KODUJĘ, MYŚLENIE TRENUJĘ I PO ANGIELSKU ROBOTY PROGRAMUJĘ, CZYLI KODOWANIE NA DYWANIE W PRZEDSZKOLU NR 226 - GRUPA JAGÓDKI

XIII edycja

Projekt Warszawskich Inicjatyw Edukacyjnych dofinansowany przez Biuro Edukacji Urzędu m. st. Warszawy luty-czerwiec 2018 r.

DLACZEGO UCZYMY KODOWAĆ?

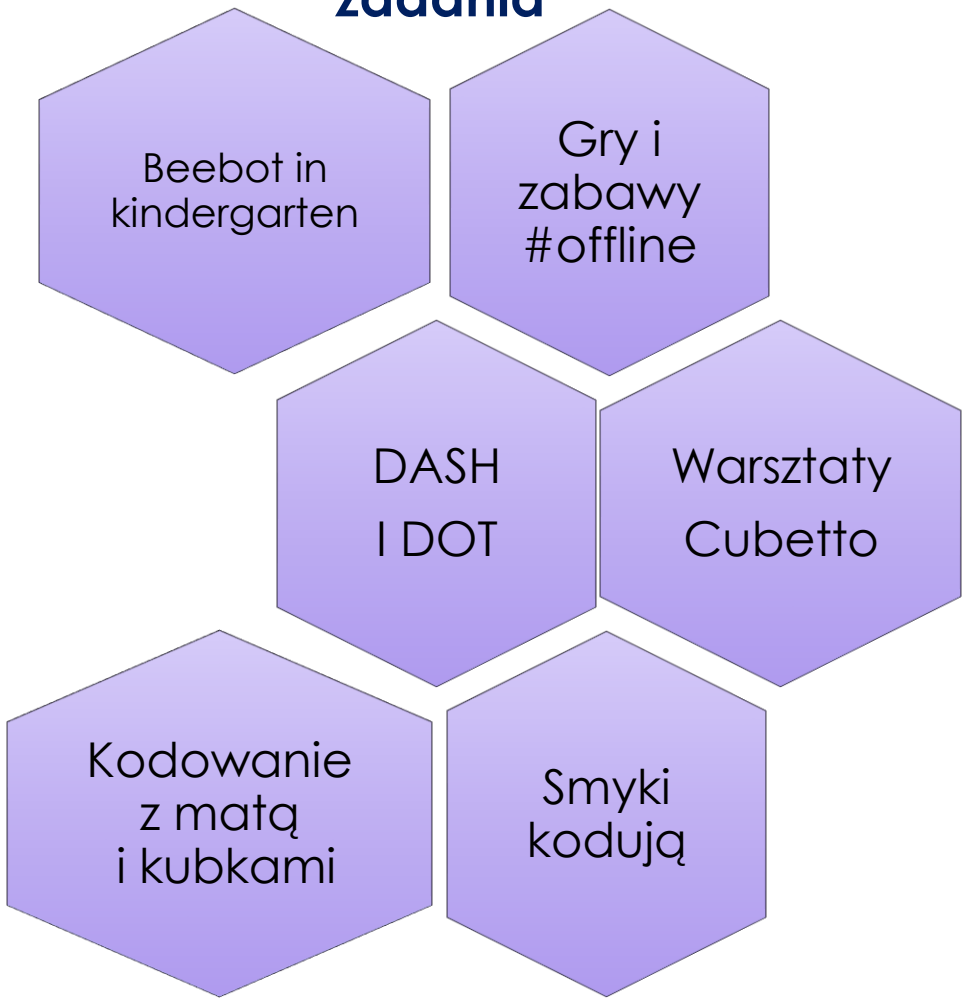
Ze względu na:

- przyszłość dzieci
- rozwijanie współpracy w grupie
- naukę na błędach
- pobudzanie cyfrowej kreatywności
- rozwijanie myślenia komputacyjnego
- rozwijanie myślenia logicznego

Cel projektu:

Podniesienie kompetencji kluczowych u dzieci z Przedszkola z Oddziałami Integracyjnymi nr 226 Małego Europejczyka w Warszawie, poprzez zdobywanie nowych umiejętności okołoprogramistycznych

Podjęte zadania



BEEBOT
IN KINDERGARTEN

Jagódki:

- **poznawały słówka/komendy w języku angielskim: forward, backward, turn left, turn right**
- **uczyły się tworzenia kod-planu za pomocą strzałek**

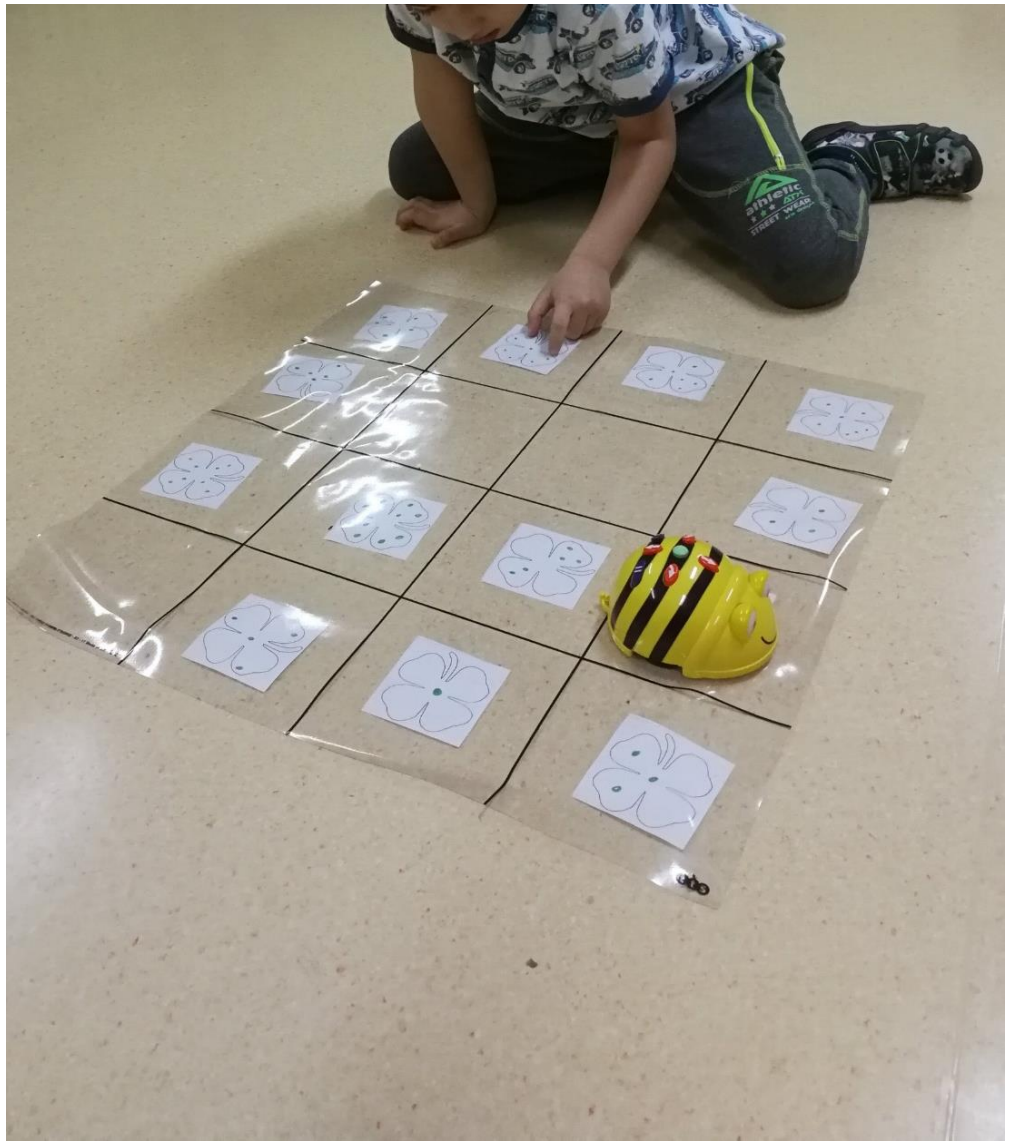
DOPROWADŹ BEEBOTA DO CELU

- Dzieci ustalały drogę, jaką ma pokonać robot, aby dojść do określonego celu, spełniając podane warunki

