

Przez zabawę do nauki programowania

Ozobot to niewielki, ale bardzo sprytny robot, którego pokochały dzieci. Ten edukacyjny automat, dwukrotny zdobywca polskiego tytułu Zabawki Roku oraz laureat robotycznych konkursów w USA, ma misję. Każdego chętnego, gotów jest zabrać w podróż pełną radosnego rysowania, ciekawych problemów do rozwiązania i pracy zespołowej. Ozobot, bawiąc, uczy programowania. Dzieci bowiem komunikują się z nim za pomocą kolorowych kodów — robot odczytuje je i wykonuje dawane mu polecenia.



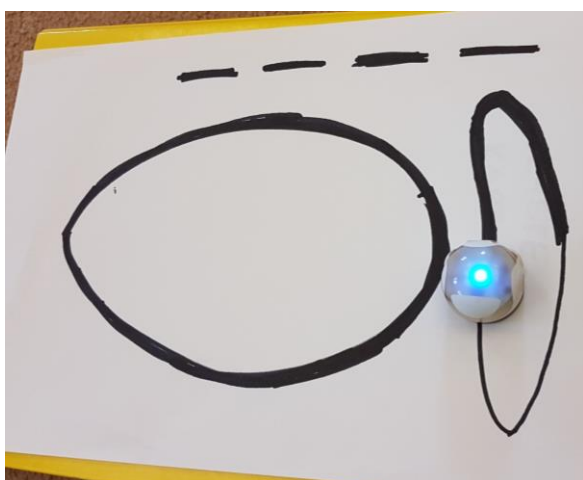
Wykorzystując Puzzle do Ozobota eliminujemy ryzyko błędu wynikające z niewystarczającego rozwoju motoryki małej, braku precyzji przy kreśleniu tras i uzupełnianiu kodów, co na etapie wprowadzania pojęć jest kluczowe. Równocześnie łatwość wymiany poszczególnych elementów pozwala na naukę przez działanie, eksperymentowanie, doświadczanie. Wystarczy ułożyć trasę z trzech puzzli aby pokazać czym jest „pętla zawsze” i za jakie zachowanie robota odpowiadają poszczególne komendy.

Duży wybór elementów i łatwość ich łączenia sprawiają, że nawet najmłodsze dziecko może tworzyć trasy o dowolnych kształtach, co z kolei daje nauczycielowi szeroki wachlarz możliwości wykorzystywania puzzli nie tylko jako narzędzia do nauki kodowania ale również doskonałego narzędzia wspierającego proces dydaktyczny w zakresie różnych edukacji.



Orientacja przestrzenna, określanie kierunków, grupowanie i przeliczanie elementów, porównywanie długości odcinków, różnicowanie figur geometrycznych, symetria to tylko przykładowe zagadnienia z zakresu edukacji matematycznej, które z powodzeniem zrealizujemy wykorzystując do tego Puzzle Do Ozobota.

Dzieci z Samorządowego Przedszkola nr 11 im. Misia Uszatka w Krakowie miały okazję poznać Ozobota. Podczas zajęć przedszkolaki zapoznały się z kodami/ komendami dla Ozobota, zaprojektowały drogę dla niego.



Ozoboty to ciekawe narzędzie, fajny przerywnik, uzupełnienie zajęć, dla dzieci fajna zabawa



Lucyna Koppek