

Η ιδέα μας για το διαδραστικό έξυπνο πάρκο έρχεται να αντιμετωπίσει την έλλειψη εκπαιδευτικών και διαδραστικών χώρων που συνδυάζουν τη μάθηση με το παιχνίδι, αξιοποιώντας σύγχρονες τεχνολογίες. Σήμερα, πολλά παιδιά περνούν μεγάλο μέρος του χρόνου τους μπροστά σε οθόνες, με περιορισμένες ευκαιρίες για φυσική δραστηριότητα και δημιουργική ενασχόληση. Παράλληλα, η εκπαίδευση στην τεχνολογία και τον προγραμματισμό συχνά παραμένει θεωρητική, χωρίς εφαρμογές σε πραγματικά περιβάλλοντα. Το έργο μας προσφέρει μια λύση δημιουργώντας έναν καινοτόμο χώρο όπου η εκπαίδευση, η τεχνολογία και η διασκέδαση συνυπάρχουν. Μέσα από τη μακέτα του έξυπνου πάρκου, τα παιδιά θα κατασκευάσουν έναν διαδραστικό χώρο όπου θα αναπτύξουν δεξιότητες προγραμματισμού, ρομποτικής και κριτικής σκέψης, ενώ παράλληλα θα απολαμβάνουν ένα βιωματικό περιβάλλον μάθησης.

Υλοποίηση

Οι μαθητές θα σχεδίασαν τη μακέτα του έξυπνου πάρκου, χρησιμοποιώντας διάφορα εργαλεία ρομποτικής και προγραμματισμού. Στην είσοδο του πάρκου, ένας ρομποτικός οδηγός Beebot, σε συνδυασμό με μια εφαρμογή σε tablet που προγραμματίσαν οι ίδιοι, καλωσορίζει τους επισκέπτες και τους βοηθά να πλοηγηθούν στον χώρο. Στη συνέχεια, τα παιδιά προγραμματίζουν το ρομπότ Edison και το μετέτρεψαν σε μια «έξυπνη» κούνια και τραμπάλα, που ενεργοποιείται με παλαμάκια! Ακόμα, χρησιμοποιήσουν το ρομποτάκι Edison ως ρομποτικό νοσοκόμο, ο οποίος μεταφέρει πρώτες βοήθειες σε περίπτωση τραυματισμού, ενισχύοντας την εκπαίδευση γύρω από την ασφάλεια και την υγεία. Ένα ακόμα σημαντικό στοιχείο του πάρκου είναι η ζώνη εκπαίδευσης για τη φροντίδα των ζώων. Οι μαθητές δημιούργησαν έναν διαδραστικό παιχνίδι χρησιμοποιώντας τη πλατφόρμα Pictoblox, το οποίο μαθαίνει στους επισκέπτες ποιες τροφές είναι κατάλληλες για τα κατοικίδια, προωθώντας τη φιλοζωική συνείδηση και την υπευθυνότητα απέναντι στα ζώα.

Εκπαιδευτικά Οφέλη

Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Ρομποτικής και Προγραμματισμού:

- Εισαγωγή των μαθητών στις βασικές έννοιες της ρομποτικής και του προγραμματισμού μέσω της κατασκευής και του προγραμματισμού ρομπότ (Beebot, Edison).
- Ενίσχυση της δημιουργικότητας των μαθητών μέσα από τον σχεδιασμό και την κατασκευή διαδραστικών στοιχείων του πάρκου.

Ανάπτυξη Κριτικής Σκέψης και Επίλυσης Προβλημάτων:

- Ενθάρρυνση των μαθητών να σκεφτούν δημιουργικά για την επίλυση προβλημάτων, όπως η ενεργοποίηση συσκευών με ήχους (π.χ., χειροκροτήματα).
- Καλλιέργεια της συνεργασίας και του ομαδικού πνεύματος για την ολοκλήρωση του έργου.

Εκπαίδευση στην Τεχνολογία και τη Μάθηση μέσω Παιχνιδιού:

- Συνδυασμός μάθησης και παιχνιδιού για τη βελτίωση της κατανόησης της τεχνολογίας σε ένα διασκεδαστικό και βιωματικό περιβάλλον.
- Χρήση εφαρμογών σε tablet για την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών και την αλληλεπίδραση με τα ρομπότ.

Εκπαίδευση στην Ασφάλεια και Υγεία:

-Διδασκαλία των θεμάτων ασφάλειας και πρώτων βοηθειών μέσω της ανάπτυξης ρομπότ που λειτουργούν ως “ρομποτικοί νοσοκόμοι”.

-Πρωώθηση της σημασίας της υγιεινής και της πρόληψης τραυματισμών σε ένα δημόσιο χώρο.

Φιλοζωική Εκπαίδευση και Υπευθυνότητα:

-Δημιουργία διαδραστικών παιχνιδιών που διδάσκουν στα παιδιά ποια τρόφιμα είναι κατάλληλα για τα κατοικίδια και ενισχύουν την υπευθυνότητα απέναντι στα ζώα.

-Καλλιέργεια του σεβασμού και της υπευθυνότητας προς τα ζώα μέσω της διαδραστικής μάθησης.

Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Συνεργασίας και Επικοινωνίας:

-Ενθάρρυνση των μαθητών να συνεργάζονται σε ομάδες για τη δημιουργία διαδραστικών στοιχείων του πάρκου.

-Ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και παρουσίασης μέσω της δημιουργίας των εφαρμογών και των παιχνιδιών που θα χρησιμοποιηθούν από τους επισκέπτες του πάρκου.

Υλικά:

- Beebot
- Edison
- Building Bricks για κατασκευή κούνιας, τραμπάλας και ζώων.
- Διάφορα υλικά χειροτεχνίας.