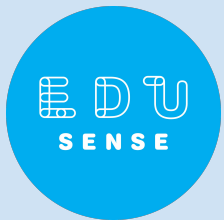


Uczymy dzieci programować

Anna Świć
Rafał Mitkowski



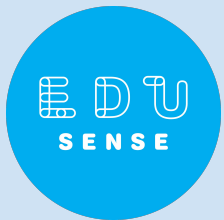
STEREOTYPY

Koszula w kratę

Okulary

Brak relacji z innymi

Praca przy komputerze



Obawy nauczycieli:



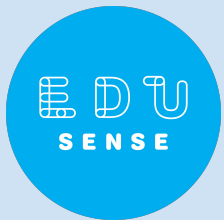
Nie poradzę sobie

Nie jestem informatykiem

Nie mam dostępu do sprzętu komputerowego

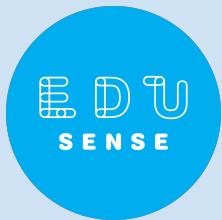
Nie zdążę zrealizować podstawy programowej

Nie mam dostępu do szkoleń warsztatowych



DLACZEGO UCZYMY DZIECI PROGRAMOWAĆ?

- Uczymy logicznego, algorytmicznego myślenia, pracy zespołowej, szukania różnych rozwiązań, pokonywania trudności,
- Wyzwalamy kreatywność,
- Dajemy radość i satysfakcję z umiejętności tworzenia,
- Dajemy prawo do błędów, pokazując, że możesz, że potrafisz...



JAK UCZYMY DZIECI PROGRAMOWAĆ?

Ciekawie,

Przez zabawę

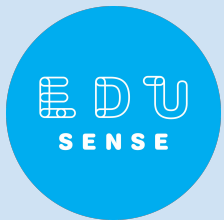
W swoim tempie,

Pozwalając na błędy,

Traktując naukę programowania jako proces



Łącząc z różnymi edukacjami

...najlepiej jak potrafimy






Narzędzia, które wykorzystujemy... ...dlaczego właśnie te?




  kodowanienadywanie.blogspot.com
www.edu-sense.pl

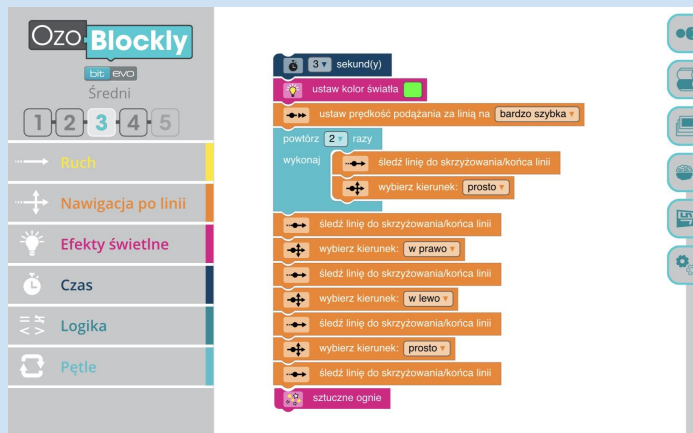
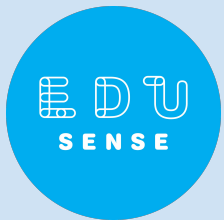
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

  kodowanienadywanie.blogspot.com
www.edu-sense.pl



222





UNIWERSALNOŚĆ

OBUDOWA METODYCZNA

ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ
PROGRAMOWĄ EDUKACJI
WCZESNOSZKOLNEJ



EDU SENSE

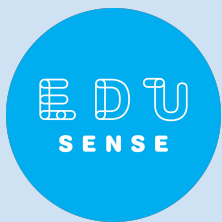
Tablica kodów graficznych i ich znaczenie

SZYBKOŚĆ		
JEDZ BARDZO WOLNO	JEDZ WOLNO	PODKOZ
JEDZ SZYBKO	TURBO	NITRO BOOST

KIERUNEK		
SKRĘĆ W LEWÓ	JEDZ PROSTO	SKRĘĆ W PRAWO
SZUKAJ LINIĘ PO LEWY	SZUKAJ LINIĘ NA WPRZÓD	SZUKAJ LINIĘ PO PRAWY
ZAWRÓĆ	ZAWRÓĆ NA KOŃCU LINII	

STOPER		
STOPER START (DO SEK. DO ZATRZYMANIA)	STOPER STOP	PAUZA (2 SEK.)

