

ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ ΜΕ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ

ΘΕΜΑ: Ο ΑΡΛΕΚΙΝΟ ΤΟΥ ΧΟΥΑΝ ΜΙΡΟ

ΣΤΟΧΟΣ: ΑΝΑΛΥΣΗ – ΣΥΝΘΕΣΗ ΚΑΙ ΜΕΛΕΤΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΟΥ ΠΙΝΑΚΑ

ΜΕΣΑ: ΡΟΜΠΟΤ ΒΕΕ ΒΟΤ , ON LINE πρόγραμμα δημιουργίας παζλ, ο πίνακας του ΜΙΡΟ, πίστα με κομμάτια-εικόνες από το παζλ του πίνακα, ερωτήσεις αινίγματα.



Figure 1

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

A) Συζήτηση-Παρατήρηση (στην παρεούλα)

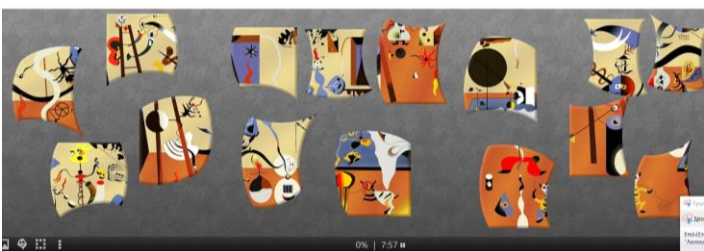
Αρχικά παρουσιάζουμε τον πίνακα στα παιδιά και ζητάμε να τον παρατηρήσουν για δυο λεπτά, όσο μπορούν στις λεπτομέρειές του.

Ερωτήσεις που μπορούν να γίνουν, για να πουν τις πρώτες εντυπώσεις τους:

- + Μπορείς να δεις ζωντανές μορφές-πλάσματα στον πίνακα;
- + Ο χώρος είναι εσωτερικός ή εξωτερικός; Πώς το καταλαβαίνουμε;
- + Ποια χρώματα διακρίνεις;
- + Ποια αντικείμενα γνωρίζεις;
- + Βρες τα σχήματα του πίνακα
- + Βρες πράγματα της θάλασσας, της γης, του ουρανού
- + Ποια πόλη μπορούμε να πούμε ότι είναι έξω; Ποιο το σύμβολο που την χαρακτηρίζει;
- + Δείξε μου την σκάλα, το παράθυρο, τον αστερία, τη ρόδα, κ.λπ
- + Βρες τη μορφή του κεντρικού χαρακτήρα που έδωσε το όνομα στον πίνακα. Πες το όνομά του.
- + Να αναφέρεις τα χαρακτηριστικά που του έβαλε ο Μιρό
- + Δείξε ότι σου φαίνεται παράξενο και φανταστικό
- + Πώς αισθάνεσαι όταν βλέπεις τον πίνακα; Τί σου θυμίζει;
- + Ποιος είναι ο τίτλος του πίνακα;
- + Ποιος ζωγράφισε τον πίνακα;

B) Δημιουργία παζλ στον υπολογιστή με on line πρόγραμμα : <https://www.jigsawplanet.com/>

Το παζλ μπορεί να γίνει με διαφορετικό αριθμό κομματιών και σχημάτων τους, ανάλογα τί μας εξυπηρετεί.



Οι επιλογές και η διαμόρφωση να γίνει από τα παιδιά. Παίζουν όλα κάνοντας σύνθεση του πίνακα από τα μέρη του.

Γ) Ρομποτική με τη BEE BOT στην πίστα.

Έχουμε εκτυπώσει 14 ή 15 εικόνες-κομμάτια (10 cm το καθένα) με αυτά που θέλουμε τα παιδιά να συγκρατήσουν ως στοιχεία του πίνακα. Τα πλαστικοποιούμε και τα τοποθετούμε διάσπαρτα στην πίστα (η πίστα θα έχει 10 X 6 τετράγωνα των 15cm)

Ορίζουμε πού θα είναι η εκκίνηση και τοποθετούμε το ρομπότ.

Έχουμε περιγράψει με αιγιματικό τρόπο το ζητούμενο στις ερωτήσεις, ώστε κάθε παιδί να ανακαλύπτει το κομμάτι του παζλ, που θα πάρει προγραμματίζοντας το ρομπότ και θα το τοποθετήσει στη σωστή θέση, ώστε να συμπληρωθεί ο πίνακας, με όλα τα κομμάτια, βήμα-βήμα.

ΟΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ για κάθε κομμάτι-εικόνα

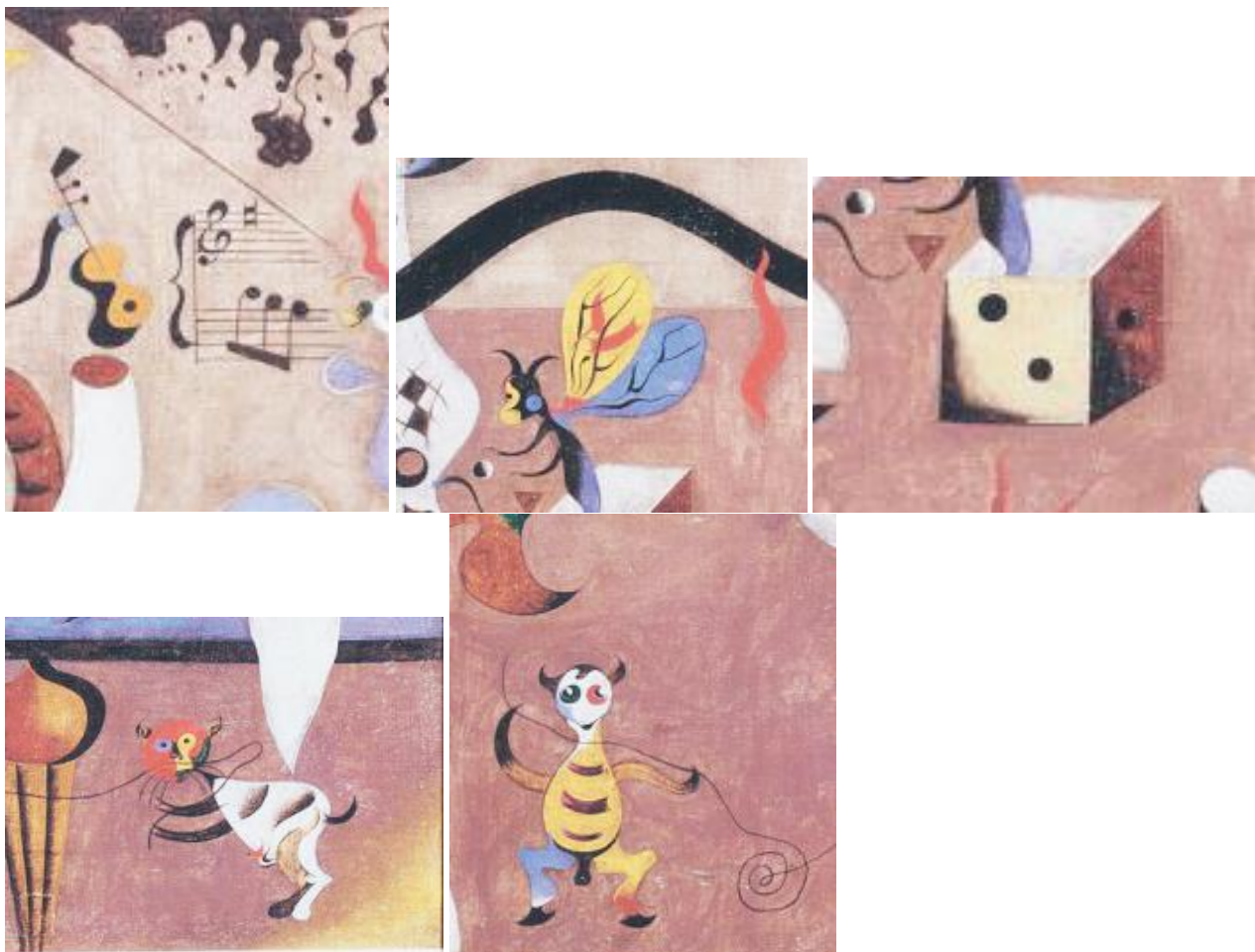
- 1) Κολυμπάει στο νερό
- 2) Η αγαπημένη του που τον κοιτά καθώς ζωγραφίζει
- 3) Παράξενο ον-πλάσμα
- 4) Ένα μαύρο τρίγωνο στο Παρίσι
- 5) Έχει το ποδήλατο 2 που γυρίζουν
- 6) Κυκλική, γυρίζει, την πατάμε
- 7) Μουσικό όργανο για καντάδα
- 8) Παίζει το όργανό του και βγάζει νότες
- 9) Τέτοιο έχει και στον ουρανό και στη θάλασσα. Εδώ είναι μαύρος
- 10) Έχει μουστάκι, μαύρο καπέλο και ένατσιμπούκι στο στόμα. Ήρωας του καρναβαλιού.
- 11) Είναι κύβος με βούλες μαύρες
- 12) Σαν τη μύγα και το κουνούπι
- 13) Με αυτήν ανεβαίνουμε ψηλά
- 14) Έχουμε δυο και ακούμε. Εδώ ένα.

ΟΙ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

- 1) ΨΑΡΙ
- 2) ΓΑΤΑ
- 3) ΟΝ
- 4) ΠΥΡΓΟΣ ΑΪΦΕΛ
- 5) ΡΟΔΑ
- 6) ΓΗ
- 7) ΚΙΘΑΡΑ
- 8) ΜΟΥΣΙΚΟΣ
- 9) ΑΣΤΕΡΙΑΣ
- 10) ΑΡΛΕΚΙΝΟΣ
- 11) ΖΑΡΙ
- 12) ΕΝΤΟΜΟ
- 13) ΣΚΑΛΑ
- 14) ΑΥΤΙ

ΟΙ ΕΙΚΟΝΕΣ για την πίστα:





ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ:

Με τη σειρά κάθε παιδί ακούει τον γρίφο/ερώτηση και απαντά. Βρίσκει το σχετικό κομμάτι-εικόνα στην πίστα και το δείχνει σε όλους.. Λέει προφορικά σε όλους τα βήματα για να φτάσει το ρομπότ στο στόχο(π.χ. στροφή δεξιά, δυο βήματα μπροστά κ.λπ.).. Προγραμματίζει τα βήματα με τα κουμπιά της ΒΕΕ ΒΟΤ και τη στέλνει. Παίρνει το κομμάτι και το βάζει στο σωστό σημείο ώστε να συμπληρωθεί η εικόνα.