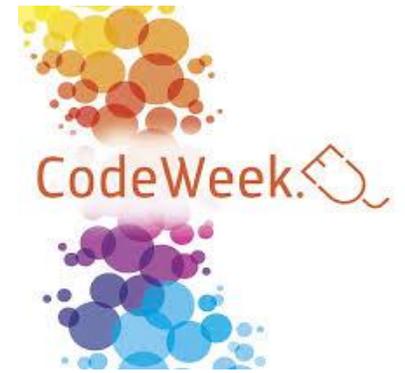

Codeweek 2025

στο 11ο Νηπιαγωγείο Κομοτηνής



Η εκμάθηση συγγραφής κώδικα μας βοηθάει να κατανοούμε τον κόσμο που εξελίσσεται ταχύτατα γύρω μας, να διευρύνουμε τις γνώσεις μας για τον τρόπο λειτουργίας της τεχνολογίας και να αναπτύσσουμε δεξιότητες και ικανότητες, ώστε να ανακαλύπτουμε νέες ιδέες και να καινοτομούμε



Τι είναι η CODEWEEK;

- Η **CodeWeek** (ή **Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Κώδικα**) είναι μια πανευρωπαϊκή πρωτοβουλία που στοχεύει να φέρει τους ανθρώπους — και ειδικά τα παιδιά — πιο κοντά στον **προγραμματισμό**, τη **λογική σκέψη**, και τη **δημιουργικότητα μέσω της τεχνολογίας**.
- Στόχος της είναι να **δείξει ότι ο προγραμματισμός μπορεί να είναι διασκεδαστικός, δημιουργικός και χρήσιμος για όλους**.
- Οι δραστηριότητες δεν απαιτούν εξειδικευμένο εξοπλισμό ή γνώσεις — ακόμα και τα νήπια μπορούν να συμμετέχουν μέσα από **παιχνίδια, ιστορίες και δραστηριότητες χωρίς υπολογιστή (unplugged activities)**.



Πώς χρησιμοποιείται στο νηπιαγωγείο;

- Στο νηπιαγωγείο η CodeWeek εφαρμόζεται **μέσα από παιχνίδι, συνεργασία και δημιουργικότητα**.
Δεν έχει στόχο να μάθουν τα παιδιά να "γράφουν κώδικα", αλλά να **αναπτύξουν δεξιότητες υπολογιστικής σκέψης**: πρόβλεψη, ακολουθία, αιτιολόγηση, επίλυση προβλημάτων.
- **Χρήση απλών ρομποτικών παιχνιδιών:**
- **Bee-Bot**, που τα παιδιά προγραμματίζουν να κινηθούν σε συγκεκριμένες κατευθύνσεις.
- **Δραστηριότητες με ιστορίες:**
- Τα παιδιά "προγραμματίζουν" έναν ήρωα να φτάσει σε έναν προορισμό, φτιάχνοντας μια **ακολουθία γεγονότων** (π.χ. μέσω καρτών ή εικονογραμμάτων).

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:



- Ανάπτυξη **λογικής σκέψης** και **δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων**.
- Ενίσχυση της **ομαδικής συνεργασίας**.
- Ενίσχυση της **δημιουργικότητας** και της **έκφρασης** μέσα από τη χρήση της τεχνολογίας.
- Επαφή με τις **βασικές αρχές του προγραμματισμού** με **παιγνιώδη τρόπο**.

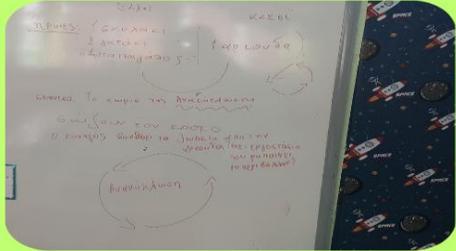
Προγράμματα που υλοποιήθηκαν στο Νηπιαγωγείο μας:

Παραμυθοδιαδρομές με Bee-Bot & Τεχνητή Νοημοσύνη!

