

Συλλογικός Προγραμματισμός Σχολικής Μονάδας

Παιδαγωγική και μαθησιακή λειτουργία

Διδασκαλία, μάθηση και αξιολόγηση

A/A Στόχος Βελτίωσης

Σχέδιο Δράσης

- 1 Οι εναλλακτικοί τρόποι παρουσίασης αντικειμένων ιστορικής σημασίας σε Μουσεία, με τη χρήση ρομποτικών παιχνιδιών και η καλλιέργεια της υπολογιστικής σκέψης στα παιδιά της προσχολικής ηλικίας. Η συμβολή της υπολογιστικής σκέψης στο σχεδιασμό και την υλοποίηση ενός προγράμματος μουσειακής εκπαίδευσης με την χρήση του ρομποτικού παιχνιδιού Bee Bot, με στόχο να καλλιεργηθεί η ικανότητα των μικρών μαθητών να δημιουργούν ή να αναγνωρίζουν κώδικες μέσα από την ανακάλυψη ενός μουσειακού εκθέματος καθώς και η ικανότητα να αντιλαμβάνονται και να κατανοούν ότι μπορούμε να μάθουμε για το παρελθόν με διαφορετικό τρόπο.

«Με το Μουσείο στήσαν τρελό χορό
τα μελισσόπουλα»

Σχολική διαρροή - φοίτηση

Δεν έχει τεθεί κάποιος Στόχος

Σχέσεις μεταξύ μαθητών / μαθητριών

Δεν έχει τεθεί κάποιος Στόχος

Σχέσεις μεταξύ μαθητών / μαθητριών και εκπαιδευτικών

Δεν έχει τεθεί κάποιος Στόχος

Σχέσεις σχολείου - οικογένειας

Δεν έχει τεθεί κάποιος Στόχος

Διοικητική λειτουργία

Ηγεσία - Οργάνωση και διοίκηση της σχολικής μονάδας

Δεν έχει τεθεί κάποιος Στόχος

Σχολείο και κοινότητα

Δεν έχει τεθεί κάποιος Στόχος

Επαγγελματική ανάπτυξη εκπαιδευτικών

Συμμετοχή των εκπαιδευτικών σε επιμορφωτικές δράσεις

Δεν έχει τεθεί κάποιος Στόχος

Συμμετοχή των εκπαιδευτικών σε εθνικά και ευρωπαϊκά προγράμματα

Δεν έχει τεθεί κάποιος Στόχος