AKTUALNOŚCI

27.10.2022 17:15

Treść

W dniu 26 października 2022 r. w naszej szkole odbyły się warsztaty dotyczące programowania, prowadzone przez firmę zewnętrzną z Krakowa, w trzech grupach wiekowych.

BUDUJEMY I PROGRAMUJEMY W LEGO WEDO 2.0!

W czasie zajęć uczniowie klas IV podzieleni na dwuosobowe grupy zajęli się budowaniem i programowaniem modułów stonogi w Lego WeDo 2.0. Następnie dzięki pracy zespołowej moduły wszystkich drużyn zostały złączone tak, aby poruszały się w określonym kierunku.

Zajęcia zawierały elementy budowania i programowania robotów oraz pracy zespołowej. Uczniowie przede wszystkim poznali naukowe zagadnienia i mogli zadać trenerowi pytania, prowadzić dyskutuję nad możliwymi rozwiązaniami.

Ponadto uczestnicy budowali, programowali i omawiali model zbudowany z Lego WeDo 2.0. Na końcu warsztatów uczniowie opisali projekt i podzielili się zdobytymi doświadczeniami.

Odkrywamy minerały! Programowanie robota odkrywcy.

W czasie zajęć uczniowie klas V uczyli się za pośrednictwem odpowiedniego kodu wydawać polecenia robotowi, który wyposażony w czujnik odległości przemieszczał się i zbierał minerały z klocków Lego.

W trakcie warsztatów trenerzy przedstawili uczniom programowanie zarówno na początkującym, jak i średniozaawansowany poziomie trudności. Obok programowania, uczestnicy warsztatów poznali związek między kodem, a działaniem elektroniki oraz czujnikami, które umożliwią wykonywanie czynności przez robota.

Zainteresowani w trakcie zajęć mogli zadawać trenerowi pytania, poprowadzić dyskutuję nad możliwymi rozwiązaniami. Na końcu warsztatów uczniowie mieli możliwość opisania projektu i podzielenia się zdobytą wiedzą.

MOJA PIERWSZA GRA! PROGRAMOWANIE W PYTHON.

"Moja pierwsza gra! Programowanie w Python.” to wydarzenie, w którym udział wzieli uczniowe klas VIII. Głównym zadaniem zajęć było wprowadzenie do programowania prostych gier z wykorzystaniem języka Python oraz biblioteki Pygame Zero.

W trakcie warsztatów, uczestnicy uczyli się między innymi tworzenia głównego okna gry, wybranego bohatera oraz programowali podstawową fabułę rozgrywki. Zajęcia wymagały od uczestników pracy indywidualnej, dlatego odbyły się w szkolnej pracowni komputerowej. Uczniowie w trakcie zajęć mogli zadać trenerowi pytania, a także prowadzić dyskusję nad możliwymi rozwiązaniami.

Na końcu warsztatów uczniowie opisali najważniejsze korzyści jakie przyniosło im uczestnictwo w projekcie.

Podczas warsztatów uczniowie podejmowali ciekawe i inspirujące wyzwania. Był to czas doskonałej zabawy, a jednocześnie nauki.

Zdjęcia zostały wykonane aparatem zakupionym w ramach programu Laboratoria Przyszłości.

[GALERIA]

Przewiń do początku