



ΣΧΟΛΙΚΗ ΧΡΟΝΙΑ 2026-2027

ΠΛΑΙΣΙΟ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ / ΕΠΙΣΤΗΜΗ Η.Υ. – Β΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ - ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΥΤΙΚΗ

Β΄ ΤΕΤΡΑΜΗΝΟ

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	
ΕΒΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΠΕΡΙΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ: 2	ΜΗ ΕΞΕΤΑΖΟΜΕΝΟ

ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ:

1. Πληροφορική Β΄ Γυμνασίου, Σημειώσεις, Ανατύπωση 2020.
2. Πληροφορική Β΄ Γυμνασίου, Τετράδιο (Φύλλα Εργασίας), Ε΄ έκδοση, 2020.

ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΚΟΠΟΣ

Γενικός σκοπός του μαθήματος της Πληροφορικής και της Επιστήμης των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών είναι να προετοιμάσει τους μαθητές και τις μαθήτριες για την ένταξη τους στην Κοινωνία της Πληροφορίας, παρέχοντάς τους ικανοποιητικές γνώσεις και καλλιεργώντας τους τις απαραίτητες ικανότητες, δεξιότητες και στάσεις, που θα τους επιτρέψουν την υπεύθυνη, ενσυνείδητη και δημιουργική χρήση σύγχρονων τεχνολογιών της Πληροφορικής και της Επιστήμης των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών. Παράλληλα, το μάθημα καλλιεργεί συστηματικούς τρόπους προσέγγισης για την επίλυση προβλημάτων μέσα από την ανάπτυξη προγραμμάτων και συστημάτων πληροφορικής στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Σύνδεσμος: <https://plirom.schools.ac.cy/index.php/el/pliροφορική/analytiko-programma>

(Να επιλέξετε «Γενικός Σκοπός του μαθήματος»)

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ		
ΕΝΟΤΗΤΕΣ / ΚΕΦΑΛΑΙΑ		ΠΕΡΙΟΔΟΙ ΔΙΔ.
	Αλγοριθμική Σκέψη, Προγραμματισμός και Σύγχρονες Εφαρμογές Πληροφορικής	
1.	Εξοικείωση με ένα προγραμματιζόμενο ρομπότ	8
2.	Επίλυση προβλημάτων προγραμματισμού ενός ρομπότ (τι πρέπει να γίνεται, πώς θα γίνεται και πώς θα ελέγχουμε ότι γίνεται)	
	Λογισμικό Εφαρμογών – Επεξεργασία Παρουσιάσεων	
1.	Εξοικείωση με τις βασικές λειτουργίες μιας εφαρμογής παρουσιάσεων	18
2.	Μορφοποίηση διαφανειών	
3.	Μορφοποίηση κειμένου στις διαφάνειες	
4.	Μορφοποίηση παραγράφων στις διαφάνειες	
5.	Γραφικά αντικείμενα, γραφικά κείμενα και αντικείμενα σχεδίασης	
6.	Πίνακες, γραφικές παραστάσεις και οργανογράμματα	
7.	Εφέ εναλλαγής διαφανειών και προκαθορισμένες κινήσεις αντικειμένων	
8.	Προβολή και εκτύπωση παρουσίασης	
9.	Προετοιμασία αποτελεσμάτων – Έλεγχος και Παρουσίαση	
10.	Επανάληψη και Προετοιμασία για τις Εξετάσεις ECDL / Εργασία: δημιουργία μιας παρουσίασης για συγκεκριμένο σκοπό	
	Επανάληψη και διαγώνισμα	2



ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	
ΓΡΑΠΤΗ	ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ/ΣΥΝΤΡΕΧΟΥΣΑ/ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΗ
π.χ. Ένα (1) Διαγώνισμα διάρκειας σαράντα (40') λεπτών για κάθε τετράμηνο	I. Συμμετοχή μαθητή στην τάξη ή/και στο εργαστήριο (Αξιολογείται η ενεργός συμμετοχή, το ενδιαφέρον και η προσφορά του/της μαθητή / τριας σε καθημερινή βάση, η συνεργατικότητα και η συμβολή τους στο εποικοδομητικό κλίμα εργασίας στην τάξη.) II. Κατ' οίκον εργασία που ανατίθεται από τον διδάσκοντα καθηγητή. (Η κατ' οίκον εργασία του μαθήματος καθορίζεται από τον διδάσκοντα εκπαιδευτικό). III. Μικρή γραπτή προειδοποιημένη άσκηση στην τάξη. (Η γραπτή προειδοποιημένη άσκηση θα ορίζεται έτσι ώστε να εξυπηρετεί τους στόχους της συντρέχουσας αξιολόγησης του μαθητή/τριας και να επικεντρώνεται στους Δείκτες Επитуχίας-Επάρκειας) IV. Ατομική ή ομαδική δημιουργική εργασία μελέτης-project που προετοιμάζεται κατόπιν ανάθεσης και με την καθοδήγηση του/της διδάσκοντα / διδάσκουσας. (Η δημιουργική εργασία μελέτης (project) θα παρακολουθείται από τους/τις διδάσκοντες/ουσες κατά το διάστημα εκπόνησής της. Η δημιουργική εργασία μελέτης (project) μπορεί να είναι διεπιστημονική και διαθεματική.) V. Δραστηριότητες διάκρισης, εκτός αίθουσας διδασκαλίας που σχετίζονται με το συγκεκριμένο μάθημα, ή/και εθελοντική εργασία. (Αφορά δραστηριότητες, οι οποίες επιτελούνται καθ' όλη τη διάρκεια του τετραμήνου: σχολικές δραστηριότητες, ενδοσχολικοί ή/και εξωσχολικοί διαγωνισμοί, εκδηλώσεις που αφορούν την Επιστήμη της Πληροφορικής καθώς και ατομικές δημιουργικές εργασίες.)
Η βαθμολογία που προκύπτει από την γραπτή αξιολόγηση (40' Διαγώνισμα) και την προφορική/συντρέχουσα αξιολόγηση καθορίζει την βαθμολογία του Β' Τετραμήνου. Η βαθμολογία του Β' Τετραμήνου αναλογεί στο 50% της τελικής βαθμολογίας του μαθήματος.	