

# ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Δημιουργώ και Καινοτομώ –

Δημιουργική σκέψη και πρωτοβουλία

«STEAM- Εκπαιδευτική ρομποτική»

«Το νερό, νεράκι...»

2022-2023

# «STEAM- Εκπαιδευτική ρομποτική»

## «Το νερό, νεράκι...»

### ΣΤΟΧΟΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Η καλλιέργεια των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.

Η ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακού εγγραμματισμού.

Η διαμόρφωση οικολογικής συνείδησης, υπευθυνότητας, πρωτοβουλίας, υιοθέτηση καλών συνηθειών προστασίας του περιβάλλοντος.

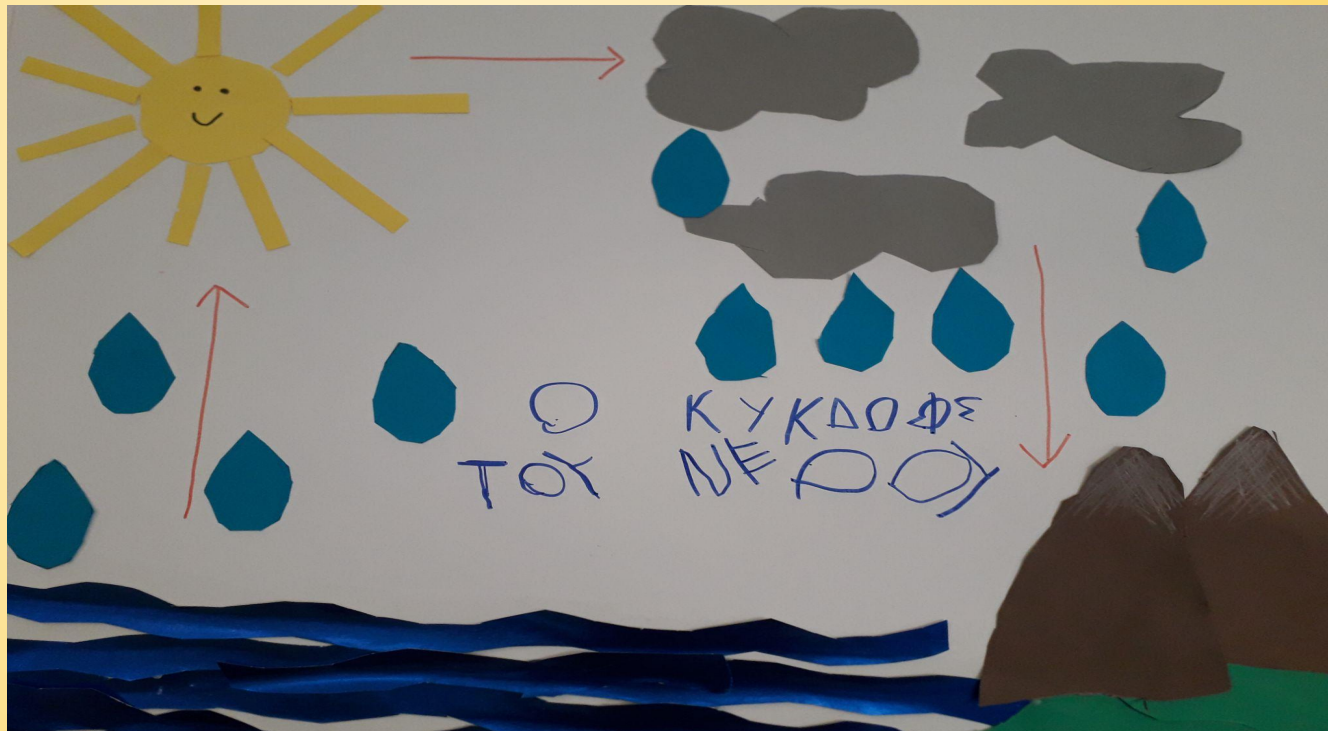
Η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της δημιουργικότητας.

