

În căutarea comorilor

Elevii a două clase I din Școala Gimnazială „George Emil Palade”, Ploiești, îndrumați de d-nele prof. învăț. primar Gheorghe Diana și Dobre Maria s-au întâlnit online prin intermediul platformei Zoom pentru a desfășura 3 activități Meet and Code.

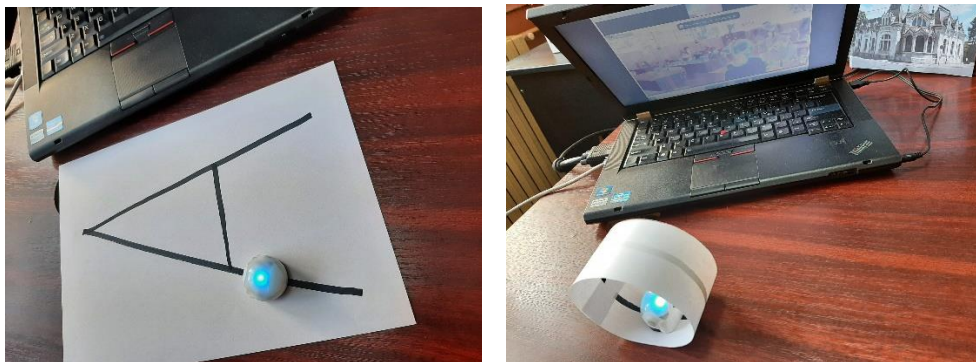
Mentori: prof. învăț. primar Gheorghe Diana, coordonator eveniment Meet and Code
prof. învăț. primar Dobre Maria
Ana Maria Stancu, Asociația E - Civis



Activitate de pregătire (Activitatea nr. 1)

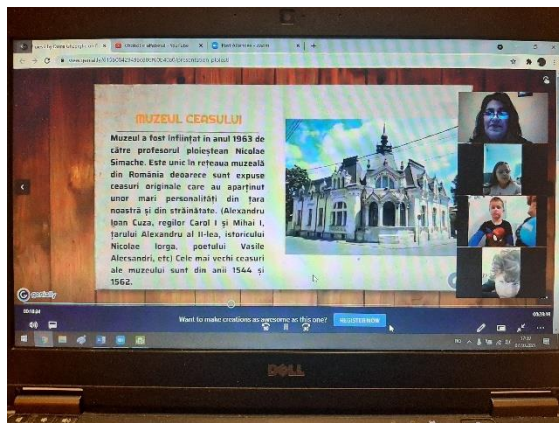
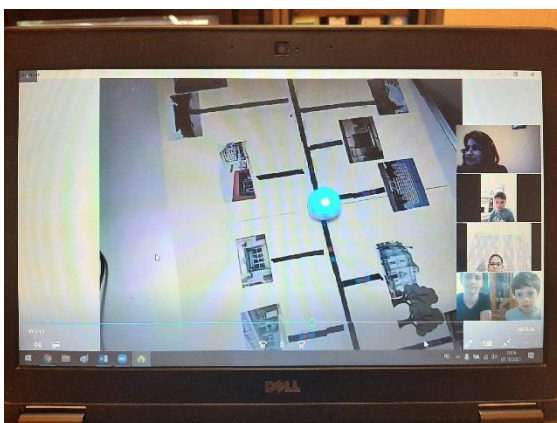
Cele două clase I s-au întâlnit online pentru a face cunoștință cu ozoboții, le-au dat câte un nume, au vizionat un videoclip despre orașul lor și despre ozoboți și au construit câteva instituții din orașul în care trăiesc. Aceste clădiri vor fi folosite în activitatea ce va urma. Sunt două lucruri diferite, dar scopul proiectului este de a programa ozoboți, de a-și descoperi orașul împreună cu aceștia și, în același timp, de a consolida noțiuni matematice învățate. D-na profesor a uneia dintre clasele participante, a demonstrat elevilor ce poate să facă un ozobot. Mai întâi ozobotul s-a deplasat pe un labirint colorat observând cum acesta își schimbă culoarea luminiței în funcție de culoarea locului pe care se mișcă. A fost trasat un drum cu carioci specifice și copiii au putut observa că ozobotul se deplasează pe linia trasată fără a o depăși. Apoi coala de hârtie pe care a fost trasată inițial linia dreaptă a devenit o „roată”, un cerc pe care ozobotul s-a deplasat reușind să miște și „roata”. Copiii au fost entuziasmați de ce poate face ozobotul și au concluzionat că este „foarte priceput”. În continuare, d-na profesor a trasat cu carioca neagră litera A mare de tipar,

iar elevii au observat cum se deplasează ozobotul dacă nu a fost programat. Cum sunt programați ozoboții? Acest lucru vor afla în activitatea următoare.



