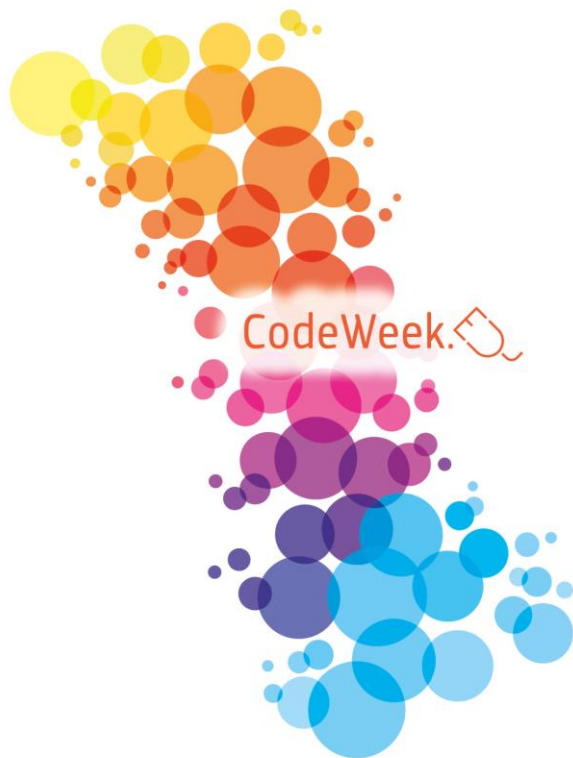


Včelka Bee-Bot v akci



Národní konference
ERASMUS+/eTwinning
Plzeň 2018

Proč programování ve školce???

- děti se naučí přemýšlet
- naučí se vymýšlet algoritmy
(postupy, návody vedoucí k vyřešení problému)
- uvědomí si, jak programy fungují, když s nimi pracují



Programování - co to je?

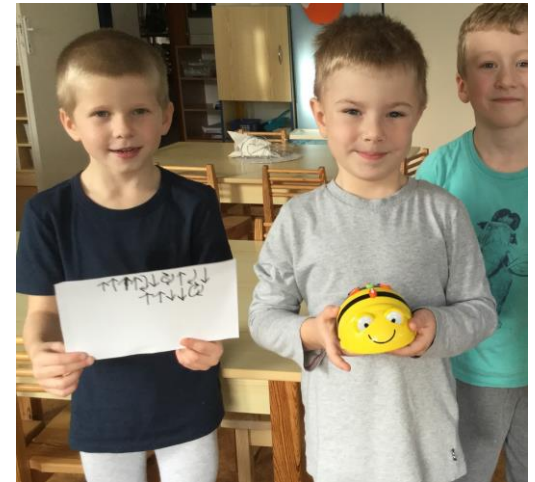
- v informatice proces návrhu řešení problému pomocí výpočetní techniky
- zahrnuje analýzu problému, pochopení, nalezení algoritmu a zápis zdrojového kódu v programovacím jazyce (kódování, coding)

Informatické myšlení

- schopnost myslet jako informatik při řešení problémů (často učíme děti hotová řešení, učí se zpaměti bez přemýšlení)
- vyjasnění problému, identifikace podstatných rysů problému, zvážení možností a nástrojů, hledání efektivního postupu
- zvážení více cest vedoucích k vyřešení problému
- zobecnění způsobu a schopnost přenášet jej na podobné problémy
- pro naše děti nejdůležitější schopnost MYSLET - důležité i pro ty, kteří se programováním ani informatikou zabývat nebudou

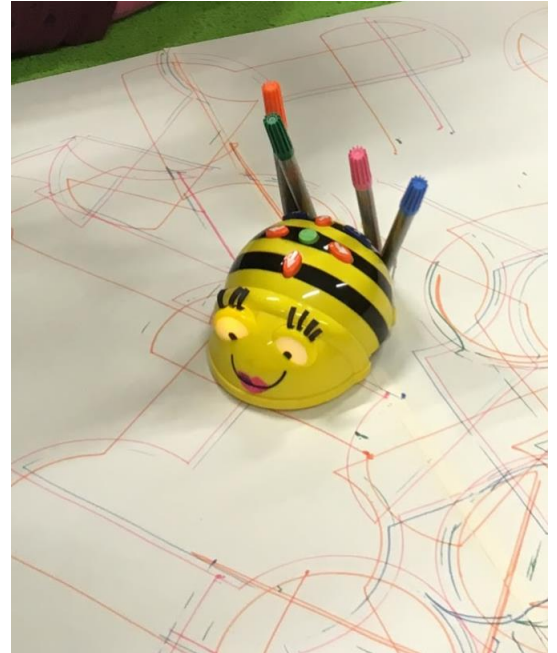
Včelka Bee-Bot

- inteligentní robotická hračka, která rozvíjí logické myšlení, kreativitu, znalosti, matematické představy, pravolevou a prostorovou orientaci i spolupráci ve skupině atd atd.
- široké využití
- tlačítka na zádech umožní programování
- začínáme křížkem - tím vymažeme předchozí program, zapamatuje si 40 příkazů



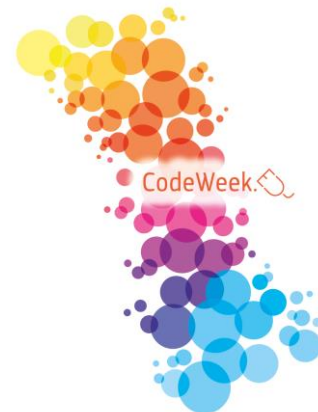
Konec teorie - jdeme si hrát

- 4 skupiny, losujeme úkoly
- 2 skupiny výtvarné programy
+ zápis programu
- 2 skupiny tanec včetně nácviku
+ zápis programu
- 15 minut práce
- 3 minuty prezentace

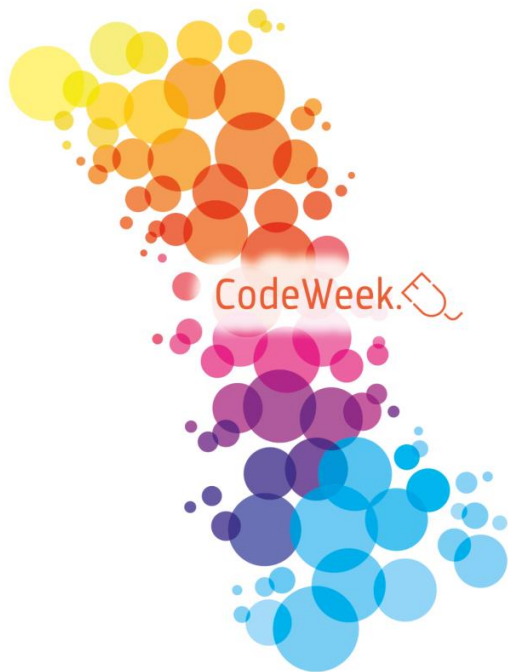


PROSÍM O ODPOVĚDI NA OTÁZKY:

- Je to užitečné?
- Jaké vidíte klady?
- Jaké vidíte zápory?
- Napadá Vás další využití?
- Budete se včelou Bee-Bot pracovat?
- Jde programování zařadit do eTw projektu?



Děkuji za spolupráci!
radka.bradacova@dzs.cz



Pokračujeme
na plenárním zasedání
:-)