**Φύλλο/α Εργασίας Εργαστηρίου/ων**

**2o Εργαστήριο (1 ώρα): Αξιοποίηση των δυνατοτήτων του δημιουργικού διαδικτύου (οπτικός προγραμματισμός)**

**ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ 1**

# «Hour of Coding»: Κατασκευάζοντας το ταξίδι του ήρωα Minecraft

**Οδηγίες για τους/τις μαθητές/τριες:** Ήρθε η δική σας ώρα για δράση. Παίζοντας και μαθαίνοντας θα προγραμματίσουμε με πλακίδια, με την τεχνική «σύρε και άφησε» (drag and drop) και μάλιστα με τους ήρωες του «Minecraft». Σε λίγο χρόνο θα μάθουμε να προγραμματίζουμε και να δημιουργούμε το δικό μας παιχνίδι «Minecraft». Άλλωστε, μην ξεχνάτε ότι ο προγραμματισμός είναι μία από τις ψηφιακές δεξιότητες (παραγωγή ψηφιακού υλικού).

Ακολούθησε τα παρακάτω βήματα:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Βήμα** | **Περιγραφή** | | **Εικόνα / Στιγμιότυπο** |
| **1ο** | Μεταβείτε στην ιστοσελίδα: <https://code.org/minecraft> | |  |
| **2ο** | Πριν ξεκινήσεις, δες ένα από τα διαθέσιμα βίντεο για προθέρμανση! |  | | |
| **3ο** | Πριν ξεκινήσεις το παιχνίδια διάλεξε τον χαρακτήρα σου (επιλογή). |  | | |
| **4ο** | Διάβασε το σενάριο για να προχωρήσεις: [https://studio.code.org/s/](https://studio.code.org/s/hero/lessons/1/levels/1) [hero/lessons/1/levels/1](https://studio.code.org/s/hero/lessons/1/levels/1) |  | | |
| **5ο** | Ώρα για δράση:  Χρησιμοποίησε τα πακέτα «σύρε και άφησε» και ακολούθησε τις οδηγίες από το βήμα 1 έως το βήμα 7. Μπορείς να συνεχίσεις και στο σπίτι σου (έως το βήμα 12) και να πειραματιστείς ακόμη περισσότερο. |  | | |