

Επιμόρφωση Β1 επιπέδου ΤΠΕ

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΩΝ

(επιλογή προς δημοσιοποίηση)

«ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ Τ.Π.Ε.)»

Κωδικός προγράμματος	5683-5
Συστάδα	Β1.4 ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Περίοδος επιμόρφωσης	7η ΠΕΡΙΟΔΟΣ
Τύπος Προγράμματος	ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ
Ονοματεπώνυμο Επιμορφωτή	ΑΝΤΩΝΙΟΣ Δ. ΝΕΙΡΟΣ

α/ α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/ Ειδικότη α	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
1.	Αντωνιάδου Παναγιώτα	ΠΕ86	Εκπαίδευση μηχανής	Η δραστηριότητα βασίζεται στην άμεση εμπλοκή των μαθητών/τριών στο ψηφιακό περιβάλλον (βιωματική μάθηση) και οι ίδιοι γίνονται «εκπαιδευτές» της μηχανής. Αυτό είναι ιδιαίτερα κατάλληλο για Γ' Δημοτικού, καθώς οι μαθητές σε αυτή την ηλικία κατανοούν καλύτερα αφηρημένες έννοιες μέσω δράσης και εμπειρίας. Επίσης, ανακαλύπτουν πώς	https://docs.google.com/document/d/1H9gUHq3YgO2ioizRZRW2lvYfHyoRsXl9/edit?usp=drive_link&oid=109977448527072163944&rtpof=true&sd=true



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Πρόγραμμα
Ανθρώπινο Δυναμικό και
Κοινωνική Συνοχή

α/α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/Ειδικότητα	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
				«μαθαίνει» ο υπολογιστής μέσα από πειραματισμό (ανακαλυπτική μάθηση): ταξινομούν εικόνες, βλέπουν τα αποτελέσματα και παρατηρούν λάθη ή επιτυχίες του συστήματος στο Code.org. Έτσι, οδηγούνται μόνοι τους στη διατύπωση συμπερασμάτων για τη λειτουργία της μηχανικής μάθησης.	
2.	Γκουνή Μαρία	ΠΕ86	Μαθητική Έρευνα μέσω Google Forms στο πλαίσιο του προγράμματος «Ενεργός Πολίτης»: Οι στάσεις και οι γνώσεις των μαθητών για την Εθελοντική Αιμοδοσία.	Η παρούσα εκπαιδευτική δραστηριότητα αφορά στον σχεδιασμό και την πρακτική υλοποίηση μιας πρωτογενούς μαθητικής έρευνας με τη χρήση του ψηφιακού περιβάλλοντος των Google Forms, με κεντρικό αντικείμενο τη διερεύνηση των στάσεων, των αντικειμενικών γνώσεων, αλλά και των κυριαρχουσών λανθασμένων αντιλήψεων της σχολικής κοινότητας γύρω από το κομβικό κοινωνικό ζήτημα της Εθελοντικής Αιμοδοσίας. Το σενάριο αναπτύσσεται σε ένα μικτό περιβάλλον μάθησης, το οποίο συνδυάζει τρεις (3) διδακτικές	https://docs.google.com/document/d/1oZxkeYjy_Ic8-vOFBFVyG15ks-WJN70r/edit?usp=sharing&oid=109977448527072163944&rtpof=true&sd=true



α/ α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/ Ειδικότητ α	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
				ώρες σύγχρονης εργασίας στο σχολικό εργαστήριο Πληροφορικής με μια (1) ενδιάμεση ασύγχρονη φάση συλλογής πρωτογενών δεδομένων εκτός σχολικού ωραρίου. Η δράση εντάσσεται στο Πρόγραμμα Σπουδών «Ενεργός Πολίτης» και η υλοποίησή της σχετίζεται άρρηκτα με τη διδακτέα ύλη του μαθήματος «Εισαγωγή στις Αρχές της Επιστήμης των Η/Υ» της Β' ΕΠΑ.Λ. (Ανάλυση Προβλήματος και Δομική οργάνωση δεδομένων σε πίνακα). Παιδαγωγικά, η δραστηριότητα θεμελιώνεται στις αρχές του Κοινωνικού Εποικοδομητισμού, εφαρμόζοντας τη Διερευνητική και την Ομαδοσυνεργατική μέθοδο, αναδεικνύοντας κατ' αυτόν τον τρόπο τη συμβολή της Επιστήμης των Υπολογιστών στην κοινωνική προσφορά.	
3.	Καλογερόπουλος Γεώργιος	ΠΕ86	Ασφάλεια Δικτύων – Προστασία από Κακόβουλο	Η παρούσα διδακτική παρέμβαση αφορά ένα σχέδιο εργασίας με το οποίο οι μαθητές θα γνωρίσουν βασικές έννοιες κυβερνοασφάλειας,	https://docs.google.com/document/d/12YpPPrp0mKVDH5hwJejhNKj50Uyglu3n/edit?usp=drive_link&ouid=11679036260



