

## **Lubuska Podróż w Kosmos**

**Termin:** 15 maja 2019 r,

**Miejsce:** Sala Kolumnowa Sejmiku Województwa Lubuskiego, Urząd Marszałkowski Województwa Lubuskiego w Zielonej Górze

W ramach Światowego Dnia Kosmosu, który obchodzony jest w dniu 21 maja, nasz region po raz pierwszy wyruszy w podróż do przestworzy!

Dowódcami wyprawy będą: Elżbieta Anna Polak - Pierwsza Kobieta Marszałek Województwa oraz General Miroslaw Hermaszewski - Pierwszy Polak w Kosmosie - to oni poprowadzą drużyny programistów przez właz do pojazdu kosmicznego, którym wyruszą na misję, podczas której zgłębiać będą tajemnice wszechświata.

Misja I – przejście Quizu Kosmos,

Misja II – Podróż – zbudowanie modelu „Rover Bot”,

Misja III – Pojedynek.

**Cała wyprawa odbywać się będzie w Środowisku Lego Mindstorms EV3.**

**W kosmicznej misji udział wezmą laureaci konkursów programistycznych organizowanych przez Biuro Projektów Własnych Urzędu Marszałkowskiego Województwa Lubuskiego pn. „Zaprogramuj Robota”, „Robot w Kosmosie” z województwa lubuskiego.**

W trakcie warsztatów uczestnicy zostaną podzieleni na 6 drużyn, tj. Merkury, Wenus, Mars, Uran, Jowisz, Saturn. Pierwszą misją będzie sprawdzenie wiedzy na temat wszechświata. Misja druga to przygotowanie się do kosmicznej wyprawy, czyli zbudowanie rakiety. Kolejny etap warsztatów przewiduje zaprogramowanie zbudowanego obiektu oraz podróż na inną planetę. Zawodnicy podzieleni na grupy staną do rywalizacji „wyścigu na asteroidę”, wykorzystując przy tym umiejętności z zakresu programowania. Uczestnicy będą korzystali z wcześniej opracowanej mapy galaktyk, kodując i układając na macie elementy a następnie ćwiczyć ruchy konstrukcji (wcześniej przez siebie wykonanych i zaprogramowanych). Jedną z finałowych aktywności będzie przejazd konstrukcji po macie na czas (w formie wspólnej rywalizacji). Wykorzystane zostaną do tego tablety z aplikacjami do nauki programowania. Zakończeniem całego wydarzenia jest misja trzecia - będą to zawody „walki sumo” zbudowanych konstrukcji, pomiędzy uczestnikami warsztatów.

Podczas zajęć młodzież nabędzie umiejętności praktyczne z dziedziny podstaw programowania. Dla poszczególnych drużyn przewidziano zadania ćwiczące logiczne myślenie i wprowadzające do nauki programowania.