



Πειραματικό Λύκειο
Πατρών

Hour of Code

Εκπαιδευτικός: Ευαγγελία Κουνάβη
Ειδικότητα: Πληροφορικής

HOUR
OF
CODE



Πειραματικό Λύκειο
Πατρών

Hour of code

Η ώρα του κώδικα είναι ένα παγκόσμιο κίνημα που ακολουθούν 180+ χώρες.

Κάθε χρόνο διοργανώνονται εκδηλώσεις διάρκειας μίας ώρας που σκοπό έχουν να εισάγουν το ευρύ κοινό στις βασικές έννοιες της επιστήμης των υπολογιστών και σχεδιάζονται έτσι ώστε να απομυθοποιήσουν τον κώδικα και να καταδείξουν ότι είναι μία διαδικασία προσιτή σε όλους τουλάχιστον όσον αφορά τις βασικές έννοιες του προγραμματισμού.

Οι εκδηλώσεις δηλώνονται και εμφανίζονται σε έναν παγκόσμιο χάρτη στο site: <https://hourofcode.com>





Πειραματικό Λύκειο
Πατρών

Hour of Code

Μία εκπαιδευτική εκδήλωση διάρκειας μόλις μιας ώρας με την ενεργό συμμετοχή όλων των μαθητών του σχολείου.

Καινοτομία:

Ο τρόπος οργάνωσή της από τον Εκπαιδευτικό Πληροφορικής με συμμετοχή του Υποδιευθυντή, κινητοποίηση των Προεδρείων των Μαθητικών Κοινοτήτων κάθε τάξης και τμήματος, δημιουργία ομάδων ανά τμήμα, ανάθεση ρόλων ανά ομάδα, δίκαιος διαμοιρασμός της υπάρχουσας υλικοτεχνικής υποδομής του σχολείου.

Το θέμα της εκδήλωσής μας:

«Κυνήγι του Κρυμμένου Θησαυρού»



Στην περίπτωση μας:

Κρυμμένος Θησαυρός ήταν οι κώδικες που καλούσαμε να διαβαστούν να εκτελεστούν και να βρεθούν τα αποτελέσματά τους

Κριτήρια βαθμολογίας: Η ορθότητα των αποτελεσμάτων, ο χρόνος εκτέλεσής τους και η συνεργασία των μελών της ομάδας...

Θησαυρός – Έπαθλο για τον Νικητή : Μία τούρτα σοκολάτας!!!



Η εκδήλωσή μας δηλώθηκε στο κεντρικό site του οργανισμού <https://hourofcode.com>

Και στη συνέχεια οργανώθηκε από την εκπαιδευτικό το έντυπο υλικό:



Η ώρα κώδικα αρχίζει...

Ένας φάκελος με τους όρους, τα θέματα και τα εισιτήρια των ρόλων για **κάθε Τμήμα**. παραδίδεται στον **Πρόεδρο της Μαθητικής Κοινότητας** του τμήματος με σκοπό να διαβάσει τους όρους του Κρυμμένου Θησαυρού στους συμμαθητές του και αυτοί με τη σειρά τους μετά από συνεννόηση μεταξύ τους να μοιράσουν τις ομάδες και το ρόλο που θα έχει ο κάθε μαθητής ανάλογα με τις ιδιαίτερες ικανότητες και ενδιαφέροντά του, ώστε το τμήμα τους, να καταφέρει να κερδίσει τη μεγαλύτερη δυνατή βαθμολογία...



3 ομάδες ανά τμήμα

1η ομάδα εργ.Η/Υ από κάθε τμήμα



Κόκκινο εισιτήριο : Στους δύο υπολογιστές που έχουν οριστεί για το τμήμα τους οι μαθητές επιλύουν όσα περισσότερα quiz μπορούν από το site του Hour of Code ανεβαίνοντας επίπεδο δυσκολίας και για όσο διαρκεί η Ώρα Κώδικα συλλέγουν μονάδες ... (**μόνο 2 κόκκινα εισιτήρια** οι μαθητές όμως μπορούν να εναλλάσσονται αν το επιθυμούν.)

```
1 Αλγόριθμος quiz_α1
2 a = 10
3 Διο a < 50 επανάληψη
4   αν (a mod 10 = 0) και (a div 10 > 2) τότε
5     b = a - 2
6   αλλιώς
7     b = a + 5
8 Τέλος_αν
9 a = b
10 Εμφάνισε a
11 Τέλος_επανάληψης
12 b = a/10
13 Εμφάνισε "Συγάζετε το φάκελο με αριθμό:", b, " από τον κ. υποδιευθυντή"
14 Τέλος quiz_α1
```

2η ομάδα στην αίθουσα του τμήματος

Πράσινο εισιτήριο (ένα μόνο για όλη την ομάδα) : όλοι οι υπόλοιποι μαθητές μένουν στην αίθυσά τους και τρέχουν το συγκεκριμένο κομμάτι κώδικα που τους έχει δοθεί σε χαρτί στο φάκελο του τμήματος.

Σκοπός: Να βρει το σωστό αριθμό κυλίνδρου από τη δεσμίδα του τμήματός, του που κρατεί ο Υποδιευθυντής. Έχει τη δυνατότητα μιας μόνον επιλογής φακέλου σύμφωνα με το μήνυμα του κώδικα.

