„DOPROWADŹ DO CELU – twórcze opowieści przedszkolaków”

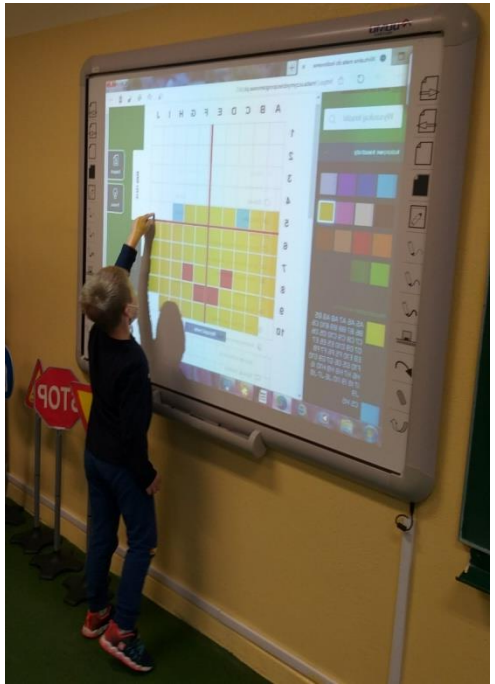
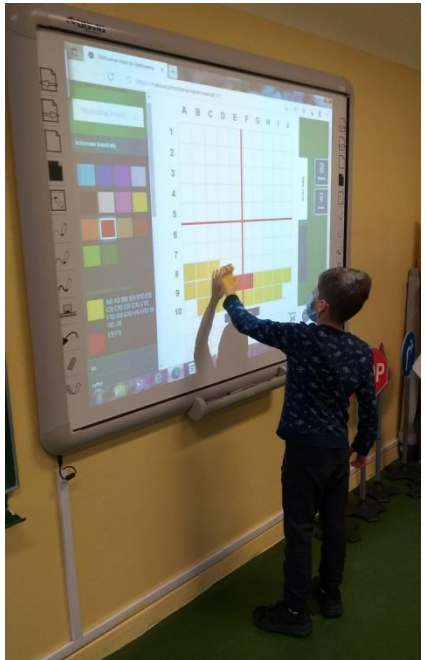
Celem zajęć było stworzenie kod-planu, czyli ustalenie drogi, jaką ma pokonać robot, aby dojść do określonego celu.

Kształcimy naukę logicznego myślenia, orientację przestrzenną, pamięć, pobudzamy wyobraźnię, wyzwalamy kreatywność, a przy okazji ćwiczymy liczenie.

Dzieci programowały drogę robota, a następnie sprawdzają poprawność wykonanego zadania w praktyce, wprawiając robota w ruch.

ZAJĘCIA W EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ

- Klasa 3A **„Mówię i słucham - komunikacja z Uczymy Dzieci Programować”** z wykorzystaniem wirtualnej maty do kodowania na której dzieci „układały” kolorowe kwadraty na macie zgodnie z instrukcją słowną.
- **„Budujemy relacje z Uczymy Dzieci Programować”** z wykorzystaniem wirtualnej maty do kodowania na której dzieci „układały” kolorowe kwadraty na macie zgodnie z określonym, wylosowanym koordynatem/określenie punktu na macie/.
- **Kodowanie z grą „Run Marco”- https://runmarco.allcancode.com/.** Na planszy /36/ ćwiczone są określone elementy programowania. Wykonujemy określone polecenie lub określoną liczbę poleceń, aż do momentu, kiedy nastąpi jakieś działanie. Każde udoskonalenie kodu jest wspaniałą nauką programowania blokowego dla dzieci.