KODOWANIE W KRAINIE LICZB

Dzieci:

- **tworzyły drogę pszczółki za pomocą instrukcji słownej kolegi**
- **tworzyły drogę pszczółki zgodnie z poleceniem – spełnianie warunków**

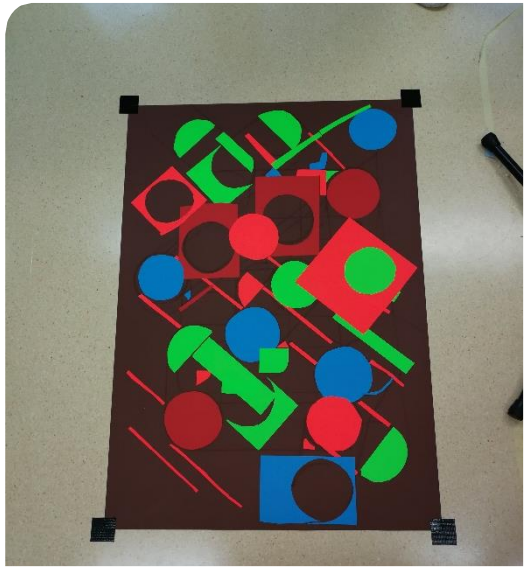


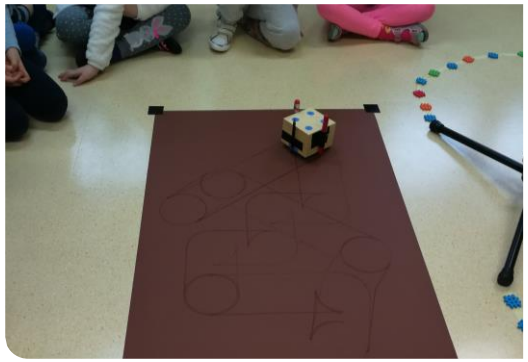
WARSZTATY
- CUBETTO PODRÓŻUJE
- CUBETTO W KOSMOSIE

Dzięki zabawie z małym drewnianym robotem Cubetto Jagódki doskonaliły swoje umiejętności okołoprogramistyczne i rozwijały kompetencje miękkie, takie jak współpraca w grupie czy kreatywność.

WARSZTATY
- CUBETTO I KUBIZM

- Podczas spotkania dzieci zaprogramowały Cubetto, który dzięki sile swoich kółek i wyobraźni dzieci zaprojektował obraz. Na koniec Jagódki wspólnie wypełniły obraz fragmentami kolorowych figur





WARSZTATY Z NOWYMI TECHNOLOGIAMI

- Kolejne warsztaty: „Przyjazny sampler i woda”, „Grające owoce”, „Mały Julek”
- Kodowanie to fajna zabawa, ale też i nauka, tak potrzebna w szkole i w życiu.
- W naszym najbliższym otoczeniu jest tyle sprzętów, które wymagają kodowania. Większość z nas nie zdaje sobie z tego sprawy.

ZABAWY Z MATĄ DO KODOWANIA

Jagódki wzięły udział w:

- grach dydaktycznych z wykorzystaniem kubeczków
- układaniu kolorowych wzorów w instrukcji słownej ukrytych

KODOWANIE NA MACIE

Dzieci:

- **bawiły się symetrią i kubeczkami – np. tworzyły motyl**
- **pokonywały labirynt i zbierały po drodze kreciki – zapisywanie drogi na pomocą strzałek - kodable na dywanie**

GRY I ZABAWY #OFFLINE

NAUKA KODOWANIA PRZEZ ZABAWĘ I RUCH

Jagódki:

- kodowały za pomocą klocków Diensa oraz plansz z układem współrzędnym
- na macie ustawiały wieżę zgodnie z kolorowym kodem
- grały w kubeczowe sudoku

ZABAWY Z KUBKAMI

OTO NIEKTÓRE TWÓRCZE I CIEKAWE ZABAWY Z KUBKAMI – WSPÓŁPRACA GWARANCJĄ SUKCESU

- **SWOBODNA ZABAWA KUBKAMI „MŁODZI INŻYNIEROWIE, MŁODZI ARCHITEKCI”**

Zabawa z aplikacjami po angielsku:

GO
BLOCKLY
PATH
XYLO

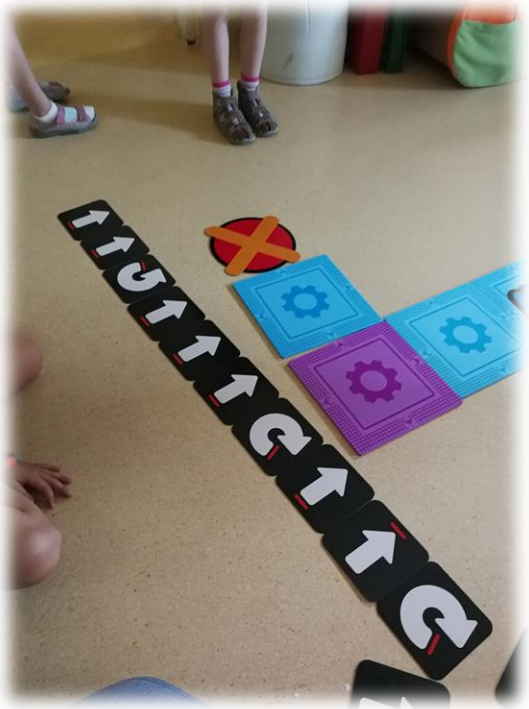
ZABAWY Z DASH I DOTEM

DASH

DOT

Programując roboty Dash i Dot, Jagódki uczyły się logicznego myślenia, kreatywnego podejścia do rozwiązywania problemów oraz pracy w grupie. Dzieci swoją przygodę rozpoczęły od aplikacji Go, Path, Hylo i Blockly.
Aplikacje wykorzystują proste słownictwo. Poprzez systematyczne korzystanie z aplikacji dzieci mimowolnie uczyły się komend po angielsku.

ZABAWY Z MATĄ I KARTAMI DO PROGRAMOWANIA



Zabawa z kartami do programowania:

- **to idealny sposób, aby zainteresować dzieci tematyką programowania**
- **to nauka w ruchu, dzieci w momencie popełnienia błędu mogą się samodzielnie skorygować**
- **zachęca do aktywności, ruchu oraz wzajemnej pomocy**

