

CODEWEEK 2019 w SP3

Code Week to społeczna inicjatywa, w ramach której europejskie państwa organizują wydarzenia związane z programowaniem.

Akcja przeznaczona jest dla wszystkich, którzy chcą rozpocząć lub kontynuować przygodę z programowaniem.

W tym roku Code Week odbędzie się od 5 do 20 października. Nasza szkoła także włącza się w to wydarzenie.

<http://koduj.gov.pl> <https://codeweek.eu>

KOD UCZESTNICTWA

cw19-....

	Data	Godzina	Temat	Opis	Klasa
1	7-18 .10. 2019 r.	8.00-15.00	CodeWeek 2019 - wystawa	Materiały poglądowe przedstawiające ideę CodeWeek, nowoczesne technologie w edukacji oraz algorytmy stosowane przy układaniu kostki Rubika.	SP nr 3
2	7.10.2019	8.00-8.45	Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch.	Poznanie interfejsu programu Scratch. Zmiana wyglądu i nazwy postaci. Ustawienie tła.	4a
3	7.10.2019	8.50-9.35	Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów.	Funkcje programu Scratch. Zbudowanie skryptu liczącego długość trasy.	5b 1
4	7.10.2019	9.45-10.30	Programowanie w Scratchu.	Tworzenie animacji kręcącego się wiatraczka.	3b
5	8.10.2019	11.45-12.30	Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w Scratchu.	Programujemy w Scratchu. Wybrane algorytmy..	6c 1
6	9.10.2019	11.45-12.30	Code Combat	Code Combat – uczniowie wpisują kod i obserwują jak ich postaci reagują w czasie rzeczywistym.	3c światlica
7	9.10.2019	13.40-14.25	Programowanie w języku Scratch.	Tworzenie programu w języku Scratch.	7c 1.
8	9.10.2019	14.30-15.15	Zakodowane szachy.	Zasady zapisu partii szachowej, odczytywanie i analiza	6b i 5b

9	9.10.2019	15.30-17.00	Mamo, Tato zagraj ze mną – kodowanie z rodzicami.	Uczniowie zaprezentują swoim rodzicom gry i animacje utworzone w programie Scratch.	ucz. i rodzice
10	10.10.2019	9.45-10.30	Sposoby przedstawiania algorytmów.	Etapy rozwiązywania problemów i przedstawianie algorytmu w postaci listy kroków.	7b 2.
11	10.10.2019	10.40-11.25	Programowanie w języku Logo.	Podstawowe polecenia języka Logo, zastosowanie zmiennych i obliczenia.	7a 2.
12	11.10.2019	9.45-11.35	Wprowadzenie do programowania w j. Python.	Myślenie algorytmiczne i programowanie w języku Python	8a 2. i 8b 2.
13	15.10.2019	9.45-10.30	Kilka poleceń dla robota - programujemy	Zabawy w programowanie, ustawianie obiektów, ustalanie dróg dojścia, rysowanie strzałek (w grupach)	1c
14	15.10.2019	10.40-11.25	Zabawa w programowanie.	Zapoznanie z pojęciami program i programowanie. Sterowanie sobą nawzajem. Sterowanie obiektem.	1a
15	16.10.2019	11.45-12.30	W krainie rudego kota - poznajemy program Scratch	Stworzenie prostego skryptu w programie Scratch.	2b
16	16.10.2019	12.50-13.35	Programowanie w programie Scratch.	Stworzenie ruchu litery z wykorzystaniem określenia położenia na płaszczyźnie.	3a
17	16.10.2019	14.30-15.15	Szachy w programie Scratch.	Uczniowie będą tworzyć w programie Scratch animacje przedstawiające ruchy poszczególnych figur.	6b i 5b
18	17.10.2019	10.40-11.25	Kostka Rubika i algorytmy.	Zastosowanie myślenia algorytmicznego przy układaniu Kostki Rubika.	chętni ucz.
19	18.10.2019	10.40-11.25	Czym jest programowanie?	Poznanie zasad programowania jako zbioru instrukcji na przykładzie codziennych czynności. Opracowanie prostego algorytmu dotyczącego codziennej sytuacji.	2a