



PROGRAM WARSZTATU

nt. *Tworzenie aplikacji na telefon, tablet w systemie Android*

Praca metodą projektu - tworzenie aplikacji: Pocket Code i AppInventor

Warsztat dla nauczycieli powiatów	polickiego, gryfińskiego, kamieńskiego, goleniowskiego, stargardzkiego, pyrzyckiego, myśliborskiego, gryfickiego, łobeskiego, choszczeńskiego, m. Szczecin, m. Świnoujście
Miejsce warsztatu	Szczecin, ul. Monte Cassino 15 - budynek Wyższej Szkoły Humanistycznej TWP w Szczecinie
Liczba godzin warsztatu	10
Cel ogólny warsztatu	Stworzenie własnej gry, animacji i innych aplikacji na telefon lub tablet.
Cele szczegółowe	<ol style="list-style-type: none">1. Instalacja oprogramowania na telefonie, tablecie i komputerze.2. Uruchomienie i obsługa programów Pocked Code i AppInventor.3. Zapoznanie ze sposobami tworzenia oprogramowania metodą projektu.4. Poznanie modułów oprogramowania i ich zastosowanie do tworzenia aplikacji.5. Pomysł i projekt aplikacji.6. Przykłady prostych aplikacji w programie Pocked Code i AppInventor.7. Stworzenie aplikacji metodą projektu.8. Testowanie programów i naprawa błędów.9. Udostępnienie aplikacji na inne urządzenia mobilne.
Program warsztatu	<p>Moduł I: Oprogramowanie Pocked Code</p> <ul style="list-style-type: none">• instalacja oprogramowania Pocked Code na urządzeniach mobilnych i chmurze,• uruchomienie i obsługa programu,• poznanie modułów i ich zastosowania do tworzenia aplikacji,• przykłady aplikacji wykonanych w programie Pocked Code. <p>Moduł II: Metoda projektu w programie Pocked Code</p> <ul style="list-style-type: none">• na czym polega metoda projektu i jak ją zastosować do tworzenia oprogramowania,• pomysły i projekt aplikacji. Tworzenie oprogramowania metodą projektu w programie Pocked Code,• testowanie programu, naprawa błędów, udostępnianie innym. <p>Moduł III: Oprogramowanie AppInventor</p> <ul style="list-style-type: none">• instalacja oprogramowania AppInventor na urządzeniach mobilnych i komputerze,• uruchomienie i obsługa programu,• poznanie modułów i ich zastosowania do tworzenia aplikacji,• przykłady aplikacji wykonanych w programie AppInventor. <p>Moduł IV: Metoda projektu w programie AppInventor</p> <ul style="list-style-type: none">• tworzenie oprogramowania metodą projektu w programie AppInventor,• testowanie programu, naprawa błędów, udostępnianie innym,• dostępna pomoc i literatura.
Prowadzący warsztat	mgr Czesław Drozdowski - nauczyciel Informatyki w Gimnazjum nr 16 i XIII Liceum Ogólnokształcącym w Szczecinie, opiekun naukowy wielu finalistów i laureatów Olimpiady Informatycznej i Olimpiady Informatycznej Gimnazjalistów. Brał udział w projektach MEN i MAiC dotyczących nauki programowania: „Na tropie informatycznych geniuszy”, „Talent-Technologia-Tolerancja”, „Programowanie na start!”, „Akademia Programowania”, „Ogólnopolska Akademia Programowania”. Od 11



lat koordynuje przebieg Olimpiady Informatycznej Gimnazjalistów w województwie zachodniopomorskim.

mgr inż. Błażej Gruszczyński - nauczyciel dyplomowany. Ukończył Szkołę trenerów CEO (Cyfrowa Szkoła, Aktywna Edukacja); Interaktywny kurs e-learningowy (Aktywna Edukacja), a także kurs trenerów szkoleń podstaw programowania w języku Scratch dla nauczycieli. Prowadzi zajęcia pozalekcyjne dla gimnazjalistów i uczniów szkół podstawowych w ramach programu „Krzemowa Dolina” oraz szkolenia dla nauczycieli jako trener, moderator, mentor i kierownik kursów w ramach CEO. Ukończył studia podyplomowe z Informatyki, a także kilkanaście różnorodnych kursów i szkoleń z zakresu szeroko rozumianej informatyki i obsługi programów komputerowych. Wieloletni nauczyciel informatyki w IV Liceum Ogólnokształcącym oraz w Centrum Edukacji dla Dorosłych „Sukces”.