

ΑΞΟΝΑΣ: ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ (SCRATCH)

Παιχνίδι Γνώσεων



Γεωγραφία και όχι μόνο... | Προχωρημένοι

Οι μαθητές δημιουργούν **εξ αρχής** ένα παιχνίδι γνώσεων Γεωγραφίας για χώρες, πρωτεύουσες και ιστορικά μνημεία της Ευρώπης. Διορθώνουν, εξηγούν και τροποποιούν τον κώδικα — προχωρημένη ενασχόληση με το Scratch.



ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ

Δευτέρα, 23 Μαρτίου 2026



ΩΡΑ

14:00 (διάρκεια 1 ώρα)



ΜΕΣΟ

Τηλεδιάσκεψη (BBB)



Γυμνάσιο



Όλες οι ειδικότητες



Υπολογιστής με Internet

ΤΙ ΘΑ ΚΑΝΟΥΝ ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ

Οι μαθητές δημιουργούν **εξ αρχής** ένα παιχνίδι γνώσεων Γεωγραφίας για χώρες, πρωτεύουσες και ιστορικά μνημεία της Ευρώπης. Διορθώνουν, εξηγούν και τροποποιούν τον κώδικα — προχωρημένη ενασχόληση με το Scratch.

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ

→ Εξοικείωση με το Scratch και υλοποίηση ενός απλού προγράμματος

ΤΙ ΝΑ ΦΕΡΕΤΕ ΜΑΖΙ ΣΑΣ

Δεν χρειάζεται κάτι

Συμμετοχή:



Δήλωση Συμμετοχής



Δωμάτιο Webinar



Mini Project

ΤΙ ΘΑ ΑΠΟΚΟΜΙΣΕΤΕ

- ✓ Δημιουργία παιχνιδιού γνώσεων εξ αρχής στο Scratch
- ✓ Αποσφαλμάτωση και τροποποίηση υπάρχοντος κώδικα
- ✓ Εξήγηση της λογικής του προγράμματος
- ✓ Ιδέες προσαρμογής σε οποιαδήποτε ειδικότητα & θέμα Ομίλου

ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΕΙ



Όλοι

Σε όλους τους Εκπαιδευτικούς Ομίλους ως παιχνίδι εφαρμογής και αξιολόγησης γνώσεων.

ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΑΣΧΕΤΕ

- ✓ Δήλωση Συμμετοχής →
- 👥 Δωμάτιο Webinar →
- 📄 Mini Project στο ΔΗΜΩΣ →

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ WEBINARS

| | |
|--|-------------|
| ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ & ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ | |
| Business Model Canvas | 19/3 |
| Brand Identity με TN | 19/3 |
| Ανάλυση SWOT | 1/4 |
| ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ | |
| Μετρώ & ελέγχω την ταχύτητα | 31/3 |
| Αντιμετώπιση πλημμύρας | 2/4 |
| STEAM / ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ | |
| Έξυπνο Πότισμα (Αρχάριοι) | 27/3 |
| Έξυπνο Πότισμα (Προχωρημένοι) | 30/3 |
| ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ (SCRATCH) | |
| Παιχνίδι γνώσεων (Αρχάριοι) | 20/3 |
| Παιχνίδι γνώσεων (Προχωρημένοι) | 23/3 |

★ Αυτό το webinar