

ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΥΑΓΓΕΛΙΚΗΣ ΣΧΟΛΗΣ ΣΜΥΡΝΗΣ



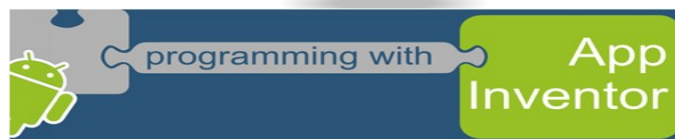
ΟΜΙΛΟΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ
ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
(ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ)
ΓΙΑ ΚΙΝΗΤΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ
(TABLETS – SMART
PHONES – ANDROID)

ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ
APP INVENTOR

ΥΠΕΥΘΥΝΕΣ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΕΣ
ΑΘΑΝΑΣΙΑ ΜΠΑΚΑΜΗΤΣΟΥ
ΠΗΝΕΛΟΠΗ ΜΑΛΛΙΑΡΑ
ΠΕ19 ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΗΜΕΡΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤΕΡΑ 14:15 – 16:15



Τα τελευταία χρόνια η πρόσβαση στον παγκόσμιο ιστό δεν περιορίζεται στους επιτραπέζιους υπολογιστές αλλά πλέον περιλαμβάνει τα κινητά τηλέφωνα, τα PDAs και γενικότερα κάθε είδους κινητή συσκευή, καθώς διαπιστώνεται ότι ο αριθμός των χρηστών που πλοηγούνται στον παγκόσμιο ιστό είναι πολύ μεγαλύτερος από τον αντίστοιχο αυτών που πλοηγούνται μέσω επιτραπέζιων υπολογιστών.

Ως επακόλουθο δημιουργήθηκε και συνεχώς αναπτύσσεται ένα νέο είδος εκπαίδευσης, η κινητή ηλεκτρονική μάθηση (**mobile e-learning**), η οποία βασίζεται στην ιδέα της μάθησης μέσω κινητών συσκευών οπουδήποτε και οποιαδήποτε στιγμή.

Ολοένα και περισσότερα εκπαιδευτικά ιδρύματα παγκοσμίως εντάσσουν το **App Inventor** (<http://www.appinventor.org/>) στα εκπαιδευτικά τους προγράμματα, ως πλατφόρμα διδασκαλίας και εισαγωγής στον Προγραμματισμό τόσο στην Τριτοβάθμια όσο και στη σχολική εκπαίδευση, αξιοποιώντας τις δυνατότητες και την ευχρηστία του για τη δημιουργία φορητών εφαρμογών.

Το **App Inventor** (<http://www.appinventor.org/>) είναι ένα οπτικό περιβάλλον προγραμματισμού με πλακίδια (blocks) για την ανάπτυξη εφαρμογών για φορητές συσκευές με λειτουργικό Σύστημα **Android**, που προέκυψε από την συνεργασία της **Google** και του **MIT**.

Στο περιβάλλον αυτό οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν εφαρμογές για φορητές συσκευές (tablets) και έξυπνα τηλέφωνα (smart phones) με λειτουργικό σύστημα **Android**.

Η πλατφόρμα του **App Inventor** (<http://ai2.appinventor.mit.edu>) είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή ανοιχτού κώδικα που συντηρείται από το Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Μασαχουσέτης **MIT**, είναι κατάλληλα σχεδιασμένη για αρχάριους στον προγραμματισμό χρήστες και προσανατολισμένη στην εκπαιδευτική της αξιοποίηση, δίνοντας κίνητρα στους μαθητές, καθώς τους επιτρέπει να δημιουργούν εύκολα εφαρμογές για τις φορητές συσκευές τους.

Στόχος του ομίλου είναι να δώσει την ευκαιρία στους μαθητές να μάθουν προγραμματισμό διασκεδάζοντας και δημιουργώντας με φαντασία τα δικά τους αυθεντικά προϊόντα για φορητές συσκευές (tablets και smart phones Android).

Οι μαθητές μέσα από προσεκτικά επιλεγμένες και πρωτότυπες δραστηριότητες θα καταστούν ικανοί να μετατρέπουν τις ιδέες τους σε πράξη, σχεδιάζοντας και αναπτύσσοντας εφαρμογές που έχουν νόημα για τους ίδιους, νοιώθοντας υπερήφανοι με το να γίνονται δημιουργοί της κινητής τεχνολογίας και όχι απλοί χρήστες της. Ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν τις κινητές συσκευές τους στη διαδικασία της μάθησης.

Με το **App Inventor** θα δημιουργήσουν εφαρμογές από ένα απλό παιχνίδι έως εφαρμογές με χρήση των αισθητήρων της συσκευής (τοποθεσίας, προσανατολισμού κ.ά.), όπως π.χ. μια εφαρμογή, που προσδιορίζει τη θέση του χρήστη και του παρέχει πρόγνωση καιρού.

Παράλληλα επιδιώκεται στο πλαίσιο της λειτουργίας του ομίλου και των δραστηριοτήτων στις οποίες θα εμπλακούν οι μαθητές:

- Να καλλιεργήσουν αυστηρότητα στη διατύπωση
- Να αναπτύξουν δημιουργικότητα και φαντασία στο σχεδιασμό
- Να αποκτήσουν ικανότητες μεθοδολογικού χαρακτήρα
- Να κατανοήσουν τις βασικές έννοιες του προγραμματισμού
- Να αναπτύξουν δεξιότητες αλγοριθμικής προσέγγισης
- Να αναπτύξουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων
- Να καλλιεργήσουν πνεύμα ομαδικότητας, συνεργατικότητας και υπευθυνότητας
- Να έρθουν σε επαφή με σύγχρονα εκπαιδευτικά προγραμματιστικά περιβάλλοντα, αξιοποιώντας τις αρχές του Αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού, που δεν προβλέπεται από τα σημερινά ΑΠΣ
- Να υλοποιούν τις λύσεις τους με τη βοήθεια του προγραμματιστικού περιβάλλοντος **AppInventor**.