

## Să povestim cu Marty

Elevii clasei a II-a din Școala Gimnazială „George Emil Palade”, Ploiești, îndrumați de d-na prof. înv. primar Gheorghe Diana au desfășurat două activități Meet and Code cu denumirea „Să povestim cu Marty”.

### Activitate de pregătire ( Activitatea nr. 1)

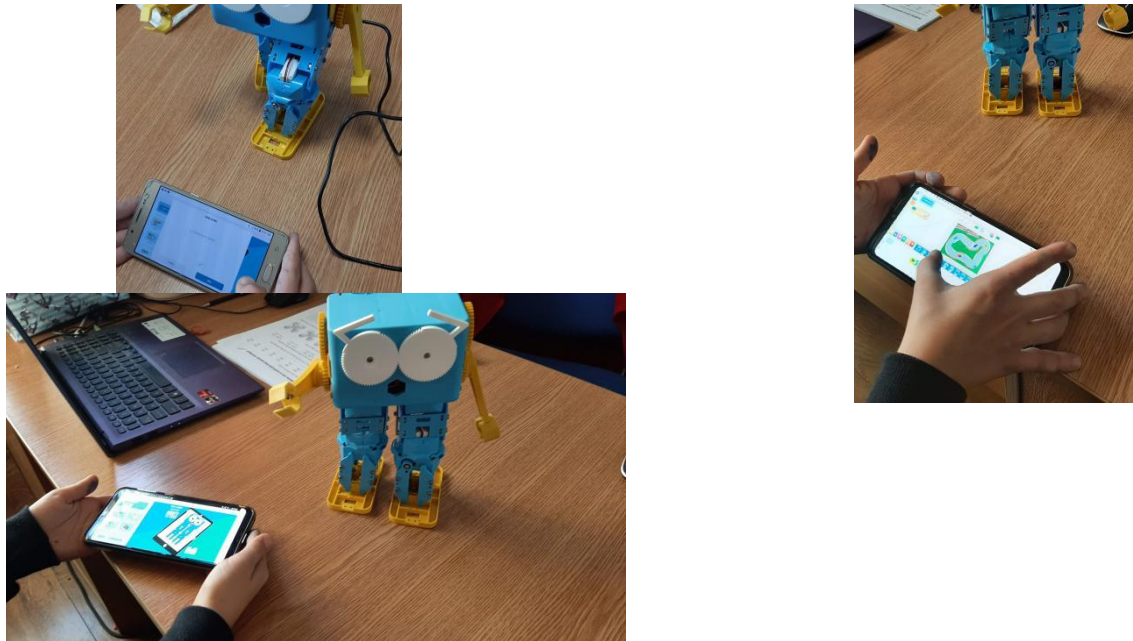
În prima activitate din cadrul evenimentului Meet and code copiii au luat contact cu piesele care îi vor ajuta să-l construiască pe Marty, un roboțel simpatic ce-l vor programa în următoarea activitate. Au vizionat un videoclip unde au văzut ce poate să facă Marty și au fost entuziasmați. El poate să meargă, să se întoarcă, să danseze, să lovească o minge și este vesel. Cu robot Marty elevii învață despre programare, electronică și inginerie mecanică într-un mod distractiv și plin de provocări. Elevii clasei au fost împărțiți în două grupe și au început să construiască roboții urmând instrucțiunile din cartea aflată în cutie alături de piese. Apoi au aflat că vor folosi limbajul de programare Scratch pentru a-i programa. Fiecare a accesat scratch pe telefon și și-au reamintit cum se folosește. Concluzia lor a fost că Marty va fi un prieten pentru ei și îi vor să fie noii lor colegi.



### Activitatea propriu-zisă ( Activitatea nr. 2)

În a doua activitate Meet and code elevii au învățat să programeze roboții Marty prin intermediul limbajului de programare Scratch fie de pe telefon, fie folosind laptopul. Au creat scurte povestioare unde personajul principal a fost Marty. A fost la mare, prin pădure căutând fata împăratului răpită de un dragon, a călătorit în Cosmos, s-a împrietenit cu o pisicuță, a fost prin junglă etc. Activitatea a pus la încercare nu numai abilitățile de programare ci și cele creative. Și-

au imaginat scurte povești fie individual, fie în lanț. Copiii au dorit ca activitatea să continue și au călătorit pe harta Europei din locuri opuse împreună cu roboții Marty creând o altă poveste. Ei s-au întâlnit la un moment dat și i-au provocat pe copii să le spună ce știu despre orașul respectiv. Concluzia e că „e tare simpatic Marty și mi-aș dori să am și eu unul” sau „cu el poți fi oriunde: într-o lume reală, dar și imaginară”.



Activitatea s-a încheiat cu impresii ale elevilor referitoare la cele 2 activități din cadrul evenimentului Meet and code. Ei vor fi recompensați cu diplome.

Au fost două activități interesante care și-au atins scopul cu succes. Elevii au învățat să programeze roboții Marty, iar cu ajutorul lor au creat și povești.

Ne-am propus ca roboții Marty să ne ajute mai departe să înțelegem concepte noi mai ușor la diferite discipline, să pornim cu ei prin ținuturi necunoscute, ale cunoașterii, să ne fie „colegi” de clasă prietenoși, inimoși, isteți, să se bucure alături de noi de reușitele noastre.

*Evenimentul este finanțat cu ajutorul programului Meet and code (<https://www.meet-and-code.org/>) susținut la nivel european de compania de software SAP. În România, programul este coordonat pentru cel de-al 6-lea an consecutiv de asociația Techsoup și susține evenimente de tehnologie și programare aliniate cu misiunea inițiativei Comisiei Europene: Europe Code Week.*

*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.*