

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

*Πρόγραμμα Καλλιέργειας Δεξιοτήτων
Πράξη: «Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις δεξιότητες
μέσω εργαστηρίων» (MIS 5092064)*



ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ «ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ 2014-2020» που συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και
την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο)



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ-
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ & ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑ
ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

« Μικροί κώδικες- Μεγάλες ιδέες»





ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ			
ΣΧΟΛΕΙΟ	64 ^ο ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ	ΤΜΗΜΑ.....	ΣΧΟΛ. ΕΤΟΣ: 2025- 26
Θεματική	Δημιουργώ και Καινοτομώ- Δημιουργική Σκέψη και Καινοτομία	Υποθεματική	Ψηφιακές Δεξιότητες- Κωδικοποίηση
ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)		Νηπιαγωγείο	
Τίτλος		Μικροί κώδικες- μεγάλες ιδέες	
Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου		• Δεξιότητες μάθησης • Ψηφιακή μάθηση 21^{ου} αιώνα • Δεξιότητες του Νου • Δεξιότητες της τεχνολογίας και της επιστήμης	
Γενικός Στόχος Εργαστηρίου		Τα παιδιά να γνωρίσουν με απλό και παιγνιώδη τρόπο τις βασικές έννοιες του προγραμματισμού, να αναπτύξουν τη λογικομαθηματική και δημιουργική τους σκέψη και να συνεργαστούν μέσα από δραστηριότητες STEM και ψηφιακής παιδείας	



Στόχος Εργαστηρίου: Να κατανοήσουν τα παιδιά ότι ο προγραμματισμός είναι «να δίνουν οδηγίες για να γίνει κάτι»	1^ο Εργαστήριο: Τι είναι ο προγραμματισμός	<u>Δραστηριότητα 1^η:</u> Παραμύθι: Ο Ρομποτούλης που ήθελε να κινηθεί Αφήγηση του παραμυθιού και συζήτηση: τι σημαίνει να δίνουμε εντολές <u>Δραστηριότητα 2^η:</u> Παιχνίδι: Ο άνθρωπος Ρομπότ Τα παιδιά σε ζευγάρια, το ένα παιδί είναι ρομπότ και το άλλο ο προγραμματιστής. Οι προγραμματιστές δίνουν προφορικές εντολές στα ρομπότ για να κινηθούν (π.χ. πήγαινε μπροστά, γύρνα δεξιά, πήγαινε τρία βήματα πίσω).
Στόχος Εργαστηρίου: Να εξασκηθούν σε ακολουθίες και κατευθύνσεις	2^ο Εργαστήριο Προγραμματίζω χωρίς υπολογιστή	<u>Δραστηριότητα 1^η:</u> Λαβύρινθος στο πάτωμα. Με χαρτοταινία φτιάχνουμε μια διαδρομή στο πάτωμα και δίνουμε οδηγίες στο ρομπότ-παιδί για να φτάσει στο τέλος της διαδρομής. <u>Δραστηριότητα 2^η:</u> Δημιουργία πίνακα ακολουθιών. Τα παιδιά βάζουν κάρτες με σύμβολα-βέλη για να οδηγήσουν ένα ζωάκι στη φωλιά του



Στόχος Εργαστηρίου: Τα παιδιά μαθαίνουν να αναγνωρίζουν μοτίβα και να ταξινομούν αντικείμενα με διαφορετικά κριτήρια, κατανοώντας τη σημασία της δομής και της επανάληψης στον προγραμματισμό	3^ο Εργαστήριο Σκέφτομαι λογικά- Μοτίβα και Ταξινομήσεις	<u>Δραστηριότητα 1^η :</u> Παιχνίδι: Βρες τη σειρά. Τα παιδιά συνεχίζουν μοτίβα με τουβλάκια lego, καπάκια ή κουμπιά. Συζήτηση: Τι θα γίνει αν αλλάξουμε μια εντολή στο μοτίβο; <u>Δραστηριότητα 2^η :</u> Τα παιδιά ομαδοποιούν αντικείμενα με βάση ένα ή περισσότερα κριτήρια. Κάθε ομάδα δημιουργεί «πρόγραμμα ταξινόμησης» (π.χ .πρώτα τα κόκκινα, μετά τα μπλε...) <u>Δραστηριότητα 3^η:</u> Μοτίβα με κινήσεις. Τα παιδιά δημιουργούν μοτίβα με συγκεκριμένες κινήσεις, π.χ. παλαμάκι-πατούσα-παλαμάκι-στροφή και τα εκτελούν σαν «πρόγραμμα χορού»
Στόχος Εργαστηρίου: Να αναπτύξουν την ικανότητα εντοπισμού και διόρθωσης λαθών καλλιεργώντας την επίλυση προβλημάτων	4^ο Εργαστήριο Βρες το λάθος του κώδικα	<u>Δραστηριότητα 1^η :</u> Ο Ρομποτούλης έκανε λάθος! Η εκπαιδευτικός δείχνει μια σειρά εντολών που δεν οδηγεί στον στόχο. Τα παιδιά εντοπίζουν που χάλασε ο κώδικας και προτείνουν διορθώσεις. <u>Δραστηριότητα 2^η :</u> Διορθώνω την ιστορία. Σε εικόνες ακολουθίας μια εικόνα είναι εκτός σειράς. Τα παιδιά εντοπίζουν το λάθος και



		φτιάχνουν σωστά την σειρά. .
Στόχος Εργαστηρίου: Να γνωρίσουν την έννοια του ψηφιακού προγραμματισμού μέσα από ασφαλές παιχνίδι	5^ο Εργαστήριο Προγραμματίζω το ρομπότ	<u>Δραστηριότητα 1^η :</u> Δραστηριότητες προγραμματισμού του ρομπότ Beebot πάνω σε χαλί προγραμματισμού ώστε να καταφέρει να φτάσει στον τελικό στόχο. Τα παιδιά φτιάχνουν την διαδρομή πρώτα με βέλη κατεύθυνσης και ύστερα προγραμματίζουν το ρομπότ .
Στόχος Εργαστηρίου: Επανάληψη, δημιουργικότητα, συνεργασία και παρουσίαση	6^ο Εργαστήριο Μοιράζομαι όσα έμαθα!	<u>Δραστηριότητα 1^η :</u> Δημιουργία αφίσας προγραμματισμού