Η ικανότητα προβληματισμού, συνεργασίας και επικοινωνίας

«STEAM- Εκπαιδευτική ρομποτική»

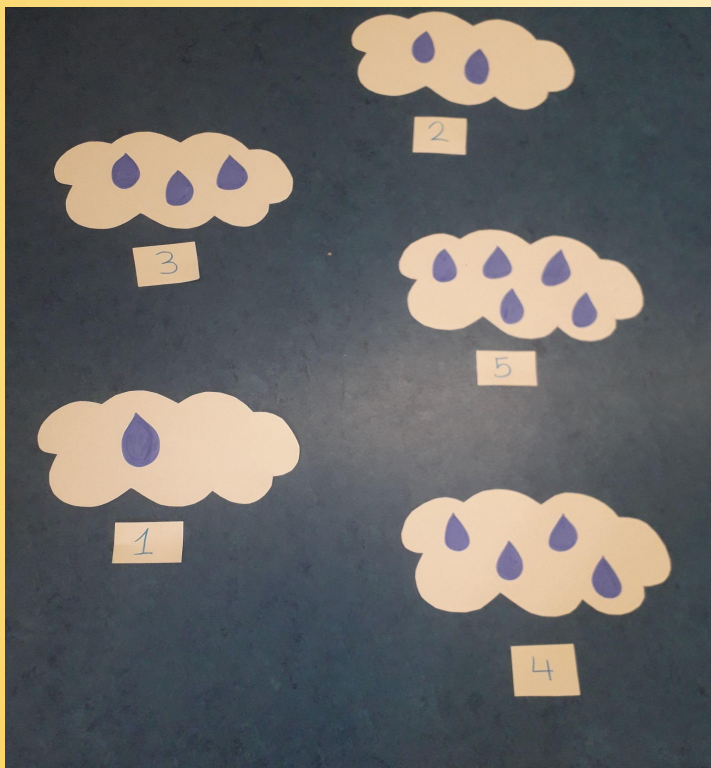
## «Το νερό, νεράκι...»

Ο κύκλος του νερού



«STEAM- Εκπαιδευτική ρομποτική»

«Το νερό, νεράκι...»

