



Αναλυτικά Προγράμματα



Γενικό Χρονοδιάγραμμα



Τάξη	Έτος Εφαρμογής
Α΄ Γυμνασίου	2027 - 2028
Β΄ Γυμνασίου, Α΄ Λυκείου, Β΄ Εφαρμογές	2028 - 2029
Γ΄ Γυμνασίου, Γ΄ Εφαρμογές, Β΄ Κατεύθυνση	2029 - 2030
Γ΄ Κατεύθυνση	2030 - 2031

Σημείωση: Για κάθε τάξη υπάρχει στόχος να γίνεται μερική εφαρμογή από την προηγούμενη χρονιά

Αλλαγές για τη Σχολική Χρονιά 2026 -2027



Α΄ Γυμνασίου

- PowerPoint αντί για Word
- Scratch. **Νέα Φύλλα Εργασίας**
- Ebook για τις ενότητες PowerPoint και Scratch

Α΄ Λυκείου

- Αλλαγή στη σειρά διδασκαλίας, ώστε να διδάσκεται η Ενότητα 7 και στο Α΄ τετράμηνο και στο Β΄ τετράμηνο
- Audacity 3

Γ΄ Λυκείου Εφαρμογές

- Audacity 3

Σημείωση: Το ebook θα αντικαταστήσει σταδιακά όλα τα βιβλία σημειώσεων (όχι τα τετράδια μαθητών).

Α' Γυμνασίου (2027-2028)

Ενότητα 1: Βασικές Έννοιες AI: Θα δοθεί έμφαση στο AI literacy (**Κατανόηση:** Πώς λειτουργεί η ΤΝ, τι είναι τα δεδομένα εκπαίδευσης και ποιοι είναι οι περιορισμοί των μεγάλων γλωσσικών μοντέλων (LLMs). **Ηθική και Διαχείριση** Η κατανόηση των ηθικών προεκτάσεων, της προστασίας των προσωπικών δεδομένων και του κοινωνικού αντίκτυπου της ΤΝ.) **Το 2026-2027 θα διδαχθεί το υλικό που είναι αναρτημένο στην ιστοσελίδα.**

Ενότητα 3: Λειτουργικά Συστήματα + εξοικείωση με Η/Υ

Ενότητα 4: PowerPoint (Νέος τύπος Φύλλων Εργασίας. Έμφαση στη κατανόηση. Προτροπή για Συνεργατική Μάθηση). **Θα είναι το ίδιο υλικό που θα διδαχθεί το 2026-2027.**

Ενότητα 5: Teams + CyberSecurity

Ενότητα 7: Scratch (Νέα Φύλλα Εργασίας. Εισαγωγή της έννοιας της Επανάληψης). **Θα είναι το ίδιο υλικό που θα διδαχθεί το 2026-2027.**

Α' Γυμνασίου (2026-2027)

Α' τετράμηνο (Σύνολο 30 π.)

- Λειτουργικά Συστήματα (4 π.)
- Βασικές Έννοιες (2 π.)
- Δίκτυα Υπολογιστών (8 π.)
- Τεχνητή Νοημοσύνη (2 π.)
- Αρχιτεκτονική Υπολογιστών (2 π.)
- Επεξεργασία Παρουσιάσεων (10 π.)
- Επανάληψη + Διαγώνισμα (2 π.)

Αποστολή ebook και φύλλων εργασίας.

- PowerPoint 30/9
- Scratch 18/12

Β' τετράμηνο (Σύνολο 28 π.)

- Επεξεργασία Παρουσιάσεων (10 π.)
- Scratch (16 π.)
- Επανάληψη + Διαγώνισμα (2 π.)

Οι διδάσκοντες της Α' Γυμνασίου θα κληθούν για επιμόρφωση, σε σχολικό χρόνο, τον Οκτώβριο.

Α' Λυκείου (2026-2027)

Α' τετράμηνο (Σύνολο 30 π.)

- Πολυμέσα- Ήχος – Εικόνα (7 π.)
- Δίκτυα Υπολογιστών (7 π.)
- Python (14 π.)
- Επανάληψη + Διαγώνισμα (2 π.)

Β' τετράμηνο (Σύνολο 24 π.)

