

Za nami warsztaty wakacyjne w Klubach Młodego Programisty, które działają w 16 miastach. W naszych warsztatach wzięło udział 625 uczniów i uczennic ze szkół podstawowych. 40 naszych trenerów przeprowadziło łącznie 2192 godzin warsztatów. Zajęcia prowadzone były w trzech grupach wiekowych dla klas 1-3, 4-5 i 6-8.

Celem Klubów jest promocja nauki logicznego myślenia, kodowania i programowania wśród uczniów i uczennic szkół podstawowych. Warsztaty prowadzone były w wyznaczonych do tego specjalnie salach, w instytucjach związanych z edukacją w 16 wybranych miejscowościach. Sale klubów zostały wyposażone w sprzęt komputerowy, roboty, matę do kodowania, fotele oraz pufy. Zajęcia cieszyły się ogromnym zainteresowaniem i już w pierwszym dniu rejestracji wiele list było zapelnionych do ostatniego miejsca.

Jeżeli nie udało się zapisać dziecka na wakacyjne kursy Klubu Młodego Programisty to nic straconego. Od 5 i 6 września rusza rejestracja na warsztaty, które potrwają przez cały rok szkolny 2022/2023. Rejestracja na zajęcia odbywać będzie się na stronie www.klubmlodegoprogramisty.pl.

Kursy zostały podzielone na trzy grupy wiekowe uczniów szkół podstawowych:

Kurs dla klas 1-3:

Zajęcia dla najmłodszej grupy upłyną pod znakiem poznawania różnych sposobów na naukę programowania i korzystania z nowych technologii. Uczestnicy i uczestniczki sprawdzą, co kodowanie ma wspólnego z prostymi, codziennymi czynnościami, a także muzyką, rytmiką, plastyką czy popularnymi grami planszowymi. Stworzą wyjątkową animację z sobą w roli głównej, przeprowadzą wesołe eksperymenty dotyczące grafiki komputerowej oraz nauczą się opowiadać porywające historie, bazujące na samodzielnie zaprogramowanych projektach w programie Scratch. Dzieci będą miały szansę spróbować swoich sił w programowaniu robotów edukacyjnych, a także dowiedzą się, w jaki sposób roboty pomagają w wielu aspektach codziennego życia. Uczestnicy i uczestniczki sprawdzą, czy komputer może mieć wymiary 4x5 cm, a także czy marchewka albo jabłko potrafią śpiewać. Znajdziemy czas na eksperymenty inżynierskie, podczas których młodzi programiści i młode programistki za pomocą baterii, diody i kilku innych przedmiotów stworzą latarkę. Wszystko to w atmosferze sprzyjającej kreatywności, współpracy i nauki przez zabawę i twórczość.

Kurs dla klas 4-5:

Spotkania w ramach kursu dla uczniów i uczennic klas 4-5 to gwarancja świetnej zabawy, współpracy, kreatywności i aktywności. Co mamy w planach? Między innymi kreatywne, oryginalne i nietuzinkowe zabawy ze Scratchem, narzędziem do nauki programowania oraz połączenie go z eksperymentami z wykorzystaniem sztucznej inteligencji. Uczestnicy i uczestniczki poznają dwa narzędzia do projektowania i programowania aplikacji mobilnych, po czym stworzą swoją autorską grę na smartfona. Dzięki możliwości pracy z robotami edukacyjnymi, stworzą pojazdy na kształt łazików marsjańskich, które następnie wprawią w ruch, realizując misję na Księżycu. Młodzi programiści i młode programistki staną się ponadto autorami i autorkami interaktywnego plakatu, a także wezmą udział w wyzwaniu polegającym na projektowaniu wynalazku.

Kurs dla klas 6-8:

Kurs dla uczniów i uczennic klas 6-8 to duża dawka programistycznych wyzwań, nauki przez działanie,

Klub Młodego Programisty. Kolejne edycje warsztatów ruszają już we wrześniu

Kategoria: Edukacja, Kultura i Sport

Opublikowano: środa, 31, sierpień 2022 09:00

Tomasz Smaś

Odsłony: 341

współpracy z rówieśnikami oraz rówieśniczkami i - oczywiście - dobrej zabawy. Młodzież sprawdzi, jak uczyć się komputery, przeprowadzając trening uczenia maszynowego w zakresie rozpoznawania grafiki i dźwięku. Z biernych użytkowników uczestnicy i uczestniczki staną się twórcami oraz twórczyniami gry komputerowej. Korzystając ze zdobytej wiedzy na temat programowania wizualnego i tekstowego wezmą udział w wyzwaniu wydostania się z programistycznego escape roomu. Podczas kursu sprawdzimy, czy umiejętność programowania przydaje się podczas komponowania muzyki czy tworzenia układów tańca. Roboty edukacyjne pomogą w doskonaleniu umiejętności tworzenia skryptów precyzyjnego ruchu po torze przeszkód, a mikrokomputery dadzą szansę na realizację dwóch niezwyklejnych wynalazków, służących zdrowiu i naszej planecie.

Źródło: Cyfryzacja KPRM