Τα παιδιά αποφασίζουν ποιοι θα είναι οι ήρωες του παραμυθιού (π.χ. «μια γάτα που ψάχνει τον θησαυρό»). Η Τεχνητή Νοημοσύνη φτιάχνει την ιστορία. Η εκπαιδευτικός γράφει τις ιδέες στο πρόγραμμα και η ΑΙ δημιουργεί ένα μικρό παραμύθι. Το διαβάζουμε δυνατά. Το Ρομπότ γίνεται παραμυθάς. Φτιάχνουμε μια «διαδρομή παραμυθιού» με εικόνες (π.χ. σπίτι, δάσος, ποτάμι, κάστρο). Τα παιδιά προγραμματίζουν το ρομπότ με απλές εντολές (μπροστά, πίσω, δεξιά, αριστερά) ώστε να ταξιδέψει από σκηνή σε σκηνή και να «αφηγηθεί» την ιστορία. Ζωγραφίζουμε και επεκτείνουμε. Τα παιδιά ζωγραφίζουν δικές τους εικόνες για να προσθέσουν στην ιστορία. Μπορούν να προγραμματίσουν ξανά το ρομπότ με νέο «μονοπάτι» για μια διαφορετική εκδοχή του παραμυθιού



Οι μαθητές του 11ου Νηπιαγωγείου Κομοτηνής στα πλαίσια της εβδομάδας codeweek 2025 εμπνεύστηκαν μια ιστορία για το χωριό της ανακύκλωσης, με την βοήθεια της Τεχνητής νοημοσύνης οι σκέψεις τους έγιναν ιστορία για την σημαντικότητα της Ανακύκλωσης στη ζωή μας



Δημιουργήσαμε με βοήθ την Τεχνητή Νοημοσύνη!!!

Εμπνευστήκαμε!!!

Οργανώσαμε τη δική μας ιστορία με εικόνες!!!



Προγραμματίσαμε με τη bee-bot φτιάχνοντας μια ακολουθία γεγονότων πάνω στη δική μας ιστορία



Η ιστορία μας



Σεισμός, σεισμός έλα φιλαράκο μη σε πιάνει πανικός!

Στόχοι του προγράμματος

Να γνωρίσουν τα παιδιά τι είναι ο σεισμός και πώς αντιδρούμε με ασφάλεια.

Να εξασκηθούν στη λογική ακολουθία, προγραμματισμό χωρίς υπολογιστή (unplugged coding) και ομαδική συνεργασία.

Να αναπτύξουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και χωρικό προσανατολισμό.

Η δραστηριότητα καλλιεργεί την υπολογιστική σκέψη μέσω:

Ακολουθιών εντολών

Εντοπισμού λαθών και διόρθωσης

Συνεργατικής επίλυσης προβλημάτων



Σεισμός,
σεισμός
έλα
φιλάρακο
μη σε
πιάνει
πανικός
codeweek
2025

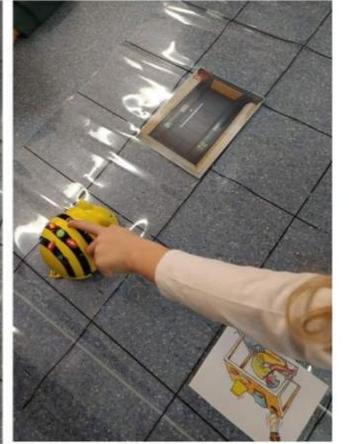


Μελέτη των οδηγιών
για την εκπόνηση
της code week δράσης
με θέμα την προστασία
μας σε περίπτωση σεισμού



2^ο Τμήμα

11ο Νηπιαγωγείο Κομοτηνής
1ο Τμήμα



Στο σχολείο για να περνώ καλά, φέρομαι σωστά!