Activitatea propriu-zisă (Activitatea nr. 2)

Elevii celor două clase I împreună cu doamnele învățătoare s-au întâlnit online pentru a afla cum se pot programa ozoboții ca să se deplaseze pe un traseu delimitat, adică o machetă a orașului în care trăiesc. Pentru început elevii au aflat cum să calibreze, să programeze ozobotul folosindu-se de codul culorilor prin intermediul unor benzi speciale sau folosind anumite tipuri de carioci. Astfel au aflat ce culori se folosesc pentru ca ozobotul să se deplaseze înainte (albastru+negru+roșu), la stânga (verde+negru+roșu), la dreapta (albastru+roșu+verde), mai repede (albastru+negru+albastru), mai încet (roșu+negru+roșu), să se întoarcă (albastru+roșu+albastru). Apoi, ozobotul a început să se deplaseze pe machetă. Ajungând în dreptul unei clădiri, copiii au recunoscut clădirea printre cele confecționate anterior de ei și au răspuns unor întrebări matematice pentru ca ozobotul să le dezvăluie din „comorile” orașului, adică informații despre clădirea respectivă. Astfel, ozobotul a străbătut întreaga machetă/schiță a orașului, a dezvăluit din „comorile” sale punând la încercare competențele matematice ale elevilor. În continuare, copiii au vizionat un videoclip în care ozobotul merge pe o axă a literelor alfabetului, iar în dreptul unor litere se află câte o bandă colorată, adică acesta își va modifica mișcarea în funcție de aceste benzi. La final ozobotul își exprimă bucuria așa cum noi, oamenii, ne bucurăm de momente frumoase sau de lucrul bine făcut și dus până la capăt. În continuare, a fost purtată o discuție despre ce au observat în videoclip, despre cum s-a deplasat ozobotul și de ce. Activitatea s-a încheiat și cu câteva impresii ale elevilor despre ozobot, despre activitate.



Activitatea nr. 3

După prezentarea invitatei, Ana Maria Stancu de la Asociația E - Civis, elevii au învățat să programeze ozoboții prin intermediul instrumentului digital [games.ozoblockly.com](https://www.games.ozoblockly.com). Li s-a explicat meniul principal de unde pot programa ozoboții, unde găsim secțiunea de mișcare (movement), de efecte luminoase (light effects), sincronizare (timing), de câte ori să se repete mișcările (loops). Fiecare secțiune are la rândul ei un set de comenzi. În funcție de nivelul de complexitate ales se modifică și numărul secțiuni, implicit al comenzilor. A fost ales un nivel apropiat particularităților de vârstă și li s-a explicat ce poate face fiecare secțiune alegând împreună anumite comenzi. Platforma are și un simulator și elevii, la indicațiile invitatei au programat ozoboți cu ajutorul ozobot simulator. Încântarea lor a fost maximă. Faptul că a fost prima data când au luat contact cu ozoboți și au reușit să-i programeze a făcut ca bucuria lor să fie mare.

Activitatea s-a încheiat cu impresii ale elevilor referitor la toate cele 3 activități. Ei vor fi recompensați cu medalii.

Au fost trei activități interesante care și-au atins scopul cu succes. Elevii au învățat să programeze ozoboții prin două căi: prin intermediul codurilor culorilor și cu ajutorul instrumentului digital [games.ozoblockly.com](https://www.games.ozoblockly.com), și-au cunoscut o parte dintre instituțiile importante din oraș și au consolidat noțiuni matematice despre formarea numerelor naturale 0-100.

Ne-am propus ca ozoboții să învețe cu noi mai departe și la alte discipline, să ne ajute să înțelegem concepte noi mai ușor. Îi vom programa astfel încât să ne fie „colegi” de clasă prietenoși, inimoși, răbdători și isteți.

Evenimentul online este finanțat cu ajutorul programului Meet and code (<https://www.meet-and-code.org/>) susținut la nivel european de compania de software SAP. Meet and Code 2021 este coordonat de Haus des Stiftens gGmbH și rețeaua TechSoup Europe în 35 de țări europene și susține, pentru al 5-lea an consecutiv, evenimente de tehnologie și programare aliniate cu misiunea inițiativei Comisiei Europene: Europe Code Week. În România, programul Meet and Code este coordonat de Asociația Techsoup.

Din 2010, Asociația Techsoup (<https://www.asociatiatechsoup.ro>) creează și oferă resurse IT și experiențe de învățare a tehnologiei pentru organizații nonprofit, tineri și profesori. Asociația Techsoup este câștigătoare a premiului Digital Skills for Education din cadrul European Digital Skills Awards în 2017, competiție organizată de Comisia Europeană.