

Χρήση στην Εκπαίδευση	
Εκπαιδευτική προοπτική	<p>Οι μαθητές μαθαίνουν τις Αρχές του Προγραμματισμού μέσω ενός παιχνιδιού περιπέτειας. Μέσα σε διαφορετικά επίπεδα παιχνιδιού, χρησιμοποιούν οπτικές εντολές για να καθοδηγήσουν έναν από τους δύο χαρακτήρες, τον Marco ή τη Sophia, προς συγκεκριμένους προορισμούς μέσα στη ζούγκλα.</p> <p>Το παιχνίδι διδάσκει τις βασικές εντολές και ακολουθίες εντολών, τους διαφορετικούς τύπους δομών επανάληψης και την υποθετική λογική. Οι οδηγίες έχουν τη μορφή της τυπικής γλώσσας οπτικού προγραμματισμού "Blockly" η οποία έχει σχεδιαστεί για παιδιά ηλικίας 6-12 ετών.</p> <p>Το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι όμορφο και ελκυστικό, ο σχεδιασμός είναι κατάλληλος για παιδιά. Η πλοκή του παιχνιδιού παρουσιάζει ενδιαφέρον για τους μικρούς μαθητές. Οι πολύπλοκες δεξιότητες και ο τρόπος σκέψης εφαρμόζονται εύκολα μέσω ενός drag-and-drop περιβάλλοντος.</p> <p>Το παιχνίδι είναι εύχρηστο ακόμα και για εκπαιδευτικούς που δεν είναι πολύ εξοικειωμένοι με τους υπολογιστές.</p> <p>Το παιχνίδι έχει μεταφραστεί σε 27 γλώσσες, μεταξύ των οποίων Αγγλικά, Ελληνικά, Γερμανικά, Ιταλικά, Ισπανικά, Λιθουανικά.</p>
Προτεινόμενη εφαρμογή με μαθητές	<p>Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να το χρησιμοποιήσουν κατά τη διάρκεια μαθημάτων ΤΠΕ ή εργαστηρίων στους Η/Υ για να εισαγάγουν τους μαθητές στον προγραμματισμό και να το συνδυάσουν με ειδικά σχέδια μαθήματος που θα εμπλουτίζουν τη μάθηση.</p> <p>Εάν δεν υπάρχουν υπολογιστές ή iPad για όλους, οι μαθητές μπορούν να παίξουν σε ζευγάρια.</p>

Δεξιότητες και ικανότητες	
Δεξιότητες και ικανότητες που αναπτύσσονται	<p>Οι μαθητές μαθαίνουν πώς να σκέφτονται σαν προγραμματιστές λογισμικού. Μαθαίνουν λογική επιχειρηματολογία εφαρμόζοντας κριτική σκέψη για να βρουν λύση σε συγκεκριμένα προβλήματα.</p> <p>Αφότου οι μαθητές έχουν ολοκληρώσει έναν σημαντικό αριθμό παιχνιδιών, ως προτεινόμενη μέθοδο αξιολόγησης των δεξιοτήτων, οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να δώσουν στους μαθητές παρόμοια προβλήματα σε χαρτί και να τους ζητήσουν να τα λύσουν.</p> <p>Μια άλλη επιλογή είναι να ζητήσουν από τους μαθητές να παίρνουν στιγμιότυπα (screenshots) κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να γράψουν αξιολογήσεις για κρίσιμα σημεία του παιχνιδιού.</p>