Kodable

I etap edukacyjny

Kolejna gra to Kodable. Bardzo rozbudowana aplikacja wprowadzająca dziecko w świat nauki programowania w ciekawy i zachęcający sposób.

Aplikacja Kodable może być używana jako część płatnej platformy Kodable wykorzystywanej w szkołach do nauki programowania. Na poziomie platformy nauczyciel tworzy klasy, do których logują się użytkownicy przy użyciu specjalnego kodu.

Gra jest podzielona na trzy części a każda z nich ma różne poziomy trudności. Na każdym poziomie cześć zadań jest dostępna tylko dla użytkowników posiadających kod otrzymany od nauczyciela.

Pomimo, że w wersji bezpłatnej jest sporo ograniczeń, ze względów edukacyjnych aplikacja jest godna polecenia.

Gra przenosi nas w tematykę kosmiczną. Poruszamy się w trzech miejscach kosmicznego świata. Pierwsza to planeta Smeeborg. To najłatwiejsza część gry, adresowana do najmłodszych użytkowników. Dziecko przy pomocy obrazkowych poleceń programuje trasę kosmicznego kudłacza, który turlając się po labiryncie zbiera złote monety. Pomyślne rozwiązanie zadania odkodowuje kolejne, trudniejsze poziomy.

Dla nieco starszy dzieci ciekawym miejscem będzie Asteroidia. Zadaniem gracza jest zlikwidowanie ściany z kolorowych, kosmicznych kamieni z wykorzystaniem dostępnych narzędzi i ograniczonej ilości ruchów. Za każde poprawnie wykonane zadanie użytkownik, tak jak poprzednio otrzymuje złote monety i przechodzi na kolejny poziom.

Trzecia część gry skierowana jest do uczniów na II etapie edukacyjnym. Gracz dociera do planety Bug Word, gdzie atakują go niebieskie robale przed którymi musi się bronić. Do pomocy może wykorzystać flamingi, gnomy, tarcze i wiatraczki płacąc za nie uzbieranymi monetami. Gracz sam tworzy fragment kodu odpowiedzialny za wykorzystane w pomoce. W tej części gry użytkownik może zmieniać kolory włochatych stworków oraz wybrać rodzaj statku kosmicznego, którym będzie się poruszać. Do wyboru ma the Assembler, C- Bot czy Binary buble.

Po uruchomieniu aplikacji, aby rozpocząć grę należy utworzyć swój profil za pomocą przycisku w kształcie plusa, z prawej strony ekranu. Wystarczy wpisać dowolne słowo. Profil użytkownika umożliwi nam ponowne uruchomienie gry na poziomie, na którym została przerwana.

Aplikacja nie posiada dodatkowych reklam, jedynym ograniczeniem dla użytkownika jest brak kodu logowania do platformy udostepniającej pozostałe poziomy. Pełna wersja gry, po zalogowaniu na platformę na 165 poziomów, wersja bezpłatna ma tylko 48 poziomów. Mimo tego ograniczenia polecam wykorzystanie aplikacji szczególnie wśród dzieci młodszych wykorzystując jej pierwszą część – pobyt na planecie Smeeborg. Oprócz prostych poleceń związanych z kierunkami ruchu: w prawo, w lewo, w górę, w dół, dziecko poznaje kolejność wykonywania operacji, a na wyższych poziomach stosuje operacje algorytmiczne: warunki logiczne i powtórzenia. Kolejny poziom trudności to stosowanie procedur z wykorzystaniem nawiasów – dziecko opisuje powtarzające się sekwencje ruchu oraz określa ilość powtórzeń. Aplikacje można wykorzystać podczas zajęć lekcyjnych stosując pracę w dwuosobowych zespołach ćwicząc dodatkowo umiejętności pracy grupowej i umiejętności komunikacyjne.

Strona, z której można pobrać aplikację.

https://apkpure.com/pl/kodable/com.surfscore.kodable.main.android

lub za pomocą poniższego kodu QR: