

*e-mocni*

# PROGRAMOWAĆ KAŻDY MOŻE

Edukacja.  
Scenariusz nr 8b



*e-Mocni*

CYFROWE UMIEJĘTNOŚCI,  
REALNE KORZYŚCI

# E-MOCNI: CYFROWE UMIEJĘTNOŚCI, REALNE KORZYŚCI



**Fundusze  
Europejskie**  
Polska Cyfrowa



CYFROWE UMIEJĘTNOŚCI,  
REALNE KORZYŚCI

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego





## PARTNERZY



1

WIE, CZYM JEST PROGRAMOWANIE

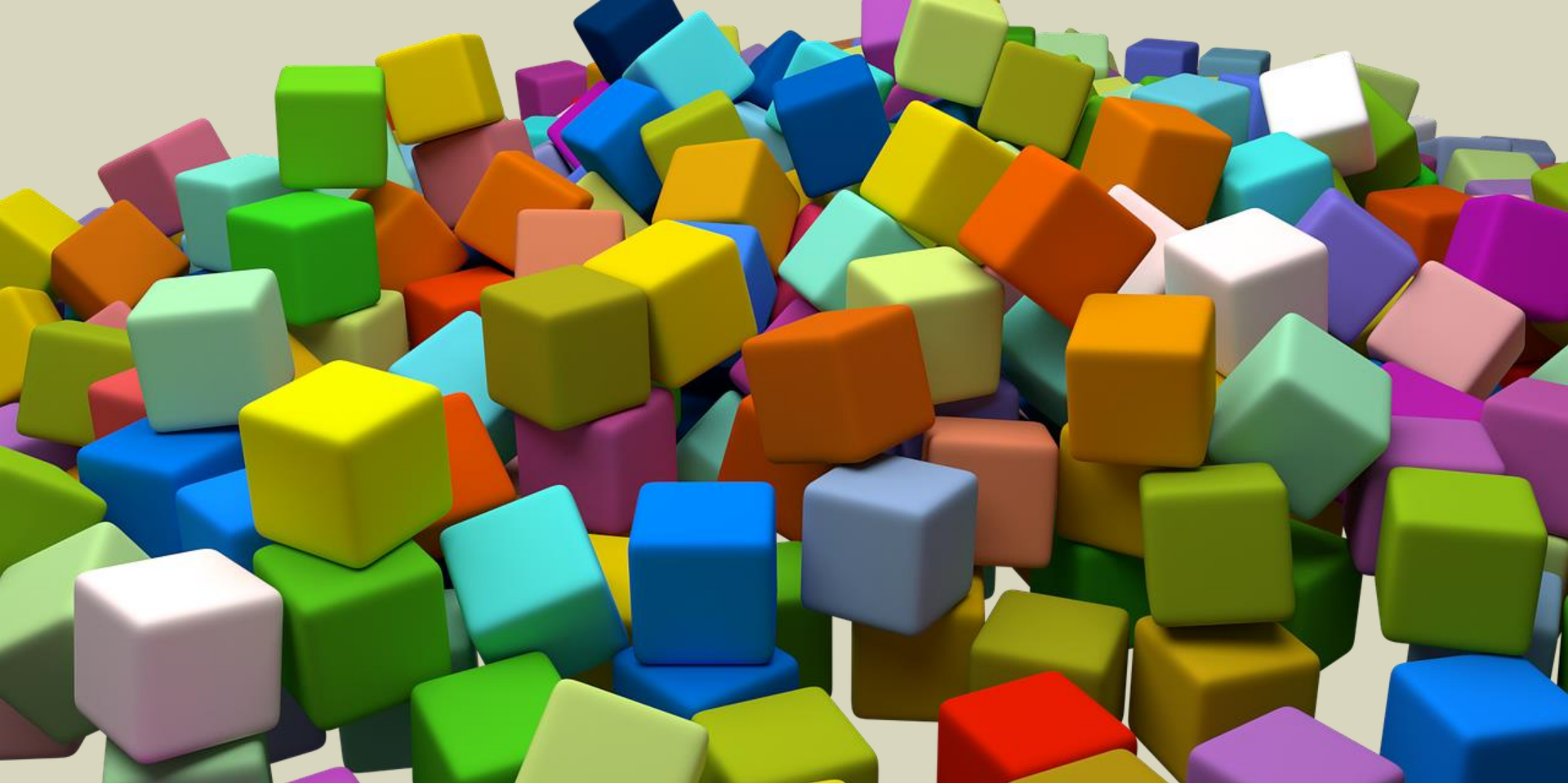
2

WIE JAKIE SĄ KOLEJNE ETAPY/KROKI  
PROGRAMOWANIA

3

POTRAFI KORZYSTAĆ Z PROSTEGO  
PROGRAMU/APLIKACJI DO NAUKI  
PROGRAMOWANIA

UCZESTNIK / UCZESTNICZKA PO ZAJĘCIACH POTRAFI



**CZYM JEST PROGRAMOWANIE ?**

# ĆWICZENIE 1



**Jak odkurzyć dywan 2/2 m kw. samojezdnym odkurzaczem?**

Jakie czynności (kroki, działania) należy podjąć, by odkurzacze odkurzył dywan 2 x 2 metry kw.?

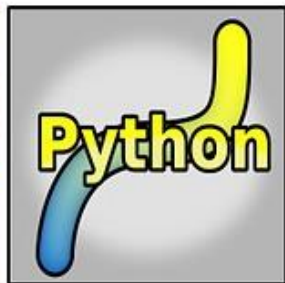
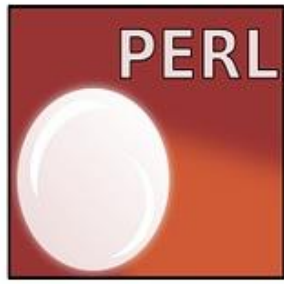
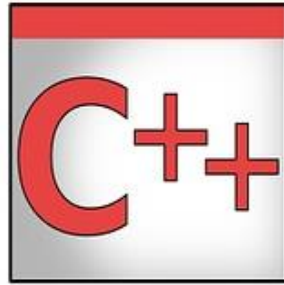
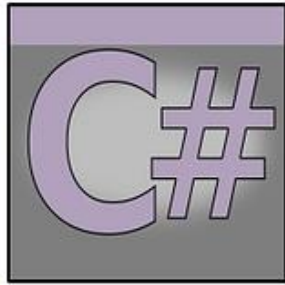
