|  |  |
| --- | --- |
| Ταχ. Διεύθυνση: Ακτή Δυμαίων 25Α Ταχ. Κώδικας: 262 22 ΠάτραΤαχ. Θυρίδα: 2540Πληροφορίες: Άρης ΛούβρηςWebsite: <http://pdede.sch.gr>e-Mail: pdede@sch.gr Τηλέφωνο: 2610 362425Fax: 2610 362410 | Πάτρα, 17-9-2018Αρ. Πρωτ. Φ. 23/10346**ΠΡΟΣ**: 1. **Δ/νσεις Π.Ε. & Δ.Ε. Περιφέρειας Δυτικής Ελλάδας**
2. **Σχολικές μονάδες Π/θμιας και Δ/θμιας Εκπ/σης (μέσω των Δ/νσεων Π.Ε. και Δ.Ε. Δυτικής Ελλάδας)**
3. **Σχολικούς Συμβούλους Π.Ε και Δ.Ε. Δυτικής Ελλάδας** (e-mail)
4. **Υπ. Σχολικών Δραστηριοτήτων Π.Ε&Δ.Ε. Δυτ. Ελλάδας (μέσω των οικείων Δ/νσεων Εκπ/σης)**
5. **ΚΕΠΛΗΝΕΤ ΠΔΕΔΕ (μέσω των οικείων Δ/νσεων Εκπ/σης)**
6. **ΕΚΦΕ ΠΔΕΔΕ (μέσω των οικείων Δ/νσεων Εκπ/σης)**

**Κοιν**.: WRO Hellas, STEM Education (e-mail) |

**ΘΕΜΑ: «European Code Week | CodeAthon: Βελτιώστε το παιχνίδι και παίξτε!»**

Η Περιφερειακή Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Δυτικής Ελλάδας (ΠΔΕΔΕ) θέτει υπό την αιγίδα της τον **Διαγωνισμό CodeAthon**, ο οποίος συνδιοργανώνεται στην Πάτρα με τους Οργανισμούς W.R.O™ Hellas, STEM Education και το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο στους χώρους του ΕΑΠ, στην Περιβόλα, στις **19 Οκτωβρίου 2018**.

Το CodeAthon είναι ένα μαθητικό hackathon μη διαγωνιστικού χαρακτήρα που βασίζεται στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch του Πανεπιστημίου MIT. Στο CodeAthon μπορούν να συμμετάσχουν μαθητές 8-16 ετών, σχηματίζοντας ομάδες 2-3 ατόμων. Οι ομάδες μπορούν να προέρχονται από τη Δυτική Ελλάδα αλλά για τη συμμετοχή τους, θα πρέπει να μπορούν να μετακινηθούν στην Πάτρα, σύμφωνα με τα προβλεπόμενα (Υ.Α. 33120/28.2.2017 - ΦΕΚ 681-6.3.2017 άρθρο 9 για τη Δ/θμια και ΠΔ 79/2017 άρθρο 16 για την Π/θμια εκπαίδευση).

To CodeAthon θα υλοποιηθεί στο πλαίσιο της Ευρωπαϊκής Εβδομάδας Κώδικα (Code Week, 6-21 Οκτωβρίου 2018). Σκοπός του CodeAthon είναι να παροτρύνει τους μαθητές να αποκτήσουν μία δημιουργική στάση απέναντι στον προγραμματισμό, αναπτύσσοντας παράλληλα τις προγραμματιστικές τους δεξιότητες και μαθαίνοντας να εργάζονται ομαδικά.

Το θέμα του διαγωνισμού είναι «**Ένα…ημιτελές παιχνίδι που ζητά να τελειοποιηθεί**!». Τον Σεπτέμβριο 2018, θα αποσταλούν στις συμμετέχουσες ομάδες ο κώδικας Scratch και το ΚωδικΌραμα ενός παιχνδιού με τηλεχειριζόμενα εικονικά ρομποτικά οχήματα. Το παιχνίδι όμως θα είναι ημιτελές! Οι ομάδες καλούνται να σκεφτούν τρόπους για να το ολοκληρώσουν και να το μετατρέψουν σε μία διασκεδαστική παιγνιώδη εμπειρία.

Κατά την ημέρα διεξαγωγής του CodeAthon, τον Οκτώβριο 2018, οι ομάδες θα έχουν στη διάθεσή τους 4 ώρες για να εμπλουτίσουν το παιχνίδι. Για να το κάνουν αυτό, οι ομάδες μπορούν είτε να εφαρμόσουν τις ιδέες που σκέφτηκαν κατά τον μήνα της προετοιμασίας, είτε να αυτοσχεδιάσουν επί τόπου, με την καθοδήγηση των συνεργατών του STEM Education που θα τους δίνουν συγκεκριμένα προβλήματα προς επίλυση (πχ. πρόσθετες συμπεριφορές που θα βασίζονται σε συμβάντα, ανάπτυξη «οδικών βοηθημάτων», χειρισμός των εικονικών οχημάτων με εξωτερικά χειριστήρια, κατασκευή εικονικών οργάνων μέτρησης, δημιουργία ηχητικού interface, παραγωγή cel animation κ.ά.).

Στην ερώτηση αν θα αναδειχθούν νικητές η απάντηση είναι καταφατική και είναι **το παιχνίδι και η μάθηση!**

Το CodeAthon δεν έχει διαγωνιστικό χαρακτήρα. Ο σκοπός του είναι καθαρά εκπαιδευτικός και ψυχαγωγικός. Κατά τη διάρκεια του CodeAthon θα παρουσιαστούν ζωντανά τα παιχνίδια ορισμένων από τις ομάδες, κατόπιν σχετικής κλήρωσης. Αντίστοιχα, μετά από την ολοκλήρωση του CodeAthon, τα έργα όλων των ομάδων θα αναρτηθούν δημόσια (μαζί με την περιγραφή και τον κώδικά τους, καθώς επίσης με τα στοιχεία των μελών της ομάδας, εφόσον τα μέλη της το επιθυμούν) και θα αποτελέσουν τμήματα ενός αποθετηρίου με ανοικτή πρόσβαση για όλους.

Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να εγγραφούν στο δικτυακό τόπο, ο οποίος περιέχει τη φόρμα εγγραφής καθώς και γενικές πληροφορίες: <http://wrohellas.gr/codeathon-eu-code-week-2018/>.

**Ο Περιφερειακός Δ/ντής**

**Π/θμιας & Δ/θμιας Εκπ/σης Δυτ. Ελλάδας**

**Κωνσταντίνος Γιαννόπουλος**