



Gmina Zwolen

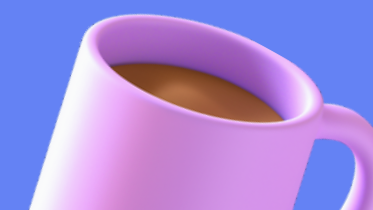
FUNDACJA
BGK



NA
DOBRY
POCZĄTEK

PUBLICZNE PRZEDSZKOLE NR 1 W ZWOLENIU
PROJEKT" PRZEDSZKOLAKI UCZĄ SIĘ
KOMPETENCJI PRZYSZŁOŚCI"

**Projekt dofinansowany przez Fundację BGK
w programie "Na dobry początek!" - 2021**



Poznajmy się

Nasze grupy





zajęcia w ramach Projektu



01 — "Poznajmy Photona" - wprowadzenie robota edukacyjnego Photon, jako środek edukacyjny wdrażający do programowania.

04 — " Emocje" - rozpoznawanie i nazywanie emocji z wykorzystaniem robota funkcjonalno - edukacyjnego Photon.



02 — "Piękno lasu" - utrwalenie podstawowych informacji dotyczących roślin i zwierząt leśnych z wykorzystaniem robota Photon.

05 — "Nasi milusińscy" - utrwalenie informacji o domowych czworonogach z wykorzystaniem robota edukacyjnego Photon.



03 — " Jesień w sadzie" - utrwalenie informacji o polskich drzewach owocowych z wykorzystaniem robota edukacyjnego.

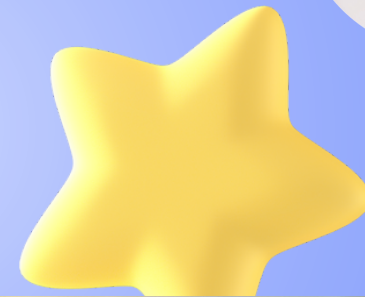
06 — " Zbliża się wiosna" - bezpieczne korzystanie z wysokich technologii, wdrożenie do wyjaśniania polskich przysłów.



Let's Play-Bawimy się



N A S Z E Z A J Ę C I A



INTERAKTYWNA ZABAWA

Dzięki Projektowi " Przedszkolaki uczą się kompetencji przyszłości" dzieci miały możliwość pracy i zabawy na monitorze interaktywnym



monitor interaktywny służył do prezentowania filmów, obrazków, zgadywanek i innych treści... ale pozwalał również dzieciom na modyfikowanie wyświetlanych na ekranie treści (np. rysowanie na nich, modyfikowanie obrazu, rozwiązywanie zadań dostosowanych do ich wieku)











UCZYMY SIĘ KODOWANIA

Zabawy w kodowanie w łagodny i przyjazny sposób wprowadzają dzieci w świat, który uczy logicznego myślenia, obserwacji i dedukcji. Stopniowo oswajamy dzieci z nowymi pojęciami, które stają się dla dzieci bardziej zrozumiałe i pozytywnie kojarzone, bo programowanie może być świetną zabawą.



