



Fundusze Europejskie
dla Pomorza



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



URZĄD MARSZAŁKOWSKI
WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO



Uniwersytet Morski w Gdyni

Szkolenie akademickie on-line: **5.12.2026 (sobota), godz. 10:00**

Dla uczniów z przedmiotu: **informatyka**

Dla uczniów: **szkół podstawowych (kl. VII i VIII) i ponadpodstawowych**



Gra Web ECHO — Trzy kroki za Tobą!

Opis szkolenia:

Celem szkolenia akademickiego online jest zapoznanie uczniów z podstawami projektowania i tworzenia gier logicznych działających w przeglądarce internetowej. Na przykładzie gry ECHO uczestnicy poznają technologie HTML, CSS oraz JavaScript i dowiedzą się, w jaki sposób połączyć strukturę strony, jej wygląd oraz logikę działania w interaktywną aplikację. Zajęcia będą rozwijać umiejętności programowania, logicznego myślenia, rozwiązywania problemów oraz kreatywnego projektowania. Szkolenie zostało podzielone na dwie części – dwugodzinny wykład oraz czterogodzinne warsztaty praktyczne.

W pierwszej części szkolenia przybliżona zostanie historia i rozwój gier przeglądarkowych oraz możliwości wykorzystania technologii internetowych do tworzenia własnych projektów. Omówione zostaną podstawowe elementy gry, takie jak zasady, cel, interakcje z graczem oraz warunki zakończenia rozgrywki. Następnie przedstawiona zostanie rola HTML w budowaniu struktury strony, CSS w projektowaniu jej wyglądu oraz JavaScript w obsłudze zdarzeń i programowaniu mechaniki gry. Uczniowie poznają również podstawowe zasady tworzenia czytelnej interfejsu i dostosowywania go do różnych rozmiarów ekranu. Wykład zakończy się przedstawieniem koncepcji gry ECHO i omówieniem etapów jej realizacji.

Druga część szkolenia zostanie poświęcona praktycznemu tworzeniu gry ECHO. Korzystając z instrukcji uczniowie przygotowują pliki projektu, zbudują układ strony, opracują oprawę wizualną oraz zaprogramują interakcje i zasady rozgrywki. W dalszej części warsztatów samodzielnie rozwiną przygotowany projekt, wprowadzając własne modyfikacje wyglądu, mechaniki lub poziomu trudności. Istotnym elementem zajęć będzie testowanie gry, wykrywanie błędów oraz ocena, czy przyjęte rozwiązania są zrozumiałe dla gracza. Efektem szkolenia będzie własna, działająca gra przeglądarkowa, którą uczestnicy będą mogli dalej rozbudowywać.