

Particularități de vârstă: 4-9 ani

Descriere tehnică: Echipamentul Matatalab este un set educativ de codare, destinat să introducă copiii în conceptele de bază ale programării și logicii computaționale într-un mod interactiv și distractiv. Prin utilizarea unui robot fizic și a unor piese tangibile pentru codare, copiii pot vedea imediat rezultatele codului pe care îl creează.



Matatalab pune un accent puternic pe aspectul ludic, permițând copiilor să experimenteze cu idei și să învețe din greșeli într-un mediu distractiv.

Prin crearea secvențelor de comenzi pentru MatataBot, copiii învață să gândească secvențial și să anticipeze rezultatele acțiunilor lor, fundamentând astfel bazele gândirii algoritmice și logice.

Descriere didactică: Deși există sarcini și provocări prestabilite, Matatalab permite și libertatea de a experimenta, încurajând copiii să vină cu propriile lor idei și soluții, ceea ce stimulează creativitatea și inovația.

Prin integrarea conceptelor de știință, tehnologie, inginerie și matematică (STEM) într-un singur produs, Matatalab face aceste domenii accesibile și atractive pentru copii, punând bazele pentru înțelegerea mai profundă a acestor subiecte esențiale.

Activitățile cu Matatalab pot fi realizate individual sau în grupuri, încurajând colaborarea între copii, dezvoltarea abilităților sociale și învățarea de la colegi.

Componente cheie și caracteristici ale echipamentului Matatalab:

- 1) Robotul MatataBot - acesta este elementul central al setului, un robot simpatic și ușor de utilizat, care execută comenzi și se deplasează pe o suprafață plană;
- 2) Tabla de Codare - este un panou unde copiii pot plasa diferite comenzi pentru a controla mișcările lui MatataBot;
- 3) Butoane de Comandă - acestea sunt piese fizice pe care copiii le pot utiliza pentru a crea secvențe de codare;
- 4) Placa de Activități - este un spațiu de lucru unde MatataBot poate fi programat să se miște, facilitând înțelegerea conceptelor de spațiu și coordonate;
- 5) Cartonaje de Provocare - Acestea sunt concepute pentru a ghida copiii prin diferite niveluri de codare, începând cu sarcini simple și avansând către provocări mai complexe.



Discipline asociate: ✓ Informatică ✓ Matematică ✓ Științe ✓ Geografie

Resurse: [Modele de lecții. engleză](#)
[Ghid de utilizare. engleză](#)