



# 科技世代

## 3歲半學編程

驟聽之下，編寫電腦程式（coding）似是高不可攀，只有某部份I.T.專業人士才能勝任。其實不少國家已把coding納入課程範圍，希望學生自小掌握該種國際通用語言。近來，坊間亦有興趣班教授相關知識，助小朋友先拔頭籌。



### 2 圍圈預備

接着，導師指示大家一起圍圈坐下，讓小朋友幫忙展開探險地圖，透過動手，除了具體地告訴各人知道課程正式開始，亦令小朋友明白，並非一味等候別人服侍，自己亦有份一同參與。



### 適齡學習

RoboCode Academy負責人Jackei表示，透過木頭機械人Cubetto學習編程及操控機械人，可啟發幼兒對程式設計的早期興趣，從掌握指令和序列，有助發展幼兒數學和邏輯能力。而且科學的精神就是再接再厲，即時遇上困難，但只要堅持，嘗試自己思考更正，就可以培訓幼兒的解難能力。除此之外，課程亦着重發展幼兒表達能力，透過小組討論和匯報，加強他們的組織能力和溝通時的自信心。

雖然看似複雜，但因為課程重視適齡教育，亦會按每堂主題增加相應的活動元素，平衡年齡和課程的教學需要。而且，課程會針對幼兒的特點，教學盡量貼近日常，幫助他們理解和應用。

#### 興趣班檔案

主辦機構：RoboCode Academy  
課程名稱：ROBOCODE ACHIEVER

### 上堂做咩嘢？



### 1 重視禮貌

開始上課前，小朋友需與導師打招呼，培養基本禮貌，課堂強調要有正確學習態度，小朋友來上堂是要認真學習而非純粹玩耍。然後，小朋友來到課室門前需自行脫鞋，並將鞋子整齊放在門外，期望他們掌握基本自理能力，學會照顧自己。



### 3 畫畫探索

然後導師讓小朋友觀察探險地圖上有甚麼物品，包括有一些大自然景點，還有一艘船。隨後，邀請他們照着圖案，畫在白板上。導師表示，所有幼兒教育必須要與日常生活掛勾，藉畫畫增加對生活事物的觀念和認知，同時增添興趣。

## 4 重溫環節

每堂皆設有重溫環節，回顧上堂的內容。課堂所使用的程式學習機器人Cubetto，其實是啟發自海龜學院的LOGO程式語言，不同顏色的積木代表一個指令，只要將彩色積木拼在底板上，按下傳輸鍵，就可以讓Cubetto接指令在探險地圖上移動。導師會先重溫不同顏色積木的意思，然後問問題，邀請小朋友選擇正確的積木。



## 6 自由空間 玩樂教學

之後導師以探險地圖上的座標，教導東南西北的概念，除了以白板輔助小朋友認識中、英文詞彙外，更利用地膠墊，與小朋友一起站立玩遊戲，加深對東南西北的認識。

為發揮小朋友的領導能力，課堂最後有少許自由玩樂時間，邀請小朋友講解和指引其他人參與遊戲。☑



## 5 計劃編程

隨後就會安排一些小挑戰，讓小朋友自行想出一條路線，並計劃編程。如果遇上編程錯誤，導師不會直接告訴小朋友，相反，會繼續邀請小朋友按下按鈕嘗試啟動Cubetto。當小朋友發現Cubetto沒有反應時，或者未能去到預期的軌道，就知道出錯，需要改變編程塊。此時，導師會透過問答，引導小朋友作出合適改變。在過程中，正正培訓着小朋友的逆境商數，即使有困難，只要重新嘗試，以及主動尋求協助，就可解決問題。有時候導師會安排小朋友自行創作故事，講述Cubetto經過不同的地方後發生甚麼事，既發揮創意，同時培訓表達能力。