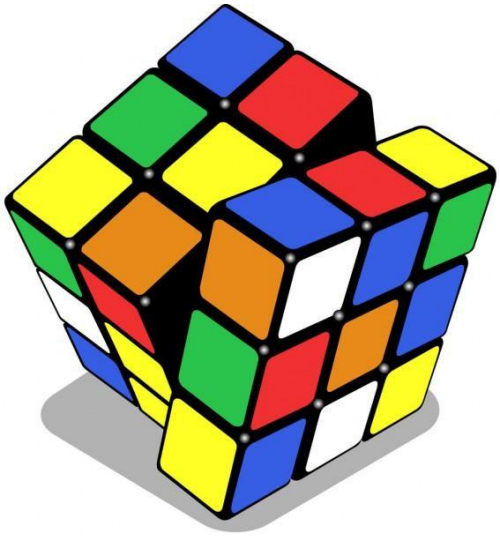
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

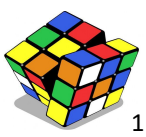


ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ 21+: ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

"ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ 21, ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ" :dexiotites21@iep.edu.gr

http://iep.edu.gr/el/psifiako-apothetirio/skill-labs



	ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ 21+: ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ **ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΕΤΟΥΣ 2024-25** **Σελ. 1**
Σχολείο:	Νηπιαγωγείο Ανατολικού
Τάξη:	Νηπιαγωγείο
Τμήμα:	
Αριθμός μαθητών:	9
Συνολικός αριθμός εκπαιδευτικών που συνεργάζονται:	1
Στοιχεία εκπαιδευτικών (Ονομ/νυμο, Ειδικότητα):	Κουσουντίδου Ευστρατία ΠΕ60

Β4. Σχέδιο Δράσης του Τμήματος - Θεματικός Κύκλος «Δημιουργώ και Καινοτομώ- Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία

ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ
ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΕΤΟΥΣ 2025-26

Σελ. 2

	Θεματικός Κύκλος: **Δημιουργώ και Καινοτομώ- Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία** Επιμέρους Θεματικές Ενότητες/Υποενότητες: STEM/STEAM Ρομποτική
Τίτλος/τίτλοι προγραμμάτων «Bee-bot: Ένας μικρός ταξιδιώτης, ένας μεγάλος κόσμος»	**Ο δικός μας τίτλος:** ***«Ανακαλύπτοντας με την Bee-bot τα μνημεία της Γης»***
Σκοπός **Στόχοι Σχεδίου Δράσης**	Ο βασικός σκοπός του προγράμματος είναι η εισαγωγή των μαθητών/τριών στις αρχές της **αλγοριθμικής σκέψης** και του **προγραμματισμού** μέσω της εκπαιδευτικής ρομποτικής (STEM), χρησιμοποιώντας ως όχημα το ταξίδι και την εξερεύνηση των παγκόσμιων μνημείων. Ειδικότερα, το πρόγραμμα στοχεύει: 1. **Στην Ανάπτυξη Δεξιοτήτων 21ου αιώνα (4Cs):** Να καλλιεργήσουν τα παιδιά την κριτική σκέψη (επίλυση προβλημάτων διαδρομής), τη συνεργασία (εργασία σε ομάδες), τη δημιουργικότητα (σχεδιασμός πίστας) και την επικοινωνία. 2. **Στην Καλλιέργεια Ψηφιακού Γραμματισμού:** Να εξοικειωθούν οι μαθητές με τη χρήση τεχνολογικών μέσων (ρομπότ Bee-bot) και να κατανοήσουν τη λογική «αιτίας-αποτελέσματος» μέσω του προγραμματισμού κινήσεων. 3. **Στη Σύνδεση με τον Πολιτισμό και τις Τέχνες:** Να γνωρίσουν τα σπουδαιότερα μνημεία της γης, αξιοποιώντας την εμπειρία από την παράσταση «Ο

