

TALOS
Tinker Advance Learn Observe Synthesize



Καραντίνα; Μένουμε σπίτι.

Ευκαιρία όμως να ανακαλύψουμε ξανά ορισμένες αρχές και συνήθειες που η καθημερινότητα φροντίζει να μας κάνει να τις ξεχνάμε: συνεργασία, διασκέδαση, παιχνίδι με απλά υλικά, λιγότερες οθόνες και περισσότερη δημιουργική αξιοποίηση υλικών και εργαλείων που έχουμε γύρω μας, πραγματική επικοινωνία, videogames με μέτρο. "Παίζουμε σπίτι" με δραστηριότητες story telling, Προγραμματισμού με ή χωρίς τη χρήση υπολογιστή (unplugged coding), πρωτότυπων κατασκευών, απλών πειραμάτων STEAM, παιχνιδιών και πολλά άλλα. Ευχόμαστε υγεία και υπομονή σε όλους-ες στην περιπέτεια αυτή!

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Αγαπητοί γονείς και κηδεμόνες,

η αλήθεια είναι ότι τη στιγμή που θα φτάσει αυτό το ηλεκτρονικό φυλλάδιο στους υπολογιστές σας, τόσο η χώρα μας όσο και όλος ο πλανήτης, βιώνουν ήδη το έντονο συναίσθημα της ανασφάλειας και τις πρωτόγνωρες επιπτώσεις της πανδημίας του COVID-19 με αποκορύφωμα τις απώλειες χιλιάδων ανθρώπινων ζωών. Για όλους εμάς που καλούμαστε να συνεισφέρουμε στην κατάσταση με το να σεβαστούμε απλά την απαγόρευση κυκλοφορίας που θα μειώσει τις πιθανότητες διασποράς του ιού και την επικινδυνότητά του για τις πλέον ευπαθείς ομάδες πληθυσμού, οι θυσίες και οι «ζημιές» είναι εξίσου πολλές (αν και πρόσκαιρες) τόσο σε επαγγελματικό, οικονομικό όσο και κοινωνικό επίπεδο. Μεταξύ των άλλων, για τις οικογένειες με παιδιά, ο προληπτικός εγκλεισμός στο σπίτι δημιουργεί επιπλέον ανάγκες δημιουργικής απασχόλησης που θα κρατήσει τους μικρούς και μεγάλους σε καλή ψυχολογία, θα ενισχύσει τους δεσμούς γονέων-παιδιών σε αυτή τη δύσκολη περίσταση και φυσικά θα απαλύνει τον εύλογο εκνευρισμό της οικιακής απομόνωσης και θα «γεμίσει» τον άπλετο χρόνο που προκύπτει. Επιπλέον, είναι μια πρώτη τάξης ευκαιρία για ανακάλυψη νέων ταλέντων, ανάπτυξη νέων δεξιοτήτων, ενίσχυση της φαντασίας και κατάκτηση νέας γνώσης μέσα από διαδικασίες παιχνιδιού, πειραματισμού αλλά και απτικής/ψηφιακής δημιουργίας. Η ομάδα TALOS του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, συναισθανόμενη τόσο την δυσκολία της κατάστασης όσο και τις ανάγκες των γονέων και φυσικά με γνώμονα το αποδεδειγμένο ενδιαφέρον για την ενίσχυση της παιδικής δημιουργικότητας μέσα από πρωτότυπες δραστηριότητες, προσπαθεί να συνεισφέρει ουσιαστικά με αυτή τη συλλογή και παρουσίαση ιδεών για δημιουργική απασχόληση εντός του σπιτιού. Το συγκεκριμένο ηλεκτρονικό φυλλάδιο, δημιουργήθηκε με καλή διάθεση και χάρη στην αυθόρμητη διάθεση της ομάδας μας και για τον λόγο αυτό διατίθεται ελεύθερα σε όλους τους γονείς και τα παιδιά που θα το βρουν ενδιαφέρον και χρήσιμο. Αυτή είναι η δική μας ειλικρινής συνεισφορά στη δύσκολη αυτή περίσταση, χρειάστηκε προσωπικός χρόνος και καλή συνεργασία για τη σύνθεση και υλοποίηση της ιδέας και σας καλούμε να την αξιοποιήσετε ανάλογα. Ευχόμαστε να σας αρέσει κι εφόσον υπάρξει το ανάλογο ενδιαφέρον, θα επανέλθουμε με επόμενο τεύχος την ερχόμενη εβδομάδα.

Με εκτίμηση,
Ομάδα TALOS

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΕΠΙΣΗΜΑΝΣΕΙΣ

- Μην εκτυπώνετε το φυλλάδιο! Σώστε το στον υπολογιστή ή στο ταμπλετ σας, συμβουλευτείτε το όποτε χρειαστεί κι επισκεφθείτε απευθείας τους υπερσυνδέσμους (links) όταν αυτοί παρέχονται.
- Οι προτεινόμενες δραστηριότητες βασίζονται στη χρήση ανέξοδων υλικών κι εργαλείων που είναι εύκολο να βρεθούν σε όλα τα σπίτια. Όπου λείπει κάτι, αυτοσχεδιάστε ελεύθερα!
- Για κάθε δραστηριότητα υπάρχουν συνοπτικές οδηγίες, αναφορά σε εργαλεία, βαθμό δυσκολίας κι ενδεικτικό απαιτούμενο χρόνο υλοποίησης. Ο ρυθμός...υποκειμενικός και αναλόγως διάθεσης! Μια κατασκευή μπορεί να πάρει από λίγη ώρα μέχρι και ημέρες.
- Οι προτεινόμενες δραστηριότητες βασίζονται σε ηλικιακή διαβάθμιση. Σας καλούμε να την σεβαστείτε για να εξασφαλίσετε το μέγιστο βαθμό διασκέδασης για τα παιδιά σας. Αν επιχειρήσετε να υλοποιήσετε δραστηριότητες που αφορούν μεγαλύτερες ηλικίες από αυτή του παιδιού σας, φροντίστε να το υποστηρίξετε επαρκώς και να μην το αποθαρρύνετε με το να αναλάβετε πλήρως την ευθύνη υλοποίησης.
- Σε κάθε περίπτωση παίξτε, πειραματιστείτε, συνεργαστείτε με το παιδί. Θεωρούμε απαραίτητο να του παράσχετε την κατάλληλη «σκαλωσιά» για όσες δραστηριότητες του φανούν κάπως δύσκολες, φροντίζοντας ωστόσο να μην του προσφέρετε «έτοιμες» απαντήσεις και λύσεις. Δουλέψτε μαζί, καθοδηγήστε το με διερευνητικές ερωτήσεις, ενθαρρύνετε τον πειραματισμό, επιβραβεύστε την προσπάθεια, αφήστε του χώρο για πρωτοβουλία ακόμα κι αν πρόκειται για χειρισμό εργαλείων που απαιτούν νέα δεξιότητα. Η αυτενέργεια και η φαντασία των παιδιών κρύβει πάντα εκπλήξεις για τους μεγαλύτερους.
- Όπου υπάρχουν οδηγίες, σας προτρέπουμε να τις διαβάσετε προσεκτικά μαζί με το παιδί και να τις ακολουθήσετε παρέα. Ειδικά στην περίπτωση ψηφιακών εργαλείων, ενδέχεται να χρειαστεί μεγαλύτερος βαθμός υποστήριξης τουλάχιστον στην αρχή και ειδικότερα για τις μικρές ηλικίες. Δεν θα θέλαμε την μοναχική δουλειά των παιδιών!
- Ενθαρρύνουμε τον διαμοιρασμό της προσπάθειάς σας με τα παιδιά και θα θέλαμε να δούμε τα έργα τους τόσο στην ιστοσελίδα μας όσο και στη σελίδα μας στο Facebook. Σε περίπτωση που η δραστηριότητα εμπλέκει βίντεο ή/και φωτογραφίες, φροντίζουμε αυτά που θα μας στείλετε να μην περιέχουν πρόσωπα ή/και άλλα προσωπικά δεδομένα.
- Οι δραστηριότητες που φέρουν τον χαρακτηρισμό «Διαγωνισμός» δεν υπονοούν ανταγωνιστικές διαδικασίες απλά υπάγονται σε μετρήσιμους κανόνες που προσδίδουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον στην πρόκληση. Όλες οι προσπάθειες επιβραβεύονται ηθικά, εκτιμώνται και θα κοινοποιηθούν εξίσου σε όλα τα μέσα επικοινωνίας που διαθέτει η ομάδα TALOS. Δεν κερδίζουμε τίποτα παραπάνω από διασκέδαση και δημιουργικές στιγμές εντός...σπιτιού.

