία για την τοπική ιστορία • εργασία για ένα ιστορικό πρόσωπο • δημιουργία και εμπλουτισμός λημμάτων της Wikipedia (π.χ. αρχαιολογικοί χώροι και αξιοθέατα της περιοχής) 	<p>Πλατφόρμα Ψηφιακού Σχολείου</p> <p>Φωτόδεντρο - Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (κυρίως με τεχνολογία flash)</p> <p>Λογισμικό επεξεργασίας κειμένου</p> <p>Συνεργατικά εργαλεία Web 2.0 (π.χ. περιβάλλον τύπου wiki, έγγραφα Google docs, ΓΡΑΦΙΣ του ΠΣΔ (http://grafis.sch.gr/), ψηφιακή πλατφόρμα της τάξης, κ.α.)</p>

Δημιουργώ παρουσιάσεις

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να διαμορφώνει και να επεξεργάζεται την κεφαλίδα και το υποσέλιδο μιας παρουσίασης να χρησιμοποιεί τα εργαλεία σχεδίασης του λογισμικού παρουσιάσεων να αλλάζει τις παραμέτρους εκτύπωσης σε μια παρουσίαση με βάση συγκεκριμένα κριτήρια (προεπισκόπηση, μορφή, τμήμα παρουσίασης, σημειώσεις για το ακροατήριο) να εισάγει διαγράμματα και γραφήματα στις παρουσιάσεις του και να τα μορφοποιεί κατάλληλα να τροποποιεί το υπόδειγμα διαφανειών 	<p>Λογισμικό παρουσιάσεων</p> <p>Κεφαλίδα/Υποσέλιδο διαφανειών</p> <p>Ρυθμίσεις εκτυπώσεων</p> <p>Εργαλεία σχεδίασης</p> <p>Εισαγωγή σχημάτων</p> <p>Υπόδειγμα διαφανειών</p> <p>Γραφήματα/Διαγράμματα</p>	<p>Ο στόχος της ενότητας αυτής είναι οι μαθητές/τριες να ενισχύσουν και να αναπτύξουν περισσότερο τις δεξιότητες που απέκτησαν στις προηγούμενες τάξεις. Ο/η εκπαιδευτικός αναθέτει εργασίες που αποσκοπούν στην ανάπτυξη ολοκληρωμένων παρουσιάσεων που αξιοποιούν ένα ευρύ φάσμα δυνατοτήτων και εργαλείων του λογισμικού παρουσιάσεων (εργαλεία σχεδίασης, εισαγωγή γραφημάτων και συνδέσμων, εφέ παρουσίασης κ.λπ.).</p> <p>Οι μαθητές δημιουργούν συνεργατικά παρουσίαση σε δικτυακό περιβάλλον διαμοίρασης περιεχομένου. Τα προτεινόμενα θέματα εργασίας μπορούν να αντλούνται από τα μαθήματα του Π.Σ. (Φυσικές Επιστήμες, Μαθηματικά, Γλώσσα, Κοινωνικές Επιστήμες κ.λπ.), το διαθεματικό πεδίο, τη σχολική ή την κοινωνική ζωή.</p> <p>Προτεινόμενες δραστηριότητες στο Φωτόδεντρο Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει βιντεομαθήματα από το Ψηφιακό Αποθετήριο με στόχο οι μαθητές να εξασκηθούν και να ενισχύσουν τεχνικές δεξιότητες χειρισμού του λογισμικού παρουσιάσεων.</p>	<p>Βιβλίο μαθητή</p> <p>Πλατφόρμα Ψηφιακού Σχολείου</p> <p>Φωτόδεντρο- Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/faq , οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash στο αποθετήριο Φωτόδεντρο: http://photodentro.edu.gr/files/faq/Photodentro-LOR_Odigies-gia-Flash.pdf)</p>

<ul style="list-style-type: none"> • να δημιουργεί παρουσιάσεις χρησιμοποιώντας συνεργατικά εργαλεία • να διακρίνει τα διαφορετικά χαρακτηριστικά της δημιουργίας παρουσιάσεων μέσω συνεργατικών εργαλείων • να εφαρμόζει κριτήρια και τεχνικές παρουσίασης πληροφοριών στα έργα του • να αναπτύσσει ολοκληρωμένα και με αρτιότητα τις σχετικές εργασίες που του ανατίθενται σε όλα τα μαθήματα του Π.Σ. 	Δημιουργία παρουσιάσεων σε συνεργατικό περιβάλλον	Υπόδειγμα διαφανειών σε παρουσίαση Σχεδίαση διαφανειών παρουσίασης Δημιουργία παρουσίασης Εισαγωγή και διαγραφή διαφανειών σε παρουσίαση Εισαγωγή εικόνας σε παρουσίαση Διάταξη διαφανειών σε παρουσίαση Εφέ σε παρουσίαση	Offline και online Λογισμικό παρουσιάσεων Prezi Παρουσιάσεις Google, κ.α. Ιστότοποι διαμοίρασης περιεχομένου Βιντεομαθήματα στο Φωτόδεντρο <ul style="list-style-type: none"> • http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/664 • http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/663 • http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/670 • http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/947 • http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/747 • http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/949 • http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/944
--	---	--	--

