

# Μάθημα: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Χ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΥΦΥΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΚΑΙ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗΣ

Ακαδημαϊκό έτος 2023-24

2<sup>η</sup> υποχρεωτική εργασία

**Θέμα:** Δημιουργία φύλλου εργασίας για εικονικό περιβάλλον Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

**Ημερομηνία:** 04/11/2023

Για την παρούσα εργασία χρησιμοποιήθηκε το εικονικό περιβάλλον «[ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΡΟΜΠΟΤ ΜΕ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΔΑΠΕΔΟΥ](#)» από το Φωτόδεντρο.

## Μαθησιακοί Στόχοι

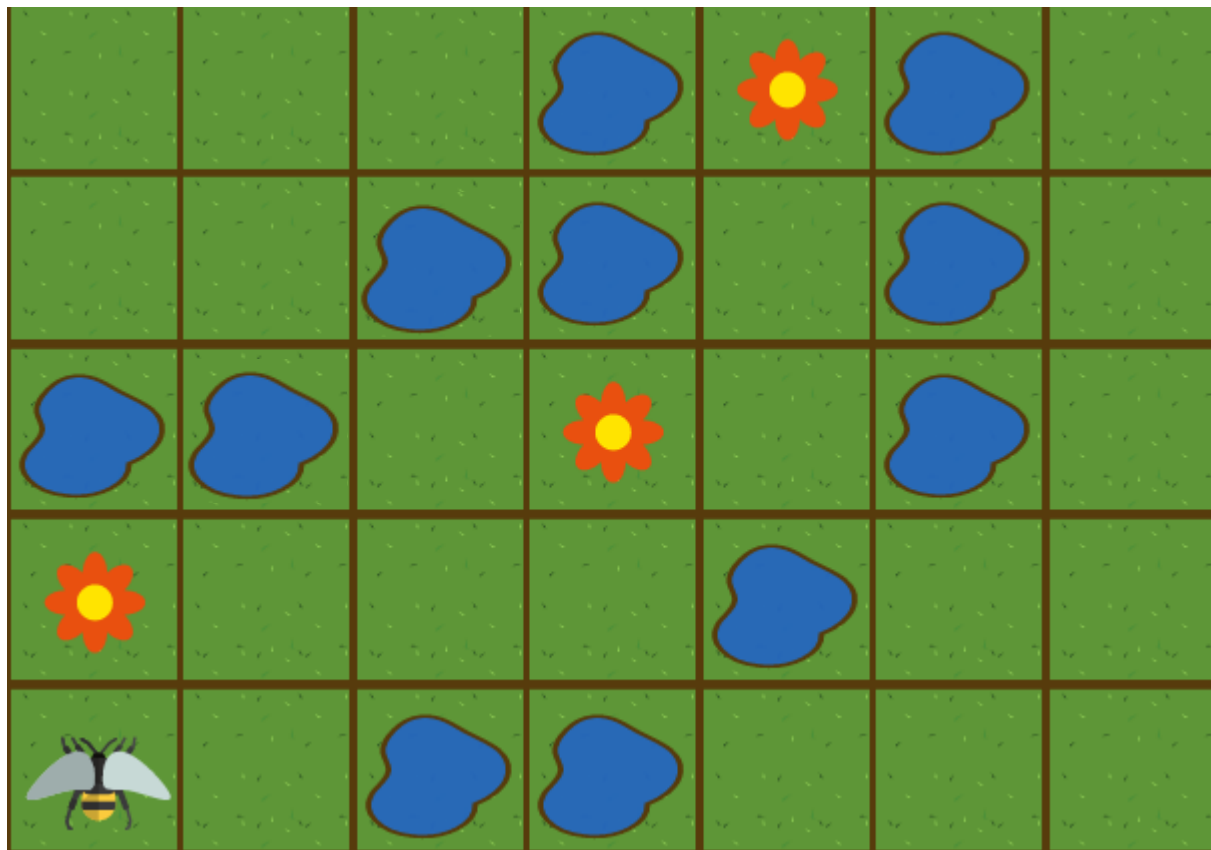
Οι μαθητές να είναι σε θέση:

- να εξοικειωθούν με τις θεμελιώδεις έννοιες του προγραμματισμού
- να αναπτύξουν ικανότητες επίλυσης προβλημάτων
- να βελτιώσουν την αντίληψη του χώρου και της κατανόησης της γεωμετρίας
- να ενισχύσουν τις μαθηματικές τους δεξιότητες
- να ενθαρρύνουν την κριτική σκέψη
- να προωθήσουν τη συνεργασία και τις δεξιότητες επικοινωνίας με την ενθάρρυνση ομαδικών δραστηριοτήτων μεταξύ τους
- να κάνουν μια εισαγωγή στις βασικές δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού
- να δίνουν μεγάλη σημασία στη λεπτομέρεια
- να αναπτύξουν δεξιότητες πάνω στην αναγνώριση προτύπων (Pattern Recognition)

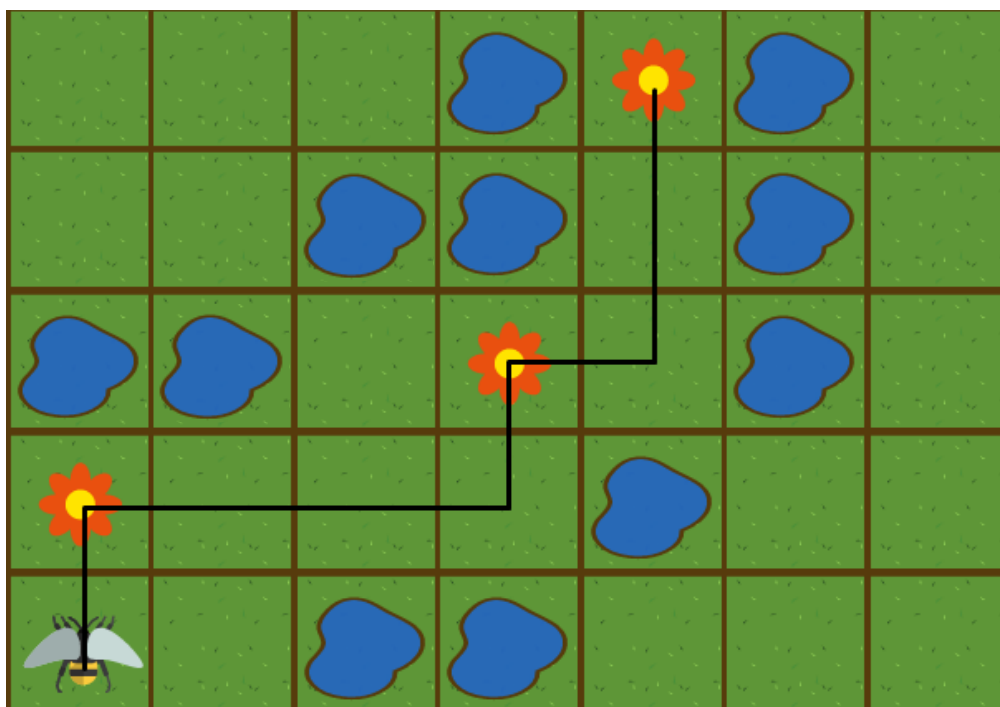
## Φύλλο Εργασίας

**Τίτλος:** Βοηθήστε τη μελισσούλα να μαζέψει την γύρη από τα λουλούδια.





Η μελισσούλα πρέπει να περάσει από όλα τα λουλούδια του βάλτου για να μαζέψει την γύρη. Μπροστά της βρίσκονται μικρές λιμνούλες, που την εμποδίζουν, συνεπώς θέλει να τις αποφύγει.



