



PROYECTO EDUCATIVO DE ACTIVIDADES
VESPERTINAS



CURSO 2017 – 2018

Kids Coding

PRESENTACIÓN.

Este proyecto está enfocado para chic@s de 6 a 8 años que están cursando estudios en nuestro colegio y que quieren trabajar y divertirse durante las tardes. Se trata de un complemento formativo que les permita desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas para completar las actividades de programación.

El principal objetivo es desarrollar en las nuevas generaciones habilidades que les ayudarán a lo largo de toda la vida. L@s niñ@s aprenderán a través del juego los fundamentos de la programación con el uso de los robots Dash & Dot, scratch, code y tynker.

En nuestro taller se desarrollarán ejercicios, prácticas y proyectos para fomentar habilidades de suma importancia en los niños:

- Resolución de Problemas Complejos
- Pensamiento Crítico
- Creatividad
- Colaboración
- Inteligencia Emocional
- Toma de Decisiones
- Negociación

OBJETIVOS

General:

Desarrollar en nuestr@s niños los fundamentos de la programación a través del juego usando recursos como scratch, code, tynker y nuestros robots Dash Dot.

Específicos:

- Aprender a programar de manera natural y lúdica.
- Aprender a trabajar en equipo, organizarse, llegar a acuerdos respetando las aportaciones de sus compañeros.
- Adquirir conceptos tecnológicos básicos y aspectos básicos de los lenguajes de programación.
- Divertirse a través de la programación.

Actitudinal:

Promover el desarrollo habilidades sociales, fomentando en l@s niñ@s actitudes positivas como compañerismo, amistad, solidaridad y trabajo en equipo.

RECURSOS

- Dash & Dot.
- iPad.
- Cuenta de google.

METODOLOGÍA

- Las clases se estructuran de la siguiente manera:
- Explicaciones de los conceptos a abordar (controladora, sensores y detectores, software, ...)
- Se plantean retos que los alumnos deben solucionar aplicando los contenidos desarrollados.
- Se debaten posibles soluciones entre los miembros de cada grupo.
- Se afronta el diseño y la programación.
- Se exponen y comentan soluciones desarrolladas.

PARTICIPACIÓN

Los alumnos inscritos participarán en la Wonder League Robotics Competition 2017-2018 en la que deben resolver retos del mundo actual programando a los robots Dash & Dot.