



**«Το κάστρο του Μυστρά» ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ  
ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ &  
ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑ 1. Υποθεματική: STEM/ Εκπαιδευτική Ρομποτική  
Απρίλιος 2024 –Μάιος 2024**



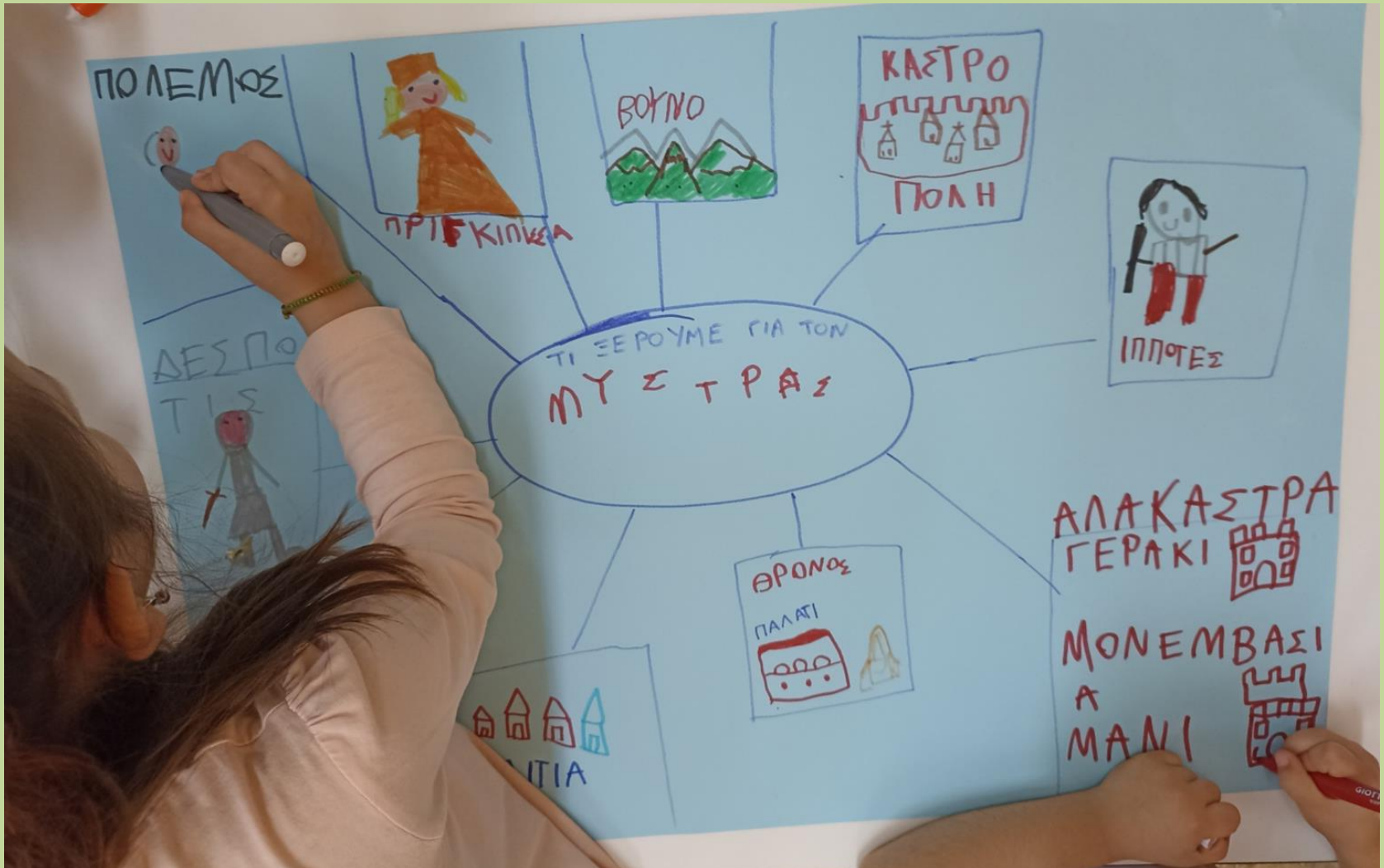
**Δραστηριότητες: Ψυχολογική και γνωστική προετοιμασία.** Με αφορμή το παραμύθι που έγραψαν τα παιδιά, ξεκινήσαμε ένα παιχνίδι ανακάλυψης και εξερεύνησης της καστοροπολιτείας του Μυστρά.

