

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2012)

6ο Συνέδριο Διδακτική της Πληροφορικής



LookingGlass: Διδασκαλία του προγραμματισμού, μετά το StoryTelling Alice

C. Kelleher, T. Bratitsis, D. Chasanidis, I. Arvanitakis

Βιβλιογραφική αναφορά:

Kelleher, C., Bratitsis, T., Chasanidis, D., & Arvanitakis, I. (2022). LookingGlass: Διδασκαλία του προγραμματισμού, μετά το StoryTelling Alice. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 595–595. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4592>

LookingGlass: Διδασκαλία του προγραμματισμού, μετά το StoryTelling Alice

C. Kelleher¹, T. Bratitsis², D. Chasanidis², I. Arvanitakis²

¹ Computer Science and Engineering, Washington University in St. Louis Washington University, Saint Louis, USA

²Early Childhood Education Department, University of Western Macedonia

Η συγκεκριμένη εργαστηριακή συνεδρία έχει ως σκοπό τη γνωριμία των συμμετεχόντων με το περιβάλλον LookingGlass, το οποίο θα παρουσιαστεί για πρώτη φορά παγκοσμίως σε αυτό το συνέδριο.

Το LookingGlass, το οποίο αποτελεί συνέχεια του επιτυχημένου εκπαιδευτικού λογισμικού StoryTelling Alice (Kelleher et. al, 2007), προσφέρει μια εναλλακτική πρόταση διδασκαλίας του προγραμματισμού με τη δημιουργία μικρών ιστοριών κινουμένων σχεδίων. Το νέο χαρακτηριστικό είναι ότι δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να μάθουν μέσα από προγράμματα που έχουν δημιουργήσει άλλα παιδιά. Για παράδειγμα αν ένας χρήστης ανακαλύψει ένα ενδιαφέρον εφέ σε μια ιστορία που έχει δημιουργήσει κάποιος άλλος χρήστης, το LookingGlass του προσφέρει ένα εργαλείο με το οποίο θα μπορέσει γρήγορα να αναγνωρίσει τις εντολές που δημιούργησαν αυτό το εφέ. Επιπρόσθετα, ένα άλλο εργαλείο του LookingGlass θα έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει ένα custom tutorial το οποίο θα βοηθήσει το μαθητή να μάθει με τη σειρά του να χρησιμοποιεί το ίδιο εφέ και στα δικά του έργα.

Στόχος είναι να προκληθεί γόνιμος διάλογος όσον αφορά τα εκπαιδευτικά λογισμικά αυτού του τύπου (δημιουργίας ιστοριών) για τη διδασκαλία του προγραμματισμού και όχι μόνο. Υπάρχει η πεποίθηση ότι ο συνδυασμός ενός πλαισίου κινήτρων με την αποτελεσματική χρήση έτοιμων προγραμμάτων, θα επιτρέψει πολλά περισσότερα παιδιά, χωρίς επίσημη εκπαίδευση στην Πληροφορική, να μάθουν πιο εύκολα και ευχάριστα βασικές γνώσεις προγραμματισμού (Kelleher 2009).