

# **PROGRAMOWANIE JĘZYKIEM PRZYSZŁOŚCI**



**LICENCJA DLA SZKOŁY**



# Oni zaczęli programować w wieku 7-10 lat



**MARK ZUCKERBERG**  
założyciel FaceBooka



**MARKUS ALEXEJ PERSSON**  
twórca gry Minecraft



**ELON MUSK**  
założyciel Tesli,  
Space-X – jako  
pierwszy wysłał  
samochód w kosmos



**BILL GATES** – założyciel Microsoft



# Czy wiesz że...

**Irlandia** – 1h Minecraft w szkole – zajęcia mają na celu rozwijanie u dzieci kreatywności przestrzennej. Mają być inspiracją do twórczego pisania oraz angażowania się młodych ludzi w planowanie miasta.

**Wielka Brytania** – studenci z University of Hull stworzyli platformę na bazie gry Minecraft do nauki chemii molekularnej oraz fizyki kwantowej.

**40 tyś** – tylu informatyków i programistów brakowało na koniec 2018 roku w Polsce.

**800 tyś** – tylu informatyków i programistów będzie brakowało w EU do końca 2020 roku.





# Programowanie to przyszłość...

**PROGRAMOWANIE** to nie kolejny kurs, który nauczy cię nowych kompetencji. To nauka nowego języka, którym mówi cały współczesny świat.

*Wysokie Obcasy*

**Programista** figuruje niemal we wszystkich zestawieniach typujących "**zawody przyszłości**". Nic dziwnego.

*Programistamag.pl*



**15 ZAWODÓW PRZYSZŁOŚCI**

- Programista  
*Forbes*

Informatyk to **zawód przyszłości**? Za kilka lat będzie jak praca przy taśmie

*Tech.wp.pl*

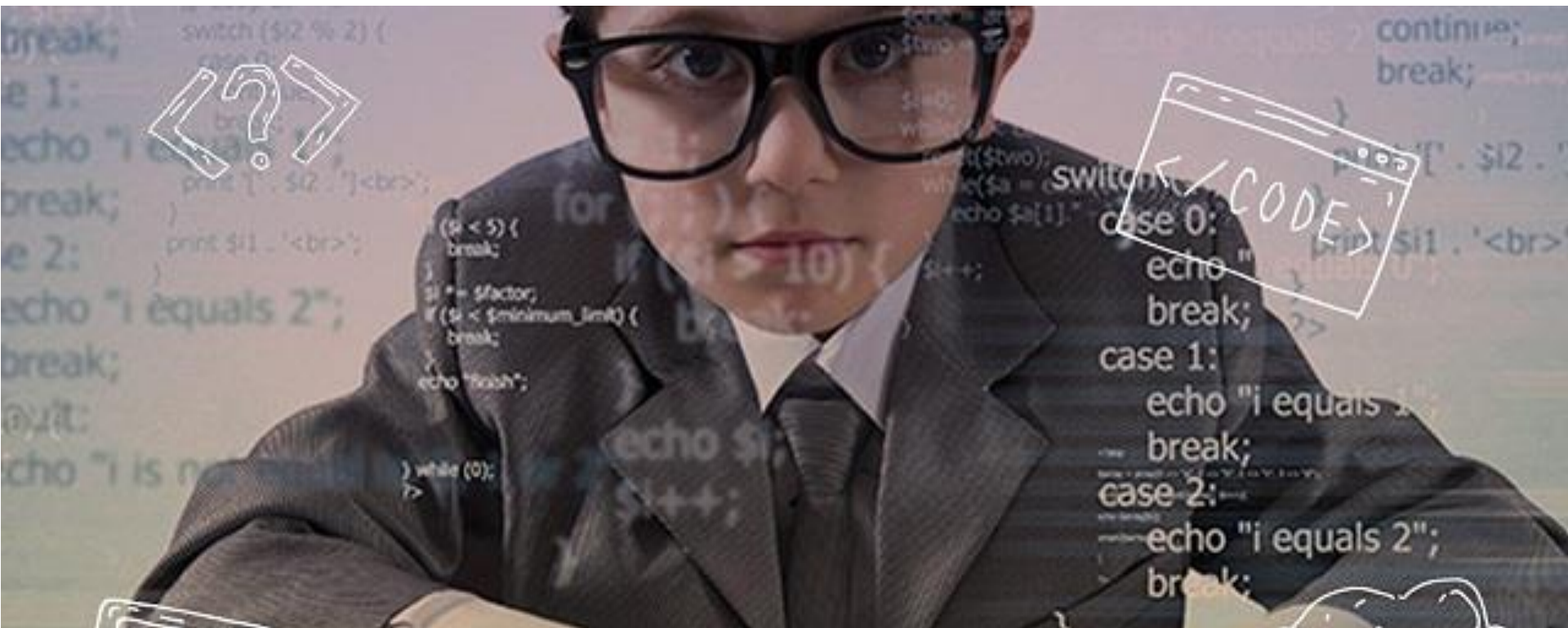
**W rankingu najlepszych zawodów**, przygotowanym na podstawie danych z USA przez portal internetowy CareerCast.com, **na pierwszym miejscu uplasował się programista**, a na ostatnim drwał. Lista obejmuje 200 profesji

