

Οι εντολές ελέγχου εάν ... τότε ... & εάν...τότε...αλλιώς... στο Scratch 2.0, μέσα από τη δημιουργία διαδραστικού παιχνιδιού.

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Πληροφορική

Δημιουργός Σεναρίου: ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΜΑΣΤΟΡΟΔΗΜΟΣ (Εκπαιδευτικός)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: **«Οι εντολές ελέγχου εάν ... τότε ... & εάν...τότε...αλλιώς... στο Scratch 2.0, μέσα από τη δημιουργία διαδραστικού παιχνιδιού. »**.

Δημιουργήθηκε στις **08/03/2015 - 20:57** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/14122>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομόνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - ΜΙΣ: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π.: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει
- 4η Φάση: [2015-09-10-fyllo_ergasias.pdf](#)
- 5η Φάση: Δεν υπάρχει

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Πληροφορική (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Οι μαθητές πολλές φορές στην προσπάθειά τους να προγραμματίσουν στο πρόγραμμα Scratch 2.0 δεν μπορούν να κατανοήσουν κάποιες εντολές πως λειτουργούν. Έτσι τοποθετούν κάποιες εντολές σε λάθος σημεία και ενώ έχουν ετοιμάσει ένα πρόγραμμα και περιμένουν να εκτελεστεί σωστά. Αυτό, δυστυχώς τους απογοητεύει και δεν κάνει τίποτα. Τέτοια λάθη γίνονται και με τις εντολές ελέγχου ροής, όπως είναι η εντολή *εάν...τότε...* και η εντολή *εάν...τότε.. αλλιώς...*

Συνήθως οι μαθητές δεν έχουν κατανοήσει πότε εκτελούνται οι εντολές που εκπληρούν τη συνθήκη που βρίσκεται ανάμεσα στο *εάν* και στο *τότε* και πότε όχι. Επίσης δεν μπορούν να κατανοήσουν πως να δημιουργήσουν τη συνθήκη, ποιες εντολές από τα σενάρια μπορούν να εισάγουν και ποιες όχι.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Το συγκεκριμένο σενάριο απευθύνεται σε μαθητές του Δημοτικού, κυρίως της ΣΤ΄ τάξης, που έχουν βασικές γνώσεις στο περιβάλλον εργασίας Scratch 2.0. Το σενάριο παρουσιάζει και αναλύει την εντολή ελέγχου ροής *εάν... τότε...* και την εντολή ελέγχου ροής *εάν...τότε...αλλιώς...*, όπως αυτές εμφανίζονται μέσα στο πρόγραμμα Scratch 2.0.

Ο σκοπός του σεναρίου είναι οι μαθητές να κατανοήσουν την εντολή *εάν...τότε...* και την εντολή *εάν...τότε...αλλιώς...*, να τις εφαρμόσουν σε απλές ασκήσεις και να μπορέσουν σε συνδυασμό με άλλες εντολές του Scratch 2.0 να κατασκευάσουν ένα διαδραστικό παιχνίδι.

Ο Εκπαιδευτικός αρχικά παρουσιάζει την εντολή *εάν...τότε...* και την εντολή *εάν...τότε...αλλιώς...*. Στην συνέχεια καθοδηγεί τους μαθητές βήμα-βήμα (με σταδιακή μείωση του ποσοστού παροχής βοήθειας στους μαθητές) προκειμένου να ολοκληρώσουν τη δημιουργία του παιχνιδιού.

Οι μαθητές χρησιμοποιούν το περιβάλλον του προγράμματος, μαθαίνουν τη σύνταξη και τη λειτουργία της εντολής *εάν...τότε* και της εντολής *εάν...τότε...αλλιώς...*. Τέλος συνδυάζοντας την εντολή *εάν...τότε...* και την εντολή *εάν...τότε...αλλιώς...* με άλλες εντολές του Scratch δημιουργούν ένα ευχάριστο παιχνίδι.

