

Програмиране в детската градина? Възможно и полезно

В 156. ДГ „Весели мишлета“ в София децата се учат да кодират без екран с образователен робот

Детската градина е мястото, където преминават първите няколко години от развитието на бъдещите ученици. Онези подрастващи и тийнейджъри, които впоследствие коментират и анализират по отношение на резултати от тестове, матури, дигитални компетентности, практически умения и реализация. Около 90 % от тях са тръгнали именно от пълноценно оцветените сгради със слончета, пясъчници и катерушки в дворовете, чиито имена най-често са трогателно умалителни – Пчелица, Слънчице, Звездичка, Брезичка... На онова, което се случва между стените на тези сгради, на работата на учителите, към които има изискване да бъдат с висше педагогическо образование и не просто да обгрижват децата, а да ги обучават, стъпва последващото развитие на учениците в начален, прогимназиален и дори гимназиален етап. От детската градина започваме. И докато няма официално регламентирани алтернативи, образователният им процес се нуждае от внимание.

Какво означава да работиш върху алгоритмично мислене при деца, които са във втора, трета или четвърта група в детската градина? Защо им е на тях програмиране и възможно ли е изобщо да се обучават в тази насока? Ангажират ли се с обучението на най-малките образователните експерти днес? И какво разбираме под важните „първи 7 години“?

По темата за ранното детско развитие и образователния процес в детските градини „Аз-буки“ разговаря с Лилия Инева от „Джунитър Ачийвмънт България“ (JA Bulgaria), Лина Иванова от 156. ДГ „Весели мишлета“ в София и Сийка Стирянова от ДГ „Морска звезда“ – Бургас.

Петя НИКОЛОВА

И трите дами имат връзка с образованието и отдават значение не просто на ранното детско развитие, а подпомагат усвояването на дигитални умения и развитието на алгоритмично мислене в детската градина. И макар че дейността все още не е особено разпространена в нашите детски градини, съществуват индикации за нуждата от подобни занимания и ползата от тях. А що се отнася до определението за алгоритмично мислене, то можем да го заменим с логическо, системно или мислене, при което следваш малки последователни стъпки, за да достигнеш крайната цел. И което в бъдеще ще ти помогне за разрешаване и на житейски проблеми.

„Смятам, че изграждането на алгоритмично мислене още в детската градина е напълно възможно и много полезно, тъй като чрез подходящи за възрастта игри и практически дейности децата могат да се учат на последователност, да откриват закономерности, да планират действията си и да търсят решения на различни задачи“, казва Сийка Стирянова, педагог на втора група „Златна рибка“ в ДГ „Морска звезда“ в Бургас.

Отскоро тя е водещ учител към доброволческата инициатива Европейска седмица на програмирането (EU Code Week), чийто представител у нас е екипът на „Джунитър Ачийвмънт България“. Сама проявява интерес към отворената покана за водещи учители на сайта на JA Bulgaria, попълва формуляра за кандидатстване и става един от четиримата нови водещи учители у нас, които се присъединяват към обществото на EU Code Week.

В образователната система в България вече има 27 водещи учители.

„Това означава, че те са водещи конкретно в инициативата Code Week, която и до днес се развива като доброволческа. Водещите учители всъщност поемат ангажимента да увеличат около себе си и други свои колеги в мисията на Code Week, а също така стават част от международната общност и могат да обменят опит със свои колеги от чужбина“, обяснява Лилия Инева, проектен мениджър в JA Bulgaria, който отговаря за EU Code Week.

Организацията става координатор на инициативата за страната ни през 2024 г. Още тогава в нея участват и малки ученици – от предучилищен и начален етап, но тази година за първи път се разгръща в такава степен, че да обхване конкретно и детските градини. Затова е важно, че Сийка Стирянова е представител на детска градина и ще работи за развиването на алгоритмично мислене и дигитални умения у децата от най-ранна

възраст. Освен нея сред четиримата нови за 2026 г. водещи учители има още един педагог на съвсем малки ученици – Кичка Петрова от ДГ „Осми март“ в Пловдив.

„Програмирането в детските градини не се прави с екранно устройство, а чрез различни игри, които развиват алгоритмичното мислене. Играта обединява всички деца и ги изправя пред едни и същи предизвикателства. По този начин момичетата, за които имаме голямо желание да бъдат привлечени към технологиите от ранна възраст, също добиват увереност, че могат да се справят наравно с момчетата. Конкретно за тях е хубаво да имат и ролеви модели – жени, които да им показват, че са успели да се развият в тази сфера“, уточнява Лилия Инева.

За Лина Иванова, педагог на втора група в 156. ДГ „Весели мишлета“ в София, момичетата се справят изключително добре. „Не можем да говорим за полови характеристики, а за индивидуални“, убедена е тя.

