

Παράρτημα: Λίστα προσφερόμενων σεμιναρίων

1. Τίτλος: Minecraft Education: Εξερεύνηση, Μάθηση και Προγραμματισμός στην Εκπαίδευση STEM

Σύντομη περιγραφή:

Το βιωματικό σεμινάριο στοχεύει στην εξοικείωση των εκπαιδευτικών με το περιβάλλον του παιχνιδιού Minecraft Education και στην ανάδειξη των δυνατοτήτων αξιοποίησής του στη διδασκαλία.

Οι συμμετέχοντες θα γνωρίσουν τις βασικές λειτουργίες της εφαρμογής και θα περιηγηθούν στη βιβλιοθήκη εκπαιδευτικού υλικού, εξερευνώντας επιλεγμένες δραστηριότητες για τη διδασκαλία βασικών μαθηματικών εννοιών, Φυσικών Επιστημών, Χημείας και Προγραμματισμού.

Οι δραστηριότητες θα συνδυαστούν με την καλλιέργεια της υπολογιστικής σκέψης, μέσα από απλές πρακτικές δραστηριότητες με το MakeCode και παρουσίαση δυνατοτήτων προγραμματισμού με Python στο περιβάλλον του Minecraft Education.

Το σεμινάριο απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς Δημοτικής και Μέσης Εκπαίδευσης που ενδιαφέρονται να αξιοποιήσουν το Minecraft Education στη διδασκαλία και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων υπολογιστικής σκέψης και προγραμματισμού. Είναι εισαγωγικού επιπέδου και δεν απαιτεί προηγούμενη εμπειρία στη χρήση του Minecraft Education. Για την πρακτική συμμετοχή απαιτείται ενεργός εκπαιδευτικός λογαριασμός Microsoft 365 (Office 365) του Υπουργείου Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας.

Εισηγήτρια: Ζωή Κανάρη, Εκπαιδευτικός Δημοτικής Εκπ/σης, Σύμβουλος Φυσικών Επιστημών

Βαθμίδα στην οποία απευθύνεται: Δημοτική Εκπ/ση, Μέση Εκπ/ση

Ημερομηνία/ώρα: Τρίτη, 20/10/2026, 16:00-18:00

Μορφή/Χώρος: Διά ζώσης - Λευκωσία, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, Αίθουσα 122

Μέγιστος αριθμός συμμετεχόντων/συμμετεχουσών: 12

2. Τίτλος: Rangers: Επιτραπέζιο παιχνίδι για ανάπτυξη υπολογιστικής σκέψης

Σύντομη περιγραφή: Ένα βιωματικό σεμινάριο όπου θα γνωρίσετε τον συναρπαστικό κόσμο των Tangible Games – Απτών Παιχνιδιών που συνδυάζουν τον φυσικό χώρο με την ψηφιακή τεχνολογία και μεταμορφώνουν τη διδασκαλία σε μια αληθινή βιωματική εμπειρία!

Κεντρικό στοιχείο των παιχνιδιών αυτών είναι η καλλιέργεια της υπολογιστικής σκέψης, μιας ανεκτίμητης δεξιοτήτας που βοηθά τους μαθητές να αναπτύσσουν στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων, να αυτοματοποιούν διαδικασίες, να χρησιμοποιούν την πληροφορική για εξερεύνηση, ανάλυση και κατανόηση. Τα Απτά Παιχνίδια συνδυάζουν απτικά εργαλεία εκτός σύνδεσης και στοιχεία διαδικτυακών παιχνιδιών για κινητά, για να παρέχουν μια εμπειρία παιχνιδιού που είναι σωματικά ελκυστική, ψυχικά διεγερτική και ψηφιακά καθηλωτική. Με τα Tangible Games, οι μαθητές μαθαίνουν ενεργά και δημιουργικά, συνεργάζονται και καλλιεργούν κοινωνικές δεξιότητες, παρακινούνται να ανακαλύψουν, να πειραματιστούν και να καινοτομήσουν.

