

GONDOLKODJ ÚGY, MINT EGY PROGRAMOZÓ

KORCSOPORT: 6 éves kortól

JÁTÉK IDŐTARTAMA: 5 perc

ESZKÖZIGÉNY: -



JÁTÉK LÉNYEGE

Ki tudná jobban „leprogramozni” a reggeli rutint? Rakjátok össze lépésről lépésre, hogy minden tökéletesen működjön, és közben rájöhettek, milyen jó kis programozók vagytok!

KOMPETENCIA



Kritikai gondolkodás



Problémamegoldás



Kreativitás



JÁTÉK CÉLJA



Rávilágítani arra, hogy a legegyszerűbbnek tűnő mindennapi tevékenységek is összetett, egymásra épülő lépésekből állnak. A játék segít felismerni, hogy a komplex feladatok is könnyen megoldhatók, ha képesek vagyunk azokat logikus sorrendbe rendezni és apróbb, kezelhető részekre bontani. Ezáltal a gyerekek megtapasztalják, hogy a strukturált gondolkodás és a kitartó, lépésről lépésre történő haladás lehetővé teszi, hogy nagy és bonyolult projekteket is sikeresen végigvigyenek.



JÁTÉK LEÍRÁSA

Kérd meg a gyerekeket, hogy a napi rutinjukat tekintsék „kódnak”. Például beszéljétek át a fogmosás menetét mint egy programozó. Gondoljátok át, hogy hány apró, egymásra épülő lépésből áll a fogmosás.

Odalépek a mosdóhoz - jobb kézzel megfogom a fogkrémet - bal kézzel lecsavarom a kupakot - jobb kézzel nyomok egy kis fogkrémet a fogkefére - visszacsavarom a kupakot - leteszem a fogkrémet - bevizezem a fogkefét - felemelem a számhoz - kinyitom a számat - és így tovább. Amikor ezzel megvagytok, jöjjön a gyermeki kreativitás! Kérjétek meg őket, hogy most ők mondjanak nektek programokat, pl.: hogyan választunk ki a reggeli ruhát, hogyan rakunk össze egy egyszerű uszonnát.

TIPPEK



Egyszerű kezdés

Válasszatok egy mindenki számára ismerős feladatot, például a reggeli készülődést, vagy kérdezzétek meg: „Hogyan jutunk el az iskolába?”

„Hibás program” játék

Tegyetek szándékosan egy rossz lépést a folyamatba, és kérdezzétek meg: „Mi történik, ha a fogkrémet a pohárba tesszük?”

Szerepjáték

Valaki legyen „robot”, aki csak az utasításokat hajtja végre, a többiek pedig „programozók”, akik megadják a lépéseket. Így még viccesebb a játék!

Alternatív megoldások

Gondoljátok át, hogyan lehet másképp is megoldani ugyanazt a feladatot. Pl.: „Mi lenne, ha egyszerre vennénk fel a cipőt és a kabátot?”

TIPPEK MEGBESZÉLÉSHEZ



Beszélgétek át, miért fontos a pontos sorrend, és hogyan okozhatnak a hibák „leállást” vagy vicces helyzeteket. Kérdezzetek rá, hogy mi volt a legmeglepőbb vagy legviccesebb pillanat a játék során, és emeljétek ki, hogy a hibák is tanítanak minket, akár csak a programozásban. Meséljétek el, hogy a számítógépek pontosan így működnek: lépésről lépésre követik a kódot, amit mi írunk. Végül mutassatok rá, hogy milyen nagy dologra voltatok képesek: egy komplex feladatot sikeresen lépésekre bontottatok és megoldottatok!

A fenti játékot megbízásunkból a **SKOOL**, Edison100-as szervezetünk ajánlotta.

the coding journey
SKOOL



www.skool.org.hu

