



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
Π/ΘΜΙΑΣ & Δ/ΘΜΙΑΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΓΡΑΦΕΙΟ ΣΧΟΛΙΚΩΝ ΣΥΜΒΟΥΛΩΝ Δ.Ε.  
Α΄ Δ/ΝΣΗΣ Δ/ΘΜΙΑΣ ΕΚΠ/ΣΗΣ ΑΘΗΝΩΝ

Ταχ. Δ/ση : Κηφισίας 16, 11526 Αθήνα  
e-mail : [grassy@dide-a-ath.att.sch.gr](mailto:grassy@dide-a-ath.att.sch.gr)  
Τηλέφωνο : 210-5241118

**Δρ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΣΩΤ. ΜΠΕΛΕΣΙΩΤΗΣ**

ΣΧΟΛΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΔΕ ΚΛΑΔΟΥ ΠΕ19-ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ  
ΠΕΡΙΟΧΗ ΕΥΘΥΝΗΣ: Δ/ΝΣΗ ΔΕ Α΄ ΑΘΗΝΑΣ

e-mail: [vbelesiotis@sch.gr](mailto:vbelesiotis@sch.gr) Δικτ τόπος: <http://www.belesiotis.gr>

Αθήνα, 6 - 10 - 2015

Αριθ. Πρωτ.: 720

**ΠΡΟΣ**

Δ/ση ΔΕ Α΄ Αθήνας (Για όλα τα  
Γυμν/ΓΕΛ/ΕΠΑΛ-ΕΕ της Δ/σης)

Δ/ση ΠΕ Α΄ Αθήνας (Για τους  
Πληροφορικούς των Δημοτικών σχολείων)

**ΚΟΙΝ:**

Περιφερειακή Δ/ση Π/θμιας και  
Δ/θμιας Εκπ/σης Αττικής  
(Τμήμα ΕΠΚ ΔΕ και ΠΕ)

**ΘΕΜΑ: Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού [10-18 Οκτωβρίου 2015]**

ΣΧΕΤ: ΥΠ.Π.Ε.Θ 156272/Δ2/5-10-2015

Σε όλο τον κόσμο, υπάρχουν υπολογιστές που μας περιβάλλουν είτε αυτόνομοι είτε εσωτερικά σε μονάδες και συσκευές, με κάθε αλληλεπίδραση ανάμεσα σε ανθρώπους και υπολογιστές να διέπεται από έναν κώδικα. Μια και οι υπολογιστές διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο σχεδόν σε κάθε πτυχή της ζωής μας, είναι απαραίτητο να μάθουμε τι είναι ένα πρόγραμμα και το πώς είναι προγραμματισμένη μια μηχανή, ώστε να κατανοούμε καλλίτερα τον κόσμο που μας περιβάλλει

Ο Σχολικός Σύμβουλος Πληροφορικής της Δ/σης ΔΕ Α΄ Αθήνας με Σχολικούς Συμβούλους Πληροφορικής και υπό την αιγίδα του ΥΠ.Π.Ε.Θ/156272/Δ2/5-10-2015, στο πλαίσιο δράσεων με τίτλο «*Εβδομάδα Πληροφορικής: Ωρα Κώδικα*», υποστηρίζουν και ενθαρρύνουν τη συμμετοχή των εκπαιδευτικών Πληροφορικής στην **Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού**.

Η Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού θα πραγματοποιηθεί για τρίτη χρονιά στις **10-18 Οκτωβρίου 2015**. Εκατομμύρια παιδιά, γονείς, εκπαιδευτικοί, επιχειρηματίες και πολιτικοί ιθύνοντες θα συμμετάσχουν σε μαζικές εκδηλώσεις και θα παρακολουθήσουν μαθήματα για να μάθουν προγραμματισμό και να αποκτήσουν συναφείς δεξιότητες. Η ιδέα είναι να προβληθεί ο προγραμματισμός, να απομυθοποιηθούν οι σχετικές δεξιότητες, και να έρθουν σε επαφή άτομα που έχουν μεγάλη επιθυμία να αποκτήσουν γνώσεις.

***Πώς μπορεί να συμμετέχει κάποιος στην Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού;***

- **Παιδιά/έφηβοι/ενήλικες** μπορούν να συμμετάσχουν σε εκδηλώσεις για τον προγραμματισμό.
- **Προγραμματιστές** μπορούν να διοργανώσουν εργαστήρια σε σχολεία, ανοιχτά εργαστήρια (hack spaces) ή κοινοτικά κέντρα.
- **Εκπαιδευτικοί** που διδάσκουν προγραμματισμό μπορούν να διοργανώσουν μαθήματα προγραμματισμού, να κοινοποιήσουν τα προγράμματα των μαθημάτων τους και να διοργανώσουν εργαστήρια για τους συναδέλφους τους.
- **Εκπαιδευτικοί** που δεν διδάσκουν προγραμματισμό μπορούν να διοργανώσουν σεμινάρια ή να προσκαλέσουν τους γονείς ή τους μαθητές να ανταλλάξουν γνώσεις για τον προγραμματισμό
- **Γονείς** μπορούν να ενθαρρύνουν τα παιδιά τους να συμμετάσχουν σε ένα εργαστήριο προγραμματισμού.

- **Επιχειρήσεις και μη κερδοσκοπικές οργανώσεις** μπορούν να φιλοξενήσουν εργαστήρια προγραμματισμού, να διαθέσουν εκπαιδευτές από το προσωπικό τους, να διοργανώσουν διασκεδαστικά δρώμενα προγραμματισμού για μαθητές ή να προσφέρουν χορηγίες για εκδηλώσεις προγραμματισμού.
- Κάθε άτομο που συμμετέχει σε δραστηριότητα προγραμματισμού μπορεί να μιλήσει για την εμπειρία του και να εμπνεύσει κι άλλους!

