

SCOM

Gry planszowe projektu COMPUS a logiczne myślenie

Przeznaczenie

Warsztat jest przeznaczony dla nauczycieli informatyki zainteresowanych stosowaniem gier planszowych na swoich zajęciach.

Informacje o organizacji

Warsztat jest zorganizowany w formie dwugodzinnych zajęć prowadzonych synchronicznie za pomocą aplikacji do wideokonferencji.

Wymagania

Do udziału w szkoleniu uczestnik musi mieć możliwość korzystania z Internetu poprzez przeglądarkę internetową na komputerze lub urządzeniu mobilnym (smartfon, tablet).

Uczestnicy spotkania potrzebują również głośnika/mikrofonu lub zestawu słuchawkowego z mikrofonem.

Cele i treści kształcenia

1. Prezentacja gier stworzonych w projekcie COMPUS – Komputer to MY!
2. Obliczenia binarne w grze MOON
3. Operacje bazodanowe w grze Łuczniczcy z Nand
4. Prezentacja materiałów dydaktycznych do gier

Autor

Witold Kranas, Anna Grzybowska