α/α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/ Ειδικότητ α	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
			Λογισμικό και Χρήση Τείχους Προστασίας	όπως το κακόβουλο λογισμικό, οι επιθέσεις phishing και η λειτουργία του τείχους προστασίας (firewall).	3927388414&rtpof=true&sd=true
4.	Καρδαρά Λεμονιά	Μαρία	ΠΕ86	Ο πίνακας ASCII: Μία πρόταση διδασκαλίας με την αξιοποίηση της στρατηγικής Επίλυσης Προβλήματος. Η παρούσα διδακτική παρέμβαση αφορά μαθητές Β' Τάξης ΕΠΑ.Λ., του τομέα Πληροφορικής. Στοχεύει στην κατάκτηση του πίνακα ASCII, αξιοποιώντας ως μεθοδολογία την στρατηγική της Επίλυσης Προβλήματος. Οι μαθητές καλούνται να βρουν λύσεις σε δύο προβλήματα που τους παρουσιάζονται και μέσω της διαδικασίας trial-and-error, καταφέρνουν να: - αναγνωρίζουν τις διαφορετικές κατηγορίες χαρακτήρων στον πίνακα ASCII, - μετατρέπουν χαρακτήρες σε κωδικούς ASCII και αντίστροφα, - καλλιεργήσουν την αναλυτική και υπολογιστική τους σκέψη, - χειρίζονται ψηφιακά εργαλεία για κρυπτογράφηση / αποκρυπτογράφηση μηνυμάτων και επαλήθευση υπολογισμών.	https://docs.google.com/document/d/19XAptTe2D4IAY4u0CuH-Fss0muPtNXO3/edit?usp=drive_link&ouid=100203898930423994100&rtpof=true&sd=true



α/α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/ Ειδικότητ α	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
5.	Κορτίκη Δήμητρα	ΠΕ86	Απλή Δομή Επιλογής: Μαθαίνουμε την εντολή Εάν στο Scratch!	Στην παρούσα εργασία γίνεται περιγραφή μιας εκπαιδευτικής δραστηριότητας στο Scratch με θέμα την απλή δομή επιλογής («Εάν... τότε»). Στόχος είναι οι μαθητές να κατανοήσουν πώς λειτουργεί η εντολή επιλογής μέσα από πειραματισμό με διαφορετικές τιμές, να παρατηρήσουν τη συμπεριφορά του προγράμματος και να εξάγουν συμπεράσματα για τη λειτουργία των συνθηκών. Η δραστηριότητα πραγματοποιείται σε μικρές ομάδες, στο εργαστήριο Πληροφορικής, με τη χρήση φύλλου εργασίας, ενώ ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί και υποστηρίζει τη διερευνητική μάθηση.	https://docs.google.com/document/d/10Jl8hUOceo3ZghuOeFqtF2A3RONBQans/edit?usp=drive_link&ouid=109487720332756462827&rtpof=true&sd=true
6.	Μπερκ Αναστασία - Μαρία	ΠΕ86	Δομή Πολλαπλής Επιλογής μέσω προσομοίωσης κυκλώματος αισθητήρα θερμοκρασίας στο Tinkercad.	Η παρούσα δραστηριότητα αφορά τη διδασκαλία της δομής πολλαπλής μέσω προσομοίωσης κυκλώματος αισθητήρα θερμοκρασίας στο Tinkercad. Προτείνεται στο	https://docs.google.com/document/d/1EeHzFj0BamZa_25S8Ce5IKBWM6QF2QDW/edit?us



