



**PIERWSZE KROKI
Z PROGRAMOWANIEM**

Początki.....

od działania, doświadczania i myślenia konkretnego do myślenia abstrakcyjnego.

Szkoła Podstawowa nr 13 Toruń

Moi uczniowie

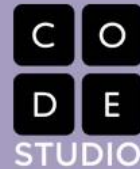
- ciekawi świata
 - cierpliwi
 - pracują zespołowo
 - kreatywni
 - samodzielni
 - ???

-gry i zabawy przygotowujące, rozwijające umiejętności okołoprogramistyczne

-nauka programowania na stronie <https://code.org/>

MISTRZOWIE
KODOWANIA

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



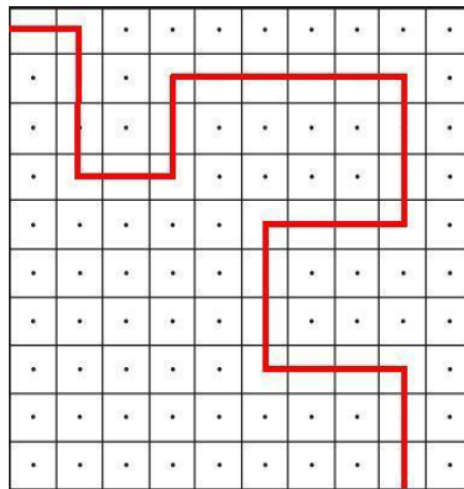
11,151,730,618 LINII KODU
NAPISANYCH PRZEZ 11 MILIONÓW UCZNIÓW

Studio Kodowania jest miejscem dla kursów online utworzonych przez
Code.org

ZESTAW GIER I ZABAW

Propozycje

Droga do domu



0,27 x 11,69 cale

Etan III



	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	Ł	M	N
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														

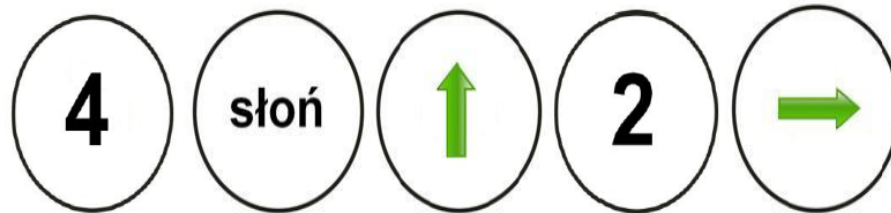
RÓŻOWY - D5, D6, D7, E4, E5, E6, E7, E8, F3, F4, F5, F7, F8, F9, G3, G4, G8, H3, H4, H5, H7, H8, H9, J4, J5, J6, J7, J8, K5, K6, K7

NIEBIESKI - F6, G5, G7, H6

ZIELONY - G9, G10, G11, G12, G13, G14, H12, J11, J12, K11

Królu, Królu...

- tabliczki z cyframi od 1 do 10
- tabliczki ze zwierzętami (słoń, żaba, mrówka)
- tabliczki ze strzałkami



4 duże kroki do przodu i 2 w prawo.

Wersja 3

Król układa na ziemi sekwencję znaków opisującą drogę dojścia do mety. Pozostali uczniowie „tłumaczą” język znaków graficznych (tabliczek) na polecenia („skręć w prawo”). Dopiero po poprawnym zapisaniu całej drogi mogą ją pokonać. Wygrywa dziecko, które pierwsze ukończy pracę i nie popełni błędów w transkrypcji tabliczek na komendy.

Omówienie:

- Jakie strategie przyjmowaliście, gdy byliście „Królem”? Jak układaliście szyfr?
- Jakie błędy popełnialiście odczytując szyfr od „Króla”?
- Od czego zależy wygrana w tej grze?
- Czy sądzicie, że tak sformułowane polecenia byłyby zrozumiałe dla gościa z innej planety lub komputera? Dlaczego tak sądzicie?
- W jakich sytuacjach znaki (symbole graficzne) zastępują polecenia? (przykład znaków drogowych)

Przepis na ciasteczka

Składniki:

2szklanki mąki
szklanki cukru
masło lub margaryna
1 żółtko
torebka cukru waniliowego
szczypta soli
łyżeczka proszku do pieczenia
2 łyżki kakao
8-10 łyżek śmietany

Wyjmij z lodówki jajka, masło lub margarynę, śmietanę.

Wyjmij z szafki mąkę, cukier, cukier waniliowy, sól, proszek do pieczenia, kakao.

Składniki połóż na stole.

Przygotuj wałek, dużą miskę, łyżeczkę, nóż i folię spożywczą..

Umyj ręce.

