Najlepszy modelowy scenariusz minimum 90-minutowych zajęć dla młodzieży lub osób dorosłych wprowadzający w korzystanie z kursów udostępnionych na platformie LNU.

Nazwa projektu: ***KODUJ PRO***

Czas realizacji: **90 minut**

Miejsce realizacji: ***biblioteka***

rodzaj kursu: ***e-learningowy***

czas trwania warsztatów: ***90 minut***

partnerzy: ***szkoły, wolontariusze***

wiek uczestników: ***13+***

**PLAN DZIAŁANIA**

**„Scenariusz zajęć z wykorzystaniem platformy e-learningowej Ligi Niezwykłych Umysłów”**

1. Cele edukacyjne:
   1. rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, intuicji, wyobraźni i wnioskowania,
   2. rozwiązywanie problemów i komunikowanie się z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych,
   3. kształcenie umiejętności bezpiecznego korzystania z urządzeń cyfrowych, bezpiecznego zachowania w sieci i przestrzegania praw autorskich,
   4. rozwijanie kompetencji społecznych, kształcenie umiejętności pracy zespołowej i projektowej,
   5. stworzenie czytelnikom możliwości odniesienia sukcesu (m.in. poprzez samodzielne stworzenie działającego programu, gry, aplikacji).
2. Potrzebne zasoby – materiały:
   1. flipchart,
   2. projektor, (tablica interaktywna),
   3. stanowiska komputerowe z dostępem do Internetu.
3. Scenariusz

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| l.p. | Nazwa działania | Opis działania | czas |
| 1. | Gra integracyjne | Nakazujemy ustawić się uczestnikom szkoleń w jednym szeregu według własnej oceny umiejętności programowania. Na początku szeregu stają osoby, które nie miały nigdy doczynienia z programowaniem a na końcu szeregu, które już programują. Każdy uczestnik zajęć omawia swoje umiejętności i doświadczenia z programowaniem. | 10 minut |
| 2. | Prezentacja(w załączniku) | Omówienie przez prowadzącego historii rozwoju dziedziny nauki, jakim jest programowanie. Omówienie głównych języków programowania. | 15 minut |
| 3. | Utworzenie kont użytkowników | Każdemu uczestnikowi zajęć zakładamy konto użytkownika, aby mógł samodzielnie korzystać z platformy na terenie biblioteki. | 10 minut |
| 4. | Platforma e-learningowa | Omówienie zasad korzystania z platformy. Odpowiedzi na pytania uczestników | 10 minut |
| 5. | Praca z kursem baz danych | Pierwsze zadanie omawia prowadzący warsztaty i wspólnie z uczestnikami ustala odpowiedź do zadania. W ten sposób uczestnicy zobaczą w jaki sposób należy zatwierdzać odpowiedzi, jak je wprowadzać i jak znajdować błędy. | 10 minut |
| Ustalamy, że kolejne zadania użytkownicy rozwiązują samodzielnie we własnym tempie. A w razie problemów zgłaszają to prowadzącemu. – w tym miejscu warto zastosować trzy kartki różnego koloru (zieloną, żółtą i czerwoną) Po zrealizowania bezbłędnie zadania uczestnik warsztatów pokazuje zieloną kartkę, jeśli ma niewielki problem pokazuje żółtą – wtedy pomagają mu sąsiedzi którzy znajdują się po jego lewej lub prawej stronie, jeśli pomoc kolegów nie wystarcza i nadal jest problem wtedy pokazuje czerwoną kartkę i w tym momencie podchodzi do niego prowadzący i wspólnie próbują rozwiązać zadanie. | 25 minut |
|  | Podsumowanie zajęć | Rozwiązanie quizu w programie Kahoot. Zadanie wykonują na komputerach lub na urządzeniach mobilnych.  https://create.kahoot.it/share/koduj-pro/0bc31880-deb8-44e0-a40b-d101188cad68 | 10 |

1. Zaproszenie uczestników na kolejne spotkanie według ustalonego harmonogramu.
2. Powodzenia!