α/ α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/ Ειδικότη α	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
				πλαίσιο του μαθήματος Εισαγωγή στις Αρχές της Επιστήμης των Η/Υ Γ' ΕΠΑΛ και ιδανικά προτείνεται για τις ειδικότητες Πληροφορικής, Ηλεκτρονικών και Μηχανολογίας ενώ μπορεί να υλοποιηθεί και σε οποιαδήποτε άλλη ειδικότητα ή να ενταχθεί και στο πλαίσιο άλλων μαθημάτων ή projects. Μέσω της αξιοποίησης του Tinkercad στη διδασκαλία της δομής πολλαπλής επιλογής πραγματοποιείται σύνδεση θεωρίας και πράξης μέσα από ένα διαδραστικό περιβάλλον προσομοίωσης. Οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά, πειραματίζονται και αναπτύσσουν δεξιότητες υπολογιστικής σκέψης. Σε συνδυασμό με τη στρατηγική της ανεστραμμένης τάξης ενισχύεται η ενεργητική μάθηση ενώ η διαφοροποιημένη διδασκαλία καλύπτει τις διαφορετικές ανάγκες και ρυθμούς μάθησης των μαθητών. Τέλος, η χρήση ψηφιακών εργαλείων και προσομοιώσεων δημιουργεί ένα σύγχρονο μαθησιακό περιβάλλον με σκοπό την παρακίνηση του ενδιαφέροντος και τη συμμετοχή των μαθητών.	p=drive link&ouid=109977448527072163944&rtpof=true&sd=true https://www.tinkercad.com/things/h48dgwjGe2Q-restored-v63-temperatureanberk?sharecode=-t133tA-F3HW8Rd-QAKG03PYQr8sgfJlJaa4syfegf https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdA2bc7LujvVsOTwNdQyDy0ooNfHw96WMmFj4eK3FWpic5V6A/viewform



α/α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/Ειδικότητα	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
7.	Παπαδημητρίου Ελένη	ΠΕ86	Διερεύνηση των συνηθειών και των στάσεων των μαθητών απέναντι στη χρήση του Διαδικτύου μέσω σχεδίασης και αξιοποίησης ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου με τη χρήση Google Forms.	Η δραστηριότητα βασίζεται στον εποικοδομητισμό και τη διερευνητική μάθηση, όπου οι μαθητές οικοδομούν τη γνώση μέσα από ενεργό συμμετοχή σε αυθεντική ερευνητική διαδικασία. 1η Φάση – Προβληματισμός Παρουσιάζεται το θέμα «Συνήθειες χρήσης του Διαδικτύου από τους μαθητές» και πραγματοποιείται συζήτηση για τη διαμόρφωση ερευνητικών ερωτημάτων. 2η Φάση – Σχεδιασμός ερωτηματολογίου Οι ομάδες διαμορφώνουν ερωτήσεις και συζητούν τη σαφήνεια και την εγκυρότητά τους. 3η Φάση – Δημιουργία στο Google Forms Κατασκευή του ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου με κατάλληλους τύπους ερωτήσεων. 4η Φάση – Συλλογή δεδομένων	https://docs.google.com/document/d/1RrRrDFVwCmsk-yODrbWA88TJiteevSGs/edit?usp=drive_web&ouid=109367432529157381182&rtpof=true



α/α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/Ειδικότητα	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
				Το ερωτηματολόγιο διαμοιράζεται και οι απαντήσεις συγκεντρώνονται αυτόματα. 5η Φάση – Ανάλυση δεδομένων Οι μαθητές μελετούν γραφήματα και στατιστικά στοιχεία μέσω Google Forms και Sheets. 6η Φάση – Παρουσίαση Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα αποτελέσματα και ακολουθεί συζήτηση και αναστοχασμός. Η δραστηριότητα ενισχύει τη μαθητοκεντρική προσέγγιση, τη συνεργασία και την αυθεντική διερεύνηση.	
8.	Πράσος Νικόλαος	ΠΕ86	Δημιουργία Φαναριού Διάβασης Πεζών στο Tinkercad και το Arduino Uno	Το μάθημα επικεντρώνεται στην εκμάθηση βασικών αρχών δομημένου προγραμματισμού (δομή ακολουθίας και δομή επιλογής) και κατασκευής απλών κυκλωμάτων σε Arduino Uno μέσω της δημιουργίας ενός φαναριού διάβασης πεζών στο Tinkercad.	https://docs.google.com/document/d/1-DHZzStMdn-AuEYXwIBTSRF8VgA2E75J/edit?usp=drive_link&ouid=117060916839898478467&rtpof=true&sd=true



