



### 3. Programiści na start...

#### Zdobywane umiejętności czyli:

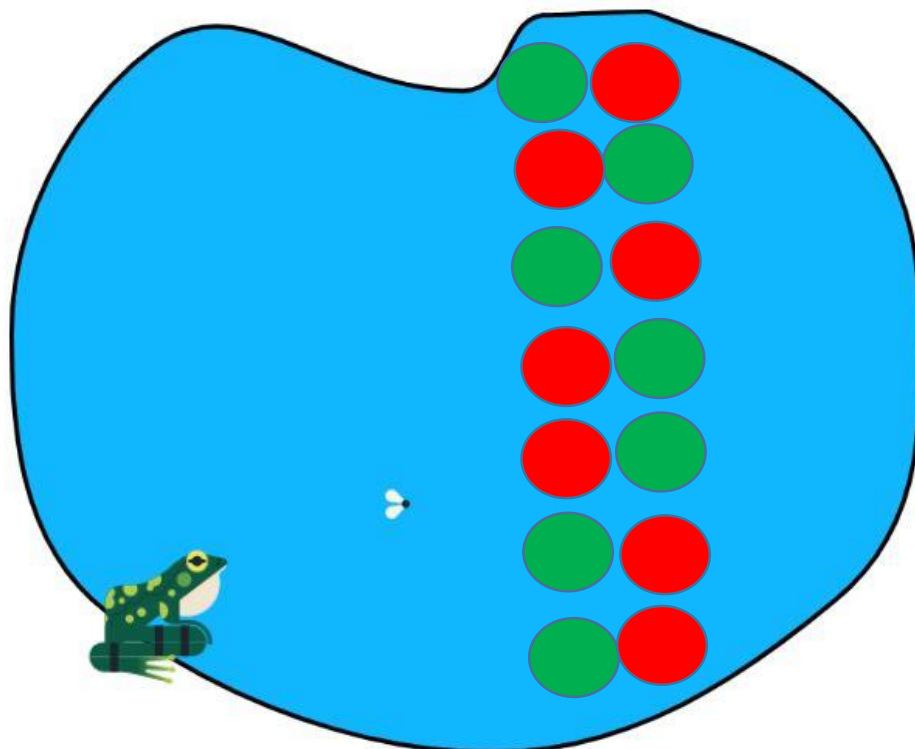
- uczeń potrafi posługiwać się myszką komputerową,
- potrafi określić kierunki (prawo – lewo),
- kształtuje umiejętność układania sekwencji poleceń prowadzących do wykonania zadania,
- potrafi korzystać z platformy code.org,
- odczuwa potrzebę i chęć zdobywania nowych umiejętności,
- potrafi w odpowiedni sposób udzielić pomocy koledze.

#### Co będzie potrzebne do zajęć:

- stanowisko komputerowe dla każdego ucznia

#### Przebieg zajęć:

1. Zabawa wprowadzająca – orientacja przestrzenna, utwalenie kierunków (lewo – prawo): Pomóż żabce przedostać się na drugą stronę stawu po zielonych kamyczkach (czerwone są zbyt gorące). Żabka nie rozróżnia kolorów. Wyznacz jej drogę, podpowiadając kolejno czy ma stanąć na lewym (L) czy na prawym (P) kamieniu. Zapisz kolejne kroki żabki korzystając z liter L i P:



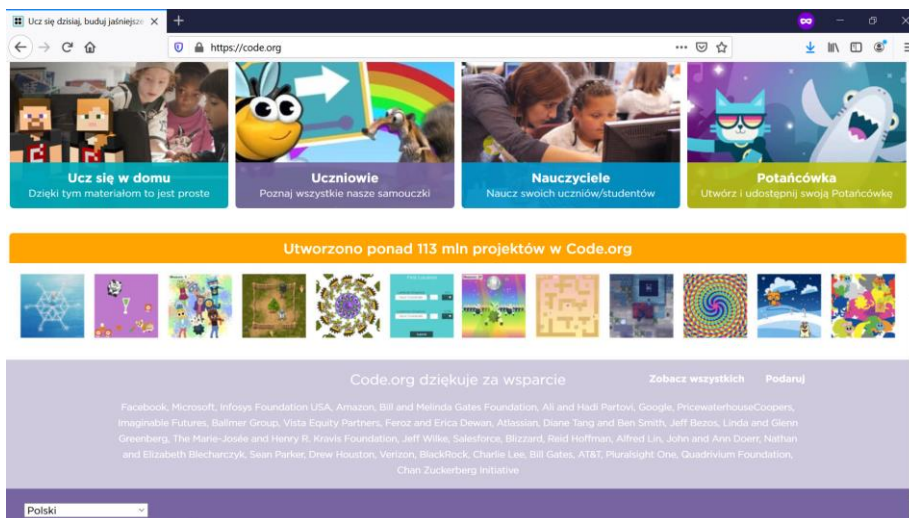
## Programiści na start...

