

# Σχέδιο Μαθήματος: "Γνωρίζοντας τον Ψηφιακό Κόσμο"

## 🎯 Στόχοι Μαθήματος

- Να γνωριστεί ο εκπαιδευτικός με τους μαθητές.
- Να κατανοήσουν τα παιδιά ότι Πληροφορική δεν είναι μόνο το "gaming", αλλά η επιστήμη της επίλυσης προβλημάτων.
- Να εισαχθούν στην έννοια του **Αλγορίθμου** με βιωματικό τρόπο.

---

## 📅 Ροή Μαθήματος (45 λεπτά)

### 1. Καλωσόρισμα & Γνωριμία (10 λεπτά)

- **Τι κάνεις:** Συστήνεσαι σύντομα. Αντί για κλασική παρουσίαση, κάνεις μια γρήγορη ερώτηση στην τάξη: «*Σηκώστε χέρι όσοι χρησιμοποιείτε υπολογιστή, tablet ή κινητό κάθε μέρα*».
- **Συζήτηση:** Τους ρωτάς με τι ασχολούνται συνήθως (παιχνίδια, YouTube, Tik Tok). Τους εξηγείς ότι φέτος θα μάθουν πώς φτιάχνονται όλα αυτά που χρησιμοποιούν.

### 2. Θεωρία στον Διαδραστικό: "Hardware vs. Software" (10 λεπτά)

Ανοίγεις στον διαδραστικό πίνακα μια λευκή σελίδα ή μια απλή παρουσίαση.

- **Η Έννοια:** Εξηγείς ότι ο υπολογιστής αποτελείται από το **Σώμα (Υλικό / Hardware)** και το **Μυαλό (Λογισμικό / Software)**.
- **Παιχνίδι στον Πίνακα:** Σχεδιάζεις δύο στήλες: **ΥΛΙΚΟ** και **ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ**. Ζητάς από 4-5 μαθητές να βγουν στον πίνακα και να σύρουν (ή να γράψουν) λέξεις στη σωστή στήλη.
  - *Παραδείγματα για τη λίστα:* Ποντίκι, Οθόνη, Minecraft, YouTube, Πληκτρολόγιο, Windows, Word.

### 3. Βιωματική Δραστηριότητα: "Το Ρομπότ και ο Προγραμματιστής" (12 λεπτά)

- **Το σενάριο:** Τους λες ότι οι υπολογιστές και τα ρομπότ είναι στην πραγματικότητα "χαζά" μηχανήματα. Δεν ξέρουν να κάνουν τίποτα αν δεν τους δώσουμε **συγκεκριμένες οδηγίες στη σωστή σειρά (Αλγόριθμος)**.
- **Η Δράση:** Εσύ γίνεσαι το ρομπότ. Λες: «*Θέλω να πάω να πάρω τον μαρκαδόρο από το θρανίο του/της [Όνομα Μαθητή]. Γράψτε μου στον πίνακα τις οδηγίες*».

- **Το αστείο της υπόθεσης:** Αν γράψουν «Περπάτα μέχρι εκεί», εσύ πέφτεις πάνω σε ένα θρανίο επίτηδες, επειδή δεν σου είπαν να στρίψεις! Τα παιδιά θα γελάσουν και θα καταλάβουν ότι πρέπει να γίνουν υπερβολικά συγκεκριμένα: «Κάνε 3 βήματα μπροστά. Στρίψε δεξιά. Κάνε 2 βήματα...».

#### 4. Ψηφιακό Παιχνίδι στον Διαδραστικό Πίνακα (10 λεπτά)

Ανοίγεις τον browser του διαδραστικού πίνακα για να παίξετε όλοι μαζί. Δύο εξαιρετικές επιλογές είναι:

- **Επιλογή Α (Κουίζ):** Ένα έτοιμο **Kahoot!** ή **Quizizz** με θέμα "Εισαγωγή στην Πληροφορική" ή "Ασφάλεια στο Διαδίκτυο". Αν τα παιδιά δεν έχουν συσκευές, μπορείς να διαβάξεις την ερώτηση στον πίνακα και να ψηφίζουν με ανάταση χειρός (π.χ. «Ποιοι ψηφίζουν το κόκκινο;»).
- **Επιλογή Β (Προγραμματισμός):** Μπαίνεις στο [Code.org \(Hour of Code\)](https://code.org) στο παιχνίδι με τα Angry Birds ή το Minecraft. Καλείς έναν-έναν μαθητή στον πίνακα να σύρει με το δάχτυλό του τα μπλοκ εντολών (*Προχώρα*, *Στρίψε*) για να λύσει τον γρίφο, ενώ η υπόλοιπη τάξη τον βοηθάει φωνάζοντας τις οδηγίες.

#### 5. Κλείσιμο & Συμφωνία (3 λεπτά)

- Ανακεφαλαιώνεις τι μάθατε σήμερα (Υλικό, Λογισμικό, Αλγόριθμος).
- Τους δίνεις το "ραντεβού" για την επόμενη εβδομάδα που θα μπειτε στο εργαστήριο.

---

Ακολουθεί μια λίστα με 4 **βασικούς κανόνες** που μπορείς να παρουσιάσεις στα παιδιά:

- **Σηκώνω χέρι για να μιλήσω:** Δεν φωνάζουμε όλοι μαζί. Περιμένουμε τη σειρά μας για να ακούγονται όλες οι ιδέες.
- **Σεβόμαστε τον διαδραστικό πίνακα:** Πλησιάζουμε τον πίνακα μόνο όταν μας το ζητήσει ο εκπαιδευτικός και τον χρησιμοποιούμε με καθαρά χέρια και προσοχή.
- **Ακούμε ο ένας τον άλλον:** Όταν ένας συμμαθητής μας μιλάει ή παρουσιάζει κάτι στον πίνακα, η υπόλοιπη τάξη παρακολουθεί με ησυχία.
- **Συμμετέχουμε στην ομάδα:** Στα παιχνίδια (όπως το Kahoot!) παίζουμε δίκαια, βοηθάμε τους συμμαθητές μας και δεν κοροϊδεύουμε αν κάποιος κάνει λάθος.