

**ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΟΥ ΔΟΚΙΜΙΟΥ  
ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ  
Β ΛΥΚΕΙΟΥ  
2016-2017**

1. Το δοκίμιο αποτελείται από 3 μέρη που αντιστοιχούν στις ενότητες και την κατανομή μονάδων που φαίνονται πιο κάτω:

Μέρος	Δομή	Μονάδες
<b>A</b>	6 ασκήσεις από 5 μονάδες η κάθε μία.	30
<b>B</b>	4 ασκήσεις από 10 μονάδες η κάθε μία	40
<b>Γ</b>	2 ασκήσεις από 15 μονάδες οι κάθε μία.	30

2. Το Μέρος A αποτελείται από ασκήσεις όπου απαιτείται σύντομη απάντηση από τον μαθητή. Συστήνεται η κάθε ερώτηση να αποτελείται από 3 υποερωτήματα με κατανομή 1, 2 και 2 μονάδες αντίστοιχα, βασιζόμενα όπου είναι δυνατό στο ίδιο σενάριο. Εξετάζονται όλες οι ενότητες, B1 (Βασικές Έννοιες), B6 (Βάσεις Δεδομένων και Ανάπτυξη Πληροφοριακών Συστημάτων), B7.1 (Προγραμματισμός C++) και B7.2 (Προγραμματισμός Παιγνιδιών). Η κατανομή να είναι 4 ερωτήσεις στην ενότητα B7.1 (Προγραμματισμός C++), 1 ερώτηση στην ενότητα B6 (Βάσεις Δεδομένων και Ανάπτυξη Πληροφοριακών Συστημάτων) και 1 ερώτηση στην ενότητα B7.2 (Προγραμματισμός Παιγνιδιών), ενώ οι μικρή ενότητα B1 (Βασικές Έννοιες) μπορεί να εξεταστεί μέσα από κάποια υποερωτήματα.
3. Το Μέρος B αποτελείται από πιο σύνθετες ασκήσεις όπου απαιτείται μεγαλύτερης έκτασης απάντηση από τον μαθητή. Συστήνεται κάθε ερώτηση να διαχωρίζεται σε υποερωτήματα, έστω και αν αφορά στη δημιουργία ενός ενιαίου προγράμματος ή συστήματος. Η κατανομή να είναι 2 ερωτήσεις στην ενότητα B7.1 (Προγραμματισμός C++), 1 ερώτηση στην ενότητα B6 (Βάσεις Δεδομένων και Ανάπτυξη Πληροφοριακών Συστημάτων) και 1 ερώτηση στην ενότητα B7.2 (Προγραμματισμός Παιγνιδιών).
4. Το Μέρος Γ αποτελείται από πιο απαιτητικές ασκήσεις, όπου οι μαθητές καλούνται να αποδείξουν γενικότερη γνώση και δεξιότητες πάνω σε θέματα που καλύπτουν μεγάλες θεματικές ενότητες, ώστε να χρειάζεται να αποδείξουν την κατάκτηση ανώτερου γνωσιολογικού επιπέδου δεξιότητες (π.χ. αναλυτική και συνθετική ικανότητα και επιλογή κατάλληλης στρατηγικής). Συστήνεται κάθε ερώτηση να διαχωρίζεται σε υποερωτήματα. Η κατανομή να είναι 1 ερώτηση στην ενότητα B7.1 (Προγραμματισμός C++, η οποία να περιλαμβάνει από το ευρύτερο φάσμα των δομών που έμαθαν οι μαθητές, π.χ. δομές διακλάδωσης, δομές επανάληψης και πίνακες) και 1 ερώτηση στην ενότητα B6 (Βάσεις Δεδομένων και Ανάπτυξη Πληροφοριακών Συστημάτων, η οποία να περιλαμβάνει από το ευρύτερο φάσμα των εργαλείων που έμαθαν οι μαθητές, π.χ. ΔΡΔ, ΔΟΣ, βάσεις δεδομένων).
5. Τα θέματα/ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοια που να ανταποκρίνονται στις δυνατότητες των μαθητών, συγκεκριμένα να περιλαμβάνονται θέματα με διαβαθμισμένο βαθμό δυσκολίας, ώστε κάποια να είναι δυνατό να απαντηθούν και από αδύνατους μαθητές.
6. Θα πρέπει να δοθεί προσοχή στην κατανομή των μονάδων σε κάθε δραστηριότητα. Ως γενικός κανόνας, η κατανομή σε κάθε αξιολογούμενο στοιχείο, εάν δεν είναι δυνατό να εκφράζεται με ακέραια μονάδα, να είναι είτε η μισή μονάδα είτε το τέταρτο της μονάδας.
7. Θα πρέπει να δοθεί προσοχή στα θέματα που έχουν επιμέρους δραστηριότητες, ώστε ο αριθμός των μονάδων να κατανέμεται ίσα στα μέρη, σύμφωνα με το σημείο (6) πιο πάνω, ή εάν δεν λαμβάνουν όλα τα μέρη τον ίδιο αριθμό μονάδων, τότε στο κάθε μέρος να αναγράφονται οι μονάδες που παίρνει.
8. Στη βαθμολογική πολιτική είναι καλό να αποφεύγεται η προσπάθεια σύνδεσης του αριθμού των μονάδων με τον βαθμό δυσκολίας έχοντας ως κριτήριο τον άριστο μαθητή.