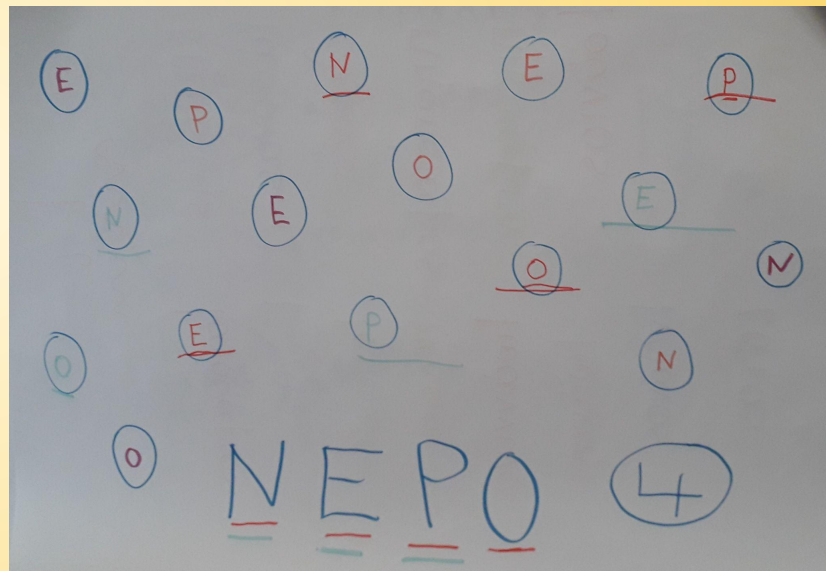


Σύννεφα και σταγόνες

# «STEAM- Εκπαιδευτική ρομποτική»

## «Το νερό, νεράκι...»

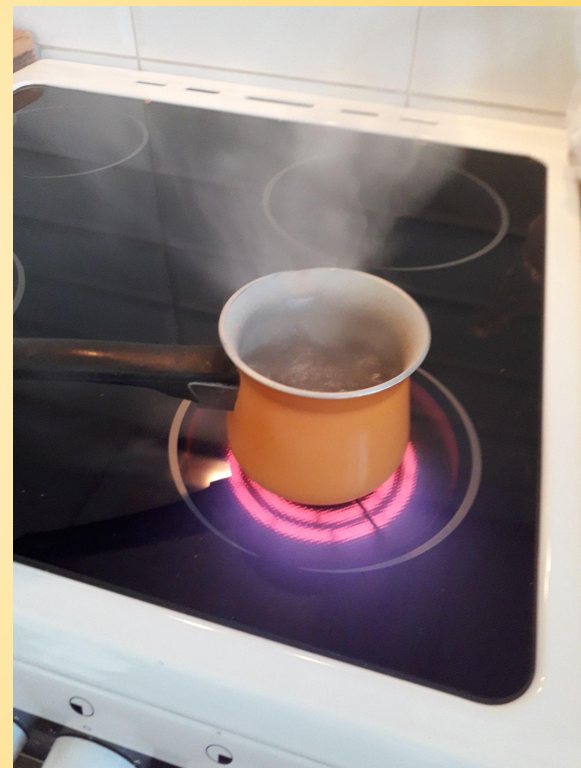
Γλωσσικά  
παιχνίδια



# «STEAM- Εκπαιδευτική ρομποτική»



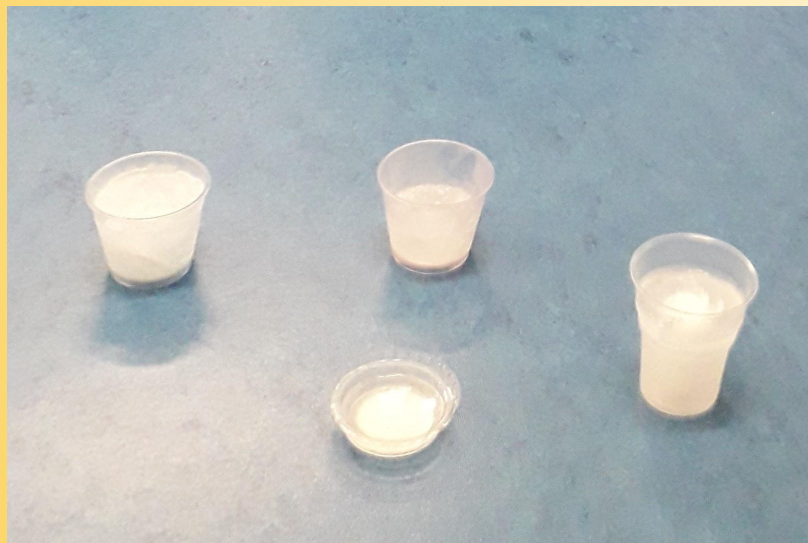
## «Το νερό, νεράκι...»



Πειράματα

«STEAM- Εκπαιδευτική ρομποτική»

«Το νερό, νεράκι...»



Πειράματα



# «STEAM- Εκπαιδευτική ρομποτική»

## «Το νερό, νεράκι...»



Πειράματα

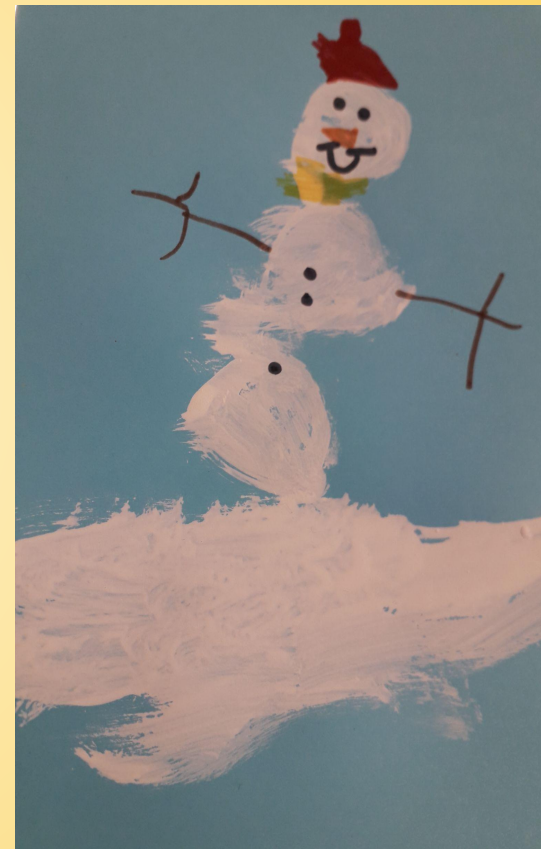
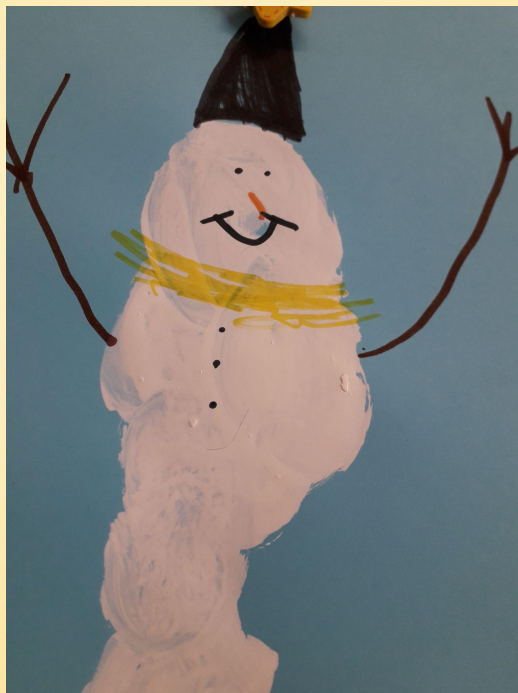