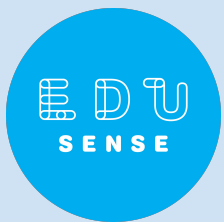
SUPER RUCHY		
TORNAŁO	ZTĘŻAK	BUTELKA



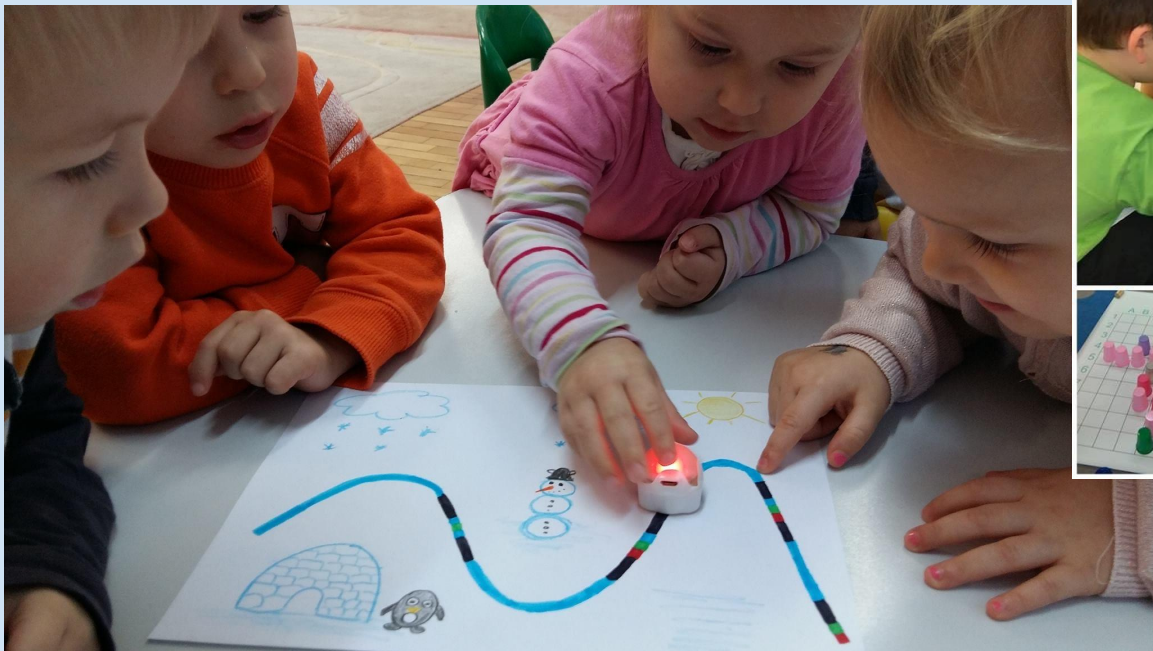
DOŚWIADCZANIE NA SOBIE



Monika Piros Kłoczko Łuków



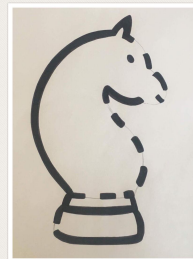
PRACA ZESPOŁOWA



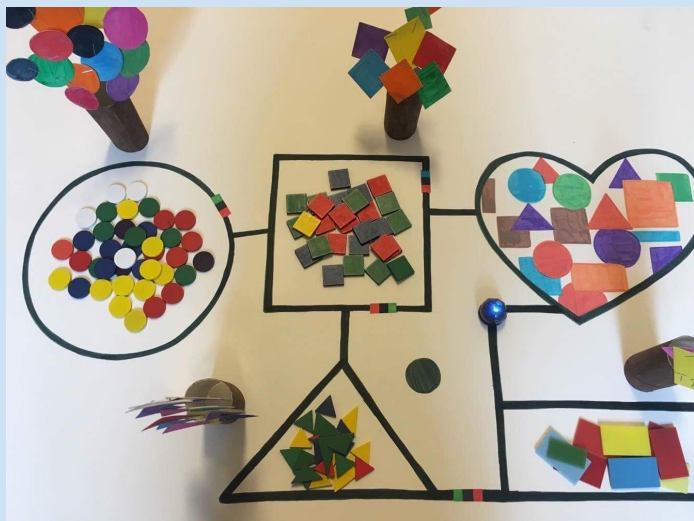
Ewa Białońska

Beata Ślęczka

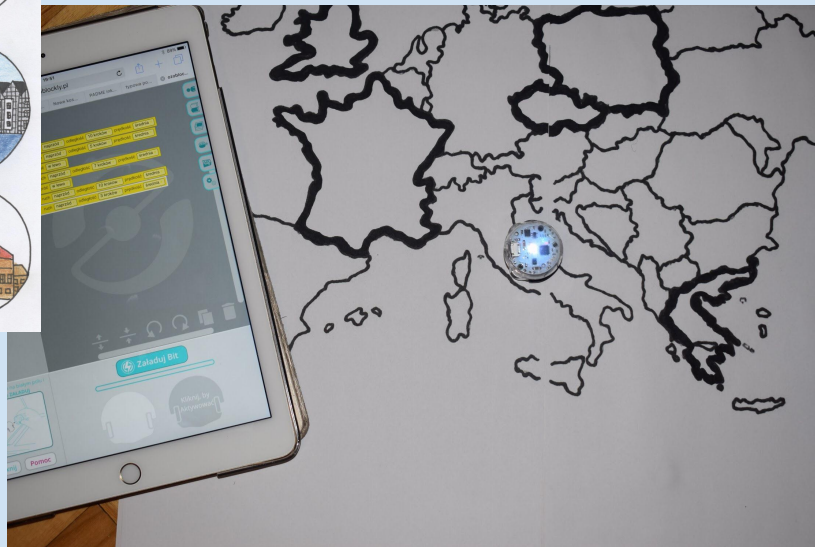
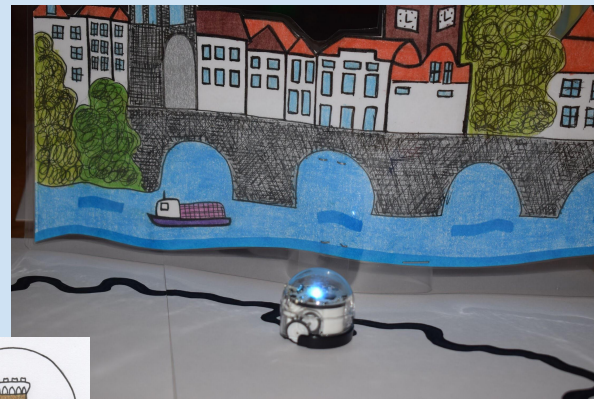
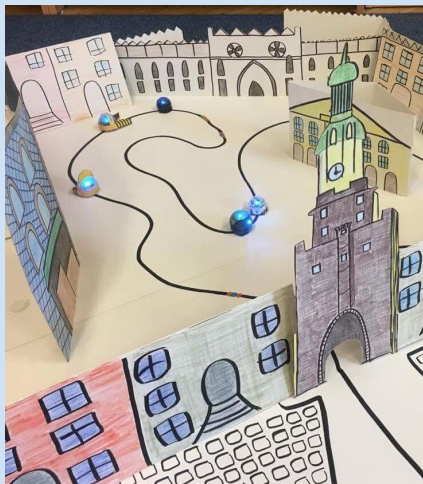
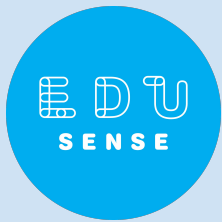
Różne edukacje...różne kompetencje...te same narzędzia

