



Centralny Dom
Technologii

Kurs 5-tygodniowy

Algorytmika dla odkrywców

Algorytmika dla odkrywców

- Podstawy algorytmiki
- Tworzenie i projektowanie własnych zadań
- Rozwiązywanie zagadek logicznych
- Programowanie i praca manualna

Zajęcia wprowadzające podstawy algorytmiki i kodowania z wykorzystaniem gry Scottie Go!. Uczestnicy będą tworzyć własne algorytmy oraz nauczą się podstawowych pojęć takich jak instrukcja, pętla, czy optymalizacja. Gra Scottie Go wykorzystuje technologię AR, umożliwiającą sprawdzenie poprawności programów w rozszerzonej rzeczywistości.

Grupa wiekowa:
7-9 lat

Czas trwania:
online: 5 x 60 minut
stacjonarne: 5 x 90 minut

Kurs online 5-tygodniowy – 150 zł za osobę (z VAT)

Kurs stacjonarny 5-tygodniowy – 250 zł za osobę (z VAT)



Algorytmika dla odkrywców (7-9 lat)



Zajęcia 1	Wprowadzenie do nauki programowania poprzez zrozumienie algorytmiki jako prawidłowości wykonywania zaplanowanych działań, gdzie dzieci uczą się, jak tworzyć program z użyciem instrukcji prostych na przykładzie instrukcji obsługi urządzenia. W trakcie zajęć uczestnicy zapoznają się z funkcjonalnościami gry Scottie Go! Edu oraz aplikacji Scottie Go! Dojo
Zajęcia 2	Wprowadzone zostaną nowe rodzaje instrukcji. Uczestnicy dowiedzą się jak używać nowego polecenia, żeby pozbierać przygotowane przez prowadzącego elementy z podłogi w klasie, a następnie z planszy gry. Uczniowie uczą się, że „sprzątanie” można wykonywać przy użyciu prostych instrukcji na przykładzie robota sprząającego.
Zajęcia 3	Wprowadzenie jaki sposób działa pętla, jako podstawowa instrukcja złożona, niezwykle często występująca w koncepcjach programistycznych. Lekcja ma uświadomić korzyści wynikające ze skrócenia programu (jego optymalizacja). Wprowadzenie pojęcie pętli zagnieżdżonej na przykładach jak ją zastosować.
Zajęcia 4	Na zajęciach wprowadzone zostaną nowe postacie w grze. Uczestnicy dowiedzą się jak nimi sterować i wykorzystać do rozwiązania zadania. Stworzona zostanie sytuacja problemowa, a zadaniem uczestników będzie znalezienie rozwiązania. Na zajęciach uczniowie dowiedzą się, jak wyszukać i nazwać i naprawić błąd programu.
Zajęcia 5	Na zajęciach utrwalone zostanie pojęcie pętli. Uczestnicy poznają przykłady wykorzystania pętli w celu skrócenia już wcześniej ułożonych poprawnie programów. Pętla jest istotnym elementem koncepcji programowania, bo pozwala na usprawnienie programu, dlatego bardzo ważne jest, żeby uczestnicy bardzo dobrze poznali jej działanie i nauczyli się ją stosować.



Algorytmika dla odkrywców

Wykorzystywane narzędzia:

Narzędzia na zajęciach stacjonarnych:

Zestawy gier do nauki programowania Scottie Go! Edu

- wymagane urządzenie mobilne do zainstalowania aplikacji.

Narzędzia na zajęciach online:

Platforma Scottie Go! i aplikacja Scottie Go! Dojo z bloczkami do samodzielnego wydrukowania

- wymagane założenie konta nauczyciela i profili uczniów na platformie online
- wymagane zainstalowanie aplikacji na urządzeniu mobilnym i wydrukowanie bloczków
- zajęcia online są realizowane z zadaniami z Zeszytu Zadań Scottie Go!





Centralny Dom Technologii

ul. Krucza 50, 1.piętro, Warszawa

Recepcja tel. 577 557 001

www.cdt.pl