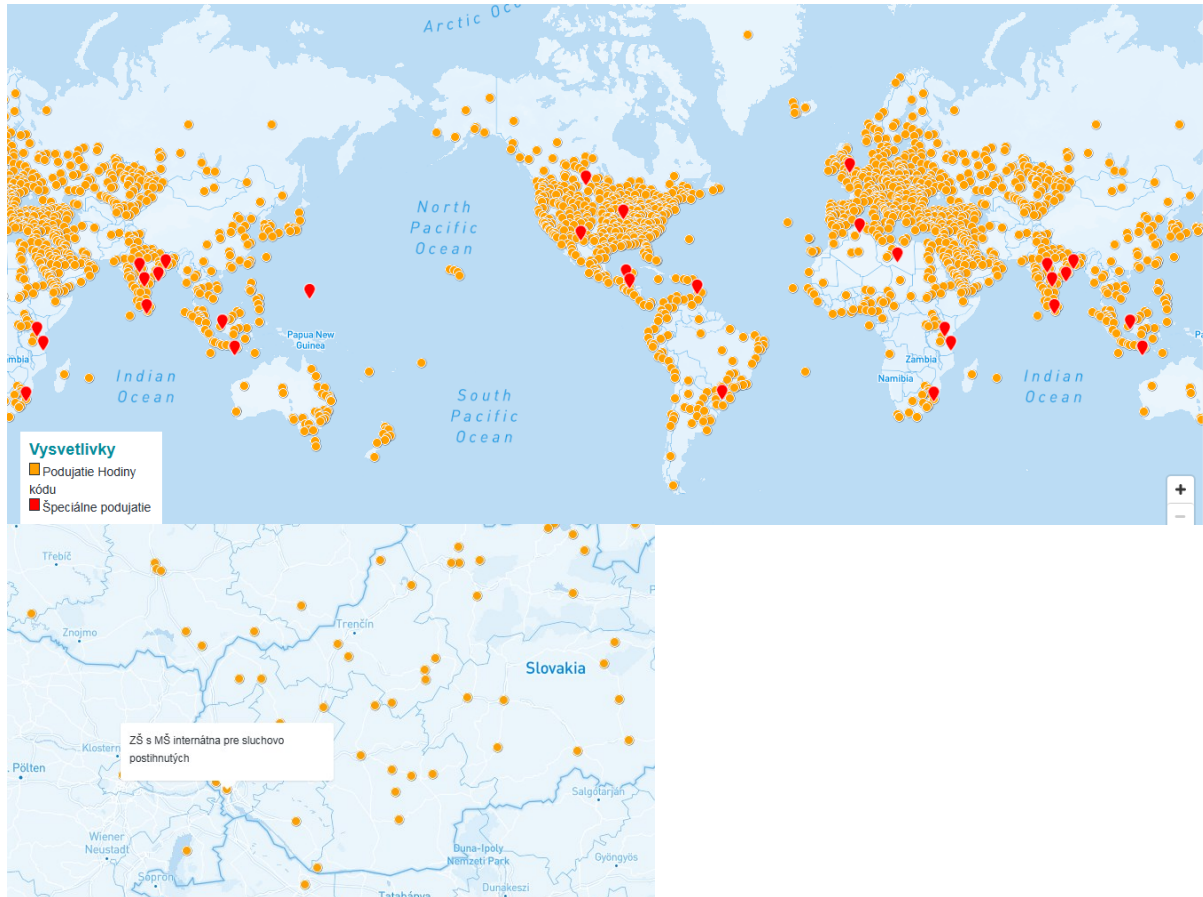


Hodina kódu

Cieľ: Pridali sme sa k viac než 100 miliónom žiakom po celom svete, ktorí sa zúčastňujú Hodiny kódu



Nástupom technológií, ktoré menia každé odvetvie na svete, sa znalosť informačných technológií dnes už považuje za dôležitú zručnosť pre každého. Počítače sú všade a menia každé jedno odvetvie na svete. Informatika je jedno z najrýchlejšie meniaci predmet a stáva sa veľmi dôležitým v živote detí. Nie je to len sa naučiť robiť na PC, ale aj naučiť sa o bezpečnosti, programovaní a využití v rôznych odvetviach.

Vďaka Hodine kódu sa informatika objavila medzi hlavnými správami od Googlu, MSN, Yahoo! aj Disney. Na podporu tohto hnutia spojilo sily viac ako 100 partnerov. Hodinu kódu už organizoval každý obchod značky Apple na svete a v rámci kampane svoje prvé riadky kódu napísali aj osobnosti ako bývalý americký prezident Obama či kanadský premiér Justin Trudeau.

Tento rok sme sa i my prihlásili a zapojili do niektorého z podujatí Hodiny kódu, ktoré sa organizuje počas Týždňa informatiky 5. septembra - 17. decembra 2023.

Hodina kódu je jedn hodinový úvod do informatiky, navrhnutý s cieľom ukázať, že základy sa môže naučiť každý.

„Hodina kódu je navrhnutá tak, aby demystifikovala programovanie a ukázala, že informatika nie je žiadna veda a jej základy sa môže naučiť každý,“ vyjadril sa Hadi Partovi, zakladateľ a generálny riaditeľ organizácie Code.org. „

Minulý týždeň žiaci počas hodiny kódu získali informácie o umelej inteligencii (AI), strojovom učení, údajoch o školení a zaujatosti a skúmajte etické problémy a spôsoby, akým možno AI použiť na riešenie svetových problémov - diskusia, video. Potom sme použili aktivitu AI pre oceány, kde žiaci trénovali skutočné modely strojového učenia a zároveň si aj prečítali o odpade v oceáne. Na konci aktivity získali žiaci diplom.

Tento týždeň sme vyskúšali aplikáciu od Kodable s názvom "Čistenie pláže od odpadu". Na začiatku žiaci mali za úlohu vytvoriť optimálnu cestu z bodu A (štart) do bodu B (cieľ), aby efektívne vyčistili pláž od odpadkov. Následne prešli k programovaniu s využitím základných grafických príkazov. Ak žiaci úspešne vytvorili správnu trasu, upratovacia guľa sa pohybovala podľa ich návrhu a zbierala odpadky. Bolo možné si vybrať obtiažnosť hry, čo žiakom poskytlo priestor na hlbšie premýšľanie. Napriek tomu, že niektorým žiakom to na začiatku nesadlo, nevzdávali to a aktívne hľadali riešenia.