- Python(10 π.)
- Αρχιτεκτονική (6 π.)
- Λειτουργικά Συστήματα (1 π.)
- Πολυμέσα – Βίντεο + Project (5 π.)
- Επανάληψη + Διαγώνισμα (2 π.)

**Τη χρονιά 2027 – 2028, το movie maker θα αντικατασταθεί από το Open Shot.
Θα δοθούν video με τις λύσεις των φύλλων εργασίας για το κεφάλαιο του ήχου.
Θα εκδοθεί νέο βιβλίο για την Α' Λυκείου το 2027-2028.**

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ ΟΙ ΕΠΕΡΧΟΜΕΝΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ

Β΄ Γυμνασίου

Ενότητα 2/5: Αρχιτεκτονική + Cybersecurity (6)

Ενότητα 4: Word (22)

Ενότητα 5: ICDL Online Collaboration(14)

Ενότητα 7: Robo rover (14)

Γ΄ Γυμνασίου

Ενότητα 4: Excel (26)

Ενότητα 5: Cybersecurity(4)

Ενότητα 7: Python (26)

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ ΟΙ ΕΠΕΡΧΟΜΕΝΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ

Α΄ Λυκείου

Ενότητα 4: Πολυμέσα (12)

Ενότητα 5: Δίκτυα + Cybersecurity(8)

Ενότητα 6: Βάσεις Δεδομένων (10)

Ενότητα 7: Python (26)

Εφαρμογές Β & Γ Λυκείου

- Νέα φύλλα εργασίας με διαφορετική φιλοσοφία (Project Based Learning)
- Απόσυρση ενοτήτων (π.χ. Wikis, Google Earth)
- Μελέτη για εισαγωγή νέων ενοτήτων

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ ΟΙ ΕΠΕΡΧΟΜΕΝΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ

Β΄ Λυκείου (κατεύθυνση)

Ενότητα 2: Αρχιτεκτονική (4)

Ενότητα 6: Βάσεις Δεδομένων (18)

Ενότητα 7: Προγραμματισμός C++ (66)

Ενότητα 7: Ρομποτική (Arduino) (18)

