

ΟΜΙΛΟΣ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ  
ΨΗΦΙΑΚΩΝ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ –  
ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΗ ΨΗΦΙΑΚΗ  
ΑΦΗΓΗΣΗ  
ΑΞΙΟΠΟΙΩΝΤΑΣ  
ΣΥΓΧΡΟΝΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΑ  
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

ΥΠΕΥΘΥΝΕΣ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΕΣ  
ΑΘΑΝΑΣΙΑ ΜΠΑΚΑΜΗΤΣΟΥ  
ΠΗΝΕΛΟΠΗ ΜΑΛΛΙΑΡΑ  
ΠΕ19 ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΗΜΕΡΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:

ΔΕΥΤΕΡΑ

Στόχος του ομίλου είναι να δώσει την ευκαιρία στους μαθητές να μάθουν προγραμματισμό διασκεδάζοντας και δημιουργώντας με φαντασία τα δικά τους αυθεντικά προϊόντα, τα δικά τους παιχνίδια και τις δικές τους τρισδιάστατες ψηφιακές ιστορίες.

Οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με σύγχρονα εκπαιδευτικά προγραμματιστικά περιβάλλοντα, αξιοποιώντας τις αρχές του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού, που δεν προβλέπεται από τα σημερινά ΑΠΣ.

θα υλοποιήσουν τις λύσεις τους με τη βοήθεια των προγραμματιστικών περιβαλλόντων AppInventor (για κινητές συσκευές) και Alice (Τρισδιάστατη Ψηφιακή Αφήγηση – Εισαγωγή στη Java).

Και επίσης οι μαθητές,

- θα κατανοήσουν τις βασικές έννοιες του προγραμματισμού,
- θα αναπτύξουν δεξιότητες αλγοριθμικής προσέγγισης,
- θα αναπτύξουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων,
- θα καλλιεργήσουν πνεύμα ομαδικότητας, συνεργατικότητας και υπευθυνότητας.

Η εργασία του ομίλου διακρίνεται σε δυο διαδοχικά μέρη:

**Μέρος 1ο:** – Δημιουργία εφαρμογών για κινητές ψηφιακές συσκευές, με το προγραμματιστικό περιβάλλον **AppInventor**. (Προγραμματισμός με πλακίδια Προγραμματισμός οδηγούμενος από γεγονότα /**Event Driven Programming**).

**Μέρος 2ο:** – Τρισδιάστατη ψηφιακή αφήγηση.

Το προγραμματιστικό περιβάλλον **Alice**.

(Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός /**Object Oriented Programming**).

Υπεύθυνες καθηγήτριες  
Αθανασία Μπακαμήτσου  
Πηνελόπη Μαλλiάρα