Prowadzący może też przeprowadzić zabawę ruchową, na przykład podnosząc kartoniki z literami L lub P, a dzieci skaczą w rytm muzyki na wskazanej nodze.

- Następnie przeprowadzamy krótkie ćwiczenie doskonalące umiejętność posługiwania się myszką komputerową. Zarówno w trakcie prowadzenia zajęć stacjonarnie jak i zdalnie możemy wykorzystać w tym celu zasoby sieciowe, np. ćwiczenia dostępne na platformie Scholaris, w poniższym przykładzie <https://scholaris.pl/resources/run/id/106375>:



- Zaprezentowanie przez nauczyciela platformy do nauki podstaw programowania (code.org.):

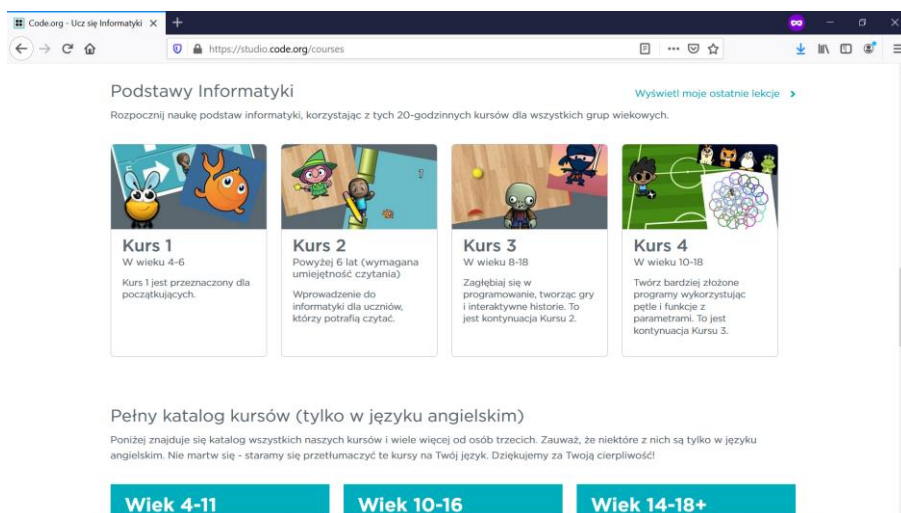


Prowadzący w sposób bardzo ogólny prezentuje uczniom możliwości platformy, równocześnie zapowiadając, że dokładniej poznawać ją będą krok po kroku, zaczynając od podstawowego kursu kodowania.

- Uczniowie uruchamiają na swoich komputerach przeglądarkę internetową i w pasek adresu poprawnie wpisują adres witryny code.org  
Warto dopilnować w tym momencie dokładności wpisania adresu, żeby po wciśnięciu klawisza „Enter” przeglądarka uruchomiła bezpośrednio oczekiwaną stronę, a nie wyszukane wyniki w Google lub innej, ustawionej jako domyślnej, wyszukiwarce. Jeśli dziecko popełni błąd podczas wpisywania adresu (np. wstawi gdzieś spację lub zrobi tzw. literówkę) niech to poprawi. Aż do oczekiwanego rezultatu.

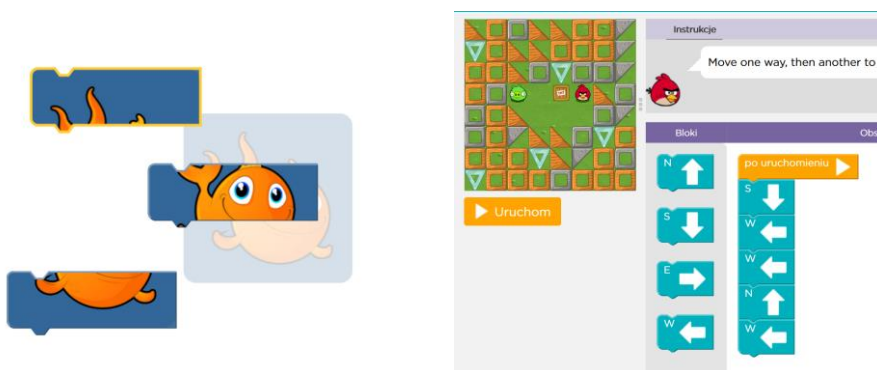
## Programiści na start...

