

2 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Περιγραφή

Το παιχνίδι προγραμματιστής και ρομπότ

Αυτή η δραστηριότητα στοχεύει να μνήσει στα παιδιά την έννοια του προγραμματισμού και τη σημασία κάθε δράσης που γίνεται.

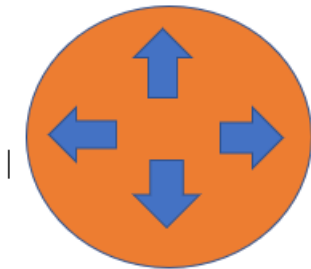
Το παιδί που παίζει το ρόλο του **προγραμματιστή** πρέπει να δίνει **σαφείς οδηγίες** και το παιδί που παίζει το **ρομπότ** πρέπει να ακούει καλά για να εκτελέσει σωστά τη δεδομένη εντολή.

1- Μετατρέψτε, για παράδειγμα, ένα μικρό στρογγυλό κουτί τυριού ή ένα παλιό CD σε ένα τηλεχειριστήριο βάζοντας μέσα βέλη για να πάει:

ΜΠΡΟΣΤΑ, ΠΙΣΩ, ΑΡΙΣΤΕΡΑ και ΔΕΞΙΑ.

2- Ετοιμάστε μικρές κάρτες στις οποίες απεικονίζονται **γωνίες της τάξης**.

3- Βάλτε τα παιδιά να παίζουν σε μια μεγάλη ομάδα.



Προετοιμάστε τα παιδιά να διαβάσουν σχέδια

Είναι πολύ σημαντικό να προετοιμάσετε μέσα από δραστηριότητες τα παιδιά στην ανάγνωση χαρτών, στην αναγνώριση των συμβόλων, στην αναπαραγωγή τους και στην τοποθέτησή τους σύμφωνα με το προτεινόμενο μοντέλο. Επίσης είναι σημαντικό να τα βοηθήσετε να ανακαλύψουν την ανάγνωση από **αριστερά** προς τα **δεξιά** και από **πάνω** προς τα **κάτω**.

Για να διευκολυνθεί η δημιουργία της κατασκευής όταν τα παιδιά θα συνεργάζονται, το καθένα θα πρέπει να έχει έναν ρόλο να εκτελέσει.

Σε μια ομάδα τεσσάρων παιδιών, υπάρχουν

- ο αναγνώστης χαρτών, αυτός που διαβάζει τον χάρτη.
- ο ερευνητής, αυτός που βρίσκει τα κομμάτια.
- ο συναρμολογητής, αυτός που κατασκευάζει.
- και ο ελεγκτής, αυτός που ελέγχει την κατασκευή (πιο δύσκολος ρόλος, ρόλος που το παιδί θα πρέπει να επιδείξει κάποια ωριμότητα).

Κατασκευή σπιτιού με Lego η τουβλάκια

