

"СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ІСТОРИЧНОМУ ЛЬВОВІ" у літній школі-таборі для дітей 9-12 років.



З 19 до 30 червня 2017 року у Львівській МАН проходила літня денна школа-табір "Сучасні технології в історичному Львові" для дітей 9-12 років.



Упродовж десяти днів учні вивчали історію Львова від найдавніших часів до сьогодення, знайомились із різноманітними винаходами в ІТ-сфері та основами програмування, грали в цікаві ігри та виконували групові завдання, навчаючись працювати в команді.



Учасники табору мали змогу побувати на різноманітних екскурсіях. Розпочали ми з Археологічного музеї ЛНУ ім. І.Франка, де директор музею Ярослав Погоральський познайомив дітей з тим, що було у "Львові", коли ще не було Львова. Побували також у Львівському історичному музеї та в Музеї етнографії і художнього промислу Інституту народознавства НАН України, де закріпили свої знання з історії рідного міста. І, звичайно, відвідали старовинні підземелля: були в «копальні кави», в підземеллях колишнього Домініканського монастиря, аптеки-музею «Під Чорним орлом», Гарнізонного храму святих апостолів Петра і Павла.



На екскурсії «НАВКОЛО РИНКУ», діти дізнались, де саме в середньовічному Львові жили представники певних етнічних громад та послушали цікаві легенди про наше місто від казкових жителів королівського Львова.



Під час екскурсії "ЛЬВІВ АВСТРІЙСЬКИЙ", ми пройшлись колишніми берегами річки Полтви, знайшли місце, де можна її "побачити" та переконались, що скарби у Львові можна знайти і в теперішні часи.



Двічі учасники табору побували в Науковій бібліотеці ЛНУ ім.І.Франка.

Спершу, 21 червня учні в приміщенні бібліотеки зіграли в історично-рольову гру "LEOPOLIS 1527: ВІДРОДЖЕННЯ З ПОПЕЛУ". Ми "перенеслись" у 1527 рік та відбудували місто Львів після великої пожежі. Історична симуляція спрямована на вивчення та аналіз історичних реалій початку XVI ст., розвиток навичок лідерства, командної взаємодії, ведення переговорів, прийняття рішень та ін.





Згодом, 29 червня діти мали змогу детально дослідити приміщення наукової бібліотеки, адже в її приміщенні вони пройшли космічно-книжковий квест “ПОДОРОЖ ГАЛАКТИКОЮ ГУТЕНБЕРГА”. За допомогою підказок юні дослідники розшукували різноманітні об’єкти, біля яких знаходились гравюри з космічними загадками. Лише розгадавши ці загадки, можна було відповісти на питання квесту і дізнатися фінальне слово-відгадку. Приємно відзначити, що всі команди чудово справилися із завданнями! Після завершення квесту, учні мали змогу поспілкуватися із директором Астрономічної обсерваторії ЛНУ ім. І.Франка п. Богданом Новосядлим, який розповів манівцям про будову нашої сонячної системи та сучасне розуміння Космосу.



Однак це був не єдиний квест у нашому таборі. 22 червня діти мали дуже важливу місію відшукати втрачену корону Данила Галицького, а 28 червня – загублену адресу кам'яниць для двох левів, вартових середмістя. Під час цих квестів учні вправлялись у комунікабельності, креативності, спритності та спостережливості, а ще отримали масу позитивних вражень!



Ще більше емоцій юним школярам принесла зустріч з хлопцями з ЧОРНОЇ ГАЛИЧІ, які влаштували справжній лицарський поєдинок. Діти спробували повторити цей подвиг, але використовували лише спеціальну дитячу зброю. Справжній меч можна було лише потримати в руках під наглядом досвідчених інструкторів. А от постріляти з справжнього лука змогли всі охочі.



