

PWOP **Warszawa programuje!**

Tworzenie gier w Pythonie z AI

Przeznaczenie

Szkolenie dla warszawskich nauczycieli informatyki starszych klas szkoły podstawowej, szkół ponadpodstawowych oraz wszystkich innych nauczycieli zainteresowanych łączeniem nauki programowania w języku Python z wykorzystaniem sztucznej inteligencji (AI).

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 4 godziny zajęć synchronicznych online (1 spotkanie) oraz 4 godzin pracy asynchronicznej online. Praca asynchroniczna słuchacza odbywa się przed spotkaniem synchronicznym, jej wykonanie jest warunkiem przystąpienia do spotkania.

Wymagania

Możliwość korzystania z Internetu. Podstawowa znajomość języka Python.

Cele

1. Wsparcie w nauczycieli w nauce programowania w języku Python.
2. Doskonalenie umiejętności prowadzenia zajęć dydaktycznych z programowania.
3. Kształcenie umiejętności tworzenia prostych gier w języku Python.
4. Wdrożenie do kształcenia kompetencji cyfrowych w dobie AI.

Treści kształcenia

1. Wprowadzenie do gier tekstowych w Pythonie.
2. Łączenie elementów mechaniki gier komputerowych z konstrukcjami programistycznymi.
3. AI jako asystent nauczyciela.

4. Gry z interfejsem graficznym.
5. Tworzenie i wykorzystanie własnego modelu AI.
6. Prowadzenie zajęć z uczniami z wykorzystaniem sztucznej inteligencji.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. edytor Mu,
2. środowisko Python IDLE,
3. przeglądarka internetowa.

Autor

Agnieszka Borowiecka, Katarzyna Olędzka