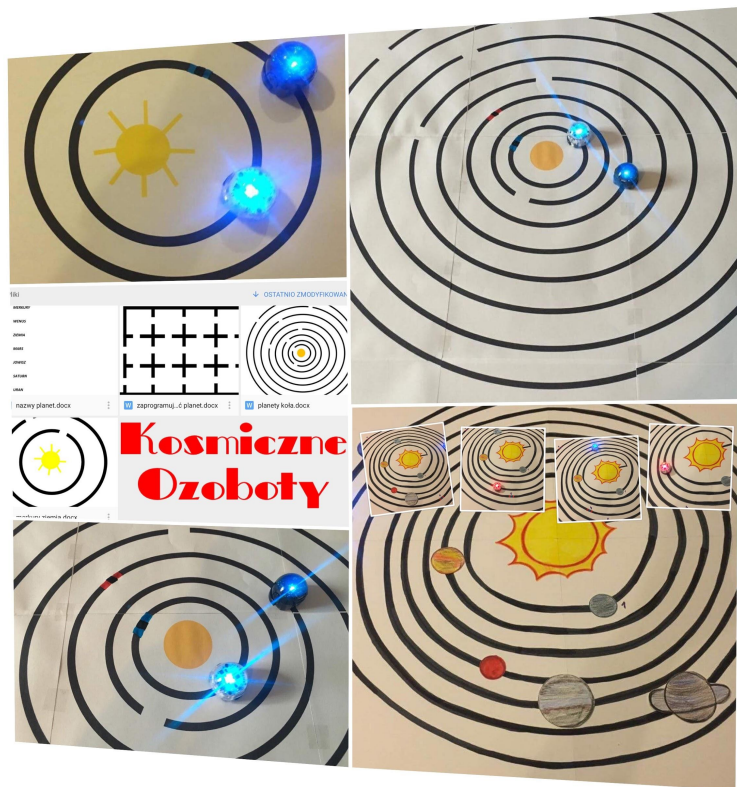
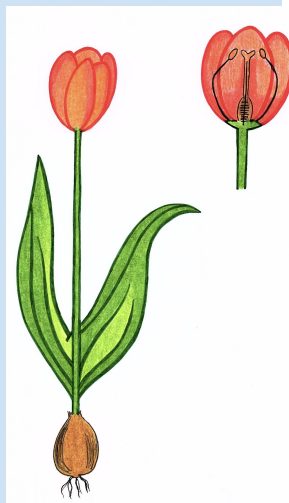
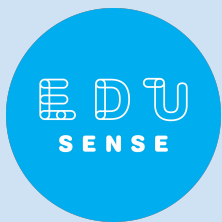


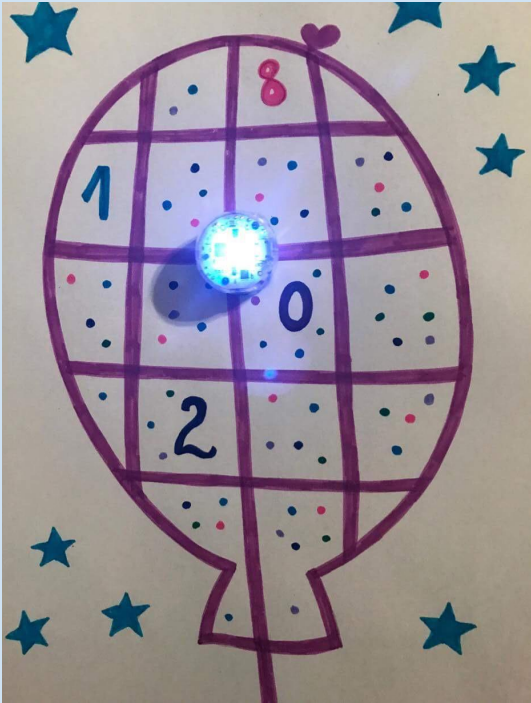
***Dwa pola do przodu i jedno w bok
Ta figura porusza się w sposób
Przypominający skok***



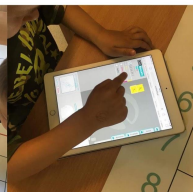
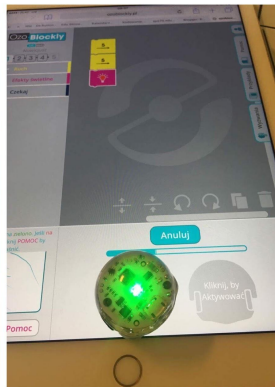