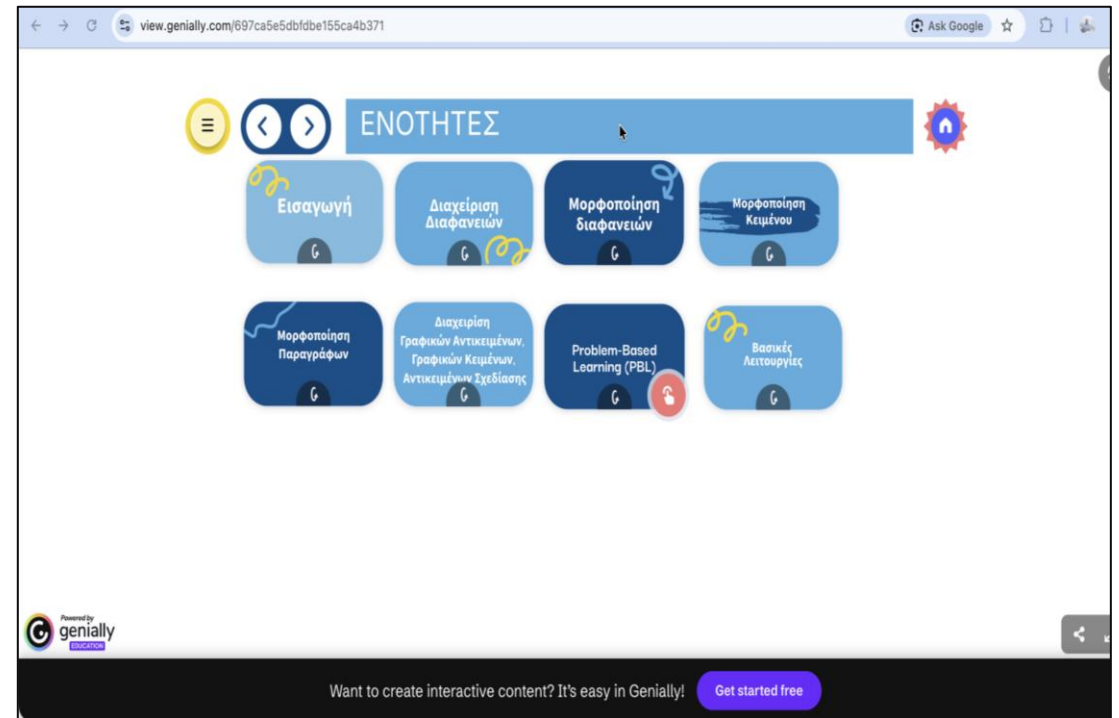
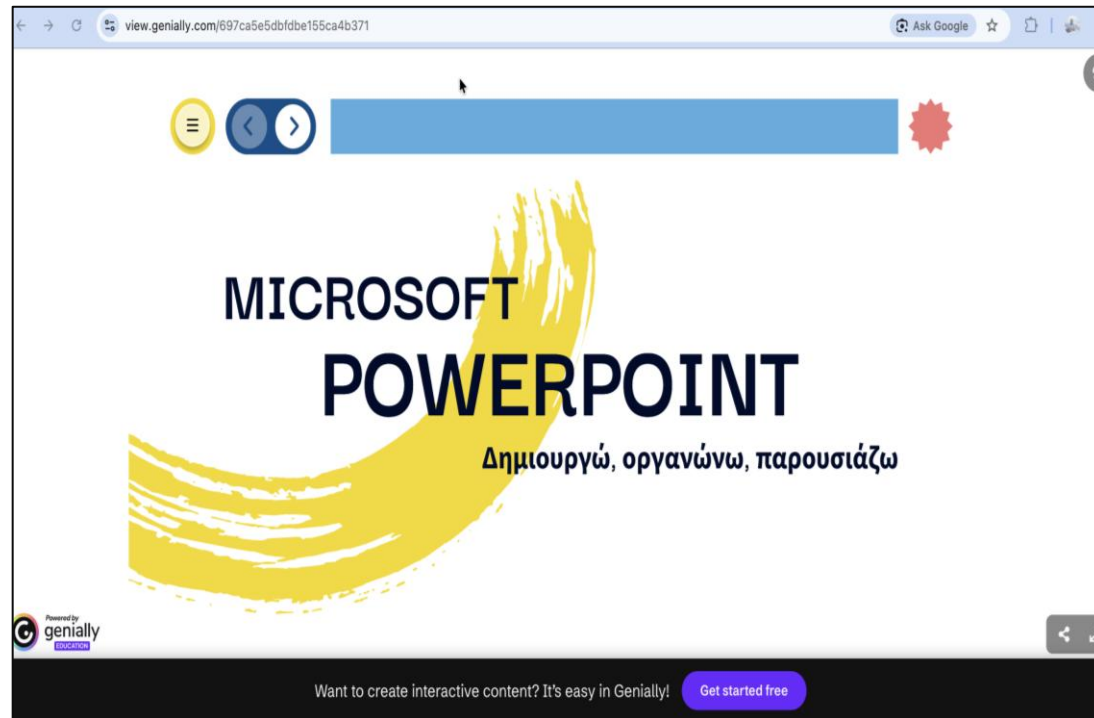
Γ΄ Λυκείου (κατεύθυνση)

Ενότητα 1: Blockchain (8)

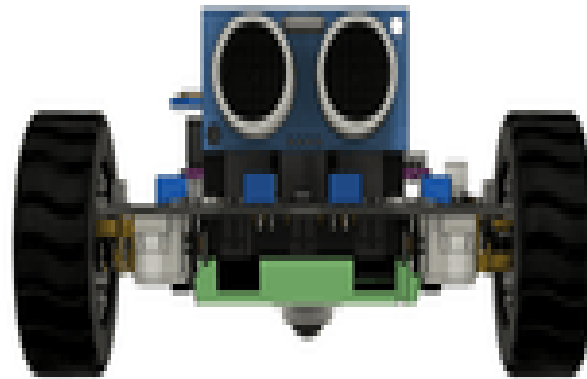
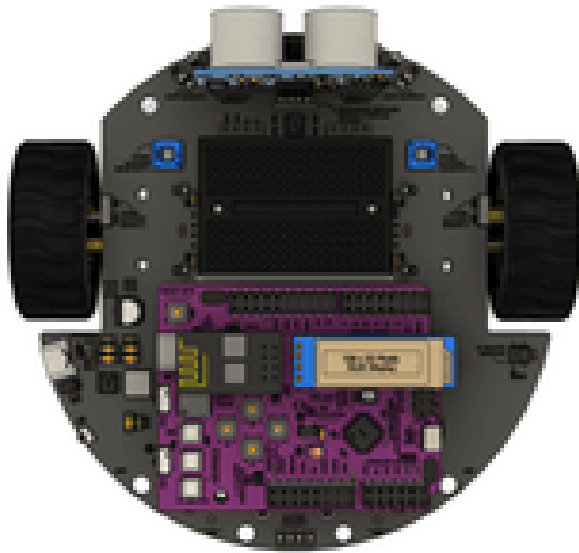
Ενότητα 6: Βάσεις Δεδομένων - SQL (8)

