

Projekt „Kreatywni i innowacyjni uczniowie konkurencyjni na rynku pracy”  
Sopockie Szkoły Autonomiczne, Al. Niepodległości 739a 81-838 Sopot

opracowanie: Piotr Woldrich (CC BY-SA 3.0 PL)

### **Scenariusz zajęć:**

Podstawy języka Python w CodeCombat

### **Poziom:**

klasy 4-6

### **Cele ogólne:**

Wprowadzenie do języka Python

### **Cele szczegółowe:**

uczeń zapoznaje się z zasadami składni języka Python  
uczeń potrafi pisać proste skrypty w języku Python

### **Metoda i forma pracy:**

Wykład, zajęcia praktyczne.

### **Środki dydaktyczne:**

Pracownia komputerowa wyposażona w komputery z dostępem do Internetu, projektor.

### **Czas trwania lekcji:**

45 minut

Projekt „Kreatywni i innowacyjni uczniowie konkurencyjni na rynku pracy”  
Sopockie Szkoły Autonomiczne, Al. Niepodległości 739a 81-838 Sopot

opracowanie: Piotr Woldrich (CC BY-SA 3.0 PL)

Nauczyciel zakłada konto nauczycielskie na stronie [www.codecombat.com](http://www.codecombat.com), tworzy klasę, prosi uczniów o założenie indywidualnych, przypina konta uczniów do klasy. System wirtualnych klas umożliwia pełne śledzenie postępów uczniów w danym kursie.

The screenshot shows the CodeCombat Teacher Dashboard for a class named 'sal'. The interface includes a navigation bar with 'TEACHER DASHBOARD', 'MY CLASSES', 'COURSE GUIDES', 'STUDENT LICENSES', 'RESOURCE HUB', and 'EDUCATOR FAQ'. The 'MY CLASSES' section shows the class name 'sal' with an 'edit class settings' link. The 'Class Overview' section provides details: Language: Python, Students: 3, Average level playtime: 3 minutes, Total play time: 2 hours, Average levels completed: 16.0, Total levels completed: 48, and Created: 11/2/2016. It also shows the earliest incomplete level as 'Introduction to Computer Science: Poziom 13a' and the latest completed level as 'Introduction to Computer Science: Poziom 21'. There are buttons for 'Export Student Progress (CSV)', 'Add Students' (with 'Copy Class Code' and 'Copy Class URL' options), and 'Invite Students by Email'. Below this, there are tabs for 'Students', 'Course Progress', and 'License Status'. A dropdown menu allows selecting the course to view, currently set to 'Wprowadzenie do Informatyki'. A legend for 'Progress color key' shows: green for 'Poziom ukończony', yellow for 'Level in Progress', blue for 'Project or Arena', and grey for 'Level Not Started'. The 'Wprowadzenie do Informatyki: Course Overview' section displays a progress bar with levels 1 through 20, where level 15 is highlighted in yellow. Below this, there are three student progress rows, each with a progress bar and an 'Arena' button.

Projekt „Kreatywni i innowacyjni uczniowie konkurencyjni na rynku pracy”  
Sopockie Szkoły Autonomiczne, Al. Niepodległości 739a 81-838 Sopot

opracowanie: Piotr Woldrich (CC BY-SA 3.0 PL)

Nauczyciel wyjaśnia podstawy języka Python, kładzie nacisk na obiektowość („wszystko jest obiektem”), tłumaczy różnicę między językiem interpretowanym, a kompilowanym, zwraca uwagę na rozróżnienie małych i dużych liter.

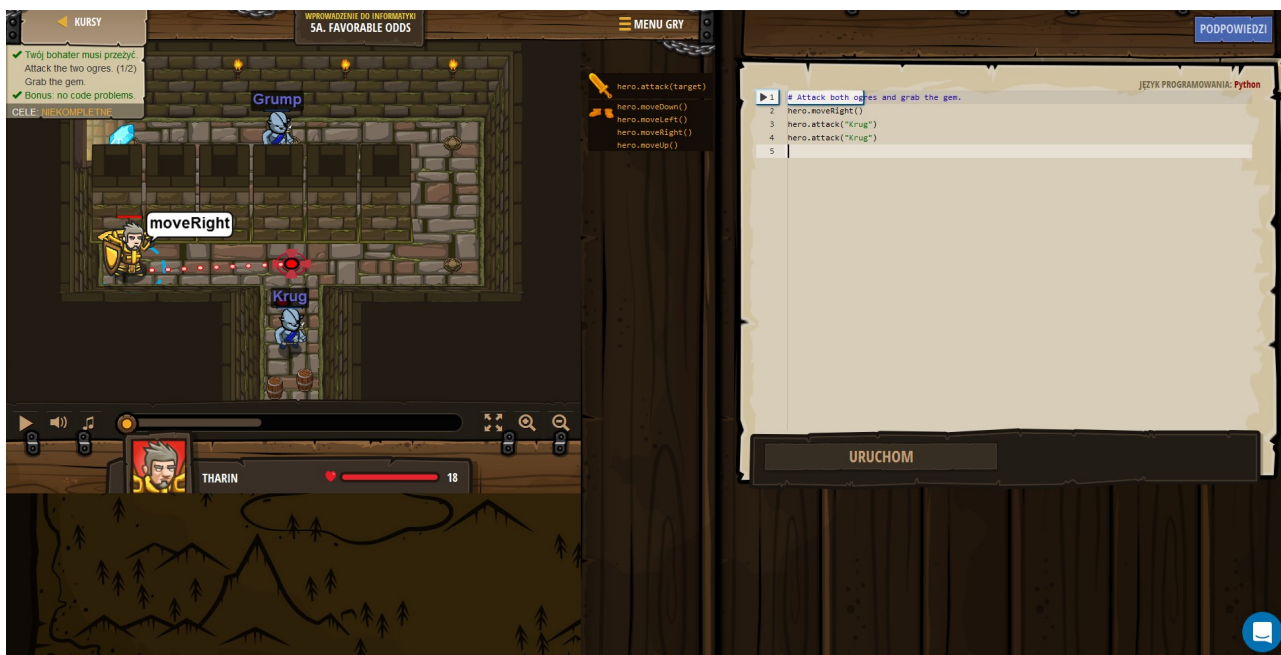
W kolejnym kroku nauczyciel pokazuje pierwszy poziom gry, opisując jej interfejs.



Projekt „Kreatywni i innowacyjni uczniowie konkurencyjni na rynku pracy”  
Sopockie Szkoły Autonomiczne, Al. Niepodległości 739a 81-838 Sopot

opracowanie: Piotr Woldrich (CC BY-SA 3.0 PL)

Następnie nauczyciel wyświetla na ekranie projektora kolejne fragmenty lekcji „Wprowadzenie do Informatyki”, za każdym razem dając uczniom czas na wykonanie zadania, następnie rozwiązując je na ekranie według wskazówek uczniów.



Uczniowie mogą rozwiązywać kolejne etapy samodzielnie, nie czekając na nauczyciela. Rozwiązanie i omówienie etapów przez prowadzącego zajęcia służy pomocą uczniom, którzy wolniej rozwiązują zadania, a także napotkali problemy lub zrobili błędy, których nie są samodzielnie rozwiązać.

Nauczyciel, mając podgląd postępów i prędkości rozwiązywania zadań w swoim panelu, może zaproponować dodatkowe punkty osobom, które będą kontynuować rozwiązywanie zadań w domu.