

My w Cyfrowej Szkole

Cała przygoda rozpoczęła się, gdy dostaliśmy propozycję wzięcia udziału w projekcie pt: "Cyfrowa Szkoła". Z chęcią się zgodziliśmy. Zajęcia miały odbywać się w każdą środę i trwać dwie godziny lekcyjne.

Już na jednych z pierwszych zajęciach zebraliśmy swój zespół, który składał się z trzech chłopców i dwóch dziewczyn, razem z nami brały również udział grupy z innych klas. Każdy zespół wybrał temat swojego projektu. Musieliśmy również wybrać lidera, wybraliśmy Fryderyka, który się zgodził. Nam spodobała się nazwa "Ożywić Dinozaura". Nasz projekt polegał na stworzeniu gry w programie Scratch. Na początku rozmawialiśmy na tematy, które przydadzą nam się przy tworzeniu naszych projektów, na przykład o QR kodach (projekt „Szkoła w QR-ach”), aplikacjach 3D („Kosmiczna podróż”) i różnych sposobach programowania. Pod koniec zajęć mogliśmy grać w różne gry, naszą ulubioną był "Dino Park" i to ona stała się wzorem tworzenia naszej własnej gry. Każda grupa miała również swój blog. Zapisywaliśmy tam swoje postępy w tworzeniu gier, pisaliśmy o kłopotach i radościach.

Początki były trudne, musieliśmy sami próbować układać skrypty i komendy. Podzieliliśmy zadanie na części i zaczęliśmy działać. Wymyśliliśmy, że gra będzie polegać na stworzeniu labiryntu, w którym trzeba będzie zbierać kości, aby powstawał dinozaur. Na początku było bardzo zabawnie, bo nie wiedzieliśmy od czego zacząć i próbowaliśmy różnych rozwiązań. Nasz lider nie dawał sobie jednak rady zamiast robić cokolwiek wygłupiał się z resztą chłopaków, więc postanowiliśmy zmienić lidera. Władzę przejęłyśmy my dziewczyny i od razu zaczęłyśmy kontrolę nad zadaniem! Jednak oprócz pracy nad projektem robiliśmy inne rzeczy: programowaliśmy Ozoboty, podziwialiśmy AR, dowiedzieliśmy się co to jest Geocaching, bawiliśmy się też na wyjeździe do Mikroskali. Jednak musieliśmy też pracować, żeby osiągnąć cel. Po wielu dyskusjach i wielu godzinach spędzonych na próbowaniu skryptów coś nam zaczęło wychodzić, wychodzić coraz lepiej. W końcu po paru miesiącach udało nam się stworzyć naszą własną grę "Ożywić Dinozaura". Byliśmy z niej bardzo dumni.

W kwietniu pani oznajmiła nam, że w naszej szkole organizowany jest Festiwal Nauki, na którym będziemy prezentować nasz projekt. Bardzo się cieszyliśmy i zabraliśmy się do przygotowania naszego stanowiska - stolik, krzesła, plansza reklamowa, figurki dinozaurów i oczywiście laptop. Już następnego dnia prezentowaliśmy naszą grę. Dzieci z młodszych i starszych klas podchodziły do nas z zaciekawieniem, bardzo chętnie grały a my byliśmy tacy dumni. Każdemu się bardzo podobała, jak i prace reszty grup.

Projekt bardzo nam się podobał, była miła atmosfera i cudowna zabawa. Każda z grup dała z siebie wszystko, pracowaliśmy i bawiliśmy się. Projekt zajął nam dużo czasu, ale było warto. Nauczyliśmy się lepiej programować i pracować w grupie. Lepiej też poznaliśmy chłopaków z naszej grupy i już wiemy, kto powinien rządzić! No i wygraliśmy tablety, z których często korzystamy.

Martyna Dolata, Wiktoria Pawlak

SSP Chwalibogowo