

## "Wielobój z robotami" - zajęcia informatyczne o tematyce sportowej w klasach I-III z okazji DNTE

Autor: Alina Uzny  
28.03.2019.

21 marca 2019r. już po raz drugi obchodziliśmy w Polsce Dzień Nowych Technologii w Edukacji (DNTE) objęty patronatem European Schoolnet. Ministerstwo Edukacji Narodowej zachęcało szkoły, przedszkola, placówki edukacyjne, instytucje kultury oraz organizacje pozarządowe do podejmowania inicjatyw, których celem była popularyzacja nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych w procesie edukacyjnym.

W tym roku nasza szkoła również uczciła to nowe święto. W obchodach Dnia Nowych Technologii w Edukacji uczestniczyli wszyscy uczniowie klas I-III wraz z wychowawcami oraz zainteresowane przedszkolaki ze swymi rodzicami.

Zabawy z użyciem nowych technologii dały dzieciom dużo radości, uczyły współpracy, zdrowej rywalizacji, strategii działania, umiejętności pokonywania trudności, wytrwałości w dążeniu do celu. Pokazały również piękno różnych dyscyplin sportowych, a jesteśmy przecież szkołą z klasami sportowymi. W zabawie z robotem DOC wystąpiły elementy nauki programowania podczas wyznaczania trasy robota.

Klasy nauczania zintegrowanego w wyznaczonych godzinach odwiedziły pracownię komputerową naszej szkoły, gdzie mogły wziąć udział w rywalizacji sportowo-informatycznej pod nazwą "Wielobój z robotami". Uczniowie w parach, przy pomocy różnych robotów lub zestawu Makey Makey podłączonego do komputera lub tablicy interaktywnej, sprawdzili swoje umiejętności na różnych stanowiskach informatycznych związanych z wybranymi dyscyplinami sportowymi, mieli też możliwość zapoznania się z ciekawostkami związanymi z daną dyscypliną.

Stanowiska, na których bawili się uczniowie klas I-III:

- piłka nożna z 2 robotami Kickabot (sterowanie robotem za pomocą pilota, strzał piłką do bramki)
- kręgle z robotem Kickabot (sterowanie robotem za pomocą pilota, strzał piłką w kręgle)
- bieg z przeszkodami z robotem edukacyjnym DOC (programowanie trasy robota za pomocą przycisków na jego głowie (strzałek i obrotów) tak, by poruszając się po planszy dotarł do wyznaczonego celu i ominął wszystkie przeszkody)
- e-sport - tenis z zestawem Makey Makey (sterowanie komputerowym graczem za pomocą szklanek z wodą podłączonych do zestawu Makey Makey)
- e-sport - wyścigi samochodowe z zestawem Makey Makey (sterowanie komputerowym graczem za pomocą sztućców podłączonych do zestawu Makey Makey)
- e-sport - pływanie z zestawem Makey Makey (sterowanie komputerowym graczem za pomocą sztućców i wody podłączonych do zestawu Makey Makey)
- kolarstwo (program komputerowy, obsługa na tablicy interaktywnej)

Na koniec uczniowie wzięli udział w krótkiej pogadance przypominającej o rozsądnym i z umiarem korzystaniu z nowych technologii, potrzebie aktywności ruchowej i zabaw z rówieśnikami na świeżym powietrzu.

Ukazując piękny i ciekawy świat nowych technologii chcemy od najmłodszych lat kształcić dobre nawyki &ndash; korzystania z nowych technologii w sposób mądry, rozwijający i bezpieczny dla zdrowia.

Kilka wybranych wypowiedzi uczniów na temat zajęć:

- Zabawa była świetna, roboty wykonywały moje polecenia. (Paulina)
- Lubię takie zajęcia, bo to jest bardzo ciekawe. Mogę się wtedy dużo nauczyć. (Dawid)
- Chciałabym częściej bawić się z robotami i nauczyć się je obsługiwać. (Majka)
- Najlepsze były zabawy z wodą, tak jakby była ona myszką - (Michał)
- Nie wiedziałem, że graczem można sterować za pomocą wody czy sztućców. (Piotr)
- To były super zajęcia, a najlepsze były robociki. (Kuba)
- Takie lekcje są kreatywne. (Kacper)
- Na zajęciach można się było czegoś ciekawego dowiedzieć. (Ala)
- Nie ma rzeczy niemożliwych. (Igor)Wszystkim dziękujemy za udział - szkolni informatycy WIĘCEJ ZDJĘĆ OBEJRZYJ W GALERII SZKOŁY!