Ενότητα 7: Προγραμματισμός C++ (90)

Ηλεκτρονικό Βιβλίο - eBook



Robo Rover



Συμπλέγματα Επιμόρφωσης Γυμνάσιο

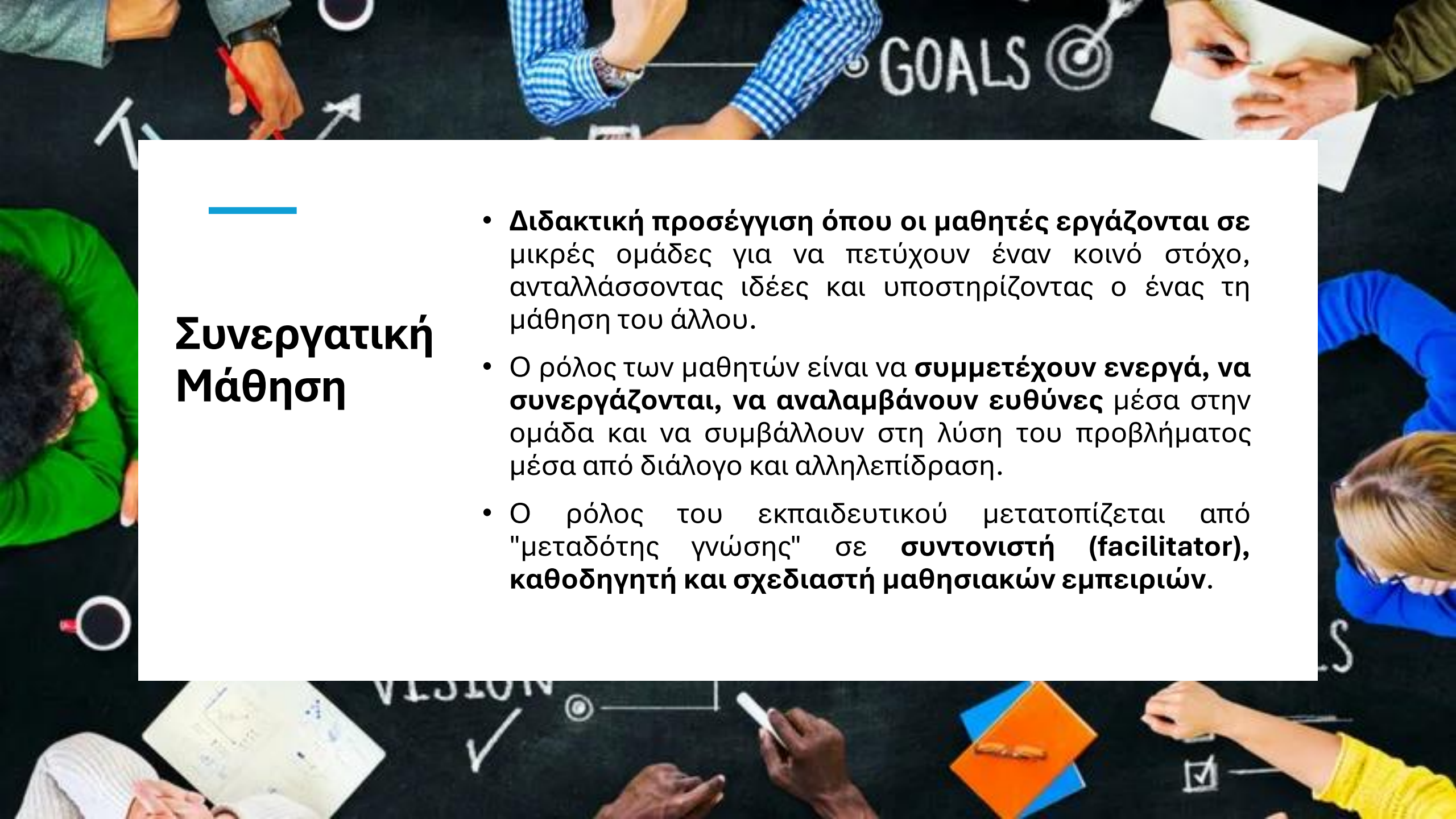
Θέμα: Ενεργός
Συμμετοχή
μαθητών/τριων:
Καλές Διδακτικές
Πρακτικές

