

EUROPEJSKI TYDZIEŃ PROGRAMOWANIA

„CODE WEEK 2022”

17.10.2022r. - 21.10.2022r.



W akcji wezmą udział wszyscy uczniowie szkoły w trzech grupach wiekowych:

- Klasy 1-3
- Klasy 4-5
- Klasy 6- 8

ZASADY DZIAŁAŃ:

1. W czasie trwania „Europejskiego Tygodnia Programowania” uczniowie mogą przynosić do szkoły urządzenia mobilne (smartfony, tablety, laptopy).
2. Można z nich korzystać tylko w określony sposób:
 - przed lekcjami,
 - po skończonych lekcjach,

- w czasie długich przerw,
 - na wybranych lekcjach w celach edukacyjnych i za zgodą nauczyciela.
3. Szkoła nie ponosi odpowiedzialności materialnej za sprzęt przyniesiony przez uczniów (zgubienie, zniszczenie, kradzież).
 4. Korzystanie z urządzeń mobilnych może odbywać się tylko w poszanowaniu prawa autorskiego i ochrony danych osobowych.
 5. Na terenie szkoły obowiązuje zakaz utrwalania wizerunku osób bez ich zgody (zdjęcia, filmy).



ZADANIA REALIZOWANE PODCZAS EUROPEJSKIEGO TYGODNIA PROGRAMOWANIA

CODE WEEK 2022

„KODOWANIE TO ŚWIETNA ZABAWA”.

ZAJĘCIA Z ELEMENTAMI KODOWANIA DLA KLAS 1-3

Uczniowie **klas I-III-** będą bawić się w małych programistów, kodować informacje za pomocą znaków graficznych i słów, rozwiązywać zaszyfrowane zagadki i krzyżówki, grać w grę Cody Roby. Na lekcjach edukacji informatycznej uczniowie wezmą udziału w zakodowanych zabawach i grach.

5ZAKODOWANE LEKCJE INFORMATYKI W KLASACH 4- 5

Uczniowie klas **IV-V** na lekcjach informatyki będą programować w programie Scratch, rozwiązywać zakodowane zadania za pomocą kodów QR, korzystać z urządzeń multimedialnych. Zagrają w grę dla przyszłych programistów- BLOCKLY.

ZAKODOWANE LEKCJE INFORMATYKI W KLASACH 6-8

Uczniowie klas **VI- VIII** – na lekcjach informatyki będą programować z wykorzystaniem zestawów Lego Spike. Zagrają w grę dla przyszłych programistów- BLOCKLY.