



Základy programování na 1. stupni ZŠ

Jedná se o vzdělávací program podle § 10 vyhlášky 317/2005 Sb., o dalším vzdělávání pedagogických pracovníků, akreditační komisi a kariérním systému pedagogických pracovníků, ve znění pozdějších předpisů. Konkrétně Studium k prohlubování odborné kvalifikace, průběžné vzdělávání.

Obsah - podrobný přehled témat výuky a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace

Obsah - podrobný přehled témat výuky a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace:

1. Seznámení s prostředím Scratch, terminologie: bloky, scéna, postavy, scénáře, kostýmy, sestavení prvního programu (1 h)
2. Sekvence příkazů, zápis a čtení programu, evaluace hotového programu, didaktická prostředí Vlák, Digitální číslice, prostředí Písmena a slova (2 h)
3. Koncept opakování - cyklus s pevným počtem opakování, cyklus nekonečný, cyklus zakončený podmínkou, interaktivita (2 h)
4. Procedury - vytváření nových bloků, kreslení obrázků programováním v prostředí Kreslení, střídání kostýmů, obtiskování postav (2 h)
5. Paralelní programování, události a jejich spouštění, ovládání více objektů, textové výstupy
6. Komunikace mezi postavami, posílání zpráv, synchronizace (1 h)