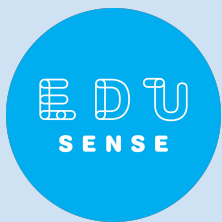




OZOBLOCKLY.PL...NAWET DLA MALUSZKÓW



- Platforma internetowa (można pracować na tabletach, laptopach, komputerach stacjonarnych)
- Polski język,
- 4 poziomy trudności,
- Intuicyjność



OZOBLOCKLY.PL



OzoBlockly
bit: evo
Średni
1 2 3 4 5
→ Ruch
↕ Nawigacja po linii
💡 Efekty świetlne
🕒 Czas
⌘ Logika
🔄 Pętle

Umieść Ozobota na białym polu i kliknij na ZAŁADUJ

Zamknij Pomoc

🔌 Załaduj Bit

Kliknij, by Aktywować

OzoBlockly
bit: evo
Zaawansowany
1 2 3 4 5
→ Ruch
↕ Nawigacja po linii
💡 Efekty świetlne
🕒 Czas
⌘ Zakończ
⌘ Logika
🔄 Pętle
× Matematyka
x Zmienne
(x) Funkcje

Logika
jeśli naprzód odległość 10 kroków prędkość średnia
wykonaj zygzak średnia

Umieść Ozobota na białym polu i kliknij na ZAŁADUJ

Zamknij Pomoc

🔌 Załaduj Bit

Kliknij, by

OzoBlockly
bit: evo
Średni
1 2 3 4 5
→ Ruch
↕ Nawigacja po linii
💡 Efekty świetlne
🕒 Czas
⌘ Logika
🔄 Pętle

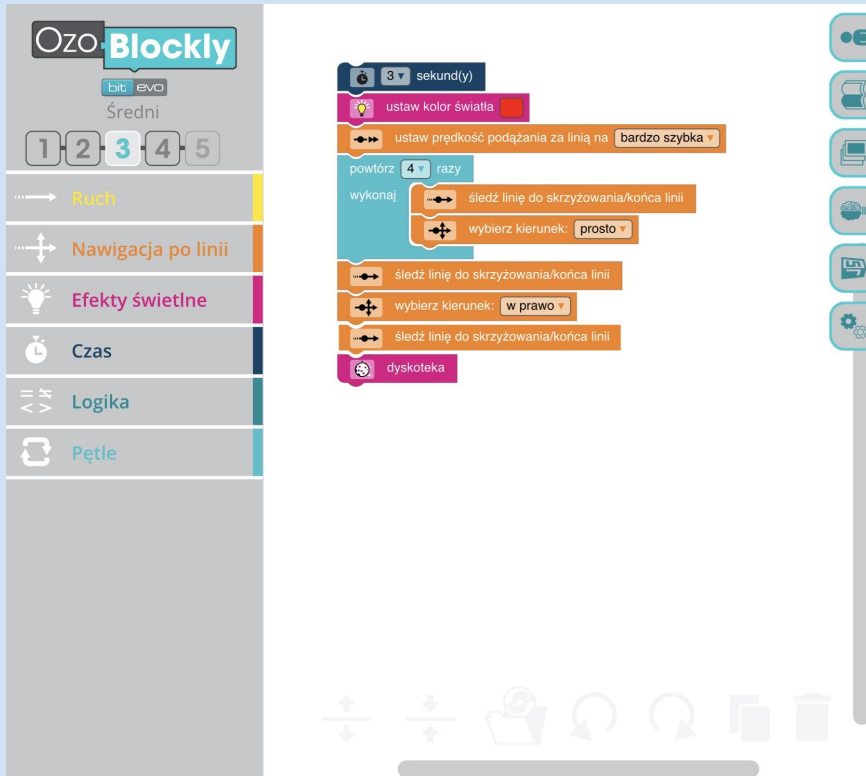
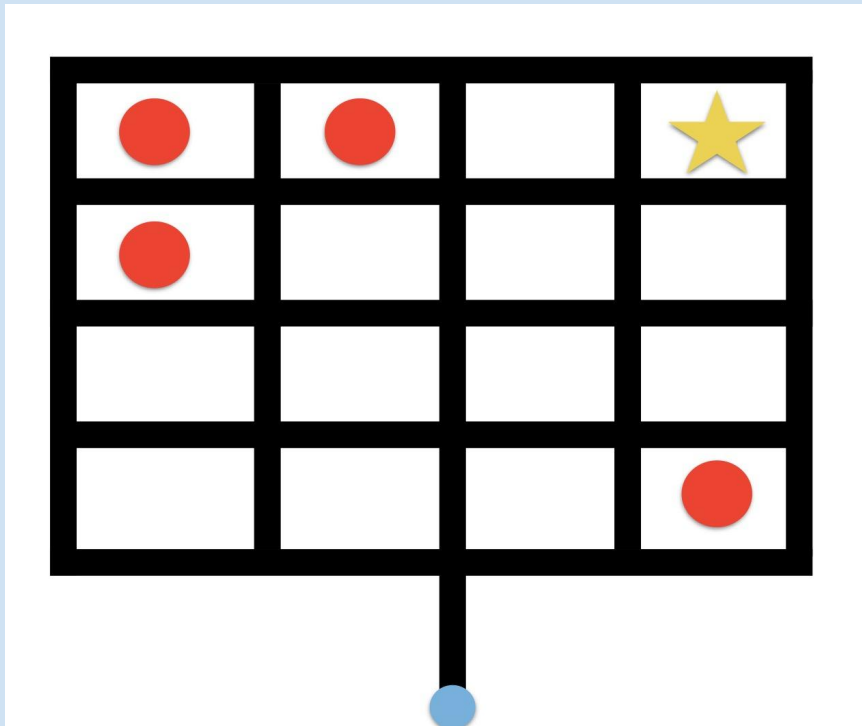
Umieść Ozobota na białym polu i kliknij na ZAŁADUJ