Kubeczki i mata do kodowania…

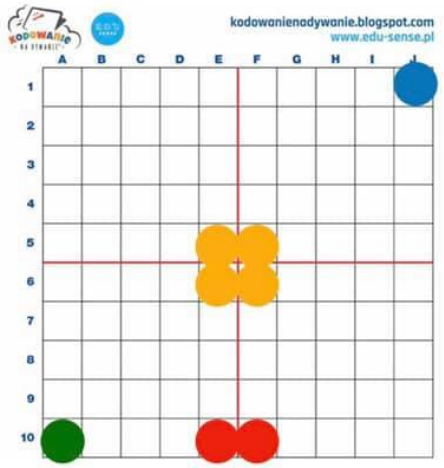
Układanie i poznawanie sekwencji to jedno z pierwszych zadań w nauce podstaw programowania. Ciągi logiczne z kolorowych kubeczków świetnie obrazują abstrakcyjny dla dzieci język programistyczny. Rozkładamy w jednym rzędzie zestaw kolorowych kubeczków w określonej i powtarzalnej kolejności. Potem pytamy dziecko jakie kolory się powtarzają i jak rząd kubeczków powinien wyglądać dalej…

Mała kropka

Mała niebieska kropka po macie skakała,
zielona jej ochoczo w zabawie wtórowała.
Zielona w lewym dolnym rogu teraz się znajduje,
niebieska do prawego górnego rogu z gracją doskakuje.

Do zabawy jeszcze pomarańczowe cztery kropki zaprosiły,
Na samym środku maty je pięknie ugościły.
Za pomarańczowymi dwie czerwone powędrowały,
wybrały sobie również miejsce na środku, ale na najniższym poziomie…właśnie na nim zamieszkały.

Wszystkie kropki wspólnie z radością o **Dot Day** przypomniały,
poprosiły dzieci, żeby je w dowolny obrazek, według ich pomysłów pozamieniały.
Trzymają kciuki za dzieci, za odkrywanie talentów z całej siły!!!
wierzą, że i najmłodsi i troszkę starsi będą się przy tym świetnie bawili.



8
7
6

10
9
8
2
3
4
5
6
7
8
9

10
9
8
7

Korzystamy również z ciekawych programów, które poprzez zabawę uczą kodowania. Informacje o bezpłatnych i bezpiecznych programach dla dzieci znajdziecie na stronie **koduj.gov.pl** Znajdziecie tam propozycje aktywności programistycznych

Robot Super DOC

W pierwszym trybie robota można programować swobodnie lub przy użyciu kart sugerujących proste powiązania logiczne, zapewniających świetną, wciągającą zabawę dla graczy.

Robot Super DOC może również odgrywać cztery różne postaci. Robota można ubierać w kartonowe kostiumy, zamieniając go w smoka, czarodzieja, wróżkę lub rycerza. Każda z tych postaci ma odrębną osobowość i misję do wykonania.

Przygoda z ozobotem.

Ozobot zabiera dzieci w niesamowitą przygodę . Dzięki robotowi dzieci w namacalny sposób przekonują się o tym, że programowanie jest niezwykle praktyczną dziedziną, która wykorzystywana jest w każdym obszarze ludzkiego życia. Programując , z wykorzystaniem ozobotów, są w stanie od razu zaobserwować efekty swojej pracy, co powoduje, że dziecko odnosi natychmiastowy sukces a tym samym przyswajalność wiedzy staje się większa.

Ozoboty to małe i sympatyczne roboty stworzone specjalnie z myślą o nauce programowania. Roboty są proste w obsłudze i w programowaniu, dzięki czemu zyskały wielu fanów na całym świecie. Jak programować Ozoboty?

