

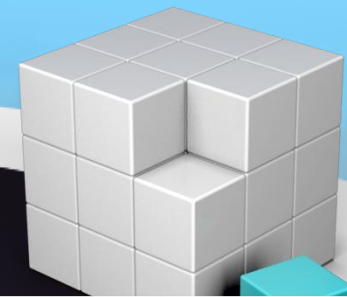
We Learn by Coding



eTwinning project
1st Kindergarten of
Neapoli/
Thessaloniki/ Greece
2025-26



Λίγα λόγια για το έργο



Το έργο μας ξεκίνησε τον Οκτώβριο και ολοκληρώθηκε τον Φεβρουάριο.

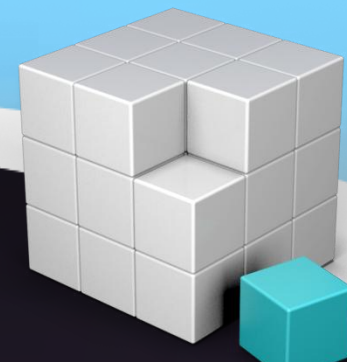


Το έργο μας, το οποίο καλύπτει παιδιά ηλικίας 4-6 ετών, είχε πολλούς στόχους, όπως η πιο διασκεδαστική μάθηση και η ενθάρρυνση των παιδιών να απολαμβάνουν τον προγραμματισμό.



Στο έργο μας, κάθε εκπαιδευτικός προετοίμασε μια δραστηριότητα προγραμματισμού και οι άλλοι εκπαιδευτικοί εφάρμοσαν αυτήν τη δραστηριότητα στις τάξεις τους.

ΣΤΟΧΟΙ



Να μάθουν
προγραμματισμό,

Να αποκτήσουν
γνώσεις
διασκεδάζοντας,

Να βοηθηθούν τα
παιδιά ώστε να
αναπτύξουν
λογική σκέψη,

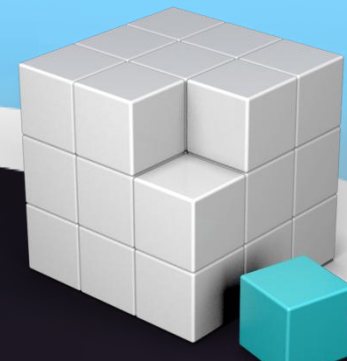
Να επιλύουν
προβλήματα

Να συνεργάζονται

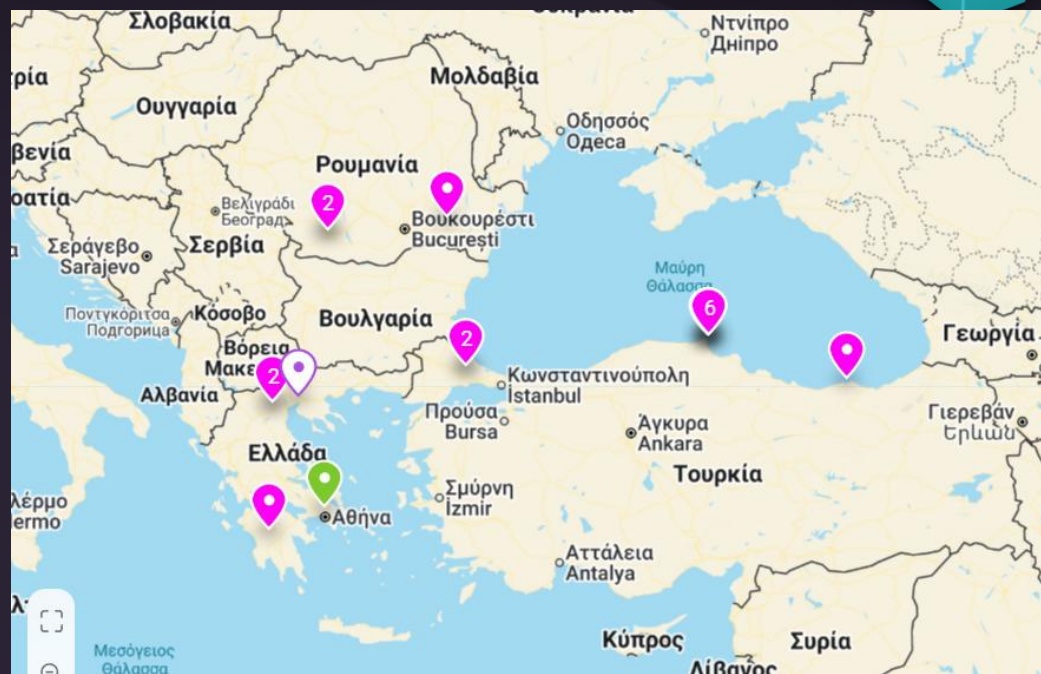
Να αποκτήσουν
δεξιότητες
επικοινωνίας.