Masło wymieszaj z cukrem, żółtkiem, mąką, cukrem waniliowym, proszkiem do pieczenia i szczyptą soli i ugnieć ciasto rękami.

Ciasto podzielić na pół.

Do jednej połowy dodaj 4-5 łyżeczek śmietany, a do drugiej kakao i śmietanę

Obie części zagnieć.

Oba ciasta zawiń w folię spożywczą i wstaw do lodówki na ok. 30min.

Wyjmij ciasto z lodówki.

Posyp blat mąką i weź wałek do ręki.

Ciasta rozwałkuj osobno, na posypanym mąką blacie, na dwa prostokąty o jednakowej wielkości na grubość ok. 7mm

Ciasto jasne posmaruj rozkłóconym białkiem i nałóż na ciemne ciasto, lekko dociskając wałkiem.

Ciasto ciemne posmaruj białkiem

Całość zwiń w roladę, zawiń w folię aluminiową i wstaw do lodówki na około 2 godz.

Po 2 godz. wyjmij ciasto z lodówki.

Kolejno ostrym nożem pokrój roladę na plasterki o grubość ok. 1cm.

Ślimaczki ułóż na blasze wyłożonej papierem do pieczenia w sporych odstępach. Z góry posmaruj ciastka białkiem.

Piecz w nagrzanym piekarniku, do zarumienienia, ok. 20min. w temperaturze 180°C.

Po upieczeniu pozostawiać na parę minut na blasze.

Otwórz piekarnik i wyjmij ciastka.

Zabawa polega na ułożeniu przez dzieci przepisu na ciasteczka poprzez usunięcie z niego zbędnych informacji.

O co w tym wszystkim chodzi i po co się tego uczyć?

- Podczas gry **KRÓLU, KRÓLU**.... dzieci uczą się w atmosferze zabawy tworzyć proste algorytmy graficzne
- Gra **DROGA DO DOMU**-może stanowić wprowadzenie do programowania np. w Scratchu, uczniowie ćwiczą formułowanie i wykonywanie prostych poleceń
- Zabawa – **PRZEPIS NA CIASTECZKA** uczy dzieci czytania selektywnego, czyli poszukiwania i porządkowania informacji oraz klasyfikowania ich według mniej lub bardziej typowych kryteriów


Domowa strona nauczyciel... x Anybody can learn | Code... x Domowa strona nauczyciel... x Domowa strona nauczyciel... x Student Privacy policy | Co... x +


https://code.org


Search FreeRadioCast Listen to the Radio Music Videos Music News Play Music Podcasts Music Fun Ask


Witaj z powrotem, teresat [Przejdź do Panelu Nauczyciela](#)

Kurs 1
Etap 4: Labirynt: Ciąg [Dalej](#) [Zobacz Kurs](#)













 **Uczniowie**
Poznaj wszystkie nasze samouczki

 **Nauczyciele**
Naucz swoich uczniów/studentów

 **Godzina Kodowania**
Każdy może się nauczyć. Zacznij dzisiaj!

 **Flappy Code**
Utwórz i udostępnij swoją grę Flappy'ego

Wykorzystaj Studio Kodowania

Code.org dziękuje za wsparcie [Zobacz wszystkich](#) [Podaruj](#)

https://code.org/flappy Verizon, Google, John and Ann Doerr, Diane Tang and Ben Smith, Omidyar Network, Bill Gates, BlackRock, Sean N. Parker Foundation, Ballmer Family

Nauka programowania na stronie Code.org

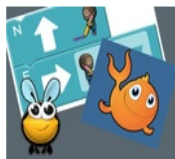
20-godzinne kursy dla K-5

To są mieszane kursy online, poradniki do samodzielnej pracy we własnym tempie, z aktywnościami "unplugged", czyli takimi, które nie wymagają komputera. Każdy kurs składa się z około 20 lekcji, które mogą być zrealizowane jako jedna jednostka lub semestralny kurs. Uczestniczyć mogą nawet dzieci z przedszkola, które nie potrafi czytać. Aby Ci pomóc wystartować, oferujemy wysokiej jakości warsztaty rozwoju zawodowego, bezpłatne w USA. [Znajdź w pobliżu!](#)

Kurs 1

W wieku 4-6

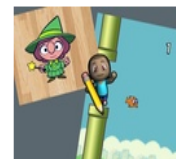
Kurs 1 umożliwia początkującym tworzenie programów komputerowych, które pomogą im nauczyć się współpracować z innymi, rozwijać umiejętności rozwiązywania problemów i wytrwać przy rozwiązywaniu trudnych zadań. Przy końcu tego kursu uczniowie tworzą własne gry lub historijki, którymi mogą podzielić się z innymi. Zalecany dla przedszkola i pierwszej klasy.



