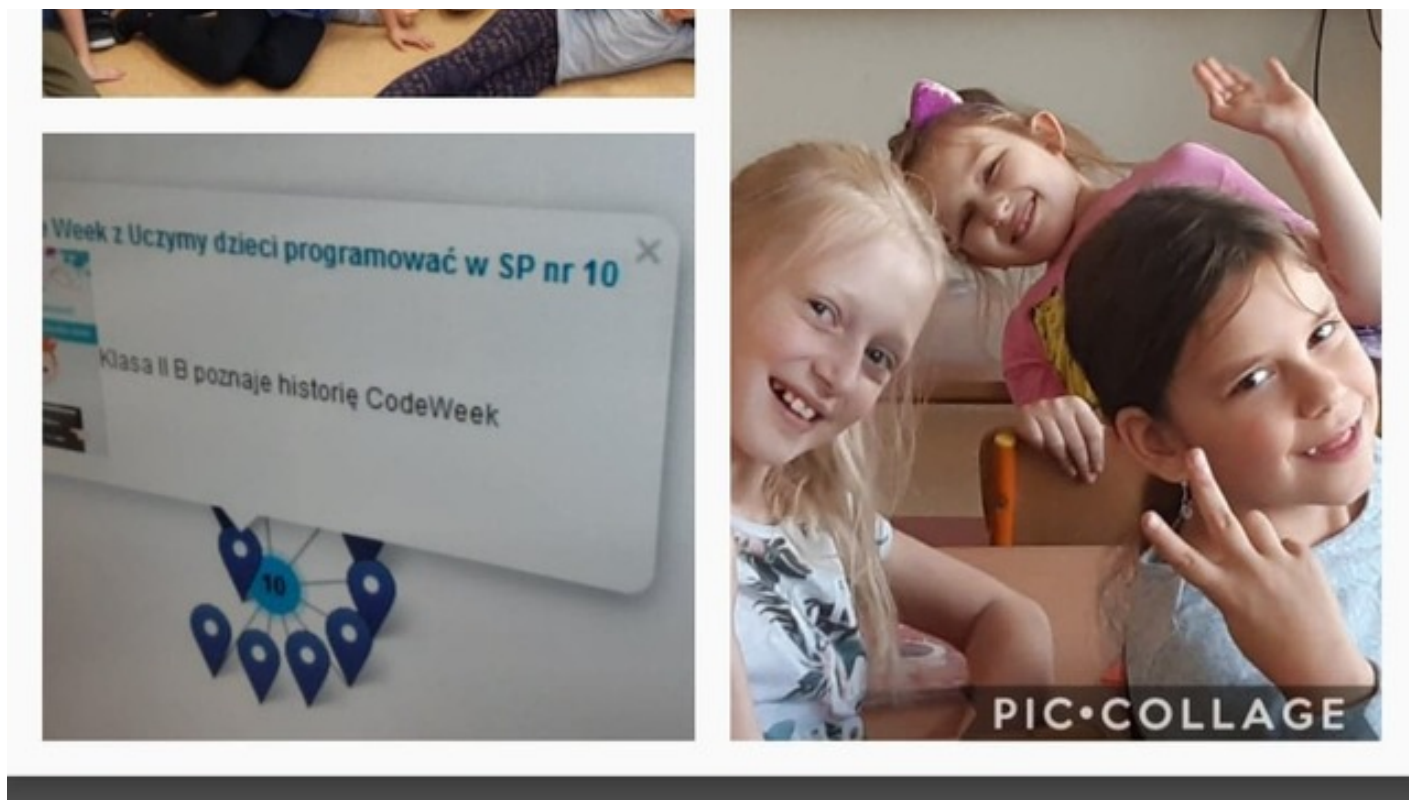


# Zakodowywanie na





Dodana: 17 luty 2021 11:12 Zmodyfikowana: 19 luty 2021 11:23

Na początku (7.10.2019) przypomnieliśmy sobie historię tej europejskiej inicjatywy i odszukaliśmy nasze wydarzenia na mapie. Wykonaliśmy także pierwsze zadanie, przygotowując trasę dla ozobotów, które powitały nas tańcem radości.

Kolejny dzień to poszukiwania kodu w codziennych czynnościach. Na początek „napisaliśmy” własny program do mycia zębów. Następnie postanowiliśmy nauczyć tej czynności ozoboty. Przy pomocy puzzli ułożyliśmy trasę, wplatając poznane wcześniej kody.

Event 3 uświadomił nam, że kod nie jedno ma imię, a kodować możemy przy pomocy symboli, obrazków, nut, kolorów. W ten sposób, poruszając się zgodnie z kodem po wirtualnej macie odkodowaliśmy napis Code Week 2019. Zakodowana orkiestra, sprawiła nam ogromną frajdę. Pracowaliśmy używając tabletów. Skanowaliśmy kody QR, dzięki czemu mogliśmy usłyszeć dźwięki różnych instrumentów muzycznych. Wykonaliśmy także ćwiczenia rytmiczne oraz zakodowany za pomocą symboli taniec.

Zakodowane obrazy tworzyliśmy na wirtualnej macie, oraz kartach pracy,

odkodowując jesienne obrazki.

Zakodowana gimnastyka, również przypadła nam do gustu. Okazało się, że kodować możemy również w ruchu!

Kolejny dzień naszej przygody z kodowaniem to rozszerzona rzeczywistość, jedna z naszych ulubionych aktywności. Dzięki aplikacji Puzzle Ar mogliśmy przenieść się do wirtualnego świata i ożywić nasze karty pracy.

Nasz przyjaciel Scratch, to kolejne zadanie, które bardzo przypadło nam do gustu, ponieważ uwielbiamy pracę z tabletami. W Scratch'u Juniorze stworzyliśmy animację, wzbogacając ją w kilka elementów. Napisaliśmy program, który dodatkowo sprawił, że dotknięte balony zniknęły.

Prawdziwe czary Zakodowane bajki, baśnie i opowieści, zrealizowaliśmy tworząc własną historię. Najpierw każdy z nas przygotował dowolnego bohatera literackiego lub scenę z ulubionej książki. Evo z przyjemnością i bez problemu przejechał po naszej baśniowej krainie.

Przygodę z CodeWeek 2019 zakończyliśmy kodując matematykę. Zagraliśmy w grę, doskonaląc przy okazji rachunek pamięciowy. Prowadziliśmy roboty do bazy, pisaliśmy skrypty i liczyliśmy, jak przystało na matematykę. Zrealizowaliśmy wszystkie 10 zadań, dlatego organizatorzy ogólnopolskiego konkursu postanowili docenić nasze zaangażowanie. Już niebawem trafią do nas oryginalne Puzzle Ar. Brawo IIB!

Autor: Liliana Dąbrowska

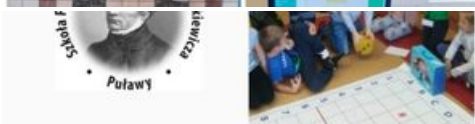
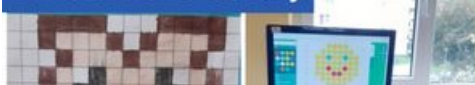




KOD NIE JEDNO MA IMIĘ



Zakodowane obrazy



zakodowana  
matematyka





**Rozszerzamy rzeczywistość**