Εισηγήτρια: Λίζα Αγαπίου, Εκπαιδευτικός Δημοτικής εκπαίδευσης και πιστοποιημένη EU CODE WEEK Leader Teacher

Βαθμίδα στην οποία απευθύνεται: Δημοτική Εκπ/ση, Μέση Εκπ/ση

Ημερομηνία/ώρα: Πέμπτη, 22/10/2026, 16:00-17:30

Μορφή/Χώρος: Διά ζώσης - Λευκωσία, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, Αίθουσα 122

Μέγιστος αριθμός συμμετεχόντων/συμμετεχουσών: 20

3. Τίτλος: Δημιούργησε το δικό σου Mood Light με το Kypruino – Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Blocks

Σύντομη περιγραφή: Σε αυτό το διαδραστικό εργαστήριο, οι εκπαιδευτικοί θα γνωρίσουν το Kypruino, την εκπαιδευτική πλακέτα μικροελεγκτή που αναπτύχθηκε στην Κύπρο από τη ROBO, και θα χρησιμοποιήσουν ένα περιβάλλον προγραμματισμού με blocks για να δημιουργήσουν τη δική τους συσκευή ατμοσφαιρικού φωτισμού (Mood Light).

Μέσα από πρακτικές δραστηριότητες, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες θα προγραμματίσουν τα RGB LEDs του Kypruino, πειραματιζόμενοι με χρώματα, φωτεινότητα και διαφορετικά εφέ, ώστε να δημιουργήσουν τον ιδανικό φωτισμό για κάθε ατμόσφαιρα. Παράλληλα, θα εξοικειωθούν με βασικές έννοιες προγραμματισμού και θα αποκτήσουν πρακτικές γνώσεις που μπορούν να αξιοποιήσουν στις τάξεις τους.

Εάν επιθυμούν, οι συμμετέχοντες μπορούν να φέρουν τους προσωπικούς τους φορητούς υπολογιστές.

Εισηγητής: Οδυσσέας Οικονομίδης, Ιδρυτής της Robo Cy και δημιουργός του Kypruino

Βαθμίδα στην οποία απευθύνεται: Μέση Εκπ/ση

Ημερομηνία/ώρα: Δευτέρα, 26/10/2026, 16:00-18:00

Μορφή/Χώρος: Διά ζώσης - Λευκωσία, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, Αίθουσα 207

Μέγιστος αριθμός συμμετεχόντων/συμμετεχουσών: 15

4. Τίτλος: Προγραμματίζοντας στη διαδικτυακή πλατφόρμα Scratch - Δημιουργία Στατικής και Διαδραστικής Παρουσίασης

Σύντομη περιγραφή: Σκοπός του σεμιναρίου είναι η εισαγωγή εκπαιδευτικών στον οπτικό προγραμματισμό με blocks (block-based programming), μέσα από το περιβάλλον Scratch. Το σεμινάριο είναι εισαγωγικού επιπέδου και δεν προϋποθέτει προηγούμενες γνώσεις ή εμπειρία στον προγραμματισμό.

Μέσα από καθοδηγούμενες δραστηριότητες και πρακτική εξάσκηση, οι συμμετέχοντες θα εξοικειωθούν με το περιβάλλον του Scratch και θα μάθουν να συνδυάζουν blocks εντολών για τη δημιουργία στατικών και διαδραστικών παρουσιάσεων. Η μαθησιακή πορεία θα ξεκινήσει από απλές στατικές συνθέσεις με κείμενο, εικόνες και σκηνικά και θα προχωρήσει σταδιακά σε παρουσιάσεις με κίνηση, ήχο και αλληλεπίδραση με τον/την χρήστη.

Οι συμμετέχοντες θα εργαστούν στη διαδικτυακή πλατφόρμα του Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) και προτρέπονται να δημιουργήσουν δωρεάν λογαριασμό πριν την έναρξη του σεμιναρίου.

Εισηγήτρια: Χριστίνα Κούμκου Αντωνίου, Καθηγήτρια Πληροφορικής Μέσης Εκπ/σης

Βαθμίδα στην οποία απευθύνεται: Δημοτική Εκπ/ση, Μέση Εκπ/ση

Ημερομηνία/ώρα: Πέμπτη, 29/10/2026, 16:00-17:30

Μορφή/Χώρος: Διαδικτυακά (Μέσω της πλατφόρμας MS Teams)

Μέγιστος αριθμός συμμετεχόντων/συμμετεχουσών: 30