# PROGRAMOWANIE

1. Definiowanie problemu
2. Analiza problemu
3. Szukanie różnych dróg rozwiązań
4. Wybór najefektywniejszej drogi rozwiązania



# PROGRAMOWANIE — CD.

5. Opracowanie algorytmu prowadzącego do rozwiązania problemu
6. Sprawdzenie poprawności działania algorytmu
7. Tworzenie programu
8. Testowanie rozwiązania
9. Prezentacja programu



## PROGRAMOWANIE

- **NAUKA MYŚLENIA**  
(M.IN. LOGICZNE MYŚLENIE,  
KREATYWNOŚĆ)

- **NAUKA  
PROGRAMOWANIA  
W WYBRANYM JĘZYKU  
PROGRAMOWANIA**

# ĆWICZENIE 2



**Rozpocznij przygodę z programowaniem**

- Wejdź na stronę <https://code.org/>
- Wybierz język polski

# ĆWICZENIE 3



## Lightbot: Code Hour

- Wersja mobilna
- Wersja przeglądarkowa  
<http://lightbot.com/flash.html>

**DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ**

# E-MOCNI: CYFROWE UMIEJĘTNOŚCI, REALNE KORZYŚCI



**Fundusze  
Europejskie**  
Polska Cyfrowa



**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego