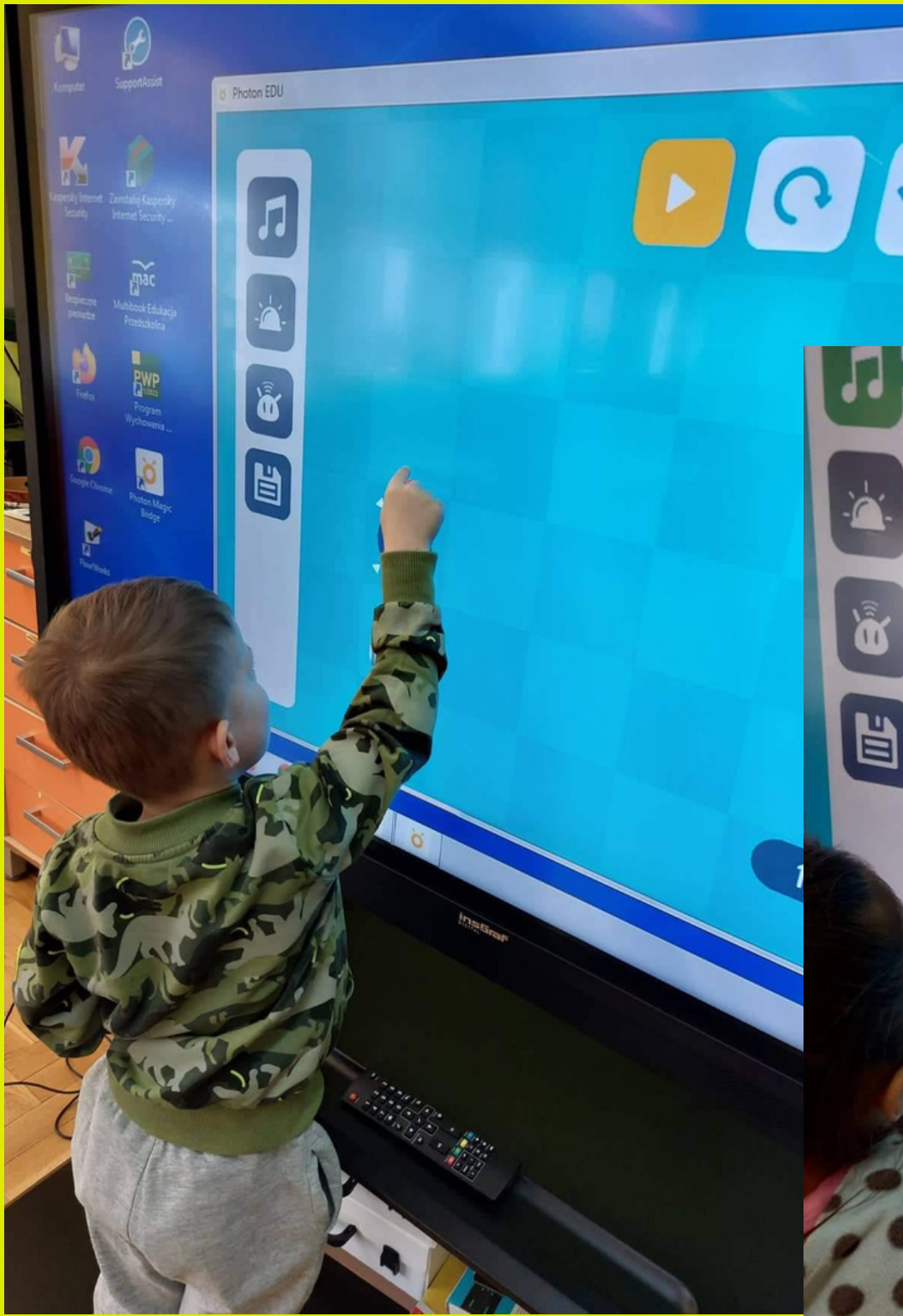
Ucząc się kodowania dzieci spędzały czas w sposób wartościowy i rozwijający. Na zajęciach z programowania przedszkolaki uczyły się precyzyjnego myślenia, rozwijały umiejętność myślenia logicznego, kreatywność, pomysłowość oraz dbałość o szczegóły. Zajęcia pozwalały pokazać dzieciom nowy sposób rozwiązywania problemów, wykorzystujący komputery w sposób aktywny.

Photon to robot edukacyjny, który rozwija się razem z dzieckiem. Oznacza to, że jego umiejętności są ściśle powiązane z tym, czego nauczyło się dziecko. Po wyjęciu Photona z pudełka, robot nie potrafił nic. To dzieci pomagały mu nauczyć się wszystkiego od podstaw – kierunków, kolorów czy nawet reagowania na bodźce poprzez rysowanie ścieżki palcem na urządzeniu mobilnym oraz na monitorze interaktywnym. Dzieci programowały robota za pomocą narzędzi- laptop i tablet.

