Misja programowanie - stop klatka

Od listopada, w ramach projektu „Misja programowanie” Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informatycznego, uczniowie klasy I uczą się programowania. Na początku, bawiąc się przy tym doskonale, programowaliśmy czynności z życia codziennego, sterowaliśmy osobą w realu i na papierowej planszy, czyli zajęliśmy się programowaniem w świecie fizycznym, bez użycia komputera.

Prawdziwe emocje wywołała aplikacja komputerowa code.org, gdzie uczniowie wcielali się w rolę artysty i po napisaniu kodu, mogli narysować prawie wszystko. Inspirująca była też głodna pszczółka, której pierwszoklasiści pomagali zbierać nektar, by mogła wytworzyć miód. Uczniowie poznali też programowanie w środowisku Scratch i zaczęli tworzyć własne animacje. Przed nami jeszcze programowanie z grą edukacyjną Scottie Go!, tworzenie gry offline w bibliotece gminnej z udziałem rodziców i zajęcia z robotyki, czyli programowanie robota Photon, ale o tym już następnym razem????

Nauczyciel edukacji informatycznej