

## ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ 2024-25

### ΟΜΙΛΟΣ ΑΡΙΣΤΕΙΑΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

#### ΟΜΙΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΚΙΝΗΤΩΝ ΣΥΣΚΕΥΩΝ ΜΕ AppInvetor -ΚΑΙ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΡΥΤΗΘΝ

Υπεύθυνη καθηγήτρια: Αθανασία Μπακαμήτσου

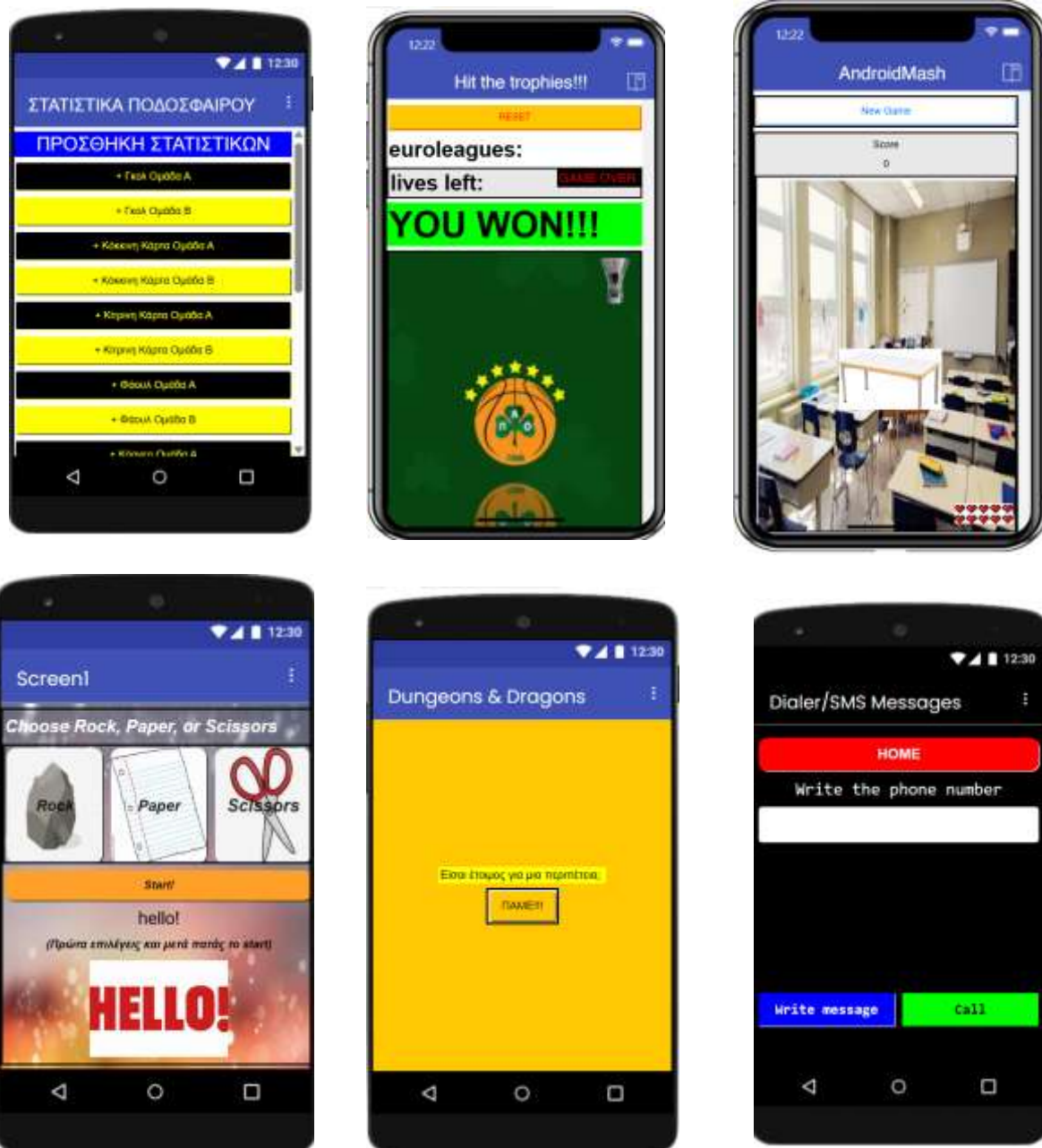
Η λειτουργία του ομίλου ξεκίνησε την Δευτέρα 7 Οκτωβρίου 2024 και ολοκληρώθηκε τη Δευτέρα 19 Μαΐου 2025.

Οι εργασίες του ομίλου περιελάμβαναν τα εξής:

- 1. Εισαγωγή:** Παιχνίδι Γνωριμίας. Διδακτικό συμβόλαιο. Εισαγωγή στις έννοιες Πρόβλημα, Αλγόριθμος, Πρόγραμμα, Γλώσσες Προγραμματισμού, Cloud Computing, Mobile Computing. Κινητό τηλέφωνο: Εργαλείο ή Εξάρτηση; Προγραμματισμός, Γλώσσες Προγραμματισμού, Netiquette.
- 2. Οργάνωση επικοινωνίας – αποθήκευσης εργασιών στο cloud και γνωριμία με την ιστοσελίδα με το εκπαιδευτικό υλικό του ομίλου**  
<https://sites.google.com/view/omillosevagmob/home>.
- 3. Προγραμματισμός κινητών συσκευών με AppInventor:** Το Α' τετράμηνο οι μαθητές δημιούργησαν εφαρμογές για κινητές συσκευές με χρήση του AppInventor ακολουθώντας κατάλληλα φύλλα εργασίας.
- 4. Εισαγωγή στη Γλώσσα προγραμματισμού Python:** Το Β' τετράμηνο οι μαθητές μέσα από κατάλληλα φύλλα εργασίας έκαναν το πρώτα τους βήματα στη γλώσσα προγραμματισμού Python (εντολές εξόδου, εισόδου, χρήση μεταβλητών, εντολή ελέγχου και εντολές επανάληψης και οι βιβλιοθήκες time και random). Δημιουργήθηκε η κυψέλη του ομίλου στην πλατφόρμα e-me όπου οι μαθητές έβρισκαν παρουσιάσεις, σημειώσεις, φύλλα εργασίας, ανέβαζαν τις ασκήσεις τους και είχαν ανατροφοδότηση για να βελτιώσουν τον κώδικά τους και είχαν την δυνατότητα να ενημερωθούν ή να επικοινωνήσουν μέσα από τον τοίχο της κυψέλης.



5. **Ολοκλήρωση και Αξιολόγηση του ομίλου :** α) Ο κάθε μαθητής παρουσίασε την δική εφαρμογή στο AppInventor και στο τέλος ψηφίσαμε αυτή που μας άρεσε περισσότερο



και

- β) στον τοίχο της κυψέλης του ομίλου κάθε μαθητής σχολίασε τι του άρεσε και τι όχι.