

Kod(la) Bebe

- Hasret ENÇ

* Kod Öğrenme ve
Robotla Öğrenme
ÜÇÜNCÜ

PROJENİN ÖZETİ VE BAŞARI HİKAYESİ

Teknoloji üreticileri arasında önemli isimlerin küçük yaşta kodlamayla buluşmasından ilham alıp, anasınıfından itibaren algoritma eğitiminin gerekliliği düşünülerek dünyada yapılan programlar incelenip bir öğretim programı oluşturuldu. Derslerde Scratch, Kodu Game Lab, code.org ve robot kiti kullanıldı. Bilişim Teknolojileri dersini sadece oyun oynamak olarak gören çocuklar yeni şeyler üretebildiklerini gördükçe, bilgisayar kullanım amaçları değişti. 6-12 yaş çocuklar:

- Robot Bilimindeki Gelişmeler
- Algoritma
- Problem Çözümü
- Akış Diyagramları - Kodlama
- Günümüzde Kullanılan Teknolojiler
- Algılayıcılar - Mekatronik gibi konularda eğitimler alarak kendi projelerini geliştirdiler.

Çocukların bilgisayar başında oyun oynamak için geçirdikleri sürenin büyük bir kısmını gönüllü olarak oyun/uygulama geliştirmek için kullandıkları tespit edilmiştir.