









INSTRUKCJA – KROK PO KROKU

Korzystanie z serwisu GODZINA KODOWANIA

Dostępne kursy

Godzina Kodowania dla wszystkich grup wiekowych

Wypróbuj te krótkie, jednogodzinne samouczki ze swoimi uczniami. **Przyłącz się do inicjatywy Godzina Kodowania** w czasie Tygodnia Nauczania Informatyki.

 <p>Minecraft Poznaj świat Minecrafta poprzez programowanie</p>	 <p>Gwiezdne Woj... Dowiedz się, jak programować droidy i utwórz własną grę Star Wars w galaktyce daleko, daleko.</p>	 <p>Frosen Użyj kodu, by przyłączyć się do Anny i Elsy zachwycających się magią i pięknem lodu.</p>	 <p>Klasyczny labir... Wypróbuj podstawy informatyki. Miliony dały im już szansę.</p>
 <p>Flappy Code Czy chciałbyś utworzyć własną grę w mniej niż 10 minut? Wypróbuj nasz poradnik Flappy Code!</p>	 <p>Infinity Play Lab Użyj Play Lab, by utworzyć historyjkę lub grę z postaciami z Disney Infinity w rolach głównych.</p>	 <p>Play Lab Utwórz historyjkę lub grę z Play Lab!</p>	 <p>Artysta Rysuj fajne obrazki i wzory z Artystą!</p>



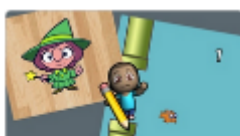
Kurs 1

Kurs 1 jest przeznaczony dla początkujących.

W wieku 4-6

Dalej

Kursu 1.



Kurs 2

Kurs 2 jest przeznaczony dla uczniów, którzy potrafią czytać.

W wieku 6-18

Spróbuj teraz

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 historyjki, którymi mogą podzielić się z innymi. Zalecany dla przedszkola i pierwszej klasy.

Przykładowe zadanie z



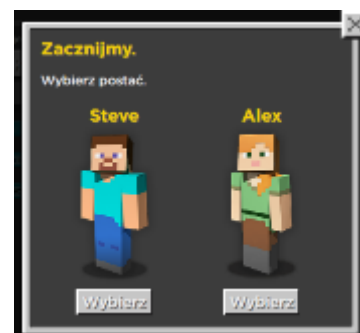
Kurs 2 jest przeznaczony dla uczniów, którzy umieją czytać, ale nie mają doświadczenia w programowaniu. W tym kursie uczniowie będą tworzyć programy do rozwiązywania problemów oraz interaktywne gry lub historyjki, którymi będą mogli dzielić się z innymi. Zalecane dla klas 2-5.



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 lub dzieci szczególnie zainteresowanych programowaniem lub uzdolnionych w tym kierunku.

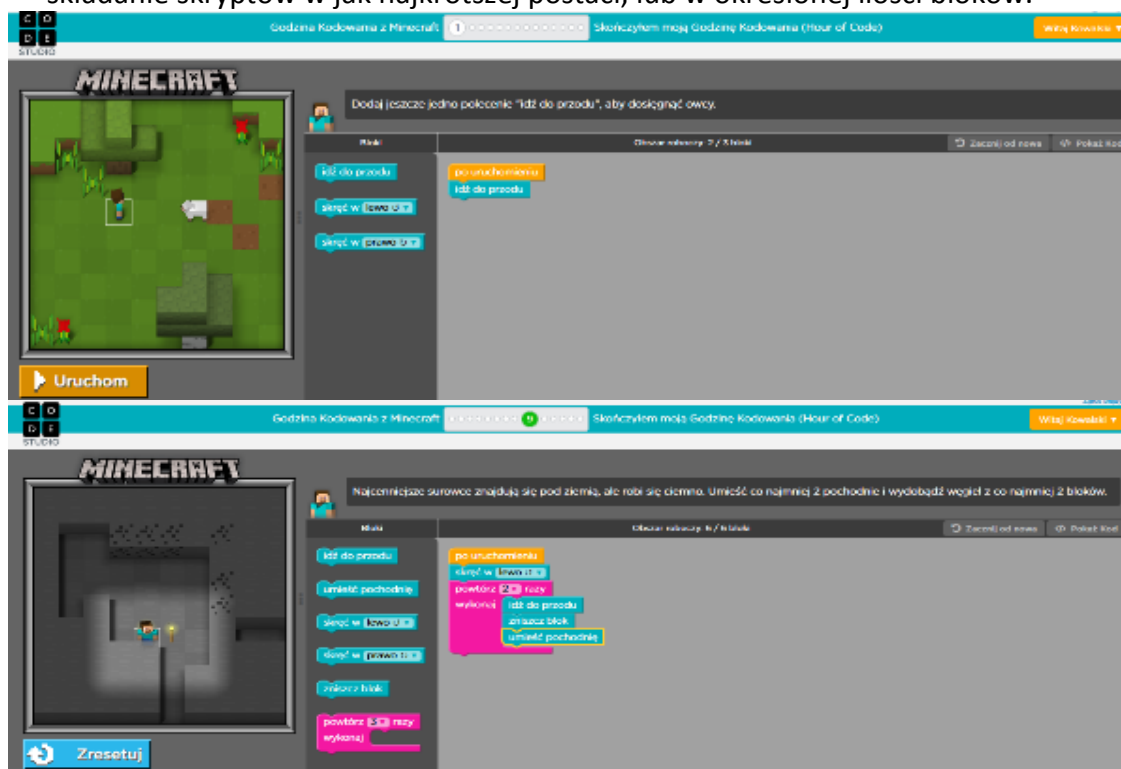


Popularna gra **MINECRAFT**, w której należy użyć bloków kodu, by zabrać Steva lub Alexa na przygodę w świecie wirtualnym świecie.



Gra polega na ułożeniu skryptów zgodnie z poleceniami zamieszczonymi na każdym z 14 poziomów.

Zadaniem gracza jest przejście przez wszystkie poziomy gry i składanie skryptów w jak najkrótszej postaci, lub w określonej ilości bloków.



Elżbieta Fim