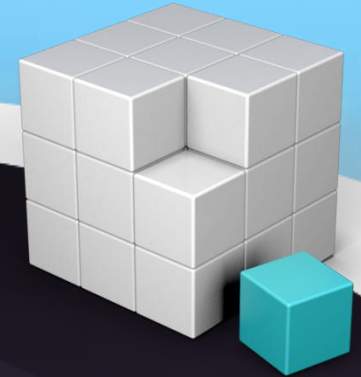
Οι χώρες των συμμετεχόντων σχολείων



- ΕΛΛΑΔΑ
- ΤΟΥΡΚΙΑ
- ΑΛΒΑΝΙΑ
- ΡΟΥΜΑΝΙΑ
- ΕΣΘΟΝΙΑ

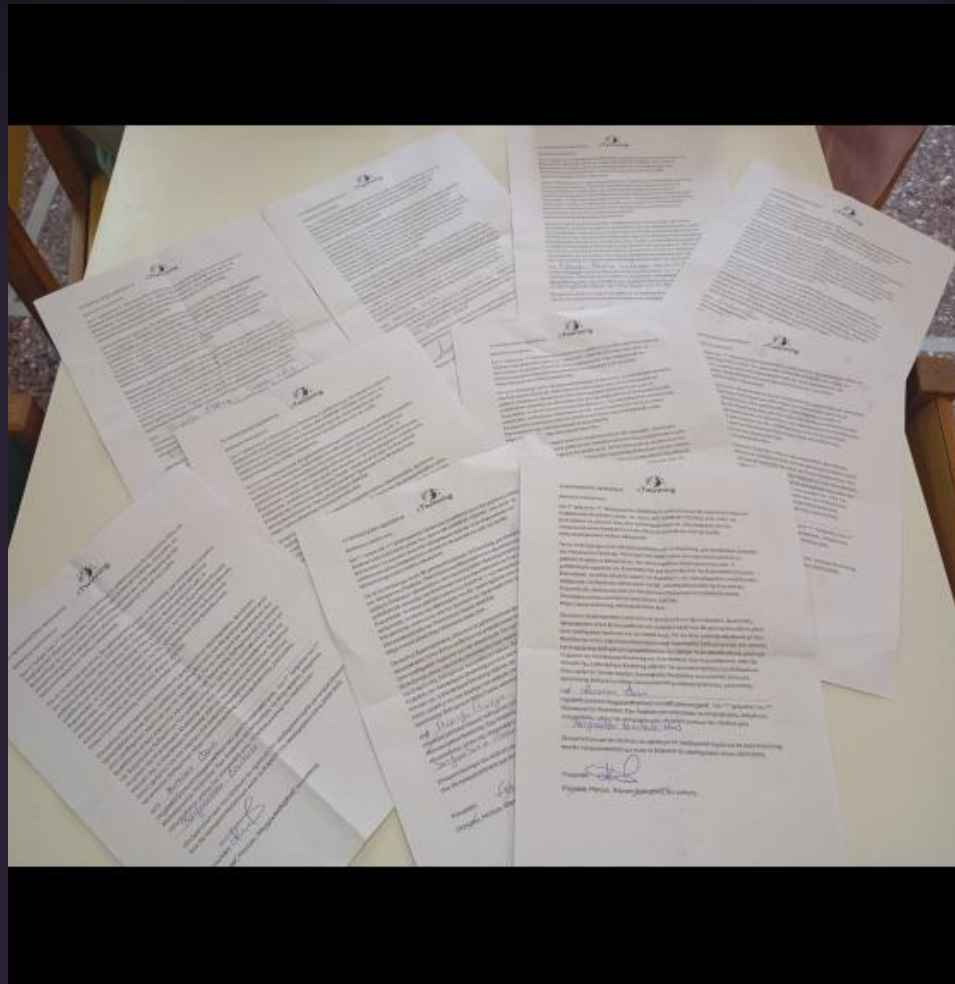
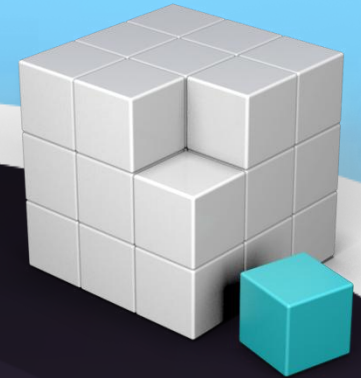


Οι 20 εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στην υλοποίηση του έργου

