

„Bądź otwarty, bądź wśród SWOICH” pod takim hasłem **11 uczniów z klas informatycznych I Liceum Ogólnokształcącego w Krotoszynie** realizowało w pierwszym semestrze roku szkolnego 2012/2013 projekt **„Strategii Wolnych i Otwartych Implementacji”** (SWOI). SWOI to innowacyjny model projektu zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych”.

Przedsięwzięcie współfinansowane było przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, a za jego realizację odpowiedzialna była **Fundacja Wolnego i Otwartego Oprogramowania** w Poznaniu. Zajęcia odbywały się raz w tygodniu i były prowadzone przez pana Wojciecha Kosa, natomiast opiekunem koła był pan Piotr Szczeciński. Cały projekt został zrealizowany na **wolnym i otwartym oprogramowaniu** (Linux, Scratch, Lazarus oraz Arduino).

Na pierwszych zajęciach uczniowie poznawali program **Scratch**, dzięki któremu, w zabawny i obrazowy sposób zaczęli przygodę z SWOI. Następnie w **Lazarusie**, czyli zintegrowanym środowisku programistycznym tworzyli komputerową wersję słynnej gry „Kamień, papier, nożyce”, a także układankę alfabetyczną. Zmagali się z wieżą Hanoi oraz grą logiczną NIM. W razie jakichkolwiek problemów, pomocą służył opiekun koła oraz prowadzący.

Najwięcej pozytywnych wrażeń dostarczył **moduł Arduino**, na którym wszyscy z pasją montowali układy elektroniczne. Zabawa z diodami dawała dużo radości, a widok działającego termometru cyfrowego, zaprogramowanego przez uczniów, wywoływał na twarzach szczery uśmiech sukcesu.

Na zakończenie projektu grupa przygotowała grę **„Kółko i krzyżyk” na platformie Arduino** składającą się z 9 LEDów RGB i 3 przycisków do przesuwania i potwierdzenia wyboru pola.

Podczas zajęć panowała miła atmosfera, wszyscy świetnie się bawili i jednocześnie zdobywali nowe umiejętności.

Projekt SWOI okazał się szczególnie przydatny osobom, które są zainteresowane tematyką szeroko pojętej informatyki oraz myślą w przyszłości o studiach politechnicznych.

Film prezentujący grę "Kółko i krzyżyk" na platformie Arduino

Zdjęcia z projektu:

{gallery}zdjecia/2013/swoi_zakonczenie_2013{/gallery}