8 Συναντήσεις Επιμόρφωσης

- 3 Λευκωσία (68 συμμετέχοντες)
- 2 Λεμεσό (49 συμμετέχοντες)
- 1 Λάρνακα (27 συμμετέχοντες)
- 1 Ξυλοτύμβου (21 συμμετέχοντες)
- 1 Πάφο (25 συμμετέχοντες)

ΣΥΝΟΛΟ 190 άτομα

60% από Γυμνάσια



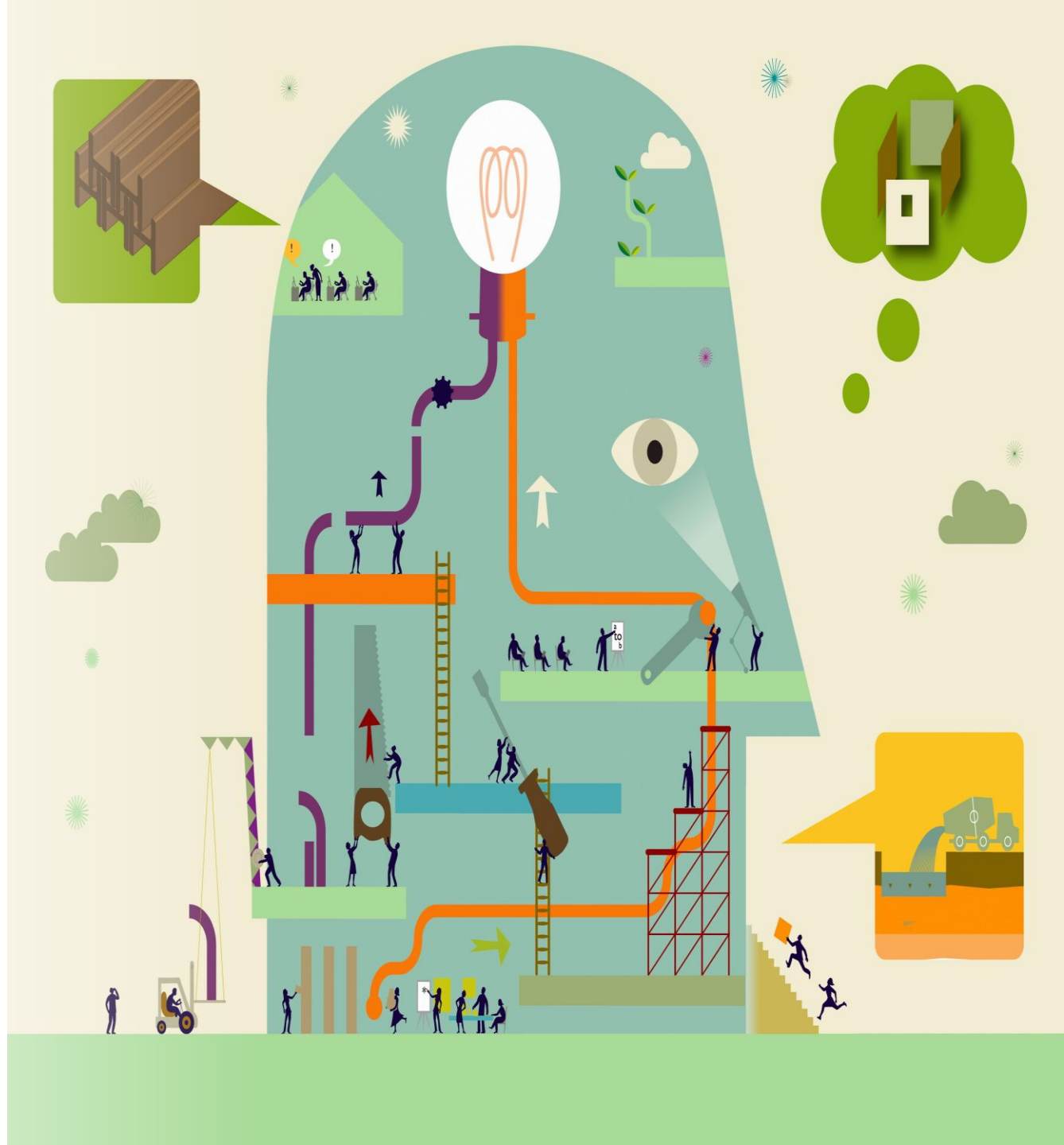
Συνεργατική Μάθηση

- **Διδακτική προσέγγιση όπου οι μαθητές εργάζονται σε μικρές ομάδες για να πετύχουν έναν κοινό στόχο, ανταλλάσσοντας ιδέες και υποστηρίζοντας ο ένας τη μάθηση του άλλου.**
- Ο ρόλος των μαθητών είναι να **συμμετέχουν ενεργά, να συνεργάζονται, να αναλαμβάνουν ευθύνες** μέσα στην ομάδα και να συμβάλλουν στη λύση του προβλήματος μέσα από διάλογο και αλληλεπίδραση.
- Ο ρόλος του εκπαιδευτικού μετατοπίζεται από "μεταδότης γνώσης" σε **συντονιστή (facilitator), καθοδηγητή και σχεδιαστή μαθησιακών εμπειριών.**

Ενεργοποιητές

Οι ενεργοποιητές (activators/scaffolds) στη διδασκαλία αποτελούν εργαλεία και στρατηγικές που χρησιμοποιούνται, κυρίως στο πλαίσιο της διαφοροποιημένης διδασκαλίας, για να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των μαθητών, να ενεργοποιήσουν τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους και να τους υποστηρίξουν στη μάθηση.

**Υπόμνημα, Βίντεο, Βοηθητικές Ερωτήσεις,
Links για διερεύνηση κτλ.**



Φύλλο Εργασίας

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ✦ Να εφαρμόζουν ένα θέμα (theme) σε μια παρουσίαση.
