

Διδασκαλία του μαθήματος «Πληροφορική Γ' ΓΕΛ» κατά ενότητες

Η διδασκαλία του μαθήματος «Πληροφορική» της Γ' τάξης ημερήσιου και Γ' & Δ' τάξης εσπερινού Γενικού Λυκείου θα πραγματοποιηθεί από τα ακόλουθα εγχειρίδια:

[ΒΙΒΛΙΟ 1]: «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον», Βιβλίο Μαθητή, Γ' Γενικού Λυκείου.

[ΒΙΒΛΙΟ 2]: «Πληροφορική», Γ' Τάξη Γενικού Λυκείου, Βιβλίο Μαθητή, Συμπληρωματικό Εκπαιδευτικό Υλικό, Έκδοση 2019.

[ΒΙΒΛΙΟ 3]: «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον», Γ' Τάξη ΓΕ.Λ., Παράρτημα Α, Οδηγίες Μελέτης Μαθητή, 2η Έκδοση 2019.

[ΒΙΒΛΙΟ 4]: «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον», Τετράδιο Μαθητή, Γ' Γενικού Λυκείου.

A/A	ΒΙΒΛΙΟ 1	ΒΙΒΛΙΟ 2	ΒΙΒΛΙΟ 3	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4			Η έννοια πρόβλημα, Κατανόηση προβλήματος, Δομή προβλήματος, Καθορισμός απαιτήσεων
2	2.1, 2.2, 2.3			Τι είναι αλγόριθμος, Σπουδαιότητα αλγορίθμων, Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων
3	7.1, 7.2, 7.3, 7.4		1.1, 1.2, 1.3, 1.4	Το αλφάβητο της ΓΛΩΣΣΑΣ, Τύποι Δεδομένων, Σταθερές, Μεταβλητές
4	7.5, 7.6, 7.7		1.5	Αριθμητικοί τελεστές, Συναρτήσεις, Αριθμητικές Εκφράσεις
5	2.4.1, 7.8, 7.9, 7.10		1.6	Δομή ακολουθίας, Εντολή εκχώρησης, Εντολές εισόδου – εξόδου, Δομή προγράμματος
6	2.4.2, 2.4.3, 2.4.4, 8.1, 8.1.1, 8.1.2	3.1, 3.1.1, 3.1.2	2.1 – 2.5	Δομή επιλογής, Διαδικασίες πολλαπλών επιλογών, Εμφωλευμένες διαδικασίες, Εντολές επιλογής, Εντολή ΑΝ, Εντολή ΕΠΙΛΕΞΕ
7	2.4.5, 8.2, 8.2.1		3.1, 3.5	Δομή επανάληψης, Εντολές επανάληψης, Εντολή ΟΣΟ...ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
8	2.4.5, 8.2.2		3.2	Εντολή ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ
9	2.4.5, 8.2.3		3.3, 3.4	Εντολή ΓΙΑ...ΑΠΟ...ΜΕΧΡΙ
10			3.6, 3.7	Μετατροπές από μία δομή επανάληψης σε άλλη
11	13.1	5.1		Κατηγορίες λαθών
12		5.2.1, 5.2.2		Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στις δομές επιλογής, Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στις δομές επανάληψης
		2.1		Μέθοδος διαίρει και βασίλευε
13	3.1, 3.2			Δεδομένα, Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων = Προγράμματα
14	3.3			Πίνακες
15	9.1		4.1, 4.2 (παραδείγματα 1 και 3), 4.3, 4.5 (άσκηση 1)	Μονοδιάστατοι πίνακες
16	9.2			Πότε πρέπει να χρησιμοποιούνται πίνακες
17	3.6		4.3.2	Αναζήτηση
18	3.7		4.3.1	Ταξινόμηση (επίσης Ταξινόμηση με Επιλογή από ΦΕ)

19			4.3.3	Συγχώνευση δύο πινάκων
20			4.4	Παράλληλοι πίνακες
21	9.3 (3.3 παράδειγμα 2)		4.1, 4.2 (παραδεί- γματα 2 και 4) , 4.5 (άσκηση 2)	Πολυδιάστατοι πίνακες
22	9.4			Τυπικές επεξεργασίες πινάκων (Παράδειγμα 9.2 από το βιβλίο [4])
23		5.2.3		Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στους πίνακες
24	4.1			Ανάλυση προβλημάτων
25	6.1, 6.4, 6.4.1, 6.4.2, 6.4.3			Η έννοια του προγράμματος, Τεχνικές σχεδίασης προγραμμάτων, Ιεραρχική σχεδίαση προγράμματος, Τμηματικός προγραμματισμός, Δομημένος προγραμματισμός
26	6.3			Φυσικές και τεχνητές γλώσσες
27	6.7			Προγραμματιστικά περιβάλλοντα
28	3.4	1.1, 1.1.1, 1.1.2		Στοιβά
29	3.5	1.2, 1.2.1, 1.2.2		Ουρά
30	10.1, 10.2, 10.3, 10.4			Τμηματικός προγραμματισμός, Χαρακτηριστικά των υποπρογραμμάτων, Πλεονεκτήματα του τμηματικού προγραμματισμού, Παράμετροι
31	10.5, 10.5.1, 10.5.2, 10.5.3		5.1, 5.2, 5.3, 5.4	Διαδικασίες και συναρτήσεις, Ορισμός και κλήση συναρτήσεων, Ορισμός και κλήση διαδικασιών, Πραγματικές και τυπικές παράμετροι
32	10.6			Εμβέλεια μεταβλητών - σταθερών
33		5.2.4 5.3 (μόνο ερώτηση 1)		Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στα υποπρογράμματα
34	13.2	5.2.5, 5.3		Εκσφαλμάτωση – Μέθοδος «Μαύρο Κουτί»
35		1.3, 1.3.1		Άλλες δομές δεδομένων, Λίστες
36		1.3.2		Δένδρα
37		1.3.3		Γράφοι
38		1.3.4		Ερωτήσεις εμπέδωσης δυναμικών δομών δεδομένων
39	6.5	4.1		Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων
40		4.2		Χτίζοντας Αντικειμενοστραφή Προγράμματα
41		4.3		Ομαδοποίηση Αντικειμένων σε Κλάσεις: Αφαιρετικότητα και Ενθυλάκωση
42		4.4		Η Αντικειμενοστραφής «Οικογένεια»: Κλάσεις - Πρόγονοι, Κλάσεις - Απόγονοι
43		4.5		Ορίζοντας την Κατάλληλη Συμπεριφορά: Πολυμορφισμός
44		4.6		Ερωτήσεις εμπέδωσης στην αντικειμενοστραφή προσέγγιση

Πηγή:

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής

**Διδακτέα-Εξεταστέα Ύλη και Οδηγίες διδασκαλίας για το πανελλαδικά εξεταζόμενο
μάθημα ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ της Γ΄ τάξης ΗΜΕΡΗΣΙΟΥ και ΕΣΠΕΡΙΝΟΥ Γενικού Λυκείου για το
Σχολικό Έτος 2021-2022**