

Godzina Kodowania 2016 **w Zespole Szkolno - Gimnazjalnym nr 3 w Radomsku.**

W oddziale przedszkolnym dzieci kodowały pod tematem „Myszki biegnące do sera”. Były to gry planszowe o dwóch rodzajach trudności. Mała myszka musi dotrzeć z zielonej kropki, która umownie będzie startem do sera. Celem zajęć było ćwiczenie dotarcia do celu, zaplanowania drogi i zapisania jej przy pomocy bardzo łatwych, intuicyjnych symboli - strzałek. Praca nad kierunkami i położeniem w przestrzeni. W zajęciach uczestniczyło 16 osób 4 nieobecnych w grupie jest 20 osób. Zajęcia dla uczniów przygotowała mgr Anna Baron.

W grudniu podczas Godziny Kodowania uczniowie klasy 1a PSP nr 4 próbowali swoich sił korzystając z kolejnego kursu o nieco wyższym stopniu trudności, wymagał on orientacji w przestrzeni i znajomości stosunków przestrzennych dla prawidłowego konstruowania instrukcji. Dzieci wspólnymi siłami próbowali pokonać Trasę Świętego Mikołaja, co było dla nich małym wyzwaniem. Pierwszoklasiści umieją już dokonywać prostej animacji duszków oraz modyfikować kostiumy. Najważniejsze jest to, że dzieci bawią się Scratchem i odkrywają nowe możliwości oraz wzbudzają swoją ciekawość. Zajęcia prowadziła mgr Beata Miarka.

W Godzinie Kodowania 05.12.2016r. brało udział 14 uczniów klasy II c, którzy rozwiązywali problemy bohaterów Angry Birds w formie łamigłówek, korzystając ze strony Code.org.pl „Układaliśmy programy z gotowych bloczków. Uczniowie z dużym zaangażowaniem uczestniczyli w rozwijaniu swoich umiejętności programowania” – powiedziała nauczycielka mgr Danuta Proszowska – kodująca wspólnie ze swoimi uczniami.

W dniu 6-9 grudnia 2016 r. w klasach czwartych i piątych przeprowadzone zostały zajęcia w ramach Code of Hour. W zajęciach wzięło udział 42 uczniów. Grupy korzystały z projektu „Koduj z Anną i Elsą” oraz „Godzina kodowania z Minecraft” z code.org.pl, który wszyscy ukończyli. Dla uczniów był to nowy sposób nauki informatyki i kodowania, z którego byli bardzo zadowoleni i zapowiedzieli kontynuację zabawy w kodowanie. Uczniowie kodowali pod opieką nauczyciela zajęć komputerowych mgr. inż. Błażeja Badowskiego. W dniu 7 grudnia 2016 r. w klasie trzeciej szkoły podstawowej przeprowadziłem zajęcia w ramach Code of Hour. W zajęciach wzięło udział 15 uczniów. W ramach Godziny Kodowania wykorzystaliśmy projekt „Ice Age Play Lab”, który wszyscy ukończyli. Taki sposób prowadzenia zajęć bardzo podobał się uczniom, dlatego będziemy kontynuować naukę przez zabawę w kodowanie.

Godzina Kodowania dla uczniów klas: 4a, 4b, 5a, 6a i 6b szkoły podstawowej i 2a, 2b gimnazjum upłynęła pod znakiem kodowania w Minecraft. Zachęcaliśmy wszystkich do kodowania, przekonując, że to wcale nie jest trudne, a przynosi mnóstwo satysfakcji. Korzystając ze strony <http://code.org> uczniowie zdobywali wiedzę i umiejętności z zakresu kodowania. Odkrywaliśmy jak wiele można osiągnąć dzięki dążeniu do celu, jak łatwo jest

stworzyć algorytm i przygotować coś co może zachwycić. No i jeszcze zbywaliśmy CERTYFIKATY. Natomiast na rozwijających pozalekcyjnych zajęciach z programowania w ramach IV edycji Mistrzów Kodowania uczniowie klas IV i V tworzyli skrypt gry edukacyjnej Rekin goni rybkę. Zajęcia prowadziła mgr Alina Płaszczyńska.

Hour of Code 2016-Kodowanie na lekcjach muzyki

W ramach światowej inicjatywy Hour of Code 2016 (Godzina Kodowania) 8 grudnia w klasie 6a zorganizowano zajęcia muzyczne łączące aktywne metody pracy z nauką kodowania. Zadaniem uczniów było zakodowanie utworu muzycznego, a potem zagranie go na instrumentach sztabkowych. Najpierw uczniowie zapoznali się z tradycyjnym zapisem nutowym piosenki pt. "Żabka". Odczytali nazwy literowe nut oraz ich wartości rytmiczne i metrum. Jednak nauka tego utworu z nut w wykonaniu całej klasy potrwałaby kilka godzin. Zastosowaliśmy więc pewien zabieg. Przyporządkowaliśmy kolejnym nutom /c,d,e,f,g,a,h/ określony kolor i zapisaliśmy przebieg melodii w postaci kolorowych znaków-kodów. Następnie uczniowie w grupach siedmioosobowych odtworzyli ciąg tych znaków w grze na metalofonach i ksylofonach. Każdy z siedmiu instrumentów został oznakowany jednym kolorem, a więc grano na nim jeden dźwięk zakodowany tym kolorem. I tu niespodzianka. Ku zdziwieniu wszystkich już pierwsze wykonanie utworu było prawie bezbłędne. Wystarczyło ustabilizować tempo oraz puls metryczny i GOTOWE!!!!!!!!!!!!!! Kodując uczniowie nie tylko zgłębiali wiedzę muzyczną, ale także uczyli się logicznego myślenia, dyscypliny, koncentracji, pracy zespołowej i pokonywania barier nieśmiałości. A wszystko to w formie fajnej zabawy. Zajęcia przygotowała i poprowadziła mgr Marzenna Musiał.

Scratchersi Grupy Mamus

W piątek 9 grudnia na dodatkowych zajęciach Scratchersi z klasy 6a, 6b oraz z pierwszych klas gimnazjalnych przy użyciu programu Code.org uczyli się kodowania zadań dla bohaterów kultowych filmów i gier, takich jak: "Kraina lodu", "Minecraft", "Star Wars", "Angry Birds" zdobywając przy tym imienne certyfikaty z udziału w akcji The Hour of Code.

Kodowania ciąg dalszy

Dnia 12 grudnia 2016 r. klasa 6a kolejny raz uczestniczyła w zajęciach z kodowania - tym razem w połączeniu z tematyką godzin wychowawczych o rozwijaniu swoich zainteresowań. Uczniowie tworzyli, a potem kodowali układ kubeczków za pomocą znaków graficznych. Niby to zabawa, ale jakże ucząca myślenia, wyobraźni, orientacji przestrzennej oraz współpracy w grupie. Zajęcia przygotowała i poprowadziła p. Marzenna Musiał.

Wpis na facebooku i na stronie Mistrzów Kodowania

Reymontówka koduje na muzyce. W ZSG nr 3 w Radomsku kodujemy nawet na muzyce. Zadaniem uczniów było zakodowanie melodii piosenki, a potem zagranie jej na instrumentach sztabkowych. Przyporządkowaliśmy kolejnym dźwiękom gamy określony

kolor i zapisaliśmy przebieg melodii w postaci kolorowych znaków-kodów. Następnie uczniowie w grupach siedmioosobowych odtworzyli ciąg tych znaków w grze na metalofonach i ksylofonach. Każdy z siedmiu instrumentów został oznakowany jednym kolorem, a więc grano na nim jeden dźwięk zakodowany tym kolorem. Ku zdziwieniu wszystkich już pierwsze wykonanie utworu było prawie bezbłędne. Wystarczyło ustabilizować tempo i GOTOWE!!!!!!!!!!!!!!!

Kodowanie z najmłodszymi

W ramach godziny kodowania na lekcjach muzyki uczniowie klas 2a, 2b, 2c, 3a, 3b, 3c, 4a, 4b szkoły podstawowej kodowali taniec elfów w rytmie boogie, a potem naśladowali ich sposób poruszania się w tańcu. Zabawa tanecznie – programistyczna odbywała się przy użyciu aplikacji Santa Tracker. Była świetna zabawa. Dzieciaki nie chciały wcale wyjść z zajęć.

Dnia 19 .12.2016 r. warsztaty z kodowania z OzoBotem były zakończeniem **Godziny Kodowania** w naszej szkole.

Łódzki Kurator Oświaty był organizatorem II edycji wojewódzkiej konferencji poświęconej pilotażowemu wdrożeniu programowania w edukacji formalnej w oparciu o innowacje pedagogiczne oraz programy autorskie w szkołach, która odbyła się 8 grudnia 2016 r. w Łodzi.

Konferencja wraz z warsztatami kierowana była głównie do przedstawicieli szkół podstawowych wdrażających działania związane z nauczaniem programowania. W konferencji uczestniczyli: Łódzki Kurator Oświaty, Zastępca Dyrektora Departamentu Podręczników i innowacji MEN, Ewa Grzesiak - ambasador programu "Dołącz do eTwinning", Iwon Brzózka-Złotnicka, koordynatorka programu Mistrzowie Kodowania, przedstawiciele projektu dla edukacji VD VISION DISTRIBUTION, PRODATA, PROKSER, Michał Legierski-koordynator projektu edukacji informatycznej metodą EduMX.

W konferencji wzięły udział: koordynatorka i realizatorka innowacji pedagogicznej "Czwórka programuje i wiedzę zyskuje" - p. Alina Płaszczyńska oraz p. Danuta Proszowska, realizatorka innowacji w edukacji wczesnoszkolnej.

Jeden z warsztatów tak zainspirował koordynatorkę Pilotażu, że postanowiła przedstawić go społeczności uczniowskiej naszej szkoły. Warsztat ten, nosił nazwę „EduSense - nauka programowania z wykorzystaniem zabawek interaktywnych. W dzisiejszym cyfrowym świecie programowanie stanowi umiejętność, którą młody człowiek powinien posiadać. W jaki jednak sposób wytłumaczyć uczniom czym jest programowanie i jak się ono odbywa? Warsztaty pokazały uczniom naszej szkoły, że nauka może odbywać się przez zabawę. W trakcie dwóch lekcji uczniowie poznali amerykańskie roboty OzoBot, które poza programowaniem na komputerze można programować na kartce papieru. OzoBot rozpoznaje odpowiednie sekwencje kolorowych linii i podąża ich śladem. Za pomocą kredek lub flamastrów możemy w prosty sposób napisać program. OzoBot jest to mały robot idealny

do szkolnych zadań dydaktycznych związanych z informatyką i robotyką. Jest zdobywcą tytułu Zabawka Roku 2016 w Polsce. Zajęcia z programowania w naszej szkole są zajęciami cyklicznymi realizowanymi na regularnych lekcjach zajęć komputerowych w klasach 4-6 i w czasie zajęć rozwijający w klasach 0-6 naszej szkoły podstawowej. W tym roku dzięki zaangażowaniu placówki w pilotaż programowania oraz wieloletni udział w programie „Mistrzowie Kodowania” również robotyka zawitała na zajęcia komputerowe.

Na zaproszenie nauczycielki Aliny Płaszczyńskiej zajęcia z robotyki poprowadził prezes firmy **EduSense pan Rafał Mitkowski – Prezes Zarządu**. W warsztatach wzięło udział 60 uczniów z klas IV-VI naszej szkoły podstawowej.