

„KODOWANIE NA DYWANIE”

Kodowanie na dywanie, co to takiego?

Brzmi niezwykle tajemniczo... To nic innego jak wprowadzanie podstaw programowania.

Dlaczego warto uczyć dzieci podstaw programowania?

Programowanie to przyszłość. Ten nowoczesny trend jest obecny na wszystkich poziomach kształcenia, we wszystkich dziedzinach życia. Aby młodzi ludzie mogli odnieść sukces w programowaniu muszą nauczyć się „kombinowania” i krytycznego myślenia, a najlepszym czasem na przyswojenie wspomnianych umiejętności jest okres przedszkola. Co może zaskoczyć, nie potrzebujemy drogiego sprzętu: komputerów, tabletów. Do nauki programowania wystarczające są układanki typu sudoku.

„Kodowanie na dywanie” w naszym przedszkolu

Nasze przedszkole realizuje projekt : „Kodowanie na dywanie”. Uczy podstawowych zasad programowania podczas zabaw przy wykorzystaniu specjalnych mat edukacyjnych, robotów (ozobotów i Bee-Botów).

Bee-Bot- robot w kształcie pszczołki, który porusza się po podłodze zgodnie z zaplanowaną wcześniej trasą, Doskonały do nauki kierunków i logicznego myślenia. Uatrakcyjnieniem pszczołki są wydawane przez nią dźwięki.

Ozobot- mały robot. Za pomocą kolorowych kodów dzieci programują zadania, które ma wykonać robot.

Maty edukacyjne – dwustronna plansza, wykonana z lekkiego tworzywa, podzielona na pola.

Baw się ucząc, ucz się bawiąc!

„Kodowanie na dywanie” zalety:

- dostarczamy bodźce wizualne, dotykowe a co najważniejsze zostaje zaspokojona potrzeba ruchu dzieci,
- wpływamy na wyobraźnię ruchową,
- rozwijamy myślenie przyczynowo- skutkowe,
- pomagają ćwiczyć koncentrację i skupienie uwagi, czekanie na swoją „kolej”
- śmiałości i odwagi podczas wydawania komend , itd.

Aby programowanie było skuteczne zabawy wprowadzające w świat kodowania muszą być starannie dobrane do wieku i predyspozycji i umiejętności dzieci.

Wykorzystanie ozobotów, Bee-Botów i mat edukacyjnych można odnieść do wszystkich scenariuszy zajęć.

Dzięki korzystaniu z narzędzi kodowania dzieci ćwiczą i uczą się:

- rozpoznawania figur i kolorów,
- określają położenie przedmiotów,
- orientację w przestrzeni,
- działania matematyczne,
- rozpoznawanie liter.

Na czym to polega?

Przykładowe zadanie, które pozwala na ćwiczenie orientacji w przestrzeni. Dzieci przy pomocy strzałek planują trasę maskotki, Bee-Bota, tak aby doszła do mety lub zebrała jak największą liczbę elementów rozłożonych na macie. Dzieci same decydują którądy pójdzie zabawka. Ćwiczą orientację w przestrzeni.

Używając pojęć „prawy”, „lewy”, „prosto”.

Programowanie będzie niewątpliwie kluczową kompetencją przyszłości. Sektor IT i nowe technologie to branże w których nasze dzieci będą mogły znaleźć zatrudnienie.