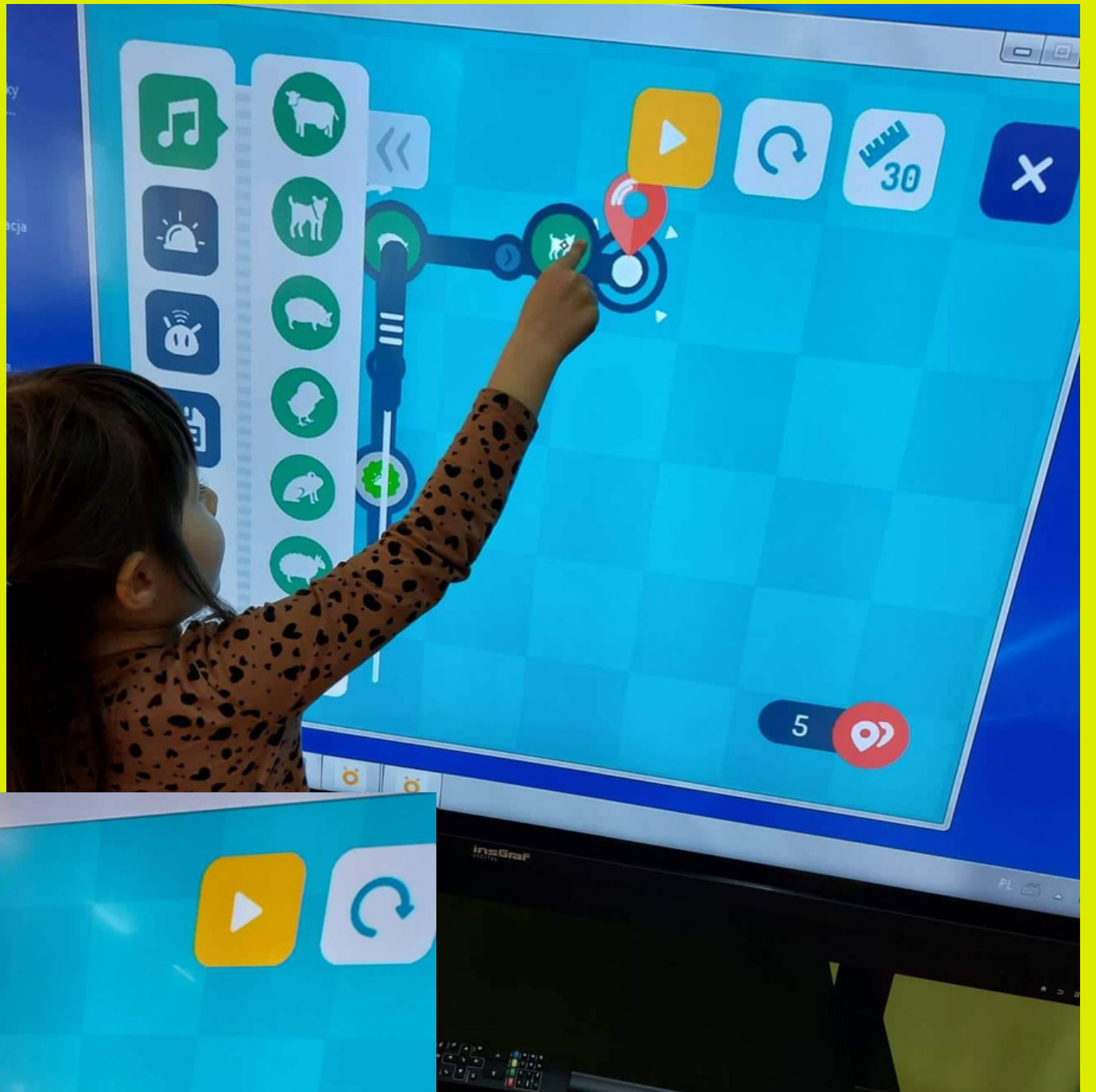




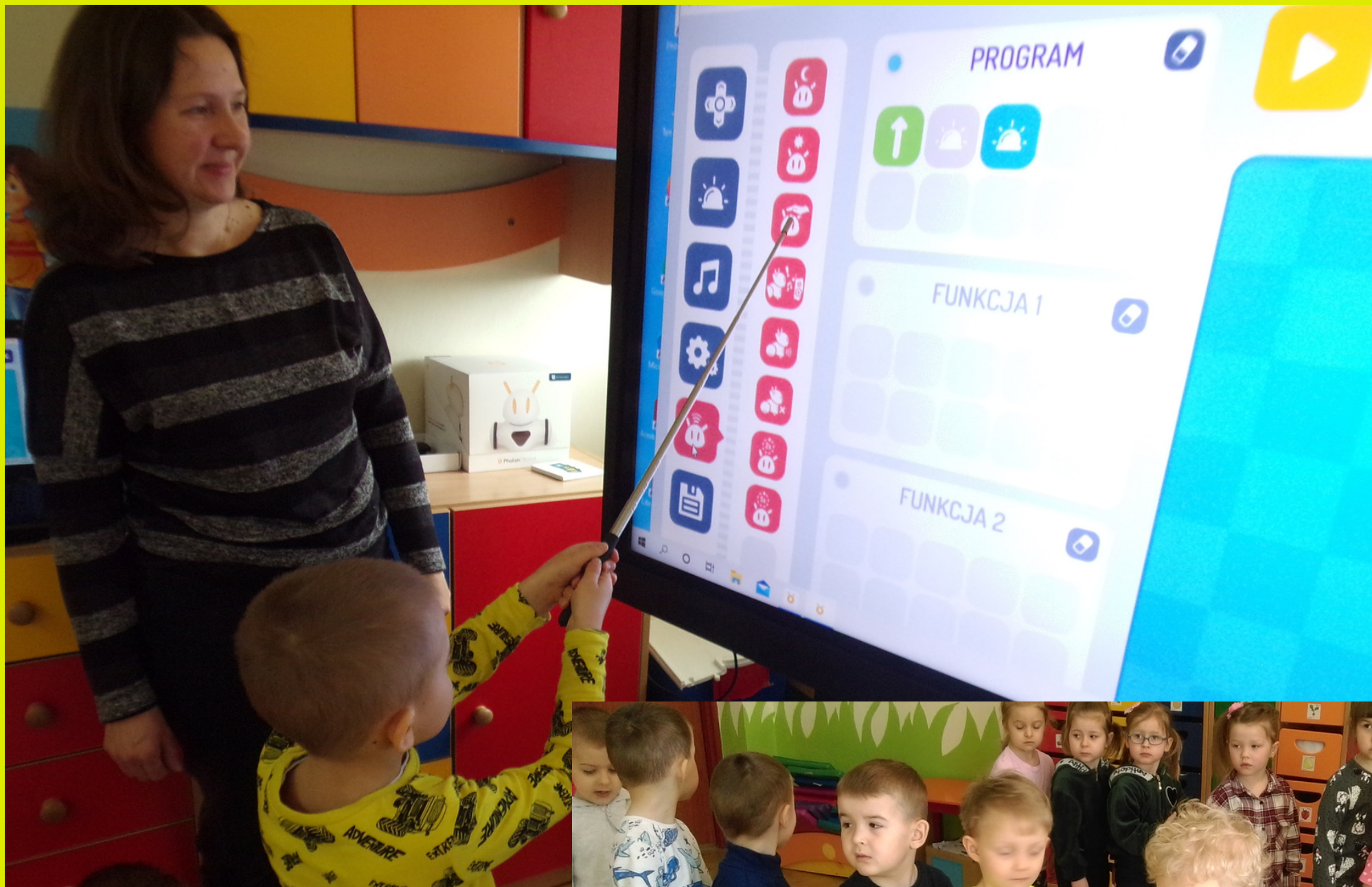


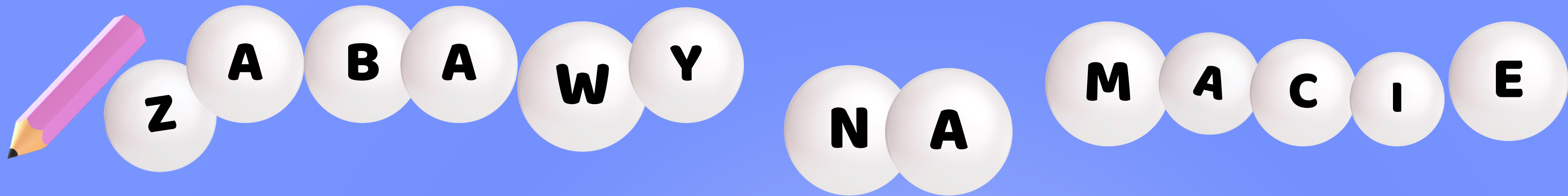












WYKORZYSTANIE MATY DO KODOWANIA

ZAJĘCIA Z MATĄ WSPIERAJĄ DZIECI W ROZWIJANIU CZYNNOŚCI INTELEKTUALNYCH, KTÓRE STOSUJĄ W POZNAWANIU I ROZUMIENIU SIEBIE I SWOJEGO OTOCZENIA, CZYLI PRZEWIDYWANIA SKUTKÓW CZYNNOŚCI MANIPULACYJNYCH, KLASYFIKOWANIE OBIEKTÓW, FORMUŁOWANIE UOGÓLNIENÍ TYPU TO DO TEGO PASUJE ITP. I WSZYSTKO TU JEST: SEGREGOWANIE OBIEKTÓW NA RÓŻNE MOŻLIWE SPOSOBY, KOLOR, RODZAJ, ILOŚĆ, SZUKANIE PODOBIENSTW I RÓŻNIC.

