

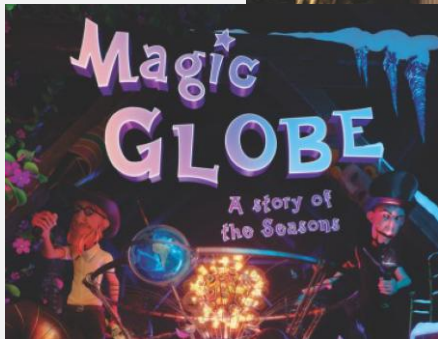
Επίσκεψη με τη σχολική τάξη

- **Προβολές**
(Πλανητάριο, Κοσμοθέατρο, Προσομοιωτής)
- **Εκθέσεις**
(Μόνιμες & περιοδικές)
- **Εκπαιδευτικά Προγράμματα**
(Διαφόρων τύπων)



Προβολές Πλανηταρίου

Προσχολική & Α' θμια



Εμβύθιση στο θόλο

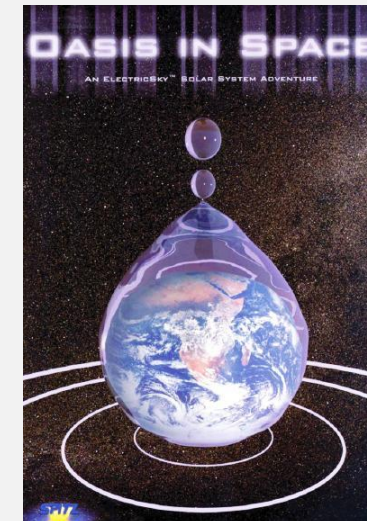
Διάρκεια: 35 – 45 λεπτά

Ομάδα: 150 παιδιά max

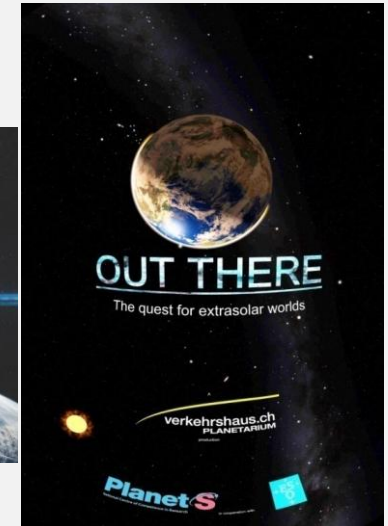
Από Γ' Δημοτικού



Από Ε' Δημοτικού



Από Α' Γυμνασίου



Προβολές Πλανηταρίου



NEW!

Μία οδύσσεια στο σύμπαν, ένα εντυπωσιακό ταξίδι στον χώρο και τον χρόνο.

Ξεκινώντας από τη Γη, εξερευνούμε τα ουράνια θαύματα που βρίσκονται πέρα από αυτή.

Κάθε στάση αποκαλύπτει την απίστευτη ποικιλομορφία του γαλαξία μας, σε τοπία οικεία αλλά και άγνωστα.

Μία αποκάλυψη της ομορφιάς και των μυστηρίων του διαστήματος!

Από Γ' Δημοτικού

Προβολές Κοσμοθεάτρου

Από Α΄ Δημοτικού



Από Α΄ Δημοτικού



Α΄ - Δ΄ Δημοτικού



3D εμπειρία

Διάρκεια: 40 – 50 λεπτά

Ομάδα: Από Α΄ Δημ. (200 παιδιά max)

Προβολές Κοσμοθεάτρου

NEW!



Ένα ταξίδι στον θαυμαστό κόσμο του ανθρώπινου σώματος και στα εκπληκτικά επιτεύγματα της επιστήμης και της βιοϊατρικής μηχανικής.

Μέσα από τις ιστορίες ερευνητών και ιατρών, και με τη βοήθεια τρισδιάστατων γραφικών τελευταίας τεχνολογίας και αληθινών πλάνων, αντιλαμβανόμαστε πώς η επιστήμη και η τεχνολογία μας βοηθούν να επέμβουμε, όταν χρειάζεται.

Από Δ' Δημοτικού

Προβολές Προσομοιωτή

Από Γ' Δημοτικού



4D εμπειρία

Διάρκεια: 5 λεπτά

Ομάδα: Από Γ' Δημοτικού

(18 παιδιά max)



Ξεναγήσεις στο Μουσείο Τεχνολογίας

Μουσείο Τεχνολογίας



Αρχαία Ελληνική Τεχνολογία

Παρουσιάζονται δείγματα τεχνολογικών επιτευγμάτων της αρχαίας Ελλάδας. Τα εκθέματα αφορούν τομείς της καθημερινής ζωής, των κατασκευών, της μηχανολογίας και άλλων, αναδεικνύοντας παράλληλα και το πολιτισμικό πλαίσιο μέσα στο οποίο εμφανίσθηκαν.



Τεχνολογία Μεταφορών

Οχήματα ιστορικού, συλλεκτικού και εκπαιδευτικού ενδιαφέροντος, από το 1920 μέχρι και το πρόσφατο παρελθόν, μεταφέρουν νοερά το κοινό σε άλλες εποχές, αναδεικνύοντας με μοναδικό τρόπο την εξέλιξη της τεχνολογίας και του σχεδιασμού των αυτοκινήτων.



Τεχνοπάρκο

Τα διαδραστικά και συμμετοχικά εκθέματα στο Τεχνοπάρκο ενθαρρύνουν την ενασχόληση με την τεχνολογία, εισάγουν σταδιακά το κοινό στη λογική και στις μεθόδους της επιστημονικής σκέψης και κάνουν την κατανόηση βασικών επιστημονικών νόμων και θεμάτων, κυριολεκτικά, παιχνίδι.

Χώρος: Μουσείο Τεχνολογίας - ισόγειο

Διάρκεια: 60 λεπτά

Ομάδα: Παιδιά από Γ' Δημοτικού – Γ' Λυκείου

* ταυτόχρονη εξυπηρέτηση ομάδων



**ΤΕΧΝΟ
ΛΟΓΙΑ**
ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ
ΠΟΥ ΑΛΛΑΞΑΝ
ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

www.technologia.tools

**Τι είναι η Τεχνολογία;
Πώς θα ήταν η ζωή μας χωρίς αυτή;
Πώς δημιουργείται;
Μας κάνει καλό ή κακό;**

Τηλέφωνα, τηλεοράσεις, ηλεκτρονικοί υπολογιστές, ραδιόφωνα, ψυγεία, ασανσέρ, καφετιέρες, φωτογραφικές μηχανές, αυτοκίνητα, είναι λίγα μόνο από μία πληθώρα τεχνολογικών αντικειμένων, που χρησιμοποιούμε καθημερινά.