	Γύρος του Κόσμου σε 79 ημέρες» στο ΔΗΠΕΘΕ Κοζάνης, συνδέοντας έτσι το θέατρο με την τεχνολογία και τη γεωγραφία. 4. **Στον Προσανατολισμό στο Χώρο:** Να αναπτύξουν δεξιότητες χωρικής αντίληψης, εκτελώντας εντολές κατεύθυνσης (μπροστά, πίσω, δεξιά, αριστερά) πάνω σε συγκεκριμένο πλέγμα.
Δεξιότητες	**Δεξιότητες:** **Δεξιότητες του 21ου αιώνα:** α. δεξιότητες μάθησης (κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, συνεργασία και επικοινωνία) β. δεξιότητες αλφαβητισμού (ιδιαιτέρως ψηφιακού εγγραμματισμού: ψηφιακή επικοινωνία, ψηφιακή συνεργασία, ψηφιακή δημιουργικότητα, ψηφιακή δημιουργική σκέψη, συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας & συνεργασίας) γ. δεξιότητες ζωής (ευελιξία, ηγεσία, ανάληψη πρωτοβουλίας και παραγωγικότητα) δ. Τέλος δεξιότητες του νου: στρατηγική σκέψη (μελέτη περιπτώσεων, επίλυση προβλημάτων) πλάγια σκέψη (δημιουργική, παραγωγική, ολιστική σκέψη),κατασκευές, παιχνίδια, εφαρμογές
	Ακολουθία εργαστηρίων
Εργαστήριο 1: : Η Αφετηρία – «Ο Γύρος του Κόσμου σε 79 μέρες»	• **Δραστηριότητα:** Αναστοχασμός από την επίσκεψη στο **ΔΗΠΕΘΕ Κοζάνης**. Συζήτηση για την παράσταση που παρακολουθήσαμε. • **Στόχος:** Σύνδεση της εμπειρίας του θεάτρου με το πρόγραμμα. • **Δράση:** Τα παιδιά περιγράφουν τις χώρες που επισκέφτηκε ο Φιλέας Φογκ. Δημιουργία αρχικού εννοιολογικού χάρτη: «Τι ξέρουμε για τα ταξίδια και τα μνημεία;».
Εργαστήριο 2: Γνωριμία με τον νέο μας φίλο, το Bee-bot	• **Δραστηριότητα:** «Ο Bee-bot συστήνεται». Εξερεύνηση των κουμπιών του ρομπότ (μπροστά, πίσω, δεξιά, αριστερά, Pause, Clear, Go). • **Στόχος:** Εξοικείωση με τον μηχανισμό και την κίνηση στο χώρο. • **Δράση:** Ελεύθερος πειραματισμός στο δάπεδο. Τα παιδιά δοκιμάζουν να κάνουν το ρομπότ να φτάσει

	σε ένα συγκεκριμένο σημείο της τάξης.
Εργαστήριο 3: Προετοιμάζοντας τις Αποσκευές (Μνημεία της Γης)	• **Δραστηριότητα:** «Χαρτογραφώντας τον κόσμο». Χωριζόμαστε σε ομάδες και επιλέγουμε μνημεία (Παρθενώνας, Πυραμίδες, Πύργος Άιφελ, Σινικό Τείχος, Άγαλμα Ελευθερίας). • **Στόχος:** Συλλογή πληροφοριών και καλλιτεχνική δημιουργία. • **Δράση:** Ζωγραφική των μνημείων σε τετράγωνα 15x15 εκ. για τη δημιουργία της πίστας ρομποτικής.
Εργαστήριο 4: Η Bee-bot γίνεται Φιλέας Φογκ (Το Ταξίδι)	• **Δραστηριότητα:** «Προγραμματίζοντας τη διαδρομή». Χρήση γρίφων για τον εντοπισμό των μνημείων στην πίστα. • **Στόχος:** Ανάπτυξη αλγοριθμικής σκέψης και επίλυση προβλημάτων. • **Δράση:** Τα παιδιά χρησιμοποιούν κάρτες εντολών για να σχεδιάσουν τον κώδικα και μετά τον εισάγουν στο Bee-bot. Αν το ρομπότ κάνει λάθος, κάνουν "debugging" (διόρθωση).
Εργαστήριο 5: Εμπόδια και Περιπέτειες	• **Δραστηριότητα:** «Κίνδυνος στο δρόμο!». Προσθέτουμε εμπόδια στην πίστα (βουνά, θάλασσες, καταιγίδες) όπως συνάντησε ο ήρωας στην παράσταση του ΔΗΠΕΘΕ. • **Στόχος:** Στρατηγική σκέψη και ανασχεδιασμός διαδρομής. • **Δράση:** Το Bee-bot πρέπει να βρει εναλλακτικές διαδρομές για να φτάσει στον προορισμό του χωρίς να ακουμπήσει τα εμπόδια.
Εργαστήριο 6: Το Ψηφιακό μας Διαβατήριο	• **Δραστηριότητα:** «Αναμνήσεις από το ταξίδι». Δημιουργία ψηφιακού βιβλίου (BookCreator). • **Στόχος:** Ψηφιακή αφήγηση και χρήση ΤΠΕ. • **Δράση:** Ηχογραφούμε τις εντυπώσεις μας για κάθε

