Wielki Tydzień Programowania z MegaMisją za Nami **[1]**



Wielki Tydzień Programowania z MegaMisją za Nami, ale nie oznacza to, że kończymy zabawę z programowaniem.

Nasze spotkanie z programowaniem trwa, już od dłuższego czasu, ale postanowiliśmy się skupić na zabawie z Kubą i Julką. Zaczęliśmy stawiać pierwsze kroki z programowaniem offline. Kartka, kredki i do dzieła. Pierwszą zabawą była nasza szalona MUCHA! Na zakodowanej karcie pracy uczniowie spotkali się z Kubą i Psotnikiem. Sterując muchą w prawo, lewo, góra lub dół nasza mucha poruszała się na planszy, a nasi uczniowie pilnie obserwowali i śledzili, kiedy mucha wyjdzie poza pole. Kiedy nasza muszka wskoczyła na pole, na którym pojawiła się postać Kuby lub Psotnika uczniowie mieli za zadanie jak najszybciej to powiedzieć na głos. Mali programiści tak wkręcili się w całą akcję, że każdy z Nich chciał sterować muchą.

Następnym zadaniem było odkodowanie hasła, zakodowanego w małych kwadracikach. Podzieliliśmy się na grupy dwu osobowe, które sprytnie i szybko odkodowały napis zakodowany w kwadracikach – był to oczywiście napis MEGAMISJA! Prace naszych świetliczan do tej pory można oglądać na wystawie w świetlicy.

Po kodowaniu na papierze przyszedł czas, aby przejść do świata wirtualnego. Podjęliśmy się pracy w programie code.org, w którym świetliczanie mieli okazję spróbować swoich sił w kodowaniu online. Układając sekwencję zastanawialiśmy się, jak pokierować postacią, aby dotarła do wyznaczonego celu. Każdy z uczniów miał do pokonania swoją misję. Całość zadania była powiązana z MegaMisją - wcześniej uczniowie dostali wiadomość od Psotnika, że aby przejść do kolejnego poziomu, muszą wykonać kilka zadań z owej strony. Zaangażowanie dzieciaków przerosło moje oczekiwania.

Na koniec wprowadziliśmy do zabawy Ozoboty ! Na początku z kartami prac ze strony https://www.edu-sense.com/pl/ [2] przypomnieliśmy sobie zasady kodowania naszych małych przyjaciół. Następnie musieliśmy wprowadzić kody na gotowej planszy z napisem CODE WEEK. Radość ogromna, kiedy nasz ozobocik kręcił się jak szalony na naszych kodach. Kolejne zadanie było, już troszkę trudniejsze. Uczniowie musieli stworzyć samodzielnie planszę do Ozobota, który musiał dotrzeć od Kuby do Psotnika pokonują na trasie przynajmniej cztery kody. Dzieciaki zaangażowane w działania główkowały jak ustawić trasy, aby ich Ozobot dotarł najszybciej do Psotnika. Na koniec zrobiliśmy zawody, który Ozobot jako pierwszy dotrze do Psotnika.

Podczas tego tygodnia w naszej świetlicy wiele się działo. Towarzyszyło Nam wiele dobrych emocji, które zbliżyły i zintegrowały naszą świetlicową grupę.

Dziękujemy za inspirację!

Pozdrawiamy.

Szkoła Podstawowa im. Adama Mickiewicza w Skalmierzycach.



- [3]

20171019 095722 1



- [4]

20171019 103737 1 1



-

[5]

20171019 124558 1



- [6]

20171023 140033 1



- [7]

20171023 140141 1



- [8]

20171023 160104 1

Source URL: https://spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/de/node/1478

Links:
[1] https://spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/de/node/1478
[2] https://www.edu-sense.com/pl/
[3] https://spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/sites/spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/files/styles/media_gallery_large/public/20171019_095722%5B1%5D.jpg?itok=PWY4UF3G
[4] https://spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/sites/spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/files/styles/media_gallery_large/public/20171019_103737%5B1%5D%20%281%29.jpg?itok=V3yvHs1X
[5] https://spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/sites/spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/files/styles/media_gallery_large/public/20171019_124558%5B1%5D.jpg?itok=3JZcNryb
[6] https://spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/sites/spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/files/styles/media_gallery_large/public/20171023_140033%5B1%5D.jpg?itok=tJlTTlwC
[7] https://spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/sites/spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/files/styles/media_gallery_large/public/20171023_140141%5B1%5D.jpg?itok=Y-AqNzI-
[8] https://spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/sites/spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/files/styles/media_gallery_large/public/20171023_160104%5B1%5D.jpg?itok=9h03r7ob