Διαδραστικές ξεναγήσεις, πολυμεσικές εφαρμογές, ψηφιακά μέσα και πάνω από 200 ιστορικά εκθέματα από την πλούσια συλλογή του ΝΟΗΣΙΣ, μας ταξιδεύουν στον θαυμαστό κόσμο της τεχνολογίας.

Σε έναν χώρο 1.000 τ.μ., μπορείτε να δείτε από κοντά εργαλεία και εφευρέσεις ορόσημα, τα οποία διαμόρφωσαν τον σύγχρονο κόσμο, δίνοντας ώθηση στην πρόοδο και την εξέλιξη, αναδεικνύοντας ωστόσο νέες προκλήσεις.



Χώρος: Μουσείο Τεχνολογίας - 1^{ος} όροφος

Διάρκεια: 50 λεπτά

Ομάδα: Παιδιά από Γ' Δημοτικού – Γ' Λυκείου

* ταυτόχρονη εξυπηρέτηση ομάδων



Εκπαιδευτικά Προγράμματα

Φιλοσοφία &
μεθοδολογία
σχεδιασμού

Η αποστολή μας

Οι μοναδικοί μας
χώροι

Οι τάσεις της
διδασκτικής

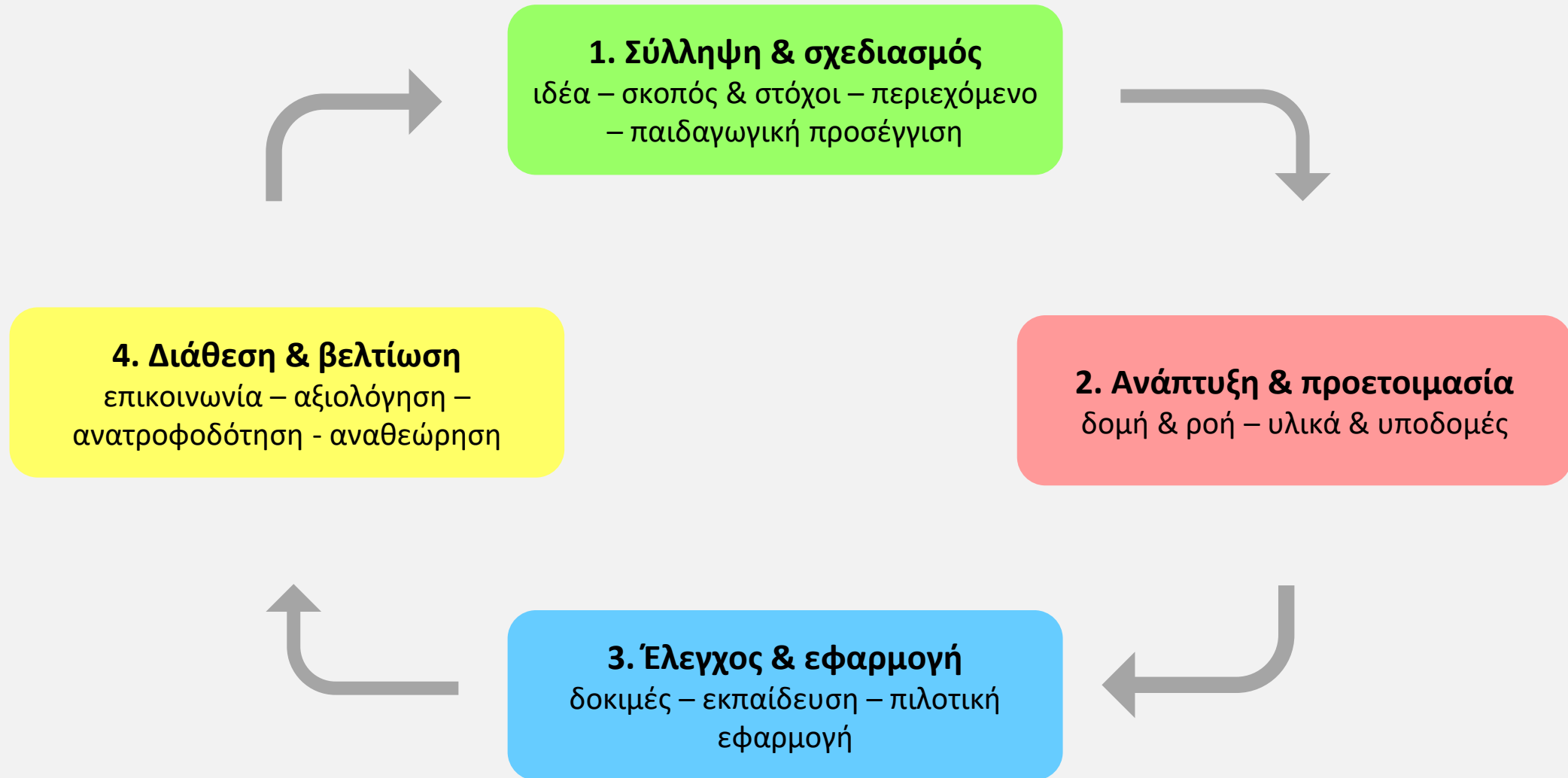
Οι ιδιαιτερότητες
των σχολικών
επισκέψεων



Η
ανατροφοδότηση

Βασικές αρχές

Ο κύκλος ανάπτυξης ενός προγράμματος



Οι τύποι των Ε.Π: Ποικιλία στη βιωματική μάθηση

Δραστηριότητες
στις εκθέσεις



Ξεναγήσεις στα εκθετήρια & βιωματικά
προγράμματα για την ιστορία και εξέλιξη
της τεχνολογίας

STE(A)M
hands – on & minds - on



Προγράμματα διερευνητικού τύπου,
εργαστήρια κατασκευών Tinkering &
παιχνίδια απόδρασης

Ζωντανές διαδραστικές
παρουσιάσεις



Science Shows πειραμάτων, Quiz &
προκλήσεις, διαδραστικές παρουσιάσεις
στο θόλο

Χάρτης εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων 2026 – 2027

			Προσχολική		Δημοτικό						Γυμνάσιο			Λύκειο			
		Προγράμματα 2026-2027	Προνήπια	Νήπια	A'	B'	Γ'	Δ'	E'	Στ'	A'	B'	Γ'	A'	B'	Γ'	Χώρος
Προγράμματα στις Εκθέσεις του Μουσείου	* _	Μια βόλτα στο μουσείο: Ανάγκη – Ιδέα – Εφεύρεση NEW!	😊	😊	😊	😊											Ισόγειο Μουσείου
	* _	Μικρές ιδέες, μεγάλες εφευρέσεις NEW!	😊	😊	😊	😊											Έκθεση Τεχνολογία
	* _	Ξεναγήσεις στις Εκθέσεις					😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	Εκθέσεις
Προγράμματα STEAM διερευνητικού τύπου & Tinkering	* _	Η αποστολή των 5 – Εξερευνώντας τον εγκέφαλο NEW!	😊	😊	😊												STEAMLAB
	* _	Το σώμα μας, ένα μεγάλο εργαστήριο NEW!			😊	😊	😊	😊									Εστία Δημιουργικότητας
	* _	Σχήματα εν δράσει NEW!			😊	😊	😊	😊									Εστία Δημιουργικότητας
	* _	Η μεγάλη του AI σχολή NEW!									😊	😊	😊				Βιβλιοθήκη
	* _	Ψάξτο – Βρές το – Λύστο του κουτιού												😊	😊	😊	Βιβλιοθήκη
	* _	Κάν’το να σταθεί						😊	😊	😊							Βιβλιοθήκη
	* _	Το σκηνικό που ζωντανεύει NEW!										😊	😊	😊	😊	😊	Βιβλιοθήκη
Διαδραστικές παρουσιάσεις	* _	Science Show: Ο τροχός της φύσης			😊	😊	😊	😊	😊	😊							Εστία Δημιουργικότητας
	* _	Τεχνομαχίες					😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	Αμφιθέατρο
	*	Srpace Quiz									😊	😊	😊	😊	😊	😊	Πλανητάριο
	* _	Διαστημικές αποστολές	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊							Πλανητάριο

Βιωματικά προγράμματα στις εκθέσεις

Προνήπια – Β' Δημοτικού



Μια βόλτα στο μουσείο: Ανάγκη – Ιδέα - Εφεύρεση

NEW!

Θέμα: Τι είναι οι εφευρέσεις
και πως γεννιούνται;

Βιωματικό πρόγραμμα στο Μουσείο Τεχνολογίας



Μικρές ιδέες, μεγάλες εφευρέσεις

NEW!

Θέμα: Τι είναι τα εργαλεία
και πως η τεχνολογία
βελτιώνει τη ζωή μας;

*Βιωματικό πρόγραμμα στην έκθεση «Τεχνολογία: Τα εργαλεία που
άλλαξαν τον κόσμο»*

STEAM βιωματικά προγράμματα ανακαλυπτικού τύπου

Α' - Γ' Δημοτικού

Προνήπια – Νήπια



Η αποστολή των 5 Εξερευνώντας τον εγκέφαλο

NEW!

Θέμα: Τι είναι οι
αισθήσεις και πως
λειτουργεί ο εγκέφαλος;

Βιωματικό πρόγραμμα STEAM διερευνητικού τύπου



Σχήματα εν δράσει

NEW!

Θέμα: Ποια είναι τα βασικά
γεωμετρικά σχήματα και πως
προκύπτουν;

Βιωματικό πρόγραμμα ανακαλυπτικού τύπου



Το σώμα μας, ένα μεγάλο εργαστήριο

NEW!

Θέμα: Πώς λειτουργεί το
ανθρώπινο σώμα;

Εκπαιδευτικό πρόγραμμα εργαστηριακού τύπου

Προνήπια – Γ' Δημοτικού



Διαστημική Αποστολή: Νυχτερινός ουρανός

Θέμα: Ο νυχτερινός ουρανός, οι σημαντικότεροι αστερισμοί και οι μύθοι τους

Ζωντανή διαδραστική παρουσίαση στο Πλανητάριο

Δ' - Στ' Δημοτικού



Διαστημική Αποστολή 301

Θέμα: Μια περιήγηση στο σύμπαν προς αναζήτηση ενδείξεων εξωγήινης ζωής

Ζωντανή διαδραστική παρουσίαση στο Πλανητάριο

Α' - Στ' Δημοτικού



Science Show: Ο τροχός της φύσης

Θέμα: Οι ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά των τεσσάρων στοιχείων της φύσης

Science Show επίδειξης πειραμάτων

STEAM προγράμματα τύπου Tinkering

Δ' - Στ' Δημοτικού

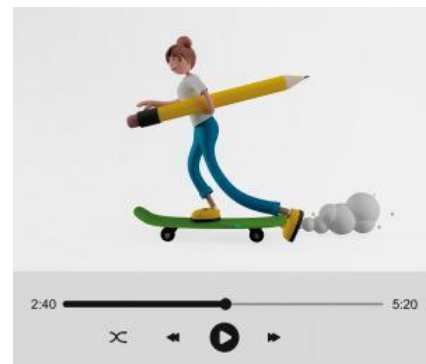


Κάν'το να σταθεί

Θέμα: Τι είναι η ισορροπία και πως την πετυχαίνουμε;

Εργαστήριο Tinkering «Μαστορεύω και μαθαίνω»

Α' Γυμνασίου - Γ' Λυκείου



Το σκηνικό που ζωντανεύει



Θέμα: Τι είναι τα gifs και πως δημιουργούνται;

Εργαστήριο τύπου Tinkering

STEAM προγράμματα

Α' - Γ' Γυμνασίου



Εργαστήριο ψηφιακής τεχνολογίας

Η μεγάλη του ΑΙ σχολή **NEW!**

Θέμα: Πώς σκέφτεται ένα ΑΙ μοντέλο και πώς μπορούμε να το εκπαιδεύσουμε;



Game based πρόγραμμα στο πρότυπο παιχνιδιού απόδρασης

«Ψάξτο – Βρές το – Λύστο» του κουτιού!

Θέμα: Μαθηματικά, φυσικές επιστήμες και λογική σκέψη στην υπηρεσία επίλυσης γρίφων

Δ' Δημοτικού - Γ' Λυκείου



“TECHNO-MAXIES”

Θέμα: Η διαχρονική σχέση του ανθρώπου με την τεχνολογία από την εποχή του λίθου ως την ΤΝ

Διαδραστική παρουσίαση στο πρότυπο ενός τηλεπαιχνιδιού.

Α' Γυμνασίου – Γ' Λυκείου



Space Quiz

Θέμα: Μια περιήγηση στο σύμπαν προς αναζήτηση ενδείξεων εξωγήινης ζωής

Ζωντανή διαδραστική παρουσίαση στο Πλανητάριο

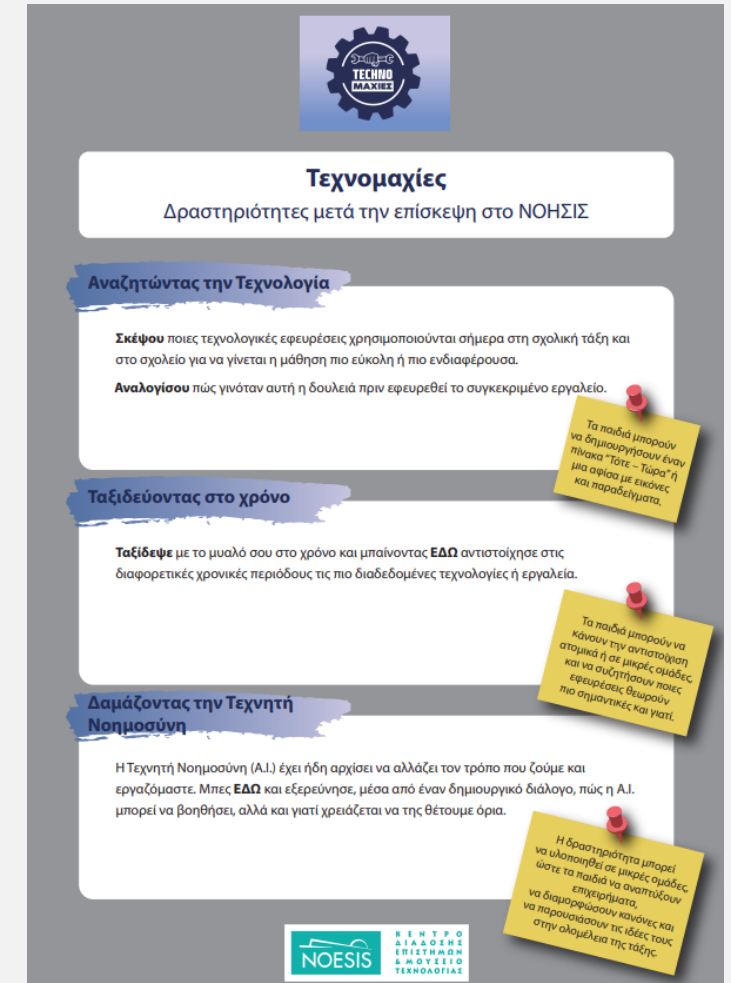
Πριν και μετά τη σχολική επίσκεψη

- Πριν από την επίσκεψη

Αξιοποίηση του ενημερωτικού εντύπου και online υλικού (youtube) από τον / την εκπαιδευτικό για την προετοιμασία της τάξης πριν από την επίσκεψη στο ΝΟΗΣΙΣ.

- Μετά την επίσκεψη

Αξιοποίηση των post visit δραστηριοτήτων στην ιστοσελίδα του ΝΟΗΣΙΣ για κάθε εκπαιδευτικό πρόγραμμα.
(Δραστηριότητες μετά την επίσκεψη)



Τεχνομαχίες
Δραστηριότητες μετά την επίσκεψη στο ΝΟΗΣΙΣ

Αναζητώντας την Τεχνολογία

Σκέψου ποιες τεχνολογικές εφευρέσεις χρησιμοποιούνται σήμερα στη σχολική τάξη και στο σχολείο για να γίνεται η μάθηση πιο εύκολη ή πιο ενδιαφέρουσα.

Αναλογίσου πώς γίνονταν αυτή η δουλειά πριν εφευρεθεί το συγκεκριμένο εργαλείο.

Τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν έναν πίνακα "Τότε - Τώρα" ή μια αφίσσα με εικόνες και παραδείγματα.

Ταξιδεύοντας στο χρόνο

Ταξίδεψε με το μυαλό σου στο χρόνο και μπαίνοντας ΕΔΩ αντιστοίχισε στις διαφορετικές χρονικές περιόδους τις πιο διαδεδομένες τεχνολογίες ή εργαλεία.

Τα παιδιά μπορούν να κάνουν την αντιστοίχιση ατομικά ή σε μικρές ομάδες και να συζητήσουν ποιες εφευρέσεις θεωρούν πιο σημαντικές και γιατί.

Δαμάζοντας την Τεχνητή Νοημοσύνη

Η Τεχνητή Νοημοσύνη (ΑΙ.) έχει ήδη αρχίσει να αλλάζει τον τρόπο που ζούμε και εργαζόμαστε. Μπες ΕΔΩ και εξερεύνησε, μέσα από έναν δημιουργικό διάλογο, πώς η ΑΙ. μπορεί να βοηθήσει, αλλά και γιατί χρειάζεται να της θέτουμε όρια.

Η δραστηριότητα μπορεί να υλοποιηθεί σε μικρές ομάδες, ώστε τα παιδιά να αναπτύξουν επιχειρήματα, να παρουσιάσουν κανόνες και στην ολομέλεια της τάξης.

NOESIS
ΚΕΝΤΡΟ ΔΙΑΔΟΣΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
& ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Μια διαφορετική επίσκεψη!

- ❖ Επιθυμείτε να έχετε μια διαφορετική επίσκεψη στο Μουσείο Τεχνολογίας;
- ❖ Συμμετέχετε σε κάποιο ειδικό πρόγραμμα, project, ευρωπαϊκό έργο;
(Ξενόγλωσσες προβολές, ξενάγηση στα αγγλικά, εκπαιδευτικά προγράμματα στα αγγλικά)
Συνδιαμόρφωση προγράμματος επίσκεψης.
- ❖ Έχετε σχεδιάσει να κάνετε κάτι διαφορετικό με την ομάδα σας στο Μουσείο;
- **Επικοινωνήστε μαζί μας για να συζητήσουμε τις προϋποθέσεις μιας διαφορετικής επίσκεψης!**

Συνεργασίες με την εκπαιδευτική κοινότητα !

- Επισκέψεις εκπαιδευτικών ΠΕ4 (συνεργασία με ΕΚΦΕ) σε ετήσια βάση για ενημέρωση για τα νέα εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες και νέες εκθέσεις.
- Σεμινάρια (webinars) επιμόρφωσης εκπαιδευτικών (ΕΚΦΕ, Stem Center Ανατόλια).
- Σεμινάρια για εκπαιδευτικούς στο πλαίσιο συγχρηματοδοτούμενων έργων (Tinkering, Science of cooking).
- Συνεργασία σε συγχρηματοδοτούμενα έργα (ΠΑΝΕΚΦΕ).
- Δράσεις εξωστρέφειας σε σχολικές μονάδες στο πλαίσιο εκδηλώσεων για τις επιστήμες και την τεχνολογία.
- Διαδικτυακή παρουσίαση εκπαιδευτικών προγραμμάτων από το πλανητάριο στο πλαίσιο συγκεκριμένων δράσεων των σχολείων (Ελληνικό σχολείο Γενεύης, Δημοτικό σχολείο Αρσενίου Σκύδρας).
- Συνδιοργάνωση μαθητικών συνεδρίων σε συνεργασία με την Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Κεντρικής Μακεδονίας (Μαθητικό Συνέδριο Πληροφορικής) και σχολικά δίκτυα (1^ο Μαθητικό Συνέδριο Περιβαλλοντικής).

Διαδικασία κράτησης

1. Ενημέρωση για τις επιλογές από

- Την ιστοσελίδα του ΝΟΗΣΙΣ www.noesis.edu.gr/draseis-sxoleion/

- Το έντυπο *Δραστηριότητες για σχολικές ομάδες*
(διανομή στις Διευθύνσεις Εκπαίδευσης)

2. Τηλεφωνική κράτηση στο 2310-483000 (εσ. 2)



ΚΕΝΤΡΟ ΔΙΑΔΟΣΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΚΑΙ ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Δραστηριότητες
για σχολικές ομάδες

2026
27

www.noesis.edu.gr



Σας ευχαριστούμε πολύ!



Μια βόλτα στο μουσείο: Ανάγκη – Ιδέα - Εφεύρεση

Πρόγραμμα στο Μουσείο
Τεχνολογίας

Χώρος: Μουσείο Τεχνολογίας

Διάρκεια: 60 λεπτά

Ομάδα: Παιδιά από προνήπια – Β΄

Δημοτικού

* ταυτόχρονη εξυπηρέτηση 2 ομάδων

Θέμα: Τι είναι οι εφευρέσεις και πως γεννιούνται;

Θεματική: Τεχνολογία, Ιστορία

Περιγραφή:

Τα παιδιά συμμετέχουν σε μια στοχευμένη περιήγηση στα τρία εκθετήρια του Μουσείου Τεχνολογίας: το Εκθετήριο Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας, το Εκθετήριο Αυτοκινήτων και το Τεχνοπάρκο.

Αξιοποιώντας το τρίπολο: **ανάγκη, ιδέα, εφεύρεση**, μέσα από την παρατήρηση, τον διάλογο και τη βιωματική διερεύνηση, τα παιδιά ανακαλύπτουν ότι κάθε τεχνολογική εφεύρεση δημιουργήθηκε για να δώσει λύση σε ένα ανθρώπινο πρόβλημα.

Στόχοι:

- Τα παιδιά κατανοούν τον τρόπο με τον οποίο γεννιούνται οι εφευρέσεις
- Διακρίνουν τις έννοιες «ανάγκη-πρόβλημα», «ιδέα», «λύση – εφεύρεση»
- Ταξιδεύουν μέσω των εκθεμάτων σε παλιότερες εποχές
- Καλλιεργούν το ενδιαφέρον τους για την τεχνολογία

Χαρακτηριστικά:

- Αξιοποίηση επιλεγμένων εκθεμάτων από τα τρία εκθετήρια.
- Αφήγηση ιστοριών, επίδειξη χρήσης εκθεμάτων
- Συζήτηση





Μικρές ιδέες, μεγάλες εφευρέσεις

Πρόγραμμα στην έκθεση
«Τεχνολογία: Τα εργαλεία που
άλλαξαν τον κόσμο»

Χώρος: Μουσείο Τεχνολογίας

Διάρκεια: 50 λεπτά

Ομάδα: Παιδιά από προνήπια – Β' Δημοτικού

* ταυτόχρονη εξυπηρέτηση 2 ομάδων

Θέμα: Τι είναι τα εργαλεία και πως η τεχνολογία βελτιώνει τη ζωή μας;

Θεματική: Τεχνολογία - Ιστορία

Περιγραφή:

Μέσα από μια διαδραστική περιήγηση στην έκθεση του ΝΟΗΣΙΣ «Τεχνολογία - Τα εργαλεία που άλλαξαν τον κόσμο», τα παιδιά γνωρίζουν την τεχνολογία ως αποτέλεσμα της ανθρώπινης ανάγκης να βελτιώνεται η καθημερινή ζωή.

Ξεκινώντας από τα πρώτα εργαλεία και τα σημαντικότερα τεχνολογικά άλματα στην ιστορία της ανθρωπότητας, τα παιδιά εξερευνούν αντικείμενα διαφορετικών εποχών και ανακαλύπτουν πώς εξελίχθηκαν μέσα στον χρόνο.

Στόχοι:

- Τα παιδιά κατανοούν ότι η τεχνολογία βρίσκεται παντού γύρω μας
- Ταξιδεύουν μέσω του υλικού της έκθεσης σε παλιότερες εποχές και κάνουν συγκρίσεις με το παρόν
- Έρχονται σε επαφή με τα αντικείμενα και να τα συνδέσουν με τις δικές τους εμπειρίες

Χαρακτηριστικά:

- Στοχευμένη περιήγηση στην έκθεση
- Αξιοποίηση επιλεγμένων εκθεμάτων
- Αφήγηση ιστοριών, παιχνίδι γρίφων, συζήτηση





Η αποστολή των 5 – Εξερευνώντας τον εγκέφαλο

Βιωματικό STEAM πρόγραμμα

Χώρος: STEAM LAB

Διάρκεια: 60 λεπτά

Ομάδα: Προνήπια και νήπια

Θέμα: Πώς οι αισθήσεις μας «μιλούν» στον εγκέφαλο και πώς αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο;

Θεματική: Βιολογία, ανθρώπινο σώμα, νευροεπιστήμη

Περιγραφή:

Βιωματικό εργαστήριο όπου τα παιδιά, χρησιμοποιώντας τις πέντε αισθήσεις τους και επιστρατεύοντας τη φαντασία και το παιχνίδι προσεγγίζουν τον κόσμο της νευροεπιστήμης.

Μέσα από ποικίλες ψυχαγωγικές δραστηριότητες ανακαλύπτουν πώς λειτουργούν οι αισθήσεις, γνωρίζουν τους νευρώνες και παρατηρούν στην πράξη πώς οι πληροφορίες ταξιδεύουν από το σώμα στον εγκέφαλο.

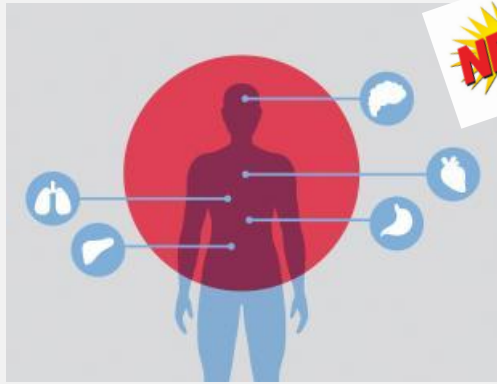
Στόχοι:

- Τα παιδιά έρχονται σε μια πρώτη επαφή με τη λειτουργία του κεντρικού νευρικού συστήματος και τον συντονιστικό ρόλο του εγκεφάλου
- Συνδέουν συνειδητά τα ερεθίσματα του περιβάλλοντος με τις πέντε βασικές αισθήσεις
- Εξοικειώνονται με νέες επιστημονικές ενσωματώνοντάς τες δημιουργικά στο λεξιλόγιό τους

Χαρακτηριστικά:

- Αφήγηση και εμπύχωση με χρήση γαντόκουκλων
- Αισθητηριακό παιχνίδι
- Συνεργασία
- Δραστηριότητα ανατροφοδότησης





Το σώμα μας, ένα μεγάλο εργαστήριο

Βιωματικό πρόγραμμα
εργαστηριακού τύπου

Χώρος: Εστία Δημιουργικότητας

Διάρκεια: 60 λεπτά

Ομάδα: Παιδιά Α' - Γ' Δημοτικού

Θέμα: Πώς λειτουργεί το ανθρώπινο σώμα;

Θεματική: Βιολογία, Χημεία, Φυσική

Περιγραφή:

Βιωματικό εργαστήριο όπου τα παιδιά μετατρέπονται σε επιστήμονες και επιστημόνισσες.

Μέσα από πειράματα, διαδραστικά μοντέλα και δημιουργικές κατασκευές, εξερευνούν τα βασικά όργανα και συστήματα του ανθρώπινου οργανισμού. Έρχονται σε επαφή με την έννοια της υγιεινής, προσομοιώνοντας τη συμπεριφορά των μικροβίων και ανακαλύπτουν πρακτικούς τρόπους για την προστασία της υγείας.

Στόχοι:

- Τα παιδιά κατανοούν μοναδικότητα και τη θαυμαστή λειτουργία του ανθρώπινου οργανισμού
- Εξοικειώνονται με την πειραματική διαδικασία
- Καλλιεργούν δεξιότητες συνεργασίας
- Αποκτούν θετική στάση απέναντι στη φροντίδα του σώματός τους.

Χαρακτηριστικά:

- Παρατήρηση
- Συνεργασία
- Πειραματική διαδικασία
- Hands-on δραστηριότητες κατασκευής





Σχήματα εν δράσει

Βιωματικό πρόγραμμα

Χώρος: Εστία Δημιουργικότητας / Βιβλιοθήκη

Διάρκεια: 60 λεπτά

Ομάδα: Παιδιά Α' - Γ' Δημοτικού

Θέμα: Ποια είναι τα βασικά γεωμετρικά σχήματα και πως προκύπτουν;

Θεματική: Γεωμετρία, Μαθηματικά

Περιγραφή:

Με το πρόγραμμα αυτό, τα παιδιά γνωρίζουν τη μαγεία της Γεωμετρίας και ανακαλύπτουν πώς τα σχήματα συνθέτουν τον κόσμο που βλέπουν καθημερινά γύρω τους.

Μέσα από την παρατήρηση και την ανάδειξη μοτίβων αναπτύσσουν τη λογική σκέψη και τη χωρική τους αντίληψη. Με την αξιοποίηση καθημερινών αντικειμένων και τον πειραματισμό ανακαλύπτουν τα σχήματα στο επίπεδο και στο χώρο, ενώ μέσω της συνεργασίας μεταφράζουν την φαντασία και τη δημιουργικότητά τους σε σωματικές γεωμετρικές κατασκευές.

Στόχοι:

- Τα παιδιά αναγνωρίζουν τα γεωμετρικά σχήματα πίσω από τα αντικείμενα γύρω τους
- Εξασκούνται στο να σχεδιάζουν και να αναπαραστούν απλά γεωμετρικά σχήματα

Χαρακτηριστικά:

- Παρατήρηση και συζήτηση
- Δημιουργικές κατασκευές
- Συμμετοχικό – physical παιχνίδι





Science Show: Ο τροχός της φύσης

Επίδειξη πειραμάτων

Χώρος: Εστία Δημιουργικότητας

Διάρκεια: 30 λεπτά

Ομάδα: Παιδιά Α' –Στ' Δημοτικού (50 max)

Θεματική: Φυσική - Χημεία. Ιδιότητες του νερού, του αέρα, της φωτιάς και της στερεάς ύλης

Περιγραφή:

Το show αξιοποιεί την ιδέα των τεσσάρων στοιχείων της φύσης που σύμφωνα με τους αρχαίους Έλληνες αποτελούσαν τα συστατικά από τις αναμίξεις και αλληλεπιδράσεις των οποίων οικοδομούνταν ολόκληρο το Σύμπαν.

Τα παιδιά μέσα από μια διαδραστική διαδικασία που μοιάζει με παιχνίδι παρακολουθούν μια σειρά εντυπωσιακών πειραμάτων που αναδεικνύουν ιδιότητες, χαρακτηριστικά και φαινόμενα που σχετίζονται με τις αντίστοιχες φυσικές έννοιες του νερού, των αερίων, του εδάφους και της φωτιάς.

Στόχοι:

- Τα παιδιά γνωρίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά και τις ιδιότητες του αέρα, του νερού, της φωτιάς και του εδάφους
- Εμπνέονται και αποκτούν μια θετικότερη στάση απέναντι στην επιστήμη.

Χαρακτηριστικά:

- Ζωντανή παρουσίαση/ επίδειξη πειραμάτων με τρόπο απλό, ευχάριστο και ψυχαγωγικό
- Χρήση διαδραστικής διάταξης
- Εμπλοκή παιδιών στην εκτέλεση των πειραμάτων



Διαστημικές αποστολές στο Πλανητάριο



Αποστολή: Νυχτερινός ουρανός

Χώρος: Πλανητάριο

Διάρκεια: 40 λεπτά

Ομάδα: Από προνήπια – Γ' Δημοτικού (150 max)

Περιγραφή:

Ζωντανή περιήγηση στον νυχτερινό ουρανό, αναγνώριση των σημαντικότερων αστερισμών και σύνδεσή τους με τους μύθους μέσα από τους οποίους έγιναν γνωστοί.



Αποστολή 301

Χώρος: Πλανητάριο

Διάρκεια: 40 λεπτά

Ομάδα: παιδιά από Δ' Δημοτικού (150 max)

Περιγραφή:

«Ήραγε είμαστε μόνοι στο σύμπαν;». Ξεκινώντας από τη Γη και μελετώντας τις συνθήκες που επέτρεψαν την εμφάνιση της ζωής περιηγούμε στους κοντινούς μας πλανήτες αλλά και σε μακρινά αστέρια ψάχνοντας για ενδείξεις εξωγήινης ζωής.





“TECHNO-MAXIES”

Διαδραστική παρουσίαση στο
πρότυπο τηλεπαιχνιδιού

Χώρος: Αμφιθέατρο

Διάρκεια: 45 λεπτά

Ομάδα: Παιδιά Δ' Δημ. – Γ' Λυκείου (150 max)

Θεματική: Τεχνολογία - Εργαλεία, Φυσική

Περιγραφή:

Διαδραστική παρουσίαση για την σχέση του ανθρώπου με την τεχνολογία στο πρότυπο ενός τηλεπαιχνιδιού. Οι μαθητές και οι μαθήτριες, σχηματίζοντας δύο μεγάλες ομάδες συμμετέχουν σε ένα ζωντανό κουίζ με έξυπνα ερωτήματα που προκαλούν τις γνώσεις, τη λογική και τις αισθήσεις τους.

Μέσα από το παιχνίδι που περιλαμβάνει επτά γύρους αναδεικνύεται πώς η τεχνολογία άλλαξε την καθημερινότητά μας, από τις μετακινήσεις και τις τηλεπικοινωνίες μέχρι τους υπολογιστές και την τεχνητή νοημοσύνη.

Στόχοι:

- Τα παιδιά αντιλαμβάνονται πώς η τεχνολογία άλλαξε την καθημερινότητα, από τις μετακινήσεις και τις τηλεπικοινωνίες μέχρι τους υπολογιστές και την τεχνητή νοημοσύνη
- Αξιοποιούν τις ήδη υπάρχουσες γνώσεων και εξασκούν την προσοχή, την παρατηρητικότητα και την κριτική σκέψη

Χαρακτηριστικά:

- Χρήση multimedia υλικού (φωτογραφίες, βίντεο, ήχοι).
- Επίδειξη πειραμάτων
- Κουίζ με ψηφοφορία και βαθμολογία
- Χρήση AI εφαρμογής





Κάν'το να σταθεί

Εργαστήριο Tinkering
«Μαστορεύω και μαθαίνω»

Χώρος: Βιβλιοθήκη

Διάρκεια: 75 λεπτά

Ομάδα: παιδιά Δ' - Στ' Δημοτικού

Θέμα: Τι είναι η ισορροπία και πως την πετυχαίνουμε;

Θεματική: Φυσική, Μηχανική, Τέχνη

Περιγραφή:

Τα παιδιά, δουλεύοντας ατομικά και σε μικρές ομάδες πάνω σε μια σειρά δημιουργικών δραστηριοτήτων, εξερευνούν τη σταθερότητα, τη συμμετρία και την ισορροπία και ανακαλύπτουν το ρόλο και την επίδραση του κέντρου βάρους στην ακινησία και την κίνηση.

Χρησιμοποιώντας καθημερινά υλικά και αντικείμενα κατασκευάζουν τυχαία στατικά γλυπτά που αψηφούν την βαρύτητα, ενώ εξασκώντας την δημιουργικότητά τους πειραματίζονται στην κατασκευή ψηλών πύργων με μακαρόνια και ζαχαρωτά.

Στόχοι:

- Τα παιδιά βλέπουν πώς επιδρά το κέντρο βάρους και η συμμετρία στην στατικότητα μιας κατασκευής
- Εξασκούν δεξιότητες όπως: χειρωνακτική εργασία, δημιουργικότητα, συνεργατικότητα, προσήλωση στο στόχο

Χαρακτηριστικά:

- Χρήση ποικίλων εργαλείων και υλικών
- Εργασία ατομικά και σε ομάδες
- Σχεδιασμός/κατασκευή ☐ δοκιμή ☐ επανασχεδιασμός ☐ τελειοποίηση
- Open – ended διαδικασία





Το σκηνικό που ζωντανεύει

Εργαστήριο Tinkering
«Μαστορεύω και μαθαίνω»

Χώρος: Βιβλιοθήκη

Διάρκεια: 75 λεπτά

Ομάδα: παιδιά Α΄ Γυμνασίου - Γ΄ Λυκείου

Θέμα: Τι είναι τα gifs και τα animations και πως δημιουργούνται;

Θεματική: Ανθρώπινη φυσιολογία, Νέες τεχνολογίες, Τέχνη

Περιγραφή:

Το πρόγραμμα παρουσιάζει την τεχνική του «κινούμενου σχεδίου των δύο καρέ», παρακολουθώντας μέσα από την πράξη την εξέλιξη της συγκεκριμένης τεχνικής, από την εποχή της εφεύρεσης του κινηματογράφου ως την σύγχρονη εποχή των ψηφιακών μέσων.

