



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ
ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΕ & ΔΕ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Α/ΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΜΕΣΣΗΝΙΑΣ
6^ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ

Ταχ. Δ/ση : ...ΕΛΕΑΒΟΥΛΚΟΥ 24.
Τ.Κ. – Πόλη : 24100- ΚΑΛΑΜΑΤΑ
Πληροφορίες : Γεώργιος Οικονομόπουλος
Email : mail@6dim-kalam.mes.sch.gr
Τηλέφωνο : .2721023030

Καλαμάτα, 29/5/2019
Αρ. πρωτ.: 92

ΠΡΟΣ

Εκπαιδευτικούς όλων των ειδικοτήτων της ΔΠΕ
Μεσσηνίας
(Δια των Διευθυντών/ντριων των Σχολικών
Μονάδων)

ΚΟΙΝ

1. Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης
Πελοποννήσου
2. Διεύθυνση Π. Ε. Μεσσηνίας

Έδρες τους

Θέμα: Οργάνωση σεμιναρίου

Σας ενημερώνουμε ότι το 6^ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμάτας με την υποστήριξη της Διεύθυνσης Π. Ε. Μεσσηνίας και της Περιφερειακής Διεύθυνσης Εκπαίδευσης Πελοποννήσου οργανώνει σεμινάριο διάρκειας δύομιση ωρών με θέμα:

«Ανάπτυξη δεξιοτήτων αλγοριθμικής σκέψης για εκπαιδευτικούς Πρωτοβάθμιας μέσα από τη σχεδίαση παιχνιδιών Kinect με φυσική αλληλεπίδραση».

Το σεμινάριο θα υλοποιηθεί στο 6^ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμάτας την Τετάρτη 5 Ιουνίου 2019, ώρα 18:00 - 20:30.

Δηλώσεις συμμετοχής στο 6^ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμάτας (τηλ.: 2721023030)

Επισυνάπτεται αναλυτικό πλάνο του σεμιναρίου.

Ο ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ

ΓΕΩΡΓΙΟΣ Ι. ΟΙΚΟΝΟΜΟΠΟΥΛΟΣ

ΤΙΤΛΟΣ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟΥ

«Ανάπτυξη δεξιοτήτων αλγοριθμικής σκέψης για εκπαιδευτικούς Πρωτοβάθμιας μέσα από τη σχεδίαση παιχνιδιών Kinect με φυσική αλληλεπίδραση»

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ - ΩΡΑ

Τετάρτη 5 Ιουνίου 2019, 18:00 -20:30

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

A. Εισαγωγή

1. Θα γίνει μία εισαγωγή στα παιχνίδια φυσικής αλληλεπίδρασης ως τρόπος εναλλακτικής μάθησης.
2. Ζωντανή πρακτική εφαρμογή του παιχνιδιού Xdigit και ανάδειξη της προστιθέμενης αξίας των παιχνιδιών στη διδασκαλία.
3. Σύνδεση κάμερας Kinect με το εργαλείο Scratch Mit Edu (Εγχειρίδιο Σχεδιασμού Κινήσεων Σύνδεση Kinect με Scratch).
4. Παρουσίαση της λογικής κατασκευής σχεδιαστικών καρτών Kinect και η αλγοριθμική τους έκφραση σε περιβάλλον ανάπτυξης Scratch Mit Edu (Παράδειγμα κίνησης «Πλάγιο Δεξί Βήμα»).

B. Δραστηριότητες με τη συμμετοχή των εκπαιδευτικών (Συμπλήρωση Φύλλου Εργασίας)

1. «Περιγράψε Αλγοριθμικά»: Ο εκπαιδευτικός αφού μελετήσει την μπροστινή όψη της σχεδιαστικής κάρτας προσπαθεί να περιγράψει στο πίσω μέρος την κίνηση αλγοριθμικά.
2. «Μετάτρεψε την αλγοριθμική περιγραφή σε κώδικα»: Ο εκπαιδευτικός αφού μελετήσει την αλγοριθμική περιγραφή της κίνησης της προηγούμενης δραστηριότητας, προσπαθεί να συνθέσει τον κώδικα.
3. «Φτιάξε τις κινήσεις συγκρίνοντας τα σημεία που θέλεις»: Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί τις ίδιες κινήσεις συγκρίνοντας αυτή τη φορά τα σημεία που εκείνος επιθυμεί.

Γ. Συμπλήρωση σύντομου ερωτηματολογίου από τους εκπαιδευτικούς (Συμπλήρωση 5 ερωτήσεων κλειστού τύπου για την αποτίμηση του σεμιναρίου)

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ

Ο Γιώργος Βασιλόπουλος είναι δάσκαλος απόφοιτος του Παιδαγωγικού Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Πατρών και πραγματοποιεί μεταπτυχιακές σπουδές στο Πανεπιστήμιο Πειραιά στο πρόγραμμα «Ηλεκτρονική Μάθηση» του τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Το σεμινάριο οργανώνεται από το **6^ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμάτας** με την υποστήριξη της **Διεύθυνσης Π. Ε. Μεσσηνίας** και της **Περιφερειακής Διεύθυνσης Εκπαίδευσης Πελοποννήσου**

Υπεύθυνος Συντονισμού: Γεώργιος Οικονομόπουλος

Τηλέφωνο: 2721023030

Ωρες Επικοινωνίας για δήλωση συμμετοχής: Καθημερινά 8:00 έως 13:00,

Email: mail@6dim-kalam.mes.sch.gr