



PROGRAMOWANIE Z KRABEM

Cena brutto	1 290,00 zł
Cena netto	1 048,78 zł
Dostępność	Dostępność - 3 dni
Numer katalogowy	9788365418456
Kod producenta	9788365418456
Kod EAN	9788365418456

Opis produktu

Wielkoformatowa gra logiczna do zabawy na dywanie

Zestaw dla grup przedszkolnych w wieku 5-6 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 również nauka podstaw programowania.

PROGRAMOWANIE JEST PROSTE

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.

To przede wszystkim umiejętność dedukcji, myślenia analitycznego i algorytmicznego.

GRY I ZABAWY RUCHOWE

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 każdych zajęciach i przyjmowali role adekwatne do ich możliwości.

JAK GRAĆ?

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.

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU

1. Elementy kartonowe:
 - 32 elementy kartonowe do budowania labiryntów i zadań 22x22 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,
 - 7 kartonów ze 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 10x10 cm,
 - karton z postacią kraba 22x22 cm.
2. Plansza do zabaw i układania labiryntów - w wielkości 220 x 200 cm
3. Interaktywna mata do kodowania krokami (działa w połączeniu z komputerem a najlepiej sprawdza się z tablicą multimedialną)
4. Elementy dodatkowe:
 - 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 dla 8 zabaw (w sumie 200 kart pracy)
5. 8 ćwiczeń na tablicę multimedialną, do pobrania ze strony programowanie-w-ruchu.pl
6. Poradnik metodyczny ze scenariuszami zajęć.