

# “Το Ρομποτάκι ταξιδεύει στον κόσμο των σχημάτων”

## Στόχος

Τα παιδιά να γνωρίσουν τη βασική ιδέα του «προγραμματισμού» μέσα από το παιχνίδι, τη λογική ακολουθία, και τη συνεργασία, να μάθουν την ακολουθία και τον προσανατολισμό (προχωρώ, στρίβω, σταματώ), να συνεργαστούν για επίλυση προβλημάτων, να μάθουν χρώματα, σχήματα, χώρους.

## Διάρκεια

2-3 ημέρες

## Ημέρα 1 — Εισαγωγή στο "προγραμματίζω"

### 1. Συζήτηση:

Τι σημαίνει “προγραμματίζω”; (π.χ. «δίνω οδηγίες για να γίνει κάτι»)

### 2. Παιχνίδι ρόλων:

Ένα παιδί γίνεται «ρομπότ» και τα άλλα του δίνουν οδηγίες:

«Προχώρα 3 βήματα», «στρίψε δεξιά», «πάρε το κόκκινο τετράγωνο».

Οι οδηγίες μπορούν να δοθούν με **κάρτες με βέλη και με αριθμούς**.

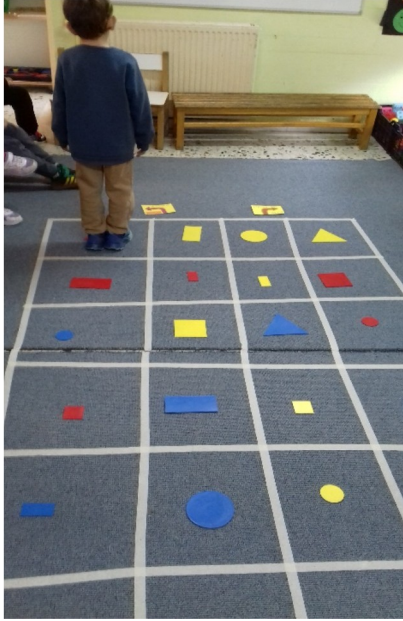


## Ημέρα 2 — Δημιουργώ διαδρομή

### 1. Δημιουργία ταμπλό στο πάτωμα με χαρτοταινία.

### 2. Αποστολές:

Το Ρομποτάκι πρέπει να φτάσει στο σπίτι του, στο σχήμα-στόχο, ή να περάσει από συγκεκριμένα χρώματα.



### Ημέρα 3 — Τέχνη & Τεχνολογία

#### 1. Ζωγραφίζουμε το Ρομποτάκι μας!



#### 2. Code Art:

Φτιάχνουμε «κώδικα» με χρώματα — κάθε χρώμα αντιστοιχεί σε εντολή (π.χ. κόκκινο = πηδώ, φούξια = πίσω, πράσινο = στρίψε δεξιά κτλ). Ζωγραφίζουμε μια «γραμμή κώδικα».