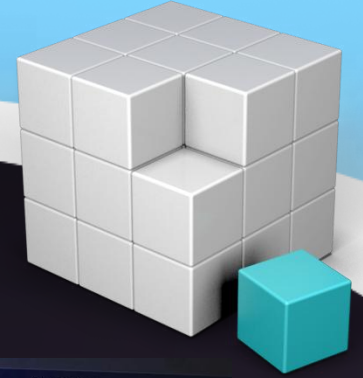


TEACHERS	TASKS
1.Gülzade ŞİŞMAN 2.Oksana Kunko	Creating Twinspace pages, Sharing event ideas, Organize a virtual teacher meeting Create a project plan timeline
3. Marjola DULAJ	Preparing a Project Promotion Video
4. Kübra KILIÇ	Preparing and analyzing poster surveys
5. Rumeysa BULUT SARI	Preparing and analyzing a logo survey
6. Maria DRAGOI	Preparation of teacher pre-evaluation survey Teacher pre-evaluation survey analysis Preparation of teacher final evaluation survey Teacher post-evaluation survey analysis
7. Miliana MARCU	Preparation of student pre-evaluation survey Student pre-evaluation survey analysis Preparation of student final evaluation survey Student post-evaluation survey analysis
8. Fatoş UĞURLU	Preparing a mosaic work
9. Yeter ŞAHİN	Preparing a matching game
10. Emine OĞUZGIRAY	Preparing an end-of-project e-book
11. Ourania KORONAKI	Preparing the first coding activity
12. Selcen KAHVECİ HASKILIÇ	Preparing the Second coding activity
13. Marilena MICHA	Preparing the third coding activity
14. Varela PANAGIOTA	Preparing the fourth coding activity
15. Songül BEHATIR	Preparing the fifth coding activity
16. Eda AKBULUT	Preparing the sixth coding activity
17. Ivan RODICA FELICIA	Preparing the seventh coding activity
18. Stella KONTOPOULOU	Preparing the eighth coding activity
19. Stella YPSILANTI	Preparing the ninth coding activity
20. Dilek AKSOY	Preparing the tenth coding activity

ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗ ΓΟΝΕΩΝ



Η πρώτη διαδικτυακή μας συνάντηση



Emine OĞUZGİRAY
Hayme Ana Special
Education
Kindergarden
SINOP/TURKEY

02.10.2025

zoom

Katılımcılar (14)

- E Eda Akbulut
- E emine oğuzgiray
- F FATOŞ UGURLU
- IR Ivan Rodica Felicia
- MD Marjola Dulaj
- MM Miliana Marcu
- SK Selcen Kahveci Haskılıç
- SK Stella Kontopoulou
- U UserOURANIAKORONAKI

KULLANICILAR (15)

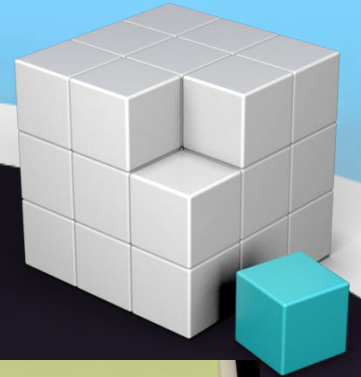
- Ru Rumeysa BULUT SARI (Sen) Web Kamerası
- Gü Güzade ŞİŞMAN Web Kamerası
- Ed Eda AKBULUT Mobil
- Em Emine Oğuzgiray Web Kamerası | Mobil
- Iv Ivan Rodica Felicia Mobil
- Kü Kübra KILIÇ Mobil
- Ma Marilena Micha Mobil
- Mi Miliana Marcu
- Ou OURANIA KORONAKI Web Kamerası

To join the audio bridge click the speaker button. Use a headset to avoid causing background noise for others.

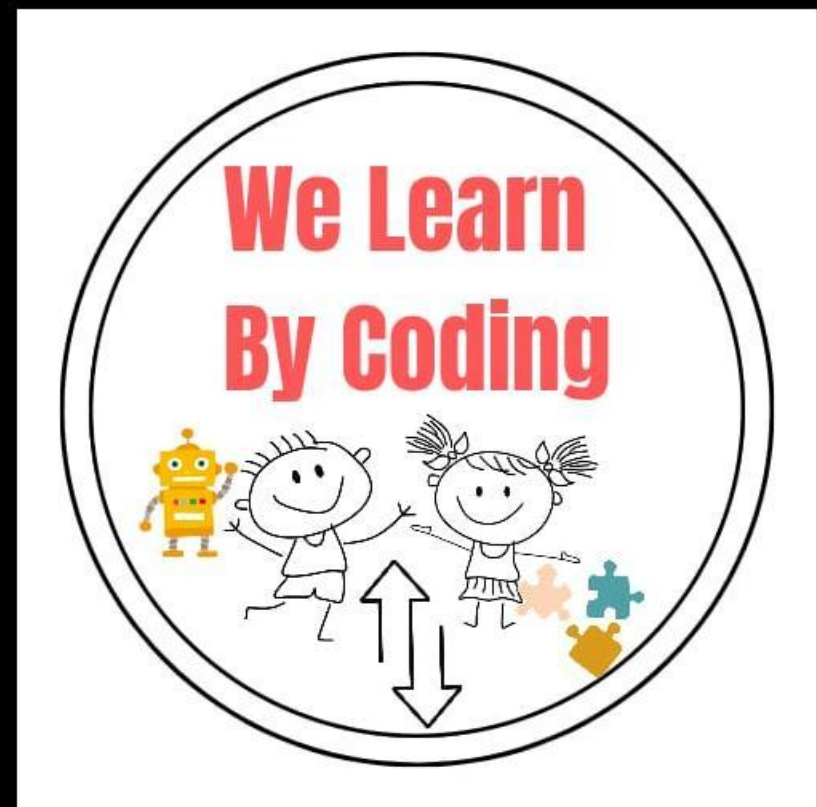
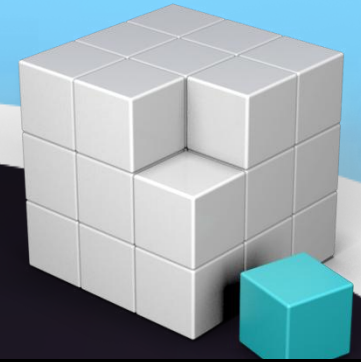
This server is running BigBlueButton.