- ✦ Να αλλάζουν το φόντο μιας ή όλων των διαφανειών μιας παρουσίασης.
- ✦ Προσθέτουν, αφαιρούν και τροποποιούν εφέ εναλλαγής μεταξύ διαφανειών..
- ✦ Προσαρμόζουν τις βασικές ρυθμίσεις εναλλαγής διαφανειών και προκαθορισμένων κινήσεων.



Σενάριο: «Διάσημοι Ερευνητές»

Η ομάδα σας ετοιμάζει μια παρουσίαση για τους «Διάσημους Εξερευνητές και τα Ταξίδια τους». Όμως, το πλοίο σας έπεσε σε θαλασσοταραχή! Οι διαφάνειες δεν φαίνονται πολύ ωραίες: άλλες ίσως έχουν διαφορετικό φόντο και η μετάβαση από τη μία στην άλλη είναι απότομη.

Είστε έτοιμοι να γίνετε οι «σχεδιαστές» που θα δώσουν επαγγελματική όψη στο ταξίδι σας;



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε την εφαρμογή επεξεργασίας παρουσιάσεων **Microsoft PowerPoint**.
2. Να ανοίξετε την παρουσίαση **Διάσημοι_Εξερευνητές.pptx**.

3. Να αλλάξετε το **θέμα (theme)**¹ της παρουσίασης σε Ion



4. Να επιλέξετε την **παραλλαγή (variant)**² με το μπλε χρώμα



5. Να εφαρμόσετε **σε όλες (Apply To All)**⁹ τις διαφάνειες **μετάβαση (transition)**³ με τα πιο κάτω χαρακτηριστικά:
 - Τύπος: Wipe⁴
 - On Mouse Click⁵
 - Sound: Arrow⁶

Ενεργοποιητές

Υπόμνημα

Περιγραφή

Υλοποίηση

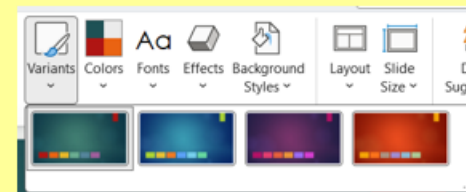
¹ Θέμα παρουσίασης (Theme)

1. Επιλέγουμε την καρτέλα Design (Σχεδίαση).
2. Από την ομάδα Themes (Θέματα) επιλέγουμε το θέμα που επιθυμούμε.
3. Το επιλεγμένο θέμα εφαρμόζεται στην παρουσίασή μας.