Διδακτικοί Στόχοι

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- Να μπορούν να εφαρμόσουν βασικές εντολές στα αντικείμενα (δημιουργία, αντιγραφή, διαγραφή, μετονομασ
- Να μπορούν να δημιουργήσουν σενάρια για τα αντικείμενα.
- Να κατανοήσουν τη λειτουργία της εντολής εάν...τότε...
- Να κατανοήσουν τη λειτουργία της εντολής εάν...τότε...αλλιώς....
- Να μπορούν να συνδυάσουν τις εντολές εάν...τότε... και εάν...τότε...αλλιώς... με σενάρια.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Scratch
- εάν τότε
- εάν τότε αλλιώς
- προγραμματισμός
- εντολές ελέγχου ροής.

Υλικοτεχνική υποδομή

Εργαστήριο πληροφορικής σχολείου με εγκατεστημένη την οπτική γλώσσα προγραμματισμού Scratch 2.0 (offline έκδοση).

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

CC

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Πολύ δύσκολο

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

9-12

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Δημοτικό

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Παρουσίαση του περιβάλλοντος Scratch 2.0

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

- 1.1 Περιγραφή του περιβάλλοντος εργασίας Scratch 2.0
- 1.2 Περιγραφή του περιβάλλοντος σχεδίασης του Scratch 2.0
- 1.3 Ασκήσεις Κατανόησης - 1
- 1.4 Ασκήσεις Κατανόησης - 2

2η Φάση: Παρουσίαση της εντολής εάν... τότε...

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

- 2.1 Παράδειγμα από την καθημερινότητα του σχολείου.
- 2.2 Παρουσίαση, σύνταξη, επεξήγηση και εικονίδιο της εντολής εάν ... τότε ... στο Scratch 2.0
- 2.4.1 Ασκήσεις Κατανόησης - 1
- 2.4.2 Ασκήσεις Κατανόησης - 2
- 2.4.3 Ασκήσεις Κατανόησης - 3
- 2.3 Συνθήκη στην εντολή εάν...τότε...

3η Φάση: Παρουσίαση της εντολής εάν...τότε...αλλιώς....

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. 3.2 Παρουσίαση, σύνταξη, επεξήγηση και εικονίδιο της εντολής εάν ... τότε ...αλλιώς... στο Scratch 2.0
2. 3.1 Παράδειγμα από την καθημερινότητα του σχολείου
3. 3.3 Ασκήσεις Κατανόησης - 1
4. 3.4 Ασκήσεις Κατανόησης - 2

4η Φάση: Δημιουργία Διαδραστικού Παιχνιδιού

Χρονική Διάρκεια: 75λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. 4.4 Αντικείμενο: Μπάλα, Σενάριο-1
2. 4.5 Αντικείμενο: Ποδοσφαιριστής, Σενάριο-1
3. 4.6 Αντικείμενο: Ποδοσφαιριστής, Σενάριο-2
4. 4.7 Αντικείμενο: Μπάλα, Σενάριο-2
5. 4.8 Αντικείμενο: Μπάλα, Σενάριο-3
6. 4.9 Αντικείμενο: Ποδοσφαιριστής, Σενάριο-3
7. 4.1 - Σχεδιασμός γηπέδου
8. 4.2 - Σχεδιασμός Ποδοσφαιριστή
9. 4.3 - Σχεδιασμός Μπάλας

5η Φάση: Επανάληψη

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

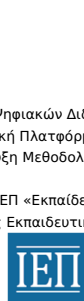
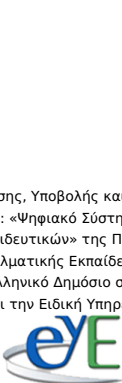
Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. 5.1 Δομή εντολών
2. 5.2 Δημιουργία εντολής εάν...τότε...

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

5.3 Δημιουργία εντολής εάν...τότε...αλλιώς...



Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

1η Φάση: Παρουσίαση του περιβάλλοντος Scratch 2.0

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Πριν ξεκινήσει η παρουσίαση των εντολών *εάν...τότε...* και *εάν...τότε...αλλιώς...* θα γίνει μια επανάληψη στους μαθητές για το περιβάλλον εργασίας Scratch 2.0. Θα παρουσιαστούν τόσο το αρχικό περιβάλλον εργασίας όσο και το σχεδιαστικό περιβάλλον του προγράμματος. Θα παρουσιαστούν εκείνες μόνο οι εντολές που πρόκειται να χρησιμοποιηθούν.

