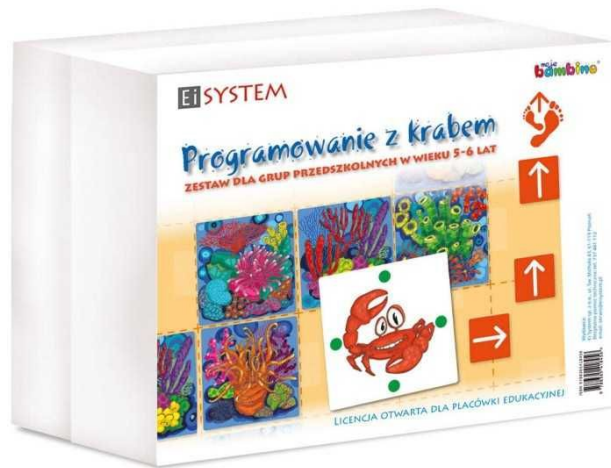


PROGRAMOWANIE Z KRABEM



891,00 zł

Wielkoformatowa gra logiczna do zabawy na dywanie dedykowana dla dzieci w wieku 5-7 lat.

SKU: OPR10113 | **Categories:** [Gry edukacyjne](#), [Oprogramowanie](#) |

ZDJĘCIA PRODUKTU





OPIS PRODUKTU

Programowanie z Krabem- Programowanie w przedszkolu

Wielkoformatowa gra logiczna do zabawy na dywanie

Zestaw pomocy dydaktycznych dla dzieci w wieku 5-7 lat

Krab to zabawne zwierzę, które lubi chodzić swoimi ścieżkami, a przy okazji uczy:

- nawiązywania relacji rówieśniczych,
 - współdziałania z dziećmi,
- układania i rozwiązywania zagadek,
- eksperymentowania i przewidywania,
- określania kierunków i ustalania położenia przedmiotów.

A wszystko to poprzez zabawę, w którą została umiejętnie wpleciona nauka podstaw programowania.

Nauka programowania w przedszkolu jest prosta

Co oznacza nauka programowania w przedszkolu? Czy mamy uczyć dzieci myśleć jak komputer? Wręcz przeciwnie! Chodzi o to, żeby dzieci nauczyły się korzystać z pewnych nawyków myślowych, które są niezbędne w informatyce, ale w jakimś stopniu są obecne od dawna w codziennym i zawodowym życiu większości z nas. Właśnie na tym polega programowanie w przedszkolu na nauczeniu dzieci dostrzegania i rozmięcia działań, które można rozłożyć na pojedyncze elementy oraz nauczyć ich planowania, przewidywania oraz wnioskowania.

Programowanie w przedszkolu to przede wszystkim umiejętność dedukcji, myślenia analitycznego i algorytmicznego.

Gry i zabawy ruchowe - sprawdzony sposób na naukę w przedszkolu

Podstawowym miejscem zabaw jest dywanik i gry wielkowymiarowe, na których cała grupa może się swobodnie poruszać. Gry i zabawy ruchowe:

- uczą rozwiązywania problemów - wykorzystując takie umiejętności jak przypisywanie znaczenia do znaku, znajdowanie rytmów, znajdowanie prawidłowości, rozumienie związków przyczynowo-skutkowych, rozumienie kolejności zdarzeń, odwracanie operacji;
 - wspierają samodzielne lub zespołowe rozwiązywanie problemów, pozwalają uczyć się na błędach i uczyć się dzieciom od siebie nawzajem;
- wspomagają indywidualizację - zadania przydzielane są różnym dzieciom i różnym zespołom, tak żeby wszystkie dzieci były aktywne na każdym zajęciach i przyjmowali role adekwatne do



ich możliwości.

Jak grać i uczyć jednocześnie programowania?

Pan Krab poprowadzi nas przez osiem zabaw rozwijających umiejętności niezbędne do logicznego myślenia. Pan Krab rusza się... jak krab – nie obraca się ale może chodzić w czterech kierunkach. Krab ma też przyjaciół, którzy lubią mu przeszkadzać. Na kamienistej plaży spotkamy panią Żabkę, panią Agamę, pana Kruka a w morskiej rafie koralowej pana Ślimaka, panią Murenę, panią Meduzę i panią Ośmiornicę – każde ze zwierząt ma nieco inny sposób ruszania się. Na szczęście nie musimy ich pamiętać, bo są zaznaczone kropkami.

W każdym z zabaw Krab przejdzie zadanie-labirynt zakończone zdobyciem muszli – nowego domku dla Kraba. Każde z dzieci dostanie też naklejkę z muszelką do naklejenia na karcie umiejętności, a na zakończenie całego cyklu dostanie podpisany przez pana Kraba dyplom.

W każdym z zabaw Krab przejdzie zadanie-labirynt zakończone zdobyciem muszli – nowego domku dla Kraba. Każde z dzieci dostanie też naklejkę z muszelką do naklejenia na karcie umiejętności, a na zakończenie całego cyklu dostanie podpisany przez pana Kraba certyfikat programisty.

Ćwiczenia w ramach każdego z ośmiu zabaw są ze sobą wzajemnie powiązane, ale nie trzeba ich wykonywać w jednym ciągu – mogą być realizowane z przerwami.

Przebieg zajęć nigdy nie jest do końca przewidywalny – należy zostawić margines na pomysły, pytania lub niestandardowe rozwiązania dzieci i być na każde z nich otwartym.

Programowanie z Krabem zawiera:

1. Elementy kartonowe:

- 32 elementy kartonowe do budowania labiryntów i zadań 22×22 cm. Elementy te są dwustronne – w pierwszych czterech zabawach krab wędruje po kamienistej plaży, w kolejnych czterech zabawach krab wędruje przez rafę koralową,
- 8 kartonów z muszlami – to cele i nagrody dla kraba w każdej zabawie,
- kartony z 7 zwierzętami, które w poszczególnych tematach przeszkadzają krabowi w jego drodze do muszli: kruk, żabka, agama, ślimak, murena, meduza, ośmiornica,
- 48 kartoników z pomarańczowymi strzałkami do zapisywania i planowania drogi kraba 10×10 cm.

2. Plansza do zabaw i układania labiryntów – w wielkości 170×250 cm

3. Elementy motywujące:

- 25 kart dla 25 dzieci z miejscem na osiem naklejek-nagród,
 - 8 zestawów naklejek do każdej zabawy,
 - 25 dyplomów po zakończeniu wszystkich zabaw,



- karty pracy – 8 wzorów (do każdego z tematów jedna).
4. Poradnik metodyczny ze scenariuszami zajęć.

<https://youtu.be/YiT0Wd0RETw>



INFORMACJE DODATKOWE

Przeznaczenie

[Szkoła podstawowa I-III](#)

Pracownia

[Pracownia robotyki](#)

THERE ARE NO REVIEWS YET.