<https://read.bookcreator.com/qFXzmWCHUKURQCObXZilQ47HHYV2/2sZHEW63R1e8SpUSBnhfww>





Ανιχνεύτηκαν και αποτιμήθηκαν οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών. Αξιοποιήθηκε η ιδεοθύελλα και οι ερωταποκρίσεις για να καταγραφούν σε ιστόγραμμα οι πρώτες ιδέες και γνώσεις των μαθητών



ΤΟ ΛΕΜΟΣ



ΠΡΙΦΚΙΝΚΕΛΑ

ΒΟΥΝΟ

ΚΑΣΤΡΟ

ΠΟΛΗ

ΙΠΠΟΤΕΣ

ΤΙ ΞΕΡΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΟΝ  
ΜΥΣΤΡΑΣ

ΔΕΣΠΟΤΗΣ

ΙΣΙΕ

ΘΡΟΝΟΣ

ΠΑΛΑΤΙ

ΣΠΙΤΙΑ

ΑΛΑΚΑΣΤΡΑ

ΓΕΡΑΚΙ

ΜΟΝΕΜΒΑΣΙ

Α

ΜΑΝΙ



Αποτυπώθηκαν εικαστικά (ζωγραφική) οι πρώτες αναπαραστάσεις των μαθητών για την καστροπολιτεία.



