

4. ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΑ

ΜΑΘΗΜΑΤΑ: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

5. ΧΗΜΕΙΑ

[από το βιβλίο ΟΕΔΒ Χημεία Γ' Γυμνασίου Θεοδωρόπουλου-Παπαθεοφάνους-Σιδέρη εκδόσεως 2012 και σύμφωνα με την νέα αναδιάρθρωση της διδακτέας ύλης]

Ενότητα 1		
	1. Οξέα	σελ. 13-18
	2. Βάσεις	σελ. 21-23
	3. Εξουδετέρωση	σελ. 27-28
	4. Εφαρμογές pH: Όξινη Βροχή	σελ. 44-45
Ενότητα 2		
	1. Περιοδικός Πίνακας	σελ. 49-51
	4. Άνθρακας	σελ. 65-67
Ενότητα 3		
	1. Υδρογονάνθρακας	σελ. 81-86
	(εκτός από παράγραφο 1.2)	
	2. Πετρέλαιο	σελ. 89-93
	(εκτός από εξισώσεις πολυμερισμού)	

6. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Υψηλή Πληροφορικής Γ' Γυμνασίου

Από το σχολικό βιβλίο

Κεφάλαιο 1ο: Προβλήματα – Αλγόριθμοι Σελίδα: 176 – 185

Κεφάλαιο 2ο: Προγραμματισμός σε περιβάλλον logo – kturtle

Εντολές κίνησης

Πράξεις – μεταβλητές

Εντολή επιλογής

Εντολή επανάληψης

Διαδικασίες

Για την θεωρία στις εντολές αυτές υπάρχουν σημειώσεις παρακάτω

Σχεδιασμός γεωμετρικών σχημάτων Κάνοντας τις πρώτες δοκιμές με τη χελώνα

Η χελώνα που εμφανίζεται στον καμβά είναι το βασικό εργαλείο της γλώσσας Logo αλλά και της Turtlescript που χρησιμοποιεί το Kturtle. Με τη χελώνα μπορούμε να δημιουργήσουμε διάφορα γεωμετρικά σχήματα μετακινώντας την με τις παρακάτω εντολές (στην παρένθεση βρίσκονται οι συντομογραφίες τους):

- ♦ **μπροστά (μπ) αριθμός εικονοστοιχείων**: Με την εκτέλεση αυτής της εντολής η χελώνα προχωράει μπροστά όσα εικονοστοιχεία έχουμε ορίσει, πχ **μπροστά 200**
- ♦ **πίσω (πι) αριθμός εικονοστοιχείων**: Με την εκτέλεση αυτής της εντολής η χελώνα προχωράει προς τα πίσω τόσα εικονοστοιχεία όσα έχουμε ορίσει, πχ **πίσω 200**
- ♦ **στρίψεδεξιά (σδ) μοίρες**: Η χελώνα στρίβει προς τα δεξιά τόσες μοίρες όσες έχουμε ορίσει, πχ **σδ 90** στρίβει τη χελώνα δεξιά κατά 90 μοίρες
- ♦ **στρίψεαριστερά (σα) μοίρες**: Η χελώνα στρίβει προς τα αριστερά τόσες μοίρες όσες έχουμε ορίσει, πχ **σα 90** στρίβει τη χελώνα αριστερά κατά 90 μοίρες
- ♦ **στυλόκάτω (σκ)**: Δίνει εντολή στη χελώνα να αφήνει ίχνος από κάθε σημείο της οθόνης που περνάει. Αν δεν έχουμε δώσει αυτή την εντολή, η χελώνα μετακινείται με τις κατάλληλες εντολές στην οθόνη χωρίς να σχεδιάζει.
- ♦ **στυλόπάνω (σπ)**: Δίνει εντολή στη χελώνα να σταματήσει να αφήνει ίχνος καθώς προχωράει.
- ♦ **καθάρισε (καθ)**: Σβήνει όλα τα σχέδια που έχουμε δημιουργήσει στον καμβά αφήνοντας τη χελώνα στη θέση και την κατεύθυνση που είχε.
- ♦ **αρχικοποίηση** : Σβήνει όλα τα σχέδια από τον καμβά και επαναφέρει τη χελώνα στο κέντρο του καμβά με κατεύθυνση προς τα πάνω.