*Forbes*



# ZAPROASZAMY DO PROGRAMU

## „PROGRAMOWANIE - JĘZYK PRZYSZŁOŚCI”





# Kim jesteśmy?

Od 2015 roku prowadzimy zajęcia edukacyjne z programowania dla dzieci. W sumie przez nasze placówki przeszło ok 500 uczniów. Zebrane w ten sposób doświadczenia i obserwacje pozwoliły nam ulepszyć produkt, jakim jest kurs programowania w świecie gry Minecraft.

Posiadamy w ofercie kursy dla klas I-VI

Klasa I – „Minecraft w edukacji cz. I”

Klasa II – „Minecraft w edukacji cz. II”

Klasa III – „Programowanie w Minecraft”

Klasa IV – „Piszę gry i koduję”

Klasa V – „Twórca aplikacji i www”

Klasa VI – „Video CV, czyli warsztaty filmowe”





# Klasa I i II – Minecraft w edukacji

Zajęcia mają na celu rozbudzenie u dzieci zdolności logicznego i algorytmicznego myślenia. W tym celu nasi mali studenci rozwiązują zadania na specjalnie do tego celu zaprojektowanych mapach edukacyjnych w świecie gry Minecraft.



Nasi uczniowie bawiąc się rozwiązują szereg zadań matematycznych (dodawanie, odejmowanie, porządkowanie zbiorów, mnożenie, dzielenie, ułamki i procenty). Pracują z czasem i zegarem oraz rozwijają swoją wyobraźnię przestrzenną poprzez rozwiązywanie zagadek związanych z geometrią. Dzięki temu iż uczymy przez zabawę, to dzieci rozwiązują zadania z zagadnieniami, których będą się uczyć dopiero w IV klasie.





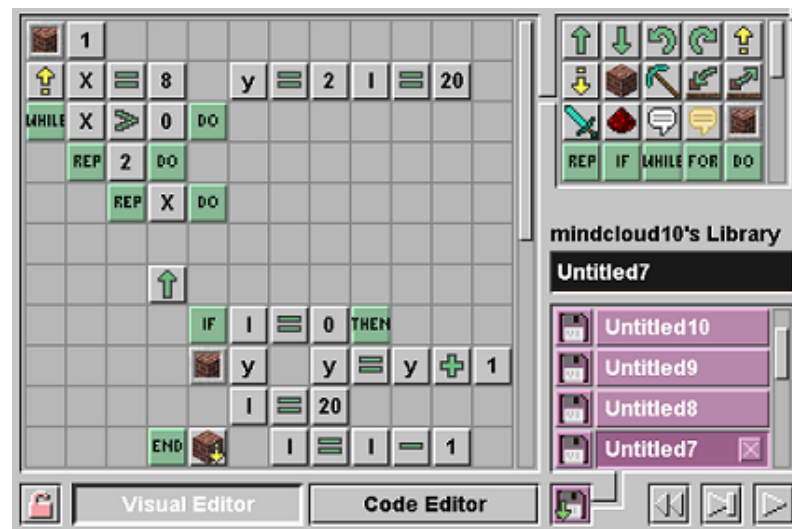


# Klasa III – Programowanie w Minecraft



Na zajęciach nasi podopieczni programują roboty w języku Lua – jeden z języków programowania. Jest to programowanie obrazkowe, które również odbywa się w świecie gry Minecraft.

Uczniowie programują roboty, które pomagają im wykonywać poszczególne misje na specjalnie do tego celu zaprojektowanych mapach edukacyjnych w świecie gry. Pod koniec zajęć uczniowie potrafią zaprogramować tak robota, aby ten za nich wybudował cały dom. Zajęcia mają na celu nauczyć dzieci jak mają układać kod, aby ten był zrozumiały dla robota.