HELLO RUBY

PROGRAMOWANIE DLA DZIECI

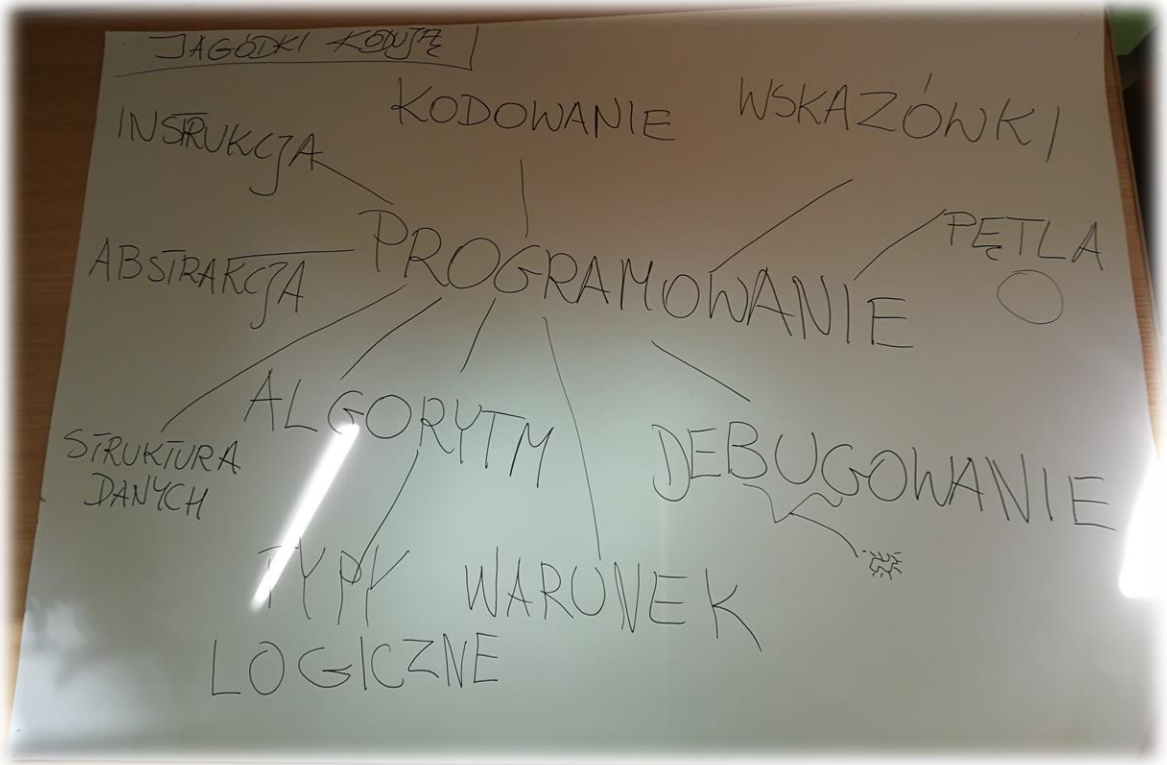
UDZIAŁ W AKCJI SMYKI KODUJĄ

Jagódki dowiedziały się:

- co to jest algorytm
- jak utworzyć pętlę, warunki,
- co to są typy logiczne
- jak nazywają się błędy – bug

Opowiadanie o przygodach Ruby pomogło Jagódkom rozwijać kreatywność oraz umiejętności, które w przyszłości przydadzą się każdemu programiście .

OSIĄGNIĘTE CELE:



- rozwijały logiczne myślenie
- rozwijały twórczą ekspresję
- zdobywały umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów
- konsekwentnie dążyły do celu
- uczyły się cierpliwości i wytrwałości
- szukały nowych rozwiązań
- współpracowały z innymi dziećmi
- korzystały z nowych technologii

DOPÓKI NAUKA NIE BĘDZIE AUTENTYCZNYM BADANIEM, POSZUKIWANIEM, ODKRYWANIEM, ROZWIĄZYWANIEM PROBLEMÓW, REALIZOWANIEM PROJEKTÓW, PÓTY NIE POBUDZIMY W PEŁNI ŻADNEJ ZE SFER OSOBOWOŚCI DZIECKA, A EFEKTY PRACY BĘDĄ ZALEDWIE POŁOWICZNE (G. KAPICA)

DZIĘKUJEMY ZA AKTYWNY UDZIAŁ W PROJEKCIE

W projekcie uczestniczyli:

- **DZIECI Z GRUPY JAGÓDKI:** PAULINA, OLEK, OLEK, KUBA, FABIAN, MAGDA, ANTEK, LENA, OLIWIER, FRANEK, OLA, ASIA, EMILKA, AMELKA, MIKITA, WIKTORIA, ANTOŚ, LAURA, KSAWERY, HANIA, JANEK, KUBA
- ➢**NAUCZYCIELE:** JOANNA PACHOLCZYK-MIZDALSKA (AUTOR I REALIZATOR PROJEKTU), ELŻBIETA DRZEWOWSKA -SZEWCZYK (REALIZATOR),
- **ZDJĘCIA WYKONALI:** JOANNA PACHOLCZYK-MIZDALSKA, MONIKA KRZYŻANOWSKA