

Książka i kodowanie

„Kodowanie to pisanie zestawu słów (...) który powie komputerowi, co ma robić”. Ucząc się programowania poznajemy cyfrową rzeczywistość, rozwijamy logiczne myślenie oraz świadomie posługujemy się nowymi technologiami. Programowanie było tematem spotkania z uczniami klas 1-3 ze Szkoły Podstawowej w Hańczowej.

W kodowaniu niezwykle ważne są precyzyjne instrukcje, polecenia oraz komendy. Robot nie od razu jest „inteligentny”, potrzeba pracy informatyków, aby zaprogramować jego zachowanie. Czy to trudne zadanie? Trzeba o to zapytać uczestników spotkania, którzy poznali aplikację Lightbot. To logiczna gra, w której programujemy robota, aby przeszedł z punktu A do punktu B po planszy, zbudowanej z płytek. Zadanie jest wykonane jeśli robot zapali wszystkie niebieskie płytki. Droga, jaką bot ma do przebycia, z każdym poziomem trudniejsza, wymaga rozplanowania i wyobraźni. Uczniowie świetnie się bawili, tworząc proste algorytmy, procedury i pętle — nieodzowne elementy niemal każdego programu.

Młodych czytelników przekonaliśmy także, że książka niejedno ma imię. Oprócz tradycyjnej są także takie, jak *Amelia i Postrach Nocy* — interaktywna, aplikacja dostępna na ekranach iPadów. Pięknie animowana, multimedialna opowieść porusza tematykę uniwersalnych wartości, takich jak przyjaźń, akceptacja, współpraca i odwaga.