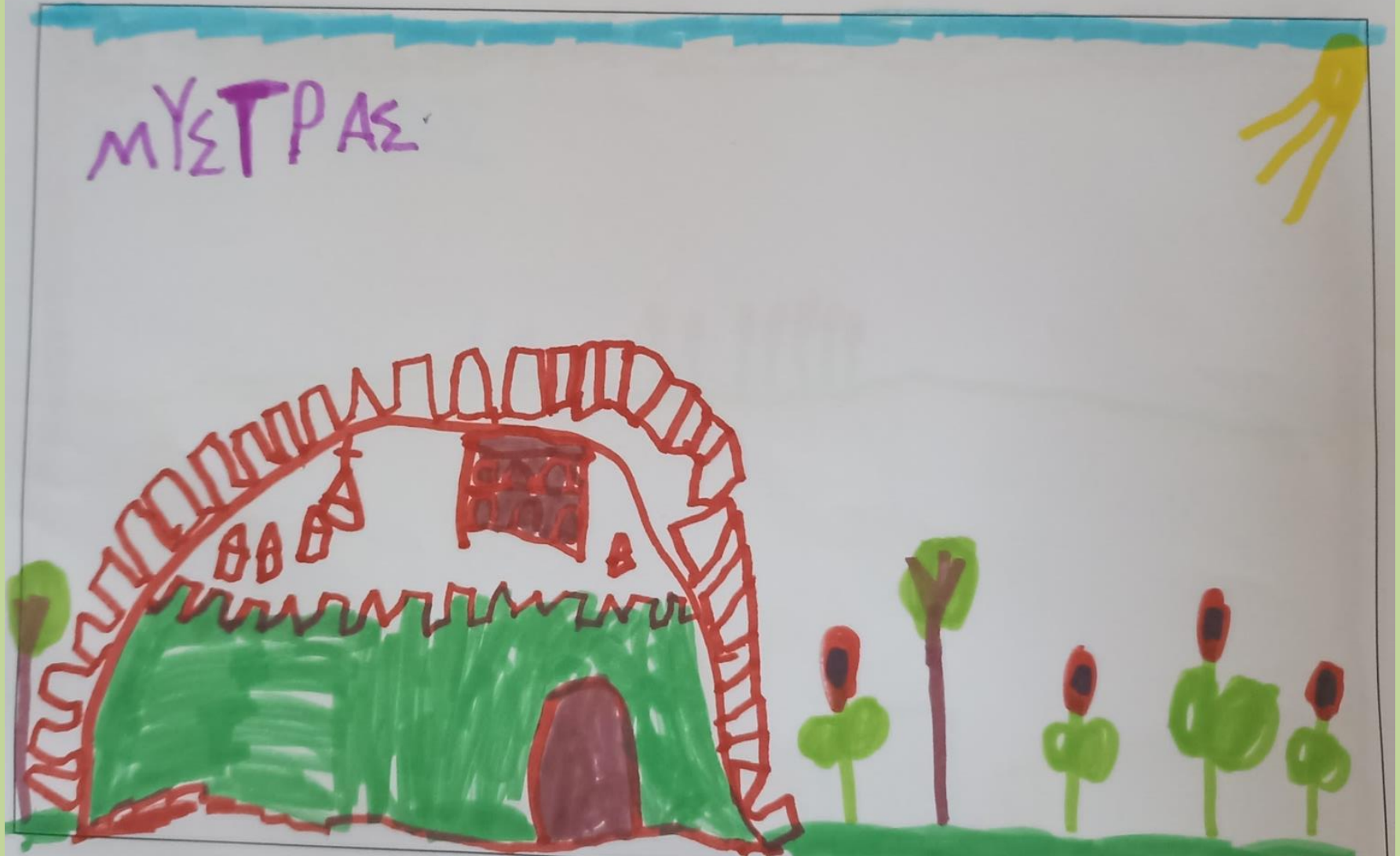


Ζωγράφισε τι είδε η μελισσούλα και ποιον συνάντησε στο κάστρο του Μυστρά



Εργαστήρια Δεξιότητων STE(A)M και εκπαιδευτική ρομποτική- Το κάστρο του Μυστρά

Ζωγράφισε τι είδε η μελισσούλα και ποιον συνάντησε στο κάστρο του Μυστρά



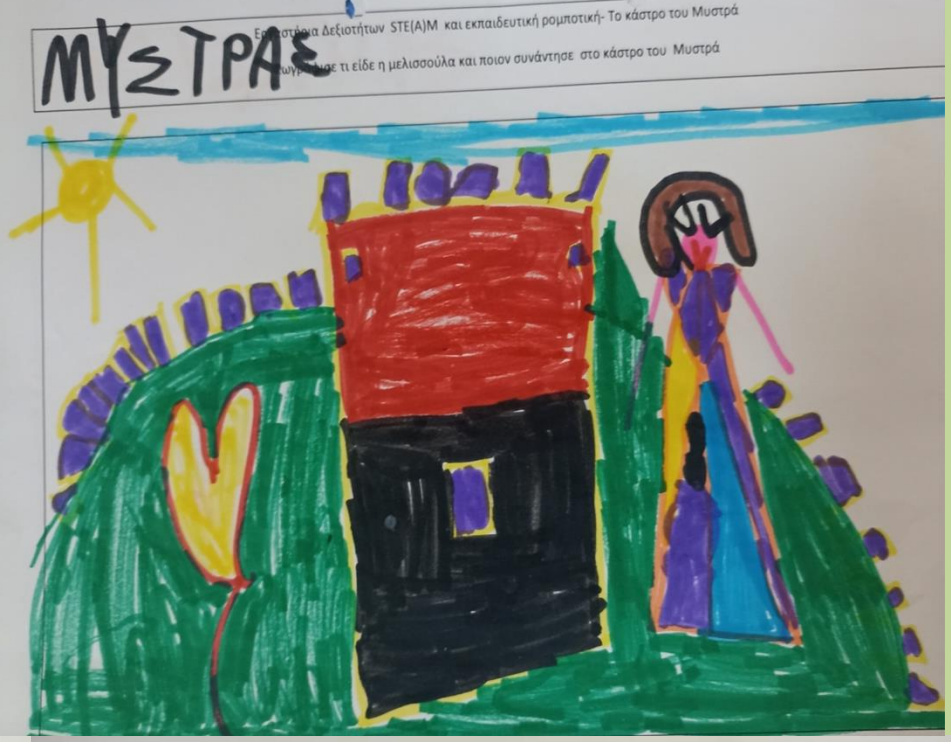
# Μυστράς

Εργαστήρια Δεξιότητων STE(A)M και εκπαιδευτική ρομπωτική- Το κέντρο του Μυστρά

Ζωγράφισε τι είδε η μελισσούλα και ποιον συνάντησε στο κάστρο του Μυστρά











Αξιοποίηση ψηφιακών μέσων (ιστοσελίδες, εικόνες, βίντεο), ταξιδιωτικών εντύπων και φωτογραφιών για τη συλλογή υλικού. Ενημερώθηκαν οι γονείς για να συμβάλλουν στην έρευνα. Ταξινόμηση του υλικού σε κατηγορίες. Γνωριμία με τα 3 κάστρα και τη μεταξύ τους σχέση, ομοιότητες, διαφορές, ιστοριογραμμή...



