

Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτικού	Άγγελος Ροντογιάννης
Κλάδος / Ειδικότητα	ΠΕ86 – Πληροφορικής – ΤΕ16 Μουσικής
Τίτλος του ομίλου	<b>«Πληροφορική»</b>
Θεματική/ές που εντάσσεται ο όμιλος	Τεχνολογία – Θετικές Επιστήμες – ΤΠΕ
Αριθμός ωρών ομίλου ανά εβδομάδα	2 ώρες ανά εβδομάδα
Τάξη ή τάξεις που απευθύνεται ο όμιλος	Α' και Β' Λυκείου
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Ευαισθητοποίηση των μαθητών σε τεχνολογικά θέματα και των δυνατοτήτων που τους προσφέρονται με την έλευση του 21 <sup>ου</sup> αιώνα. 4 <sup>η</sup> βιομηχανική επανάσταση - ψηφιακός εγγραμματισμός.
Διδακτική μεθοδολογία	Υλοποίηση δραστηριοτήτων με ενεργητική μάθηση κατά την πραγματοποίηση των μαθημάτων. Προσέγγιση, αλληλεπίδραση και σύνδεση με προ-υπάρχουσες μαθησιακές εμπειρίες των μαθητών. Δυναμική οικοδόμηση της νέας γνώσης και απόκτηση νέων μαθησιακών γνώσεων.
Αναλυτικό Πρόγραμμα (με συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα υλοποίησής από Οκτώβριο μέχρι Μάιο ή Ιούνιο)	<p><b>Πρόγραμμα – Χρονοδιάγραμμα Οκτώβριος 2022:</b></p> <p>1<sup>η</sup> Συνάντηση : Εισαγωγή παρουσίαση του ομίλου και προβολή οπτικοακουστικού υλικού. Χρονοπρογραμματισμός του ομίλου</p> <p>2<sup>η</sup> Συνάντηση: Δραστηριότητες στο χώρο του εργαστηρίου Ρομποτικής Διατάξεις με Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα (Microbit).</p> <p>3<sup>η</sup> Συνάντηση: Δραστηριότητες στο χώρο του εργαστηρίου Ρομποτικής Διατάξεις με Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα (Microbit).</p> <p>4<sup>η</sup> Συνάντηση: Δραστηριότητες στο χώρο του εργαστηρίου Ρομποτικής Διατάξεις με Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα (Microbit).</p> <p><b>Νοέμβριος 2022:</b></p> <p>5<sup>η</sup> Συνάντηση: Δραστηριότητες στο χώρο του εργαστηρίου Ρομποτικής Διατάξεις με Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα (Arduino).</p> <p>6<sup>η</sup> Συνάντηση: Δραστηριότητες στο χώρο του εργαστηρίου Ρομποτικής Διατάξεις με Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα (Arduino).</p> <p>7<sup>η</sup> Συνάντηση: Δραστηριότητες στο χώρο του εργαστηρίου Ρομποτικής Διατάξεις με Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα (Arduino).</p> <p>8<sup>η</sup> Συνάντηση: Δραστηριότητες στο χώρο του εργαστηρίου Ρομποτικής Διατάξεις με Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα (Arduino).</p>

9<sup>η</sup> Συνάντηση: Σύνθεση Ελεύθερου Θέματος.  
Χρήση εφαρμογών στην καθημερινή ζωή

**Δεκέμβριος 2022:**

10<sup>η</sup> Συνάντηση: Σύνθεση Ελεύθερου Θέματος.  
Χρήση εφαρμογών στην καθημερινή ζωή

11<sup>η</sup> Συνάντηση: Σύνθεση Ελεύθερου Θέματος.  
Χρήση εφαρμογών στην καθημερινή ζωή

12<sup>η</sup> Συνάντηση: Δραστηριότητα στην οποία πραγματοποιείται η χρήση των παραπάνω ψηφιακών εργαλείων και σύνδεση με τις πρότερες γνώσεις των μαθητών. Συνεργατικά υποστηρικτικά εργαλεία ψηφιακής μάθησης

**Ιανουάριος 2023:**

13<sup>η</sup> Συνάντηση: Εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης (δραστηριότητες) με εικόνα.

14<sup>η</sup> Συνάντηση: Εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης (δραστηριότητες) με εικόνα.

15<sup>η</sup> Συνάντηση: Εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης (δραστηριότητες) με ήχο.

**Φεβρουάριος 2023:**

16<sup>η</sup> Συνάντηση: Εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης (δραστηριότητες) με ήχο.

17<sup>η</sup> Συνάντηση: Μηχανική Μάθηση δραστηριότητες- Υπολογιστική Σκέψη

18<sup>η</sup> Συνάντηση: Μηχανική Μάθηση δραστηριότητες- Υπολογιστική Σκέψη

19<sup>η</sup> Συνάντηση: Μηχανική Μάθηση δραστηριότητες- Υπολογιστική Σκέψη

**Μάρτιος 2023:**

21<sup>η</sup> Συνάντηση: Εφαρμογές – δραστηριότητες 3-Δ Εκτυπώσεων – Thinkercad.

