

e-mocni

PROGRAMOWAĆ KAŻDY MOŻE

PREZENTUJE:

[imię / nazwisko trenera lokalnego / trener

Edukacja.
Scenariusz nr 8b



e-Mocni

CYFROWE UMIEJĘTNOŚCI,
REALNE KORZYŚCI

E-MOCNI: CYFROWE UMIEJĘTNOŚCI, REALNE KORZYŚCI



**Fundusze
Europejskie**
Polska Cyfrowa



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego





PARTNERZY



1

WIE, CZYM JEST PROGRAMOWANIE

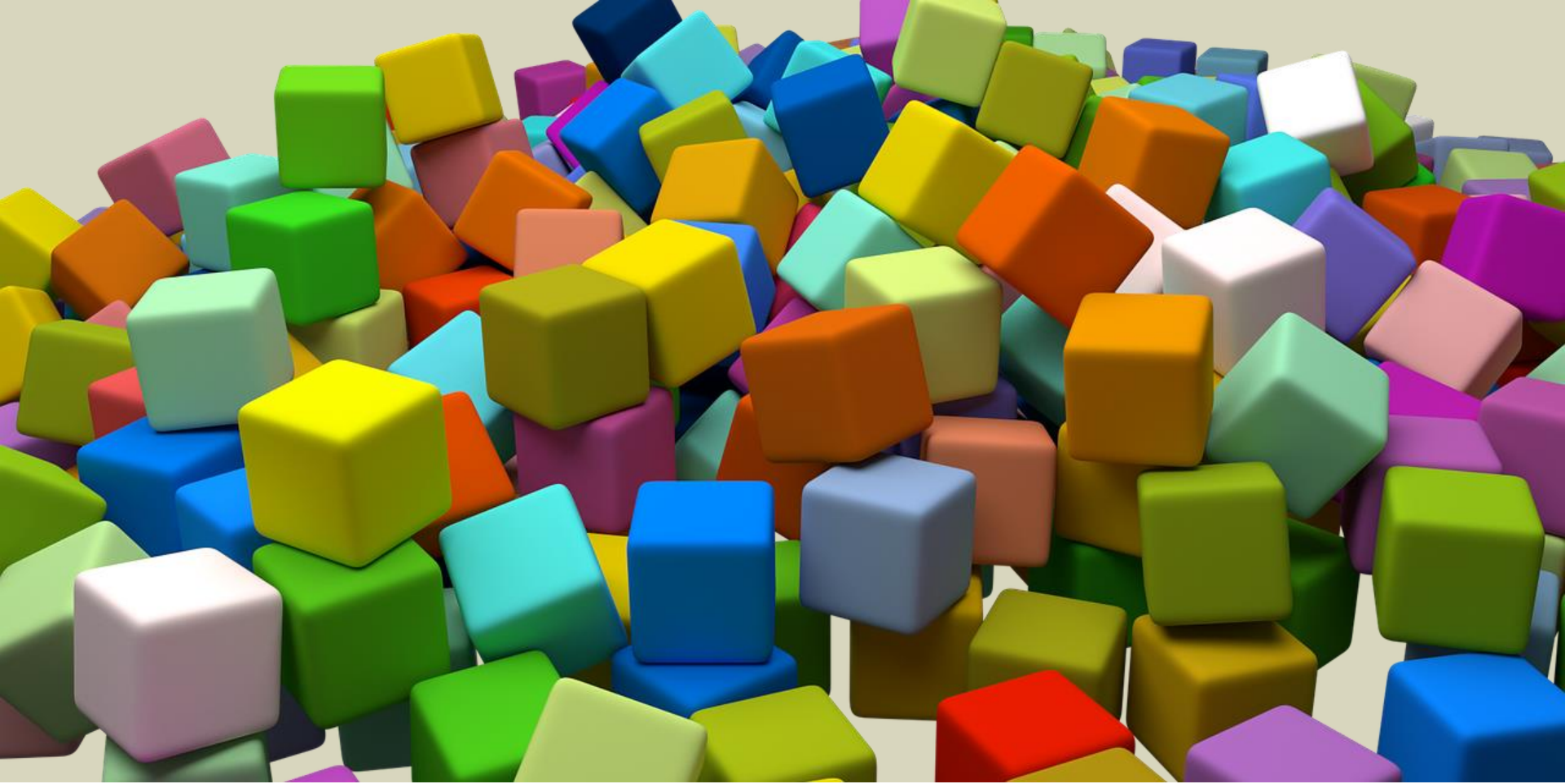
2

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?

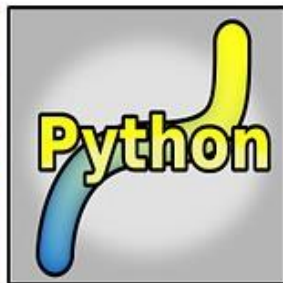
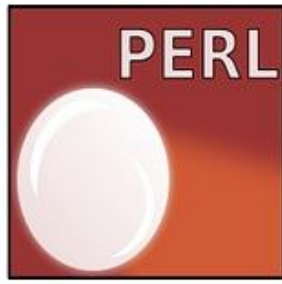
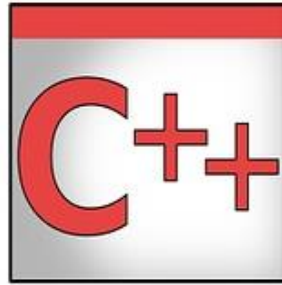
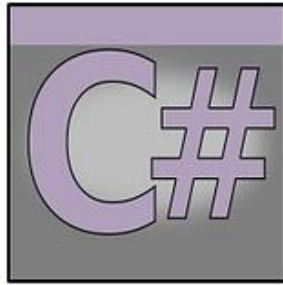
Jakie czynności (kroki, działania) należy podjąć, by odkurzacz odkurzył dywan 2 x 2 metry kw.?

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