# Klasa IV – „Piszę gry i kody”

W pierwszym semestrze mamy szybką powtórkę z języka Lua i zaczynamy kodować. Obrazki które były układane przez naszych podopiecznych w poprzednim roku nauki, teraz muszą zostać rozpisane kodem alfanumerycznym z wykorzystaniem klawiatury. W ten sposób powstają pierwsze kody oraz programy.

```
monitor.setTextScale(5)
monitor.write("Time:")

while false == Coommands.exec("testforblock ~1 ~-1
~-3 ComputerCraftEdu:CC-TurtleJunior") do
  monitor.setCursorPos(7,1)
  monitor.write("waiting")
end
local counter=0
monitor.clear()
monitor.setCursorPos(1,1)
monitor.write("Time:")
while false == Coommands.exec("testforblock ~-1 ~5
~-3 ComputerCraftEdu:CC-TurtleJunior") do
  counter = counter + 1
  monitor.setCursorPos(7,1)
  monitor.write(counter/20)
end
[Save] Run Exit
```

Ln 17



Podczas zajęć uczniowie nauczą się jak stworzyć własny dodatek do gry Minecraft. Tym samym będą umieli wprowadzić do świata gry własne postaci, zwierzęta, czy ekwipunek. W drugim semestrze będziemy tworzyć własne gry komputerowe oraz gry na smartfony. Powstaną w ten sposób gry z gatunku zręcznościowe, RPG, wyścigi oraz strzelanki. Podczas zajęć pracujemy między innymi w Phytton (w tym języku powstaje 90% programów na świecie – w tym FaceBook)



# Klasa V – „Twórca aplikacji i www”

Podczas zajęć nasi podopieczni naucza się obrabiać materiał graficzny z wykorzystaniem odpowiednich programów oraz tworzyć własne strony internetowe oraz aplikacje mobilne (HTML, Flash, Andoid, Java).





# Klasa VI – warsztaty filmowe

Podczas zajęć będziemy uczyć pracy z kamerą, montażem filmu, światłem, dźwiękiem oraz ćwiczyć publiczne wystąpienia. Celem zajęć jest nauczenie młodych ludzi stworzenia własnej autoprezentacji w postaci filmu.



Film z odpowiednim montażem będzie materiałem CV. W ten sposób osoba z niewielkim doświadczeniem będzie mogła pokazać swoje zainteresowania, pasje i zaangażowanie, co jest równie wysoko cenione przez pracodawców – zwłaszcza u młodych osób.





## Zajęcia podzielone są na 3 bloki tematyczne:

- 15-30 minut – zadania w ćwiczeniówce (materiał drukowany)
- 20-30 minut – rozwiązywanie zadań na mapach edukacyjnych w Minecraft
- 30 minut – zabawa na wspólnym serwerze - uczniowie grają w Minecraft na jednym świecie. Widzą się nawzajem i mogą współpracować i wspólnie rozbudowywać wioskę. Trener może dawać im w tym czasie dodatkowe zadania do wykonania, przez co muszą się nauczyć współpracować (moduł dla chętnych).



## Każdy kurs to:

- 26 spotkań
- Lekcja raz w tygodniu
- 45 – 90 minut nauki i świetnej zabawy (długość zajęć zależy od trenera)





# Warunki współpracy dla szkoły:

- Szkoła podpisuje umowę na zakup licencji do prowadzenia kursów
- Umowa jest podpisywana na rok i przedłuża się automatycznie
- Umowę można w każdej chwili rozwiązać ze skutkiem na koniec roku szkolnego
- Rodzice dzieci które zostaną na kurs zapisane ponoszą jednorazową opłatę w wysokości 300 zł brutto za cały roczny kurs
- Jeżeli szkoła nie dysponuje odpowiednią salą komputerową, ta może zostać użyczona. Oznacza to podpisanie przez szkołę umowy na kilka lat z zapewnieniem minimalnej ilości kursantów
- Trener jest opłacany przez szkołę/rodziców
- Umowa z trenerem na prowadzenie zajęć może zostać zawarta z naszą firmą
- Po podpisaniu umowy ze szkołą ta otrzymuje:
  - Materiały edukacyjne (ćwiczeniówki) w formacie PDF do samodzielnego wydruku
  - Mapy edukacyjne do wgrania (każde stanowisko musi mieć zainstalowaną grę Minecraft)
  - Trenerniki – rozpisane zajęcia dla trenera z informacją jak je prowadzić „minuta po minucie”. W trenernikach są bardzo dokładnie opisane i wyjaśnione wszystkie zagadnienia związane z prowadzonymi zajęciami.
  - Szkolenia dla kadry prowadzącej zajęcia edukacyjne z programowania
  - Wsparcie techniczne i merytoryczne



# ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY

- 1. Zapisy dzieci chcących uczestniczyć w zajęciach prowadzi WYCHOWAWCY klas**
- 2. WYCHOWAWCY zgłaszają do DYREKTORA szkoły zapotrzebowanie na zajęcia**