- St STELLA YPSILANTI 21:03 Hallo
- Ed Eda AKBULUT 21:04 Hello

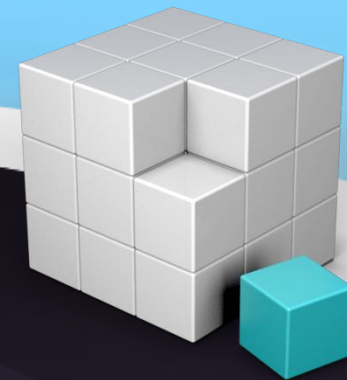
Η αφίσα μας



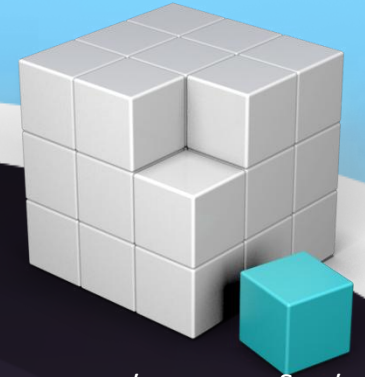
Το λογότυπο μας



ΠΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΜΑΘΗΤΩΝ

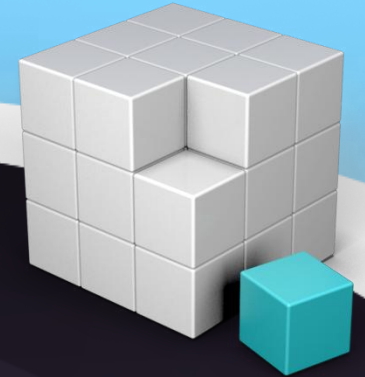


1^η δραστηριότητα προγραμματισμού

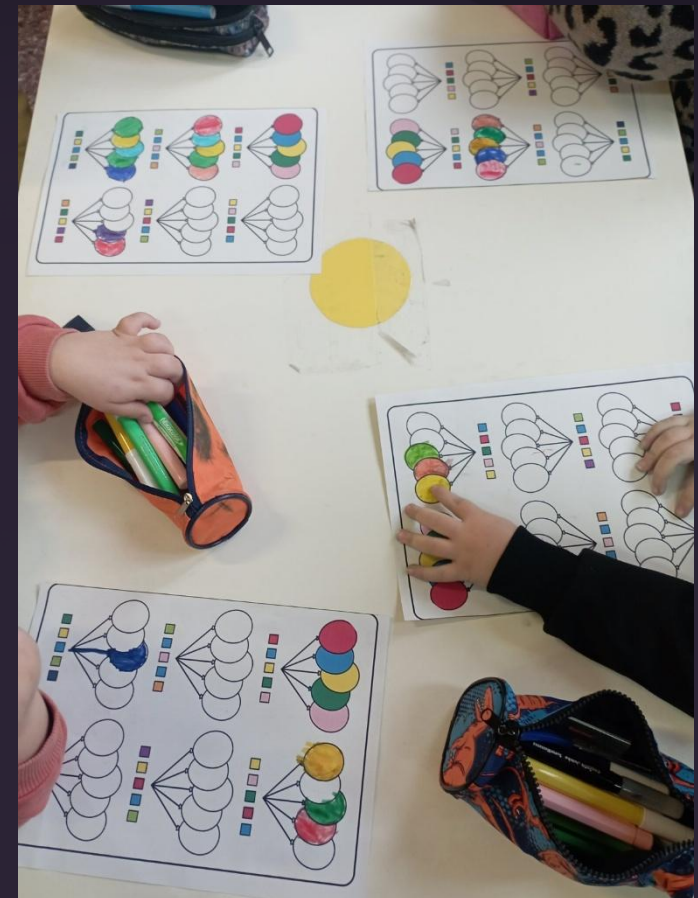


- Εκτυπώσαμε την έγχρωμη και την ασπρόμαυρη εκδοχή των σημαιών και τις τοποθετήσαμε τυχαία στον καρτέ ή στο πάτωμα. Εκτυπώσαμε επίσης τον χάρτη με τις σημαίες. Χωρίσαμε τα παιδιά σε 5 ομάδες. Κάθε ομάδα επιλέγει μία χώρα και προγραμματίζει το beebot έτσι ώστε να φτάνει. Βρίσκουν τη χώρα στον χάρτη και βάζουν μια καρφίτσα πάνω της. Η καρφίτσα τους δίνει μια ασπρόμαυρη εκδοχή της σημαίας που έχουν φτάσει, για να τη χρωματίσουν