

ΔΡΑΣΕΙΣ

στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας της Α' τάξης με τίτλο
«Δημιουργώ Ψηφιακά Παιχνίδια: σχεδιάζω, προγραμματίζω, αξιολογώ, παίζω και μαθαίνω»



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΔΡΑΣΕΙΣ

1. Δράση “Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Κώδικα”

Οι μαθητές συμμετείχαν στην **Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Κώδικα** (10 - 18 Οκτωβρίου 2015) με πληθώρα **βιωματικών δραστηριοτήτων** που είχαν επίκεντρο τον **Προγραμματισμό** και γενικότερα την **Επιστήμη των Υπολογιστών**. Οι δραστηριότητες είχαν σκοπό να ωθήσουν τους μαθητές να αποκτήσουν βασικές γνώσεις προγραμματισμού, με έναν παιγνιώδη και ευχάριστο τρόπο, βοηθώντας τους να αναπτύξουν ικανότητες δημιουργικότητας και καινοτομίας.

Ο προγραμματισμός θεωρείται ένα από τα σημαντικά κλειδιά για το μέλλον των παιδιών μας. Στον 21ο αιώνα η εκπαίδευση στην Πληροφορική δεν περιορίζεται στην εκμάθηση της απλής χρήσης εργαλείων και εφαρμογών περιορισμένου ειδικού σκοπού, αλλά βοηθά τον **αυριανό πολίτη της κοινωνίας της πληροφορίας** και της επικοινωνίας "να μαθαίνει πώς να μαθαίνει", να καινοτομεί, να σχεδιάζει και να υλοποιεί τις ιδέες και τα οράματά του. Η Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού αποτελεί πρωτοβουλία της **Ευρωπαϊκής Επιτροπής Κινημάτων Προγραμματισμού** ως μια προσπάθεια ευαισθητοποίησης της κοινωνίας στην ανάγκη προετοιμασίας των μαθητών και αυριανών πολιτών για τον 21ο αιώνα. Η ιδέα είναι να προβληθεί η **αξία του προγραμματισμού** και να απομυθοποιηθεί η δυσκολία απόκτησης δεξιοτήτων πληροφορικής για εκατομμύρια παιδιά στον κόσμο. Στην Ελλάδα η πρωτοβουλία υποστηρίχθηκε από τους Σχολικούς Συμβούλους Πληροφορικής, υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας, στο πλαίσιο δράσεων με τίτλο «**Εβδομάδα Πληροφορικής: Όρα κώδικα**».

Τη Δευτέρα 12 Οκτωβρίου 2015, με πρωτοβουλία της Διευθύντριας τού Α' Αρσακείου Λυκείου Ψυχικού κ. Αμαλίας Μαυροειδή, πραγματοποιήθηκε, στο Θέατρο των Αρσακείων Σχολείων Ψυχικού, από την δρα Κατερίνα Γλέζου, καθηγήτρια Πληροφορικής-Φυσικών Επιστημών, **ομιλία και προβολή παρουσίασης**, την οποία παρακολούθησαν με μεγάλο ενδιαφέρον μαθητές και εκπαιδευτικοί.

2. Δράση “Παγκόσμια Εβδομάδα Κώδικα”

Οι μαθητές συμμετείχαν στην “**Όρα τού Κώδικα**”, στο πλαίσιο της **Παγκόσμιας Εβδομάδας Κώδικα** (7-13 Δεκεμβρίου 2015).

Η “**Όρα τού Κώδικα**” είναι ένα **παγκόσμιο κίνημα** το οποίο έχει προσεγγίσει ήδη δεκάδες εκατομμυρίων μαθητές σε περισσότερες από 180 χώρες, με βασικό **σύνθημα** «**Προγραμματισμός για όλους. Όλοι μπορούν να προγραμματίσουν**». Σκοπός της Παγκόσμιας Εβδομάδας Κώδικα είναι να έρθουν μαθητές, γονείς και κοινωνία πιο κοντά στην **Επιστήμη των Υπολογιστών**, προκειμένου να κατανοήσουν καλύτερα με τι ασχολείται αυτή και σε τι διαφέρει από την απλή χρήση των **ΤΠΕ**. Η Επιστήμη των Υπολογιστών μπορεί να λειτουργήσει ως βάση για σχεδόν οποιαδήποτε καριέρα ή επάγγελμα και ο καθένας μπορεί να επωφεληθεί από την εκμάθηση των αρχών και γνώσεων της Επιστήμης των Υπολογιστών και της Πληροφορικής.

