

Podczas pierwszych zajęć z programowania prowadzonych w Szkole Podstawowej w Izdebnie Kościelnym uczestnicy poznali aplikację Scratch, jej interfejs i funkcjonalność. Uczniowie dowiedzieli się, co to jest duszek, scena, kostium i skrypt. Zapoznali się z dostępnymi klockami (błockami), przy pomocy których będą kodować. Prowadząca przeprowadziła uczniów przez proces zakładania kont i zachęciła do korzystania z zasobów witryny scratch.mit.edu.

Pierwszym projektem w środowisku Scratch zrealizowanym przez uczestników – było uczenie duszka chodzenia, rysowania i obracania nim. Na następnych zajęciach z programowania uczniowie tworzyli proste animacje. Obecnie zaczynają korzystać z coraz większej ilości skryptów, pracują nad animacją tła. Umieją wstawić dźwięk, zmienić kostium. Nauka programowania ma szeroki wpływ na rozwój takich umiejętności jak logiczne myślenie, rozwiązywanie problemów, czy ćwiczenie cierpliwości i wytrwałości.

Zajęcia realizowane są we współpracy z Fundacją Przyjaciele Szkoły w Książenicach, sfinansowane ze środków Fundacji PZU.