- Δραστηριότητα με αξιοποίηση bee-bot Αναγνωρίζοντας τη σημασία της καλλιέργειας των ήπιων δεξιοτήτων στη νηπιακή ηλικία, ξεκινάμε από τη σωστή συμπεριφορά απέναντι στους συμμαθητές μας! Επιλέγω εικόνες θετικής και αρνητικής συμπεριφοράς στο νηπιαγωγείο από τον φάκελο και τις τοποθετώ στο πλέγμα. Προγραμματίζω το εκπαιδευτικό ρομπότ bee-bot έτσι ώστε να περάσει μόνο από τις θετικές συμπεριφορές προκειμένου να φτάσει στο σχολείο που βρίσκεται στο τέλος του πλέγματος. Τα παιδιά μαθαίνουν να ξεχωρίζουν θετικές από αρνητικές συμπεριφορές, εντοπίζουν επιπτώσεις στα συναισθήματα και ανακαλύπτουν τους κανόνες της τάξης.



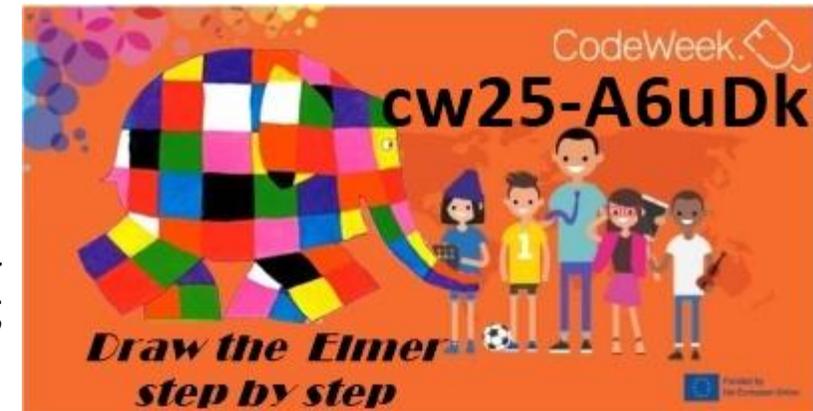
Οδηγήσαμε το ρομποτάκι στις εικόνες που αναπαριστούν την σωστή συμπεριφορά στο σχολείο. Στην συνέχεια ομαδοποιήσαμε τις επιθυμητές και τις ανεπιθύμητες συμπεριφορές.
———— Τέλος κάθε παιδί ζωγράφισε όποια συμπεριφορά επιθυμούσε.



Ζωγραφίζουμε τον Έλμερ Βήμα-Βήμα (Drawing Elmer step by step)

Αυτή η δραστηριότητα είναι εμπνευσμένη από το πνεύμα της Εβδομάδας Κώδικα και συνδέει την τέχνη με τις πρώτες εμπειρίες προγραμματισμού και αλγοριθμικής σκέψης. Τα παιδιά θα ζωγραφίσουν τον Έλμερ, τον Ελέφαντα Patchwork, ακολουθώντας προσεκτικά μια σειρά από απλά, σαφή βήματα — έναν αλγόριθμο. Κάθε οδηγία τα καθοδηγεί στη διαδικασία (για παράδειγμα: σχεδιάστε ένα μεγάλο ορθογώνιο, προσθέστε τα αυτιά, χρωματίστε τα τετράγωνα σε διαφορετικά χρώματα).

Ακολουθώντας αυτές τις οδηγίες, τα παιδιά μαθαίνουν πώς να κατανοούν και να εκτελούν οδηγίες με τη σωστή σειρά, να παρατηρούν και να διορθώνουν λάθη και να συνεργάζονται ως ομάδα. Η δραστηριότητα συνδυάζει τη δημιουργικότητα, τη λογική και τις επικοινωνιακές δεξιότητες με έναν διασκεδαστικό και παιχνιδιάρικο τρόπο, βοηθώντας τα παιδιά να βιώσουν τον προγραμματισμό μέσω της τέχνης.



Αρχικά διαβάσαμε το παραμύθι του Έλμερ και τα παιδιά παρατήρησαν την πολυχρωμία και την διαφορετικότητα του. Στην συνέχεια ακολουθώντας τον αλγόριθμο βήμα βήμα τα παιδιά ζωγράφισαν τον αγαπημένο ελέφанта.



Αρχικά γνωρίσαμε το ρομποτάκι bee-bot και μάθαμε τις λειτουργίες του. Το χρησιμοποιήσαμε για να ζωγραφίσουμε διάφορα σχήματα και γραμμές.



Πιστοποιητικά