ΠΩΣ ΝΑ ΜΟΙΡΑΣΤΕΙΤΕ ΜΑΖΙ ΜΑΣ ΤΙΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ

Θέλουμε οπωσδήποτε να απολαύσουμε τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των παιδιών οπότε ενθαρρύνουμε τους γονείς να μοιραστούν με όλους μας ιστορίες, κατασκευές ψηφιακές ή/και απτικές. Αυτές ενδέχεται να εμπνεύσουν την κοινότητα μας για κάτι περισσότερο γι'αυτό κι εκτιμάμε την ιδιαίτερη αξία τους. Μοιραστείτε επομένως χρησιμοποιώντας κάποιο από τα παρακάτω εργαλεία:

1. Email (γράψτε μας/στείλτε μας στη διεύθυνση talosuth@gmail.com)
2. [Google Drive](#) (μοιραστείτε φωτογραφίες/δημιουργίες/βίντεο ανεβάζοντας τα στο google drive και κοινοποιώντας μας τον σύνδεσμο για απευθείας κατέβασμα)
3. [WeTransfer](#) (μοιραστείτε φωτογραφίες/δημιουργίες/βίντεο μέσω WeTransfer στο mail μας talosuth@gmail.com)
4. [DropBox](#) (μοιραστείτε φωτογραφίες/δημιουργίες/βίντεο ανεβάζοντας τα στο DropBox και κοινοποιώντας μας τον σύνδεσμο για απευθείας κατέβασμα)

ΓΙΑ ΤΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟ ΑΥΤΟ ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΗΚΑΝ

(ΣΕ ΑΛΦΑΒΗΤΙΚΗ ΣΕΙΡΑ)

- Δήμου Σταύρος (Φοιτητής ΤΗΜΜΥ ΠΘ)
- Ζαμπέτογλου Γιώργος (Πληροφορικός Πρωτοβάθμιας Εκπ/σης)
- Κούριας Σπύρος (Συντ. υπεύθυνος ομάδας TALOS, Δρ. Εκπαιδευτικών Τεχνολογιών ΠΘ)
- Μακανίκα Μαριτίνα (Εκπαιδευτικός)
- Μουστάκης Δαβίδ (Φοιτητής ΤΗΜΜΥ ΠΘ)
- Παπάζογλου Θεοδώρα (Υποψήφια Δρ. ΠΤΕΑ Π.Θ.)
- Παπαϊωάννου Μαρτίνα (Εκπαιδύτρια Ρομποτικής)
- Πρώιας Γιώργος (Συντ. υπεύθυνος ομάδας TALOS, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός, Υποψήφιος Δρ. ΠΘ)
- Χατζή Βιολέτα (Εκπαιδευτικός)

Η ομάδα δέχεται προτάσεις και καλοπροαίρετες παρατηρήσεις συστάσεις για βελτίωση του παρόντος φυλλαδίου και όχι μόνο, στο mail μας (talosuth@gmail.com), στη σελίδα μας στο Facebook ([talos ed-uth-robotix](https://www.facebook.com/talos-ed-uth-robotix)) καθώς και απευθείας στην [ιστοσελίδα](#) μας.

Το υλικό του παρόντος φυλλαδίου, αν και δεν συνιστά «ανακάλυψη του τροχού», ούτε διεκδικεί δάφνες υπέρμετρης πρωτοτυπίας, αποτελεί προϊόν δουλειάς, συνεργασίας και συλλογικού φόρτου και μπορεί φυσικά να χρησιμοποιηθεί ελεύθερα από γονείς και παιδιά!

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

I. ΝΗΠΙΑ

1. [Κατασκευή ρομπότ](#)
2. [Διαδραστικά παιχνίδια](#)
3. [Κατασκευές με τουβλάκια LEGO](#)
4. [Φτιάχνω την δική μου ιστορία](#)
5. [Διαδικτυακά εργαλεία](#)

II. Α - Β ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

1. [Comic](#)
2. [Κολλάζ](#)
3. [Βιντεοκλίπ](#)
4. [Δραστηριότητα Scratch](#)

III. Γ - ΣΤ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ / ΓΥΜΝΑΣΙΟ

1. [Διαγωνισμός Rube Goldberg Machine](#)
2. [Δραστηριότητα Scratch](#)
3. [Coding Games](#)

ΝΗΠΙΑ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΡΟΜΠΟΤ

1. Κατασκευάζω το «χάρτινο» ρομπότ μου

ΟΔΗΓΙΕΣ

- Τα παιδιά πρώτα στο χαρτί μπορούν να σχεδιάσουν το περίγραμμα και να χρωματίσουν ένα ρομπότ, όπως οι ίδιοι το φαντάζονται
- Στην συνέχεια κόβουν (με την βοήθεια ενήλικα) το περίγραμμα του ρομπότ
- Έπειτα κολλάνε (με κόλλα ή συρραπτικό) το χάρτινο ρομπότ σε ένα ξυλάκι από σουβλάκι ή ένα καλαμάκι

ΥΛΙΚΑ

Χαρτί ή χαρτόνι, μαρκαδόροι, ψαλίδι, ξυλάκι από σουβλάκι ή ένα καλαμάκι, κόλλα ή συρραπτικό

Εκτιμώμενος χρόνος: 15 - 20 λεπτά

Συνδρομή γονέα: μικρή στο να βοηθήσει το παιδί στο να κόψει το περίγραμμα του ρομπότ και να το κολλήσει



2. Κατασκευές ρομπότ με διάφορα ανακυκλώσιμα υλικά στο σπίτι

ΟΔΗΓΙΕΣ

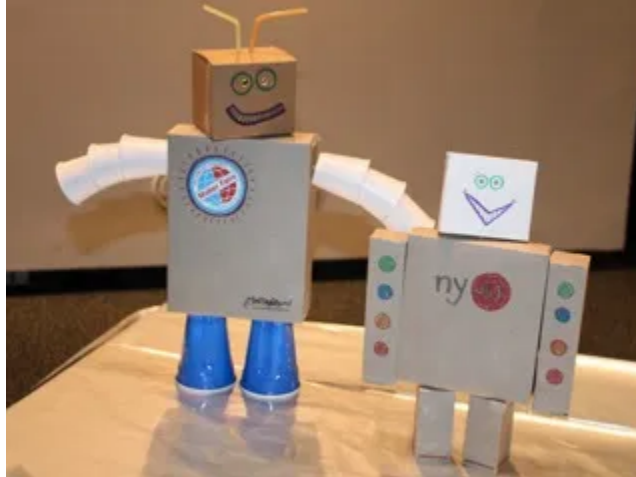
- Βρίσκουμε τα υλικά μας, μπορούμε να χρησιμοποιούμε ρολά από χαρτί υγιείας ή κουζίνας ή χάρτινες συσκευασίες
- Τα παιδιά σκέφτονται τα μέρη που θέλουν να έχει το ρομπότ
- Στην συνέχεια τα σχηματίζουν ή απλά τα σχεδιάζουν πάνω στο υλικό
- «Βαφτίζουν» τα ρομπότ τους και δημιουργούν μικρές ιστορίες.

