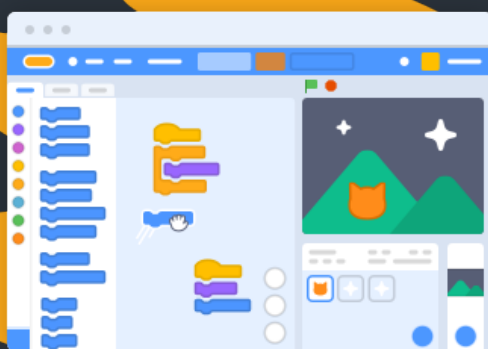




WAKACJE Z PROGRAMOWANIEM

Wakacyjne zajęcia z programowania dla dzieci ze
szkół podstawowych.

SCRATCH



ZAPRASZAMY DZIECI JUŻ OD 7 ROKU ŻYCIA

Oferujemy 3 poziomy zajęć dostosowane do możliwości i
zainteresowań poszczególnych grup wiekowych.

CEL PROJEKTU

Głównym celem wydarzenia jest propagowanie nauki programowania wśród dzieci i młodzieży oraz promowanie nowych rozwiązań technologicznych.

Program zajęć dostosowany jest do danej grupy wiekowej i obejmuje stworzenie własnej gry komputerowej bądź aplikacji mobilnej, a także zapoznanie się z podstawami jednego z języków programowania.

Udział w warsztatach jest **całkowicie bezpłatny**, a rezerwacja miejsca wymaga jedynie wypełnienia formularza zapisowego przez rodzica lub opiekuna.

Udział w zajęciach mogą wziąć **uczniowie od 7. do 11 roku życia**. Dla najmłodszych uczestników jedynym wymogiem jest umiejętność czytania, pisanie oraz liczenia w zakresie do 20. Uczestnicy realizują projekt edukacyjny, który przygotowany jest specjalnie z myślą o tych, którzy swoich sił w programowaniu próbują po raz pierwszy.

Organizacja kursu



3 zajęcia



60 min



Poziom podstawowy



grupy do 6 osób

Poza zdobyciem wiedzy technicznej dziecko ulepszy swoje umiejętności miękkie. Nauczy się traktować błędy nie jako porażki, ale jako informacje zwrotne, które pozwalają rozwiązywać zadania. Polepszy ono swoją zdolność logicznego i abstrakcyjnego myślenia a zarazem zdobędzie dodatkowe informacje z informatyki, matematyki oraz fizyki.

FORMA ZAJĘĆ

Program nie przewiduje nagranych zajęć, lecz interaktywne lekcje z instruktorem. Dzięki małym grupom nasi instruktorzy mogą poświęcić czas każdemu dziecku z osobna. Nasi mali programiści mają też śmiałość zadawać pytania, a także dzielić się swoimi pomysłami. Dzięki programowi ZOOM, chociaż instruktor znajduje się daleko od dzieci, to nie wpływa to na poziom interakcji między nimi.

Podczas zajęć instruktor udostępnia swój ekran by krok po kroku omówić konkretne zagadnienie. Również samo dziecko, w dowolnym momencie, kiedy napotka problem może pokazać swój ekran i razem z prowadzącym rozwiązać go.

FORMA

{ Lekcję rozpoczynamy od omówienia materiału z poprzedniego wykładu } ¹

{ Zagłębiajemy się w nowy temat i uczymy programowania } ²



{ Wykonujemy zadania, wyzwania i zajęcia na platformie } ³

{ Tworzymy projekty, formułujemy pomysły, znajdujemy rozwiązania, programujemy, komplikujemy } ⁴

{ Omawiamy wyniki i wyciągamy wnioski, a w razie potrzeby wykonujemy zadania na platformie w domu } ⁵



Chcesz się dowiedzieć więcej?

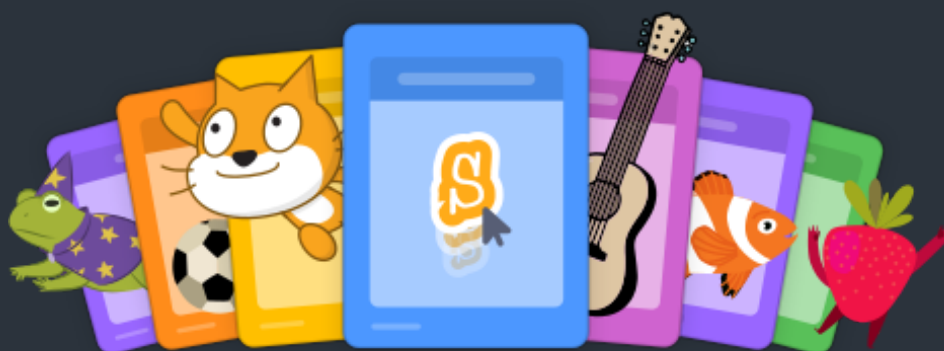
<https://cyberfun.pl>
Telefon: 519 799 847
Email: bok@cyberfun.pl



SCRATCH

Te zajęcia edukacyjne zapoznają dzieci z podstawami składni i semantyką języków programowania. Pod okiem instruktora tworzą one proste gry korzystając z oprogramowania w języku graficznym.

To środowisko wyróżnia niezwykle krótki czas potrzebny do osiągnięcia rezultatu. Już jeden klocek pozwala stworzyć animację. Kursy odbywają się za pośrednictwem programu ZOOM, dzięki czemu nie istnieje potrzeba instalowania żadnych dodatkowych programów. Przed zajęciami dzieci otrzymują unikatowy link do zajęć. Jedynym warunkiem koniecznym by skorzystać z zajęć jest stabilne łącze internetowe.



 1 LVL	 2 LVL	 3 LVL
Projektowanie i animacja w grach	Tworzenie gier. Matematyka i logika	Tworzenie gier. Guru logiki
Klasa: 1-2	Klasa: 2-3	Klasa: 3-4
Ilość zajęć: 10	Ilość zajęć: 10	Ilość zajęć: 10
Programy: Scratch	Programy: Scratch	Programy: Scratch
#scratch, #online, #design, #animacja	#scratch, #online, #logika, #matematyka	#scratch, #online, #logika, #tworzeniegry
Online lub Stacjonarnie	Online lub Stacjonarnie	Online lub Stacjonarnie

W zależności od poziomu zaawansowania dzieci mogą przystąpić do jednego z powyższych kursów.

ZOOM

Narzędziem wykorzystywanym do prowadzenia zajęć jest ZOOM. Na podany adres mailowy został przesłany unikalny link do konferencji. Można skorzystać z wersji przeglądarkowej programu lub pobrać go ze strony producenta: <https://zoom.us/download>

Podczas korzystania z konferencji może się okazać pomocna znajomość funkcji udostępniania ekranu. Jak to możemy zrobić opisano w poniższym filmie:

<https://www.youtube.com/watch?v=sqQWppyLWuE>

Dzieci krok po kroku mogą powtarzać kolejne etapy tworzenia gry, obserwując pulpit instruktora. W przypadku wystąpienia problemu prowadzący widząc ekran dziecka może mu pomóc go rozwiązać.



Tworzone gry bezwzględnie będą wymagać klawiatury do sterowania. W związku z tym zaleca się by podczas zajęć korzystać z komputera lub w ostateczności z tabletu z podłączoną klawiaturą.

W celu jednoczesnego oglądania ekranu prowadzącego zajęcia i posiadania otwartej własnej przestrzeni roboczej, wygodnym może być podłączenie dwóch ekranów. Nie jest to jednak wymogiem. Jeden ekran możemy też podzielić za pomocą kombinacji:



PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ SCRATCH



podstawowa znajomość komputera



obsługa programu ZOOM



preferowany system operacyjny WIN 7 lub nowszy



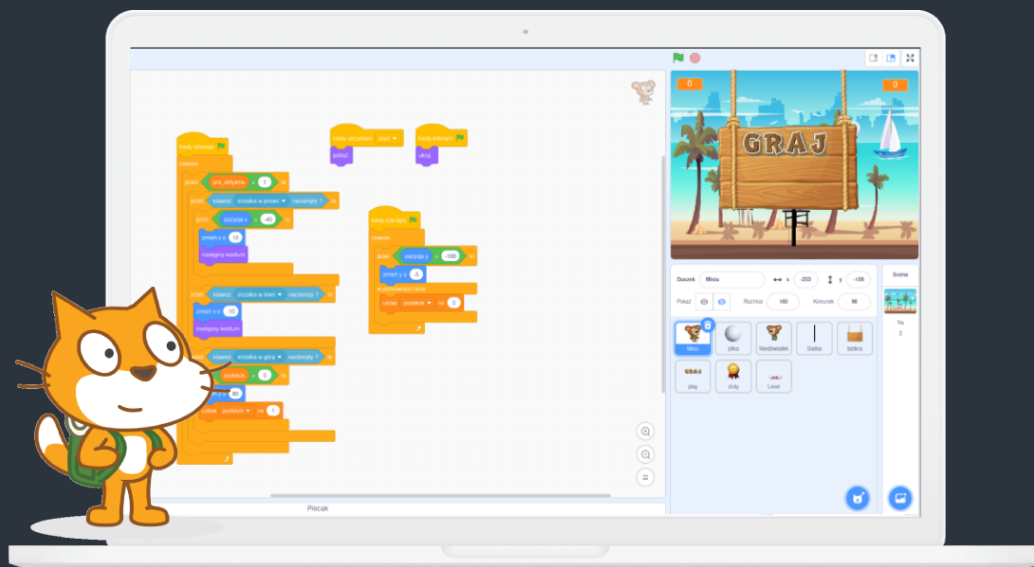
stworzone konto na portalu <https://scratch.mit.edu/>



Przeglądarka internetowa Chrome lub Firefox

Przed przystąpieniem do zajęć, upewnij się, że możesz bez przeszkód korzystać z edytora znajdującego się pod adresem

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/>



Chcesz się dowiedzieć więcej?

<https://cyberfun.pl>

Telefon: 519 799 847

Email: bok@cyberfun.pl



*Do Zobaczenia
na zajęciach*