

LISTOPAD 2022 - LABORATORIA PRZYSZŁOŚCI



IMG_4581



IMG_4582

LISTOPAD

Największą listopadową atrakcją był zestaw Makey Makey, przy pomocy którego można zrobić klawiaturę komputerową z czegośkolwiek, na przykład z bananów. Uczniowie pisali programy w Scratch'u i sterowali duszkami przy pomocy klawiatur wykonanych z owoców, z plasteliny, a nawet narysowanych miękkim ołówkiem na tekturce.

W listopadzie szóstoklasiści — wykorzystując zakupione w ramach Laboratoriów Przyszłości pomoce — realizowali projekt *Kolorowe akwarium*. Jedna klasa zaprojektowała w programie *Tinkercad* stworzonka morskie: żółwie, kraby, ośmiornice, krewetki i meduzy, które następnie zostały wydrukowane na drukarce 3D filamentami o różnych kolorach. Druga klasa szósta, przy pomocy długopisów 3D narysowała kolorowe rybki i wodorosty. Uczniowie kolorowym papierem wyłożyli dno szklanego akwarium, wykonane zwierzątka i rośliny umieścili w nim, zawieszając rybki na nitkach. Akwarium udało im się wyśmienicie, zostało nawet sfilmowane przez Telewizję Rzeszów, która odwiedziła naszą szkołę.

Uczniowie klas piątych budowali na lekcjach z klocków TURING TUMBLE mechaniczne komputery napędzane kulkami. Rozwiązywali przy tym zagadki logiczne i uczyli się, jak działają komputery na podstawowym poziomie.

Okulary VR wciąż nie straciły swojej atrakcyjności. W listopadzie uczniowie oglądali komórki w krwiobiegu człowieka, badali ludzkie serce, penetrowali krater wulkanu i oglądali świetliki o zachodzie słońca. Ósmoklasiści okulary ClassVR wykorzystywali na lekcji matematyki, oglądając graniastosłupy i inne bryły w różnych sceneriach.

Prace wykonywane długopisami 3D stały się coraz trudniejsze i wykonane bardziej profesjonalnie. Uczniowie według szablonów rozpoczęli prace nad samolotem i robotem. Wykonali też dużo przepięknych breloczków.

Zestawy klocków LEGO Edukation Spike Essential posłużyły do budowy pierwszych mobilnych maszyn. Na początku były to atrakcje z wesołego miasteczka: karuzele, huśtawki i bujaki. Uczniowie budowali je według instrukcji wyświetlanych na ekranie, a następnie samodzielnie pisali programy poruszające stworzonymi obiektami. Jednak najciekawszą częścią projektów

było modyfikowanie zbudowanych atrakcji