Φύλλα εργασίας:

1. 1.1 Περιγραφή του περιβάλλοντος εργασίας Scratch 2.0

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1908#14843>

Διευκρίνιση: Αναλυτική περιγραφή των χώρων του περιβάλλοντος εργασίας που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια του σεναρίου.

2. 1.2 Περιγραφή του περιβάλλοντος σχεδίασης του Scratch 2.0

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1908#14847>

Διευκρίνιση: Αναλυτική περιγραφή των χώρων του περιβάλλοντος εργασίας που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια του σεναρίου.

3. 1.3 Ασκήσεις Κατανόησης - 1

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1908#14851>

Διευκρίνιση: Σύρετε και αφήνετε στην κατάλληλη θέση το αντικείμενο.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

4. 1.4 Ασκήσεις Κατανόησης - 2

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1908#14874>

2η Φάση: Παρουσίαση της εντολής εάν... τότε...

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Στη δεύτερη φάση οι μαθητές θα μάθουν για την εντολή εάν... τότε... Πρώτα παρουσιάζεται ένα απλό παράδειγμα από την καθημερινότητα του σχολείου η εντολή εάν... τότε..., π.χ. εάν ο μαθητής πατήσει το κουμπί έναρξης του υπολογιστή τότε θα ανοίξει ο ηλεκτρονικός υπολογιστής. Στη συνέχεια παρουσιάζεται η σύνταξη της εντολής στο Scratch 2.0. Αμέσως μετά παρουσιάζεται το εικονίδιο που αντιστοιχεί σε αυτή την εντολή στο Scratch 2.0 καθώς και πως γίνεται η σύνθεση της συνθήκης. Επιπλέον δίνεται ένα παράδειγμα στο Scratch 2.0 και στη συνέχεια γίνεται αναλυτική επεξήγηση. Τέλος για να ολοκληρωθεί η δεύτερη φάση συμπληρώνονται κάποιες ασκήσεις κατανόησης της εντολής εάν... τότε...

Φύλλα εργασίας:

1. 2.1 Παράδειγμα από την καθημερινότητα του σχολείου.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1909#14291>

2. 2.2 Παρουσίαση, σύνταξη, επεξήγηση και εικονίδιο της εντολής εάν ... τότε ... στο Scratch 2.0

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1909#14297>

3. 2.4.1 Ασκήσεις Κατανόησης - 1

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 77

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1909#14468>

Διευκρίνιση: Επέλεξε μια από τις παρακάτω επιλογές.

4. 2.4.2 Ασκήσεις Κατανόησης - 2

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1909#14469>

Διευκρίνιση: Δημιούργησε μια εντολή συνθήκης η οποία θα ελέγχει εάν η θέση του x είναι μεγαλύτερη από 240.

5. 2.4.3 Ασκήσεις Κατανόησης - 3

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1909#14474>

Διευκρίνιση: Τοποθέτησε τις εντολές στην κατάλληλη θέση.

6. 2.3 Συνθήκη στην εντολή εάν...τότε...

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1909#14629>

3η Φάση: Παρουσίαση της εντολής εάν...τότε...αλλιώς....

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Στην τρίτη φάση οι μαθητές θα μάθουν για την εντολή **εάν...τότε...αλλιώς....** Πρώτα παρουσιάζετε ένα απλό παράδειγμα από την καθημερινότητα του σχολείου για την εντολή **εάν...τότε...αλλιώς....**

Για παράδειγμα, υπάρχει ένας μαθητής που θέλει να αγοράσει κάτι από το κυλικείο και δεν θυμάται εάν έχει ενάμιση ή ένα ευρώ στην τσάντα του. Έτσι πηγαίνοντας προς την τσάντα του να πάρει τα χρήματα σκέφτεται ότι **εάν** έχει ενάμιση ευρώ **τότε** θα αγοράσει ένα τoστ που κοστίζει ενάμιση ευρώ, **αλλιώς** θα αγοράσει μια τυρόπιτα που κοστίζει ένα ευρώ.

