

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

Προτεινόμενες δραστηριότητες προετοιμασίας για την εισαγωγή του Beebot στην τάξη (2η)

Κινήσεις σε πλέγματα

Είναι ενδιαφέρον να παρουσιάζονται διάφορες δραστηριότητες προετοιμασίας στους μαθητές πριν από την εισαγωγή προγραμματιστικών παιχνιδιών. Μπορούμε να τους κάνουμε να κάνουν λογικές/χρονικές ακολουθίες, μονοπάτια βέλους, να μιλήσουν / ή να σχεδιάσουν βασικά σημεία προσανατολισμού, αριστερά και δεξιά, μπροστά, πίσω.

Δείτε το παρακάτω παράδειγμα με τον κώδικα

1

Περιέγραψε με βέλη το μονοπάτι που έχει σχεδιαστεί για να ακολουθήσει η αρκούδα έως στο δοχείο με το μέλι.

Η σειρά σου να σχεδιάσεις μια διαδρομή ακολουθώντας τον παρακάτω κώδικα

→	→	→	↓	↓	↓	↓
---	---	---	---	---	---	---