	μνημείο και φωτογραφίζουμε το Bee-bot στις αντίστοιχες χώρες.
Εργαστήριο 7: Τερματισμός και Αξιολόγηση	• **Δραστηριότητα:** «Τότε νόμιζα – Τώρα ξέρω». Τελικός εννοιολογικός χάρτης. • **Στόχος:** Αναστοχασμός και αυτοαξιολόγηση. • **Δράση:** Συμπλήρωση του φύλλου αυτοαξιολόγησης «Εγώ ο Προγραμματιστής». Παρουσίαση του έργου μας στους γονείς (Διάχυση).
Προσαρμογές για τη συμμετοχή και την ένταξη όλων των μαθητών/τριών	Κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων για να εξασφαλίσουμε τη συνολική συμμετοχή των μαθητών και μαθητριών στα πλαίσια της διαφοροποιημένης διδασκαλίας, εφαρμόστηκαν ποικίλες διδακτικές πρακτικές για την καλλιέργεια του ενδιαφέροντος των μαθητών/τριων με διαφορετικά μαθησιακά προφίλ και κίνητρα. Πιο συγκεκριμένα: • Δίνονταν διαφοροποιημένες οδηγίες κατά την εφαρμογή των δραστηριοτήτων και την εκτέλεση των δράσεων . • Κάποια φύλλα δραστηριοτήτων που δίνονταν στα παιδιά προσαρμόζονταν κατάλληλα στις ανάγκες και τις δυνατότητές τους.
Φορείς και άλλες συνεργασίες που θα εμπλουτίσουν το πρόγραμμά μας	• Συνεργασία με την οικογένεια • Συνεργασία με άλλα Νηπιαγωγεία που έκαναν το ίδιο σχέδιο Δράσης.
Τελικά προϊόντα που παρήχθησαν από τους/τις μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων	• Εννοιολογικοί χάρτες (αρχικοί-τελικοί) • Φύλλα εργασίας • Κατασκευή μακέτας
Εκπαιδευτικό υλικό και εργαλεία που παρήχθησαν από τους/τις μαθητές/τριες κατά	• Ρομπότ Bee-bot και διαφανές πλέγμα (grid). • Κάρτες προγραμματισμού (βελάκια). • Υλικά χειροτεχνίας, φωτογραφίες από την παράσταση στο ΔΗΠΕΘΕ Κοζάνης.

τη διάρκεια των εργαστηρίων	• Τάμπλετ/Η/Υ για το ψηφιακό βιβλίο.
Αξιολόγηση - Αναστοχασμός πάνω στην υλοποίηση	• Ποιοτική: Παρατήρηση της συνεργασίας των παιδιών στις ομάδες. • Προϊόντα: Η πίστα-μακέτα, το ψηφιακό βιβλίο, τα φύλλα εργασίας. • Αυτοαξιολόγηση: Χρήση της ρουτίνας με τα smileys για την καταγραφή των συναισθημάτων και των επιτευγμάτων των μαθητών. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα θεωρώ ότι ήταν πολύ εποικοδομητικό, με πολλές και διαφορετικές δραστηριότητες και κράτησε αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών. Γενικότερα τα παιδιά έμαθαν πολλά χρήσιμα πράγματα, τα οποία μετέφεραν και στους γονείς τους.
Εκδηλώσεις διάχυσης και Συνολική αποτίμηση της υλοποίησης της υποδράσης	• Ανάρτηση όλων των δραστηριοτήτων του προγράμματος στην ιστοσελίδα του σχολείου