Kolejno wybieramy sekcję „Uczniowie”, a następnie, schodząc w dół strony, Kurs 1:



Uczniowie często, patrząc na sugestię dotyczącą wieku, niesłusznie uważają, że jest to dla nich coś bardzo łatwego, a czasem zbyt „dziecinne”. Warto im wytłumaczyć, że ćwiczenia ułożone są z uwzględnieniem stopniowania trudności i, choć pierwsze z nich mogą wydawać się banalne, nie należy ich lekceważyć, bo każde służy określonemu celowi. Jest na przykład podpowiedzią jak wykonywać kolejne trudniejsze ćwiczenia.

Przykładowo: proste układanie puzzli pokazuje w jaki sposób w kolejnych ćwiczeniach powinny zostać połączone bloki instrukcji:

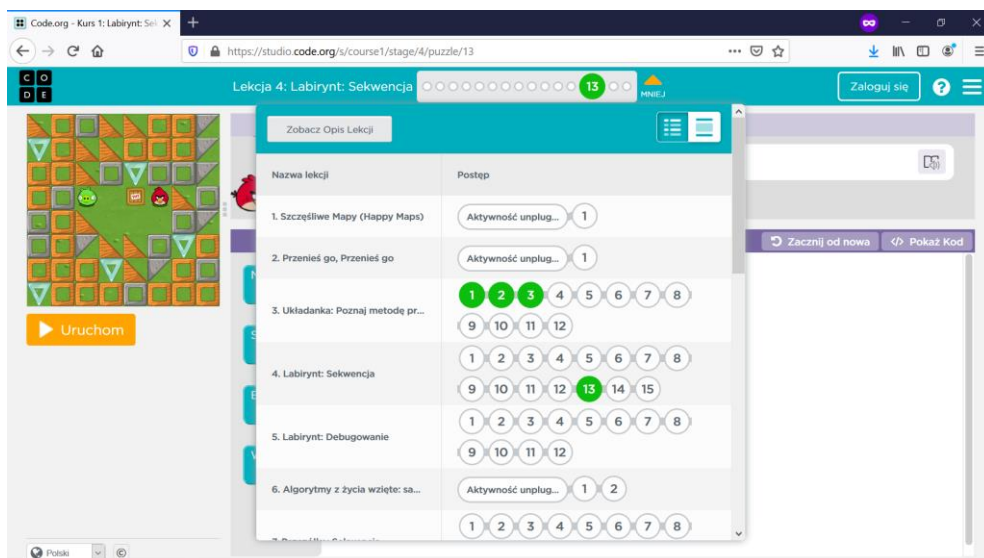


a przy okazji usprawnić umiejętność posługiwania się myszką komputerową.

5. Wskazujemy uczniom miejsce, w którym w każdej chwili możemy zobaczyć listę wszystkich ćwiczeń, w tym tych, które zostały przez nas wykonane (zaznaczone na zielono):



## Programiści na start...



Po wstępnej prezentacji platformy zachęcamy uczniów, żeby ćwiczenia wykonywali po kolei, choć platforma nie ogranicza możliwości wyboru. Równocześnie prosimy ich o to, aby uważnie przyjrzeni się sami jak działa wykonywanie ćwiczeń i, dopiero gdy w żaden sposób nie będą mogli sobie z czymś poradzić, skorzystali z pomocy kolegi lub nauczyciela.

W przypadku, gdy zauważymy, że ktoś omija podstawowe ćwiczenia i przechodzi na wyższe poziomy, za chwilę prosząc o pomoc, polecamy powrót do ćwiczeń na niższych poziomach. Uczniowie często wykazują tendencje do chodzenia na skróty, czego tutaj nie wspomagamy.

### Uwagi do przebiegu lekcji:

W trakcie zajęć czuwamy nad właściwym sposobem wzajemnego udzielania sobie pomocy przez uczniów, czyli mówimy co ma zrobić, gdzie kliknąć, co wpisać, a każdy swoje zadanie musi wykonać własnoręcznie. Nie robimy niczego (nawet drobnej rzeczy) za kolegę. Możemy mu natomiast podpowiedzieć jak ma to zrobić.