

Znamy Dasha i Dota

I etap edukacyjny / II etap edukacyjny

Przez tydzień czasu mieliśmy okazję programować robota Dash end Dot. Było to dla uczniów niezwykle doświadczenie.

Dzieci, przy pomocy urządzenia mobilnego, na którym była zainstalowana aplikacja Go i Wonder, komunikowały się z robotem i sterowały jego ruchami. Okazało się, że nie było to takie proste, jak się wydawało.

Uczniowie, którzy mieli już doświadczenie z programowaniem w programie Scratch, podjęli się programowania Dasha za pomocą aplikacji Blocklify 4 Kids. Na początku chwilową barierą był język angielski aplikacji, ale uczniowie szybko się przyzwyczaili i powstały pierwsze programy w aplikacji - z powodzeniem zostały zrealizowane przez Dasha i Dota.

