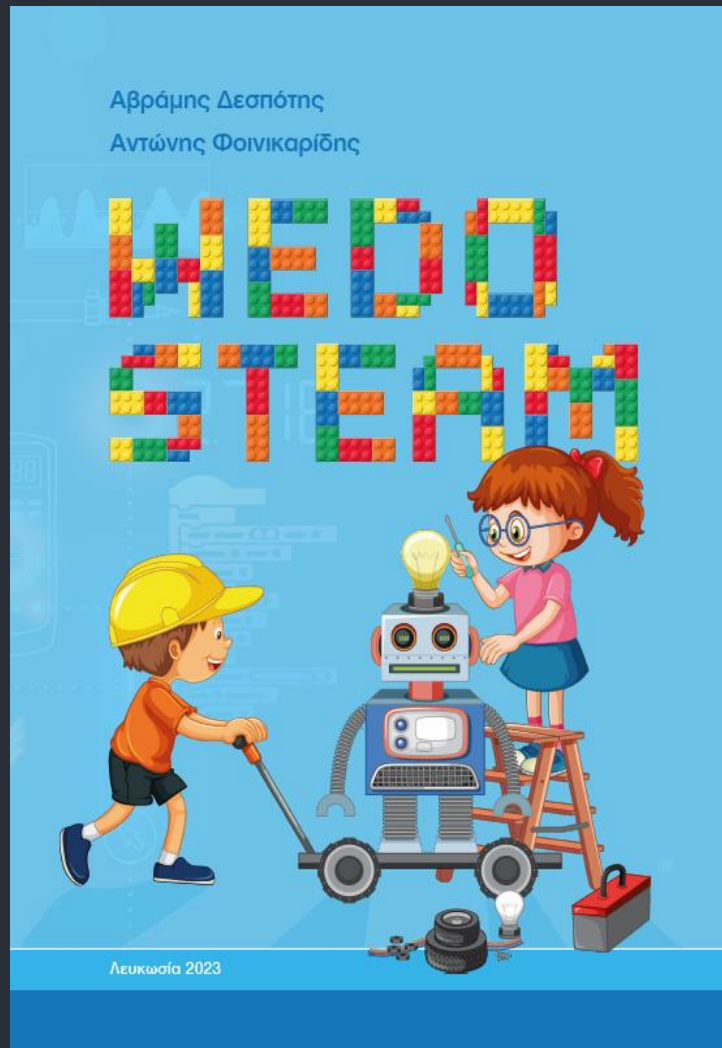


# ΣΕΙΡΑ ΒΙΒΛΙΩΝ «WeDo STEAM»



# WeDo Steam

Αβράμης Δεσπότης

Αντώνης Φοινικαρίδης

WE DO  
STEAM



Λευκωσία 2023

Το βιβλίο *WeDo Steam* είναι το ιδανικό πρώτο βήμα για παιδιά ηλικίας 7-10 ετών που θέλουν να γνωρίσουν τον κόσμο της ρομποτικής και του STEAM με τη βοήθεια του πακέτου LEGO WeDo 2.0. Μέσα από συναρπαστικές διαθεματικές προκλήσεις, οι μαθητές/μαθήτριες ανακαλύπτουν πώς να κατασκευάζουν και να προγραμματίζουν απλές μηχανές, αναπτύσσοντας τις βασικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, δημιουργικής σκέψης και ομαδικής εργασίας. Το βιβλίο *WeDo Steam* αποτελεί το απαραίτητο εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς που θέλουν να εισάγουν τους/τις μαθητές/μαθήτριές τους στον κόσμο της τεχνολογίας και της επιστήμης με έναν πρακτικό και διασκεδαστικό τρόπο.



Αβράμης Δεσπότης  
Αντώνης Φοινικαρίδης

# WE DO STEAM TOO



Λευκωσία 2024

## WeDo Steam TOO

Το βιβλίο *WeDo Steam TOO*, είναι σχεδιασμένο για παιδιά ηλικίας 9-11 ετών, αξιοποιεί πλήρως τις δυνατότητες του πακέτου LEGO WeDo 2.0, εστιάζοντας στην κατασκευή και στην τεχνολογία πίσω από τις μηχανικές κατασκευές. Οι μαθητές/μαθήτριες μαθαίνουν να κατασκευάζουν πιο σύνθετα μοντέλα, να κατανοούν τις βασικές αρχές της μηχανικής και να συνδυάζουν τη γνώση με την δημιουργικότητα. Αυτό το βιβλίο είναι ιδανικό για εκπαιδευτικά περιβάλλοντα που στοχεύουν στην ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων και στην καλλιέργεια λογικής σκέψης, προσφέροντας μια πιο βαθιά εμπειρία στον κατασκευαστικό τομέα.



# WeDo Steam Games

Το βιβλίο *WeDo Steam Games* προσφέρει μια συναρπαστική εισαγωγή στον προγραμματισμό για παιδιά ηλικίας 10-12 ετών, χρησιμοποιώντας το πακέτο LEGO WeDo 2.0 και το Scratch. Μέσα από διασκεδαστικά παιχνίδια και προκλήσεις, οι μαθητές/μαθήτριες μαθαίνουν τις βασικές αρχές προγραμματισμού και ανακαλύπτουν πώς να δημιουργούν διαδραστικές κατασκευές και παιχνίδια. Ένα ιδανικό βιβλίο για εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να βοηθήσουν τους/τις μαθητές/μαθήτριές τους να αποκτήσουν δεξιότητες στον προγραμματισμό και τη δημιουργική επίλυση προβλημάτων.



# ΣΕΙΡΑ ΒΙΒΛΙΩΝ «Spike The STEAM»

Αβράμης Δεσπότης  
Αντώνης Φοινικαρίδης  
Βλαδίμηρος Καουσιλίδης

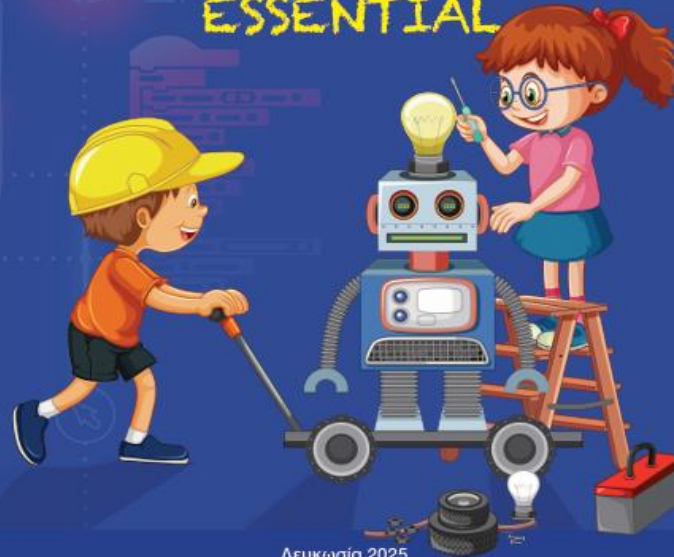
## SPIKE THE STEAM essential



Λευκωσία 2024

Αβράμης Δεσπότης  
Αντώνης Φοινικαρίδης

## SPIKE THE STEAM II ESSENTIAL



Λευκωσία 2025

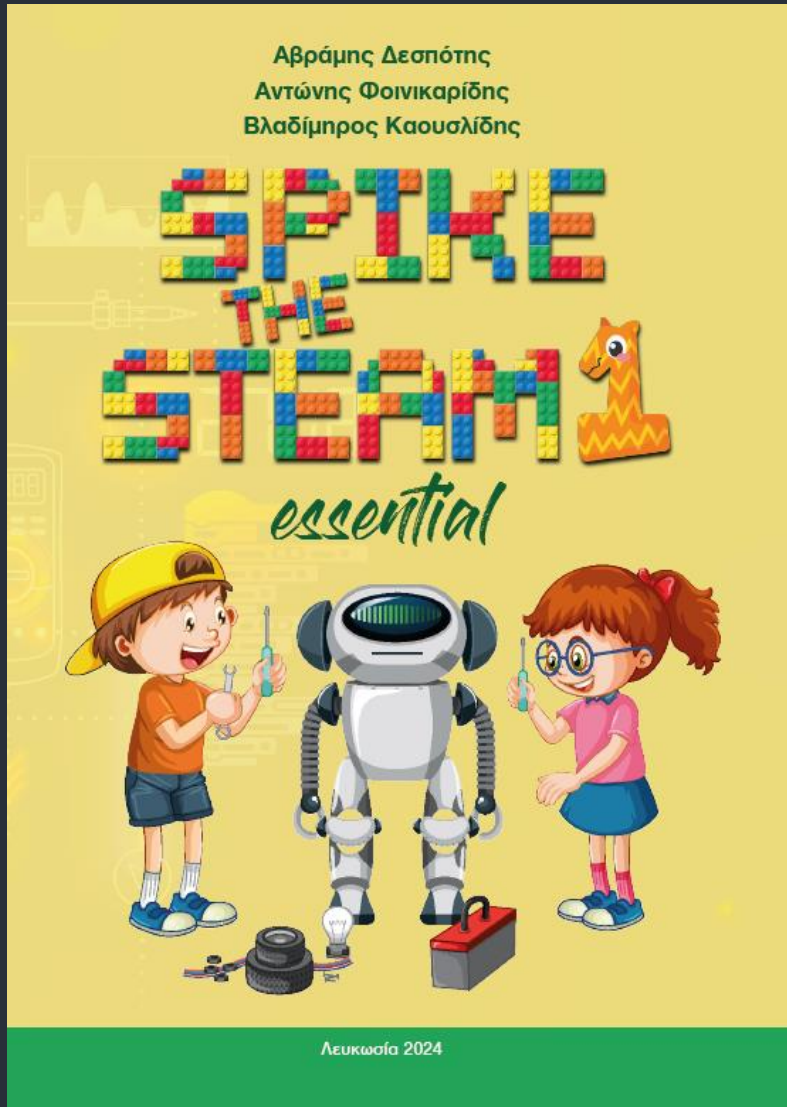
Αβράμης Δεσπότης  
Αντώνης Φοινικαρίδης

## SPIKE THE STEAM GAMES ESSENTIAL



Λευκωσία 2025

# Spike the Steam 1 essential

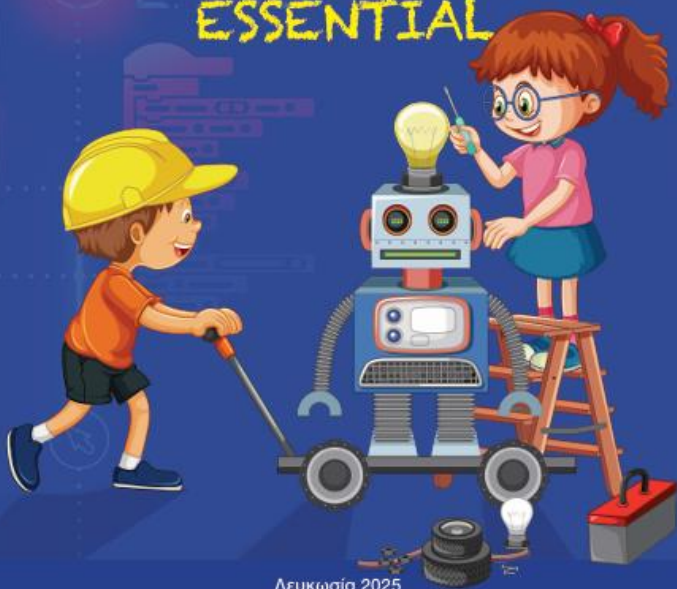


Το βιβλίο *Spike the Steam 1 essential* είναι το ιδανικό πρώτο βήμα για παιδιά ηλικίας 7-10 ετών που θέλουν να γνωρίσουν τον κόσμο της ρομποτικής και του STEAM με τη βοήθεια του πακέτου LEGO Spike Essential. Μέσα από συναρπαστικές διαθεματικές προκλήσεις, οι μαθητές/μαθήτριες ανακαλύπτουν πώς να κατασκευάζουν και να προγραμματίζουν απλές μηχανές, αναπτύσσοντας τις βασικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, δημιουργικής σκέψης και ομαδικής εργασίας. Το βιβλίο *Spike the Steam 1 essential* αποτελεί το απαραίτητο εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς που θέλει να εισάγουν τους/τις μαθητές/μαθήτριές τους στον κόσμο της τεχνολογίας και της επιστήμης με έναν πρακτικό και διασκεδαστικό τρόπο.



Αβράμης Δεσπότης  
Αντώνης Φοινικαρίδης

# SPIKE THE STEAM II ESSENTIAL



Λευκωσία 2025

## Spike the Steam II essential

Το βιβλίο *Spike the Steam 2 essential*, είναι σχεδιασμένο για παιδιά ηλικίας 9-11 ετών, αξιοποιεί πλήρως τις δυνατότητες του πακέτου LEGO *Spike Essential*, εστιάζοντας στην κατασκευή και στην τεχνολογία πίσω από τις μηχανικές κατασκευές. Οι μαθητές/μαθήτριες μαθαίνουν να κατασκευάζουν πιο σύνθετα μοντέλα, να κατανοούν τις βασικές αρχές της μηχανικής και να συνδυάζουν τη γνώση με την δημιουργικότητα. Αυτό το βιβλίο είναι ιδανικό για εκπαιδευτικά περιβάλλοντα που στοχεύουν στην ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων και στην καλλιέργεια λογικής σκέψης, προσφέροντας μια πιο βαθιά εμπειρία στον κατασκευαστικό τομέα.

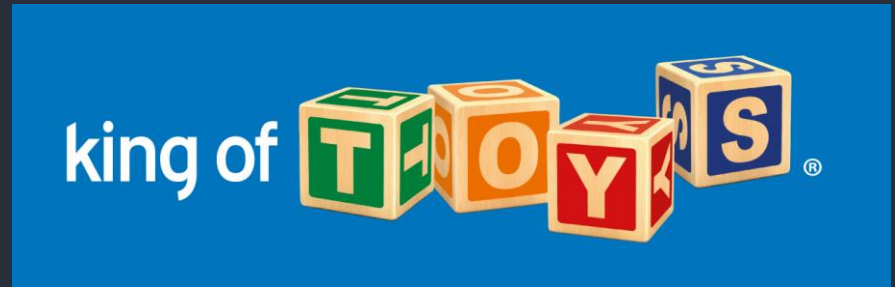


# Spike the Steam Games

Το βιβλίο *Spike the Steam Games* προσφέρει μια συναρπαστική εισαγωγή στον προγραμματισμό για παιδιά ηλικίας 10-12 ετών, χρησιμοποιώντας το πακέτο Lego Spike Essentials και το Scratch. Μέσα από διασκεδαστικά παιχνίδια και προκλήσεις, οι μαθητές/μαθήτριες μαθαίνουν τις βασικές αρχές προγραμματισμού και ανακαλύπτουν πώς να δημιουργούν διαδραστικές κατασκευές και παιχνίδια. Ένα ιδανικό βιβλίο για εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να βοηθήσουν τους/τις μαθητές/μαθήτριές τους να αποκτήσουν δεξιότητες στον προγραμματισμό και τη δημιουργική επίλυση προβλημάτων.



# Αποκτήστε τα στο:



## **King of Toys (Kennedy)**

56z, Kennedy Avenue, 1076 Nicosia

## **King of Toys (Engomi)**

28th October 45, 2414 Engomi

## **King of Toys (Aglantzia)**

116 Kyrenias Avenue, Aglantzia 2113

## **King of Toys (Larnaca)**

Eleftherias 71, Aradippou 7102

Διαθέσιμο και στο το ηλεκτρονικό κατάστημα του King of Toys στον σύνδεσμο: <https://kingoftoys.com.cy>