Οι μαθητές, λοιπόν, ενεπλάκησαν ενεργά σε ποικιλία **βιωματικών δραστηριοτήτων** με επίκεντρο τον **προγραμματισμό** και γενικότερα την Επιστήμη των Υπολογιστών.

3. Ξενάγηση στο Μουσείο Πληροφορικής

Την Δευτέρα 15 Φεβρουαρίου 2016, στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας της Α' τάξης με τίτλο «Δημιουργώ Ψηφιακά Παιχνίδια: σχεδιάζω, προγραμματίζω, αξιολογώ, παίζω και μαθαίνω» και υπεύθυνη καθηγήτρια την δρ. Κατερίνα Γλέζου, καθηγήτρια Πληροφορικής-Φυσικών Επιστημών, πραγματοποιήθηκε εκπαιδευτική εξόρμηση των μαθητών στο **Μουσείο Πληροφορικής** (<http://www.elmp.gr/>).

Στη διδακτική επίσκεψη-ξενάγηση οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή και να εμβραθύνουν στην ιστορική εξέλιξη των υπολογιστών και των υπολογιστικών εφαρμογών, ενώ δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στο παρελθόν και στην ιστορική εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (video-digital games).



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

1. 2^{ος} Πανελλήνιος Διαγωνισμός Δημιουργίας Παιχνιδιού στο Scratch «Παιχνίδια τού κόσμου: από το χθες... στο αύριο»

Οι μαθητές συμμετείχαν στον **2^ο Πανελλήνιο Διαγωνισμό Δημιουργίας Παιχνιδιού στο Scratch** «Παιχνίδια τού κόσμου: από το χθες... στο αύριο». Ο 2^{ος} Πανελλήνιος Διαγωνισμός Δημιουργίας Παιχνιδιού στο Scratch, υπό την αιγίδα του ΥΠΠΕΘ (206460/Δ2 /16-12-2015), προκηρύχτηκε από το γραφείο σχολικού συμβούλου Πληροφορικής Δυτικής Κρήτης σε συνεργασία με το ΚΕΠΛΗΝΕΤ Χανίων, σχολικούς συμβούλους και εκπαιδευτικούς Πληροφορικής πανελλαδικά. Σκοπός τού διαγωνισμού είναι η συμμετοχή των μαθητών σε μια συνεργατική και δημιουργική διαδικασία για την ανάπτυξη ενός υπολογιστικού παιχνιδιού στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch, καλλιεργώντας και προάγοντας την **αλγοριθμική σκέψη** και τον **πειραματισμό** με βασικές προγραμματιστικές δομές.

Οι μαθητές τής Α' τάξης τού Α' Αρσακείου Λυκείου Ψυχικού συμμετείχαν στον διαγωνισμό με πρωτότυπα **έργα-ψηφιακά παιχνίδια** που ανέπτυξαν στο πλαίσιο: α) τής **ερευνητικής εργασίας** με θέμα «Δημιουργώ Ψηφιακά Παιχνίδια: σχεδιάζω, προγραμματίζω, αξιολογώ, παίζω και μαθαίνω», και β) τού μαθήματος **Εφαρμογές Πληροφορικής**, με υπεύθυνη καθηγήτρια την δρ. Κατερίνα Γλέζου.

Οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να εμπλακούν σε διαδικασίες **ανακαλυπτικής και διερευνητικής μάθησης**, μέσω δραστηριοτήτων αξιοποίησης τού διαδικτυακού **προγραμματιστικού περιβάλλοντος Scratch 2.0**, με σκοπό την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών σε ένα ενεργό, συμμετοχικό και ομαδοσυνεργατικό περιβάλλον μάθησης. Συγκεκριμένα, οι ομάδες μαθητών κατέθεσαν τα έργα-ψηφιακά παιχνίδια τους στον διαγωνισμό όπως παρουσιάζονται παρακάτω. (Για κάθε ομάδα μαθητών και έργο δίνονται αντίστοιχα τα ονοματεπώνυμα των συμμετεχόντων μαθητών, ο τίτλος τού έργου, ο υπερσύνδεσμος στην επίσημη πλατφόρμα τού διαγωνισμού Festman και ο υπερσύνδεσμος στην κοινότητα τού Scratch, όπου έχουν αναρτηθεί τα έργα, και οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να παίξουν το παιχνίδι online και να αναζητήσουν περισσότερες πληροφορίες για το έργο.)

Α' Αρσάκειο Λύκειο Ψυχικού:

Ομάδα μαθητών: **Αλέξανδρος Ούλμαν-Δερνισιώτης** και **Μαρία Κουλούρη**

Τίτλος έργου: "The Maze! - Find the exit!"

<http://festman.schoolab.gr/project/2211>

<https://scratch.mit.edu/projects/106190134/>

Ομάδα μαθητών: **Μεγακλής Ιάσωνας, Κωνσταντίνος Μαράντης και Δημήτριος Καφτάνης**
Τίτλος έργου: "Xbow"

<http://festman.schoolab.gr/project/2011>

<https://scratch.mit.edu/projects/106191020/>

Ομάδα μαθητών: **Άγγελος Καραλής, Μεγακλής Ιάσωνας, Χρήστος Γεωργίου Παππάς**
Τίτλος έργου: "Zoro Ninza"

<http://festman.schoolab.gr/project/1985>

<https://scratch.mit.edu/projects/106183185/>

Ομάδα μαθητών: **Επαμεινώνδας Κάτσικας και Σωτήριος-Ηλίας Κουτσούκος**
Τίτλος έργου: "Soccer Game"

<http://festman.schoolab.gr/project/1984>

<https://scratch.mit.edu/projects/106187949/>

Ομάδα μαθητών: **Κωνσταντίνος Καραμπίνος, Ρεβέκκα Μάντζαρη και Εμμανουήλ Λορέντζος**

Τίτλος έργου: "Snakes"

<http://festman.schoolab.gr/project/1981/>

<https://scratch.mit.edu/projects/106547084/>



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΣΕ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑ:

4^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας

Το 4^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας για την αξιοποίηση των Τεχνολογιών τής Πληροφορίας και τής Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη πραγματοποιήθηκε από 8 έως 10 Απριλίου 2016 στη Θεσσαλονίκη, με μεγάλη επιτυχία κατά γενική ομολογία.

Κύριος σκοπός τού συνεδρίου ήταν να αναδείξει καλές πρακτικές, ιδέες και εμπειρίες σχετικές με την αξιοποίηση των στη διδακτική πράξη.

Το συνέδριο αυτό απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων και ειδικοτήτων, νέους επιστήμονες, ερευνητές, φοιτητές και σε στελέχη εκπαίδευσης που ενδιαφέρονται για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση και την ανάπτυξη των σχετικών υποδομών και εφαρμογών στο **ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα**.

Η καθηγήτρια **Πληροφορικής - Φυσικών Επιστημών τού Α΄ Αρσακείου Λυκείου Ψυχικού** δρ **Κατερίνα Γλέζου** συμμετείχε ως μέλος τής επιστημονικής και τής οργανωτικής επιτροπής, τής επιτροπής κριτών, καθώς και ως διοργανώτρια τής Scratch Day 2016 στη Θεσσαλονίκη. Στο πλαίσιο τής «*Scratch Day – Thessaloniki 2016*» (<http://day.scratch.mit.edu/events/896/>), το Σάββατο 9 Απριλίου 2016, παρουσιάστηκαν **εκπαιδευτικά σενάρια, εργαστηριακές δραστηριότητες** (tutorials & workshops), **προσωπικά έργα** καθώς και **εργασίες μαθητών στο Scratch**.