Εντόπισαν στο χάρτη σε διαδικτυακές εφαρμογές (google earth, google map) τα κάστρα (Μυστράς – Γεράκι-Μονεμβασιά )...



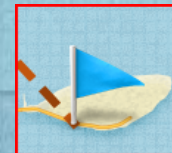
Μυστράς



Σπάρτη



Γεράκι



Μονεμβασιά

...σύγκριναν τις διαδρομές και την απόσταση από τη Σπάρτη



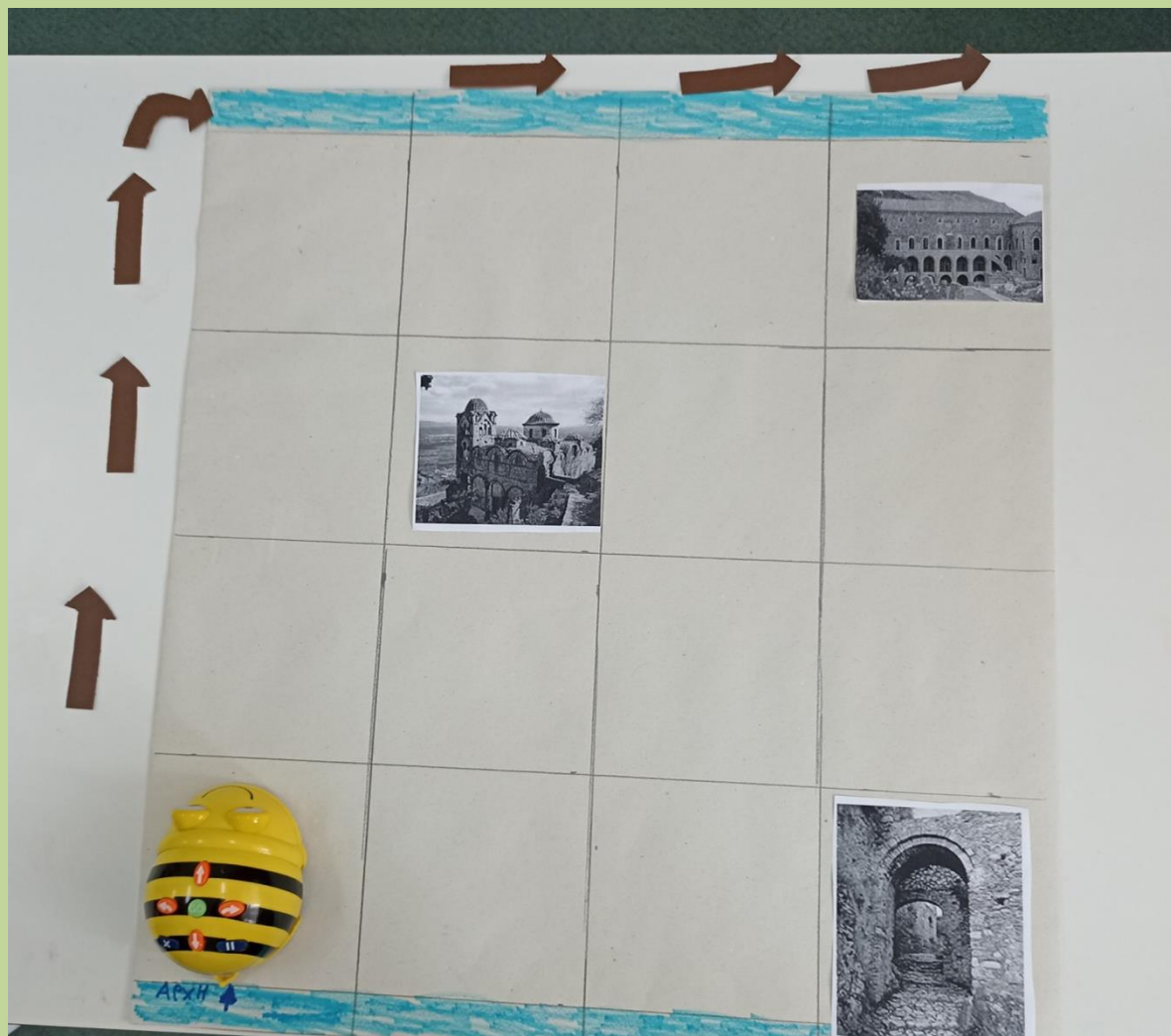
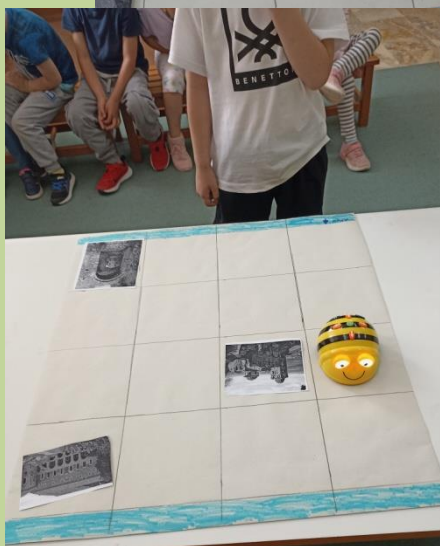


