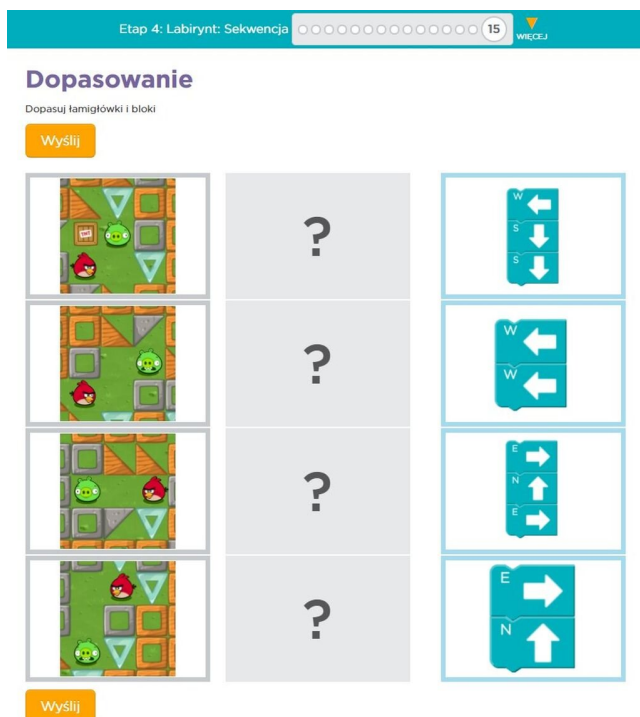


Red przechodzi przez labirynt, aby dotrzeć do złej świnki.

Podczas pierwszych zajęć uczniowie rozpoczęli wykonywać zadania zamieszczone w Kursie 1. Wykorzystując bloki (polecenia) pisali program, który pomógł Redowi przejść przez labirynt, aby dostać się do złej świnki, która ukradła mu jajka. Po prawidłowym wykonaniu poszczególnych zadań otrzymywali komunikat z gratulacjami i zachętą do dalszej pracy. Jeżeli natomiast błędnie zapisali kod otrzymywali informację zwrotną zawierającą dyskretną podpowiedź.



Następnie wykonywali zadania z zakresu debugowania, czyli wyszukiwania błędów i ich usuwania. Zmieniali błędnie zapisany kod, wybierali spośród kilku prawidłowy, przestawiali, dodawali lub usuwali zbędne bloki, zmieniali kierunek oraz dopasowywali łamigłówki i bloki.



Zajęcia zakończyły się testem wielokrotnego wyboru, podczas którego uczniowie wybierali blok, który powinien znaleźć się na końcu kodu.



Aby znaleźć rozwiązanie niektórych łamigłówek uczniowie musieli niejednokrotnie podejmować kilka prób. Jednakże, nie znęcali się, wręcz przeciwnie uparcie dążyli do celu, a znalezienie prawidłowego rozwiązania sprawiało im wiele radości. Wykonując poszczególne zadania uczniowie nie tylko stawiali pierwsze kroki z zakresu kodowania, ale także doskonalili stosowanie w praktyce czterech podstawowych kierunków świata, ćwiczyli cierpliwość i mieli okazję odczuć satysfakcję z prawidłowo rozwiązanych zadań.

Pierwsze zajęcia z kodowania bardzo zaangażowały uczniów i z niecierpliwością czekają oni na kolejne!