Χρήση μεταβλητών σε ένα πρόγραμμα

Το περιεχόμενο μιας μεταβλητής μπορεί να μεταβάλλεται κατά την εκτέλεση του προγράμματος. Μία μεταβλητή αντιστοιχεί σε μια θέση μνήμης του υπολογιστή και γίνεται αναφορά σε αυτήν με το όνομα που της δίνουμε εμείς, αρκεί το όνομά της να ξεκινάει με το σύμβολο **\$**. Μία θέση μνήμης μπορεί να έχει **μόνο μία τιμή** κάθε φορά, αλλά μπορούμε να την αλλάζουμε, όποτε είναι απαραίτητο, με μία νέα τιμή.

Για να δώσουμε (εκχωρήσουμε) τιμή σε μία μεταβλητή, χρησιμοποιούμε τον παρακάτω τρόπο :

$\$ \text{όνομα_μεταβλητής} = \text{τιμή_μεταβλητής}$

Αν για παράδειγμα θέλουμε να δώσουμε στη μεταβλητή με όνομα \$x\$ την τιμή 2 θα δώσουμε την εντολή:

$x = 2$

Ενώ αν θέλουμε να δώσουμε την τιμή *Γάτα* θα πούμε

$x = \text{"Γάτα"}$

Προσέξτε πως για να δώσουμε σε μία μεταβλητή τιμή που είναι κείμενο, πρέπει το κείμενο να βρίσκεται μέσα σε εισαγωγικά.

Στον παρακάτω πίνακα φαίνεται η αντιστοιχία μεταξύ [?MicroworldsPro](#) και [KTurtle](#) στην ανάθεση τιμών σε μεταβλητές.

Αντιστοιχία ανάθεσης τιμής σε μεταβλητή

Microworlds Pro	KTurtle
Κάνε "X 2	$x = 2$
Κάνε "X "Γάτα	$x = \text{"Γάτα"}$

Τέλος, για να εμφανιστεί η τιμή της μεταβλητής x στον καμβά χρησιμοποιούμε την εντολή *τύπωσε* :

τύπωσε x

ή για να εμφανιστεί σε ένα μήνυμα :

μήνυμα "Η τιμή της μεταβλητής x είναι" + x

Θυμόμαστε επίσης πως όταν θέλουμε να υποβάλλουμε μία [ερώτηση](#) προς τον χρήστη, η απάντηση του χρήστη αποθηκεύεται στην μεταβλητή που έχουμε ορίσει για την ερώτηση.

Δομή επιλογής

Η εντολή "αν ... αλλιώς"

Πολλές φορές η λύση ενός προβλήματος δεν είναι μια σταθερή σειρά βημάτων που πρέπει να εκτελεστούν το ένα μετά το άλλο. Υπάρχουν προβλήματα που για να λυθούν, χρειάζεται να επιλέξουμε ποια βήματα θα εκτελεστούν.

Συγκριτικοί τελεστές:

>	<	>=	<=	==	!=
>	<	≥	≤	=	≠

Ας δούμε σαν παράδειγμα τον υπολογισμό της απόλυτης τιμής ενός αριθμού x . Όπως γνωρίζουμε η απόλυτη τιμή ενός αριθμού x ισούται με:

- * x , αν $x > 0$
- * 0, αν $x = 0$
- * $-x$, αν $x < 0$.

Επομένως ο αλγόριθμος για την εύρεση της απόλυτης τιμής ενός αριθμού μπορεί να διαμορφωθεί ως εξής:

- Διάβασε x
- Αν το x είναι μικρότερο του μηδενός υπολόγισε την τιμή του $-x$ και εμφάνισε την
- Διαφορετικά (αλλιώς) εμφάνισε το x .

Η εντολή που χρησιμοποιούμε για να δηλώσουμε την πραγματοποίηση κάποιων βημάτων αν ικανοποιείται μία συνθήκη είναι η **αν ... αλλιώς** και συντάσσεται ως εξής:

```
αν συνθήκη {
    εντολή 1
    ...
}
αλλιώς {
    εντολή 3
    ...
}
```

Αυτό που συμβαίνει με την εντολή αν είναι να ελέγξουμε την *συνθήκη* και αν ισχύει θα εκτελεστούν οι εντολές στο σκέλος της *αν*, ενώ σε περίπτωση που η συνθήκη δεν ισχύει θα εκτελεστούν οι εντολές στο σκέλος της *αλλιώς*.

