

ΑΞΟΝΑΣ: ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ (SCRATCH)

Παιχνίδι Γνώσεων



Γεωγραφία και όχι μόνο... | Αρχάριοι

Οι μαθητές δημιουργούν ένα **παιχνίδι γνώσεων** με αναφορές στη Γεωγραφία της Ευρώπης: χώρες, πρωτεύουσες και ιστορικά μνημεία. Το παιχνίδι ρωτάει ποια είναι η πρωτεύουσα μιας χώρας και εμφανίζει ιστορικό μνημείο αν η απάντηση είναι σωστή. Στο τέλος εμφανίζεται ερώτηση "έκπληξη".



ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ

Παρασκευή, 20 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 ένα **παιχνίδι γνώσεων** με αναφορές στη Γεωγραφία της Ευρώπης: χώρες, πρωτεύουσες και ιστορικά μνημεία. Το παιχνίδι ρωτάει ποια είναι η πρωτεύουσα μιας χώρας και εμφανίζει ιστορικό μνημείο αν η απάντηση είναι σωστή. Στο τέλος εμφανίζεται ερώτηση "έκπληξη".

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ

→ Γνωριμία με το Scratch — «Ας πλοηγηθούμε στο περιβάλλον του Scratch» (Αξονας Προγραμματισμός, Ενότητα 1)

ΤΙ ΝΑ ΦΕΡΕΤΕ ΜΑΖΙ ΣΑΣ

Δεν χρειάζεται κάτι

Συμμετοχή:



Δήλωση Συμμετοχής



Δωμάτιο Webinar



Mini Project

ΤΙ ΘΑ ΑΠΟΚΟΜΙΣΕΤΕ

- ✓ Εξοικείωση με το προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch
- ✓ Κατανόηση λογικής εντολών — οι εντολές ακολουθούν τη σκέψη μας
- ✓ Παρακολούθηση και εξήγηση έτοιμου 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)

Παχνίδι γνώσεων (Αρχάριοι) 20/3

Παχνίδι γνώσεων (Προχωρημένοι) 23/3

★ Αυτό το webinar