



CodeWeek.

Πέμπτη, 15 Οκτωβρίου 2015, 9 π.μ. - 12 π.μ. και 12 π.μ. - 3 μ.μ.

Παρασκευή, 16 Οκτωβρίου 2015, 9 π.μ. - 12 π.μ. και 12 π.μ. - 3 μ.μ.

Bring your ideas to life with code!

Οι Ραγδαίες εξελίξεις στον τομέα της τεχνολογίας και των επιστημών, έχουν επηρεάσει κατά πολύ τον τρόπο ζωής των ανθρώπων ανά τον κόσμο. Καθημερινές λειτουργίες όπως, η απασχόληση στην εργασία, η επικοινωνία, ο τρόπος που διεξάγονται πλέον οι αγορές, καθώς και ο τρόπος σκέψης του κοινωνικού συνόλου, έχουν αλλάξει ριζικά. Ο μοναδικός τρόπος για να μπορεί πλέον μια "ατομική μονάδα" να ανταπεξέλθει σε αυτή τη ραγδαία τεχνολογική ανάπτυξη, είναι η κατανόηση και η αντίληψη των λειτουργιών της τεχνολογίας.

Η εκμάθηση προγραμματισμού μας βοηθά να αναπτύξουμε νέες ιδέες, να απελευθερώσουμε τη δημιουργικότητα μας και να συνεργαστούμε με ταλαντούχους ανθρώπους, σε κάθε γωνιά του πλανήτη.

CodeWeek@ΕΕΥΕΜ

Το Ε.Ε.Υ.Ε.Μ. του Ε.Α.Π., θέλοντας να δώσει την ευκαιρία στην Εκπαιδευτική Κοινότητα της χώρας για την συμμετοχή τους στην "CodeWeek", διοργανώνει διήμερο Εργαστήριο Προγραμματισμού διάρκειας 3 ωρών το οποίο θα διεξαχθεί στις εγκαταστάσεις του Ε.Α.Π. στην Πάτρα (Πανεπιστημιούπολη Ε.Α.Π.).

Το Εργαστήριο Προγραμματισμού απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων. Σκοπός του είναι η επιμόρφωση των συμμετεχόντων, σε θέματα που άπτονται στις νέες τάσεις στο χώρο της διδακτικής του Προγραμματισμού, μέσω της επίδειξης εργαλείων τα οποία μπορούν να ενταχθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Το Εργαστήριο Προγραμματισμού αποτελείται από 3 ενότητες:

➔ 1η ενότητα: Κατά τη διάρκεια της ενότητας αυτής, θα πραγματοποιηθεί εισαγωγή στη γλώσσα προγραμματισμού JavaScript, τη λεγόμενη και γλώσσα του διαδικτύου. Η JavaScript εκτελείται εκτός από τους μοντέρνους φυλλομετρητές (Chrome, Firefox κ.α.) και σε εξυπηρετητές, έξυπνες συσκευές ακόμη και σε ρομπότ. Στόχος της ενότητας αυτής είναι η παρουσίαση μιας διαφορετικής προσέγγισης στην διδακτική διαφόρων εννοιών, όπως της έννοιας της μεταβλητής και των δομών επανάληψης αλλά και πιο σύνθετων εννοιών όπως αυτή της συνάρτησης και της αντικειμενοστρέφειας.

Θα παρουσιαστούν οι δυνατότητες των DevTools των φυλλομετρητών αλλά και η χρήση τους στη διδακτική βασικών και προχωρημένων εννοιών προγραμματισμού σε μαθητές.

➔ 2^η ενότητα: Κατά τη διάρκεια της ενότητας αυτής, θα πραγματοποιηθεί παρουσίαση των πιο διαδεδομένων online playgrounds για JavaScript, HTML και CSS. Σκοπός είναι να μπορεί ο εκπαιδευτικός, μετά την ολοκλήρωση της ενότητας αυτής να κατανοήσει τη χρησιμότητά τους κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

➔ 3^η ενότητα: Κατά τη διάρκεια της τελευταίας ενότητας του εργαστηρίου, θα πραγματοποιηθεί παρουσίαση της γλώσσας Προγραμματισμού Scratch και των εξειδικευμένων λειτουργιών της. Θα παρουσιαστούν εφαρμογές που αφορούν τον προγραμματισμό μικροελεγκτών (Arduino), μικροεπεξεργαστών (Raspberry pi) καθώς και της κάμερας Microsoft Kinect με τη γλώσσα Scratch.

Κατά τη διάρκεια των σεμιναρίων θα δοθεί πρόσβαση σε όσους επιθυμούν στο online εκπαιδευτικό υλικό του μαθήματος scratch for teachers. **Σε όσους εκπαιδευτικούς ολοκληρώσουν επιτυχώς το σεμινάριο (3 ώρες διά ζώσης και 22 ώρες εξ' αποστάσεως), θα χορηγηθεί Βεβαίωση Παρακολούθησης 25 ωρών.**

“Young people today have lots of experience and familiarity interacting with new technologies, but a lot less so of creating with new technologies, and expressing themselves with these new technologies. It’s almost as if they can read but not write with new technologies”

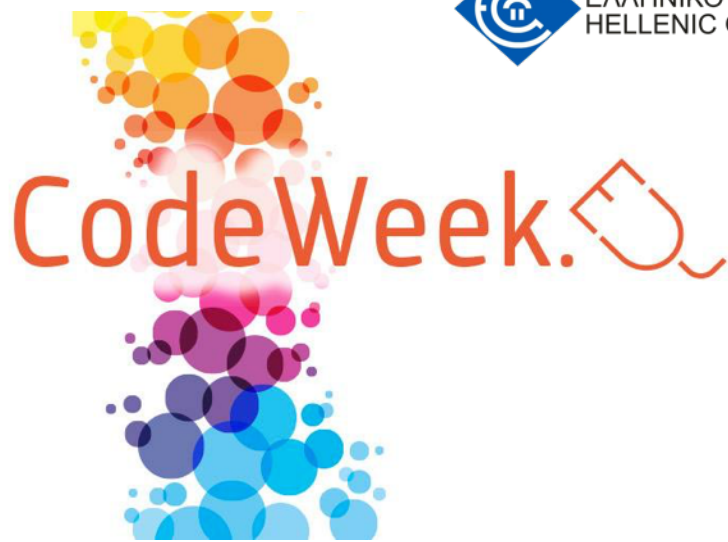
Mitch Resnick, Director of the Scratch team, MIT



ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
HELLENIC OPEN UNIVERSITY



Εργαστήριο Εκπαιδευτικού Υλικού
& Εκπαιδευτικής Μεθοδολογίας



Bringing ideas to life

Πέμπτη, 15 Οκτωβρίου 2015

Παρασκευή, 16 Οκτωβρίου 2015