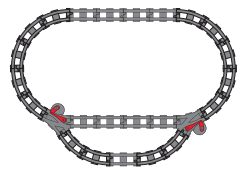


# Első lépések

Program expressz | 45025 | 3-6 éveseknek | 2-6 gyermeknek

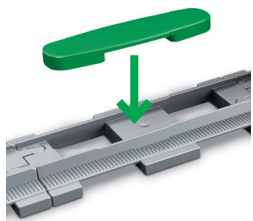
Ez az Első lépések foglalkoztatókártya segít megkedveltetni a Program Express készletet az óvodásokkal. A tevékenységeket úgy alakítottuk ki, hogy megismertessék a gyermekekkel a készlet egyedi elemeit, amelyben interaktív elemeket és mozdonyt találnak. A tevékenységek egy részének vagy mindegyikének elvégzése után letöltheti a Tanári útmutatót, amelyben még mélyrehatóbb, a korai programozáshoz kapcsolódó tevékenységeket talál.



1. Mutassa be, hogyan kell lefektetni a sínelemeket! Hagyja, hogy a gyerekek felfedezzék, milyen alakzatokban lehet elrendezni a síneket! Bátorítsa őket arra, hogy kísérletezzenek a váltókkal és a piros ütközőkkel! Kérje meg a gyermekeket, hogy építsenek pályát három vagy négy különböző végponttal!

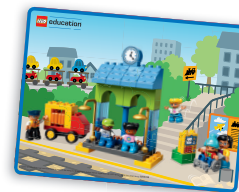


2. Si-hu-hu! Mutassa be a vonat mozdonyát! Mutassa be, hogyan kell elindítani és megállítani a mozdonyt, utána pedig kérje meg a gyermekeket, hogy egyenként indítsák el és állítsák le azt! Mutassa meg nekik, hogyan mozgassák a mozdonyt a pálya egyik végétől a másikig, hogy mindenki sorra kerüljön!



3. Mutassa meg a gyermekeknek, hogyan helyezték el az interaktív elemeket a pálya mentén! Kérje meg őket, hogy fektessék az egyik interaktív elemet a pályára, majd indítsák el a mozdonyt! Kérdezze meg őket, mit tapasztalnak, amikor a mozdony az interaktív elem fölé ér! Ismétlje meg ezt az összes interaktív elemmel, majd engedje, hogy a gyermekek szabadon játszanak és kísérletezzenek az elemekkel!

4. Mutassa meg a gyermekeknek egyenként az építőkártyákat, és kérje meg őket, hogy mondják el, mit látnak! Kérdezze meg őket, hogy jártak-e már a mutatott helyek valamelyikén, és kérje meg őket, hogy meséljenek az élményeiről! Kérje meg együttműködésre a gyermekeket, hogy építsenek meg legalább három olyan helyet, amelyet az építőkártyákon láttak!



5. Most pedig állítsa össze az egészet! Kérje meg a gyermekeket, hogy helyezték el a modelljeiket a pálya mentén! Ösztönözze őket, hogy a mozdony és az interaktív elemek felhasználásával szállítsák a figurákat ide-oda a különböző célok felé a pályán!



## Tanulási célok

Kezdő tudomány és technika:

- Egyszerű technológia megismerése és használata
- Az ok és okozat összefüggése
- Előrejelzések készítése és észrevételek megtétele
- Számítástechnikai gondolkodás fejlesztése
- A térbeli gondolkodás fejlesztése