



Kódoz a felső tagozat

2017.10.09-2017.10.20. között került sor a Kódozás hetére iskolánkban. Kódozással, programozással foglalkoztunk a gyerekekkel informatika órán is. Indításként elfogadtuk, hogy élve pedagógiai lehetőségeinkkel, a helyi tantervben elfogadott, és a tanmeneteinkben szabályozott órákat átcsoportosítjuk, és a Kódozás Hetéhez igazodva dolgoztuk át tanmeneteket és a programozással kapcsolatos ismereteket nyújtó tanórák számát is növeltük.

Azt a célt tűztük ki pedagógusként, hogy minél szívesebb feladatok által órai keretekben programozói ismereteket nyújtsunk a gyerekeknek.

5., 6. osztályban Bee-Bot-tal dolgoztunk, majd az Imagine Logoban és a Scratch online környezetben programoztunk. Megismertettük a gyerekekkel számos programozás alapjait oktató játékot is, főként a code.org oldalról.

Bee-vel először térképen ismerkedtünk, hiszen így gyerekközelivé tettük, a gyerekek nagyon élvezték, szerették. Utána tanórához kapcsolódó feladatokon keresztül dolgoztunk vele, motivációként, ráhangolódásként az órai témára.

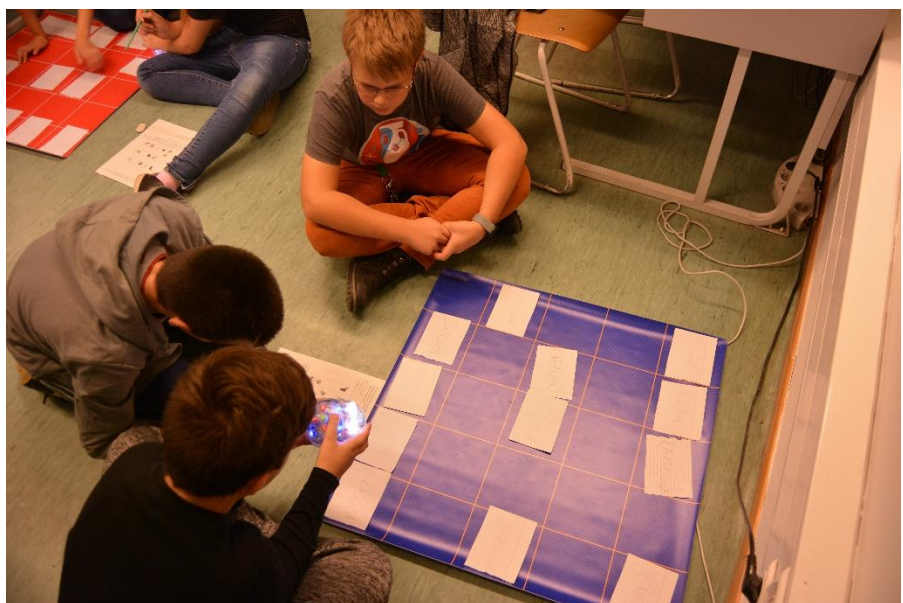
e	t	e	h
b	l	á	s
k	o	s	z
é	d	ó	d
	a	k	ö

j,e,e,b,e,b,e,j,e,e,j,e,e,b,e,b,e,e,e

h,j,e,j,e,b,e,e,e,j,e,e,j,e,e,e

p ↑		h		
	r		l	
z	o	g	r	a
			t	m
	s	á	z	o







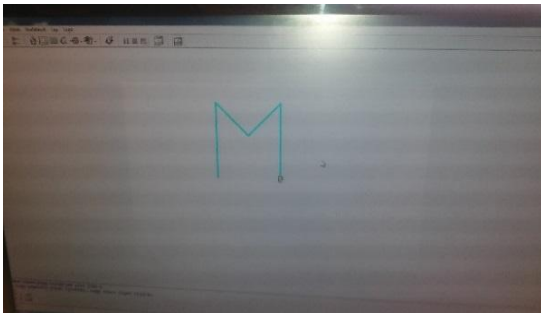
Az 5.-esek most ismerkedtek meg a Logo-val, melyet nagyon érdekesnek tartottak. Könnyen elsajátították Teki alapszókészletét, és egyszerűbb ábrák készítésére került sor. A hatodikosoknak már voltak ismereteik a Logo-ról, így itt kissé bonyolultabb feladatokat oldottak meg a gyerekek eljárások alkalmazásával.

IMAGINE LOGO

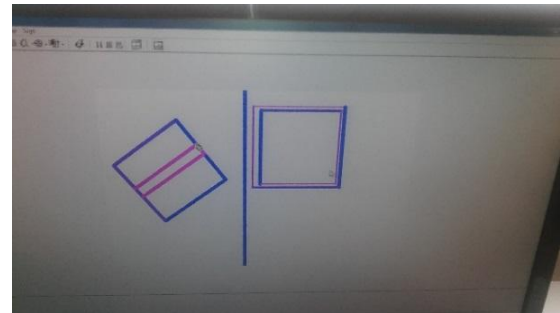


A néhány óra alatt megtanult eszközzel (Logo), amivel szabadon játszhattak, ők csodákat műveltek:

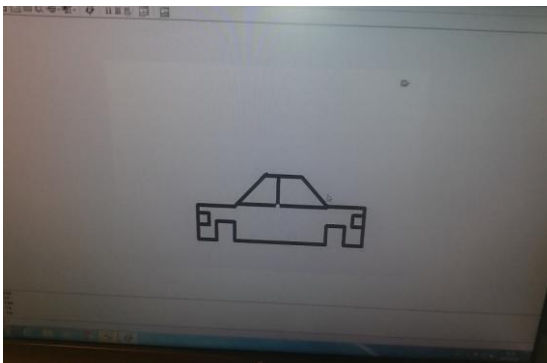
Az alapokon mindenki túl jutott...



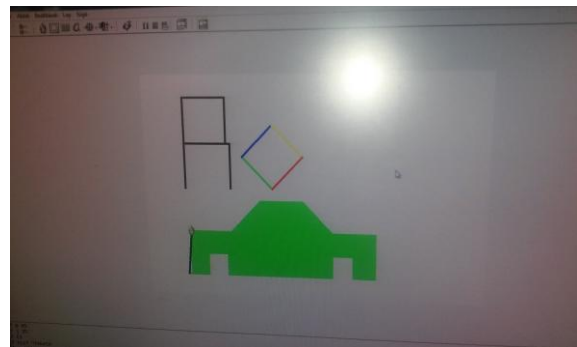
és volt, aki továbblépett:



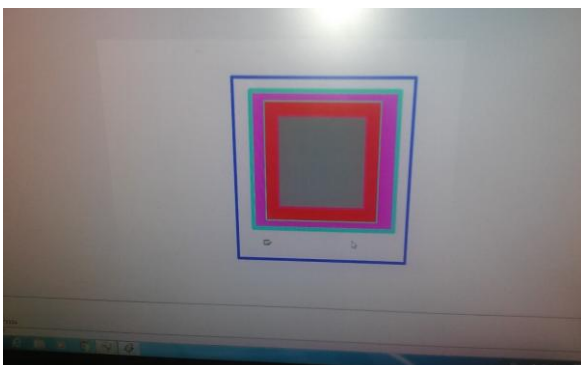
Majd elindult a vágy, a fiúknál...



melynek volt fokozása:



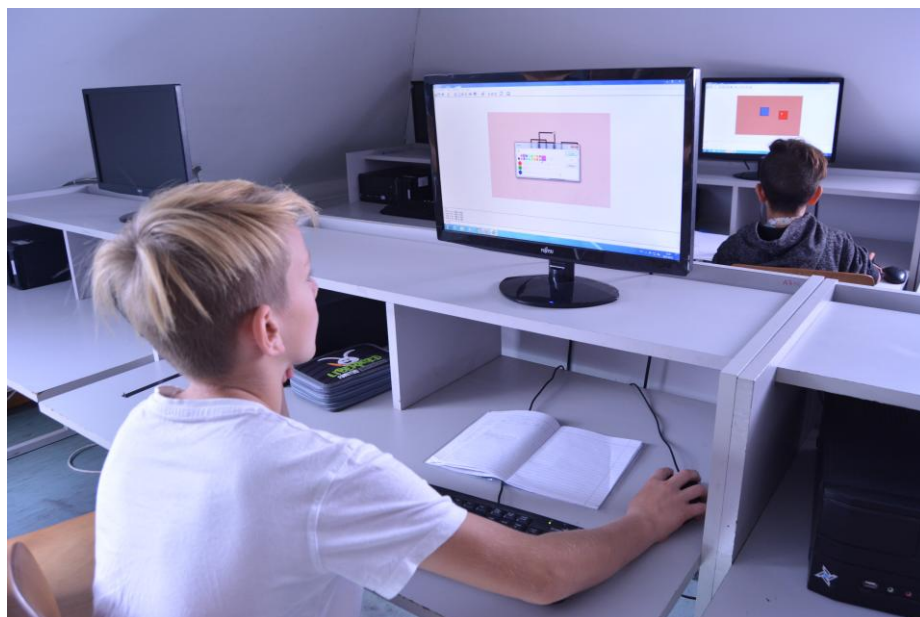
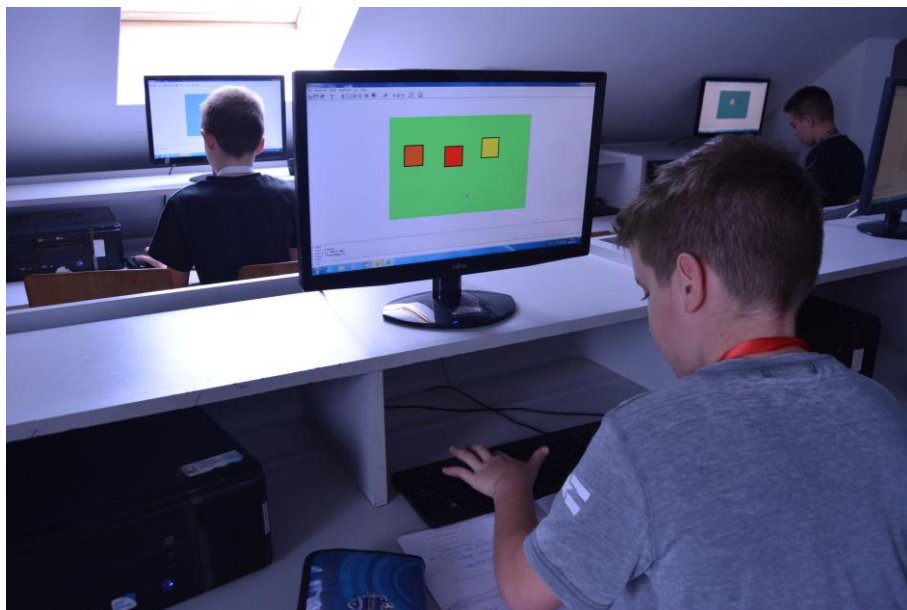
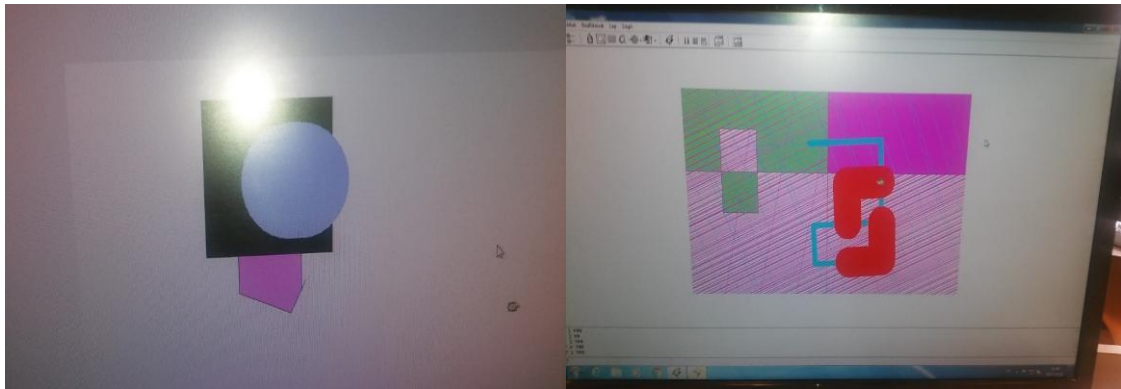
És megjelentek a színek a lányok kezében.



Kezdődött az absztrakt?



Lehet, hogy a kódolás hetének végére egy eszközt kaptak a művészethez?



Lehetőségünk volt Robotika bemutatóra is egy kollégánk segítségével. EV3 Lego robotot épített, programozott a robotika szakkörösökkel és a bemutatója által kedvet csinált a gyerekeknek a robotikához. Sokan érdeklődően figyelték a robotot, kérdeztek a kollégától, aki türelmesen válaszolt a kérdésekre. Videó megtekintésével motiválta a gyerekeket arra, hogy ez a terület a JÖVŐ, hiszen napjainkban nagyon sok helyen, területen megjelenik.



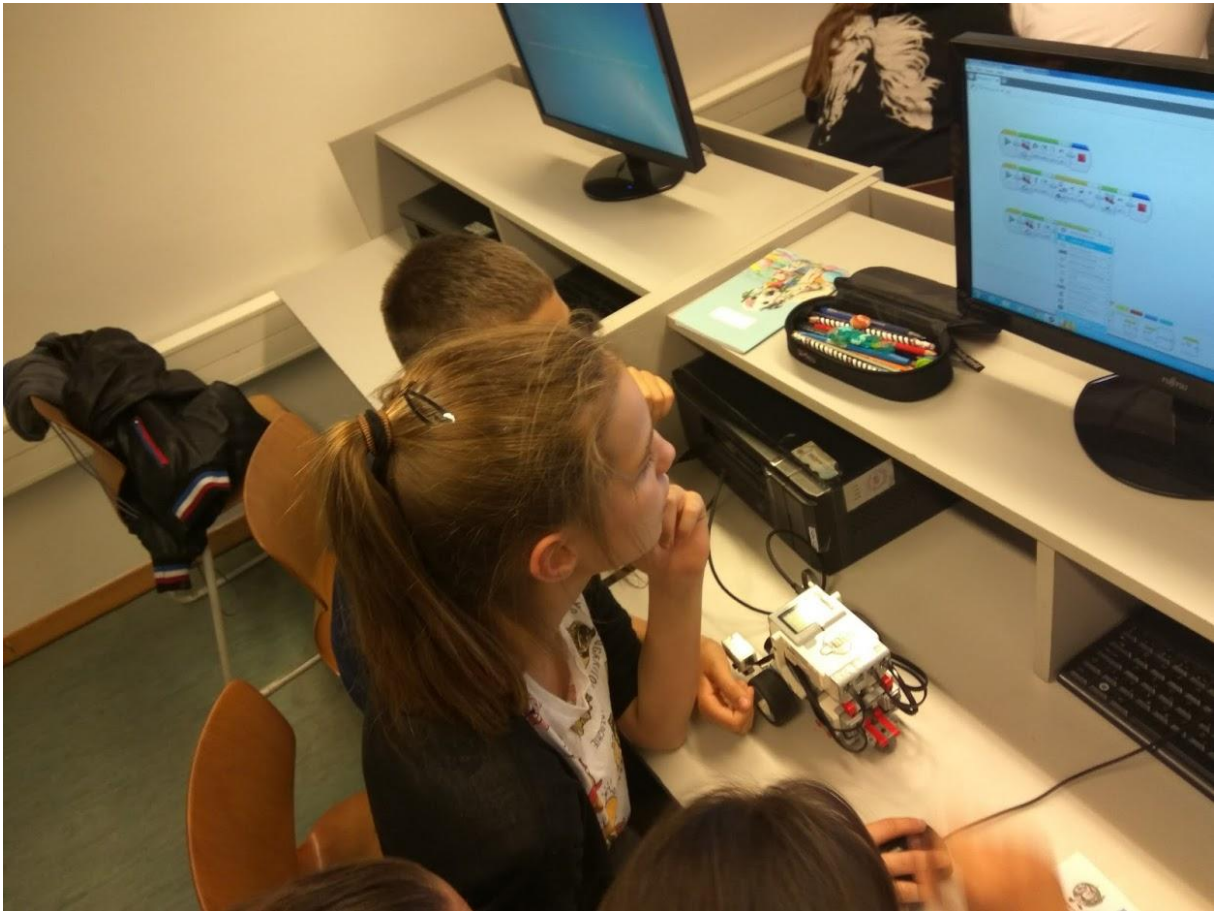
Tanórán a hetedikeseikkel és nyolcadikosokkal a Scratch online programozási és programozást oktató nyelvvel, és a Lego robotok programozásával ismerkedtünk. Irányított és szabad programtervekkel sajátították el a gyerekek az alapokat.

A Lego robotika feladatai is sok-sok örömet okoztak a tanulók körében. A Beebot parancsvezérelt méhecskéje szintén nagy sikert aratott a nagyobbak körében is. Előre elkészített feladatokat oldottak meg a gyerekek, de voltak, akik saját feladatot találtak ki a méhecskének.

A programozást oktató játékok is nagy sikert arattak, a code.org oldalon található tartalmakat nagyon szerették a gyerekek, elmélyülten oldották meg a feladatokat.









A Kódolás hetét nagyon tartalmasnak ítéljük, mert a gyerekek az órai kereteken kívül, nagyon sok programon, versenyen vehettek részt. Eredményesek voltak a diákok a versenyeken, számot adhattak az órán megszerzett ismereteikről. Nagyon sok program biztosította, hogy ez a két hét kitekintést adjon a programozás, kódolás világába, túlmutatva az órai kereteken.

A foglalkozásokat tartotta:

Tóthné Tencler Judit, Molnár Mónika, Bacskai Zoltán,
Tóth István, Demeter László, Zachar Zoltánné