

Παράρτημα 1: Φόρμα Υποβολής Πρότασης για τη δημιουργία Ομίλου

Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτικού	ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΥ ΜΑΡΙΑ
Κλάδος/Ειδικότητα	ΠΕ 86 - ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Τίτλος του ομίλου	STEAM & ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
Θεματική/ές που εντάσσεται ο όμιλος	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ
Αριθμός ωρών ομίλου ανά εβδομάδα	2
Τάξη ή τάξεις που απευθύνεται ο όμιλος	Δ' – Ε' – ΣΤ'
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Η επαφή με βασικές έννοιες προγραμματισμού και ρομποτικής, η καλλιέργεια ομαδικότητας και συνεργασίας στην επίλυση ενός προβλήματος.
Διδακτική μεθοδολογία	Συνεργασία μαθητών/τριών σε ομάδες για την επίλυση προγραμματιστικών και ρομποτικών προβλημάτων.
Αναλυτικό Πρόγραμμα (με συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα υλοποίησής από Οκτώβριο μέχρι Μάιο ή Ιούνιο)	Προγραμματισμός video games, Stop motion animation, προχωρημένες ρομποτικές κατασκευές, εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης, κατασκευή comics/ιστοριών με τη βοήθεια του υπολογιστή, ηλεκτρονικό κυνήγι θησαυρού και επιτραπέζιο.
Διδακτικό υλικό (έντυπο και ηλεκτρονικό)	Εκπαιδευτικό υλικό από τη σελίδα του Scratch, Οδηγός δραστηριοτήτων των ρομποτικών kit που διαθέτει το σχολείο, Βιβλιοθήκη ΙΕΠ για εργαστήρια δεξιοτήτων.
Τρόπος επιλογής μαθητών	Ηλικιακή ομάδα, προηγούμενη εμπειρία και γνώση.
Τρόποι αξιολόγησης μαθητών	Φύλλα αυτοαξιολόγησης, Παρουσίαση εργασιών
Προτεινόμενο ωρολόγιο πρόγραμμα ομίλου (ημέρα/ώρα έναρξης/ώρα λήξης)	Δευτέρα 13:20 με 14:55
Τόπος διεξαγωγής ομίλου	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ – ΑΙΘΟΥΣΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ

Ειδικοί εξωτερικοί συνεργάτες	
Συνεργασίες (ιδρύματα, οργανισμοί, σχολεία, φορείς, πρόσωπα κ.ά.)	Διαδικτυακές συνδέσεις με ειδικούς.
Εκπαιδευτικές επισκέψεις	Μουσείο Πληροφορικής, Οργανισμός STEM Education, CityLab
Τρόπος αξιολόγησης του ομίλου	Αυτοαξιολόγηση - Ερωτηματολόγιο
Παραδοτέα	Παρουσίαση ρομποτικών εκθεμάτων στο τέλος της σχολικής χρονιάς.