

ΤΑΞΗ : Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ  
ΔΙΔΑΣΚΩΝ : ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ ΖΙΟΥΛΑΣ



ΒΙΒΛΙΟ : ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α, Β, Γ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ  
(συγγραφείς: Αράπογλου, Μαβόγλου, Οικονομάκος, Φύτρος)

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΥΛΗΣ

ΕΝΟΤ. 1	ΤΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ
Κεφ. 1,2,4	Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής (Δεδομένα – Πληροφορίες) Το Υλικό του Υπολογιστή (ΚΜΕ – Μονάδες Εισόδου/Εξόδου – Αποθηκευτικά Μέσα) Είδη Υπολογιστών (Supercomputers – Mainframes – PC's – Palmtops) Ιστορία της Πληροφορίας και της Πληροφορικής Γενιές Υπολογιστικών Συστημάτων
ΕΝΟΤ. 2	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ
Κεφ. 9,10	Επεξεργασία Εικόνας ( <b>Windows Photos, Paint, Snipping Tool, Lightshot</b> ) Επεξεργασία Ήχου ( <b>Audacity</b> ) Επεξεργασία Video ( <b>Movie Maker</b> ) Επεξεργασία Παρουσιάσεων ( <b>PowerPoint</b> ) Τυφλό Σύστημα Πληκτρολόγησης ( <b>Ramtype</b> )  <i>Εργασία 1<sup>ου</sup> τετραμήνου</i>
ΕΝΟΤ. 3	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ
	Η Ώρα του Κώδικα (Code, Minecraft, Run Marco, CodeMonkey, LightBot) Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με <b>MS Kodu</b> Κατασκευή παιχνιδιού σε περιβάλλον 3D γραφικών Οπτικός Αντικειμενοστραφής & Γεγονοστραφής Προγραμματισμός  <i>Εργασία 2<sup>ου</sup> τετραμήνου</i>
ΕΝΟΤ. 4	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ STEM (Science – Technology – Engineering – Math)
	Χρήση Ρομποτικού Κιτ ( <b>mBot</b> ) Κατασκευή Ρομπότ ( <b>mCore, Wiring, Sensors</b> ) Πλοήγηση Ρομπότ (από laptop, tablet, mobile phone) Προγραμματισμός Ρομπότ (Γραφικά Περιβάλλοντα <b>mBlock, Blockly</b> )