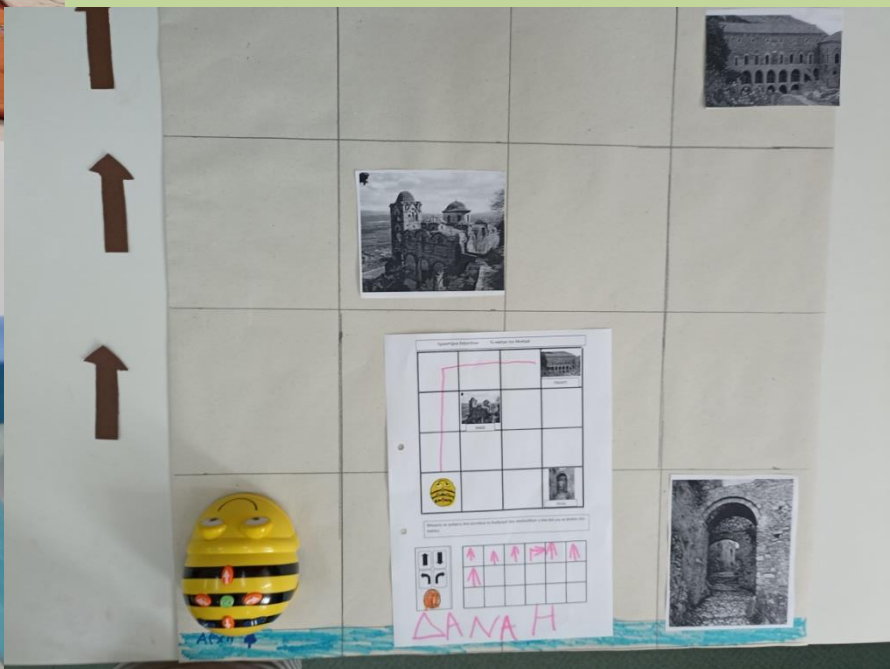
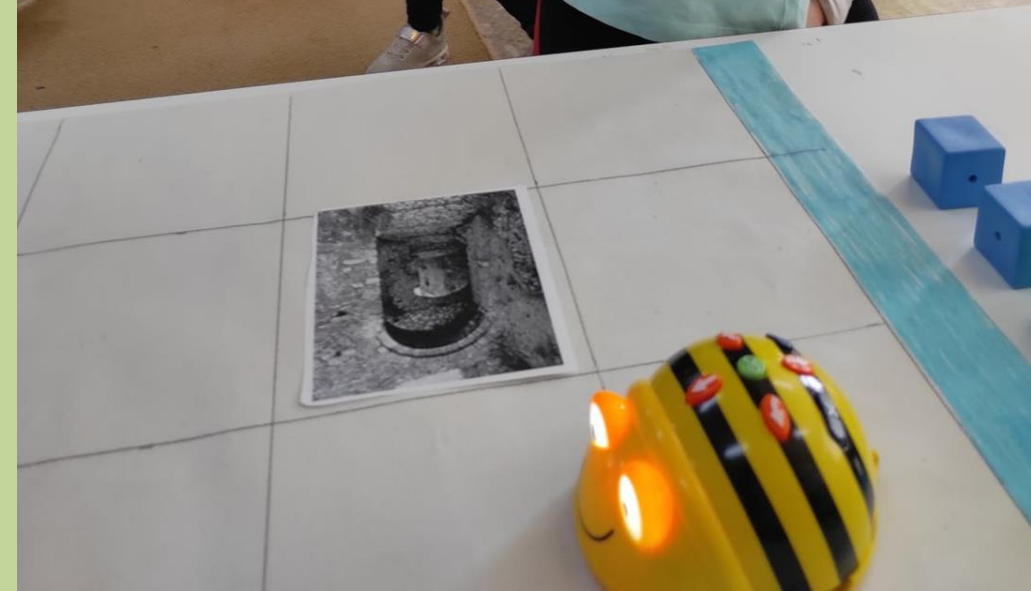
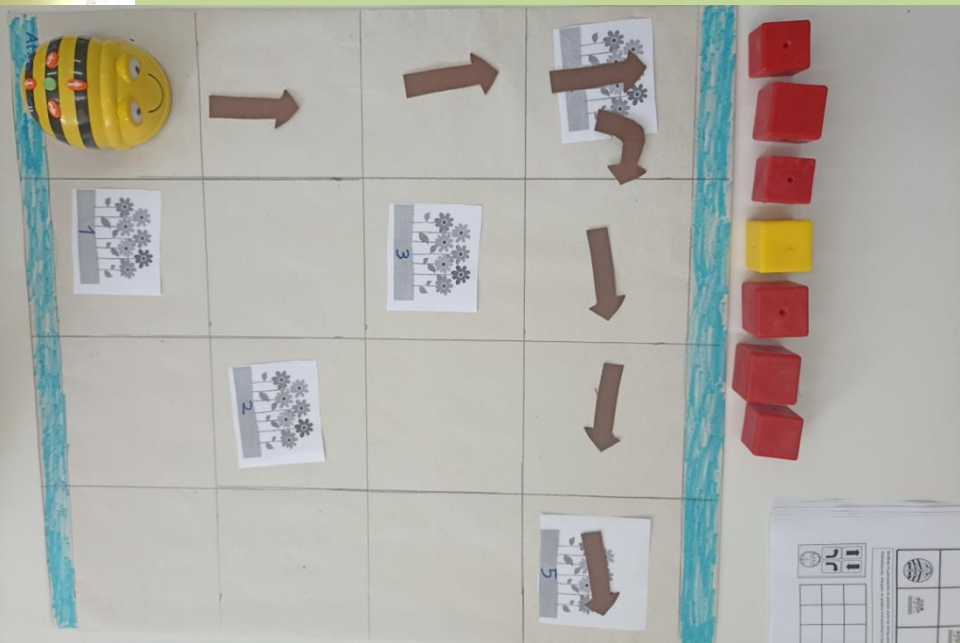
## Βιωματικό παιχνίδι με τα μνημεία- κάστρα