Kurs 2

W wieku 6-18

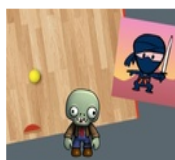
Kurs 2 jest przeznaczony dla uczniów, którzy umieją czytać, ale nie mają doświadczenia w programowaniu. W tym kursie uczniowie będą tworzyć programy do rozwiązywania problemów oraz interaktywne gry lub historijki, którymi będą mogli dzielić się z innymi. Zalecane dla klas 2-5.



Kurs 3

W wieku 8-18

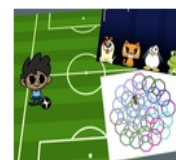
Kurs 3 jest przeznaczony dla uczniów, którzy ukończyli Kurs 2. Uczniowie będą wnikać głębiej w zagadnienia programowania omówione w poprzednich kursach dla elastycznego rozwiązania bardziej złożonych problemów. Uczniowie będą tworzyć interaktywne opowiadania i gry, którymi mogą dzielić się z innymi. Zalecane dla klas 4-5.



Kurs 4

W wieku 10-18

Kurs 4 przeznaczony jest dla uczniów, którzy ukończyli Kursy 2 i 3. Uczniowie nauczą się jak rozwiązywać bardziej złożone zagadki, uczyć się jak połączyć kilka pomysłów przy rozwiązywaniu każdego wyzwania. Do czasu ukończenia tego Kursu, uczniowie stworzą programy, które pozwolą im pokazać wiele umiejętności, w tym dla pętli i funkcji z parametrami. Zalecane dla klas 4-5.





Domowa strona nauczyciela ▶ **Konta i postępy ucznia**

Nowa sekcja

Sekcja	Typ logowania	Poziom/Ocena	Kurs (lekcja)	Uczniowie	Kod Sekcji	
2c Przejrzy postępy Zarządzaj uczniami	picture	2	Course 2	24	FQAISJ	Edytuj Print Certificates
1a Przejrzy postępy Zarządzaj uczniami	picture	1	Course 1	6	CUGTJB	Edytuj Print Certificates

Typ logowania

Ta tabela pomaga wyjaśnić, który z tych typów logowania, **obrazek, słowo lub e-mail**, będziesz chciał wybrać dla sekcji.



Witaj teresat ▾

Wydrukuj tę stronę


Adres URL
<https://studio.code.org/sections/CUGTJB>

Imię/Nazwisko
Kasia K.

Tajny Obrazek


Adres URL
<https://studio.code.org/sections/CUGTJB>

Imię/Nazwisko
Janek A.

Tajny Obrazek


Adres URL
<https://studio.code.org/sections/CUGTJB>

Imię/Nazwisko
Mariusz SZ.

Tajny Obrazek


Adres URL
<https://studio.code.org/sections/CUGTJB>

Imię/Nazwisko
Mateusz R.

Tajny Obrazek


Browser tabs: https://co...rtificates, https://co...rtificates, Domowa stron..., Code.org - 2c, Code.org - 1a, Domowa stron..., Domowa stron..., Student Privac...
Address bar: https://studio.code.org/sections/FQAISJ
Search bar: Search
Navigation icons: Home, Back, Forward, Refresh, Stop, Print, Download, Share, Ask

Witamy w 2c

Wybierz swoją nazwę


- Kuba A.
- Michalina W.
- Julia W.
- Mariusz W.
- Marcel B.
- Iga B.
- Blanka G.
- Wiktoria K.
- Krzysztof K.
- Kacper K.
- Magda K.
- Lila K.
- Igor K.
- Franek L.
- Zosia L.
- Mateusz Ł.
- Nikoła M.
- Ksawery M.
- Remigiusz P.
- Laura P.
- Roksana R.
- Laura Ś.
- Natalia T.
- Ania A.

Teraz znajdź swój tajny obrazek



Zaloguj się

CO
DE
STUDIO

R	Y	E	L	I	P	A
S	E	F	I	H	S	O
A	V	Q	D	F	R	Y
Y	S		J	U	M	A
E	C	M	S	C	P	A
E	H	D	H	D	F	M
D	K	R	Z	P	J	Z
J	C	S	N	Q	C	Y

Uruchom

Etap 11: Literująca Pszczółka ●●●●● 5 ○○○○○ MNIJ

Etap 3: Układanka: poznaj metodę "przeciągnij i upuść" 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Etap 4: Labirynt: Ciąg 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Etap 5: Labirynt: debugowanie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Etap 6: Algorytmy z życia wzięte: sadź nasiona Aktywność unplugged (bez komputera) 1 2

Etap 7: Pszczółka: Sekwencja 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