ομαδικά στην ομάδα τους (έχω ετοιμάσει ασπρόμαυρες σημαίες καλυμμένες με πλαστικό με χρωματικό κώδικα). Όταν όλες οι ομάδες έχουν καρφίτσώσει τη χώρα τους, χρωματίζουν τη σημαία που έχουν πάρει, ακολουθώντας τον χρωματικό κώδικα. Τέλος, δημιουργούμε ένα ομαδικό έργο με τις σημαίες των 5 χωρών και το μοιραζόμαστε στην ομάδα μας στο etwinning.

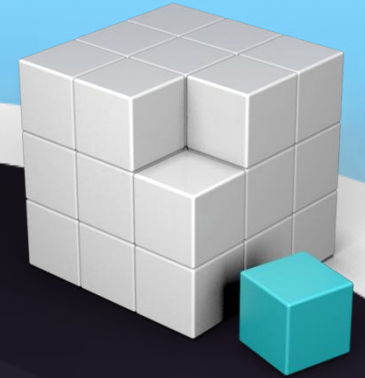
2η δραστηριότητα προγραμματισμού



- Τα μπαλόνια θα βαφτούν σύμφωνα με τους χρωματικούς κώδικες.



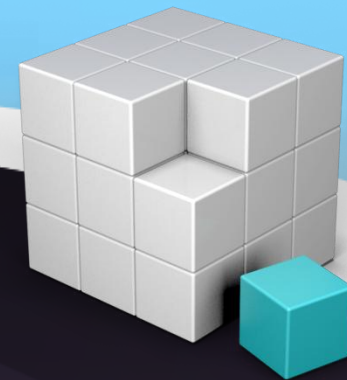
3η δραστηριότητα προγραμματισμού



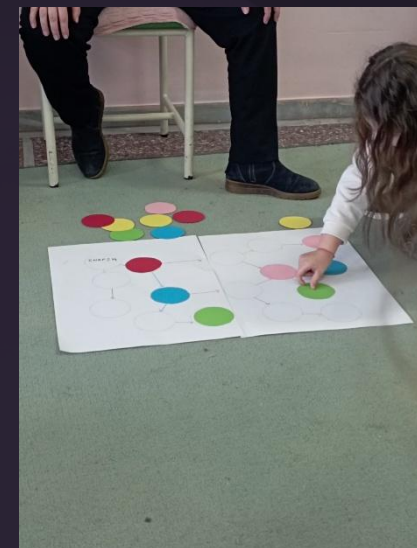
- Ο κύκλος του νερού



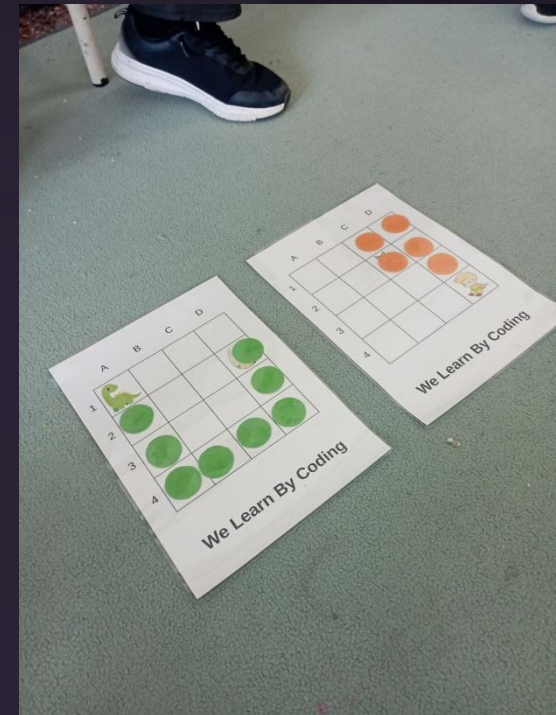
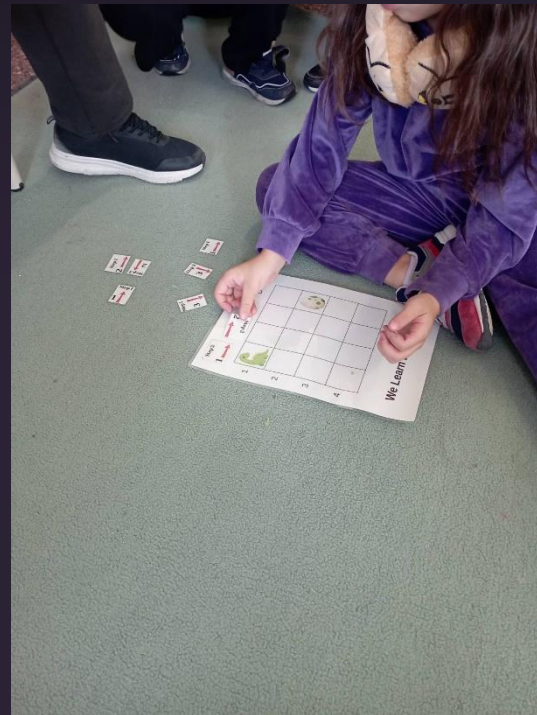
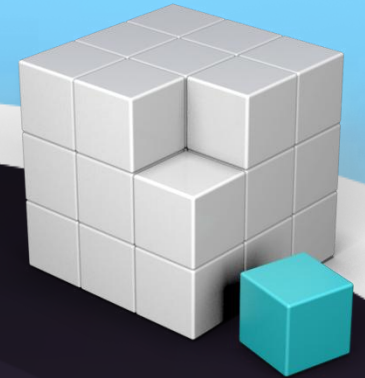
4η δραστηριότητα προγραμματισμού