22<sup>η</sup> Συνάντηση: Εφαρμογές – δραστηριότητες 3-Δ Εκτυπώσεων - Thinkercad.

23<sup>η</sup> Συνάντηση: Εφαρμογές – δραστηριότητες 3-Δ Εκτυπώσεων - Thinkercad.

24<sup>η</sup> Συνάντηση: Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) και Εικονική Πραγματικότητα (VR).Δραστηριότητες – Εφαρμογές.

25<sup>η</sup> Συνάντηση: Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) και Εικονική Πραγματικότητα (VR).Δραστηριότητες – Εφαρμογές.

**Απρίλιος 2023:**

26<sup>η</sup> Συνάντηση: Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) και Εικονική Πραγματικότητα (VR).Δραστηριότητες – Εφαρμογές

27<sup>η</sup> Συνάντηση: Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) και Εικονική Πραγματικότητα (VR).Δραστηριότητες – Εφαρμογές

	<p><b>Μάιος 2023:</b>  28<sup>η</sup> Συνάντηση: Υλοποίηση - Προγραμματισμός Εφαρμογών.  29<sup>η</sup> Συνάντηση: Υλοποίηση - Προγραμματισμός Εφαρμογών.  30<sup>η</sup> Συνάντηση: Υλοποίηση - Προγραμματισμός Εφαρμογών.  31<sup>η</sup> Συνάντηση: Ολοκλήρωση Παραδοτέων των μαθητών  32<sup>η</sup> Συνάντηση: Τελική αξιολόγηση – αποτίμηση του ομίλου. Παρουσίαση των δραστηριοτήτων – Συζήτηση</p>
<b>Διδακτικό υλικό (έντυπο και ηλεκτρονικό)</b>	Τεχνολογικό εξοπλισμό ( υπολογιστής, tablet, μικρόφωνο, κάμερα, Arduino, android), εξοπλισμός εκπαιδευτικής ρομποτικής, εικονικής πραγματικότητας.
<b>Τρόπος Επιλογής μαθητών</b>	Επιλογή σύμφωνα με το γνωστικό υπόβαθρο των μαθητών και τη δική τους επιθυμία να συμμετέχουν στον όμιλο.
<b>Ειδικοί εξωτερικοί συνεργάτες</b>	Ακαδημαϊκοί Καθηγητές
<b>Συνεργασίες (ιδρύματα, οργανισμοί, σχολεία, φορείς, πρόσωπα κ.α.)</b>	Πανεπιστήμιο του εσωτερικού, συμμετοχή σε διαγωνισμούς σε θέματα τεχνολογικού ενδιαφέροντος (Μαθητικό Ψηφιακό Φεστιβάλ κλπ) ,δράσεις και συνεργασία με άλλους ομίλους του σχολείου μας, συνεργασία με άλλα σχολεία μέσω (etwinning, Erasmus)
<b>Εκπαιδευτικές επισκέψεις</b>	Εκπαιδευτικές επισκέψεις σε Πανεπιστημιακά ιδρύματα (δια ζώσης ή διαδικτυακά), συμμετοχή σε συνέδρια και ημερίδες στα οποία δίνεται η δυνατότητα να συμμετέχουν και οι μαθητές
<b>Τρόπος αξιολόγησης του ομίλου</b>	Ερωτηματολόγια και φύλλα δραστηριοτήτων κατά τη διεξαγωγή των μαθημάτων.
<b>Παραδοτέα</b>	Φύλλα δραστηριοτήτων σε κάθε μάθημα, δημιουργία ψηφιακού υλικού που παράγουν οι μαθητές μέσα από τις δραστηριότητες που καλούνται να υλοποιήσουν, και δημιουργία ψηφιακού υλικού <b>τελικής αποτίμησης</b> του ομίλου από τους μαθητές

**Ονομαστική Κατάσταση Συμμετεχόντων Μαθητών:**

<b>A/a</b>	<b>Όνοματεπώνυμο</b>	<b>Τάξη</b>	<b>Τμήμα</b>
1.	Ζαβιτσάνος Αναστάσιος	A	A1
2.	Κιτσάϊ Ερεγκλίτο	A	A1
3.	Μάντζαρης Αριστείδης	A	A1
4.	Μαργέλης Σπυρίδων	A	A2
5.	Μελάς Φαίδων	A	A2
6.	Αργυρός Νικόλαος	B	B1
7.	Βεργίνης Ξενοφώντας	B	B1
8.	Βουκελάτος Δημήτριος	B	B2
9.	Ηλιάδης Νικόλαος	B	B1
10.	Ιωακειμίδης Ιωάννης	B	B1
11.	Ροντογιάννη Βασιλική	B	B2