



ΣΧΟΛΙΚΗ ΧΡΟΝΙΑ 2026-2027

ΠΛΑΙΣΙΟ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ / ΕΠΙΣΤΗΜΗ Η.Υ. – Β΄ ΛΥΚΕΙΟΥ

Β΄ ΤΕΤΡΑΜΗΝΟ

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	
ΕΒΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΠΕΡΙΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ: 4	ΕΞΕΤΑΖΟΜΕΝΟ ΣΤΙΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΙΣ 3 ΚΑΙ 4

ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ: Πληροφορική και Επιστήμη Ηλεκτρονικών Υπολογιστών-Β΄ Λυκείου, Σημειώσεις και ασκήσεις, Γ΄ 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/pliροφορικι/analytiko-programma (Να επιλέξετε «Γενικός Σκοπός του μαθήματος»)

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ		
ΕΝΟΤΗΤΕΣ / ΚΕΦΑΛΑΙΑ		ΠΕΡΙΟΔΟΙ ΔΙΔ.
	Δομές Επανάληψης (Οι βρόχοι while και do/while)	
1.	Δημιουργία προγράμματος	16
2.	Εντοπισμός λαθών σε πρόγραμμα	
3.	Έλεγχος προγράμματος	
4.	Έλεγχος εισαγωγής δεδομένων	
5.	Παραδείγματα προγραμμάτων	
	Μονοδιάστατοι Πίνακες	
1.	Εισαγωγή	12
2.	Δήλωση πινάκων	
3.	Απόδοση αρχικών τιμών σε πίνακες	
4.	Εισαγωγή στοιχείων σε πίνακα	
5.	Εμφάνιση στοιχείων του πίνακα	
6.	Επεξεργασία πινάκων	
7.	Παράλληλοι πίνακες	
8.	Ασκήσεις εμπέδωσης	
	Δημιουργία Παιγνιδιών	
1.	Είδη παιγνιδιών	2
2.	Το σύστημα ταξινόμησης PEGI	
3.	Εισαγωγή στο Gamemaker	



	Δομικά στοιχεία παιχνιδιού	
1.	Sprites	4
2.	Εικόνες Φόντου (Backgrounds)	
3.	Objects	
4.	Πίστα (Room)	
5.	Sounds	
	Συμβάντα & Ενέργειες	
1.	Συμβάντα (Events)	4
2.	Ενέργειες (Actions)	
	Δημιουργία Παιχνιδιού	2
	Επανάληψη για διαγωνίσματα	4
	Επανάληψη για εξετάσεις	4

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	
ΓΡΑΠΤΗ προειδοποιημένη αξιολόγηση κατά τη διάρκεια του τετραμήνου	ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ / ΣΥΝΤΡΕΧΟΥΣΑ (από τον/τη διδάσκοντα/ουσα)
ΜΟΡΦΗ	ΜΟΡΦΗ
Δύο (2) 45' Προειδοποιημένα Διαγωνίσματα (Θα πρέπει να γίνουν κατά τη διάρκεια του Β' Τετραμήνου)	(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.
	(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 Επιτυχίας-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 (Διαγωνίσματα) και την προφορική/συντρέχουσα αξιολόγηση καθορίζει την βαθμολογία του Β' Τετραμήνου. Η βαθμολογία του Β' Τετραμήνου αναλογεί στο 35% της τελικής βαθμολογίας του μαθήματος.