ΥΛΙΚΑ

Χαρτόνι από συσκευασίες, ρολό από χαρτί υγείας, μαρκαδόροι, ψαλίδι, καλαμάκια, κόλλα ή συρραπτικό

Εκτιμώμενος χρόνος: 20-30 λεπτά

Συνδρομή γονέα: μικρή στο να βοηθήσει στο να κόψει τα μέρη του ρομπότ και να τα κολλήσει



3. Φτιάξε μία ιστορία ή κόμικ για το ρομπότ σου

ΟΔΗΓΙΕΣ

- Τα παιδιά καλούνται να σκεφτούνε διάφορα στοιχεία για το ρομπότ τους
- Μπορείτε να φτιάξετε μία ιστορία και να τα βοηθήσετε με καθοδηγητικές ερωτήσεις για τις ιστορίες «Το δικό μου ρομπότ»
 1. Πως λένε το ρομπότ σου;
 2. Πώς μοιάζει ακριβώς;
 3. Πώς το έφτιαξες με τι υλικά;
 4. Ποια τα κομμάτια – μέρη του ρομπότ (χέρια, πόδια, κεφάλι);
 5. Πώς παίρνει ενέργεια;
 6. Πώς το χειρίζεσαι με κουμπιά χειριστήριο;
 7. Τι μπορεί να κάνει;
 8. Πού χρησιμεύει;
- Οι γονείς μπορείτε να καταγράφετε τις ιδέες των παιδιών σας
- Χωρίζετε ένα ή περισσότερα κενά Α4 σε 4 -6 τετράγωνα
- Τα παιδιά ζωγραφίζουν τις σκηνές της ιστορίας και εσείς τους βοηθάτε με τους διαλόγους
- Φτιάχνετε το εξώφυλλο και το οπισθόφυλλο και ενώνετε (με συρραπτικό) τις σελίδες

ΥΛΙΚΑ

Χαρτιά Α4 χωρισμένα σε τετράγωνα, μαρκαδόροι, μολύβια, κόλλα ή συρραπτικό

Εκτιμώμενος χρόνος: πάνω από 30 λεπτά

Συνδρομή γονέα: μεγάλη στο να καθοδηγήσει στην ανάπτυξη της ιστορίας, στην συγγραφή και στην τελική μορφή του κόμικ

ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

(ανά δύο παίκτες)

1. Ρομπότ-Προγραμματιστής

ΟΔΗΓΙΕΣ

- Ο ένας παίκτης είναι το ρομπότ και ο δεύτερος ο προγραμματιστής. Ο προγραμματιστής χρησιμοποιεί κάρτες απλών εντολών με τις οποίες ορίζει στο «ρομπότ» πως να κινηθεί και τι να κάνει (μία εντολή κάθε φορά και λέει την λέξη-κλειδί «Ξεκίνα»). Το ρομπότ μόλις ακούσει την λέξη – κλειδί εκτελεί τις εντολές που του έχει δώσει ο προγραμματιστής π.χ. προχώρα μπροστά 3 βήματα, στρίψε δεξιά κλπ

ΥΛΙΚΑ

Κάρτες A4 στις οποίες θα υπάρχουν τουλάχιστον τέσσερα σύμβολα κατεύθυνσης (αριστερά-δεξιά-εμπρός-πίσω) και κάρτες με αριθμούς από το 1-4 για να μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μεταγενέστερο στάδιο ως δομές επανάληψης του ίδιου βήματος (π.χ. αντί για 4 εικονίδια εμπρός, 1 εμπρός και δίπλα η κάρτα με τον αριθμό «4»).

Εκτιμώμενος χρόνος: χωρίς χρονικό περιορισμό

Συνδρομή γονέα: μεγάλη αν είναι συμπαίκτης αλλιώς μικρή αν απλά καθοδηγεί το παιχνίδι

2. Ρομπότ-Σκίτσο - μπερδέματα

ΟΔΗΓΙΕΣ

- Ο πρώτος παίκτης κλείνει τα μάτια και φαντάζεται ένα ρομπότ, περιγράφει αργά στο άλλο παίκτη πως είναι αυτό το ρομπότ. Ο δεύτερος παίκτης προσπαθεί να το σχεδιάσει και να το ζωγραφίσει και το δείχνει στον άλλο. Μετά αλλάζουν ρόλους.

ΥΛΙΚΑ

Χαρτιά A4 και μαρκαδόροι, μαντήλι για κλείσιμο ματιών

Εκτιμώμενος χρόνος: χωρίς χρονικό περιορισμό

Συνδρομή γονέα: μεγάλη αν είναι συμπαίκτης αλλιώς μικρή αν απλά καθοδηγεί το παιχνίδι

ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ ΜΕ ΤΟΥΒΛΑΚΙΑ LEGO

(αν διαθέτετε)

1. Φτιάξε ένα Μοτίβο (σειρά από τουβλάκια που επαναλαμβάνονται)

ΟΔΗΓΙΕΣ

- Τα παιδιά φτιάχνουν κάρτες μοτίβων όπου ζωγραφίζουν συγκεκριμένα σχέδια όπου με συγκεκριμένη συχνότητα επαναλαμβάνονται τα ίδια κομμάτια
- Τα παιδιά φτιάχνουν το μοτίβο με τουβλάκια lego με βάση τα σχέδια από συγκεκριμένες κάρτες ή από εικόνες στο διαδίκτυο
- Μπορεί να παιχτεί και σαν παιχνίδι μεταξύ δύο παικτών (με κάρτες και ποιος θα προλάβει να φτιάξει πιο γρήγορα το μοτίβο)

ΥΛΙΚΑ

Τουβλάκια lego, χειροποίητες (ή έτοιμες) κάρτες με μοτίβα από τουβλάκια που διαφέρουν τόσο στο χρώμα όσο και στο μέγεθος

Εναλλακτικά υλικά (αντί για τουβλάκια lego): καπάκια από μπουκάλια, χαρτόνια χρωματιστά, χάντρες, χαρτοπετσέτες διαφόρων σχεδίων και χρωμάτων κομμένες σε μικρότερα κομμάτια κλπ.

Εκτιμώμενος χρόνος: 20 - 30 λεπτά

Συνδρομή γονέα: μικρή (κυρίως στην κατασκευή των καρτών αν χρειαστεί)

ΦΤΙΑΧΝΩ ΤΗΝ ΔΙΚΗ ΜΟΥ ΙΣΤΟΡΙΑ με τίτλο «.....»