Zamknij Pomoc

🔌 Załaduj Bit

Kliknij, by Aktywować

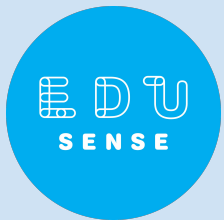
Efekty świetlne
włącz diodę LED odległość 10 kroków prędkość średnia
ustaw kolor światła
ustaw kolorowy kolor światła
światła polojęne
lecz
rygnatrazor świecący
dyskoteka
chłonka
silnikowe ognie



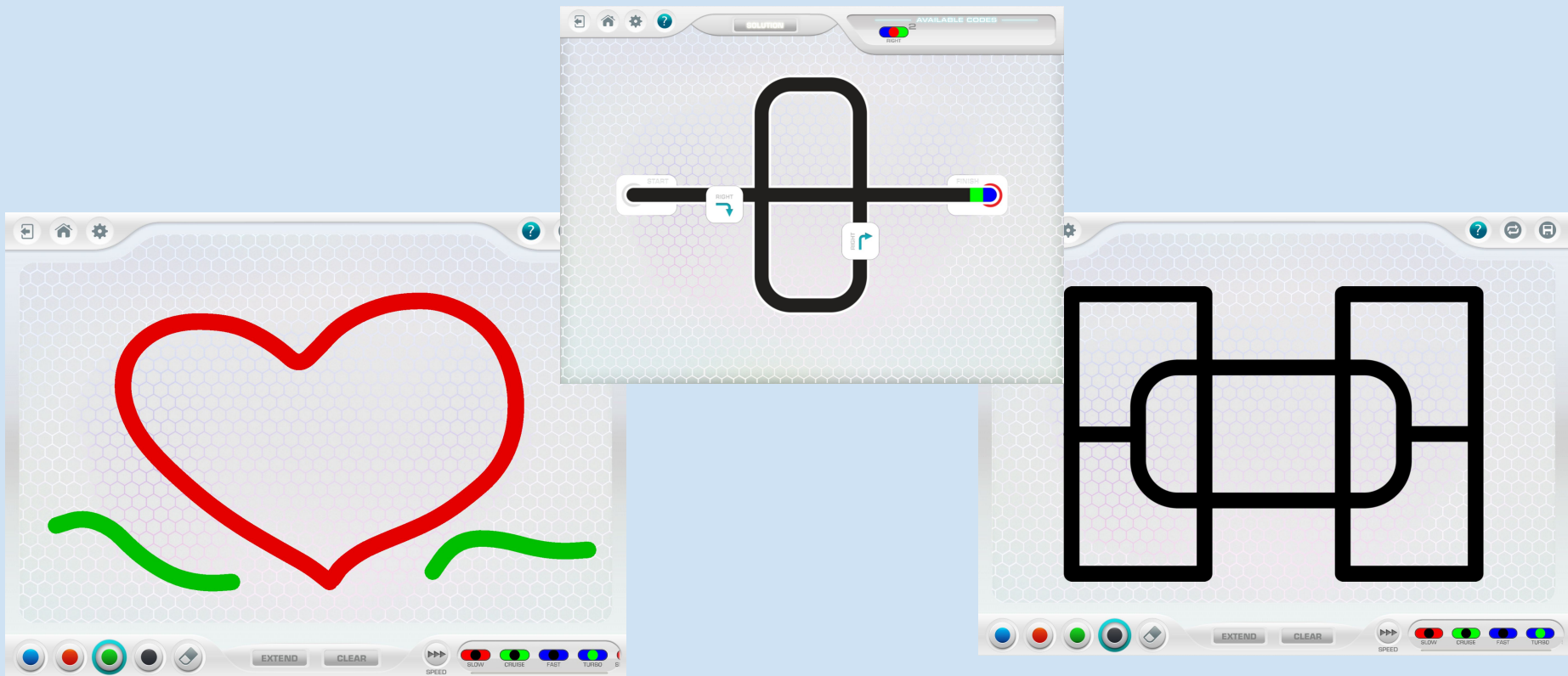
OzoBlockly
bit evo
Średni
1 2 3 4 5

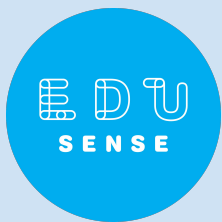
- Ruch
- Nawigacja po linii
- Efekty świetlne
- Czas
- Logika
- Pętle

```
3 sekund(y)  
ustaw kolor światła [red]  
ustaw prędkość podążania za linią na [bardzo szybko]  
powtórz 4 razy  
  wykonaj  
    śledź linię do skrzyżowania/końca linii  
    wybierz kierunek: [prosto]  
  śledź linię do skrzyżowania/końca linii  
  wybierz kierunek: [w prawo]  
  śledź linię do skrzyżowania/końca linii  
dyskoteka
```



APLIKACJE TABLETOWE





O programie Dołącz do programu Dla nauczycieli Zadania Kontakt



Ogólnopolski program
Uczymy dzieci programować

UCZYMY



DZIECI

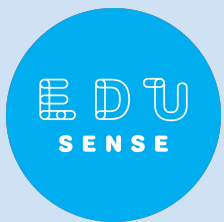


PRO
GRA
MOWAĆ

UczymyDzieciProgramowac.pl

1400 szkół

od 1 lutego 2018 r.