Οι μαθητές συμμετείχαν σε ένα επιδαπέδιο παιχνίδι σε δυάδες. Ο ένας μαθητής ήταν ο οδηγός και ο άλλος ο εκτελεστής. Ο οδηγός με βάση το σημείο εισόδου στο τετραγωνισμένο πλαίσιο κωδικοποιεί με βέλη προσανατολισμού την πορεία που θα πρέπει να εκτελέσει ο μαθητής, ο οποίος υλοποιεί τη διαδρομή για να φτάσει στο μνημείο



Το Bee-Bot ταξιδεύει. Οι μαθητές συμμετείχαν σε ένα παιχνίδι προγραμματισμού του bee bot.



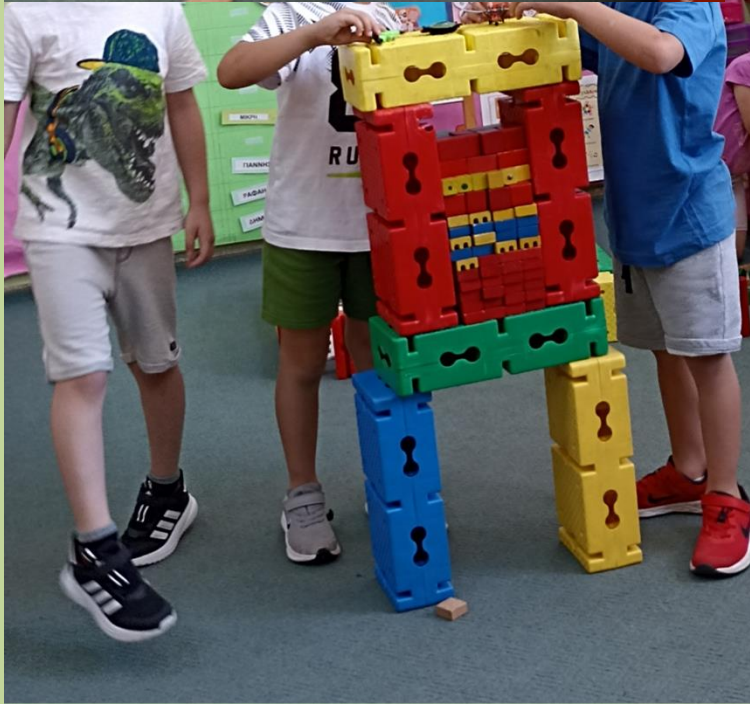




Κατασκευές  
Οι μαθητές  
κλήθηκαν να  
κατασκευάσουν  
τριδιάστατα τα  
μνημεία με υλικά  
που οι ίδιοι θα  
επέλεξαν και να  
τα διαφημίσουν













ΚΑΣΤΡΟ

ΠΑΛΑΤΙΑ

ΕΚΚΛΗΣΙΑ

ΠΙΚΝΙ

ΜΗΣΤΕΡΑΣ

ΣΠΙΤΙΑ

ΚΟΣΤΑΣ ΙΝΟΣΠΛΕ ΑΓΑΜΜΑ ΟΛΟΓΟΣ





• ΚΑΖΙΤΡΟ •



ΕΚΚΛΗΣΙΑ

ΜΗΕΤΡΑΣ

• πο •



ΠΑΝΑΤΙΑ

ΕΚΚΛΗΣΙΑ

# Ψηφιακή ζωγραφική





## Δημιουργία παραμυθιού

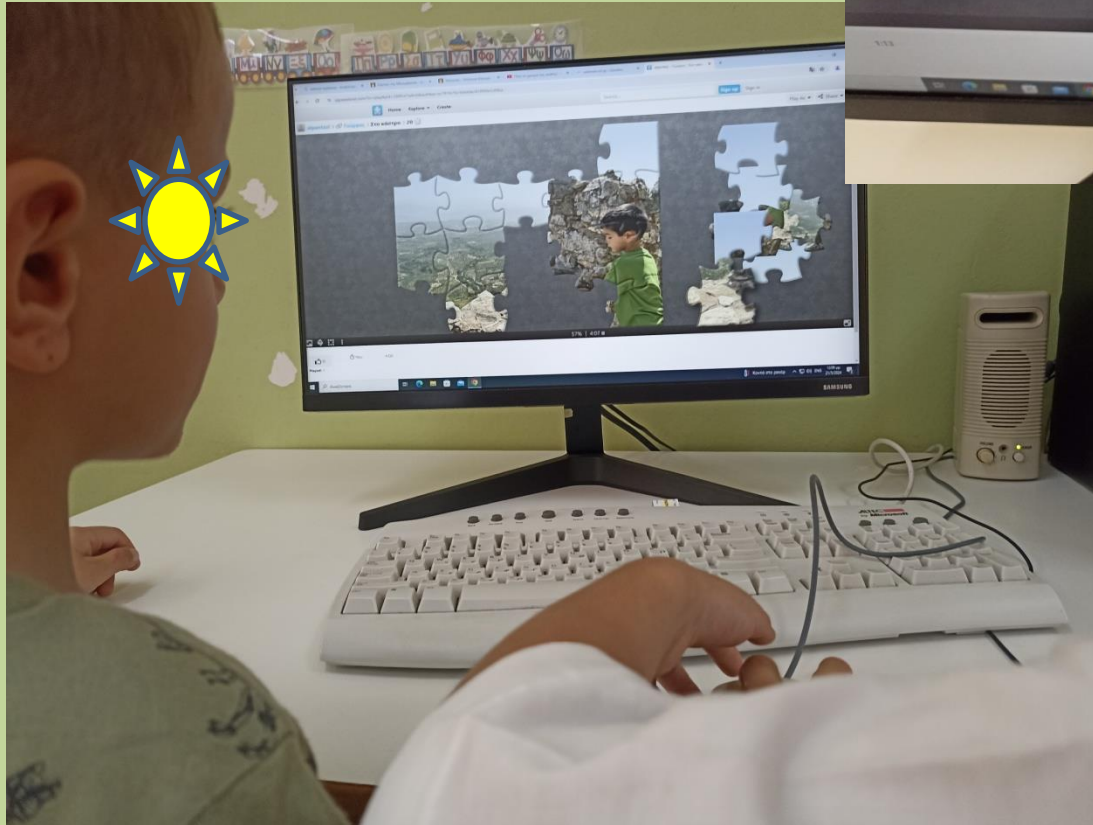
<https://read.bookcreator.com/QRZuCl5FjfsWANs52iKG2EsZJ83/n9SszWA-QTeKUJERrKDVNQ>

