

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΙΑ ΤΟ SCRATCH VERSION 2.0**Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή

- να χρησιμοποιεί αφαίρεση για να αποσυνθέτει ένα πρόβλημα σε επιμέρους προβλήματα να περιγράφει και να αναλύει μια σειρά από οδηγίες (για παράδειγμα
- να περιγράφει τη συμπεριφορά ενός χαρακτήρα σε ένα βίντεο παιχνίδι που καθοδηγείται από κανόνες και αλγόριθμους)
- να καθορίζει έναν αλγόριθμο ως μια ακολουθία οδηγιών που μπορούν να υποστούν επεξεργασία από έναν υπολογιστή
- να εφαρμόζει τεχνικές ελέγχου και διόρθωσης σφαλμάτων στα προγράμματα που δημιουργεί
- να κωδικοποιεί έναν αλγόριθμο σε προγραμματιστικό περιβάλλον
- να χρησιμοποιεί εντολές επανάληψης στα προγράμματα που αναπτύσσει
- να προσδιορίζει, αναλύει και εφαρμόζει εναλλακτικούς τρόπους επίλυσης του ίδιου προβλήματος με δοκιμή διαφορετικών προγραμματιστικών δομών

Υλικό για μελέτη

Με την **Scratch 2.0**, μπορείτε να δημιουργήσετε τις δικές σας διαδραστικές ιστορίες, τα δικά σας παιχνίδια, όπως επίσης και κινούμενα σχέδια .

ΠΩΣ ΕΚΔΟΣΗ SCRATCH ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΩ ΣΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ:

- Παρέχεται δωρεάν είτε για εργασία online, είτε offline ([\(ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ DOWNLOAD VERSION 2.0 SCRATCH OFFLINE\)](http://www.scratch-museum.com/PROTEINOMENO_DOWNLOAD_VERSION_2.0_SCRATCH_OFFLINE/))
- **Εδώ** θα βρείτε εφαρμογές στο scratch από το εκπαιδευτικό μου υλικό <http://tinyurl.com/vamosramos>
- Από το ηλεκτρονικό βιβλίο το: **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 (Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ): Εισαγωγή στην Έννοια του Αλγορίθμου και στον Προγραμματισμό και ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 (Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ): Ο Προγραμματισμός στην Πράξη**
- **Αναπροσαρμογή του βιβλίου της Γ' Γυμνασίου σε Scratch**