ΟΔΗΓΙΕΣ

Εντοπίζω συγκεκριμένα αντικείμενα στο σπίτι. Φροντίζω να μαζέψω οπωσδήποτε 10 από τα παρακάτω: 1 ρολό χαρτί υγείας, 2 καλαμάκια αναψυκτικού, 1 πλαστικό μπουκάλι, 1 χάρτινο μπουκάλι γάλακτος, 1 δίσκος cd, 1 μπωλ, 1 πλαστικό κεσεδάκι γιαουρτιού, 1 κουτάλι, 1 άδεια αλατιέρα, 1 αγαπημένο μου μικρό κουκλάκι, 1 μαρκαδόρος, 1 χάρτινο караβάκι, 1 ποντίκι υπολογιστή, 1 μπανάνα, 3 μικρά μαξιλάρια. Έχω το δικαίωμα να χρησιμοποιήσω και 5 αντικείμενα που δεν αναφέρονται παραπάνω. Φτιάχνω τη δική μου φανταστική ιστορία, σκέφτομαι τους διαλόγους. δημιουργώ φανταστικά τοπία στο σαλόνι του σπιτιού μου ή σε όποιο άλλο δωμάτιο, σκέφτομαι τους ήρωές της, αποφασίζω με ποια σειρά θα εμφανίζονται και τι ακριβώς ρόλο θα έχουν και ξεκινώ. Χωρίζω την ταινία μου σε μέρη. Βιντεοσκοπώ κάθε σκηνή με το κινητό του μπαμπά ή της μαμάς και όταν έχω ολοκληρώσει την ιστορία όπως τη θέλω εγώ, μαζεύω όλα τα επεισόδια στη σειρά και τους δίνω από έναν αριθμό για να ξέρω πως θα τα δείξω σε κάποιον για να καταλάβει την υπόθεση από την αρχή ως το τέλος. Τα στέλνω στους φίλους μου στο TALOS, με τη βοήθεια του μπαμπά ή της μαμάς.

ΥΛΙΚΑ

Πολλή και καλή διάθεση, φαντασία, χρόνος, υποχρεωτικά 10 από τα προαναφερθέντα + 5 της αρεσκείας μου, 1 κινητό με κάμερα, email, σύνδεση στο ίντερνετ, μπαμπάς ή/και μαμά

Εκτιμώμενος χρόνος: αναλόγως της έμπνευσης αλλά ενδεικτικά 60'-90'

Συνδρομή γονέα: Οπωσδήποτε αλλά κυρίως σε ζητήματα χειρισμού κάμερας και αποστολής της ταινίας με email.

Εναλλακτική πρόταση: δημιουργώ το δικό μου βιβλίο με τη δική μου ιστορία στην σελίδα <https://www.storyjumper.com>

Δεν απαιτείται κόστος συνδρομής για χρήση του εργαλείου δωρεάν.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

(με μέτρο, με επίβλεψη και βοήθεια από ενήλικα)

- Διαδικτυακές εφαρμογές που μπορείς φτιάξεις, να αποθηκεύσεις και να τυπώσεις το ρομπότ που έφτιαξες (επειδή είναι στα αγγλικά το παιδί θα χρειαστεί βοήθεια από κάποιον ενήλικα)

[Curious George](#)

[Make a Robot](#)

- Σύνδεσμος με ιδέες για πρωτότυπες κατασκευές και δραστηριότητες

[Preschool Robot Theme](#)

Α - Β ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

COMIC

ΟΔΗΓΙΕΣ

Βρίσκω το θέμα και φτιάχνω την ιστορία μου. Για να γίνει αυτό αφήνω το μυαλό μου ελεύθερο να τρέξει στα πολύχρωμα λιβάδια της φαντασίας μου. Σκέφτομαι τους ήρωες που θα παίρνουν μέρος.

Χωρίζω τη σελίδα σε 4 ή παραπάνω τετράγωνα.

Αν μου χρειάζονται παραπάνω τετράγωνα, χωρίζω και άλλες σελίδες. Προσοχή! Όχι από την πίσω μεριά του φύλλου, αλλά σε ξεχωριστό φύλλο.

Κάθε τετράγωνο στο μπλοκ μου θα μπορούσε να είναι μια σκηνή. Μέσα σε αυτό ζωγραφίζω τον ήρωα ή τους ήρωες μου, το μέρος που βρίσκονται και τι κάνουν.

***Μπορώ όχι μόνο να ζωγραφίσω αλλά και να κόψω και να κολλήσω πρόσωπα, αντικείμενα, μέρη και οτιδήποτε μου αρέσει από κάποιο περιοδικό, διαφημιστικό φυλλάδιο, εφημερίδα και οτιδήποτε άλλο μπορώ να βρω στο σπίτι.



Για τα λόγια των ηρώων μου χρησιμοποιώ συννεφάκια. Οι ήρωες μου δεν χρειάζεται να είναι άνθρωποι, θα μπορούσαν να είναι οτιδήποτε, μια φάλαινα, ένα κολοκυθάκι, το αγαπημένο μου αυτοκίνητο ή αρκουδάκι, ακόμη και τα Lego μου.

Με το κινητό ή τάμπλετ της μαμάς ή του μπαμπά βγάζω φωτογραφίες τις σελίδες του κόμικς μου.

Έπειτα, αφού εκτυπώσω τις φωτογραφίες, κόβω κάθε τετράγωνο του κόμικς μου. Βγάζω ένα ένα τετράγωνο - σκηνή φωτογραφία.

Στέλνω τις φωτογραφίες στο μυστικό εργαστήριο του TALOS για να γίνουν μια μικρή ταινιούλα.

ΥΛΙΚΑ/ΧΡΗΣΙΜΑ LINK

Μπλοκ ζωγραφικής, χρώματα, μολύβι, ψαλίδι, κόλλα, διάφορα χρωματιστά χαρτόνια, χαρτιά (διαφόρων ειδών), περιοδικά, φυλλάδια, εφημερίδες

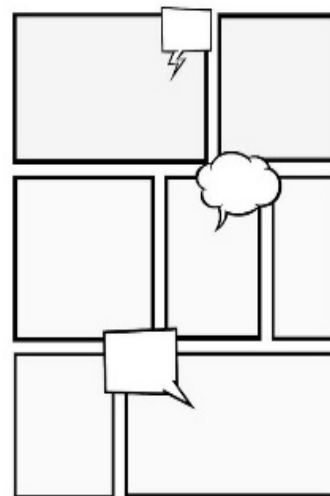
Εκτιμώμενος χρόνος: 45 λεπτά - 1 ώρα

Συνδρομή γονέα: Ίσως στη ζωγραφική ή στις φωτογραφίες

Για κόμικ χωρίς τη χρήση φωτογραφιών: [YouTube Video](#)

Για διαδικτυακά κόμικ:

1. [Makebeliefscomix](#)
2. [Pixton](#)
3. [Toondoo](#)
4. [Stripgenerator](#)



ΚΟΛΛΑΖ

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Χωρίζω το χαρτόνι σε δυο ίσα μέρη και βάζω δίπλα μου τα υλικά που θα χρησιμοποιήσω!



2. Στο ένα μέρος συνθέτω κομμάτια της καθημερινότητάς μου και ό,τι εκφράζει τα συναισθήματά μου!

Βοηθητικές ερωτήσεις για να κατευθύνω το παιδί:

Π.χ. Τι το διαφορετικό εντοπίζεις στη ζωή σου αυτές τις μέρες;
Πώς θα ήθελες να το δείξεις;
Τι συναισθήματα σου δημιουργεί αυτό;
Με τι χρώματα θα τα έδειχνες;

3. Στο άλλο μέρος συνθέτω μια φανταστική πραγματικότητα με εικόνες που θέλω εγώ και με συναισθήματα που μου δημιουργεί!



Βοηθητικές ερωτήσεις για να κατευθύνω το παιδί:

Πχ Προσπάθησε να φανταστείς πως είσαι κάπου αλλού, πού θα ήθελες να είναι αυτό;
Τι καιρό κάνει? Υπάρχουν άλλοι γύρω σου?
Τι κάνουν? Εσύ τι κάνεις? Τι αισθάνεσαι?
Αν ήταν χρώματα τα συναισθήματά σου, τι χρώματα θα επέλεγες?