Како професионалист с богат опит, включително с проекти, Лина също е част от обществото на EU Code Week. Именно чрез инициативата на JA Bulgaria печели финансиране за разработения си проект „Тейл-Бот приключения: дигитална грамотност за умни деца“. Благодарение на нейната проактивност в една от най-новите детски градини в столицата 82 „весели мишлета“ участват в практически занимания по кодиране без екран, с образователен робот.

„Бяхме единствената детска градина, която се осмели да кандидатства за финансиране към EU Code Week. Целта ни беше именно това – да получим средства, за да закупим роботчетата и да осъществим на практика заложените дейности. Идеята не е да правим проекти, а чрез проектите да остава нещо, което има смисъл да продължи. Да бъдат полезни и в употреба дълго време“, обяснява Лина Иванова. Според нея кодирането за най-малките е подкрепяне.

„Програмирането е следване на стъпки, което води до определено действие. Роботчето Тейл-Бот е много симпатично, няма общо с познатите отпреди калинки и пчелички например. Говори няколко езика, може дори да танцува и докато го управлява чрез бутони и с помощта на стрелки, детето го движи по определен маршрут върху специална подложка, която е част от комплекта, и по този начин изпълнява поставената задача и всъщност програмира. Усвояват се основни понятия като последователност, команда, проверка и корекция. При това стрелките са в цветове, защото в най-ранна възраст децата все още нямат пространствено мислене“, разказва Лина.

Освен че програмират, децата научават много за плодовете, цветовете и животните.

Снимка ДГ „Весели мишлета“



Децата и родителите от 156. ДГ „Весели мишлета“ – София, се запознават с образователната игра с робот

Впечатлена от бързото им възприемане, учителката твърди, че ако инструкцията е дадена правилно и на тях им е обяснено точно, всички се забавляват и най-важното – справят се отлично.

Но за да се внедри една подобна дейност в детска градина, ръководството и екипът също трябва да откликнат.

„В началото трябваше да запознаем колегите, да се обучат да работят с играта, след това да започнем с децата, проведохме и няколко педагогически ситуации, направихме и среща с родителите. Интересно е, че когато дойдоха родителите и им представихме играта, им стана толкова забавно, че се увлякоха. Голяма част от тях са програмисти и наистина беше много любопитно да ги наблюдаваме как реагират, ако срещат, и как се ядосват, когато написнат грешен бутон“, споделя Иванова.

На събитието в 156. ДГ „Весели мишлета“, посветено на темата и използването на Тейл-Бот за изграждане на алгоритмично мислене, са поканени освен родители и учители от всички детски градини в района. Директорката Мария Гардова застава изцяло зад идеята и реализирането на проекта.

Лилия от JA Bulgaria също присъства и е впечатлена от демонстрацията и уменията на децата.

„Събитието беше прекрасно, проектът е много благодатен“, казва тя. И изразява надежда, че и други детски градини ще се „заразят“ от добрите отзиви и ще започнат да работят за изграждане на алгоритмично мислене у децата от най-ранна възраст.

„Моделът учене чрез правене все повече доказва влиянието си върху децата, най-вече в това, че засилва доверието в собствените

им възможности. Ранното детско развитие е изключително важно“, добавя Лилия Инева.

Сийка Стирянова от ДГ „Морска звезда“ в Бургас е напълно съгласна, че не е необходимо да има отделен учебен час за заниманията по програмиране.

„Възможностите могат естествено да се включват в ежедневието педагогически процес чрез игрови, STEAM и проектни дейности. Разбира се, важни са както подготовката и желанието на учителите, така и подкрепата и създаването на подходяща среда от страна на ръководството“, казва тя.

И въпреки че 156. ДГ „Весели мишлета“ работи вече по формиране на алгоритмично мислене от най-ранна възраст, а Лина Иванова успява да реализира проект в това направление, за учителката са важни и други неща.

„Без да ангажирам никого, бих казала, че работата в детските градини стои някак си на заден план. Говори се за обучението в училище, говори се за висше образование, но това, което се случва в детските градини, сякаш не е на дневен ред. А основата, която се полага в детската градина, е много важна за това, което се случва напред. И затова трябва да се тръгне оттам и каквито и реформи да се правят и както и да започнат те, не бива да се търсят само резултати от тестове и стандарти, свързани със справянето на децата, а по-скоро да се развива обучителен процес, който да е съобразен с възрастта“, обяснява Лина.

И добавя: „Трябва да научим младите хора, че са им нужни желание, воля и смелост да сбъдват мечтите си, защото те се постигат с труд. Ние ги заблуждаваме, насърчавайки ги с думите: „Мечтай и то ще стане!“. Но това не е вярно. Зад всяка осъществена мечта стои много труд.“