

## "Εργαστήρι Προγραμματισμού", ένας πρώτος απολογισμός



Το Εργαστήρι Προγραμματισμού με τίτλο «**Scratch, δημιουργώντας παιχνίδια**» λειτούργησε για πρώτη φορά στο σχολείο μας εφέτος, από τον Δεκέμβρη του 2013 μέχρι τον Απρίλη του 2014, με πρωτοβουλία των καθηγητών της Πληροφορικής κ. Δασκαλάκη και κ. Γαϊτανίδη. Σκοπός του εργαστηρίου ήταν να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με τον προγραμματισμό του Η/Υ μέσα από το δημοφιλές περιβάλλον προγραμματισμού Scratch και ήταν προσανατολισμένο στη δημιουργία παιχνιδιών. Στις συναντήσεις που γίνονταν στο εργαστήριο Πληροφορικής κάθε Πέμπτη από τις 14.15 έως τις 15.30, συμμετείχαν 14 μαθητές και μαθήτριες της Β? και Γ? τάξης.



[1]

Στην αρχή εξετάσαμε βασικές τεχνικές δημιουργίας παιχνιδιών μέσα από απλά παραδείγματα. Στη συνέχεια χωριστήκαμε σε ομάδες και δημιουργήσαμε τα δικά μας παιχνίδια, με τα οποία συμμετείχαμε και στο [6ο Μαθητικό Συνέδριο Πληροφορικής Κεντρικής Μακεδονίας](#) [1]. Ήταν μία χρήσιμη και όμορφη εμπειρία τόσο για τους μαθητές όσο και για τους καθηγητές. Σκοπός μας είναι να το επαναλάβουμε και την επόμενη σχολική χρονιά διευρύνοντας τόσο το περιεχόμενο του όσο και

## "Εργαστήρι Προγραμματισμού", ένας πρώτος απολογισμός

Published on 2ο Γυμνάσιο Ευόσμου "ΙΩΑΝΝΗΣ ΚΑΚΡΙΔΗΣ"

(<http://2gymevosm.mysch.gr/drupal7>)

---

το πλήθος των συμμετοχών.

by admin on Δευ, 19/05/2014 - 12:30

---

**Source URL:**<http://2gymevosm.mysch.gr/drupal7/?q=el/node/555>

### Σύνδεσμοι

[1] <http://2gym-evosm.thess.sch.gr/drupal/?q=el/node/546>