Επικοινωνώ και συνεργάζομαι σε διαδικτυακά περιβάλλοντα

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικά Θέματα	Δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό Υλικό
<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> να σχεδιάζει και να δημιουργεί απλές ιστοσελίδες ή/και χώρους επικοινωνίας/συνεργασίας (π.χ. ιστολόγια, wiki) στα πλαίσια των μαθησιακών δραστηριοτήτων του να χρησιμοποιεί τις δυνατότητες ασφαλούς πλοήγησης του φυλλομετρητή να προβληματίζεται για τη δημοσιοποίηση προσωπικών του/της δεδομένων και να λαμβάνει κατάλληλα μέτρα προστασίας 	<p>Δημοσίευση πληροφοριών στο Διαδίκτυο</p> <p>Ασύγχρονες συζητήσεις</p> <p>Εφαρμογές Web 2.0</p>	<p>Οι μαθητές δημιουργούν ατομική ιστοσελίδα ή ιστολόγιο χρησιμοποιώντας απλά εργαλεία (π.χ. κειμενογράφο, λογισμικό επεξεργασίας ιστοσελίδων ανοικτού κώδικα, εργαλεία ιστολογίων, ψηφιακή πλατφόρμα).</p> <p>Δημιουργία φυλλαδίου με άρθρα και αφίσες μαθητών που να αφορούν θέματα ασφάλειας στο Διαδίκτυο.</p> <p>Οι μαθητές παρατηρούν και μελετούν καλά παραδείγματα δημόσιων συζητήσεων (π.χ. συζητήσεις που υποστηρίζονται στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο ή σε άλλες εκπαιδευτικές πύλες ή συζητήσεις που έγιναν από τους μαθητές κατά την περσινή χρονιά στο ιστολόγιο του σχολείου).</p> <p>Προβληματίζονται και συζητούν στην τάξη για τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των διαδικτυακών συζητήσεων (π.χ. ανωνυμία, ασύγχρονος τρόπος επικοινωνίας, θέματα συνομιλιών, ασφάλεια δεδομένων ταυτοποίησης, κ.α.).</p>	<p>Φωτόδεντρο- Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων (Πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογία flash και τα αποτελέσματα αναζήτησης: http://photodentro.edu.gr/lor/faq , οδηγίες για την αναπαραγωγή μαθησιακών αντικειμένων τεχνολογίας flash στο αποθετήριο Φωτόδεντρο)</p> <p>Πλατφόρμα Ψηφιακού Σχολείου</p> <p>Λογισμικό επεξεργασίας ιστοσελίδων</p> <p>Υπηρεσίες ΠΣΔ</p> <p>Ιστολόγιο</p> <p>Wiki</p> <p>Εφαρμογές ασύγχρονης ηλεκτρονικής συζήτησης</p>

<p>Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή</p> <ul style="list-style-type: none"> • να δημιουργεί συνεργατικά ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο • να επεξεργάζεται συνεργατικά τα δεδομένα που προκύπτουν από ερωτηματολόγιο/έρευνα σε υπολογιστικό φύλλο • να διακρίνει τις διαφορές της επεξεργασίας δεδομένων σε υπολογιστικό φύλλο μέσω συνεργατικών εργαλείων • να αναπτύσσει ολοκληρωμένα και με αρτιότητα τις σχετικές εργασίες που τού/της ανατίθενται 	<p>Δημιουργία και διαμόρφωση ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου</p> <p>Υπολογιστικό φύλλο σε συνεργατικό περιβάλλον</p>	<p>Οι μαθητές/τριες χρησιμοποιούν συνεργατικά εργαλεία και ασκούνται στη συνεργατική επεξεργασία υπολογιστικών φύλλων μέσω διαδικτυακών εφαρμογών με στόχο την επίλυση προβλημάτων. Οι δραστηριότητες που ανατίθενται αντλούν θέματα από τα μαθήματα του Π.Σ. (μαθηματικά, φυσικές επιστήμες, κοινωνικές επιστήμες κ.λπ.), καθώς και από την ευρύτερη σχολική και κοινωνική ζωή (π.χ. έρευνα για ένα τοπικό ή κοινωνικό ζήτημα, έρευνα για τις διατροφικές συνήθειες των μαθητών του σχολείου κ.λπ.). Δημιουργούν αρχικά ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο σε συνεργατικό περιβάλλον Web 2.0 (ψηφιακή πλατφόρμα, Google docs) και καλούν του συμμαθητές τους ή άλλους ενδιαφερόμενους να τα συμπληρώσουν μέσω του Διαδικτύου. Στη συνέχεια μεταφέρουν τα δεδομένα από τα συμπληρωμένα ερωτηματολόγια στο συνεργατικό περιβάλλον του υπολογιστικού φύλλου και τα επεξεργάζονται.</p>	<p>Λογισμικό υπολογιστικών φύλλων</p> <p>Συνεργατικά εργαλεία (πλατφόρμα ψηφιακού σχολείου, Υπολογιστικά Φύλλα Google κ.α.)</p>
---	---	--	---