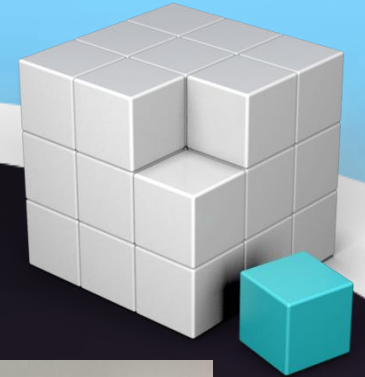
- Σε ένα μεγάλο λευκό χαρτί σχεδιάζουμε κύκλους. Στη συνέχεια, σχεδιάζουμε βέλη από κύκλο σε κύκλο με διαφορετικά χρώματα. Κόβουμε κύκλους σύμφωνα με τα χρώματα των βελών μας. Οι μαθητές πρέπει να τοποθετήσουν τους κύκλους στον σωστό σύμφωνα με τα βέλη.



5η δραστηριότητα προγραμματισμού



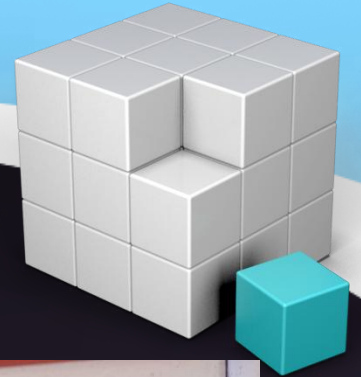
6^η δραστηριότητα προγραμματισμού



- Τα παιδιά συμμετείχαν σε μια δραστηριότητα κωδικοποίησης με επίκεντρο την οργάνωση δεδομένων. Μέτρησαν διάφορα φρούτα και λαχανικά και στη συνέχεια χρησιμοποίησαν έναν συγκεκριμένο χρωματικό κώδικα για να δημιουργήσουν ένα ραβδόγραμμα. Χρωματίζοντας τα τετράγωνα του πλέγματος με βάση τις ποσότητες που μέτρησαν, εξασκήθηκαν ακολουθώντας μια ακολουθία οδηγιών (αλγοριθμική σκέψη) και έμαθαν πώς να αναπαριστούν οπτικά πληροφορίες.



