

Το Πλάνο του 45λεππου

- **00:00 - 00:15 | Γνωριμία & Icebreaker (15')**
 - Καλωσόρισμα και σύντομη γνωριμία.
 - **Icebreaker «Το Ψηφιακό Μποτιλιάρισμα»:** Ρωτήστε τους γρήγορα: «Αν το κινητό ή ο υπολογιστής σας ήταν ζώο, τι ζώο θα ήταν σήμερα; (π.χ. χελώνα γιατί κολλάει, τσιτάχ γιατί πάει σφαίρα)». Σπάει τον πάγο αμέσως.
 - **00:15 - 00:45 | Το 30λεπτο Μάθημα: «Πίσω από την Οθόνη» (30')**
-

Πλάνο 30λεππου Μαθήματος: "Πώς λειτουργεί το Internet και η Τεχνητή Νοημοσύνη;"

Στη Γ' Γυμνασίου οι μαθητές είναι πλέον ώριμοι χρήστες. Στόχος του πρώτου μαθήματος είναι να καταλάβουν ότι η Πληροφορική δεν είναι απλά «πατάω κουμπιά», αλλά επιστήμη.

1. Η Πρόκληση των 5 Λεπτών: «Τι είναι Πληροφορική;» (5 λεπτά)

- Γράψτε στον πίνακα τις λέξεις: **Δεδομένα (Data)**, **Επεξεργασία**, **Πληροφορία**.
- Δώστε ένα απλό παράδειγμα: «Αν σας πω τους αριθμούς 38, 39, 40, είναι απλά δεδομένα (νούμερα). Αν σας πω ότι αυτοί είναι οι βαθμοί πυρετού ενός ασθενούς, τότε έχουμε Πληροφορία. Η Πληροφορική είναι η επιστήμη που παίρνει τα raw δεδομένα και τα κάνει χρήσιμη πληροφορία με τη βοήθεια των υπολογιστών».

2. Διαδραστική Συζήτηση: Το Ταξίδι ενός Μηνύματος (15 λεπτά)

Επειδή η ύλη της Γ' Γυμνασίου ξεκινά συνήθως με τα **Δίκτυα Υπολογιστών και το Διαδίκτυο**, κάντε τους μια ερώτηση που δεν έχουν σκεφτεί ποτέ:

- «Όταν στέλνετε ένα μήνυμα στο Instagram ή το TikTok σε έναν φίλο σας πουκάθεται δίπλα σας, πού πηγαίνει αυτό το μήνυμα; Ταξιδεύει απευθείας από το ένα κινητό στο άλλο;»
- **Η εξήγηση:** Εξηγήστε τους με απλά λόγια την έννοια του **Server** (Διακομιστή) και των **Πακέτων Δεδομένων**. Το μήνυμα σπάει σε μικρά κομματάκια, ταξιδεύει υποθαλάσσια μέσω οπτικών ινών μέχρι τους servers της εταιρείας (π.χ. στην Αμερική ή την Ιρλανδία) και ξαναγυρνάει στο διπλανό κινητό σε κλάσματα δευτερολέπτου!

- *Tip:* Αν έχετε προβολέα, δείξτε τους για 2 λεπτά έναν ζωντανό χάρτη των υποβρύχιων καλωδίων του Internet (Submarine Cable Map). Εντυπωσιάζονται πάντα.

3. Εισαγωγή στον Προγραμματισμό & AI: Ο Υπολογιστής είναι... Χαζός! (10 λεπτά)

Στη Γ' Γυμνασίου θα κάνουν προγραμματισμό (π.χ. Python ή Scratch). Πρέπει να καταλάβουν πώς σκέφτεται μια μηχανή.

- **Το παιχνίδι του Ρομπότ:** Ζητήστε από έναν μαθητή να σας δώσει οδηγίες για το πώς να πάρετε έναν μαρκαδόρο από το θρανίο, αλλά εσείς θα λειτουργείτε σαν «χαζό ρομπότ».
 - Αν πει «σήκωσε το χέρι», εσείς σηκώστε το στο ταβάνι.
 - Αν πει «πιάσε τον μαρκαδόρο», πείτε «Σφάλμα: δεν ξέρω πού είναι ο μαρκαδόρος».
- **Το δίδαγμα:** Οι υπολογιστές και οι αλγόριθμοι (ακόμα και το ChatGPT) δεν έχουν κοινή λογική. Εκτελούν μόνο **ακριβείς, βήμα-προς-βήμα οδηγίες**. Αυτό θα μάθουμε να κάνουμε φέτος: να δίνουμε σωστές οδηγίες στις μηχανές.

Κλείσιμο Μαθήματος

Στο τελευταίο λεπτό, μην τους βάλετε εργασία. Πείτε τους απλά: «*Φέτος δεν θα μάθουμε απλά να χρησιμοποιούμε την τεχνολογία, αλλά να καταλαβαίνουμε πώς λειτουργεί για να μην μας κοροϊδεύει. Τα λέμε την επόμενη εβδομάδα στο εργαστήριο!*»