



## **ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

**Ονοματεπώνυμο και ΑΜ:** Ροδοσθένους Αλέξανδρος (dai18236),

Σαμουργκανίδης Γεώργιος (dai18058),

Τσιαούσης Σταύρος (dai17173).

**Θέμα – τίτλος:** Εκμάθηση βασικών πράξεων προγραμματισμού στο *silentteacher.toxicode*.

**Τάξη:** Απευθύνεται σε μαθητές Γ' τάξης Γυμνασίου.

**Χρόνος:** Η προβλεπόμενη διάρκεια εκτιμάται στη 1 ώρα.

**Πρόγραμμα Σπουδών:** Το παιχνίδι εντάσσεται στο κύκλο μαθημάτων της Πληροφορικής Γ' Γυμνασίου και πιο συγκεκριμένα στην ενότητα "προγραμματίζω τον υπολογιστή". Μπορεί επίσης να αξιοποιηθεί και σε μαθητές Α' τάξης λυκείου σαν επανάληψη ώστε να γίνει ομαλότερη η μετάβαση τους στο αντίστοιχο μάθημα της πληροφορικής.

**Μαθησιακά αποτελέσματα – Στόχοι:** Σκοπός και στόχος του συγκεκριμένου σχεδίου μαθήματος είναι να εισαχθούν οι μαθητές/τριες στις βασικές έννοιες των πράξεων που υπάρχουν στον προγραμματισμό όπως ανάθεση τιμών-χαρακτήρων σε μεταβλητές και εύρεση αποτελέσματος, αναζήτηση στοιχείων σε πίνακα, εύρεση λογικών-αριθμητικών πράξεων ή μήκους κάποιου αριθμητικού και τέλος εξοικείωση με συνθήκες if/else .

**Απαιτούμενοι πόροι και υλικά:** Ύπαρξη Η/Υ και σύνδεση του στο διαδίκτυο.

**Δραστηριότητες μαθητών και πορεία διδασκαλίας:** Αρχικά οι μαθητές/τριες γνωρίζουν τα βασικά συστατικά μέρη των πράξεων που υπάρχουν στον προγραμματισμό μέσα από διαβαθμισμένα σταδία. Ουσιαστικά το παιχνίδι περιέχει 14 “πίστες” και κάθε “πίστα” απαιτεί 5 περίπου σωστές απαντήσεις ώστε να μπορεί ο χρήστης να συνεχίσει στην επόμενη. Σε κάθε περίπτωση σωστού ή λάθους δίνεται η ορθή απάντηση ακόμα και αν ο χρήστης επιλέξει ως απάντηση το << ? >>. Η επιλογή των σταδίων μπορεί να γίνει και με τυχαία σειρά αλλά συνίσταται να γίνει με αύξουσα για την ορθότερη εκμάθηση των πληροφοριών. Η συγκεκριμένη διδασκαλία προβλέπεται να πραγματοποιηθεί εντός μιας διδακτικής ώρας.

**Αξιολόγηση:** Μετά την λήξη του παιχνιδιού ο χρήστης λαμβάνει ένα πιστοποιητικό συμμετοχής με την συνολική βαθμολογία που συγκέντρωσε. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί να διαπιστώσει ο εκπαιδευτικός καθώς επίσης και ο ίδιος ο μαθητής/τρια το επίπεδο των γνώσεων που διαθέτει ώστε να καλύψει τυχόν αδυναμίες. Στα πλαίσια αυτού του παιχνιδιού ο εκπαιδευτικός είναι σε θέση να αναθέσει παρόμοιες εργασίες-quiz είτε μέσα από το σχολικό εγχειρίδιο είτε με εύρεση από το διαδίκτυο, για το σπίτι ώστε να υπάρχει συνέχεια ενασχόληση του ενδιαφέροντος και συνεπακόλουθο αυτής είναι η βελτίωση του ατόμου.

**Βιβλιογραφία/Δικτυογραφία:**

[https://silentteacher.toxicode.fr/hour\\_of\\_code.html?theme=basic\\_python&fbclid=IwAR1sjWxbPp1OyZg6a81NiyJaEF-5jH4JOjEGgy0ZCRJYlOPgyjaRqMKsks](https://silentteacher.toxicode.fr/hour_of_code.html?theme=basic_python&fbclid=IwAR1sjWxbPp1OyZg6a81NiyJaEF-5jH4JOjEGgy0ZCRJYlOPgyjaRqMKsks)