

ΤΑΞΗ : Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ  
ΔΙΔΑΣΚΩΝ : **ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ ΖΙΟΥΛΑΣ**  
ΒΙΒΛΙΟ : **ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α, Β, Γ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ**  
(συγγραφείς: Αράπογλου, Μαβόγλου, Οικονομάκος, Φύτρος)



### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΥΛΗΣ

<b>ΕΝΟΤ. 1</b>	<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΥ</b>
<b>Κεφ. 1</b>	Η έννοια του Προβλήματος Η έννοια του Αλγορίθμου (Ορισμός – Παραδείγματα) Ιδιότητες Αλγορίθμου, Μέθοδοι Αναπαράστασης Αλγορίθμου Γλώσσες Προγραμματισμού (Ιστορική εξέλιξη) Το Προγραμματιστικό Περιβάλλον (Στάδια Εκτέλεσης Προγράμματος)
<b>ΕΝΟΤ. 2</b>	<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΜΕ LOGO</b>
<b>Κεφ. 2</b>	Το Προγραμματιστικό Περιβάλλον <b>MicroWorlds EX</b> Οι βασικές εντολές του MicroWorlds EX Εντολές Εισόδου – Εξόδου Η δομή επανάληψης (εντολή Repeat) Σχεδιασμός Γεωμετρικών Σχημάτων με Logo
<b>ΕΝΟΤ. 3</b>	<b>ΤΜΗΜΑΤΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ</b>
<b>Κεφ. 2</b>	Η χρήση των μεταβλητών στη <b>Logo</b> Η εντολή εκχώρησης τιμής (make) Δημιουργία νέων λέξεων (διαδικασίες) στη Logo Διαδικασιακός Προγραμματισμός Λογικές εκφράσεις (Απλές & Σύνθετες συνθήκες) Οι λογικές πράξεις (Πίνακας αληθείας) Η εντολές επιλογής (If και If Else)  <i>Εργασία 1<sup>ου</sup> Τετραμήνου</i>
<b>ΕΝΟΤ. 4</b>	<b>Ο ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ PYTHON</b>
	Το Προγραμματιστικό Περιβάλλον <b>Python IDLE</b> Εισαγωγή στη Γλώσσα Προγραμματισμού <b>Python</b> Εντολές Εισόδου – Εξόδου Μεταβλητές και Υπολογισμοί Δομές Επιλογής και Επανάληψης Επεξεργασία Strings Πλειάδες, Λίστες και Λεξικά Τμηματικός Προγραμματισμός, Συναρτήσεις Βιβλιοθήκες της Python Η βιβλιοθήκη turtle (Γεωμετρία Χελώνας)  <i>Εργασία 2<sup>ου</sup> Τετραμήνου</i>