

Όνομα: \_\_\_\_\_ Τμήμα: \_\_\_\_\_

Σύμφωνα με τους δημιουργούς του Scratch, το προγραμματιστικό αυτό περιβάλλον υποστηρίζει την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21<sup>ου</sup> αιώνα. Οι δεξιότητες αυτές χωρίζονται σε τρεις βασικές κατηγορίες: **(α) Δεξιότητες επικοινωνίας και πληροφορίας.** Το scratch επιτρέπει στους μαθητές να επιλέξουν και να διαχειριστούν κείμενο, ήχο, εικόνες, animation και να συνθέσουν με αυτά έργα που τους επιτρέπουν όχι μόνο να εκφραστούν δημιουργικά αλλά και να αποκτήσουν καλύτερη αντίληψη των μορφών πληροφορίας που υπάρχουν στο περιβάλλον τους. **(β) Δεξιότητες κριτικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων.** Καθώς οι μαθητές προγραμματίζουν κινούμενες μορφές εξοικειώνονται με βασικές προγραμματιστικές αρχές. Κατά τη σχεδίαση και υλοποίηση των σεναρίων τους επιλύουν προβλήματα αναλύοντάς τα σε απλούστερα ή αναζητούν καινοτόμες λύσεις σε απρόβλεπτα προβλήματα. **(γ) Δεξιότητες διαπροσωπικές και ενδοπροσωπικές.** Οι μαθητές για την υλοποίηση των Scratch projects μπορούν να εργαστούν σε ομάδες, να μοιραστούν ιδέες και προγραμματιστικά σενάρια τόσο μεταξύ τους όσο και με την παγκόσμια κοινότητα του Scratch. Κατά την επίλυση των προβλημάτων, προκύπτουν απογοητεύσεις και προκλήσεις οι οποίες για να ξεπεραστούν απαιτούν επιμονή, εξάσκηση και ισχυρά εσωτερικά κίνητρα. (Πηγή: <http://info.scratch.mit.edu/sites/infocratch.media.mit.edu/docs/Scratch-21stCenturySkills.pdf>)

*Με βάση την εμπειρία που αποκτήσατε εργαζόμενοι με το Scratch για ένα τρίμηνο, συμφωνείτε με όσα υποστηρίζουν οι δημιουργοί του; Τεκμηριώστε την απάντησή σας.*