

Ozobot jest małym, inteligentnym, zwinnym i prostym robotem, który pomaga dzieciom stawiać pierwsze kroki w nauce programowania. Jest zdobywcą tytułu Zabawki Roku 2016 w Polsce, a także zdobywcą głównych nagród w kategorii Best Robot na międzynarodowych targach w USA.

W dniach od 26 lutego do 1 marca uczniowie klasy I b i I c na zajęciach rozpoczęli przygodę z Ozobotem, wykonywali zadania ucząc się podstaw programowania, m.in. zakodowali trasę dla robota, aby po kolei przeszedł wszystkie dni tygodnia; tworzyli kolorowe, zakodowane trasy dla Ozobota w taki sposób, aby poruszał się po trasie tylko z określonym wynikiem. Uczniowie musieli wykazać się dużą spostrzegawczością, logicznym myśleniem, cierpliwością oraz precyzją w kolorowaniu kodów. Radość uczniów była nieograniczona, tak jak nieograniczona była kreatywność dzieci związana z rysowaniem i planowaniem tras. Okazało się, że ten robot potrafi wiele.

Dziękujemy firmie EduSense za udostępnienie Ozobota i możliwość przeprowadzenia ciekawych zajęć z programowania.

Dominika Grazda, Ewa Zawartowicz □

{gallery}szkola/aktualnosci_2/2019/marzec/ozobot,
Bildordner,crop=1,crop_factor=20,ratio=0,width=246,height=100,thumbs=0,random=1{/gallery}

□