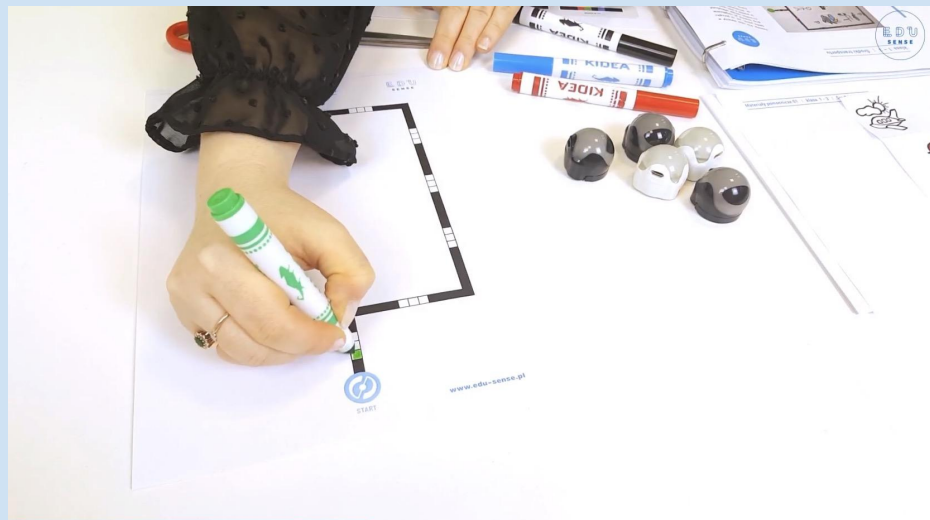
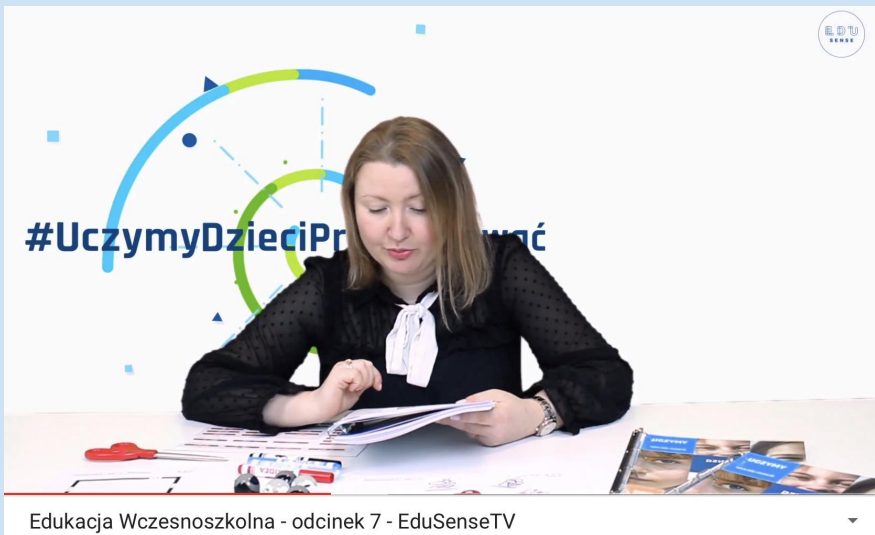
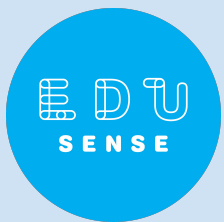
WARSZTATY DLA NAUCZYCIELI



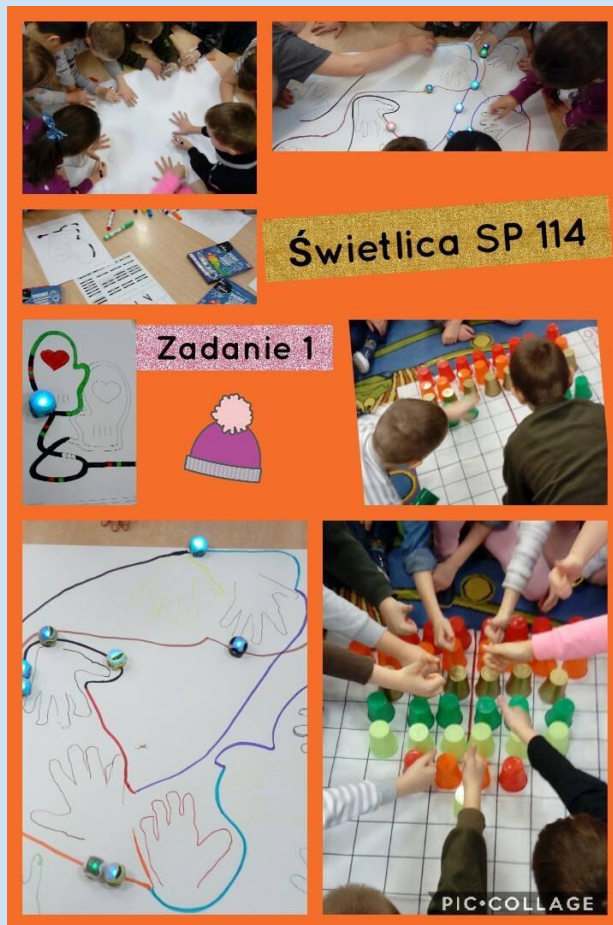
UCZYMY DZIECI PROGRAMOWAĆ...
...NAUCZYCIELI TEŻ

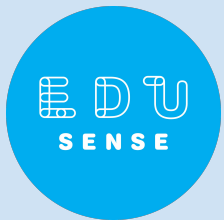


KRAKÓW 



Edukacja Wczesnoszkolna - odcinek 7 - EduSenseTV





Dziękujemy za uwagę