

Týždeň vedy a techniky na Slovensku každoročne organizuje Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky, v spolupráci s Centrom vedecko-technických informácií SR a Národným centrom pre popularizáciu vedy a techniky v spoločnosti.

Cieľom Týždňa vedy a techniky na Slovensku je zlepšiť vnímanie vedy a techniky v povedomí celej spoločnosti, popularizovať a prezentovať ich, vzbudiť záujem mladých ľudí o štúdium vedeckých a technických disciplín, informovať verejnosť o poznatkoch vedy a techniky a o nutnosti podporovať vedu a techniku, ktoré sú základom hospodárskeho a spoločenského pokroku a pomáhajú riešiť globálne problémy a výzvy.

Veda a technika je neoddeliteľnou súčasťou života každého občana a jej správne nasmerovanie podmieňuje ďalší rozvoj krajiny. Slovenská republika má silný vedecký potenciál, ktorý musí využiť, aby sa stal našou konkurenčnou výhodou. Dôležité je, aby široká verejnosť vnímala celoživotné vzdelávanie, výskum, vývoj a inovácie ako pozitívne faktory rozvoja, ako procesy, ktoré posúvajú naše vedomosti a vývoj spoločnosti ďalej. Z tohto pohľadu je nevyhnutné, aby aj samotní pedagógovia, technici a vedci boli schopní zaujímavým a jednoduchým spôsobom prezentovať svoju prácu a výsledky svojho výskumu. O popularizáciu vedy a techniky počas Týždňa vedy a techniky sa u nás v škole postarali p. u. Antolíková a p. u. Gmitterko.

V pondelok si žiaci 5.B vyskúšali základy programovania pomocou celosvetovej akcie **Hodina kódu** a v stredu si hlavne deviataci prezreli aj vyskúšali niekoľko aktivít zorganizovaných v spolupráci so žiakmi a učiteľmi **SPŠ v Bardejove**. So záujmom vyskúšali prácu na sústruhu, 3D tlačiarňu, vytváranie elektronických obvodov či riadenie a programovanie stavebnicového robota.



Hodina kódu je celosvetová aktivita, ktorej sa zúčastňujú desiatky miliónov žiakov z viac ako 180 krajín sveta. K dispozícii majú rôzne výukové programy. Nie sú potrebné žiadne predchádzajúce skúsenosti. Hodina kódu je určená pre účastníkov vo veku od 4 do 104 rokov. Cieľom kampane je poskytnúť Hodinu kódu desiatkam miliónov žiakov v jednom týždni od 5. - 11. decembra 2016 (hourofcode.com).

A ako hodina kódovania vyzerala? Stačilo spustiť lekciu a programovať. „Deti sa prihlásili do lekcie s názvom Minecraft Adventurer. Na začiatku sa naučili ovládať jednotlivé objekty v hre. Napr. mali tam ovečky ku ktorým sa mali dostať, rudu, ktorú mali vyťažiť a pod. Deti mali za úlohu zadať príkaz, aby tieto jednotlivé úkony ich postava urobila. Postupne sa učili ovládať jednotlivé objekty, či už to boli zombíci, ovečky alebo mali vyrábať strom a na konci vytvoriť vlastnú hru. S prvkami, ktoré sa naučili ovládať,“

Deti aj dospelí sa môžu zapojiť do programovania v prostredí ďalších známych svetov, ako je napríklad Star Wars, Angry Birds, Frozen či Moana. Lekcie sú navrhnuté tak, aby pomocou vizuálneho programovania deťom

pomohli pochopiť základy fungovania programovacích jazykov. Každý, kto úspešne dokončí aspoň jednu z dostupných lekcí, automaticky získa medzinárodný certifikát o absolvovaní Hodiny kódu.

Táto aktivita ukazuje, že aj tak náročná oblasť ako je programovanie - písanie kódu - sa dá začať učiť pre žiakov veľmi zaujímavou formou hry.



Mgr. Ján Gmitterko