

Od października uczniowie szkoły podstawowej uczestniczą w zajęciach związanych z nauką podstaw programowania. Bawią się, nie myśląc o nauce. Dzieciaki układają komendy z kartonowych klocków, skanują własną instrukcję aplikacją mobilną i obserwują co zadzieje się na ekranie. Korzystamy z aplikacji takich jak Lighbot Hour, Bit By Bit, dzięki którym kształtują logiczne myślenie. Tworzymy też trasy dla małego robocika ozobota, który podąża po narysowanej czarnej linii, odczytując także specjalne wielokolorowe tagi, w których zakodowane są odpowiednie komendy: przyspiesz, zwolnij, włącz tryb nitro (duża prędkość), skręć w prawo lub w lewo, zawróć, zawróć na końcu linii, szukaj drogi po prawo lub po lewo, zliczaj punkty, tagi, kolorowe ścieżki, poruszaj się zygzakiem lub do tyłu itp. Rozwijamy kreatywne myślenia i wyobraźnię.

Zapraszamy do obejrzenia galerii zdjęć.

Emilia Grzegorzcyk
Magda Zawistowska

