

# Realizacja innowacji PROGRAMOWANIE

**„SZKOLNI PROGRAMIŚCI”**

**Szkoła Podstawowa im. II Łużyckiej Dywizji  
Artylerii L.W.P w Runowie Pomorskim**

**Opracował: MAREK JASKULSKI**

## Pierwsze spotkanie ze Scratchem

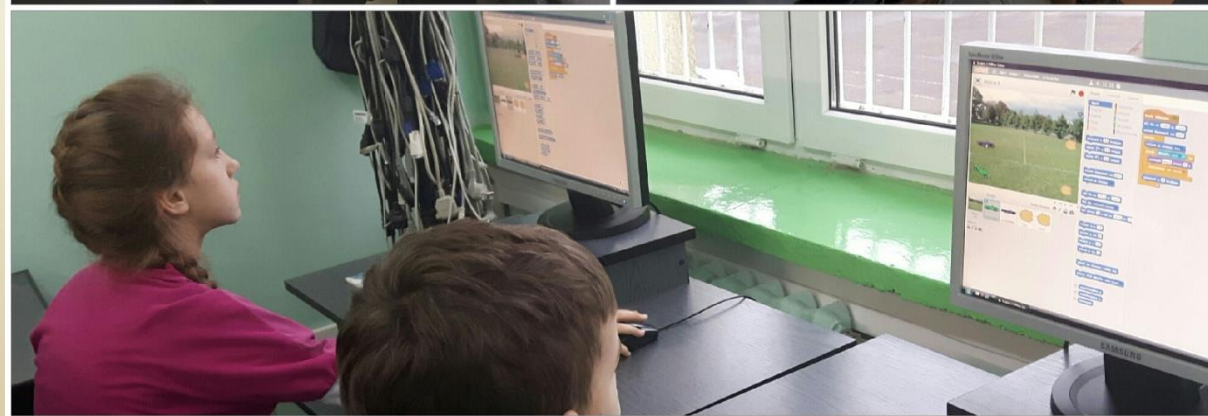
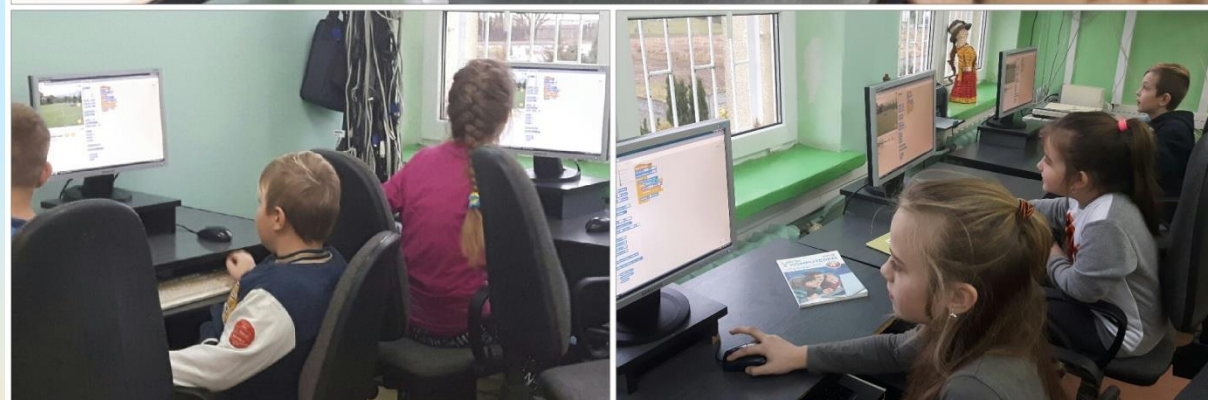
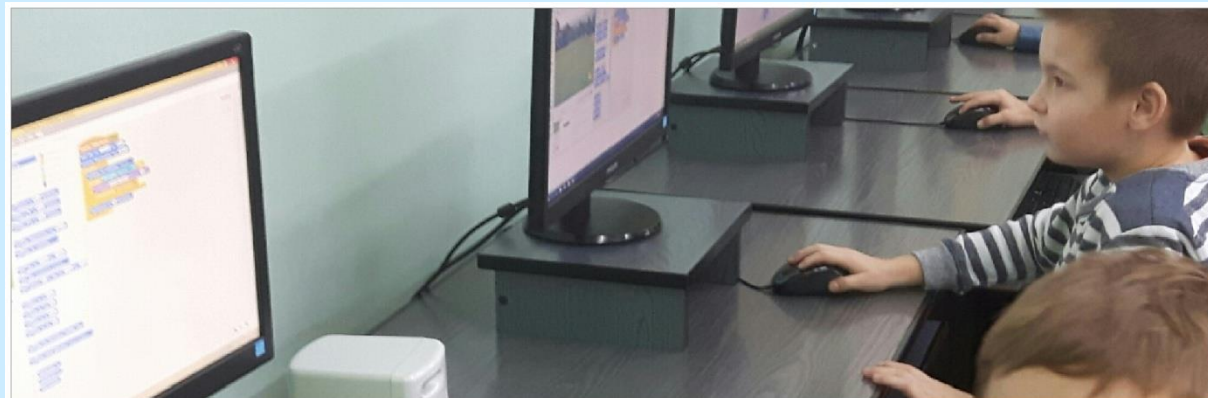
Uruchamianie Scratcha, opis środowiska Scratch. Korzystanie z zasobów programu Scratch. „Spacer duszka po lesie”.



