



**ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ**

17 Ιουνίου 2025

Δράση με βιωματικά εργαστήρια με τίτλο:

**«Ενθαρρύνοντας τις Μελλοντικές Προγραμματίστριες: Εργαστήρια
Προγραμματισμού για Μαθήτριες Στ΄ Δημοτικού»**

Το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου του Υπουργείου Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας (ΥΠΑΝ) στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Έργου EU CodeWeek και σε συνεργασία με τον Οργανισμό CyRIC (Cyprus Research & Innovation Center) διοργάνωσε δράση με βιωματικά εργαστήρια με τίτλο: **«Ενθαρρύνοντας τις Μελλοντικές Προγραμματίστριες: Εργαστήρια Προγραμματισμού για Μαθήτριες Στ΄ Δημοτικού»**, την Τετάρτη, 11 Ιουνίου 2025 στο Παιδαγωγικό Ινστιτούτο στη Λευκωσία.

Στο πλαίσιο της Δράσης, συμμετείχαν συνολικά 27 μαθήτριες Στ΄ Δημοτικού από τα σχολεία της επαρχίας Λευκωσίας που συμμετέχουν στα προγράμματα/δράσεις του Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου Κύπρου κατά τη σχολική χρονιά 2024-25. Οι συμμετέχουσες είχαν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν δύο από τα τέσσερα βιωματικά εργαστήρια που προσφέρθηκαν από εκπαιδευτικούς Δημοτικής Εκπαίδευσης.

Το Πρόγραμμα της Δράσης περιλάμβανε χαιρετισμό από τη Διευθύντρια του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου Κύπρου, δρ. Έλενα Χατζηκακού και την εκπρόσωπο του οργανισμού CyRIC, κ. Παναγιώτα Δημοσθένους.

Η Διευθύντρια τόνισε τη σημασία της εκπαίδευσης στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων και ότι ο προγραμματισμός μπορεί να γίνει εργαλείο επίλυσης προβλημάτων, έκφρασης και δημιουργίας. Επίσης, ανέφερε ότι η τεχνολογία δεν είναι μόνο για λίγους, αλλά για όλους – και οπωσδήποτε και για τα κορίτσια, για αυτό και διοργανώθηκε αυτή η Δράση ειδικά για μαθήτριες Στ΄ Δημοτικού.

Η κ. Παναγιώτα Δημοσθένους ανέφερε τις δικές της εμπειρίες και τόνισε τη σημασία για το άτομο να ακολουθήσει αυτό που του αρέσει, χωρίς προκαταλήψεις και παρότρυνε τα παιδιά να ασχοληθούν με τον προγραμματισμό.

Στη συνέχεια έγινε παρουσίαση σχετικά με τη δράση της ομάδας ρομποτικής και προγραμματισμού “RobotHeadz”, η οποία αποτελείται από κορίτσια που φοιτούν στο Γυμνάσιο Έγκωμης και η οποία συμμετείχε και διακρίθηκε σε τοπικούς και διεθνείς διαγωνισμούς προγραμματισμού.

Στο δεύτερο μέρος, της Δράσης έγιναν βιωματικά εργαστήρια προγραμματισμού από τους εκπαιδευτικούς Χριστιάνα Χριστοφόρου, Ζωή Κανάρη, Μαρίνο Ηλία και Λίζα Αγαπίου.

Συγκεκριμένα, οι μαθήτρίες είχαν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν δύο από τα πιο κάτω εργαστήρια:

1. Lego Spike Essential: «Μηχανικοί της Χαράς: Κορίτσια στον Κόσμο της Ρομποτικής και του Λούνα Παρκ κατασκευάζουν και προγραμματίζουν, χρησιμοποιώντας τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους»
2. Minecarft Education: «Περιπέτεια στο Minecraft: Εισαγωγή στη δημιουργία κώδικα»
3. Micro:bit: «Κώδικας δημιουργίας: Μικρά bits, μεγάλα όνειρα!»
4. Rangers: «Rangers: Επιτραπέζιο παιχνίδι για ανάπτυξη υπολογιστικής σκέψης»