#### **Για τους εκπαιδευτικούς Πληροφορικής:**

- Ενημέρωση σχετικά με την δράση - προετοιμασία με παραδείγματα δραστηριοτήτων από:
  - την πρωτοβουλία Σχολικών Συμβούλων Πληροφορικής στην Ελλάδα <http://cseduweek.wordpress.com/>
  - Ιστότοπο της Ευρωπαϊκής Εβδομάδας Προγραμματισμού.
  - Δείτε άλλες εκδηλώσεις στην Ελλάδα και προσθέστε τη δική σας δράση στο σχολείο σας.



**Στη δράση αυτή εντάσσουμε και δραστηριότητες του συνεδρίου [CIE2015](#) (9-11 Οκτ. 2015, Παν/μιο Πειραιώς) του οποίου είμαι συνδιοργανωτής**

#### **Σχολικές δράσεις, που προτείνονται να πραγματοποιηθούν στα Σχολεία της ΔΕ**

1. Εκτύπωση και ανάρτηση ενημερωτικής Αφίσας.
2. Ανάγνωση σε **(πρωινή) συγκέντρωση** του σχολείου σύντομου κειμένου σχετικά με το θέμα προς ενημέρωση μαθητών και καθηγητών (ενδεικτικό κείμενο μπορεί να ανακτηθεί από: <http://cseduweek.wordpress.com/>).
3. Αποστολή **ενημερωτικής επιστολής στους γονείς/κηδεμόνες** των μαθητών του σχολείου.
4. **Συζήτηση με τους μαθητές** για την Πληροφορική και τον κώδικα προγράμματος και το πώς μπορούν να γίνουν δημιουργοί και όχι μόνο καταναλωτές, με την παρότρυνση να συζητήσουν και να μεταφέρουν την εμπειρία τους στο περιβάλλον τους.
5. **Εκπόνηση κατάλληλης αυθεντικής μαθησιακής βιοματικής δραστηριότητας** στη διάρκεια **μιας (1) διδακτικής ώρας** μαθήματος Πληροφορικής μέσα στην εβδομάδα, για κάθε τμήμα, το οποίο μπορεί να περιλαμβάνει ανάπτυξη/τροποποίηση κώδικα, αλλά και επίδειξη, προβολή video κλπ Έτοιμες δραστηριότητες, προτάσεις διεξαγωγής των δραστηριοτήτων, λοιπά στοιχεία, αναρτώνται προοδευτικά στο δικτυακό τόπο της ελληνικής προσπάθειας Σχολικών Συμβούλων Πληροφορικής παράλληλα με το υλικό της ευρωπαϊκής δράσης που εμπλουτίζεται καθημερινά.

Όποιος συνάδελφος επιθυμεί προσκαλείται να συμμετάσχει, να προτείνει εκδηλώσεις ή να συμμετέχει με το σχολείο του και να το δηλώσει στο δικτυακό τόπο αναφοράς <http://cseduweek.wordpress.com/> και στο χάρτη <http://events.codeweek.eu/> για να φανεί πάλι η χώρα μας και φέτος.

#### **Ενδεικτικό περιεχόμενο για τις εκδηλώσεις**

##### **Στα Ελληνικά**

- Η Ώρα του Κώδικα (Hour of Code): <http://learn.code.org/hoc/1>
- Ένα βιβλίο για τη δημιουργία παιχνιδιών στο Scratch: <http://www.scratchplay.gr/>
- Υλικό για το εργαλείο App Inventor: [http://codeweek.eu/resources/greece/AppInventor\\_NXT.pdf](http://codeweek.eu/resources/greece/AppInventor_NXT.pdf)
- Βιβλίο και υλικό για τη δημιουργία παιχνιδιών με το MS Kodu: <http://www.koduplay.gr/>
- Υλικό για ανάπτυξη εφαρμογών σε τεχνολογίες του web: <http://www.test4u.eu/el/codeweek>

#### Στα Αγγλικά

- Flappy Code (φτιάξτε το δικό σας Flappy Bird από την αρχή): <http://learn.code.org/flappy/1>
- Play Lab: <http://learn.code.org/s/playlab/stage/1/puzzle/1>
- RoboMind (κατευθύνετε ένα ρομπότ στο στόχο του): <https://www.robomindacademy.com/go/robomind/home>
- LightBot (δωρεάν εφαρμογή για συσκευές Android και iOS): <http://lightbot.com/hocflash.html>
- for Zombies (μάθετε Ruby οπ με τα zombies να σας κυνηγούν!): <http://railsforzombies.org/>
- TryRuby (η πρώτη επαφή με τη Ruby μέσα από τον browser): <http://tryruby.org/levels/1/challenges/0>
- RubyWarrior (προγραμματίστε έναν ιπότη καθώς επιτίθεται στους δράκους): <https://www.bloc.io/rubywarrior/#/>

Στην Ευρώπη, όλο και περισσότερες χώρες εισάγουν τον προγραμματισμό στο πρόγραμμα σπουδών. Ο προγραμματισμός είναι παντού και είναι καθοριστικός για την κατανόηση ενός υπερσυνδεδεμένου κόσμου και την ανάπτυξη και παροχή μιας σειρά υπηρεσιών και εργαλείων που διευκολύνουν τη ζωή μας. Ο προγραμματισμός είναι μια δεξιότητα του 21ου αιώνα που σε οδηγεί να σκέφτεσαι με πιο κριτικό τρόπο.

Με εκτίμηση  
Ο Σχολικός Σύμβουλος  
Δρ Βασίλειος Σωτ. Μπελεσιώτης