

Τίτλος δραστηριότητας:

«To Beebot γίνεται ξεναγός!! – Beebot becomes a tour guide!!»

Η Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού είναι μια πρωτοβουλία βάσης που έχει ως στόχο να κάνει τον προγραμματισμό και τον ψηφιακό γραμματισμό προσιτό σε όλους, με διασκεδαστικό και ενδιαφέροντα τρόπο.

Η φετινή δραστηριότητα που εφαρμόστηκε και στο νηπιαγωγείο είχε πρωταγωνιστή το Beebot, το ρομποτάκι – μελισσούλα που ανέλαβε χρέη ξεναγού και οδήγησε τους επισκέπτες μιας πόλης στα διάφορα σημεία – αξιοθέατα: “To Beebot γίνεται ξεναγός! – Beebot becomes a tour guide!”.

Τα παιδιά έπρεπε να σχεδιάσουν τον κατάλληλο αλγόριθμο που θα οδηγούσε το Beebot στην κάθε φορά θέση-στόχο. Στη συνέχεια το beebot αναλάμβανε να τον εκτελέσει.

Υπήρξε συνεργασία με την εκπαιδευτικό Αγγλικών του 24ου Δημ.Σχολείου, κ.Σοφία Ζωγραφίδου.

Η απαραίτητη ορολογία που χρησιμοποιήθηκε για την ξενάγηση ήταν στα αγγλικά.

Τα παιδιά τα κατάφεραν περίφημα και εξάσκησαν έτσι την αλγοριθμική και υπολογιστική τους σκέψη. Πάνω απ’ όλα, όμως, διασκέδασαν χρησιμοποιώντας το χαρούμενο αυτό ρομπότ!!

Περιγραφή:

Στο ξενοδοχείο της πόλης διαμένουν Άγγλοι τουρίστες. Το Beebot βρίσκεται εκεί για να τους υποδεχτεί και να τους οδηγήσει σε σημεία της πόλης όπου υπάρχουν σημαντικά αξιοθέατα (μουσείο, αρχαίο θέατρο κ.α.). Αφού ειπωθούν οι κατάλληλοι χαιρετισμοί στην αγγλική γλώσσα, τα παιδιά θα πρέπει να οδηγήσουν το Beebot, δημιουργώντας τον κατάλληλο αλγόριθμο, από το σημείο εκκίνησης (ξενοδοχείο) στα άλλα σημεία (αξιοθέατα) με καθορισμένη σειρά και περνώντας μόνο μια φορά από το καθένα.

English tourists are staying at the city hotel. Beebot is there to welcome them and guide them to parts of the city where there are important attractions (museum, ancient theater, etc.). After saying the appropriate greetings in English, the children will have to drive the Beebot, creating the appropriate algorithm, from the starting point (hotel) to the other points (attractions) in a specified order and passing through each one only once.

Βοηθητικά στοιχεία:

Υπολογιστική σκέψη: Η διαδρομή που ανακαλύπτουν αποτελείται από μια ακολουθία εντολών που μπορεί να ακολουθήσει ο καθένας και να επισκεφθεί όλα τα αξιοθέατα επιστρέφοντας τελικά στο σημείο εκκίνησης. Είναι ένας απλός αλγόριθμος για να επισκεφθεί κανείς τα αξιοθέατα της πόλης.

Παρατηρήστε ότι υπάρχουν διάφορες διαδρομές που μπορεί να ακολουθήσει κανείς – και γενικά υπάρχουν διάφοροι αλγόριθμοι που οδηγούν στη λύση ενός προβλήματος. Αν δεν καταγράψουμε τη διαδρομή ίσως ξεχάσουμε τα βήματα που κάναμε και τελικά να αναγκαστούμε να σχεδιάσουμε τη διαδρομή από την αρχή. Αντίθετα αν καταγράψουμε τον αλγόριθμο μπορούμε να ακολουθούμε πάντα τα ίδια βήματα ή και να τα δώσουμε σε κάποιον άλλο, ώστε να μην χρειαστεί να σχεδιάσει ξανά τη διαδρομή. Όταν καταγράψουμε έναν αλγόριθμο είναι σημαντικό να τον αξιολογούμε. Πρέπει να ελέγχουμε ότι λειτουργεί σωστά και ότι ικανοποιεί ένα σύνολο απαιτήσεων

Φύλλο καταγραφής διαδρομής

ΒΗΜΑ		ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ
1	Ξεκίνα από το	ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ(HOTEL)
2	Πήγαινε στο	ΜΟΥΣΕΙΟ(MUSEUM)
3	Πήγαινε στο	ΠΑΡΚΟ (διάλειμμα ξενάγησης)(PARK)
4	Πήγαινε στο	ΑΡΧΑΙΟ ΘΕΑΤΡΟ(THEATRE)
...		
...		
	Τέλος, πήγαινε στο	ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ(HOTEL)

•