Με τη χρήση της εντολής **αν ... αλλιώς** το παραπάνω παράδειγμα θα γίνει: $\$x =$ ερώτηση "Δώσε έναν αριθμό"

```
αν  $\$x < 0$  {
    τύπωσε  $0 - \$x$ 
}
αλλιώς {
    τύπωσε  $\$x$ 
}
```

Δομή επανάληψης

Η δομή επανάληψης χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να επαναλάβουμε την εκτέλεση κάποιων εντολών του προγράμματος πολλές φορές.

Η δομή αυτή υλοποιείται στη Logo με τις παρακάτω εντολές:

Εντολή: επανάλαβε

Η εντολή **επανάλαβε** συντάσσεται ως εξής:

```
επανάλαβε φορές                επανάλαβε 4
{                                {
    εντολές                      μπ 100
                                σδ 360 / 4
}                                }
```

Εντολή: για ... μέχρι ... βήμα ...

Η εντολή **για ... μέχρι ..** επαναλαμβάνει την εκτέλεση κάποιων εντολών μέχρι η μεταβλητή να γίνει ίση με την τελική τιμή που ακολουθεί τη λέξη **μέχρι**. Η λέξη **βήμα** στην εντολή είναι προαιρετική και χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να αυξάνεται η μεταβλητή στη για με βάση κάποιο αριθμό και όχι με τη μονάδα. Όταν δεν την γράφουμε τότε το βήμα θεωρείται 1.

για \$i = αρχ. τιμή μέχρι τελ. τιμή βήμα αριθμός	για \$i = 0 μέχρι 100 βήμα 2
{	{
εντολές	τύπωσε \$i
}	}

2.5 Δημιουργώντας νέες λέξεις - Διαδικασίες

Διαδικασίες

Όταν επιθυμούμε να εκτελέσουμε εντολές με μία συγκεκριμένη σειρά πολλές φορές, μπορούμε να τις ομαδοποιήσουμε. Η ομαδοποίηση αυτή των εντολών ονομάζεται *Διαδικασία*. Η εκτέλεση μιας διαδικασίας μπορεί να χρησιμεύσει στον υπολογισμό ενός μαθηματικού τύπου (συνάρτηση), στη δημιουργία ενός σχήματος ή στην εμφάνιση μιας συνομιλίας. ~~Το πλεονέκτημα της διαδικασίας είναι ότι μπορούμε να την καλέσουμε με το όνομά της όποτε τη χρειαστούμε, χωρίς να είναι απαραίτητο να πληκτρολογήσουμε ξανά όλες τις εντολές που περιέχει.~~

Για να δημιουργήσουμε μία διαδικασία χρησιμοποιούμε την εντολή **μάθε** με τον παρακάτω τρόπο:

```
μάθε διαδικασία {  
  εντολή 1  
  ...  
}
```

Η εντολή **μάθε** λέει στο K Turtle να απομνημονεύσει τις εντολές που συμπεριλαμβάνει με το νέο όνομα *διαδικασία*. Όταν στη συνέχεια δώσουμε τη νέα εντολή *διαδικασία* τότε θα εκτελεστούν οι εντολές που ορίσαμε παραπάνω (εντολή 1, εντολή 2 κτλ). Για παράδειγμα για να ορίσουμε μια διαδικασία **τετράγωνο**, που όταν την καλούμε θα σχηματίζει ένα τετράγωνο, θα πρέπει να δώσουμε τις εξής εντολές:

```
μάθε τετράγωνο {  
  επανάλαβε 4 {  
    μπ 100  
    σδ 90  
  }  
}
```

Από εδώ και πέρα, κάθε φορά που θα δίνουμε την εντολή **τετράγωνο** θα εκτελείται η αντίστοιχη διαδικασία όπως στην παρακάτω εικόνα

Δραστηριότητες

1. Δημιουργήστε δύο διαδικασίες: μία με το όνομα *τετράγωνο*, που θα σχεδιάζει ένα τετράγωνο και μια δεύτερη με το όνομα *τρίγωνο*, που θα σχεδιάζει ένα τρίγωνο. Χρησιμοποιώντας τις νέες λέξεις-εντολές *τετράγωνο* και *τρίγωνο* που μόλις δημιουργήσατε, προσπαθήστε να δημιουργήσετε μια διαδικασία με το όνομα *σπίτι*, που θα σχεδιάζει ένα σπίτι, όπως στο διπλανό σχήμα.

