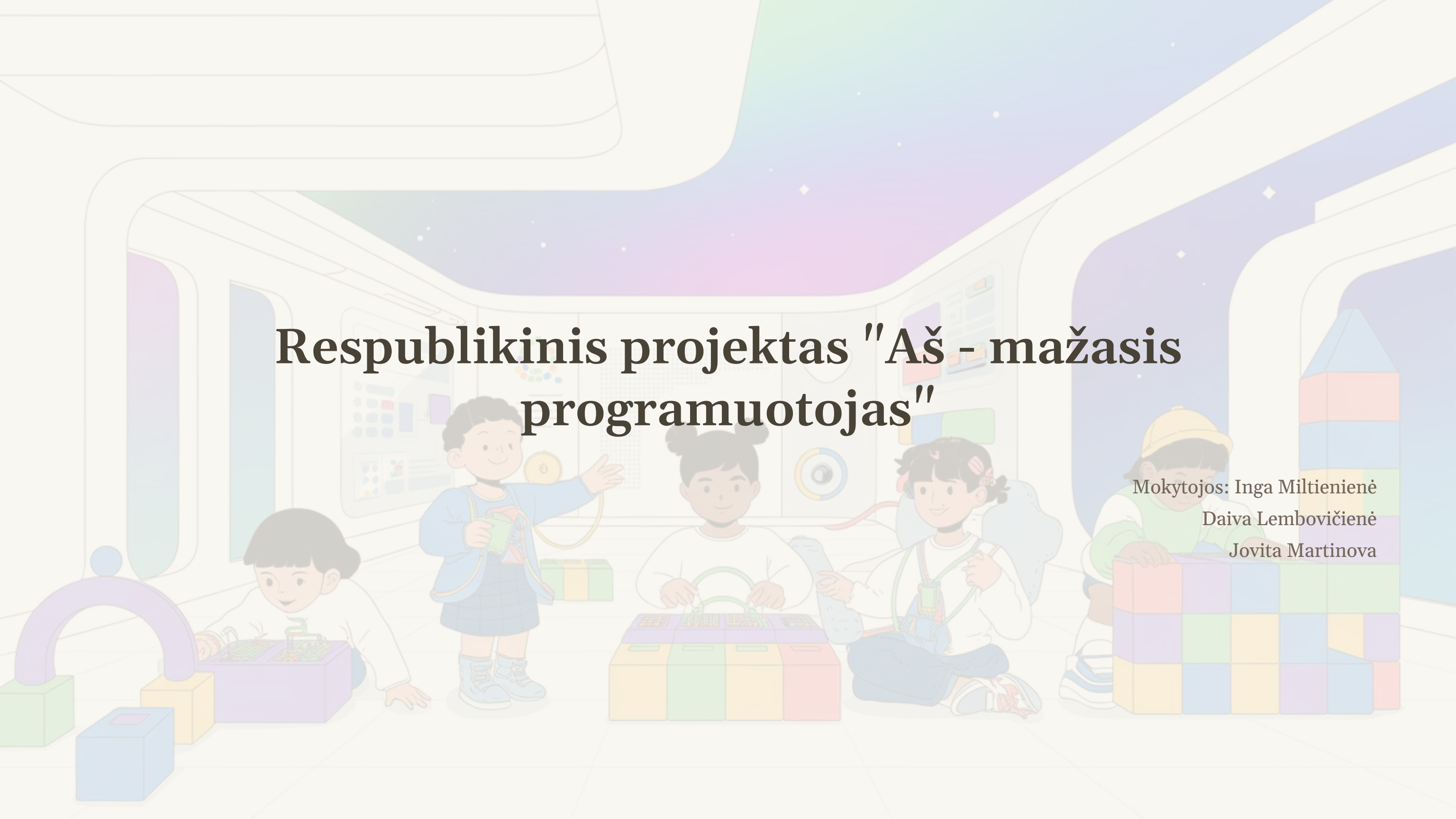


Respublikinis projektas "Aš - mažasis programuotojas"

Mokytojos: Inga Miltienienė
Daiva Lembovičienė
Jovita Martinova





**„Sraigiukų“ grupės vaikai
tapo mažaisiais
programuotojais**

Mūsų darželio „Sraigiukų“, „Nykštukų“ ir „Voveriukų“ grupių vaikai dalyvavo įdomiame respublikiniame projekte „Aš - mažasis programuotojas“ ir žengė pasakiškais programavimo pasaulio takais! „Voveriukų“ bei priešmokyklinės „Sraigiukų“ ir grupių ugdytiniai šio projekto metu susidūrė su naujais iššūkiais, o patiems jauniausiems atsivėrė durys į technologijų pasaulį, taip suteikiant unikalią galimybę pažinti programavimą žaidybine forma.