Οι φωτογραφίες που έφερε ένας μαθητής μας από το Μυστρά έγιναν ...  
πάζλ και τα παιδιά τα συνέθεσαν στο δάπεδο αλλά και ψηφιακά .  
Δημιουργήθηκαν ψηφιακά παιχνίδια



<https://www.jigsawplanet.com/alpantazi/to-kastro-tou-mystra>

Ο σύνδεσμος για τα παζλ εδώ



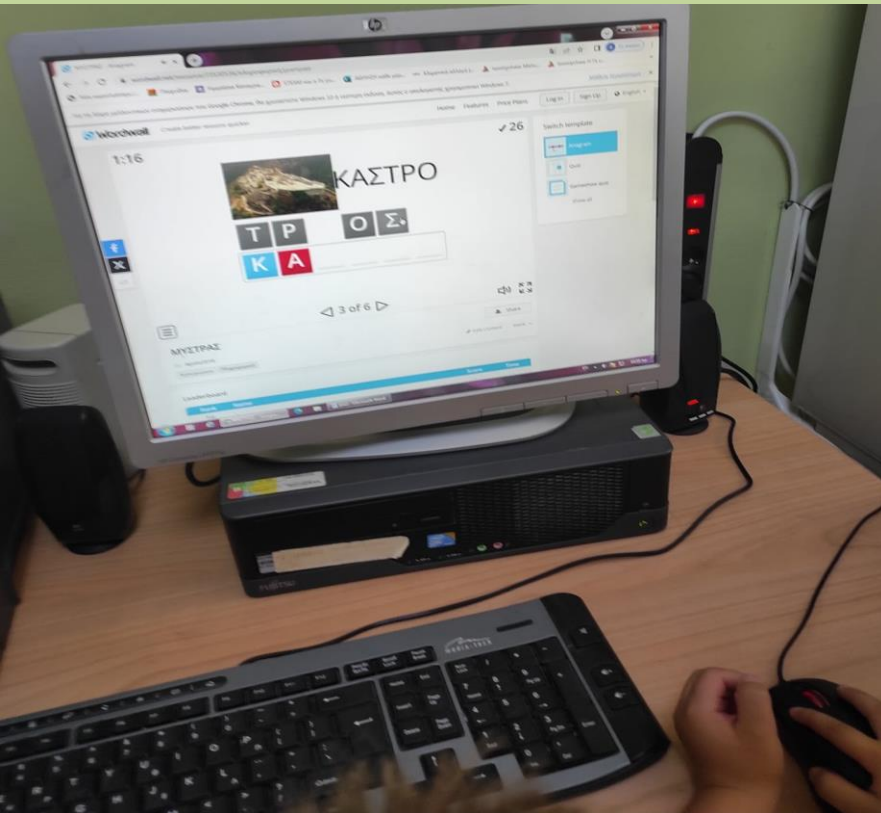
<https://puzzel.org/jigsaw/play?p=-NyH1rpz9dFXeD1r4ts8>

Και εδώ



## Ψηφιακά παιχνίδια που δημιουργήσαμε

## Αναγραμματισμός και βρες τα όμοια



<https://wordwall.net/resource/73530536>

<https://wordwall.net/resource/73530299>

# STEAM-προγραμματισμός

<https://view.genially.com/65d61732fd106c00143e4e98/interactive-content-Beebot>

Οδήγησε τη μέλισσα στο παλάτι