Στην περίπτωση ισοβαθμίας των ομάδων Δρα η...

3^η ομάδα του τμήματος



Μπλε εισιτήριο: Από δύο μαθητές ανά ομάδα που ισοβάθμισε συναγωνίζονται στο εργαστήριο επιλύοντας quiz για συγκεκριμένο χρόνο. Το μεγαλύτερο επίπεδο νικά!!!⁷

Η βράβευση και το τέλος της Ώρας Κώδικα



Το τρόπαιο...



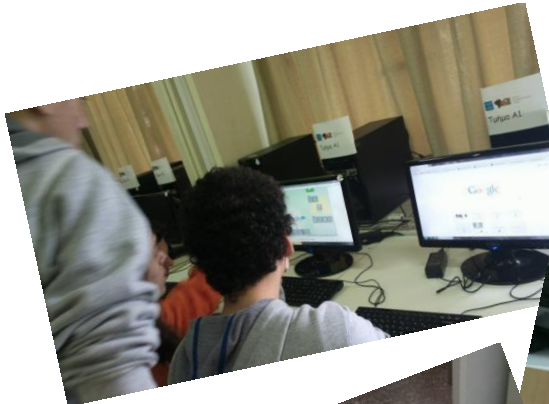
Τμήμα Β2 οι νικητές!!!

Αλλά και η 2^η θέση για το Γ2,
δεν είναι άσχημη...



Συμπέρασμα:

- Η καλή οργάνωση της παραπάνω ωριαίας δράσης ήταν καθοριστική για την επιτυχή συμμετοχή όλων των μαθητών του σχολείου.
- Ο σαφής ρόλος του καθενός μαθητή μέσα στην ομάδα έτσι όπως καθορίστηκε από το φύλλο οδηγιών και το χρώμα και τον αριθμό των εισιτηρίων, καθόρισε την οικονομία στην προσπάθεια οργάνωσης της εκδήλωσης τόσο στο εκπαιδευτικό προσωπικό όσο και στην υλικοτεχνική υποδομή του σχολείου.
- Η εμπλοκή του Προεδρείου των Μαθητικών Κοινοτήτων έδωσε νέα προοπτική στο ρόλο του στο σχολικό περιβάλλον.
- Η ανάθεση ρόλων και η επιλογή θέσεων στην ομάδα με τη μέθοδο της συνεννόησης μεταξύ των μαθητών του τμήματος έδωσε την ευκαιρία για αλληλοαξιολόγηση, αυτοαξιολόγηση, εκτίμηση, αναγνώριση και αξιοποίηση των ιδιαίτερων ικανοτήτων τους με κίνητρο το κοινό καλό.
- Η παραπάνω οργανωτική δομή θα μπορούσε να εφαρμοστεί σε μια σειρά από εκπ/κές δράσεις με μεγάλο αριθμό εμπλεκόμενων μαθητών. Το μόνο που απαιτεί είναι σαφείς οδηγίες και καλή κατανομή ρόλων, επίσης βοηθάει εξαιρετικά και κάνει την εκπαιδευτική διαδικασία ευχάριστη και δημιουργική, ένα καλό βραβείο.



Πειραματικό Λύκειο Πατρών

HOURLY CODE & Treasure Hunt

Πρώτο Πειραματικό Λύκειο Πατρών

Το κάθε τμήμα χωρίζεται σε 3 ομάδες

1.Η πρώτη ομάδα Χρησιμοποιεί τον δεικτό από τους 2 κώδικες και τρέχει το πρόγραμμα hour of code

Lightbot που διδασκεί στη διεύθυνση <http://lightbot.com/hoc18en.html>

Σκοπός του προγράμματος: Να αναγνωρίσει όλα τα μπλε τετράγωνα... Program Lightbot light up all of the blue squares!

Αρχίζοντας από το επίπεδο βασικό και ακολουθώντας τις οδηγίες τις εθνικές προκλήσεις σε σύντομο επίπεδο. Έτσι όσο διαρκεί η ώρα του κώδικα αλλάζει ημιόραση.

10 ημιόραση για κάθε επίπεδο κώδικα.

και επιπλέον **30** για κάθε επίπεδο κώδικα.

CONGRATULATIONS

2.Η δεύτερη ομάδα επιλέγει τον κώδικα κίνησης στο χαρτί...

Σκοπός: Να βρει το σωστό φάκελο μήλων ελαφρώς φασκικού σύμφωνα με το μήκος του κώδικα.

Καθαρά 50 ημιόραση

3.Η Τρίτη ομάδα χρησιμοποιεί τον δεύτερο κώδικα για ένα δεκάλεπτο λύνει όσες περισσότερες εθνικές προκλήσεις μπορεί από το πρόγραμμα hour of code

Angry Birds & **Plants vs Zombies**

Στη διεύθυνση: <https://learn.code.org/hoc/1>

(η τρίτη ομάδα δρα με περίπτωση ασφαλισμένης)

Ευχαριστούμε για την προσοχή σας!

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΗΜΕΡΙΔΑ 2018-2019 ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΓΕ.Λ. ΠΑΤΡΩΝ