Під час табору, манівці навчилися грати в туристичну гру «ГЕОКЕШІНГ». Застосовуючи GPS, ми відшукали скарби, а точніше схови, створені іншими учасниками гри та описані на міжнародному порталі Geocaching.com. Схови створюють в місцях, які представляють історичний, культурний чи географічний інтерес. Тому створення і пошук сховів перетворюються в активний пізнавальний процес. Гравці отримують безліч цікавих відомостей про визначні пам'ятки.



В нашій школі діти також дізнались що таке дрон, для чого він потрібен, як ним керувати і побачили як він літає.

Щоб юні манівці змогли відчути себе дослідниками, ми відвідали лабораторії факультету електроніки та комп'ютерних технологій ЛНУ ім. І.Франка. Особливо дітям сподобалось заморожувати квіточки рідким азотом та співати пісеньки зміненим від гелію голосом.



Наші учні тепер знають що означає SCRUM SIMULATION with LEGO. Три команди, отримавши лише різноманітні деталі конструктора Lego, ватмани для планування, маркери і т.д., змогли збудувати місто за певними правилами. І головне, знаємо тепер, як ефективно планувати свій час, що саме і в якому порядку треба робити, щоб успішно виконати поставлені задачі.



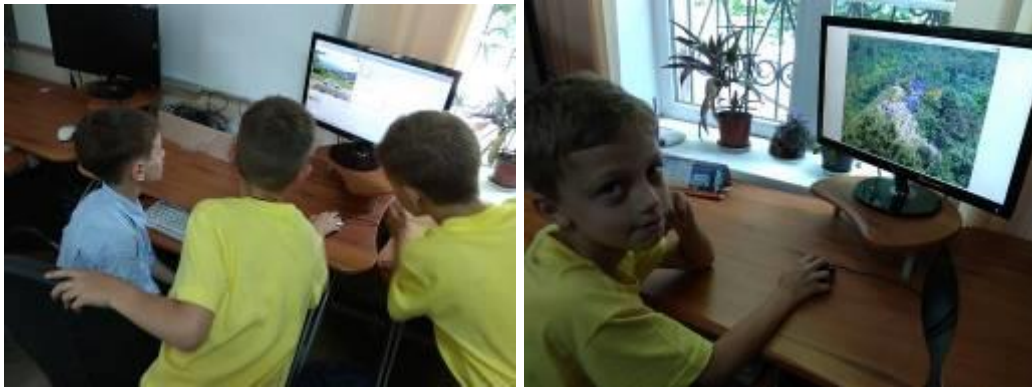
Діти вчилися керувати роботами, складеними з LegoMindstorms. Так, влаштувавши «РобоСумо», ознайомились з основами робототехніки.



Програмувати почали вчитись, граючи "CodeCombat". Треба було запрограмувати героя так, щоб він пройшов лабіринт і назбирав самоцвіти, оминаючи різні небезпеки.



Юні програмісти засвоювали алгоритмічне мислення в Scratch. Зробили літаючу відьмочку над Лисою горою та запрограмували її таким чином, що коли на неї клацнеш - вона зникає.



Потім вивчали HTML. Намагались відтворити найяскравіший спогад про табір на створеній веб-сторінці.

Під час табору діти мали можливість не лише побачити, як літає дрон зблизька, а й змогли потримати пульт керування в руках, послухати розповідь як це працює.



На завершення учні власноруч виготовили шоколадних левів, щоб смачно поласувати та 3d окуляри, щоб поринути у світ віртуальної реальності. Зробили представлення кожної команди для своїх батьків та отримали сувеніри на згадку.





А ввечері у парку Знесіння в нас була неймовірна ватра. Сосики, зефірки... і голівне, хороші пісні у надзвичайно хорошій компанії.



Дуже дякуємо тим чарівним неймовірним дітям та їхнім батькам, які були з нами ті казкові 10 днів!!!

Оксана Сторож, керівник гуртка секції інформатики

Мар'яна Нестерович, керівник гуртка секції історії