Dla efektywnej realizacji procesu wychowawczego bardzo ważną cechą zabaw z elementami kodowania stanowi fakt, że trudności, które mogą pojawić się w ich trakcie, są przez dzieci traktowane raczej jako wyzwania, a nie jako problemy czy bariery. Ponieważ w trakcie zabaw z kodami dzieci koncentrują się na wyszukiwaniu rozwiązań (jednego lub wielu), wzrasta ich poczucie własnej wartości, czują się zauważane i doceniane, co w konsekwencji przyspiesza i czyni bardziej efektywnym proces przyswajania przez nie informacji i rozwoju nowych umiejętności.











Z A B A W A Z G A S I E N N I C Z K A

Sterowana gąsieniczka składa się z 9 łatwych do złączenia elementów, które dzieci dowolnie układały, sprawiając, że zwierzak poruszał się na różne sposoby: do przodu, w lewo i w prawo, tańczył lub zatrzymywał się. Dzieci mogły ustawiać elementy w dowolny sposób tworząc dowolne sekwencje. w ten sposób dzieci uczyły się programowania (i rozwiązywania problemów)!



Walory edukacyjne produktu:

- **rozwija umiejętność tworzenia sekwencji,**
- **wzbudza krytyczne myślenie**
- **ćwiczy logiczne myślenie, pamięć, rozwiązywanie problemów**
- **rozwija chęć eksperymentowania**
- **rozwija motorykę**
- **ukazuje przyczynę i skutek działania**