α/α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/Ειδικότητα	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
				Οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στον προγραμματισμό , ενώ παράλληλα θα κατανοήσουν τη λειτουργία ενός φαναριού με τη χρήση των σχετικών αισθητήρων και ενεργοποιητών .	
9.	Ράγγου Χριστίνα	ΠΕ86	Ασφάλεια και προστασία στο διαδίκτυο	Η διδακτική παρέμβαση αφορά τη διδασκαλία κανόνων ασφαλούς πλοήγησης και προστασίας στο διαδίκτυο με την αξιοποίηση εργαλείων ψηφιακής τεχνολογίας και την χρήση της στρατηγικής επίλυσης προβλήματος. Απευθύνεται σε μαθητές Α' τάξης Γενικού Λυκείου στο μάθημα Εφαρμογές Πληροφορικής. Στόχος των δραστηριοτήτων είναι οι εκπαιδευόμενοι να αναγνωρίζουν την ασφάλεια ηλεκτρονικών συναλλαγών, να αναλύουν ύποπτα μηνύματα ηλεκτρονικού	https://docs.google.com/document/d/1ZhbjWoCvjfom0_8uPl4zhWxjapx_yVwm/edit?usp=drive_link&oid=109977448527072163944&rtpof=true&sd=true



α/α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/ Ειδικότη α	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
				ταχυδρομείου και να αναπτύξουν υπεύθυνη στάση στην χρήση ψηφιακών μέσων.	
10.	Σελίμης Γεώργιος	ΠΕ86	Διδασκαλία της δομής επιλογής (if) στην Python με αξιοποίηση της ανεστραμμένης τάξης και της διαφοροποιημένης διδασκαλίας	Η παρούσα διδακτική παρέμβαση αφορά τη διδασκαλία της δομής επιλογής (if) στην Python σε μαθητές Γ' Γυμνασίου, αξιοποιώντας τις αρχές της Ανεστραμμένης Τάξης και της Διαφοροποιημένης Διδασκαλίας. Οι μαθητές προετοιμάζονται πριν από το μάθημα μέσω κατάλληλου ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού και, κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας, εργάζονται συνεργατικά σε δραστηριότητες διαβαθμισμένης δυσκολίας, εφαρμόζοντας τη νέα γνώση στην επίλυση προβλημάτων προγραμματισμού. Η παρέμβαση στοχεύει στην ανάπτυξη προγραμματιστικών δεξιοτήτων, της αλγοριθμικής σκέψης, της συνεργασίας και της ενεργού συμμετοχής των μαθητών, αξιοποιώντας σύγχρονες	https://docs.google.com/document/d/1SWCx_4LdqbVIDn3QnG81x4gh7VCNgEbN/edit?usp=drive_link&ouid=109977448527072163944&rtpof=true&sd=true



α/α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/Ειδικότητα	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
				παιδαγωγικές προσεγγίσεις και ψηφιακά εργαλεία.	
11.	Τσιατούχας Αριστείδης	ΠΕ86	Προγραμματισμός με Δομές Επιλογής: Υλοποίηση Έξυπνου Ποτίσματος με την εντολή IF και τον λογικό τελεστή AND	Η παρούσα διδακτική δραστηριότητα, διάρκειας δύο ωρών, απευθύνεται σε μαθητές της Β' Τάξης ΕΠΑ.Λ. του Τομέα Πληροφορικής στο μάθημα «Αρχές Προγραμματισμού» εφαρμόζοντας ως μεθοδολογία την μάθηση βάσει προβλήματος. Στόχος είναι τα παιδιά να φτιάξουν ένα έξυπνο σύστημα που ποτίζει μόνο του, ώστε να μην σπαταλάμε άσκοπα νερό. Στην αρχή, οι μαθητές μαθαίνουν πώς δουλεύουν οι αισθητήρες για το φως και την υγρασία, καθώς και πώς λειτουργεί η εντολή «ΚΑΙ» στον κώδικα. Στην συνέχεια εργάζονται στον υπολογιστή ανά ζευγάρια, χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα Tinkercad. Στην πρώτη άσκηση, συνδέουν τους αισθητήρες και ένα μοτεράκι (Servo) πάνω στον μικροελεγκτή Arduino. Κουνάνε τις μπάρες στην οθόνη για να δουν πώς αλλάζουν οι αριθμοί στο σκοτάδι ή στην υγρασία και	https://docs.google.com/document/d/1IAOfMqDf49hg_S0QIPZyUffSZrsmV5a/edit?usp=drive_link&oid=111043307157554333157&rtpof=true&sd=true



