



Програмиране без праг и без таван

Международна ЮНЕСКО конференция QED'17: Децата в дигиталната ера

21 септември 2017г., София, България

Резюме

Децата в дигиталната ера се раждат обградени от информационни и комуникационни технологии (ИКТ) – за тях е далеч по-лесно да се ориентират в ново мобилно устройство, отколкото за техните родители и учители. От друга страна, бизнесът и обществото оценяват развиването на умения за програмиране като жизнено важно за съвременното общество. Това води до възникване на множество школи по програмиране, въвеждането на нови учебни програми и дори нов предмет в училище – *компютърно моделиране*.

Трябва ли обаче програмирането да бъде самоцел? Въвеждането на нови учебни програми поставя ли *праг* и *таван* пред преподавателите? А има ли компютърни езици езици и среди, в които програмирането да бъде на практика *без праг*, а *таван* да е само въображението на потребителите?

България има дългогодишен опит в преподаването на програмиране и най-вече – в **ученето чрез програмиране**. Лого-философията на Сиймър Пепърт, разглеждаща програмирането като средство за учене и творческа изява, естествено приляга и на съвременните езици за програмиране, наследници на Logo и разработени специално за деца.

По време на семинара за участниците няма да има праг. Но това не значи, че ще *започнем от нулата (from scratch)* - ще стъпим на традициите на лого-философията и лого-културата в България, ще ви представим възможностите за тяхното развитие чрез Scratch и разбира се ще творим и ще се забавляваме заедно! Ще разчитаме на *достатъчно висок таван*.

Целева аудитория

Учители, родители, ученици

Продължителност

1 час и 30 минути

Цели на семинара

Да *запали* малки и големи за математика и изкуство, вплетени в едно чрез програмиране в духа на конструкционизма - образователната философията на Сиймър Пепърт.

Формат на семинара

Интерактивна презентация, демонстрация, практическа дейност



Предварителна програма

9:30 – 9:50	MathArt – магията на математиката и изкуството в стил Лого	Евгения Сендова Николина Николова
9:50 – 10:10	Да опитаме заедно – демонстрация със Scratch	Николина Николова Евгения Сендова
10:10 – 10:20	Регистрация на участниците в онлайн среда Scratch и студиото на събитието. Запознаване със средата.	
10:20 – 11:00	Програмиране, математика или изкуство? Практическа сесия със Scratch	Модератори: Евгения Сендова Николина Николова Димитър Боев

Забележка:

Ползването на собствени преносими / мобилни компютри ще осигури удобство и комфорт при практическата сесия. Ще предоставим и няколко таблета.

Очаквани резултати

Създаване на отношение към създаването на програми като средство за активно учене, формулиране на материализирани хипотези и творческа изява.