Zajęcia w klasie II- „Ozoboty, zaprogramuj trasę dla ozobota”(ZOBACZ-Galeria1)

Programowanie, posługiwanie się nowoczesną technologią to dziś bardzo ważne i cenione umiejętności. Narzędziem ku temu są z pewnością ozoboty, czyli małe i bardzo inteligentne roboty do nauki programowania.

Dzieci z klasy II przygotowały dla ozobotów zadania do wykonania. Projektowali trasę/drogę według swojego pomysłu – rysując kolorowe kody, mogli układać wymyślone trasy ze specjalnych puzzli, w ten sposób tworzyli swoje pierwsze programy. Zabawy i zajęcia z ozobotami skłoniły uczniów do samodzielnej aktywności, przewidywania efektów swoich działań, rozwinęły logiczne myślenie, uczyły pokonywania trudności i rozwiązywania problemów.

Ozoboty w ciekawy i bezpieczny sposób uczyły bardzo praktycznych umiejętności(FILMponiżej),wprowadziły w cyfrowy świat i były dla dzieci interesującą formą zabawy!

*Więcej inspiracji dla drugoklasistów:

https://klikankowo.jimdofree.com/kodowanie/c-kodowanie-on-line-%C4%87wiczenia/15-kodowanie-z-jesieni%C4%85-w-tle/

https://klikankowo.jimdofree.com/kodowanie/c-kodowanie-on-line-%C4%87wiczenia/

(zakładka kodowanie)

„Wykorzystuj przerwy- koduj bez przerwy!” (ZOBACZGaleria2)

W ciągu Tygodnia Kodowania uczniowie klas I-III w czasie długiej przerwy mogli rozwiązywać zadania z kodowania, rozwijać umiejętności z zakresu matematyki i informatyki.

Zabawy z sudoku, kodowania, rozwiązywania dyktand graficznych, krzyżówek i diagramów przyczyniły się do podniesienia rodzaju poziomu myślenia komutacyjnego. Dzięki zabawom w czasie przerwy uczniowie rozwijali swe kreatywne i logiczne myślenie, ćwiczyli samodzielność, poszerzali wyobraźnię, innymi słowy- przygotowali do nauki programowania.

Składam serdeczne podziękowania dla wychowawców poszczególnych oddziałów- dzieci 6-letnich, wychowawcy klasy I i wychowawcy klasy II za włączenie się w wydarzenia z okazji CODEWEEK.

Milena Jóźwiak-Szklarkowska