7η δραστηριότητα προγραμματισμού



WE LEARN BY CODING

	●	
●		
		●

 →

		●
●		
		●

		●
	●	
●		

 →

		●
	●	
●		

	●	
		●
	●	

 →

	●	
		●
	●	

ΚΡΕΑΝΤΡΟ

WE LEARN BY CODING

	●	
●		
		●

 →

		●
●		
		●

		●
	●	
●		

 →

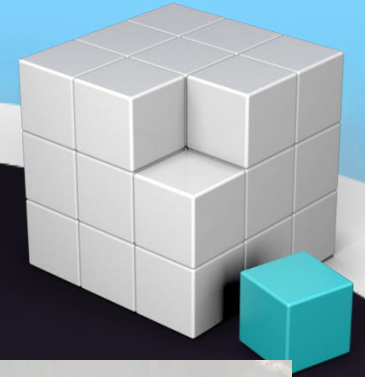
		●
	●	
●		

	●	
		●
	●	

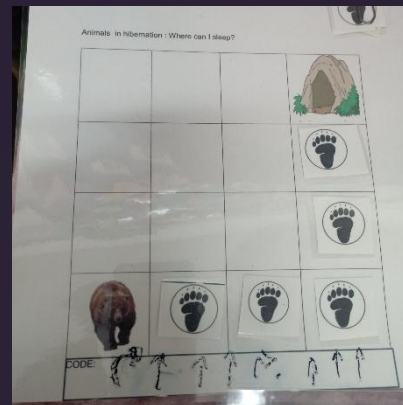
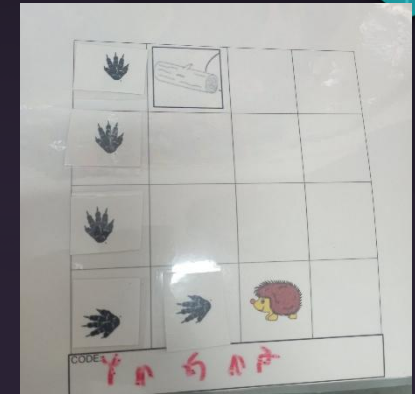
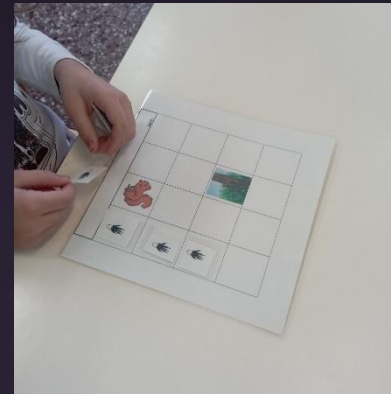
 →

	●	
		●
	●	

8η δραστηριότητα προγραμματισμού



- Σύμφωνα με τις οδηγίες, θα πρέπει να οδηγήσουμε τα ζώα που πέφτουν σε χειμερία νάρκη στη φωλιά τους. Θα κόψουμε τα ίχνη από τα πόδια τους και θα τα τοποθετήσουμε στα τετράγωνα προς τη φωλιά τους. Στη συνέχεια, τα παιδιά μπορούν να γράψουν τον κώδικα χρησιμοποιώντας βέλη. Ακόμα και όσοι από εσάς έχετε ένα beebot, μπορείτε να κόψετε τις εικόνες. Τοποθετήστε τις εικόνες με τις φωλιές στο πλέγμα. Κάθε παιδί πρέπει να επιλέξει ένα ζώο και με τη βοήθεια του beebot να το οδηγήσει στη φωλιά του.



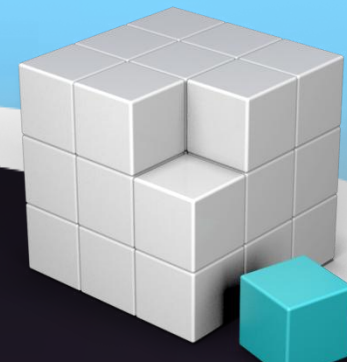
ΠΑΙΧΝΙΑ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ



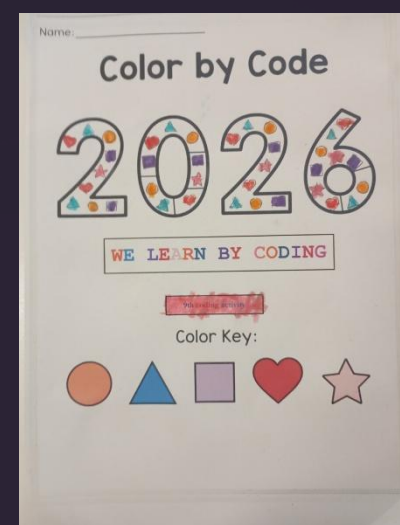
1ST KINDERGARTEN OF NEAPOLI



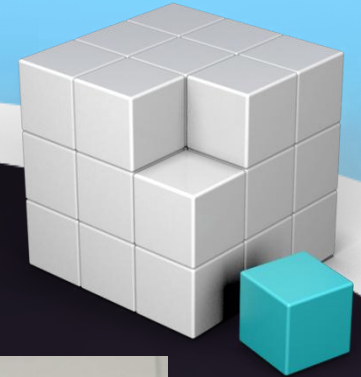
9η δραστηριότητα προγραμματισμού



- Η 9η δραστηριότητα κωδικοποίησης είναι "Χρώμα με Κώδικα" και οι οδηγίες είναι οι εξής:
- Αναγνώριση του Κλειδιού: Εξηγήστε ότι κάθε σχήμα στο κάτω μέρος αντιπροσωπεύει μια συγκεκριμένη χρωματική "εντολή".
- Σάρωση των Αριθμών: Ζητήστε από τους μαθητές να βρουν τα μικρά, αχνά σχήματα που είναι κρυμμένα μέσα στους αριθμούς "2026".
- Αποκωδικοποίηση & Χρωματισμός: Αντιστοιχίστε κάθε κρυφό σχήμα με το Κλειδί Χρώματος και συμπληρώστε αυτό το τμήμα με το σωστό χρώμα.
- Ολοκλήρωση της Ακολουθίας: Συνεχίστε να "τρέχετε τον κώδικα" μέχρι να χρωματιστούν πλήρως όλα τα τμήματα του έτους 2026.



10^η δραστηριότητα προγραμματισμού



LET'S CODE

Help the bunny reach the carrot! Follow the directions and color the path.

