Lekcja programowania prowadzona przez uczniów klasy IIA dla swoich rodziców i nauczycieli

W dniu 29.05.19r. uczniowie **klasy IIA** wraz ze swoją wychowawczynią **Karolina Gawlik** zaprezentowali rodzicom i nauczycielom swoje umiejętności z nauki programowania, które zdobyli w czasie zajęć w ramach projektu edukacyjnego „Sztuczna Inteligencja I – programowanie w szkołach Opolskiego NUTS-3” prowadzonych przez wychowawczynię.

Na początku uczniowie pokazali zabawę kubeczkami „Przesuwanka kodowanka”, której celem było ustawienie kubeczków, w taki sposób, żeby w każdej linii były kubki tylko w jednym kolorze. Następna zabawa polegała na rozkodowaniu nazw zwierząt oraz obrazka, w której uczeń

kierował się strzałkami. Kolejne zabawy pokazywały jak można programować różne roboty, takie jak DOC, Scottie Go czy Photon.

Mówiący robot edukacyjny DOC może być zaprogramowany tak, aby wędrować dowolnie lub według poleceń na kartach, naciskając odpowiednie przyciski ze strzałkami.

Scottie Go! To innowacyjna gra do nauki programowania. Jest połączeniem kartonowych klocków za pomocą, których gracze układają komendy programistyczne, oraz aplikacji która wyznacza zadania, skanuje ułożone rozwiązania i przekształca je w ruch i zachowanie robota Scottiego oraz poznanych w grze innych bohaterów.

Robot Photon wyposażony jest w sensory, które pozwalają mu widzieć, słyszeć, odczuwać dotyk, odróżniać ciemność od światła, mierzyć odległość i nie tylko. Za pomocą aplikacji uczniowie prowadzili robota po macie edukacyjnej, na której były zadania do wykonanie. Robot zmieniał kolor kolory oczu i czułek oraz wydawał dźwięki zwierząt.

Na koniec uczniowie zaangażowali rodziców w zadanie z programowania, które polegało na zamianie miejsc chłopców i dziewczynek. Uczniowie mogli się tylko przesuwać o jedno miejsce lub przeskakiwać o jedną osobę.

Zajęcia z robotami pomagają dzieciom rozwijać umiejętności logicznego myślenia, odkrywania nowych technologii i stawiania pierwszych kroków w świecie programowania.

Karolina Gawlik