

Uczyli się kodowania

Opis

W czerwcu nasza Biblioteka zakończyła 6. miesięczną przygodę z kodowaniem. Zajęcia rozpoczęliśmy w styczniu od programowania robotów FINCH, wypożyczonych z Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, a zakończyliśmy na KODU GAME LAB firmy Microsoft. W programowaniu robotów wspomagał nas edukacyjny język obiektowy SCRATCH, w którym programowaliśmy także prostą grę o nazwie PACMAN. Tego było jednak za mało dla młodych miłośników programowania więc rozpoczęliśmy naukę w środowisku do tworzenia gier 3D Kodu Game Lab. Praca z takim narzędziem przyniosła dzieciom dużo zabawy i przyczyniła się do poznania podstaw programowania. W całym cyklu Lokalnego Klubu Kodowania wzięło udział 55 osób w tym 10 dziewcząt.

Biblioteka Miejska im. Jana Kasprówicza zorganizowała warsztaty dzięki udziałowi w projekcie „Link do przyszłości. Zaprogramuj swoją karierę”. Jego celem jest zachęcanie młodych ludzi do nauki kodowania. Projekt był realizowany przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego ze środków Microsoft, w ramach inicjatywy YouthSpark. Został objęty patronatem honorowym Ministerstwa Cyfryzacji, Ministra Edukacji Narodowej oraz Ministra Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej.

{webgallery}img2503 img2504 img2505 img2506 img2507 img2508
img2509 img2510 img2511 img2512 img2513 img2514 img2515
img2516 img2517 {/webgallery}

CATEGORY

1. Imprezy dla dzieci

Kategoria

1. Imprezy dla dzieci

Data

2024/12/22

Data utworzenia

2017/06/27

Autor

admin-2