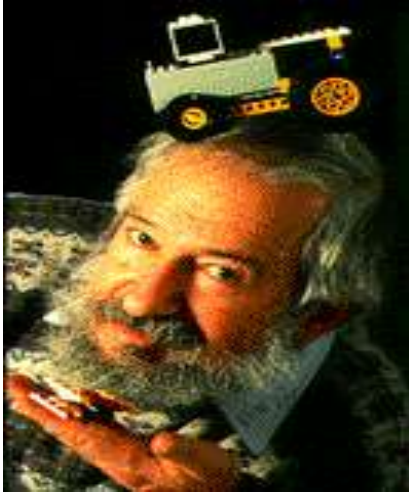


ΑΣ ΤΙΜΗΣΟΥΜΕ ΤΟΝ ΚΥΡΙΟ ΡΑΠΕΡΤ



Ο Σέυμουρ Παπέρτ (Seymour Papert) γεννήθηκε στις 29 Φεβρουαρίου 1928 στην Πρετόρια της Νοτίου Αφρικής. Είναι μαθηματικός, επιστήμονας της Πληροφορικής και της εκπαίδευσης και μέλος του Τεχνολογικού Ινστιτούτου της Μασαχουσέτης. Είναι ένας από τους πρωτοπόρους της Τεχνητής Νοημοσύνης. Επινόησε τη γλώσσα προγραμματισμού Logo.

Ο Παπέρτ ανέπτυξε τη γλώσσα προγραμματισμού Logo ως ένα τεχνολογικό εργαλείο που θα βελτιώνει τους τρόπους με τους οποίους τα παιδιά σκέπτονται και επιλύουν προβλήματα. Στο γραφικό περιβάλλον της γλώσσας εμφανίζεται ένα μικρό ρομπότ με τη μορφή χελώνας που χρησιμοποιείται από τα παιδιά για την επίλυση προβλημάτων.



Μια από τις δραστηριότητες που συνδύαζαν γεωμετρία, μαθηματικά και Πληροφορική ήταν να σχεδιάσουν διάφορα σχήματα όπως αυτό που βλέπετε στη διπλανή φωτογραφία.

Ετοιμαστείτε λοιπόν να τιμήσουμε τον κύριο Παπέρτ προγραμματίζοντας τον Σχλομολίνο να σχεδιάσει...

Δραστηριότητα 1

Όνομα αρχείου: *ladder.rbt*

Κάντε τον Σχλομολίνο να σχεδιάσει μια σκάλα με 5 σκαλοπάτια. Στη συνέχεια δοκιμάστε να αυξήσετε τα σκαλοπάτια.

Πως η λειτουργία Loop (Επανάληψης) σας βοήθησε να υλοποιήσετε την δραστηριότητα;

.....

.....

Δραστηριότητα 2

Όνομα αρχείου: *triangle.rbt*

Κάντε τον Σχλομολίνο να σχεδιάσει ένα τρίγωνο . Σχεδιάστε πρώτα το τρίγωνο στο χαρτί (στο χώρο που ακολουθεί) για να υπολογίσετε τις γωνίες που θα χρειαστεί να στρίψει ο Σχλομολίνο.

Κάνε το σχέδιο σου εδώ...