

Iskolánk ebben a tanévben másodjára kapcsolódott be az Európai Kódolás Hete programjába. Célul tűztük ki, hogy az **EU Code Week 2017** (<http://codeweek.eu/>) keretében a CodeWeek4all kihívásnak is megfeleljünk, ami azt jelenti, hogy az iskolánk tanulójának legalább 50%-a (min. 427 tanuló) kapcsolódjon be az EU Code Week iskolánkban szervezett eseményeibe. Ezt a kihívást alaposan túlteljesítettük.

A programsorozattal az **IVSZ** által meghirdetett pályázatra is jelentkeztünk. Színes programkínálatunk és tanulóink lelkesedése, aktivitása reméljük, elnyeri jutalmát.

A két héten át tartó programsorozatban színes, érdekes, játékos foglalkozásokat, versenyeket rendeztünk tanulóinknak a kódolás témakörében tanórán kívül és tanórákon is.

A programokon szívesen, nagy létszámmal vettek részt tanulóink. Ezt mi sem bizonyítja jobban, hogy a **40 meghirdetett eseményen az összes résztvevő száma 2184 fő volt.**

Programok a Kódolás hetén

- **Kódol a felső tagozat**

Október 09-20. között az informatika órákon kódolással, programozással foglalkoztunk, természetesen az ezt követő órákon is folytatódik a programozással kapcsolatos ismeretek, készségek fejlesztése, hiszen ebben a tanévben a Code Weekhez igazítottuk a tanmeneteinket is. Az algoritmusok, a programozás alapjai és gyermekközpontú programozási nyelvek segítségével vezetjük be tanulóinkat a programozás rejtelmeibe.

5. évfolyam: Imagine Logo, Scratch, <https://code.org>; 6., 7., 8. évfolyam: Imagine Logo, Scratch, robotika, <https://code.org/>

A résztvevő tanulók száma: 435 fő, a pedagógusok száma: 6 fő.

- **Kódolás a tanítási órákon**

A kódolás, a programozás és az ahhoz szükséges készségek, ismeretek bármilyen tanítási órán bővíthetők. A tanítási órákon megjelennek a kódolás, a programozás, a logikus gondolkodás fejlesztésének formái. Alsó és felső tagozaton egyaránt összesen 27 órán szerveztek a kollégák programozással kapcsolatos foglalkozásokat. A tantárgyak is igen változatosak voltak: irodalom, nyelvtan, matematika, ének, rajz, kémia, természetismeret, környezetismeret, angol, történelem.

A résztvevő tanulók száma: 589 fő, a pedagógusok száma: 27 fő.

- **Kódfejtő csapatverseny 1. forduló**

Kódolás, titkosírás, algofejtőrők, logikai feladatok valamennyi évfolyam számára. Célunk, hogy színes, játékos logikai, gondolkodtató feladatokkal motiváljuk a tanulókat, logikus gondolkodásuk, problémamegoldó képességük fejlődjön.

A 3 fős csapatok előzetes nevezés után feladatlapot kapnak, melyet megoldva a megadott időpontig kell leadniuk. A legeredményesebb csapatok a döntőben mérik össze tudásukat.

A résztvevő tanulók száma: 309 fő, a pedagógusok száma: 3 fő.

- **BeeBot-programozó verseny 2., 4. évfolyam**

Ebben a tanévben 2 „kaptárnyi” méhecskével bővült az informatikai eszköztárunk a gyerekek nem kis örömeire. A versenyen a BeeBot robotméhecske segítségével megoldható feladatlapon megfejtése volt a párok feladata.

A résztvevő tanulók száma: 24 fő, a pedagógusok száma: 4 fő.

- **Titkok világa**

Osztályok vetélkedője a Kódolás hetén. Az ajtókon 100 kódolással kapcsolatos számozott feladatot helyezünk el. Az osztályok egy héten keresztül birkózhattak a rejtvények megfejtésével.

A résztvevő tanulók száma: 362 fő, a pedagógusok száma: 20 fő.

- **Megmozdulnak a robotok I. – nyílt szakköri foglalkozás**

A Mindstorms EV3 Lego robotok LabVIEW alapokhoz illeszkedő szoftvere segítségével könnyedén elsajátíthatók a programozás kezdeti lépései. A robotika szakkörösök bemutatták a megépített robotokat és a programozás néhány egyszerű fogását. A bemutató után az érdeklődők maguk is írhattak programokat a robotoknak, amit ki is próbálhattak.

Az alsó tagozatosok a motorvezérlés egyszerű módjait és az ultrasonic szenzor használatát ismerhették meg egyszerű programokon keresztül.

A résztvevő tanulók száma: 45 fő, a pedagógusok száma: 4 fő.

- **Megmozdulnak a robotok II. – nyílt szakköri foglalkozás**

A Mindstorms EV3 Lego robotok LabVIEW alapokhoz illeszkedő szoftvere segítségével könnyedén elsajátíthatók a programozás kezdeti lépései. A robotika szakkörösök bemutatták a megépített robotokat és a programozás néhány egyszerű fogását. A bemutató után az érdeklődők maguk is írhattak programokat a robotoknak, amit ki is próbálhattak.

A felső tagozatosok megismerkedhettek az alapvető input és output eszközökkel, a motorvezérlés egyszerű módjaival és szenzorok használatával egyszerű programokon keresztül.

A résztvevő tanulók száma: 28 fő, a pedagógusok száma: 4 fő.

- **BeeBot-programozó verseny 1., 3. évfolyam**

Ebben a tanévben 2 „kaptárnyi” méhecskével bővült az informatikai eszköztárunk a gyerekek nem kis örömeire. A versenyen a BeeBot robotméhecske segítségével megoldható feladatlapon megfejtése volt a párok feladata. A jelentkezők nagy száma is mutatta, mennyire népszerű a robotméhecske a gyerekek körében. Így ezt a versenyt 2 fordulóban kellett megrendeznünk, hiszen csak 12 méhecskével rendelkezünk.

A résztvevő tanulók száma: 46 fő, a pedagógusok száma: 4 fő.

- **Kódkaland – páros kódkereső az alsó tagozatosoknak**

Az iskolában 5 helyszínen kellett megkeresni a gyerekeknek a kihelyezett titkosírásokat. A párok feladata, hogy megfejtsék a rejtvényeket, azokból összeállítsák a megfejtendő mondatot.

A résztvevő tanulók száma: 106 fő, a pedagógusok száma: 3 fő.

- **BeeBot-programozó verseny 5. évfolyam**

Az 5. évfolyam sem maradhatott ki a BeeBot programozásból. Az ő feladataik a kicsikénél nehezebbek, furdangosabbak voltak. A BeeBot robotméhecske segítségével megoldható feladatlapon megfejtése volt a párok feladata.

A résztvevő tanulók száma: 40 fő, a pedagógusok száma: 4 fő.

- **Kódfejtő csapatverseny – döntő**

A döntőben az 1. forduló legeredményesebb csapatai mérték össze a tudásukat. Az iskolai helyszínen az elődöntőhöz hasonlóan játékos logikai, gondolkodtató feladatokon keresztül mutathatták meg tudásukat.

A résztvevő tanulók száma: 120 fő, a pedagógusok száma: 5 fő.

- **Logo programozási verseny**

Az Imagine Logo programnyelv segítségével kellett a tanulóknak egyszerűbb és összetettebb feladatokat megoldaniuk.

A résztvevő tanulók száma: 6 fő, a pedagógusok száma: 2 fő.

- **Scratch mese – Programozói verseny felső tagozatosoknak**

Perrault: A kutya, a kakas meg a róka című meséjét kellett a tanulóknak feldolgozniuk, megjeleníteniük a Scratch online programkörnyezetben. Saját ötleteiket megvalósítva animációk, játékok készültek a versenyen.

A résztvevő tanulók száma: 14 fő, a pedagógusok száma: 2 fő.

- **Tanulj te is programozni!**

A rendezvény célja az volt, hogy olyan oktatójátékokkal ismertesse meg a gyerekeket, amelyek segítségével játékosan ismerkedhetnek meg a programozás alapjaival és akár saját ötleteik alapján programokat, játékokat hozhatnak létre. (pl.: Minecraft, Star Wars, Angry Birds, Blockly, Lightbot, Scratch, Kodu stb.) Választhattak a tanulók a különböző oktatójátékok közül és a Scratch online programozási alkalmazással előbb irányítottan, majd a vállalkozóbb tanulók a saját ötletük alapján rövid programokat hoztak létre.

A résztvevő tanulók száma: 60 fő, a pedagógusok száma: 3 fő.

- **A Kódolás hete zárása, eredményhirdetés**

2017. október 24-én, az iskolagyűlésen 11 órától az alsó tagozatosok, 12 órától a felső tagozatosok vehették át a Kódolás hetének versenyein jól megérdemelt jutalmaikat. 135 tanulónk részesült egyéni jutalomban és 15 osztályközösség kapott ezen kívül ajándékot. A tanulókon kívül a kollégák is átvehették az CodeWeek EU szervezet oklevelét.