ΥΛΙΚΑ/ ΧΡΗΣΙΜΑ LINK

Εφημερίδες και περιοδικά αυτών των ημερών, χαρτόνια μεγάλα, κόλλα, χρώματα

Εκτιμώμενος χρόνος: 45 λεπτά - 1 ώρα

Συνδρομή γονέα: Ίσως με τις ερωτήσεις για να του δώσει καλλιτεχνική ώθηση

[YouTube Video 1](#)

[YouTube Video 2](#)

VIDEOCLIP

ΟΔΗΓΙΕΣ

Το βιντεοκλίπ πρέπει να έχει τη δική μας μουσική, τραγούδι, χορό , ακόμη και διάλογο.

Αποφασίζουμε μόνοι μας ή με τα αδέρφια μας (όσο μικρά ή μεγάλα και αν είναι), τη μαμά, το μπαμπά, ή όποιος άλλος θα λάβει μέρος, τι θα θέλαμε να παρουσιάσουμε και να δείξουμε σε αυτό, ποιο δηλαδή θα είναι το θέμα του, η ιστορία του.

Μπορεί να είναι για οτιδήποτε, για παράδειγμα μια ιστορία, για ένα παιχνίδι, ένα πρόσωπο, κάτι που μας απασχολεί, ένα δικό μας τραγούδι, ακόμη και το πως περνάμε τη μέρα μας.

Αφού σκεφτούμε και καταγράψουμε τα λόγια, αποφασίζουμε ποιος θα λέει τι, αν θα τραγουδάμε ή μιλάμε όλοι μαζί και ξεκινούν οι πρώτες πρόβες.

Σχεδιάζουμε τη χορογραφία και φτιάχνουμε τη μουσική. Με όποια σειρά μας βολεύει ή και ταυτόχρονα.

Η μουσική μπορεί να γίνει με οτιδήποτε έχουμε στο σπίτι μας, ακόμη και αν δεν έχουμε κάποιο μουσικό όργανο. Είναι τόσο εύκολο να χρησιμοποιήσουμε κάποιο μπολάκι για τύμπανο , κάποια μπουκαλάκια επίσης (μικρά ή μεγάλα), σας σφυρίχτρες, ακόμα και να τα γεμίσουμε με κάτι ώστε να γίνουν μαράκες . Χρειάζεται μόνο λίγη φαντασία!

Και μετά από πολλές ή και λίγες πρόβες, όταν είμαστε έτοιμοι ξεκινάει το γύρισμα.

Δεν ξεχνάμε τις μάσκες μας!

Μην ξεχάσετε τον τίτλο του έργου σας!!!

ΥΛΙΚΑ

Κάμερα (από κινητό, τάμπλετ, υπολογιστής, ...)

Υλικά και αντικείμενα που ενδεχομένως να υπάρχουν στο σπίτι, όπως μπολάκι από γιαούρτι, μπουκάλι, κουταλάκια κ.α που μπορούν να παράγουν ήχο και μουσική ή ακόμη και μουσικά όργανα.

Χαρτί και μολύβι (αν χρειαστούν)

Μάσκα (αποκριάτικη ή και όχι, ώστε να μην φαίνεται το πρόσωπό μας).

Γ - Δ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ SCRATCH

ΟΔΗΓΙΕΣ

Θα φτιάξεις ένα παιχνίδι, στο οποίο κινώντας το βελάκι του ποντικιού (μπουκαλάκι αντισηπτικού) και κάνοντας κλικ θα πρέπει να «ψεκάζεις τους ιούς» για να τους εξολοθρεύσεις.

Προσοχή!!! Υπάρχει ένας ιός ο οποίος μας κυνηγάει και δεν πρέπει να μας ακουμπήσει.

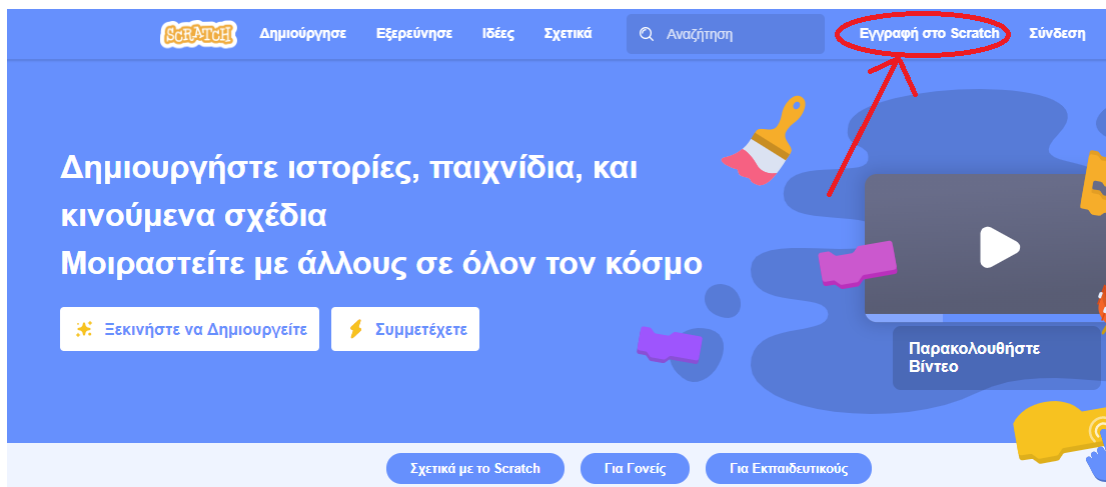
Εάν, όμως αγγίξεις την Ασπίδα τότε παίρνεις 10 επιπλέον πόντους στον αγώνα ενάντια στις ιώσεις !!

Εκπαιδευτικοί στόχοι

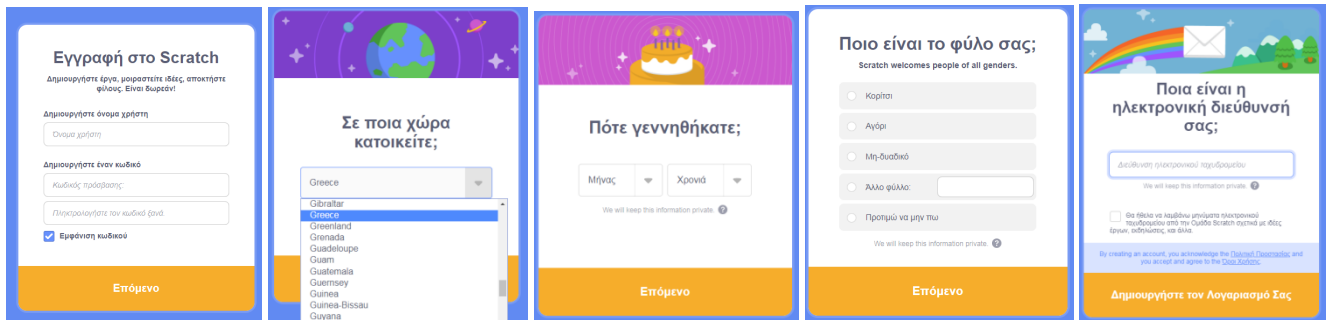
- Τα παιδιά να εξοικειωθούν με τις βασικές προγραμματιστικές αρχές.
- Να εμπλακούν σε διαδικασίες προγραμματισμού σε περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού.
- Να προβληματιστούν και να δοκιμάσουν τρόπους επίλυσης προβλημάτων.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες χρήσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή.
- Να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα που σχετίζονται με την πρόληψη των ιώσεων.
- Να διασκεδάσουν.