Στη συνέχεια παρουσιάζετε την σύνταξη της εντολής στο Scratch 2.0. Αμέσως μετά παρουσιάζετε το εικονίδιο που αντιστοιχεί σε αυτή την εντολή στο Scratch 2.0 καθώς και πως γίνεται η σύνθεση της συνθήκης. Επιπλέον δίνεται ένα παράδειγμα στο Scratch 2.0 και στη συνέχεια γίνεται αναλυτική επεξήγηση. Τέλος για να ολοκληρωθεί η τρίτη φάση συμπληρώνονται από τους μαθητές κάποιες ασκήσεις κατανόησης της εντολής

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

εάν...τότε...αλλιώς...

Φύλλα εργασίας:

1. **3.2 Παρουσίαση, σύνταξη, επεξήγηση και εικονίδιο της εντολής εάν ... τότε ...αλλιώς... στο Scratch 2.0**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1910#14630>

2. **3.1 Παράδειγμα από την καθημερινότητα του σχολείου**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1910#14787>

3. **3.3 Ασκήσεις Κατανόησης - 1**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 77

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1910#14789>

4. **3.4 Ασκήσεις Κατανόησης - 2**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1910#14813>

4η Φάση: Δημιουργία Διαδραστικού Παιχνιδιού

Χρονική Διάρκεια: 75λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Αυτά τα οποία έμαθαν οι μαθητές στις προηγούμενες δυο ενότητες θα τα εφαρμόσουν στην πράξη κατασκευάζοντας ένα παιχνίδι, συγκεκριμένα ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου.

Στο παιχνίδι θα υπάρχει ένας ποδοσφαιριστής, τον οποίο κάθε φορά που θα κάνει κλικ επάνω του ο μαθητής, ο ποδοσφαιριστής θα μετακινείται κατά δέκα βήματα. Στο κέντρο του γηπέδου θα είναι μια μπάλα την οποία όταν χτυπάει ο ποδοσφαιριστής θα μετακινείται κατά δέκα βήματα. Όταν η μπάλα περάσει την γραμμή του τέρματος και μπαίνει γκολ, ο ποδοσφαιριστής θα αναφωνεί γκολ και στη συνέχεια τόσο η μπάλα όσο και ο ποδοσφαιριστής θα παίρνουν τις αρχικές τους θέσεις.

Φύλλα εργασίας:

1. 2015-09-10-fyllo_ergasias.pdf

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

4.4 Αντικείμενο: Μπάλα, Σενάριο-1

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1911#15423>

2. 4.5 Αντικείμενο: Ποδοσφαιριστής, Σενάριο-1

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1911#15428>

3. 4.6 Αντικείμενο: Ποδοσφαιριστής, Σενάριο-2

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1911#15431>

4. 4.7 Αντικείμενο: Μπάλα, Σενάριο-2

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1911#15433>

5. 4.8 Αντικείμενο: Μπάλα, Σενάριο-3

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1911#15434>

6. 4.9 Αντικείμενο: Ποδοσφαιριστής, Σενάριο-3

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1911#15440>

7. 4.1 - Σχεδιασμός γηπέδου

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1911#18148>

Διευκρίνιση: Σχεδιάστε το γήπεδο από το σχεδιαστικό περιβάλλον του Scratch.

8. 4.2 - Σχεδιασμός Ποδοσφαιριστή

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1911#18151>

9. 4.3 - Σχεδιασμός Μπάλας

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1911#18154>

5η Φάση: Επανάληψη

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Για να εμπεδώσουν καλύτερα οι μαθητές τις εντολές *εάν...τότε...* και *εάν...τότε...αλλιώς...* θα κάνουν τις παρακάτω ασκήσεις και ερωτήσεις επανάληψης.

Φύλλα εργασίας:

1. 5.1 Δομή εντολών

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 78

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1912#17943>

Διευκρίνιση: Επίλεξε τη σωστή από τις παρακάτω εντολές.

2. 5.2 Δημιουργία εντολής εάν...τότε...

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1912#17949>

Διευκρίνιση: εντολή κινήσου

3. 5.3 Δημιουργία εντολής εάν...τότε...αλλιώς...

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14122/1912#17961>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Διευκρίνιση: Επιλέξτε και σύρετε τις εντολές στην κατάλληλη θέση.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.