

Portal Województwa Lubuskiego



Lubuskie Koduje



Kategoria - Archiwum

Data publikacji -5 grudnia 2018 godz. 13:28

5 grudnia br. w urzędzie marszałkowskim odbyła się druga edycja lekcji programowania pn. „Lubuskie Koduje”. Celem wydarzenia było zachęcenie młodzieży do nauki kreatywnego programowania, niezależnie od wieku oraz pokazanie, że programowanie staje się trzecim językiem świata. Programowanie nie musi odbywać się tylko na komputerze. Uczniowie

poznali zabawy ćwiczące logiczne myślenie i wprowadzające do nauki programowania na macie edukacyjnej, tzw. aktywności offline - bez używania sprzętu cyfrowego.

Młodych Lubuszan powitała sekretarz województwa Patrycja Górniak. – To bardzo ciekawe warsztaty, które mają nauczyć was kreatywności - mówiła sekretarz. Celem było pokazanie, że kodowanie nie jest zarezerwowane tylko dla programistów, bo tak naprawdę każdy może nim być, rozwijając swoją wyobraźnię, logiczne i abstrakcyjne myślenie, a także zdolność planowania.

Celem wydarzenia „Lubuskie Koduje” jest promowanie idei nauki kreatywnego programowania, niezależnie od wieku oraz przedstawienie, że programowanie staje się trzecim językiem świata oraz że każdy może być programistą, rozwijając swoją wyobraźnię, logiczne myślenie, a także zdolność planowania.

Uczestnicy to uczniowie klas VI, VII, VIII.

W ramach zajęć uczniowie skorzystali z następujących aktywności:

- 1.** Zabawy ćwiczące logiczne myślenie i wprowadzające do nauki programowania na macie edukacyjnej, tzw. aktywności offline - bez używania sprzętu cyfrowego, a także praca na tabletach z dedykowanymi do celów edukacyjnych aplikacjami uczącymi kodowania.
- 2.** Aktywności wymagające pracy zespołowej polegające na sterowaniu i programowaniu robotów Dash i Dot.
- 3.** Tworzenie własnych projektów z użyciem prostej elektroniki.

Tematyka:

Aktywności programistyczne:

Zabawy ćwiczące logiczne myślenie i wprowadzające do nauki programowania z wykorzystaniem tabletów z dedykowanymi do celów edukacyjnych aplikacjami uczącymi kodowania.

Gra planszowa Scottie Go, która w środowisku offline - bez komputera - pozwala na naukę układania programistycznego kodu.

Zabawa i nauka programowania z robotami:

Aktywności wymagające pracy zespołowej polegające na sterowaniu i programowaniu robotów Dash i Dot i mBot.

Uczniowie mieli do wykonania konkretne zadania z wykorzystaniem robotów. Zadania w formie minigry z użyciem QR kodów.

Aktywności makerskie (mini majsterkowanie):

Tworzenie własnych projektów makerskich z użyciem prostej elektroniki. Uczniowie mogli zaprogramować płytkę Makey Makey, która pozwala na wywoływanie dźwięków i bawienie się muzyką.