Kūrybinės kelionės su Scratch Jr



Mokymosi nuotyčiai

Vaikai susipažino su vizualine programavimo aplinka „Scratch Jr“ - specialiai ikimokyklinio amžiaus vaikams sukurta programa, kuri programavimą paverčia smagiu žaidimu. Naudodami spalvingus blokus ir intuityvią sąsają, mažieji programuotojai praktiškai išbandė, kaip veikia programavimas.

Projekto metu vaikai kūrė įvairias trumpas istorijas - nuo paprasto personažų judėjimo iki sudėtingesnių nuotykių su garsais ir animacijomis. Svarbiausia, kad jie išmoko logiškai mąstyti ir kurti programos kodo sekas, kurios atgaivina jų kūrybines idėjas ekrane!

„Voveriukų“ grupė susipažino su Bubble robotu



Piešimo robotas Bubble atgyja vaikų rankose

„Voveriukų“ grupės vaikai turėjo išskirtinę galimybę susipažinti su inovatyviu piešimo robotu, vardu Bubble! Šis nuostabus robotas geba piešti įvairiausių raštus ir formas, atgydamas kiekvieną kartą, kai mažieji programuotojai jam duoda komandas. Vaikai mokėsi programuoti roboto judėjimą, kruopščiai pasirinkti spalvas ir stebėti, kaip Bubble pamažu kuria unikalius meno kūrinius ant popieriaus. Matydami, kaip jų sugalvotos komandos virsta tikrais, spalvingais piešiniais, vaikai jautė didžiulį džiaugsmą ir pasididžiavimą!

Nuotykiai su BeeBot robotu

Programavimo iššūkiai ir džiaugsmai

„Voveriukų“ grupės vaikai leidosi į smagią kelionę su BeeBot robotu – miela bitute, kuri juda pagal jų komandas. Jie mokėsi planuoti maršrutus, spausdami mygtukus ant roboto nugarėlės ir stebėdami, kaip BeeBot vykdo jų užduotis.

Kūrybiniai žaidimai, tokie kaip judėjimas iki tikslo, daiktų rinkimas ir užduočių sprendimas, padėjo vaikams ugdyti erdvinį mąstymą bei planavimo įgūdžius. Tai buvo puiki patirtis, leidusi per žaidimą suprasti programavimo principus.



"Nykštukų" grupė mokosi su BeeBot

Mažiausi mūsų darželio programuotojai iš „Nykštukų“ grupės taip pat turėjo galimybę dirbti su BeeBot robotu. Vaikai mokėsi pažinti roboto mygtukus, suprasti kryptis (pirmyn, atgal, į šonus) ir programuoti paprasčiausius maršrutus. Jie žaidė žaidimus ant spalvingų kilimėlių, kur BeeBot turėjo pasiekti numatytą vietą. Tai buvo puikus įvadas į programavimo pasaulį patiems mažiausiems.



Pirmieji programavimo žingsniai

Mažiausi mūsų darželio programuotojai iš „Nykštukų“ grupės entuziastingai įsitraukė į veiklas su BeeBot robotu. Ši patirtis suteikė jiems galimybę mokytis per žaidimą ir kartu ugdyti svarbius įgūdžius.

Vaikai susipažino su BeeBot valdymu, mokėsi sekti instrukcijas ir bendradarbiauti su draugais, kuriant paprastus maršrutus. Jie nurodydavo BeeBot judėti link tikslo ant specialaus kilimėlio. Kiekvienas sėkmingas roboto pasiektas tikslas buvo didžiulės džiaugsmo akimirkos ir skatino toliau eksperimentuoti!

Ši veikla puikiai ugdė ne tik programavimo pagrindus, bet ir svarbius socialinius įgūdžius, lavino erdvinį mąstymą ir problemų sprendimo gebėjimus.

