

# Διδάσκοντας τις μεταβλητές-Η «μεγάλη» έννοια του προγραμματισμού

Φώτιος Οικονόμου  
Εκπαιδευτικός Πληροφορικής  
64<sup>ο</sup> Δημοτικό Πάτρας

Μεταβλητές

Δημιουργία Μεταβλητής

η μεταβλητή μου

όρισε η μεταβλητή μου σε 0

άλλαξε η μεταβλητή μου κατά 1

εμφάνισε μεταβλητή η μεταβλητή μου

απόκρυψε μεταβλητή η μεταβλητή μου

Δημιουργία Λίστας

Οι Εντολές μου

Δημιουργία Εντολής

# Βήμα 1-Μελέτη Εκπαιδευτικού Υλικού, Πρακτική Εξάσκηση

- Παρακολούθηση στο σπίτι 3 εισαγωγικών βίντεο ([Βίντεο1](#), [Βίντεο2](#), [Βίντεο3](#))
- Υλοποίηση στο προγραμματιστικό περιβάλλον των αντίστοιχων οδηγιών
- Μοντέλο «**Αντεστραμμένης τάξης**»

# Βήμα 2-Κουίζ Διαγνωστικής Αξιολόγησης

- Χρήση του εργαλείου e-me assignments σε συνδυασμό με το [e-me content](#)
- Ανατροφοδότηση από τον εκπαιδευτικό και βαθμολόγηση

The screenshot shows the 'e-me content' editor interface. The main heading is 'Κουίζ για μεταβλητές' (Quiz for variables). Below it, there are two tabs: 'Δραστηριότητα χρηστών' (User activity) and 'Επεξεργασία' (Edit). The main content area contains a question: 'Σε μία μεταβλητή που έχουμε δημιουργήσει, οποιαδήποτε στιγμή το θελήσουμε μπορούμε να:'. There are five radio button options: 'Αλλάζουμε το όνομά της', 'Την διαγράφουμε', 'Αλλάζουμε την τιμή της', 'Την εμφανίζουμε', and 'Την αποκρύβουμε'. A blue arrow button is at the bottom right of the options. On the right side, there is a 'Ενοσωμάτωση αντικειμένου' (Embed object) section. It includes instructions for embedding e-me blogs and a code block for an iframe. The code is: 

```
<iframe src="https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=hs_embed&id=927760" width="800" height="600" frameborder="0" allowfullscreen="allowfullscreen"></iframe><script>
```

The screenshot shows the 'e-me content' editor interface. The main heading is 'Κουίζ για μεταβλητές' (Quiz for variables). Below it, there are two tabs: 'Δραστηριότητα χρηστών' (User activity) and 'Επεξεργασία' (Edit). The main content area contains a question: 'Όταν εκτελείται ένα πρόγραμμα, τι μπορεί να αλλάξει στην μεταβλητή:'. There are four radio button options: 'Το όνομά της', 'Η τιμή της', 'Η θέση της', and 'Ο τύπος της (κείμενο, ακέραιος αριθμός, δεκαδικός αριθμός)'. A blue arrow button is at the bottom right of the options. On the right side, there is a 'Ενοσωμάτωση αντικειμένου' (Embed object) section. It includes instructions for embedding e-me blogs and a code block for an iframe. The code is: 

```
<iframe src="https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=hs_embed&id=927760" width="800" height="600" frameborder="0" allowfullscreen="allowfullscreen"></iframe><script>
```

# Βήμα 3-Παρουσίαση μίας εφαρμογής, εμβάθυνση στη νέα έννοια

- Επίδειξη μίας έτοιμης εφαρμογής, διάλογος-συζήτηση με Ερωταποκρίσεις
- Αρχείο Scratch- Το πέταγμα της πεταλούδας (Δείτε το <https://scratch.mit.edu/projects/537846706/>)

# Βήμα 4-Επίλυση προβλήματος, Παρουσίαση, Σχολιασμός

- Χρήση [φύλλου εργασίας](#) με αναλυτικές οδηγίες και ενός προγράμματος χωρίς κώδικα
- Συμπλήρωση του κώδικα σύμφωνα με τις οδηγίες
- Αρχείο Scratch- Ένα παιχνίδι με πόντους-Χωρίς κώδικα (Δείτε το <https://scratch.mit.edu/projects/541385512/>)
- Αρχείο Scratch- Ένα παιχνίδι με πόντους (Δείτε το <https://scratch.mit.edu/projects/541387279/>)
- Παρουσίαση στην ολομέλεια από τουλάχιστον 2 ομάδες
- Σχολιασμός, διόρθωση από τις υπόλοιπες ομάδες (**ετεροαξιολόγηση**)

# Βήμα 5-Συζήτηση, ανατροφοδότηση

- Εξαγωγή τελικών συμπερασμάτων
- Χρήση και ενός [εννοιολογικού χάρτη](#) (έτοιμου ή προς συμπλήρωση)

Σας ευχαριστώ  
για την  
προσοχή σας!

