

Προσαρμογή του Κεφαλαίου 2 του σχολικού βιβλίου πληροφορικής Γ' Γυμνασίου στη διδασκαλία του προγραμματισμού με χρήση του προγράμματος KTurtle. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται στην αρχή του Κεφαλαίου 2, υπάρχει η δυνατότητα χρησιμοποίησης από τον καθηγητή και άλλων προγραμματιστικών περιβαλλόντων Logo για τη διδασκαλία του προγραμματισμού, πέραν του MicroWorlds Pro, το οποίο χρησιμοποιείται υποδειγματικά. Από το
Νίκο Ντελή
.

Στη διδακτική πράξη χρησιμοποιούνται πολλά περιβάλλοντα προγραμματισμού Logo από τους καθηγητές πληροφορικής για τη διδασκαλία του προγραμματισμού. Η προσωπική ενασχόληση από το 2007 με το KTurtle το έφερε στην κορυφή των προτιμήσεών μου με τα π.π. διδασκαλίας Logo, και έτσι προέκυψε η ανάγκη δημιουργίας σημειώσεων για τους μαθητές ώστε να συμπίπτουν και στη λεπτομέρεια πίνακας και βιβλίο. Τελικά, επικράτησε η ιδέα της προσαρμογής του σχολικού βιβλίου στη διδασκαλία με KTurtle, η οποία παρουσιάζεται εδώ .

Το KTurtle είναι ένα ?Logo-like? πρόγραμμα και είναι μέρος του εκπαιδευτικού πακέτου του KDE SC και τρέχει σε Linux αλλά και σε Windows. Είναι πλήρως μεταφρασμένο στα Ελληνικά, ενώ υποστηρίζει και τη χρήση ελληνικών εντολών, κάτι που συμβάλλει δραματικά στην ταχύτητα εξοικείωσης του μαθητή με το πρόγραμμα. Είναι πλήρως παραμετροποιήσιμο, απλό στη λειτουργία και εύκολο στην εκμάθηση. Ο μαθητής, σε ελάχιστο (έως μηδενικό...) χρόνο μαθαίνει τη χρήση του προγράμματος και περνά άμεσα στον προγραμματισμό.

Είναι πραγματικά ένα πολύ δυνατό εργαλείο που μπορεί να στηρίξει επάξια τη διδακτική του προγραμματισμού. Ελπίζω η προσαρμογή του Κεφαλαίου 2 να φανεί χρήσιμη στους εκπαιδευτικούς που το έχουν επιλέξει, καθώς και να σταθεί η αφορμή γνωριμίας με το KTurtle για όσους δεν το έχουν γνωρίσει ακόμα.

*πηγή: http://users.sch.gr/ndelis/doc/kef2/