

Coding fairytales - «Διαδρομές μέσα από ένα παραμύθι» (Παραμύθι: «Τα επτά κατσικάκια»)

Διαβάζουμε το παραμύθι «Τα επτά κατσικάκια» που δίνεται σε έμμετρο λόγο και συζητάμε για την πλοκή (Πότε, Που, Ποιος, Τι) του παραμυθιού.

1^η Δραστηριότητα

Στο χώρο τις αυλής σχηματίζουμε με κιμωλία ένα πίνακα/πλέγμα από τετράγωνα (5Χ5) και τοποθετούμε διάσπαρτα, αλλά σε συγκεκριμένα τετράγωνα, έξι εικόνες από το παραμύθι που διαβάσαμε. Το παιδί παίχτης ξεκινά από τη πρώτη εικόνα και ακλουθώντας τα τόξα που δείχνουν την κατεύθυνση που πρέπει να ακολουθηθεί κάθε φορά, κινείται περνώντας από τις εικόνες, που ακολουθούν την χρονική σειρά των γεγονότων του παραμυθιού, για να φτάσει στην τελευταία, που δηλώνει και το τέλος του παραμυθιού. Τις καρτέλες με τα τόξα/βέλη αρχικά κρατούν παιδιά που κάθονται σε σειρά. Το κάθε παιδί ανασηκώνει την καρτέλα που κρατά για να δείξει την κατεύθυνση που πρέπει να πάρει σε κάθε τετράγωνο το παιδί παίχτης και του τη δίνει για να την τοποθετήσει ανάλογα στο τετράγωνο. Σε επόμενη φάση οι καρτέλες με τα τόξα κατεύθυνσης τοποθετούνται στο δάπεδο με τη σειρά που πρέπει να ακολουθηθεί.

Στη διάρκεια της διαδρομής τα παιδιά αναδιηγούνται το παραμύθι.



2^η Δραστηριότητα

Στον Η/Υ και στο λογισμικό Επεξεργασίας κειμένου Microsoft Word δημιουργούμε παιχνίδι που εικονίζεται ο πίνακας και οι ίδιες εικόνες (στην ίδια θέση) που σχηματίσαμε στο χώρο της αυλής στην προηγούμενη δραστηριότητα. Στην δεξιά πλευρά του πίνακα υπάρχουν κινούμενα τόξα κατεύθυνσης σε κάθετη στήλη. Τα παιδιά τοποθετούν τα τόξα/βέλη (Σύρε

και άσε) στα τετράγωνα του πίνακα, ακολουθώντας τη σειρά που αυτά δίνονται ξεκινώντας από τόξα/βέλη που βρίσκονται στο κάτω μέρος της στήλης και συνεχίζοντας προς τα πάνω. Τοποθετώντας τα τόξα ακολουθούν την χρονική σειρά του παραμυθιού. Τα παιδιά εργάζονται στον Η/Υ σε ζευγάρια. Σε επόμενη φάση αλλάζουμε τη θέση των εικόνων και τη σειρά των τόξων.