Σε αυτή τη «γιορτή Scratch Day» - διεθνώς αναγνωρισμένος θεσμός τού MIT Media Lab, Cambridge, Massachusetts, United States- συμμετείχαν εκπαιδευτικοί πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης διαφόρων ειδικοτήτων, σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες και παρουσιάσεις έργων στο διαδικτυακό πολυμεσικό **προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch 2.0** (<http://scratch.mit.edu/>).

Η κ. Γλέζου, από κοινού με την κ. Μαρία Ιωσηφίδου, παρουσίασε την **εισήγηση - βιωματικό εργαστήριο: «Βιωματικό Εργαστήριο: Δημιουργώντας ψηφιακά παιχνίδια με αξιοποίηση τού Scratch 2.0 στην τάξη – Παρουσίαση εργασιών μαθητών»** (<http://4synthess2016.ekped.gr/viomatiko-ergastirio-dimiourgontas-psifiaka-pechnidia-axiopiisi-tou>

scratch-2-0-stin-taxi-parousiasi-ergasion-mathiton/).

Στο εργαστήριο συμμετείχε η **Σοφία Γκαβαλέκα**, μαθήτρια τής **Α'** τάξης του **Α' Αρσακείου Λυκείου Ψυχικού**, η οποία παρουσίασε **ψηφιακά παιχνίδια - εργασίες μαθητών**.

Ακόμα, η κ. Γλέζου, από κοινού με τον κ. Ιάκωβο Μαστρογιάννη και την κ. Σοφία Σωτηρίου, παρουσίασε την **εισήγηση - βιωματικό εργαστήριο: «Βιωματικό Εργαστήριο: Εργαστήριο εκπαιδευτικής ρομποτικής με το προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch for Arduino»** (<http://4syn-thess2016.ekped.gr/ergastirio-ekpedeftikis-rompotikis-programmatistiko-perivallon-scratch-for-arduino/>).

Το πρόγραμμα του συνεδρίου και τα ψηφιακά πρακτικά του συνεδρίου είναι διαθέσιμα για ανάκτηση στους συνδέσμους <http://4syn-thess2016.ekped.gr/ergasies/programma/> και <http://4syn-thess2016.ekped.gr/praktika/>, αντίστοιχα.



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΣΕ ΗΜΕΡΙΔΑ:

Ημερίδα «Καινοτομία και Σύγχρονο Σχολείο»

Η δρ **Κατερίνα Γλέζου**, καθηγήτρια **Πληροφορικής-Φυσικών επιστημών**, στο **Α' Αρσάκειο Λύκειο Ψυχικού**, συμμετείχε ως κεντρική ομιλήτρια στην ημερίδα «Καινοτομία και Σύγχρονο Σχολείο», στο σύγχρονο εκθεσιακό κέντρο Καβάλας «Απόστολος Μαρδύρης», το Σάββατο 24 Οκτωβρίου 2015.

Η ομιλία είχε ως τίτλο «*Η Logo στην εκπαίδευση: Μια κοινότητα πρακτικής και μάθησης*» και αφορούσε στην παρουσίαση του ομώνυμου **κοινωνικού δικτύου** καθώς και παραδειγμάτων **αξιοποίησης αυτού στη διδακτική πράξη**, με σκοπό την αναβάθμιση τής διδακτικής-μαθησιακής διαδικασίας.

Η Ημερίδα «Καινοτομία και Σύγχρονο Σχολείο» πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του **6^{ου} Πανελλαδικού Φεστιβάλ Βιομηχανικής Πληροφορικής** (www.i2fest.gr).

Το 6^ο Φεστιβάλ Βιομηχανικής Πληροφορικής διοργανώθηκε από το Επιμελητήριο Καβάλας, το Κέντρο Τεχνολογικής Έρευνας Ανατολικής Μακεδονίας και Θράκης (ΑΜΘ), την Περιφέρεια ΑΜΘ και το Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής του ΤΕΙ ΑΜΘ, στο χρονικό διάστημα από 17 έως και 24 Οκτωβρίου 2015. Πρόκειται για ένα φεστιβάλ **νέων τεχνολογιών** που σκοπεύει να αναδείξει τη δυναμική τής **βιομηχανίας τής πληροφορίας** και των σημαντικών επιδράσεών της στην κοινωνική, οικονομική και πολιτιστική ζωή.