



Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Εκπαιδευτικό Υλικό: Προγραμματισμός Η/Υ και οι βασικές του έννοιες

Υποκεφάλαιο 1 – Εισαγωγή στους Η/Υ και στον προγραμματισμό

WP3: Εκπαιδευτικό Υλικό του Έργου Code4SP

Εκπονήθηκε από το :



CITIZENS
IN POWER



Center for Social
Innovation



ZAUG
gGmbH



Υποκεφάλαιο 1.1.: Εισαγωγή στους Η/Υ και στον προγραμματισμό



Εισαγωγή στους Η/Υ και στον προγραμματισμό

Οι υπολογιστές είναι μηχανές που μπορούν να προγραμματιστούν για την εκτέλεση μιας ακολουθίας εντολών. Ο προγραμματισμός είναι η διαδικασία σχεδιασμού αυτών των οδηγιών. Τα προγράμματα είναι γραμμένα σε μια συγκεκριμένη γλώσσα που παρέχει μια δομή για τον προγραμματιστή και χρησιμοποιεί συγκεκριμένες οδηγίες για τον έλεγχο της ακολουθίας των λειτουργιών που εκτελεί ο υπολογιστής.

- Με ποιους τρόπους μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει τους Η/Υ;

Κάντε ένα καταιγισμό ιδεών και σχεδιάστε ένα νοητικό χάρτη για το πώς χρησιμοποιείτε στην πραγματικότητα τους Η/Υ.





Εισαγωγή στους Η/Υ και στον προγραμματισμό

Εδώ θα βρείτε μερικούς από τους πιο συνηθισμένους τρόπους χρήσης των Η/Υ:

- Για να περιηγηθείτε στο διαδίκτυο
- Για να ελέγξετε το ηλεκτρονικό σας ταχυδρομείο
- Για να κάνετε έρευνα για ένα έργο
- Για να παίξετε παιχνίδια
- Για να παρακολουθήσετε ταινίες ή τηλεοπτικές εκπομπές
- Για να ακούσετε μουσική
- Για να επεξεργαστείτε ένα έγγραφο ή ένα λογιστικό φύλλο
- Για να διαβάσετε τις ειδήσεις



Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εισαγωγή στους Η/Υ και στον προγραμματισμό

- Ποιες άλλες συσκευές αποτελούν υπολογιστικά συστήματα;
- Τι είδους λογισμικό έχετε χρησιμοποιήσει?



Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ!

ΕΠΟΜΕΝΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ: Οι έννοιες του Υλισμικού και του Λογισμικού



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης