

# CodeWeek.

EU Code Week, czyli Europejski Tydzień Kodowania, to oddolna inicjatywa promująca programowanie i umiejętności cyfrowe wśród uczestników w ciekawy i interesujący sposób. Akcja odbywa się na terenie całej Europy i skierowana jest do wszystkich tych, którzy są zainteresowani programowaniem lub dopiero chcą z nim rozpocząć swoją przygodę. Polscy uczniowie i nauczyciele rokrocznie wykazują duże zainteresowanie tą inicjatywą. Dwa lata temu Polska zajęła trzecie, a w ubiegłym roku – już drugie miejsce pod względem przeprowadzonych inicjatyw związanych z programowaniem.

Więcej informacji można znaleźć na: [www.codeweek.eu](http://www.codeweek.eu)

## Inicjatywy, które zorganizowaliśmy w szkole w ramach projektu:

### Klasa 3 A

Uczniowie na zajęciach komputerowych zapoznali się z podstawami programowania. Wpisywali odpowiednie komendy, dzięki którym żółw z programu *Logomocja - Imagine Demo* „wiedział” co ma narysować. Programowanie dla dzieci z 3a to „bułka z masłem” i świetna zabawa. Oprócz programowania dzieci uczyły się pracy w grupie, rozumienia pojęć: autorstwo, współautorstwo, korzystania z pomocy innych. Uczniowie rozwijali umiejętności konstruktywnego porozumiewania się i negocjowania.

*Jolanta Bajun*



## Klasa 1 G

Klasa w ramach Code Week 2020 wzięła udział w konkursie Cała Polska Programuje. Zgłosiliśmy na stronie codeweek.eu 10 wydarzeń, które zrealizowaliśmy w ciągu 10 dni. Stworzyliśmy kod, w którym kolejnymi działaniami były aktywności pozytywnie wpływające na zdrowie. Zamieniliśmy się w niezwykle zespół muzyczny - zamiast nut wykorzystaliśmy symbole graficzne, zamiast instrumentów wykorzystaliśmy kolorowe kubeczki. Dzieci zamieniły się również w konstruktorów - ze zwykłych przedmiotów skonstruowały prawdziwe wynalazki. Tworzyliśmy różnorodne obrazki według tej samej instrukcji słownej. Budowaliśmy wieże z kolorowych kubeczków według określonych zasad. Graliśmy w wielkoformatową, zakodowaną grę planszową. Tańczyliśmy oraz poruszaliśmy się według kodu, udało nam się zakodować kroki do cza-czy. Zastanawialiśmy się także nad bezpieczeństwem w sieci i zagrożeniami związanymi z Internetem. Układaliśmy krążki z grafikami oraz kubeczki zgodnie z rytmem pór roku oraz dnia i nocy. Debugowaliśmy, czyli szukaliśmy błędów w kodzie graficznym prowadzącym Czerwonego Kapturka do babci. Wydarzenia w ramach Code Week w klasie 1G dostarczyły dzieciom wielu radości i rozwinęły umiejętność logicznego, algorytmicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywność, umiejętność pracy w zespołach, szukania kompromisów, optymalnych rozwiązań

*Agnieszka Chruściel*







### Klasa 3 B

Uczniowie podczas tygodnia kodowania wykonywali programowanie za pomocą współrzędnych na macie. Zadanie polegało na odczytywaniu współrzędnych na macie do kodowania, a następnie na karcie pracy – planszy z kratownicą. Tworzyliśmy w ten sposób różnorodne obrazki i poruszaliśmy się według podanego kodu. Uczniowie wykonywali również zadania na podstawie instrukcji, która była podawana ustnie. Wymagała skupienia, zrozumienia słuchanego tekstu, komendy zapamiętania go i odtworzenia. Zadania te wykonywane były chętnie i były źródłem radości i satysfakcji z wykonanej pracy.

*Anna Kardas-Wójtowicz*



## Klasa 1 A

Zadania realizowane w ramach projektu Code Week w klasie miały charakter gier i zabaw bez użycia komputera. Coraz więcej pomysłów na wdrażanie dzieci do nauki programowania dotyczy wykorzystania rozwiązań „unplugged”, czyli programowania bez użycia komputera.

„Często podkreśla się, że aby być dobrym programistą nie wystarczy jedynie mieć odpowiednio rozwinięte logiczne rozumowanie, w tym myślenie algorytmiczne. Wielokrotnie rozwiązywanie problemów wymaga od nas wyjścia spoza standardowe ramy i szukania coraz to nowych innowacyjnych rozwiązań. Zapewne, gdyby ludzkość trzymała się tylko utartych schematów, nikt nigdy nie usłyszałby o komputerach oraz o coraz to bardziej skomplikowanych programach, czy nowych aplikacjach. W programowaniu potrzebna jest też doza kreatywności, bycia twórczym, spojrzenia szerzej na otaczającą nas rzeczywistość i jej problemy w celu stworzenia pewnej zmiany – czegoś nowego.”

Uczniowie projektowali swoją grę – Moje ulubione. Jednym z dobrych sposobów wspomagania rozwoju umysłowego i twórczego dzieci jest wprowadzenie ich w tajniki konstruowania gier, a potem wspólne rozgrywanie każdej ułożonej gry



*Barbara Bałdyga*





## Klasy 4-7

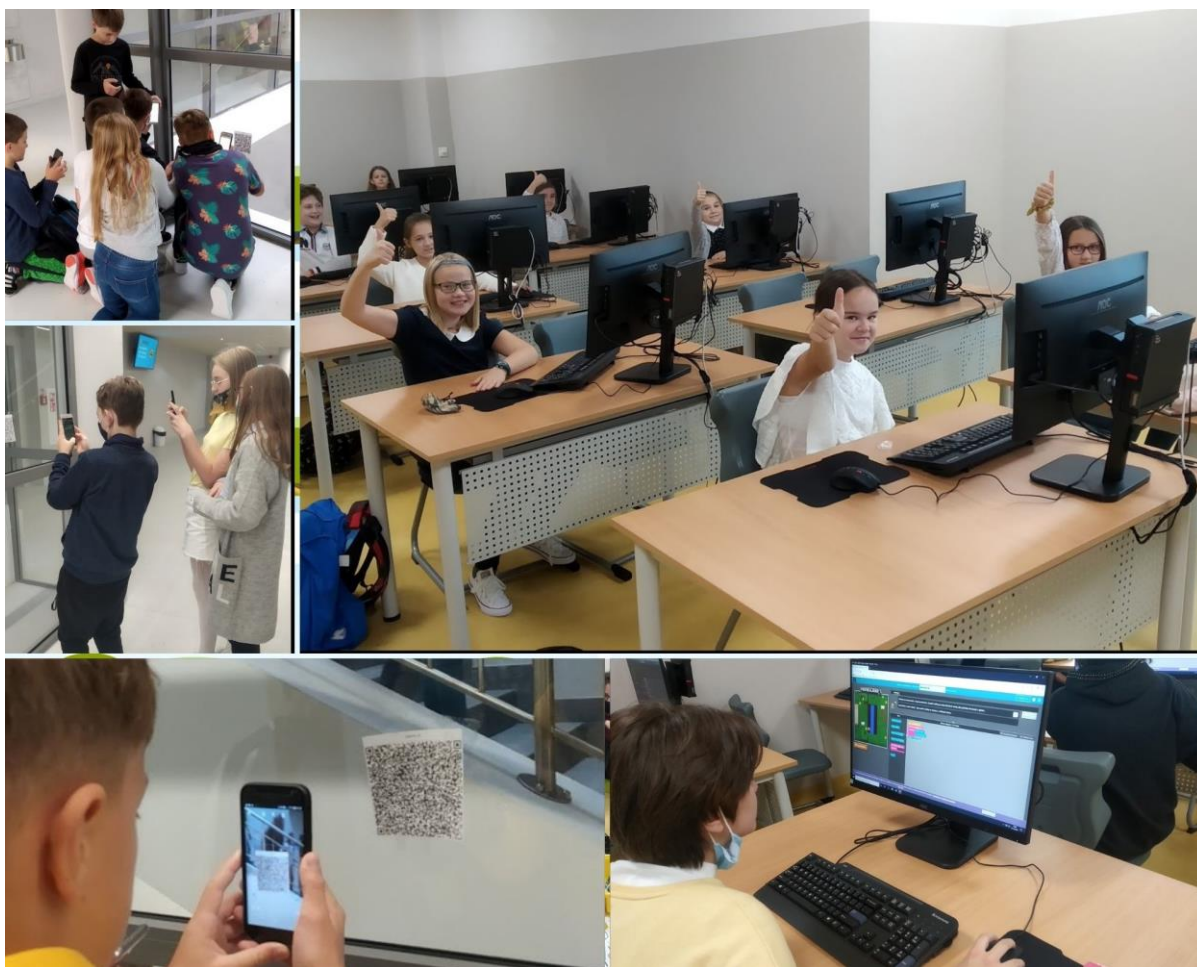
Uczniowie w trakcie trwania przerw w szkole mieli możliwość skanowania kodów QR smartfonem lub tabletem. W kodach mieściły się zagadki i gry logiczne. Kody były umieszczone w różnych miejscach korytarz szkolnych.

