

CodeKandó – egy szakkör programozásra

Meghívó záróeseményre

Tisztelt Érdeklődő!

A 2017-18-as tanévben pályázati forrásból 12 alkalommal megszerveztünk a **CodeKandó** fantázianévvvel illetett szakkört a **LogMeIn Kft** támogatásával és az A „Kandó Szakközépiskoláért” Alapítvány védnökségével. A célunk az volt, hogy általános iskolás diákoknak játékos kereteken belül mutassuk be a programozást egy CodeCombat nevű webes platform segítségével, mely megvalósítás a CoderDojo mozgalom elvei szerint működött, jelesen ingyenesen elérhető bármelyik 7-14 éves diák számára. Ez a program egy olyan platform, melyben programozni tanulnak, miközben egy igazi játékot játszanak.

Ezúton szeretnénk bemutatni a szakkör eredményeit és produktumait, mellyel kétséget kizáróan hozzájárultunk a diákok logikus gondolkodásának fejlődéséhez, valamint a programozás tanulásukhoz, ugyanakkor a játékok használatával mindezt játékos formában tették meg, észrevétlenül.

Erre a záróeseményre várjuk Önt szeretettel, ahol lehetőség nyílik betekinteni a programba, az általános iskolás diákok és saját diákjaink közös munkájába, valamint egy kis catering mellett lehetőség nyílik beszélgetni diákjainkkal az általuk tapasztaltakról, a menet közben felmerült nehézségekről, valamint a játék előnyeiről.

Helyszín:

Miskolci SZC Kandó Kálmán Informatikai Szakgimnáziuma
Miskolc, Palóczy u. 3., 309-es terem

Időpont:

2018.03.28. 15:00

Tisztelettel,

Németh Bence
szakkörvezető, informatikatanár
Miskolci SZC Kandó Kálmán Informatikai Szakgimnáziuma

Miért fontos játékokon keresztül tanulni?

A játék olyan közeg, ami elősegíti az interakciót, a kezdeményezést, és a kísérletezést. Egy jó játék ösztönzi a játékost, hogy idővel egyre jobb legyen bizonyos képességekben. Ez ugyanaz a fontos folyamat, melyen a tanulás során megyünk keresztül.

A játékok kiválóan jutalmazták az alkotói erőfeszítést: azt a fajta erőfeszítést, ami olyan tanuláshoz vezet, ami magával ragadó, nem egyhangú.

Kutatások alapján valószínű, hogy a játék jó hatással van a fejlődő agyra

A játék-alapú tanító rendszereket összevetve a hagyományos kiértékelő módszerekkel világos különbséget kapunk: a játékok jobban segítenek a tudás rögzítésében, koncentrációban és nagyobb teljesítmény elérésében.

A játékok valós idejű visszajelzést adnak, ami lehetővé teszi a tanulóknak, hogy helyesbítsék megoldásaikat és teljesebben megértsék az anyagot, mintha csak "helyes" és "hibás" válaszokra támaszkodnak.



Valódi játék, mely valódi programozással játszható



Egy nagyszerű játék több mint jelenvények és kitüntetések - a játékos fejlődéséről, jól kidolgozott rejtvényekről, kihívások magabiztos kezeléséről szól.

A CodeKandó szakkörben a CodeCombat a játék, mely megadja a játékosoknak azt az eszköztárat és magabiztosságot, melynek segítségével kezdő és haladó tanulók is helyes kódot írhatnak.