

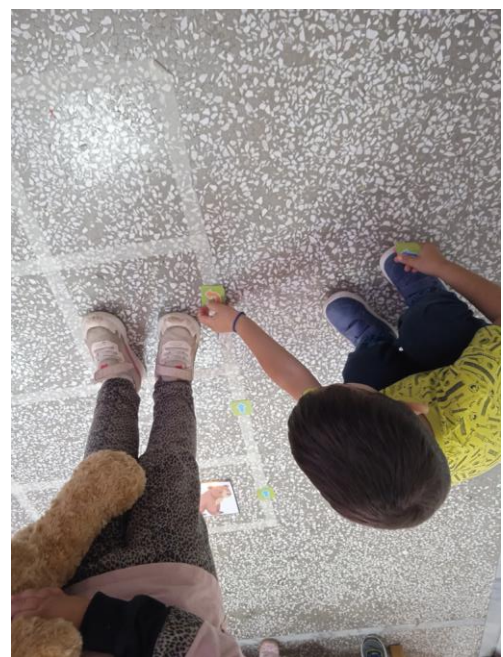
Το Νηπιαγωγείο Καστελλίου, την εβδομάδα 06-10/10/2025 πήρε μέρος στην Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού 2025 συμμετέχοντας στη συμμαχία “Coding Bears” μαζί με άλλα Νηπιαγωγεία της Ελλάδας.

Εκπαιδευτικό Σενάριο: Μία αρκουδίτσα έχει χαθεί στο δάσος και ζητάει τη βοήθεια των μαθητών - τριών για να μπορέσει να βρει τη σπηλιά της. Οι μαθητές προσπαθούν να τη βοηθήσουν προσεγγίζοντας το πρόβλημα με τρεις διαφορετικούς τρόπους (ενσώματα- εμπράγματα- αναπαραστατικά).

Ενσώματη προσέγγιση

Στο πάτωμα της τάξης έχει διαμορφωθεί με χαρτοταινία ένα πλέγμα 12 τετραγώνων που αναπαριστά το δάσος. Ορίζεται ένα τετράγωνο ως αφετηρία και ένα άλλο ως τερματισμός. Στην αφετηρία βρίσκεται κάθε φορά και ένα άλλο παιδί που φοράει ένα καπελάκι αρκουδάκι. Δίνουμε σε κάθε παιδί- “αρκουδάκι” αποτυπώματα αρκούδας από χαρτόνι και το παροτρύνουμε να βρει τη διαδρομή που θα ακολουθήσει τοποθετώντας τα αποτυπώματα της πατούσας της αρκούδας στα κατάλληλα τετράγωνα. Στη συνέχεια, η ομάδα βοηθάει το παιδί-αρκουδάκι δίνοντάς του τις κατάλληλες εντολές για να φτάσει στη σπηλιά του, ακολουθώντας τη διαδρομή που έχει διαμορφώσει το ίδιο με την τοποθέτηση των αποτυπωμάτων. Η φάση αυτή ολοκληρώνεται όταν όλα τα παιδιά μπουν στον ρόλο της αρκουδίτσας.

Σε δεύτερη φάση, συνεχίζουμε τη συγκεκριμένη δραστηριότητα με λίγο περισσότερη δυσκολία. Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια. Το ένα παιδί είναι το αρκουδάκι (που μπορεί να φοράει ένα σκουφάκι αρκουδάκι ή να κρατάει ένα αρκουδάκι) και το άλλο παιδί είναι ο προγραμματιστής. Το παιδί-αρκουδάκι καθοδηγείται από το παιδί προγραμματιστή μέσα από τις προφορικές οδηγίες που του απευθύνει και από τα βελάκια που τοποθετεί δίπλα του (μπροστά- αριστερά-δεξιά). Το κάθε ζευγάρι αλλάζει μεταξύ του ρόλους και η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν όλα τα παιδιά περάσουν από όλους τους ρόλους.



Εμπράγματη προσέγγιση

Σε αυτή τη δραστηριότητα η beebot η μελισσούλα βοηθάει την αρκουδίτσα να βρει τη σπηλιά της. Χρησιμοποιείται ένα χάρτινο πλέγμα τετραγώνων, όπου ορίζεται η αφετηρία, ο τερματισμός και ένα εμπόδιο (η λίμνη). Κάθε παιδί δίνει τις κατάλληλες εντολές στη μελισσούλα πατώντας τα αντίστοιχα κουμπάκια ώστε να φτάσει η μελισσούλα στον τερματισμό. Τα παιδιά παροτρύνονται να προγραμματίσουν το καθένα μία διαφορετική διαδρομή και να πειραματιστούν. Παρατηρούμε κάθε φορά αν γίνεται σωστά ο προγραμματισμός, αξιολογούμε και αναπροσαρμόζουμε τις εντολές, όποτε χρειάζεται, ώστε να φτάσει η μελισσούλα στον τερματισμό.



Αναπαραστατική προσέγγιση

Κάθε παιδί συμπληρώνει ένα φύλλο εργασίας όπου σημειώνει τη διαδρομή που θα κάνει το αρκουδάκι για να φτάσει στη φωλιά του και στη συνέχεια καταγράφει τον κωδικό προγραμματισμού τη διαδρομής που έχει σχεδιάσει.