Στη συνέχεια δημιουργήστε μια διαδικασία με το όνομα *χωριό*, που θα χρησιμοποιεί τη διαδικασία *σπίτι* και θα σχεδιάζει πολλά σπίτια το ένα δίπλα στο άλλο.

2. Προσπαθήστε να περιγράψετε την πορεία της χελώνας ακολουθώντας την εντολή: επανάλαβε 10 { τετράγωνο σδ 36 } όπου τετράγωνο είναι το όνομα της διαδικασίας που δημιουργήσαμε στο προηγούμενο παράδειγμα. Το αποτέλεσμα της εντολής φαίνεται στην διπλανή εικόνα. Αφού έχετε κατανοήσει τη σημασία των αριθμών 10 και 36 στην εντολή, προσπαθήστε να τους αλλάξετε δημιουργώντας δικά σας σχήματα.

7. ΒΙΟΛΟΓΙΑ

ΕΞΕΤΑΣΤΕΑ ΥΛΗ ΒΙΟΛΟΓΙΑΣ Γ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ
ΜΑΪΟΥ - ΙΟΥΝΙΟΥ 2013
Σχολικό βιβλίο ΒΙΟΛΟΓΙΑ
Μαυρικάκη, Ε., Γκούβρα, Μ., Καμπούρη, Α. 2012

	Κεφάλαιο 1	
Ενότητα	1.1	Σελ. 18,19, 20
	1.2	Σελ. 21, 22, 23, 24
	Κεφάλαιο 2	
Ενότητα	2.1	Σελ. 40, 41, 42
	2.2	Σελ. 43, 44, 45, 46
	Κεφάλαιο 4	
Ενότητα	4.1	Σελ. 74,75,
	4.2	Σελ. 78,79,80,81,82
	4.3	Σελ. 84,85,86,87
	Κεφάλαιο 5	
Ενότητα	5.1	Σελ. 96, 97
	5.3	Σελ. 103
	5.5	Σελ. 107, 108, 109
	5.6	Σελ. 111
	Κεφάλαιο 6	
Ενότητα	6.1	Σελ. 120
	Κεφάλαιο 7	
Ενότητα	7.1	Σελ. 132, 133, 134, 135

8. ΑΓΓΛΙΚΑ

THINK TEEN
3RD Grade OF Junior High school
STUDENTS

Unit 1: p 4-5, p. 9-12

Unit 2: p 17-21, p. 23-24
Unit 3: p 26-29, p. 31, p. 35-36
Unit 4: p 38-41, p. 43, p. 47-48
Unit 5: p 50-54, p. 57, p. 59-60
Unit 6: p 63-65, p. 67, p. 71-72

9. ΓΑΛΛΙΚΑ

Βιβλίο Action fr-gr 3
Unite 0 p13-15 & p18-22
Unite 1 p28-30 & p43
Unite 2 p48-50 & p61-62
Unite 3 p66-68 & p71-72
Unite 4 p86-87

Τα κείμενα των παραπάνω ενοτήτων για ερωτήσεις κατανόησης και ορθογραφίας
Γραμματική ότι έχει διδαχθεί.

10. ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

Β' Τεύχος: σελ. 103 (Υποτακτική Μ.Φ), 116-117(Ευκτική ΜΦ), 125(Προστακτική ΜΦ)

σελ. 111,118,126-7, 133-134:Προσδιορισμοί.

Γ' Τεύχος: Ενότητες

2η ολόκληρη
3η ολόκληρη ' '
4η ολόκληρη ' '
6η ολόκληρη
7η Γ2 σελ 58
8η ολόκληρη (εκτός η σελ 66)
9η ολόκληρη
10η Γ μέρος
11η Γ μέρος

Παράλληλα Κείμενα των ενοτήτων : 2,3,4,6,8,9

Ανώμαλα ρήματα : σελ 119-121

11. ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

Ιστορία της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας: σελ 63-66(Γένεση, Διθύραμβος), 70-74 (Θέατρο, Συντελεστές της παράστασης, Δομή της Τραγωδίας), 96 (Χαρακτηριστικά της ποιητικής τέχνης του Ευριπίδη).

