

OZOBOTY - programowanie przez zabawę

Autor: K.Stobnicki

04.11.2017.

Zmieniony 05.11.2017.

OZOBOTY

programowanie przez zabawę

12 października 2017

>>> więcej <<<

OZOBOTY – programowanie przez zabawę

W Szkole Podstawowej im. UNICEF w Bielanych Wr. pojawiły się OZOBOTY. Są to małe roboty służące do programowania poprzez zabawę. OZOBOT zabiera dzieci w niesamowitą przygodę rysowania, rozwiązywania problemów i pracy grupowej. Roboty rozpoznają odpowiednie sekwencje kolorowych linii i podążają ich śladem. Za pomocą kolorowych kresek lub flamastrów, możemy w prosty sposób napisać pierwszy program. Starsze dzieci i młodzież mogą używać platformy OzoBlockly do zaprogramowania komendy dla robotów. Zaletą OZOBOTÓW jest fakt wykorzystania ich do programowania podczas zajęć w każdej klasie a użytkowanie ich nie wymaga używania komputerów. Ciekawe zajęcia w trzech klasach szkoły podstawowej i jednej gimnazjalnej zostały przeprowadzone 12 października przez Fundację

EduSens z Gdańska. Młodsze dzieci uczyły się wypełniania odpowiednimi kolorami pól na planszach, następnie samodzielnie wyznaczały trasy OZOBOTA i obserwowały wyniki swoich działań, doskonale się przy tym bawiąc. Uczniowie byli zaciekawieni i skupieni na pracy, chętnie podejmowali kolejne zadania. Mały robot okazał się dla niektórych nie lada wyzwaniem. Każdy uczeń zaprogramował drogę OZOBOTA z domu do szkoły, wykorzystując kolorowe flamastry i kartkę papieru. Robot stał się przyjacielem dzieci, które po zakończonej lekcji otrzymał dyplom za udział w zajęciach programowania. W klasach starszych, uczniowie wykorzystali małe roboty do pracy z tabliczką mnożenia. Praca z OZOBOTAMI wymagała myślenia algorytmicznego. Zajęcia służyły rozwijaniu zainteresowania programowaniem i stwarzaniu możliwości do poszerzania wiedzy matematycznej. Bardzo ważne w realizacji tego rodzaju zajęć było stwarzanie warunków do zdobywania umiejętności pracy zespołowej.

Podczas lekcji uczniowie musieli wykazać się dużym skupieniem i liczyć mrugnięcia (mogli je zapisać) wykonując jednocześnie mnożenie w pamięci mając na to tylko 8 sekund. OZOBOT podawał wynik za pomocą dwóch kolorów. Zielone mrugnięcie oznaczało cyfrę dziesiątek, niebieskie zaś cyfrę jedności. Dzięki takim zajęciom, uczniowie uczą się dokładności i precyzyjnego myślenia wymaganego przy bardziej zaawansowanym programowaniu w starszych klasach.

S. Pienio-Piekarska

{jgxdal folder:=[images/stories/00_2017_2018/142_ozoboty] title:=[OZOBOT] cols:=[5]}