



**T** zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy

dwie soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 4 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
3 razy po 4 lekcje = 12 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA



**ZAJĘCIA  
W TERENIE  
CODEmeet dla  
młodzieży 13+**

13+



**12 lekcji - 3000 zł netto jednorazowo (grupa do 20 osób)**  
(dwa dni po 3 razy 1.5h)

Usługa obejmuje poprowadzenie sześciu 1.5 godzinnych bloków, na których nasi programiści uczyć grupę młodych osób kodowania i podstaw logicznego myślenia. Zajęcia są skierowane do grup 13-18 lat. Organizator zapewnia sale z rzutnikiem i dostępem do internetu. Młodzież musi mieć własne laptopy lub dostęp do komputerów stacjonarnych. Zajęcia prowadzone są przez dwójkę nauczycieli. W zajęciach uczestniczyć może również nauczyciel informatyki ze szkoły, który otrzyma certyfikat ukończenia kursu, a nabytą wiedzę będzie mógł wykorzystać na zajęciach informatyki w szkole.

Posiadamy ponad 20-letnie doświadczenie w nauczaniu oraz niezbędne uprawnienia pedagogiczne.

### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

#### Karta pomocy XOJO:

<https://halpress.team/pobierz/xojo.pdf>

#### Karta pomocy toInteger/toString:

<https://halpress.team/pobierz/xojostring.pdf>

#### Proste zadania na początek kursu:

<https://halpress.team/pobierz/xojooproste.pdf>

#### Przykładowe zadania część A:

<https://halpress.team/pobierz/universalny.pdf>

#### Zajęcia 1/2/3:

<https://www.udemy.com/course/podstawy-jezyka-xojo>

#### Zajęcia 4/5/6:

<https://www.udemy.com/course/podstawy-jezyka-xojo-czesc-ii/>

#### Nasze Referencje:

<https://www.halpress.team/referencje>

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Wprowadzanie i wyświetlanie zmiennych
2. Zmienne Integer, String, Double, Boolean
3. Instrukcje warunkowe
4. Instrukcje warunkowe zagnieżdżone
5. Tablice
6. Pętle for, while
7. Tworzenie gier zręcznościowych
8. Tworzenie gier logicznych

Object-Oriented  
**XOJO**  
↳ Cross-Platform

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uczniowie otrzymują pamiątkowe dyplomy uczestnictwa w wydarzeniu.

Nauczyciel otrzymuje certyfikat Halpress LAB Programistów oraz dostęp do wszystkich materiałów Halpress dotyczących XOJO do wykorzystania na zajęciach.





# CERTYFIKAT

Firma Halpress (Laboratorium Programistów) potwierdza, że Pan/Pani:

uczestniczył (-ła) w szkoleniu z podstaw programowania XOJO  
i posiada wiedzę do prowadzenia zajęć z uzdolnioną młodzieżą



Nauka programowania  
Zdolny Uczeń

\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sieciński

inż. Natalia Fiebig  
**HALPRESS CEO**



# DYPLOM

Firma Halpress (Laboratorium Programistów) potwierdza, że:

uczestniczył (-ła) w szkoleniu z podstaw programowania XOJO  
[www.xojo.com](http://www.xojo.com)

Język XOJO  
Podstawy tworzenia aplikacji



/ \_\_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sיעiński

/ podpis i pieczętka organizatora zajęć /