A. Εγγραφή στο Scratch

1. Ανοίξτε το διαδίκτυο και μεταβείτε στη διεύθυνση <https://scratch.mit.edu/>
2. Κάντε κλικ στο «εγγραφή στο Scratch»



3. ακολουθήστε τα βήματα για τη δημιουργία λογαριασμού στο Scratch



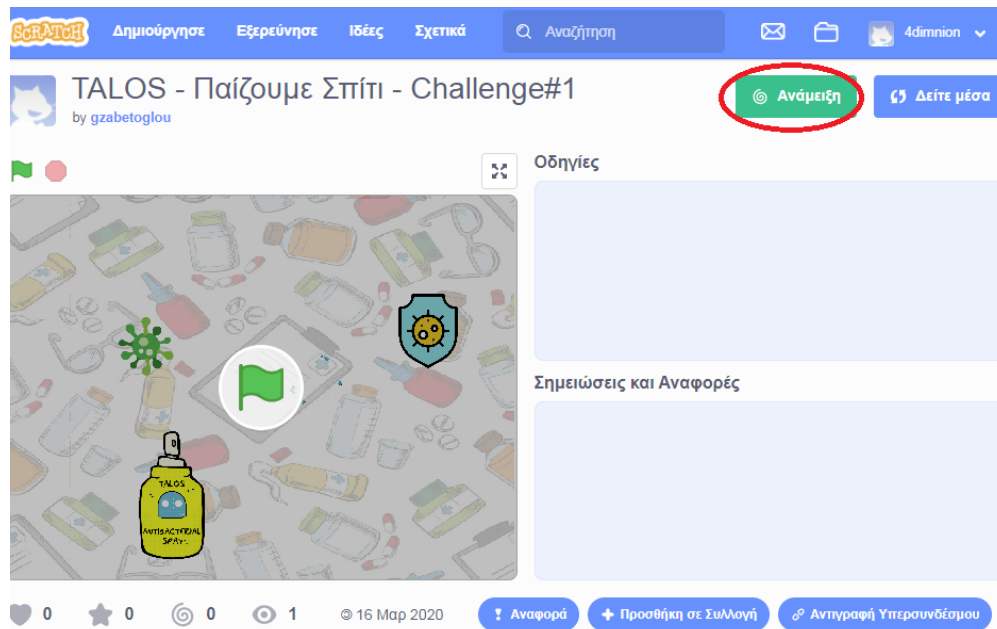
4. Θα λάβετε ένα email για την ολοκλήρωση της εγγραφής σας.

5. ελέγξτε το email σας για επιβεβαίωση την εγγραφής σας

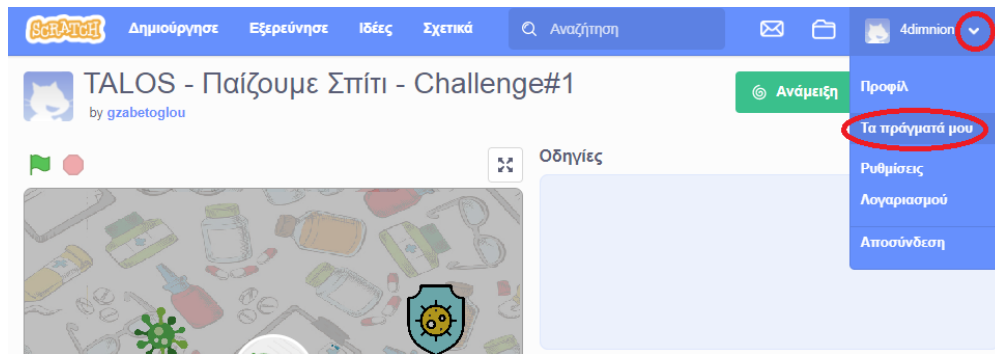
6. Ανοίξτε το email που σας έστειλε το scratch και ακολουθήστε τον σύνδεσμο για επιβεβαίωση.

Β. Άνοιγμα του προτύπου της δραστηριότητας

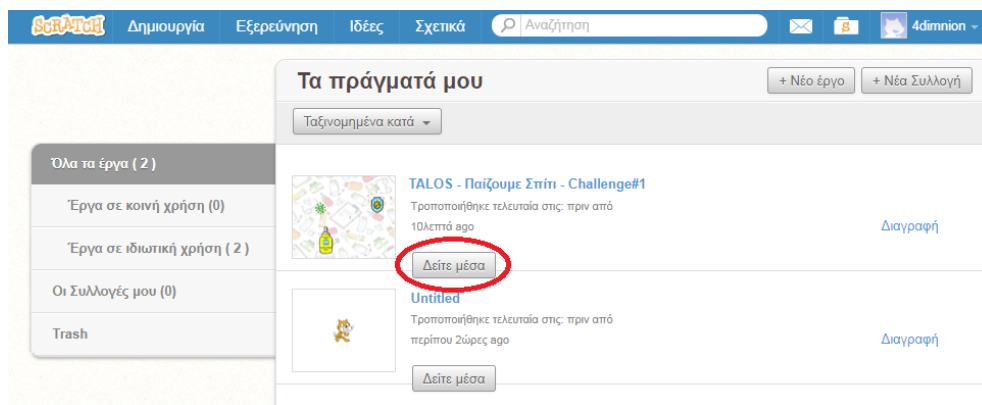
1. κάντε κλικ στον παρακάτω σύνδεσμο για να σας οδηγήσει στο πρότυπο της δραστηριότητας σε Scratch:
<https://scratch.mit.edu/projects/376880806>
2. στη σελίδα της εφαρμογής που θα ανοίξει επιλέξτε «Ανάμειξη», ώστε να αντιγραφεί εφαρμογή στον δικό σας λογαριασμό.



3. Πατώντας στο βελάκι δίπλα στο username σας και επιλέγοντας «τα πράγματα μου» ελέγξτε ότι η αντιγραφή πραγματοποιήθηκε.



4. Κάντε κλικ στο κουμπί «Δείτε μέσα» για να ξεκινήσετε την δραστηριότητα



Γ. Οδηγίες για τον προγραμματισμό του παιχνιδιού





1. Επέλεξε το αντικείμενο SPRAY1 και προγραμματίσε το, ώστε
- Όταν πατηθεί το σημαιάκι
 - Για πάντα
 - Να πηγαίνει στον δείκτη του ποντικιού και
 - Εάν πατηθεί το κλικ του ποντικιού
 - Να αλλάζει σε ενδυμασία SPRAY2
 - Αλλιώς να αλλάζει σε ενδυμασία σε SPRAY1




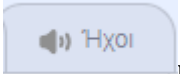
2. Επέλεξε το αντικείμενο virus1 και προγραμματίσε το, ώστε
- Όταν πατηθεί το σημαιάκι
 - Να εμφανίζεται
 - Για πάντα
 - Να κινείται 10 βήματα
 - Να στρίβει 2 μοίρες
 - Εάν βρίσκεται σε όριο, να αναπηδάει
 - Εάν αγγίζει το αντικείμενο SPRAY1 τότε
 - Να εξαφανίζεται
 - Να περιμένει 1 δευτερόλεπτο


x. Να εμφανίζεται

3. Επέλεξε το αντικείμενο virus2  και προγραμματίσε το, ώστε
- Όταν πατηθεί το σημαϊάκι
 - Για πάντα
 - Να κινείται 6 βήματα
 - Να δείχνει προς τον δείκτη του ποντικιού
 - Εάν αγγίζει το αντικείμενο SPRAY1 τότε
 - Να πει «Τέλος παιχνιδιού» για 2 δευτερόλεπτα
 - Να τα σταματάει όλα