Αφού επιλέξουμε ένα Theme (Θέμα), μπορούμε να προσαρμόσουμε την εμφάνισή του χωρίς να αλλάξουμε τη βασική του σχεδίαση.

² Παραλλαγή (Variant) θέματος



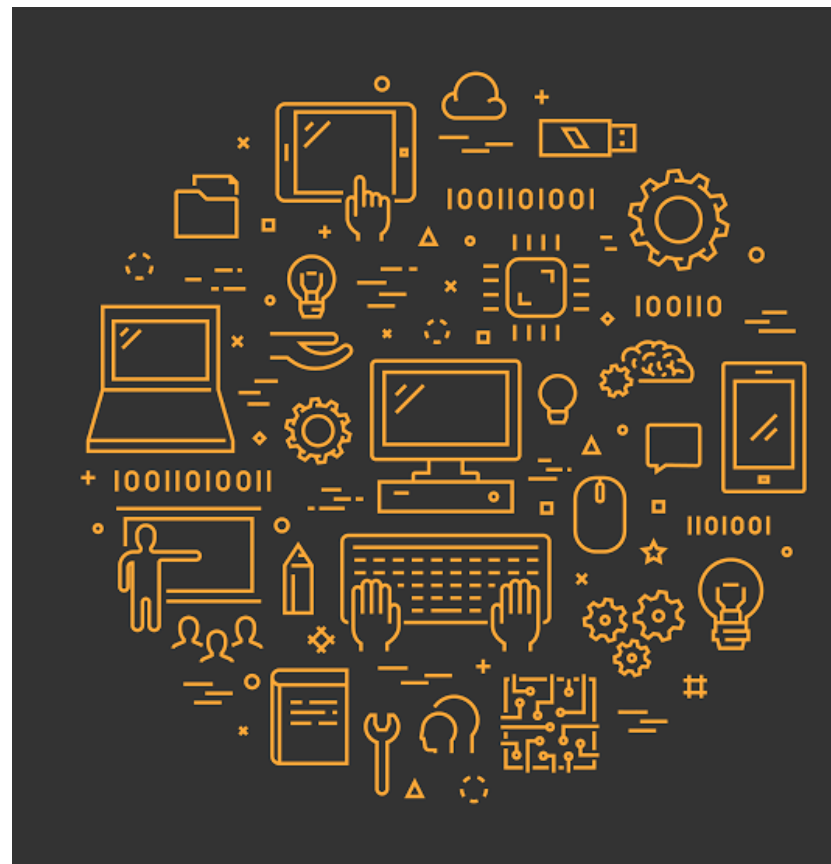
14. Να **αποθηκεύσετε** την παρουσίαση στον φάκελό σας με το όνομα **M3_ Οι ερευνητές του Νότιου Πόλου.pptx**.

[Λύση Άσκησης σε pdf](#)

[Λύση Άσκησης σε video](#)

Δράσεις 2025 - 2026

- Σχεδιασμός αλλαγών στα Αναλυτικά Προγράμματα
- 2^η Παγκύπρια Σκυταλοδρομία Λυκείων
- 1^η Παγκύπρια Σκυταλοδρομία Γυμνασίων
- Συμπλέγματα Επιμόρφωσης στα Γυμνάσια
- Συμπλέγματα Επιμόρφωσης **HackerRank**



Δράσεις 2026 - 2027

- Υλοποίηση αλλαγών στα Αναλυτικά Προγράμματα
- 3^η Παγκύπρια Σκυταλοδρομία Λυκείων
- 2^η Παγκύπρια Σκυταλοδρομία Γυμνασίων
- Επιμόρφωση για Α' Γυμνασίου
- Επιμόρφωση στο Robo Rover για Β' Γυμνασίου