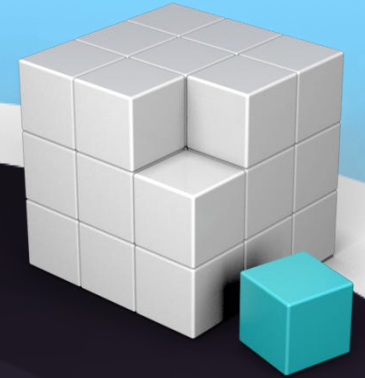
- 1.Forward ↓
- 2.Forward ↓
- 3.Forward ↓
- 4.Turn right →
- 5.Turn right →
- 6.Turn right →
- 7.Turn right →

ΑΣΤΕΡΗ LET'S CODE

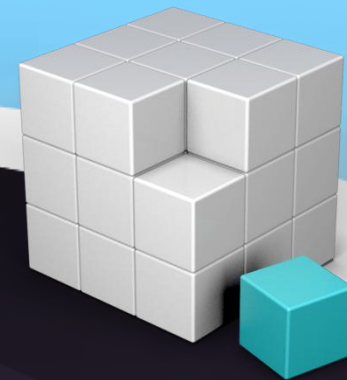
Help the bunny reach the carrot! Follow the directions and color the path.

- 1.Forward ↓
- 2.Forward ↓
- 3.Forward ↓
- 4.Turn right →
- 5.Turn right →
- 6.Turn right →
- 7.Turn right →

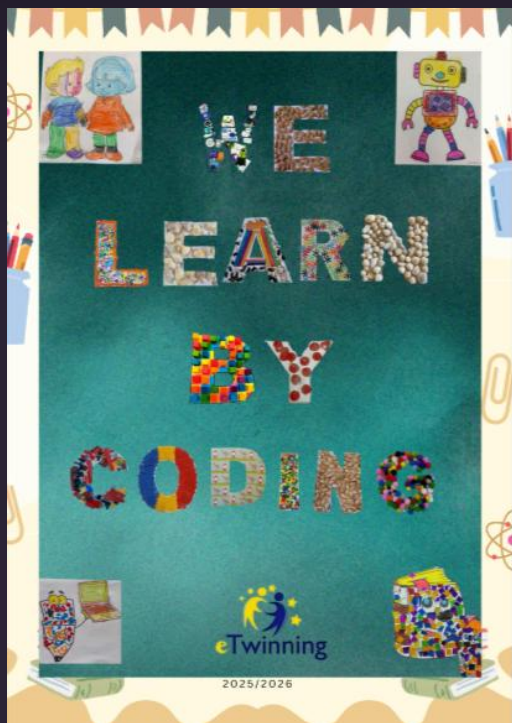
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ ΜΑΘΗΤΩΝ



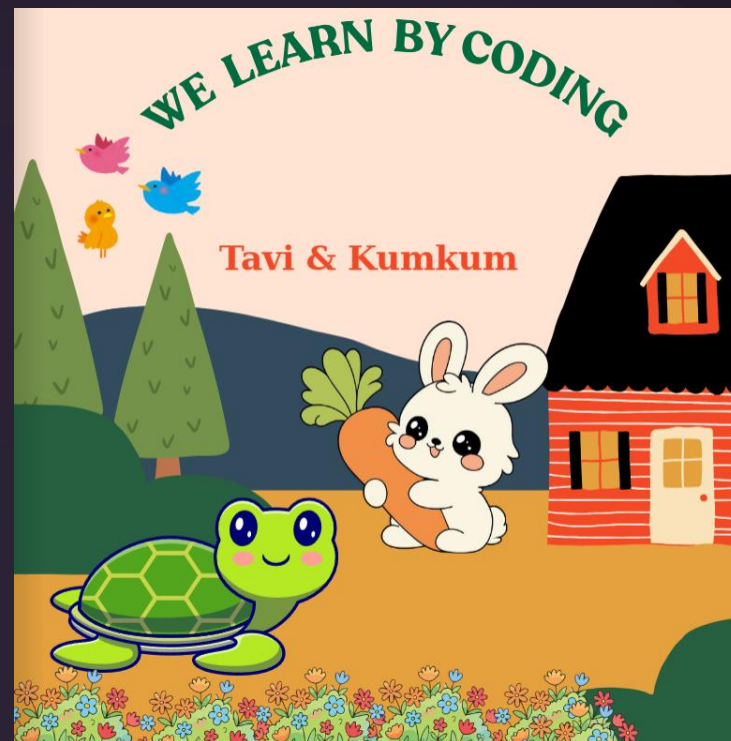
ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑ



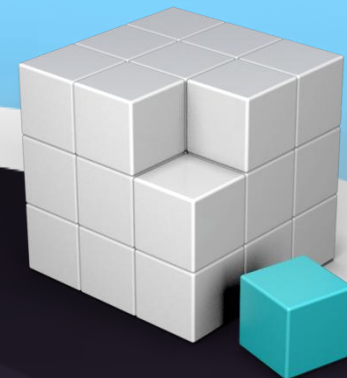
- [E BOOK](#)



- [CODING STORYBOOK](#)



ΔΙΑΧΥΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



Σας ευχαριστώ για το όμορφο ταξίδι στον προγραμματισμό!!!

