



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

dwa soboty lub niedziele w miesiącu
2 razy po 4 lekcje = 20 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 = 20 lekcji
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

- 1** **KÓŁKO KOMPUTEROWE** **9-12**
- T** 40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)
 - F** 20 lekcji - 500 zł jednorazowo (jeden tydzień ferii lub wakacji)

PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Podstawy logiki AND OR NOT
2. System binarny od 0 do 15
3. Proste gry w Scratch
4. Gry logiczne typu LightBot, Code.org
5. Algorytmika JEŻELI TO
6. Wprowadzanie i wyświetlanie danych
7. Matematyka w programowaniu - między innymi dział figur geometrycznych, podzielność liczb
8. Powtórzenia i pętle



MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

Flappy Bird:

<https://www.youtube.com/watch?v=103cf321iU8>

Materiały do zajęć:

https://halpress.team/pobierz/materialy_scratch.zip

Przykładowe zadania część A:

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

Rozwiązania zadań część A:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLuowsWaj3nJ8YSvptpHW81MFMIn6qc_u8

ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie oceny celującej w ciągu 90 minut z następujących testów dostępnych na www.test.leszno.eu:

- K1 - matematyka
- K2 - logika

oraz 100% w aplikacji
LightBot Junior

Zapisz dziecko na ten kurs,
aby rozpoczęło przygodę
z programowaniem!





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

dwa soboty lub niedziele w miesiącu
2 razy po 6 lekcji = 12 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

2

KÓŁKO
KOMPUTEROWE

9-12

T

40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Wprowadzanie i wyświetlanie zmiennych
2. Zmienne Integer, String, Double
3. Instrukcje warunkowe
4. Instrukcje warunkowe zagnieżdżone
5. Tablice
6. Pętle for, while



Swift

HUMAN RESOURCE MACHINE

MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

Materiały do zajęć:

https://halpress.team/pobierz/materialy_swift.zip

Karta pomocy dla języka Swift:

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

Pełen kurs on-line:

https://www.udemy.com/course/halpress_swift/

Przykładowe zadania część A:

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

Rozwiązania zadań część A:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLuowsWaJ3nJ8YSvptpHW81MFMIn6qc_u8

Własna gra - SAPER:

<https://www.youtube.com/watch?v=dX6yvriPnm0>

**ABY UCZESTNICZYĆ W
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST
ZALICZENIE POZIOMU**

1

Zobacz szczegóły:

www.halpress.team/pobierz/edukacja/podstawowy1.pdf

ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie oceny celującej w ciągu 90 minut z następujących testów dostępnych na www.test.leszno.eu:

- T3 - Swift warunki
- T3 - Swift tablice

oraz Human Resources
Machine Year 9
(Zero Preservation Initiative)





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 6 lekcji = 12 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 = 20 lekcji
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

3

**KÓŁKO
KOMPUTEROWE**

9-12

T

40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

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

Object-Oriented
XOJO
↳ Cross-Platform

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>

Pełen kurs on-line:

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

**ABY UCZESTNICZYĆ W
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST
ZALICZENIE POZIOMU**

2

Zobacz szczegóły:

www.halpress.team/pobierz/edukacja/podstawowy2.pdf

ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie oceny celującej w ciągu 90 minut z następujących testów dostępnych na www.test.leszno.eu:

- X1 - XOJO - szukanie błędów

