



wymagającym wyszukiwania informacji w Internecie lub poprzez smartfona.

Dużo radości sprawiły uczniom ćwiczenia z ozobotami poprzez przygotowanie trasy dla robotów. Zajęcia rozwijały twórcze myślenie oraz kreatywność, a także umiejętność pracy w zespole. Uczniowie przekonali się, że programować można nawet bez użycia komputera czy tabletu - wystarczy uruchomić wyobraźnię i podjąć wyzwanie udziału w twórczej zabawie.

Jednym z punktów programu był również pokaz mobilnego „Planetarium Bajkonur” – udział w wirtualnej podróży do odległych zakątków Wszechświata.

Cały ten dzień pozwolił uczniom doświadczyć wielu możliwości, jakie dają nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne, które nie tylko bawią, ale i ułatwiają uczenie się, nabywanie nowych umiejętności oraz komunikację. (info SP nr 3)