## Drugie spotkanie ze Scratchem

Słowniczek podstawowych bloków w Scratchu, pierwsze kroki.

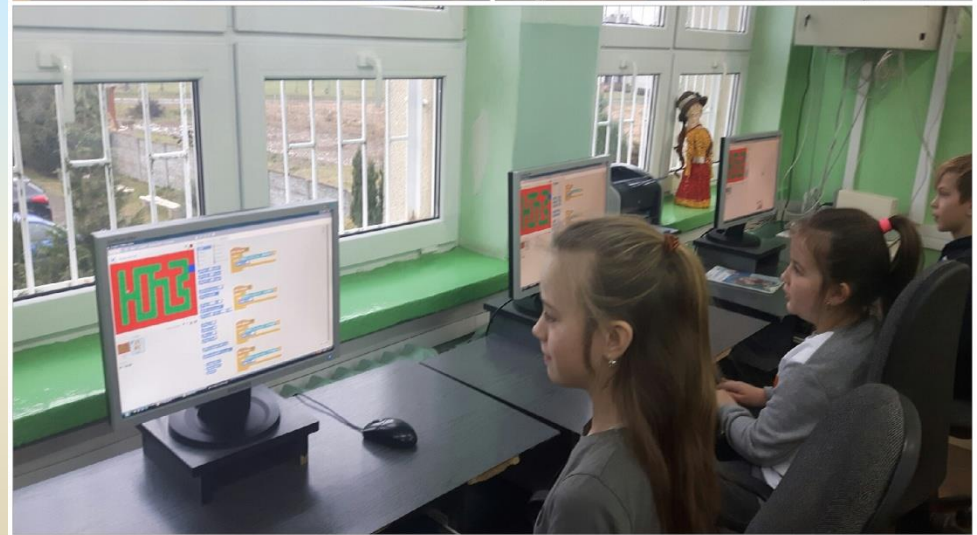
Odczytywanie skryptów i przeglądanie zestawów bloków. Tworzenie tła w Edytorze obrazów. „Dwa duszki jadące po łące”.



## Zajęcia przeprowadzone w ramach: „Europejskiego tygodnia kodowania”

„Duszek w labiryncie”. Sterowanie duszkiem (lewo-prawo, góra-dół).

Uczniowie z dużym zaangażowaniem pracują na zajęciach z programowania. Bardzo chętnie współpracują ze sobą i pomagają sobie nawzajem.



W ramach „Europejskiego tygodnia kodowania” uczniowie opracowali gazetkę szkolną na temat programowania i tworzyli prace plastyczne pt.: „Programista”. Prace uczniów zostały wyeksponowane na tablicy przed pracownią komputerową na korytarzu szkolnym.