4. Επέλεξε το αντικείμενο virus1  και προγραμματίσε το, ώστε
- Όταν πατηθεί το σημαϊάκι
 - Να εμφανίζεται
 - Για πάντα
 - Να κινείται 20 βήματα
 - Να στρίβει 2 μοίρες
 - Εάν βρίσκεται σε όριο, να αναπηδάει
 - Εάν αγγίζει το αντικείμενο SPRAY1 τότε
 - Να εξαφανίζεται
 - Να περιμένει, τυχαία από 10 έως 15 δευτ.
 - Να εμφανίζεται

5. Πάτησε αριστερά, στην καρτέλα  **Μεταβλητές** και δημιούργησε μια μεταβλητή με όνομα **σκορ**
- Τη μεταβλητή σκορ, να την ορίσεις σε 0 όταν γίνεται κλικ στο πράσινο σημαϊάκι
 - Θα αλλάζει κατά 1 , εάν το αντικείμενο Virus1 αγγίζει το SPRAY1
 - Θα αλλάζει κατά 10 , εάν το αντικείμενο Shield αγγίζει το SPRAY1


6. Κάνε κλικ στην καρτέλα  **Ήχοι** και επέλεξε ήχους και προγραμματίσε τους κατάλληλα για τα αντικείμενα που επιθυμείς.

7. Με δεξί κλικ στο αντικείμενο virus1  και επιλέγοντας “διπλασιασμό”, δημιούργησε όσα αντίγραφα ιών θέλεις να κυνηγήσεις.

8. Χρησιμοποίησε τη φαντασία σου, προσθέτοντας νέα αντικείμενα στο παιχνίδι σου και αξιοποιώντας δημιουργικά τους παραπάνω κώδικες των αντικειμένων.

9. Κάνε κλικ πάνω δεξιά στο  **Αποθήκευση Τώρα** για να αποθηκευτεί το παιχνίδι σου

10. Κάνε κλικ στο  για να παίζεις

11. Κάνε κλικ στο  **Μοιραστείτε** για να μοιραστείς το παιχνίδι που δημιούργησες

12. Αντέγραψε το link του παιχνιδιού σου και μοιράσου το μαζί μας

Untitled-8 Δείτε μέσα

Οδηγίες

Πείτε στον κόσμο πώς να χρησιμοποιήσουν το έργο σας (όπως ποια πλήκτρα να πατήσουν).

Σημειώσεις και Αναφορές

Πως φτιάξατε αυτό το έργο; Χρησιμοποιήσατε ιδέες, σενάρια ή εικονογραφήσεις από άλλα άτομα; Ευχαριστήστε τους εδώ.

0 0 0 1 © Unshared Προσθήκη σε Συλλογή Αντιγραφή Υπερσυνδέσμου

Σχόλια Ενεργός σχολιασμός

ΕΡΓΑΛΕΙΑ

- Υπολογιστής
- Σύνδεση στο διαδίκτυο

Εκτιμώμενος χρόνος: 1:30 - 2 ώρες (αναλόγως με την ηλικία και τον βαθμό εξοικείωσης με το αντικείμενο)

Συνδρομή γονέα: Απαιτείται για τη διαδικασία εγγραφής στην κοινότητα scratch (ενότητα Α.) καθώς και για το άνοιγμα του προτύπου της δραστηριότητας (ενότητα Β.)

Για τις μικρότερες ηλικίες, ο γονέας μπορεί να έχει βοηθητικό/επεξηγηματικό ρόλο, κυρίως για τη διαδικασία ανάγνωσης και κατανόησης των οδηγιών (ενότητα Γ.)

Γ - ΣΤ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ / ΓΥΜΝΑΣΙΟ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ RUBE GOLDBERG MACHINE

ΟΔΗΓΙΕΣ / ΚΑΝΟΝΕΣ

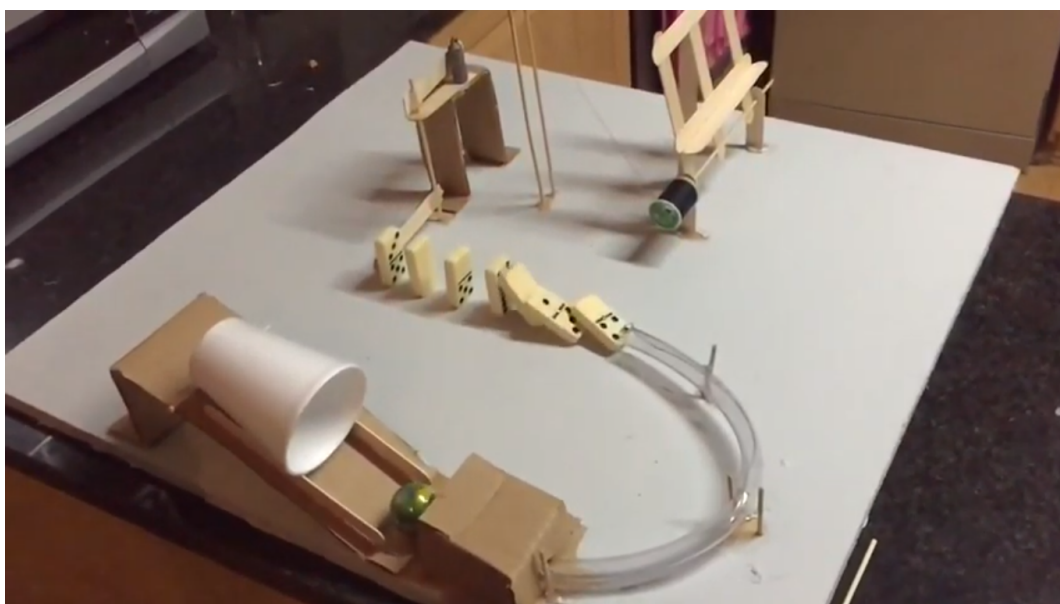
Μια [Rube Goldberg](#) μηχανή είναι μια [αλυσιδωτή αντίδραση \(chain reaction\)](#) που έχει σκοπό να εκτελέσει ένα φαινομενικά εύκολο έργο, μέσα από μια πολύπλοκη αυτοσχέδια διαδρομή φτιαγμένη με μηχανισμούς, την οποία εκτελεί ένα αντικείμενο συνήθως σφαιρικό.

Αποστολή σας είναι να δημιουργήσετε μια δική σας επινόησης μηχανή Ρουμπ Γκόλντμπεργκ και να μαζέψετε όσους περισσότερους πόντους μπορείτε.

Όταν το συνολικό κατασκεύασμα είναι έτοιμο και λειτουργικό θα το βιντεοσκοπήσετε σε λειτουργία και θα μας το στείλετε ώστε να το μοιραστούμε στον λογαριασμό του TALOS, στο [Facebook](#) και στο [YouTube](#), για να δούμε όλες τις δημιουργίες σας.

Ο νικητής του διαγωνισμού θα κριθεί με βάση το παρακάτω σύστημα βαθμολόγησης αλλά και με βάση την δημιουργικότητα και την καινοτομία της κατασκευής σας.

1. **ΧΡΟΝΟΣ** για κάθε δευτερόλεπτο που διαρκεί η λειτουργία της μηχανής Ρουμπ Γκόλντμπεργκ σας κερδίζετε **1 πόντο**.
Περιορισμός: ελάχιστος χρόνος διάρκειας 5" - μέγιστος χρόνος διάρκειας 60"
2. **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ** για κάθε ένα από τα παρακάτω αντικείμενα που θα χρησιμοποιείτε θα κερδίζετε τους αντίστοιχους πόντους
 - 1 φρούτο (**6 πόντοι**)
 - 1 κουζινικό (κατσαρόλα, μπωλ, κουτάλι κλπ) (**4 πόντοι**)
 - 1 κρεμάστρα (**12 πόντοι**)
 - 1 βιβλίο/κουτί από επιτραπέζιο (**2 πόντοι**)
 - 1 όχημα (**10 πόντοι**)
 - 1 κάρτα (τραπουλόχαρτο, κάρτα από επιτραπέζιο κλπ) (**8 πόντοι**)
3. **ΔΙΑΔΡΟΜΗ** για κάθε στροφή που υπάρχει στην διαδρομή σας κερδίζετε **5 πόντους** και εάν το ύψος εκκίνησης και είναι διαφορετικό από το ύψος τερματισμού κερδίζετε επιπλέον **10 πόντους**.



ΕΡΓΑΛΕΙΑ / ΧΡΗΣΙΜΑ LINK

Για μπάλα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οτιδήποτε είναι σφαιρικό και κυλάει (βόλος, μπαλάκι πινγκ πονγκ/τένις, μπαλάκι από παιχνίδι, ακόμα και ένα μανταρίνι).

Για τα αντικείμενα που θα συνθέσουν την διαδρομή, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε υλικό έχετε στο σπίτι σας, αρκεί να είναι ασφαλές.

Για βοήθεια ή και έμπνευση μπορείτε να δείτε τα παρακάτω βιντεάκια ή και να ψάξετε μόνοι σας στο διαδίκτυο για παραπάνω υλικό σχετικά με τις μηχανές Ρουμπ Γκόλντμπεργκ.

[YouTube video 1](#)

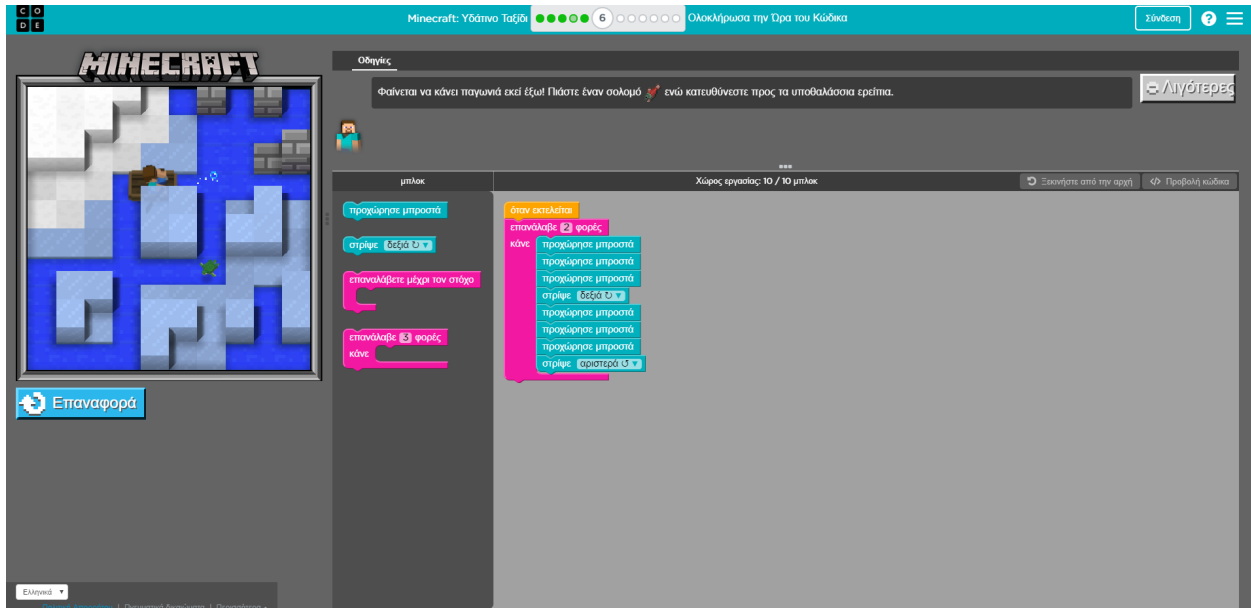
[YouTube video 2](#)

CODING GAMES

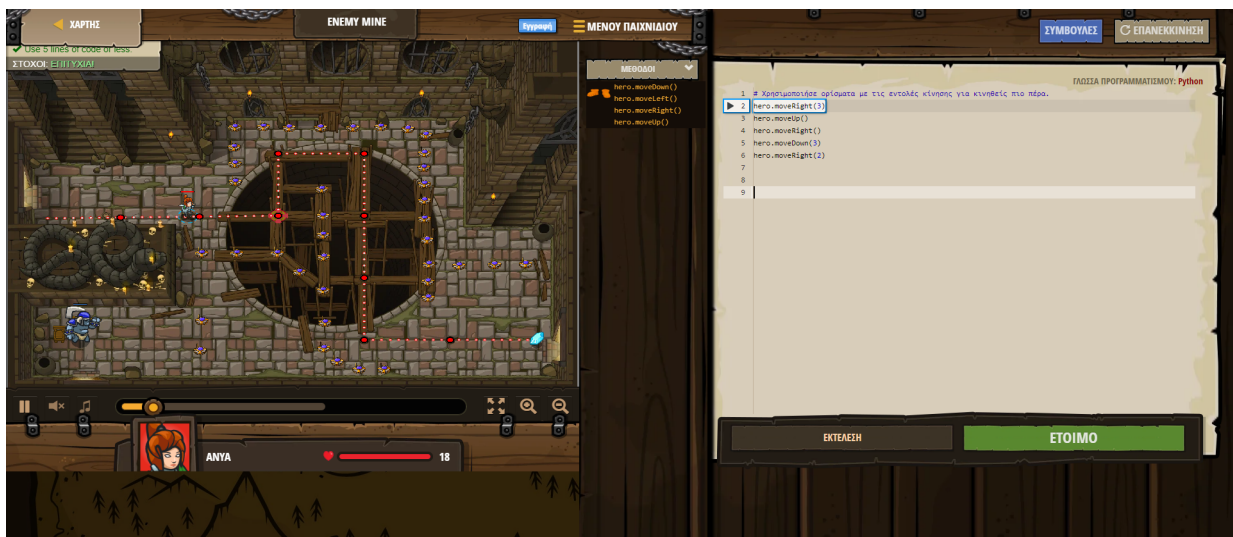
ΟΔΗΓΙΕΣ

Για να εξασκήσετε τις προγραμματιστικές σας ικανότητες μπορείτε να παίξετε τα παρακάτω παιχνίδια. Θα χρειαστείτε έναν υπολογιστή και πρόσβαση στο ίντερνετ. Η δημιουργία λογαριασμού σε κάθε σαιτ είναι προαιρετική.

1. **Code.org** Παίξε ένα παιχνίδι Minecraft γράφοντας κώδικα. Η μορφή του κώδικα μοιάζει αρκετά με αυτή του Scratch. Παίξτε μέχρι να τερματίσετε το παιχνίδι!



2. **Code Combat** Παίξε ένα adventure παιχνίδι χρησιμοποιώντας την γλώσσα προγραμματισμού Python. Ακολούθησε τις οδηγίες που σου δίνονται κατά την διάρκεια για να μάθεις καινούργιες εντολές Python και να τερματίσεις το παιχνίδι!



t Καλή διασκέδαση t