



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑΣ & ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΑΥΤΟΤΕΛΗΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΟΙΚΗΤΙΚΗΣ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗΣ
ΚΑΙ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ
ΤΜΗΜΑ Γ' - ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ

Ταχ. Δ/ση : Μακρυγιάννη 5
Τ.Κ. – Πόλη : 501 32 - Κοζάνη
Ιστοσελίδα : <http://dmaked.pde.sch.gr>
email : mail@dmaked.pde.sch.gr
Πληροφορίες : Ελ. Γκλαβίνα – Π. Γιαγτζή
Τηλέφωνο : 2461049963
FAX : 2461049962

Κοζάνη, 15-04-2020

Αρ. Πρωτ: 2386

ΠΡΟΣ:

- Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Γρεβενών
- Διεύθυνση Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Γρεβενών
- Σχολικές Μονάδες Περιφερειακής Ενότητας Γρεβενών (μέσω αρμόδιας Διεύθυνσης)

Θέμα: «Μαθητικός Διαγωνισμός Πληροφορικής: Programming@home».

Η Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Δυτικής Μακεδονίας και ο Δήμος Γρεβενών διοργανώνουν Μαθητικό Διαγωνισμό με θέμα «Προγραμματισμός στο σπίτι - *Programming@home*».

Ο διαγωνισμός υλοποιείται στο πλαίσιο κάλυψης των αναγκών για **εξ αποστάσεως εκπαίδευση των παιδιών** στην πληροφορική και για δημιουργική απασχόληση στο σπίτι! Ο διαγωνισμός παρέχει ευκαιρίες για την ανάπτυξη των **δεξιοτήτων προγραμματισμού Η/Υ** ενθαρρύνοντας τα παιδιά να απαντούν και να εμπλέκονται σε παιγνιώδεις δραστηριότητες με θέματα την υπολογιστική και αλγοριθμική σκέψη, τη βιωματική μάθηση (learning by doing) και τον προγραμματισμό.

Οι μαθητές και μαθήτριες όλων των τύπων **σχολικών μονάδων της Περιφερειακής Ενότητας Γρεβενών** καλούνται προαιρετικά να δημιουργήσουν τα **εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια** τους με έμπνευση, φαντασία και δημιουργικότητα. Προσδοκούμε ότι, με τη συμμετοχή τους, θα βελτιώσουν τις προγραμματιστικές τους δεξιότητες αλλά και τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα που απαιτούνται (συνεργασία, αυτορρυθμιζόμενη μάθηση, καινοτομία, έμπνευση, υπολογιστική σκέψη).

Καλούμε τα παιδιά με την άδεια, τη συγκατάθεση και την προτροπή των γονέων/κηδεμόνων τους να λάβουν μέρος στη δημιουργία του δικού τους **εκπαιδευτικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού**. Η θεματολογία **πρέπει να προάγει εκπαιδευτικές αξίες**.

- Για τους **μαθητές/τριες της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης** η δημιουργία του εκπαιδευτικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα υλοποιηθεί **σε περιβάλλον Scratch**.
- Για τους **μαθητές/τριες των Γυμνασίων** η δημιουργία του εκπαιδευτικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα υλοποιηθεί **σε περιβάλλον Scratch**.
- Για τους **μαθητές/τριες των Λυκείων (ΕΠΑΛ & ΓΕΛ)** η δημιουργία του εκπαιδευτικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα υλοποιηθεί **σε περιβάλλον Python**.

Η υποβολή των συμμετοχών μπορεί να γίνεται από **15/4/2020** έως **31/5/2020** στην **ηλεκτρονική φόρμα συμμετοχής** <https://bit.ly/2RwQXIs>. Εκεί μπορείτε να καταγράψετε τα παραδοτέα σας ή/και να έχετε υπερσυνδέσμους προς συμπληρωματικό υποστηρικτικό

υλικό (π.χ., blog, εικόνες, βίντεο και ότι άλλο κρίνετε απαραίτητο και έχετε αναπτύξει ειδικά για αυτόν τον σκοπό).

Η κάθε συμμετοχή μπορεί να είναι είτε ατομική, είτε συμμετοχή ομάδας (μέχρι 3 μαθητές/τριες)

Η επιτροπή αξιολόγησης (στελέχη της Πρωτοβάθμιας & Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης) θα κρίνει με βάση την εκπαιδευτική αξία, την καινοτομία/πρωτοτυπία και τη δημιουργικότητα.

Σε ημερομηνία που θα ανακοινωθεί, όσοι υποβάλλουν τις αρτιότερες συμμετοχές θα παρουσιάσουν σε σχετική **ημερίδα με τίτλο «Μένουμε στο σπίτι & δημιουργούμε»** την υλοποίησή τους. Επιπρόσθετα, οι αρτιότερες συμμετοχές θα ενσωματωθούν σε εκπαιδευτικά αποθετήρια.

Όσοι διακριθούν θα κερδίσουν δώρα και **βραβεία**, όπως: εκπαιδευτικά ρομπότ, tablet, δωρεάν πρόσβαση σε ηλεκτρονικές ακαδημίες Scratch & Python κ.λπ.

Σημαντικές επισημάνσεις:

- Η συμμετοχή των μαθητών/τριών γίνεται αποκλειστικά με τη **συγκατάθεση** των γονέων/κηδεμόνων τους.
- Υπεύθυνοι (προπονητές) ορίζονται οι γονείς/κηδεμόνες των μαθητών/τριών.
- **Συμμετέχοντες:** Απευθύνεται σε μαθητές/τριες όλων των σχολικών μονάδων Α/βάθμιας και Β/βάθμιας Εκπ/σης της ΠΕ Γρεβενών.
- Άτομα ανά συμμετοχή: 1-3 παιδιά.

Υποστηρικτικό Υλικό

- Scratch στο Διαδίκτυο <https://scratch.mit.edu/>
- Κατεβάζω το Scratch στο υπολογιστή μου <https://scratch.mit.edu/download>
- Παραδείγματα –Ιδέες στο Scratch <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=all>
- Βιβλίο για το Scratch <http://www.scratchplay.gr/index.html>
- <https://coyotelearner.co/el/courses/>
- Βιβλίο Python [http://aggelid.mysch.gr/pythonbook/INTRODUCTION TO COMPUTER PROGRAMMING WITH PYTHON.pdf](http://aggelid.mysch.gr/pythonbook/INTRODUCTION_TO_COMPUTER_PROGRAMMING_WITH_PYTHON.pdf)
- Βιβλίο Python http://python.org.gr/phocadownload/Tutorials/tutorial_by_example.pdf
- Pythonies <http://pythonies.mysch.gr/>
- Βιβλίο για PyGame <http://bit.ly/2qMciID>
- Βιβλίο για PyGame (Αγγλικά) <https://inventwithpython.com/pygame/>

Για οποιαδήποτε απορία μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον Πόλο Εκπαιδευτικής Καινοτομίας ΤΠΕ Γρεβενών pektpegre@gmail.com

**Ο ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΔΥΤ. ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ**

ΘΟΔΩΡΗΣ ΜΑΡΔΙΡΗΣ