Na lekcji informatyki uczniowie mieli okazję programować blokowo na platformie Studio Code z użyciem gier łądząco przypominających Minecraft oraz Angry Birds. Uczniowie czytali i interpretowali ciągi kodów w aplikacji Compute-IT. Nie zabrakło również rozwijania umiejętności krytycznego myślenia, analizowania danych i rozwiązywania złożonych, rzeczywistych problemów. Wszyscy uczniowie bez względu na ich dotychczasowy poziom wiedzy mogli konstruować i programować przy pomocy LEGO® Education SPIKE™ Prime.

*Iwona Mazurek*

*Paulina Melgieś-Szostak*





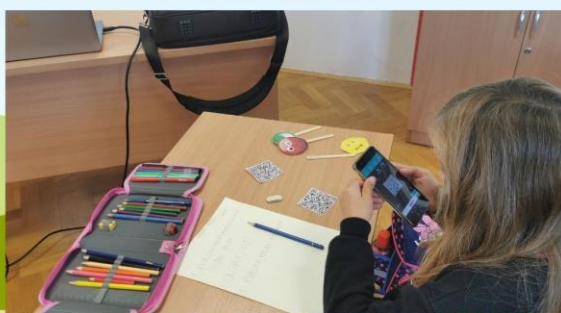
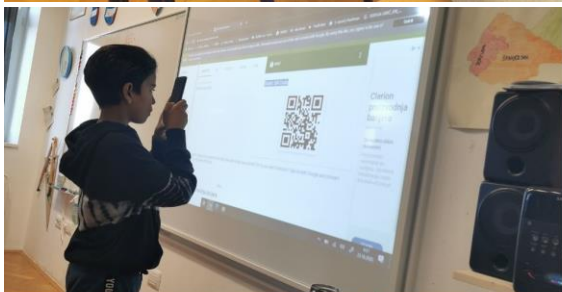
## Projekt CODE WEEK 4 ALL

Postanowiliśmy pójść o krok dalej i zaprosiliśmy inne Państwa z Europy do naszej akcji **QR Activity**, zgłosiła się **Słowenia i Chorwacja**. Nauczyciele wraz z uczniami, przy pomocy kodów QR zgłębiali techniki programowania. Wydarzenie bardzo spodobało się naszym przyjaciółom z zagranicy i postanowili częściej sięgać po narzędzia TIK. Byli bardzo wdzięczni za możliwość wzięcia udziału w akcji, co widać po wiadomości, którą wysłała koordynatorka z Chorwacji.

*Koordynatorem projektu ze Słowenii był: Roman Drstvensek  
Koordynatorem projektu z Chorwacji była: Martina Jelenković*



## Zdjęcia uczniów z Chorwacji:





Martina Jelenković <[redacted]>

Pn, 02.11.2020 07:42

Do: Iwona Mazurek



Hello Iwona,

We had a really good time. Pupils were amazed with all possibilities of making QR codes.

We worked it whole week. First we decided it will be Math tasks :).

Than we learned what are QR codes, and how will we put some data on them.

In next days everybody had a task to invent some Math tasks and than put it on a QR code (Coding day).

When we did all tasks, everybody chose few codes, scan them and started solving Math problems. It was very funny.

In the end we had self evalution, they were very happy with the task. They enjoyed everything but felt best when they were making codes. They were very curious before they scanned the task because they wanted to know what is on QR code. It was very funny when they discovered they can make QR code and write on it everything they want so they sad they will make a code with something they want and send it to their mothers or fathers :).

Have a nice day,

Martina

[Odpowiedz](#) | [Prześlij dalej](#)



**Certyfikat dla naszej szkoły:**

