



Φύλλο Εργασίας 1 / ΟΝΟΜΑ ΜΑΘΗΤΗ:

Κεφ 1. Η Επιστήμη των Υπολογιστών

Διδακτικοί Στόχοι

1. Να περιγράφουν τους βασικούς τομείς της Επιστήμης των Υπολογιστών
2. Να διακρίνουν τη Θεωρητική από την Εφαρμοσμένη Επιστήμη των Υπολογιστών

Διδακτική Μέθοδο: Ανεστραμμένη Τάξη

Προαπαιτούμενες Γνώσεις: Μελέτη των Παρ. 1.1 έως 1.3

Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα



A. Σωστό/Λάθος (Σημειώστε Σ ή Λ)

1. Η Θεωρητική Επιστήμη των Υπολογιστών ασχολείται κυρίως με τον σχεδιασμό αλγορίθμων και μεθόδων επεξεργασίας πληροφοριών. ()
2. Η Εφαρμοσμένη Επιστήμη των Υπολογιστών μελετά την ανάλυση της υπολογισιμότητας και της πολυπλοκότητας χωρίς καμία σχέση με την πράξη. ()
3. Ένα παράδειγμα εφαρμοσμένης Πληροφορικής είναι η ανάπτυξη εφαρμογής κοινωνικών μέσων που επεξεργάζεται βίντεο. ()
4. Στα πεδία της Εφαρμοσμένης Πληροφορικής ανήκουν το Hardware, το Software, οι Βάσεις Δεδομένων και η Τεχνητή Νοημοσύνη. ()



B. Συμπλήρωσης Κενού

1. Η Επιστήμη των Υπολογιστών μελετά την _____ και τον _____.
2. Η Θεωρητική Επιστήμη των Υπολογιστών περιλαμβάνει την **Ανάλυση** _____, τη Θεωρία Υπολογισιμότητας και τη Θεωρία Πολυπλοκότητας.
3. Το TikTok στο χαρτί είναι ένας _____ ενώ η υλοποίηση του ως εφαρμογή στο google play είναι ένα _____.

4. Τα _____ **Συστήματα** είναι παράδειγμα πεδίου της Εφαρμοσμένης Πληροφορικής που διαχειρίζεται δεδομένα οργανισμών ή εταιρειών.
5. Η _____ είναι πεδίο της Εφαρμοσμένης Πληροφορικής που περιλαμβάνει τεχνολογίες όπως το ChatGPT και την αναγνώριση προσώπου.

Γ. Ανοικτού Τύπου

- Με δικά σας λόγια, εξηγήστε πώς θεωρείτε ότι οι δύο ενότητες της Επιστήμης των Υπολογιστών (Θεωρητική και Εφαρμοσμένη) συνεργάζονται για να επηρεάσουν την καθημερινότητά μας.

.....

.....

Δ. Αντιστοίχισης

Να γράψετε στο γραπτό σας τους αριθμούς της στήλης Α και δίπλα το γράμμα της στήλης Β που αντιστοιχεί σωστά Τα στοιχεία της στήλης Β θα χρησιμοποιηθούν περισσότερες από μία φορές:

Στήλη Α Βασική έννοια ή πεδίο	Στήλη Β Υποκατηγορία Επιστήμης Υπολογιστών
1. Σχεδιασμός Υλικού	
2. Θεωρία Πολυπλοκότητας	
3. Ανάλυση Αλγορίθμων	Α.Θεωρητική
4. Σχεδιασμός, Ανάπτυξη και Συντήρηση Λογισμικού	
5. Σχεδιασμός δικτύων	Β.Εφαρμοσμένη
6. Θεωρία Υπολογισιμότητας	
7. Σχεδιασμός Βάσεων Δεδομένων	
8. Τεχνητή νοημοσύνη	
9. Ασφάλεια Υπολογιστών	

A.

B.

Σας ευχαριστώ για τη προσπάθεια σας 👍



**Ρουμπρίκα Αυτοαξιολόγησης και Ανατροφοδότησης
Μαθητών
Φύλλο Εργασίας 1**

Μάθημα: Κεφ 1. Η Επιστήμη των Υπολογιστών

Οδηγίες για τους μαθητές

Διαβάστε κάθε κριτήριο και επιλέξτε το επίπεδο που σας αντιπροσωπεύει περισσότερο, βάζοντας ένα ✓ στο κατάλληλο πλαίσιο.

A. Αυτοαξιολόγηση Μαθητή

Κριτήριο Αξιολόγησης	1 - όχι	2 - Έχω κάποιες δυσκολίες	3 - αρκετά καλά	4 - πολύ καλά
Καταλαβαίνω τι μελετά η επιστήμη των υπολογιστών;	☐	☐	☐	☐
Κατανοώ τη διάκριση της Θεωρητικής από την Εφαρμοσμένη Επιστήμη των Υπολογιστών	☐	☐	☐	☐
Επίλυση ασκήσεων του μαθήματος	☐	☐	☐	☐
Συμμετοχή στο μάθημα	☐	☐	☐	☐

B. Πρόσθετη Ανατροφοδότηση

👉 Ποια σημεία του μαθήματος σε βοήθησαν περισσότερο στην κατανόηση της ύλης;

Απάντηση:

👉 Τι θα ήθελες να εξηγηθεί περισσότερο ή διαφορετικά;

Απάντηση:

👉 Έχεις κάποια πρόταση για το πώς μπορεί να γίνει το μάθημα πιο κατανοητό ή ενδιαφέρον;

Απάντηση:

Γ. Ανατροφοδότηση για τον Εκπαιδευτικό

Βαθμολογήστε το μάθημα από 1 έως 5 αστέρια ★
(1: Δυσνόητο – 5: Πολύ Κατανοητό)

1. Πόσο κατανοητό ήταν το περιεχόμενο του μαθήματος;

☐☐☐☐☐

2. Πόσο αποτελεσματική ήταν η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση του εκπαιδευτικού με τους μαθητές κατά τη διάρκεια του μαθήματος;

☐☐☐☐☐

3. Πόσο χρήσιμα βρήκατε τα παραδείγματα και τις δραστηριότητες που χρησιμοποιήθηκαν για την εξήγηση των εννοιών;

☐☐☐☐☐