Τα παιδιά δουλεύουν αρχικά ατομικά χρησιμοποιώντας χαρτί και μολύβι, και στη συνέχεια σε μικρές ομάδες αξιοποιώντας καθημερινά αντικείμενα και μια online εφαρμογή, για να δημιουργήσουν τα δικά τους gifs που στη συνέχεια παρουσιάζουν στην ολομέλεια.

Στόχοι:

- Τα παιδιά γνωρίζουν την τεχνική των δύο καρέ ως μέσο για την δημιουργία animations τυπου gif
- Εξασκούν δεξιότητες όπως: χειρωνακτική εργασία, δημιουργικότητα, συνεργατικότητα, προσήλωση στο στόχο

Χαρακτηριστικά:

- Χρήση καθημερινών υλικών και εργαλείων, χρήση online εφαρμογής
- Σχεδιασμός/κατασκευή ☐ δοκιμή ☐ επανασχεδιασμός ☐ τελειοποίηση
- Open – ended διαδικασία



NEW!



Η μεγάλη του ΑΙ σχολή

Εργαστήριο ψηφιακής τεχνολογίας

Χώρος: Βιβλιοθήκη

Διάρκεια: 60 λεπτά

Ομάδα: παιδιά Α' - Γ' Γυμνασίου

Θέμα: Πώς σκέφτεται ένα ΑΙ μοντέλο και πώς μπορούμε να το εκπαιδεύσουμε;

Θεματική: Τεχνητή Νοημοσύνη, μηχανική μάθηση, ψηφιακός γραμματισμός

Περιγραφή:

Μέσα από ένα διαδραστικό quiz, τα παιδιά αρχικά συναγωνίζονται στην αναγνώριση AI generated εικόνων εστιάζοντας στον εντοπισμό σφαλμάτων. Στη συνέχεια πειραματίζονται δημιουργώντας τη δική τους AI εικόνα και αναγνωρίζουν στην πράξη τις «παιδικές ασθένειες» της τεχνολογίας.

Το πρόγραμμα ολοκληρώνεται hands-on, με τα παιδιά να χρησιμοποιούν πλατφόρμα μηχανικής μάθησης προκειμένου να δημιουργήσουν και να εκπαιδεύσουν το δικό τους AI μοντέλο.

Στόχοι:

- Τα παιδιά αναπτύσσουν την ικανότητα κριτικής αξιολόγησης του ψηφιακού περιεχομένου
- Εξοικειώνονται με τις βασικές αρχές λειτουργίας των αλγορίθμων και της μηχανικής μάθησης
- Αντιλαμβάνονται τον ρόλο, τις δυνατότητες αλλά και τις προκλήσεις της ΤΝ μεταβαίνοντας από παθητικοί αποδέκτες σε ενεργούς δημιουργούς

Χαρακτηριστικά:

- Online quiz
- Hands-on εκπαίδευση μοντέλου (Google Teachable Machine)
- Κριτικός διάλογος & αναστοχασμός





Ψάξτο – Βρές το – Λύστο του κουτιού

Πρόγραμμα στο πρότυπο
παιχνιδιού απόδρασης

Χώρος: Βιβλιοθήκη

Διάρκεια: 60 λεπτά

Ομάδα: Παιδιά Α΄ Γυμν. – Γ΄ Λυκείου

Θεματική: Γρίφοι που αφορούν στη φυσική, τη χημεία, τα μαθηματικά, και τη λογική σκέψη

Περιγραφή:

Διαδραστικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα στα πρότυπα ενός παιχνιδιού απόδρασης από κλειστούς χώρους με συλλογή στοιχείων, επίλυση γρίφων και quiz γνώσεων.

Τα παιδιά ακολουθώντας συγκεκριμένο σενάριο παίρνουν μέρος σε μία περιπέτεια με καθοδηγούμενο χαρακτήρα, κατά τη διάρκεια της οποίας καλούνται να επιλύσουν γρίφους επιστρατεύοντας τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους σε συνδυασμό με τις γνώσεις τους στη Φυσική, τη Χημεία και τα Μαθηματικά. Απώτερος στόχος, η έξοδος από το δωμάτιο!

Στόχοι:

- Τα παιδιά αξιοποιούν τις ήδη υπάρχουσες γνώσεων πάνω στα Μαθηματικά, τη Φυσική, τη Χημεία και τη λογική τους
- Εξασκούν δεξιότητες του 21ου αιώνα (κριτική σκέψη, επικοινωνία και συνεργασία, πληροφοριακός και τεχνολογικός εγγραμματισμός)

Χαρακτηριστικά:

- Επίλυση γρίφων
- Εργασία σε ομάδες
- Μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι
- Χρήση ψηφιακών εφαρμογών





Space Quiz

Διαδραστική παρουσίαση στο
Πλανητάριο

Χώρος: Πλανητάριο

Διάρκεια: 30 λεπτά

Ομάδα: Παιδιά Α' Γυμν. – Γ' Λυκείου

Θεματική: Αστρονομία, Διάστημα

Περιγραφή:

Τα παιδιά συμμετέχουν με τα κινητά τους τηλέφωνα σε μια παρουσίαση, που τους οδηγεί από τη Γη στο Σύμπαν. Μέσω ενός ζωντανού κουίζ απαντούν σε ερωτήσεις και λαμβάνουν τις απαντήσεις μέσα από επεξηγηματικά βίντεο στο θόλο. Το πρόγραμμα κλείνει με μια σύντομη ταινία που ταξιδεύει τα παιδιά σε ένα συναρπαστικό ταξίδι από τον πλανήτη μας έως τα όρια του μέχρι σήμερα παρατηρήσιμου Σύμπαντος.

Στόχοι:

- Τα παιδιά κατανοούν τη δομή και αντιλαμβάνονται την κλίμακα του παρατηρήσιμου Σύμπαντος
- Μέσα από μια διαδραστική διαδικασία, αποκτούν ενδιαφέρον για το Διάστημα και την Αστρονομία.

Χαρακτηριστικά:

- Ζωντανή παρουσίαση
- Διαδραστικό live κουίζ 6 ερωτήσεων
- Χρήση κινητών τηλεφώνων
- Σύντομα βίντεο θόλου