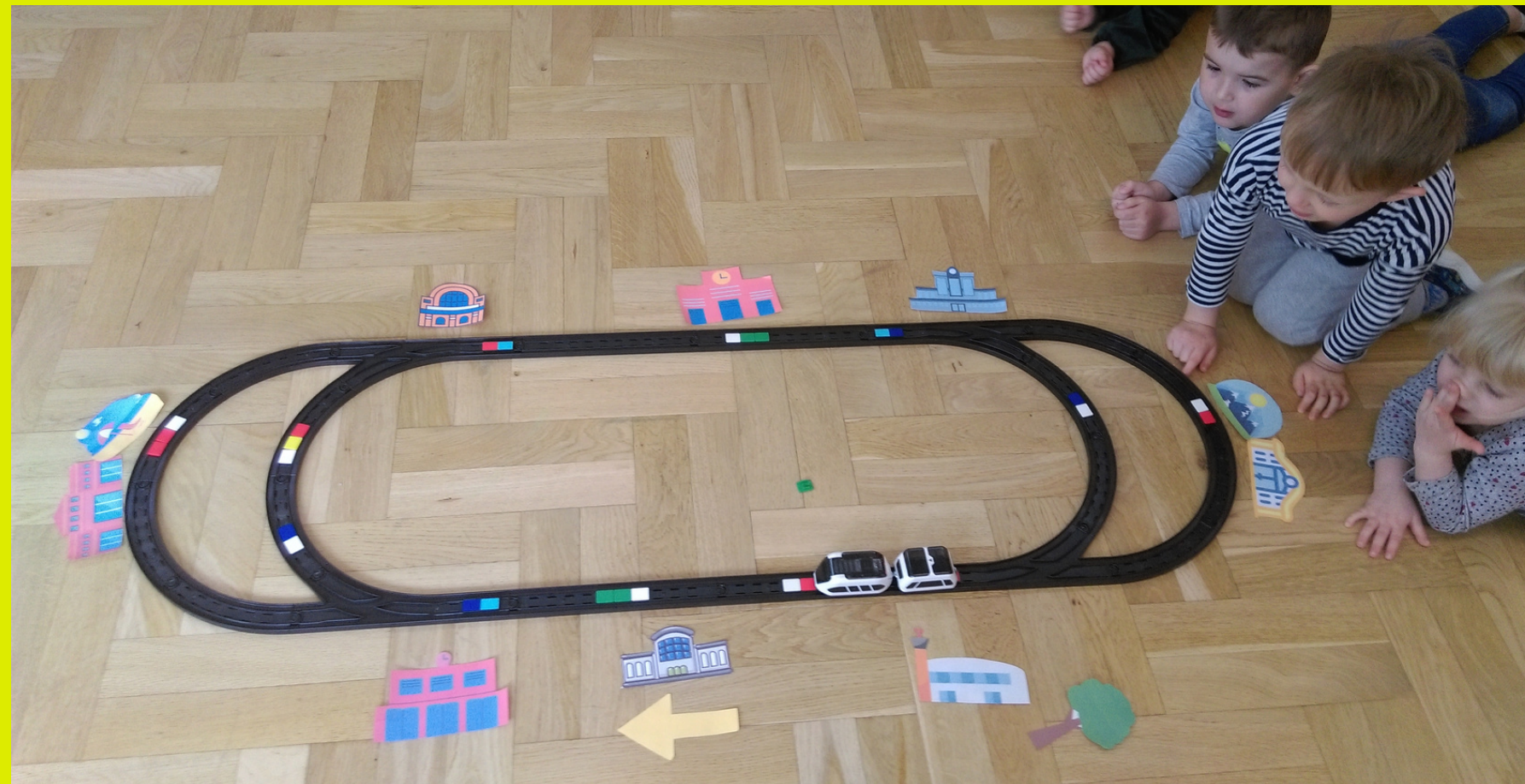




zabawy z Intelino smart train

Intelino Smart Train to inteligentny elektryczny pociąg, który jest gotowy do gry od razu po wyjęciu z pudełka.

Pociąg wykorzystuje najnowszą technologię w dziedzinie robotyki, dzięki czemu dzieci sterowały nim zdalnie za pośrednictwem ukrytych czujników i tworzyły polecenia bezpośrednio na torach za pomocą kolorowych listew. Dzieci uczyły się programowania podczas zabawy i w ten sposób stosowały nowoczesne technologie w praktyce.







D

Z

I

E

K

U

J

E

M

Y

Z

A

U

W

A

G

E