



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Α΄ΘΜΙΑΣ & Β΄ΘΜΙΑΣ ΕΚΠ/ΣΗΣ ΙΟΝΙΩΝ ΝΗΣΩΝ

ΓΡΑΦΕΙΟ ΣΧΟΛΙΚΩΝ ΣΥΜΒΟΥΛΩΝ
Β΄ΘΜΙΑΣ ΕΚΠ/ΣΗΣ ΙΟΝΙΩΝ ΝΗΣΩΝ (ΚΕΡΚΥΡΑ)

Γεράσιμος Πολυμέρης
Σχολ. Σύμβουλος Πληροφορικής Ιονίων Νήσων

Διεύθυνση: Δαίρπφελδ 13
49100 - ΚΕΡΚΥΡΑ

Τηλέφωνο: 26610 36975
E-mail: gpolymeris@sch.gr

Κέρκυρα 1/12/2014
Αριθ. Πρωτ.: 350

ΠΡΟΣ: Εκπαιδευτικούς Πληροφορικής κλ. ΠΕ19-20
Δ/νσεων Α΄ θμιας και Β΄ θμιας Εκπ/σης
Ιονίων Νήσων (δια των οικείων Δ/νσεων)

ΚΟΙΝ:

1. Περ/κή Δ/νση Α΄θμιας & Β΄θμιας Εκπ/σης
Εκπ/σης Ιονίων Νήσων
2. Προϊσταμένη Επιστημονικής και Παιδαγωγικής
Καθοδήγησης Β΄θμιας Εκπ/σης Ιονίων Νήσων.
3. Διευθύνσεις Α΄θμιας & Β΄θμιας Εκπ/σης
Κερκύρας, Λευκάδας, Κεφαλονιάς και
Ζακύνθου
4. ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ Κερκύρας, Λευκάδας,
Κεφαλονιάς και Ζακύνθου

ΘΕΜΑ: Εκπαιδευτικές Δράσεις Πληροφορικής για την «Ώρα του Κώδικα» (8-14 Δεκεμβρίου 2014).

Οι Σχολικοί Σύμβουλοι Πληροφορικής, με την αιγίδα του Υ.ΠΑΙ.Θ. [148023/Γ2/17-09-2014](#), διοργανώνουν, υποστηρίζουν και ενθαρρύνουν τη συμμετοχή των εκπαιδευτικών Πληροφορικής στην παγκόσμια δράση Προγραμματισμού «*Η Ώρα του Κώδικα*» <http://code.org/>.

Μετά την Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού τον Οκτώβριο και σε συνέχεια των δράσεών μας, συμμετέχουμε στη **παγκόσμια δράση για την Εκπαιδευτική Εβδομάδα της Επιστήμης των Υπολογιστών στις 8-14 Δεκεμβρίου 2014**. Δηλώστε τώρα τη συμμετοχή σας στο <http://hourofcode.com/gr>

Εκατομμύρια μαθητές και εκπαιδευτικοί θα συμμετάσχουν σε μαζικές εκδηλώσεις για να τον προγραμματισμό και τις εφαρμογές του. Στο μήνυμα «...οποιοσδήποτε μπορεί να μάθει τα βασικά για τον προγραμματισμό», η ιδέα είναι να προβληθεί ο Προγραμματισμός και να έρθουν σε επαφή μ΄ αυτόν άτομα που έχουν την επιθυμία να αποκτήσουν βασικές γνώσεις. Κάθε μαθητής πρέπει να έχει την ευκαιρία να γνωρίσει την Επιστήμη των Υπολογιστών, που θα τον βοηθήσει να καλλιεργήσει τη δημιουργικότητα, τη λογική και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, μέσω της Αλγοριθμικής σκέψης.

Συγκεκριμένα, για τους **εκπαιδευτικούς Πληροφορικής κλ. ΠΕ19-20**, προτείνεται η εκπόνηση κατάλληλης αυθεντικής μαθησιακής βιωματικής δραστηριότητας κατά τη διάρκεια **μιας (1) διδακτικής ώρας μαθήματος Πληροφορικής** για κάθε τμήμα μέσα στην εβδομάδα, που μπορεί να περιλαμβάνει ανάπτυξη/τροποποίηση κώδικα, επίδειξη, προβολή video κλπ

Παράλληλα με το υλικό που εμπλουτίζεται καθημερινά στο <http://studio.code.org/>, αναρτώνται προοδευτικά έτοιμες δραστηριότητες και προτάσεις διεξαγωγής τους στο δικτυακό τόπο της ελληνικής προσπάθειας των **Σχολικών Συμβούλων Πληροφορικής**:

<https://cseduweek.wordpress.com/δραστηριότητες-στην-τάξη>

Τέλος, στα παρακάτω links μπορείτε να βρείτε υποστηρικτικό υλικό για τις δράσεις σας.

- Ένα βιβλίο για τη δημιουργία παιχνιδιών στο **Scratch**: <http://www.scratchplay.gr/>
- Υλικό για το εργαλείο **App Inventor**: http://codeweek.eu/resources/greece/AppInventor_NXT.pdf
- Βιβλίο και υλικό για τη δημιουργία παιχνιδιών με το **MS Kodu**: <http://www.koduplay.gr/>
- Παράδειγμα από την Ώρα του Κώδικα (**Hour of Code**): <http://learn.code.org/hoc/1>

Ο Σχολικός Σύμβουλος Πληροφορικής

Ιονίων Νήσων

Γεράσιμος Πολυμέρης