«STEAM- Εκπαιδευτική ρομποτική»

«Το νερό, νεράκι...»



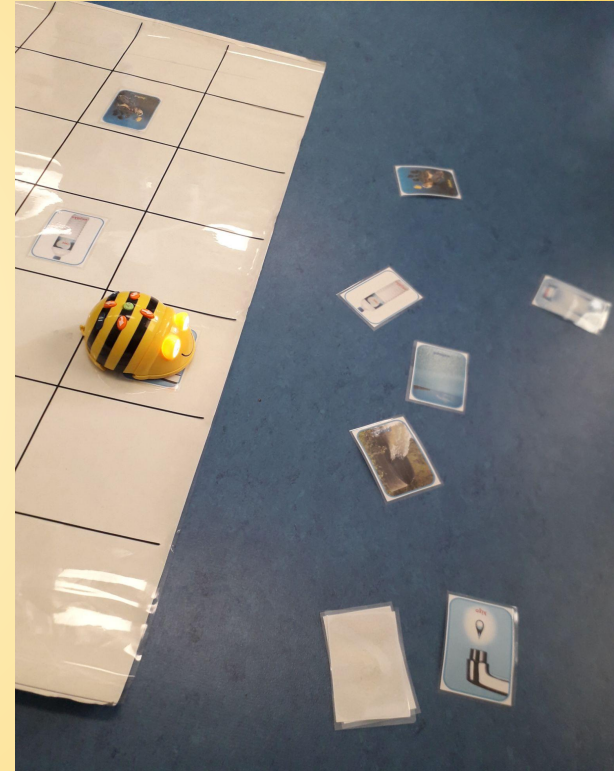
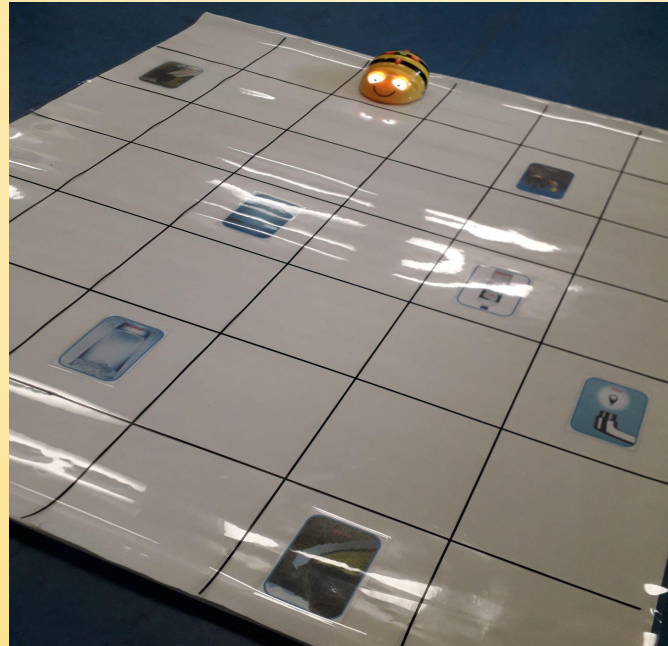
Χιονάνθρωπάκια  
στη σειρά



«STEAM- Εκπαιδευτική ρομποτική»

«Το νερό, νεράκι...»

Παιχνίδια με  
τη μελισσούλα  
Bee



# «STEAM- Εκπαιδευτική ρομποτική»

## «Το νερό, νεράκι...»



Οδηγίες για σωστή  
χρήση  
του νερού