α/ α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/ Ειδικότητ α	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
				σημειώνουν τις τιμές σε ένα φυλλάδιο. Στη δεύτερη άσκηση, δημιουργούν κώδικα (blocks) για να δώσουν την εντολή: «Αν είναι νύχτα ΚΑΙ το χρώμα είναι στεγνό, τότε άνοιξε το πότισμα». Κάνουν δοκιμές, διορθώνουν τα λάθη τους και βλέπουν αν το μοτεράκι κουινείται την κατάλληλη στιγμή. Στο τέλος, ανεβάζουν φωτογραφίες από τη δουλειά τους σε έναν ψηφιακό πίνακα (Padlet). Εκεί, όλη η τάξη μαζί συζητάει για τις λύσεις που βρήκε και σκέφτεται πώς η τεχνολογία βοηθάει στην προστασία του περιβάλλοντος.	
12.	Φραγκάκης Νικόλαος	ΠΕ86	Στρατηγική «Επίλυσης Προβλήματος» στα ΤΠΕ	Η εργασία αφορά τον σχεδιασμό μιας διδακτικής παρέμβασης στα ΤΠΕ για μαθητές Ε' και ΣΤ' Δημοτικού, η οποία βασίζεται στη στρατηγική «Επίλυσης Προβλήματος» και διαρκεί δύο διδακτικές ώρες. Μέσα από τη διερευνητική μάθηση και την ομαδική εργασία, οι μαθητές αναπτύσσουν υπολογιστική σκέψη χρησιμοποιώντας δύο ψηφιακά περιβάλλοντα: το MakeCode	W S4_Φραγκάκης_Νίκος....



α/α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/Ειδικότητα	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
				(micro:bit) για τον προγραμματισμό ενός κινούμενου ονόματος με χρονική καθυστέρηση και το Scratch για τον προγραμματισμό της όπισθεν κίνησης ενός οχήματος. Η διδακτική πορεία περιλαμβάνει την παρουσίαση των προβλημάτων, τη διατύπωση υποθέσεων, την πειραματική υλοποίηση με φύλλα εργασίας και ολοκληρώνεται με κοινό αναστοχασμό στην ολομέλεια.	
13.	Χριστοδουλίδου Κυριακή	ΠΕ86	«Λύνω έναν έτοιμο λαβύρινθο στο Code.org εφαρμόζοντας τη στρατηγική επίλυσης προβλήματος» και "Σχεδιάζω και προγραμματίζω τον δικό μου λαβύρινθο στο Scratch"	Για το μάθημα της Πληροφορικής στη ΣΤ' Δημοτικού σχεδιάζεται ένα διδακτικό σενάριο συνολικής διάρκειας δύο διδακτικών ωρών (2 × 40 λεπτά), το οποίο βασίζεται στη στρατηγική της επίλυσης προβλήματος και αξιοποιεί δύο ψηφιακά εργαλεία: το Code.org Classic Maze και το Scratch. Κεντρικός άξονας του σεναρίου είναι η ανάπτυξη της υπολογιστικής και αλγοριθμικής σκέψης των μαθητών μέσα από τη σταδιακή μετάβαση από την επίλυση ενός έτοιμου προβλήματος στη	https://docs.google.com/document/d/1jDigM9AH9WCO_n1k91I5jDRDWMdN8jeX/edit?usp=sharing&ouid=102074185213585636627&rtpof=true&sd=true



α/ α	Ονοματεπώνυμο επιμορφούμενου εκπαιδευτικού	Κλάδος/ Ειδικότητ α	Τίτλος Εργασίας	Σύντομη περιγραφή (πχ. σε τί αφορά, πλαίσιο δραστηριότητας)	Τυχόν Σχόλια / Σύνδεσμος (URL) - μέσο δημοσιοποίησης (σε περίπτωση που έχει δημοσιοποιηθεί)
				δημιουργία ενός δικού τους ψηφιακού έργου.	

Ο κατάλογος έχει αναρτηθεί εδώ: <https://blogs.sch.gr/aniros/2026/07/15/tpe-v1-7i-periodos/>



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Πρόγραμμα
Ανθρώπινο Δυναμικό και
Κοινωνική Συνοχή