

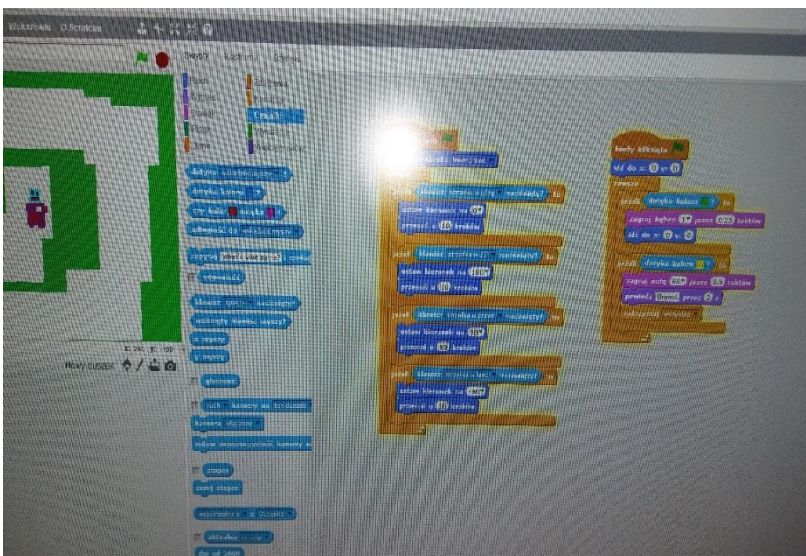
PROGRAMOWANIE NA WESOŁO



Zajęcia były adresowane do uczniów z klas I-IV i miały na celu wykształcenie umiejętności logicznego myślenia i analizowania problemów, szukania rozwiązań i wyciągania wniosków oraz wyrobienie u uczniów podstawowych intuicji programistycznych w oparciu o uproszczony „obrazkowy” język programowania.

Uczniowie zapoznali się z aplikacją KoLo, w której punktem odniesienia ruchu jest scena (aplikacja KoLes), a obiekt jest przesuwany w górę, w dół, w prawo, w lewo, niczym pionek na szachownicy. Pracowali również w programie Baltie, sterując czarodziejem za pomocą instrukcji, ale najwięcej radości sprawił im program Scratch, w którym nauczyli się pisać polecenia dla duszków za pomocą skryptów.

Myślą przewodnią wspólnych spotkań podczas zajęć było skłonienie dzieci do używania komputerów nie tylko w sposób pasywny (uruchamiając programy), ale również aktywny (tworząc własne). Wszyscy programujący w Baltiem, Scratchu i LoGo mogli prezentować swoje programy, poprawiać je oraz wymieniać opinie na ich temat.



"Programowanie na wesoło" to zajęcia o graficznym języku programowania opartego na tzw. myśleniu wzrokowym, które stanowi bazową formę ludzkiego poznania. W sposób przystępny wprowadza dzieci w podstawowe pojęcia i konstrukcje programistyczne.

Janina Ziółkowska