Ευριπίδη Ελένη

Εισαγωγή: σελ 5 (ιστορικό πλαίσιο και πνευματικό κλίμα), σελ 6 (παραδοσιακή και καινή Ελένη), σελ 7 (υπόθεση, Ελένη: τραγωδία)

Κείμενο : Πρόλογος: στίχοι 1-191

Α Επεισόδιο: 495-575

Β Επεισόδιο: 659-841, 942-1219

Γ Επεισόδιο: 1286-1424

Έξοδος 1813-1870

και οι σελ. 142-144 (Λεξικό όρων της Αρχαίας ελληνικής τραγωδίας)

12. ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

Β τεύχος: ενότητα 7η: Β' μέρος Τα είδη των επιρρηματικών προσδιορισμών.

Σελ 104-11

8η: Β' μέρος Μετοχές σελ 120,121,124, 125

Γ τεύχος: ενότητα 1η ολόκληρη

2η ολόκληρη

3η ολόκληρη

4η μόνο οι σελίδες 67-71 και 81-83

5η ολόκληρη

6η ολόκληρη

7η μόνο οι σελ 124-128

13. ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ

1. Του γιοφουριού της Άρτας (παραλογή) σελ(19-24)
2. Β. Κορνάρου, Ερωτόκριτος (2 αποσπάσματα: Γ891-936) (Δ.1003-1038)
3. Γ. Μακρυγιάννη Απομνημονεύματα σελ(45-49)
4. Δ. Σολωμού, Ελεύθεροι πολιορκημένοι I, II σελ 61-62)
5. Αριστ. Βαλαωρίτη, Ο Δήμος και το καριοφίλι του σελ(63-65)
6. Λ. Μαβίλη Λήθη σελ(69-70)
7. Κ. Παλαμά, Ύμνος στον Παρθενώνα σελ(117-119)
8. Κ. Π. Καβάφη, Όσο μπορείς σελ (121-122)
9. Κ. Π. Καβάφη, Στα 200 πΧ σελ (123-124)
10. Α. Σαμαράκη, Ζητείται ελπίς σελ(235-238)

14. Εξεταστέα ύλη στην Ιστορία

Ενότητες

- 1 Η εποχή του Διαφωτισμού
- 2 Η αμερικανική επανάσταση
- 3 Η έκρηξη της γαλλικής επανάστασης (τα αίτια)
 - Ο Ελληνισμός από τα μέσα του 18^{ου} αι. έως τις αρχές του 19^{ου} αι
7. Η Φιλική Εταιρεία και η κήρυξη της επανάστασης στις παραδουνάβιες ηγεμονίες
- 8 Η εξέλιξη της ελληνικής επανάστασης (1821 – 1827)
- 9 Πρώτες προσπάθειες των επαναστατημένων Ελλήνων για συγκρότηση κράτους
- 10 Ελληνική επανάσταση και Ευρώπη
- 17 Ο Ι. Καποδίστριας ως κυβερνήτης της Ελλάδας Η ολοκλήρωση της ελληνικής επανάστασης (1829)
- 18 Από την άφιξη του Όθωνα (1833) έως την 3^η Σεπτεμβρίου 1843
- 19 Από την 3^η Σεπτεμβρίου 1843 έως την έξωση του Όθωνα (1862)
- 20 Από την έξωση του Όθωνα έως το κίνημα στο Γουδί
- 21 Το κρητικό ζήτημα (1821 – 1905)
- 27 Το κίνημα στο Γουδί (1909)
- 28 Ο Ελευθέριος Βενιζέλος πρωθυπουργός: η βενιζελική πολιτική της περιόδου 1910 - 1912
- 29 Οι βαλκανικοί πόλεμοι (1912 -1913)
- 31 Τα αίτια , η αφορμή και τα κύρια μέτωπα του Α΄ Παγκοσμίου πολέμου
- 32 Η Ελλάδα στον Α΄ Παγκόσμιο πόλεμο - Ο Εθνικός Διχασμός
- 34 Οι μεταπολεμικές συνθήκες (Μόνο η συνθήκη του Νεϊγύ και των Σεβρών)
- 38 Ο μικρασιατικός πόλεμος (1919 – 1922)
- 39 Εξελίξεις σε Ελλάδα και Τουρκία μετά το μικρασιατικό πόλεμο