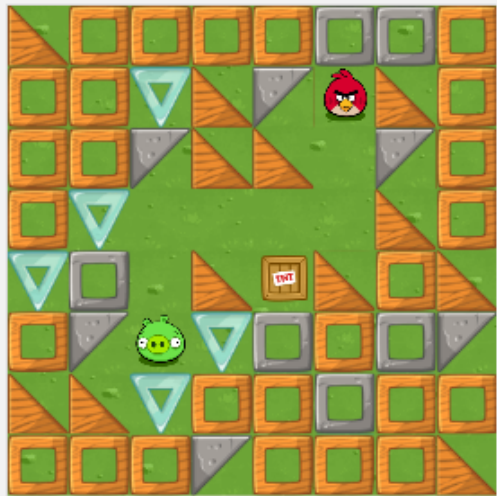
Etap 8: Artysta: Sekwencja 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ZAMKNIJ


Zgłoś błąd

Witaj Michalina ▾

Zaczynaj od nowa Pokaż Kod



▶ Uruchom Krok

 Doprowadź mnie do świnki!

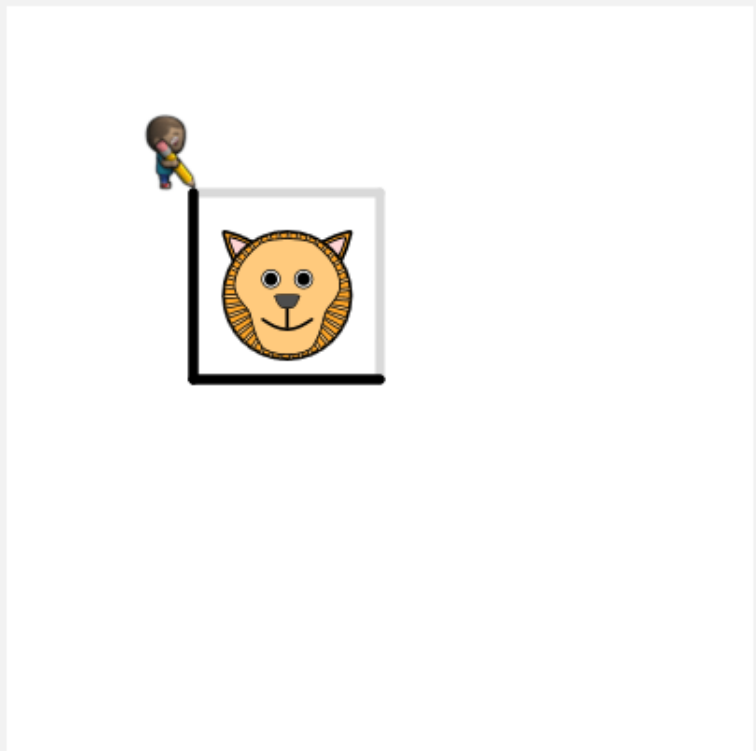
Bloki Obszar roboczy: 10 / 10 bloki Zaczynij od nowa Pokaż Kod

- idź do przodu
- skręć w lewo
- skręć w prawo
- po uruchomieniu
- idź do przodu
- idź do przodu
- skręć w prawo
- idź do przodu
- idź do przodu
- idź do przodu
- skręć w lewo
- idź do przodu
- idź do przodu



Etap 4: Artysta: Sekwencja 1 WIĘCEJ

Zgłoś błąd Witaj Michalina



Uruchom



Bloki Obszar roboczy: 4 / 4 bloki Zaczynij od nowa Pokaż Kod

idź do przodu 100 piksele

skręć w prawo 90 stopnie

skręć w lewo 90 stopnie

skocz do przodu 100 piksele

ustaw kolor

ustaw kolor losowy kolor

po uruchomieniu

ustaw kolor

idź do przodu 100 piksele

skręć w prawo 90 stopnie

ustaw kolor

idź do przodu 100 piksele

Witam, jestem artystą. Jeżeli napiszesz mi kod -

Polski

Prawa autorskie | Więcej



Uruchom Krok

Zbierz dwa nektary, by zrobić dwa miody!

Bloki Obszar roboczy: 9 / 9 bloki

Zaczynij od nowa Pokaż Kod

po uruchomieniu

- S ↓
- weź
- S ↓
- weź
- W ←
- W ←
- zrób
- zrób

Certificate of Completion

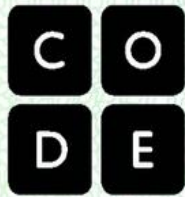
This certificate is awarded to

Kasia K.

for successful completion of

Course 1

To see the computer science concepts learned in this course
and for more learning opportunities, please visit
<http://studio.code.org>



www.code.org

Hadi Partovi

Hadi Partovi, Co-founder and Chief Executive Officer, Code.org