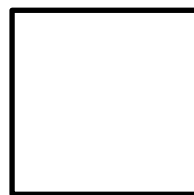
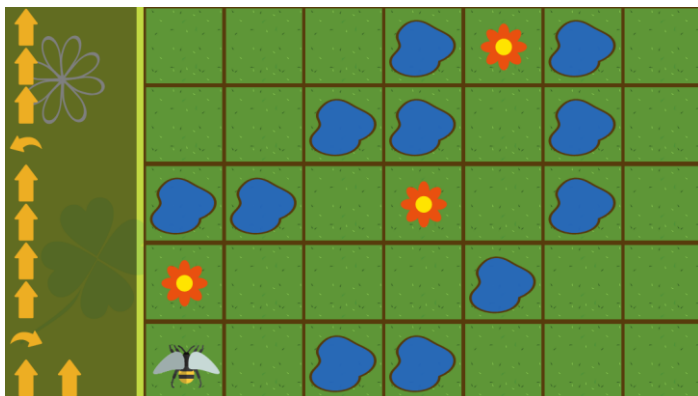
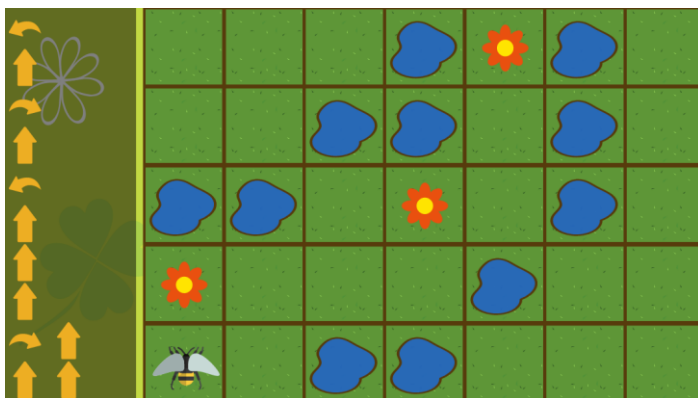
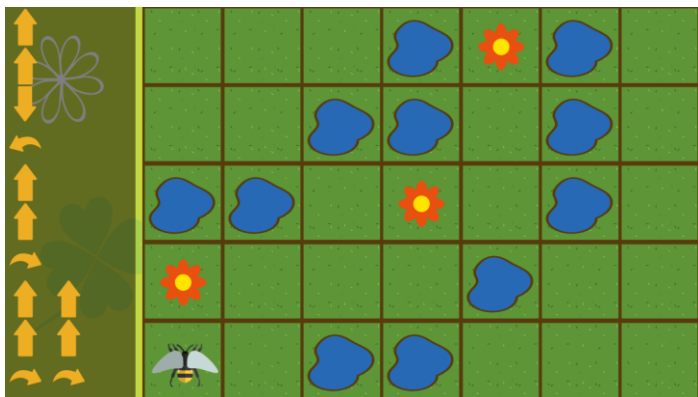
Για να αποφύγει τις λιμνούλες και να μαζέψει όλη την γύρη μπορεί για παράδειγμα να ακολουθήσει αυτή τη διαδρομή



Παρακάτω βρίσκονται τα εικονίδια και μια μικρή επεξήγηση τους

Εικονίδιο				
Σημασία	Μελισσούλα – Κινείται στον βάλτο	Λουλούδι – Πρέπει να πάει από πάνω	Λιμνούλα – Πρέπει να την αποφύγει	Κουμπιά χειρισμού κατεύθυνσης

1. Ποια από τις παρακάτω είναι η σωστή διαδρομή για να περάσει η μελισσούλα από όλα τα λουλούδια χωρίς να πέσει μέσα σε κάποια λίμνη; (Βάλτε **X** στη σωστή επιλογή)





## Αξιολόγηση

Το φύλλο εργασίας μου επέτρεψε να απεικονίσω στο χαρτί το εικονικό περιβάλλον με θέμα «ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΡΟΜΠΟΤ ΜΕ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΔΑΠΕΔΟΥ». Αυτό βοήθησε τους μαθητές να πάρουν μια πρώτη ματιά για το εικονικό περιβάλλον, να προβληματιστούν και να ξεκινήσουν τα πρώτα τους βήματα στον κλάδο του προγραμματισμού. Αξιοσημείωτο είναι και το γεγονός ότι εξάσκησαν σημαντικές δεξιότητες, όπως η κριτική σκέψη.