

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ ΟΠΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

Σκοπός του μαθήματος είναι να εισάγει τους φοιτητές στις έννοιες και τις βασικές αρχές του προγραμματισμού μέσα από οπτικά περιβάλλοντα προγραμματισμού που είναι ειδικά σχεδιασμένα για χρήση από αρχάριους.

Το Scratch και το Kodu είναι περιβάλλοντα που έχουν ως στόχο τη διδασκαλία εννοιών προγραμματισμού σε αρχάριους επιτρέποντας τους την δημιουργία παιχνιδιών, βίντεο & διαδραστικών βίντεο, μουσικής κ.α.

Οι φοιτητές επίσης στα πλαίσια του μαθήματος θα έρθουν σε επαφή και με περιβάλλοντα προγραμματισμού για την δημιουργία εφαρμογών για κινητές συσκευές, σε λειτουργικά Android και IOS όπως το App Inventor.

Με την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος ο φοιτητής / τρια θα είναι σε θέση να:

- Να κατανοεί και να εφαρμόζει τις βασικές έννοιες και αρχές του προγραμματισμού
- Να κατανοεί τις δυνατότητες των οπτικών περιβαλλόντων που είναι σχεδιασμένα για εισαγωγή στον προγραμματισμό, να συγκρίνει και να αξιολογεί τα περιβάλλοντα αυτά.
- Να δημιουργεί εφαρμογές, παιχνίδια, βίντεο και διαδραστικά βίντεο χρησιμοποιώντας οπτικά περιβάλλοντα προγραμματισμού