

Η ΩΡΑ ΤΟΥ ΚΩΔΙΚΑ

Θέμα	Ψηφιακή ικανότητα
Ομάδα-στόχος (Μέγεθος ομάδας, Προφίλ Συμμετεχόντων)	10-15 συμμετέχοντες, Φροντιστές/ παιδιά με αναπηρία, 5+ ετών
Διάρκεια	1 ώρα
Στόχοι μάθησης	-Δώστε στους φροντιστές και στα παιδιά με αναπηρία έναν διασκεδαστικό τρόπο καταπολέμησης του τεχνολογικού στίγματος -Δημιουργήστε μια διασκεδαστική μαθησιακή εμπειρία -Αναπτύξτε έναν ισχυρότερο δεσμό μεταξύ των φροντιστών και των παιδιών με αναπηρία
Παρασκευή	Προετοιμάστε και φιλοξενήστε μια «Ωρα κώδικα» με τους φροντιστές.
Υλικά	Υπολογιστές, wifi
Ροή / Περιγραφή	1. Δώστε στους συμμετέχοντες πληροφορίες σχετικά με τη σημασία των ψηφιακών ικανοτήτων στην εποχή μας 2. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ζευγάρια 3. Δείξτε στους συμμετέχοντες 2-3 παραδείγματα για να βεβαιωθείτε ότι είναι εξοικειωμένοι με την πλατφόρμα 4. Παρατηρήστε τους συμμετέχοντες και προσφέρετε βοήθεια ή πληροφορίες όταν χρειάζεται 5. Κάντε έναν διαγωνισμό όπου όλοι παίζουν το ίδιο παιχνίδι και, στη συνέχεια, συγκρίνετε τα αποτελέσματα και τις στρατηγικές συζήτησης (προαιρετικό)
Απολογισμός / Αναστοχασμός	Ρωτήστε τους συμμετέχοντες: - πώς ένιωθαν για τους αγώνες, - ποιο παιχνίδι τους άρεσε περισσότερο και γιατί, - τι μπορεί να βελτιωθεί, - εάν πιστεύουν ότι τα παιχνίδια είναι κατάλληλα για παιδιά με αναπηρία - ποια παιχνίδια θα αρέσουν περισσότερο στα παιδιά - οποιαδήποτε άλλη σχετική ερώτηση
Θεματική / Θεωρητική Εισαγωγή	Hourofcode.com
Εκτίμηση	

Συμβουλές/Πρόσθετες πληροφορίες για εκπαιδευτές	Προτείνετε τα παιχνίδια ανάλογα με την ηλικία των παιδιών και τον τύπο αναπηρίας
--	--