Dzieci mogą programować Ozoboty na różne sposoby - od rysowania kolorowych linii na kartce papieru po których poruszać się będzie robot, przez układanie kolorowych bloczków programu w prostym graficznym interfejsie programistycznym opartym o popularny Scratch 2.0

KODUJEMY NA PRZYRODZIE:

Imię i nazwisko……..
CODEWEEK 2021

Zaznacz kolorami pola na planszy:
Czerwony: 8E;7E;6E;5E;4E;3E2E
Niebieski: 5B;5C;5D;5E; 5F;5G;5H
Zielony: 6F;7G;8H
Pomarańczowy: 4D;3C; 2B
Fioletowy: 4F;3G;2H
Żółty: 8B; 7C;6D

ZADANIE 2
Odgadnij hasło:
•10D; 1F; 6I; 6A
•4I;1D;9C;10D;1I;10H;4I;1F;3D

10				R				N		
9			E							
8										
7										
6	A								Ż	
5										
4									K	
3				W						
2										
1				I		Ó			U	
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

KODOWANIE NA PRZYRODZIE

Uczniowie otrzymali karty pracy z zakodowanymi zadaniami

Zadanie 1 dotyczyło odkodowania poprawnego rysunku kierunków świata

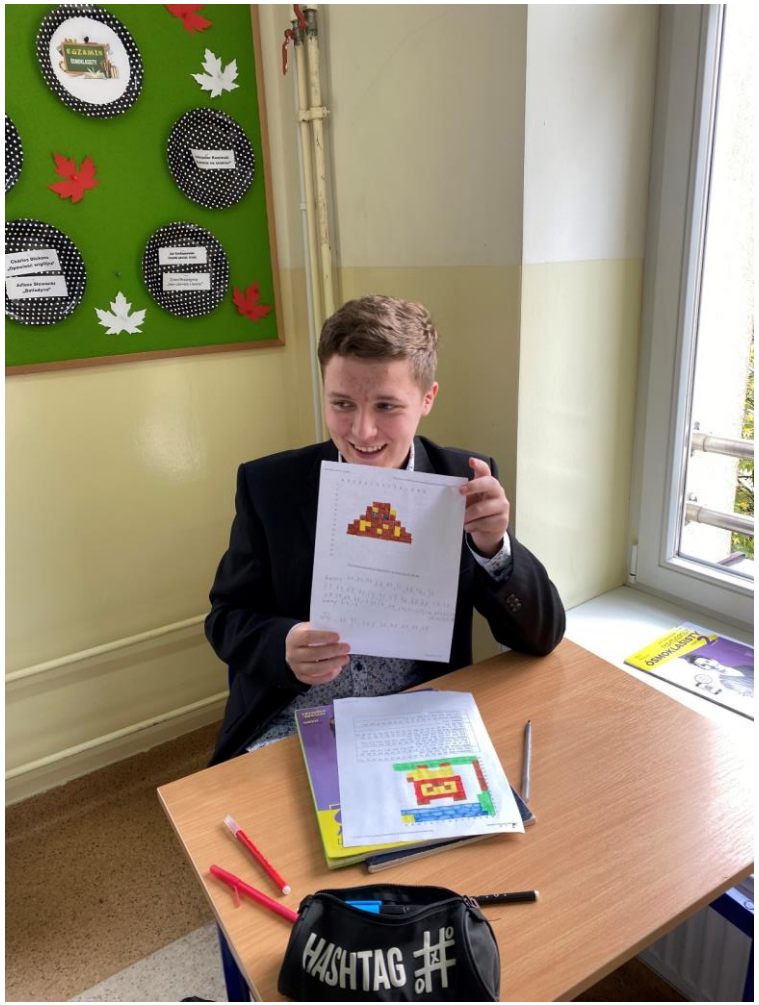
W zadaniu 2 należało odkryć nazwę „Róża kierunków”

STREET
CODE

Po otrzymaniu kodu ustnie dzieci zamalowują kwadraty aby powstał odpowiedzi obraz. Następnie uczniowie dostają kartę pracy gdzie oni sami tworzą obraz i zapisują kod. Tworzenie swojego kodu sprawia uczniom najwięcej radości.

Cele ogólne:

- Kształtowanie umiejętności słuchania ze zrozumieniem,
- Tworzenie własnego kodu.



HISTORIA:

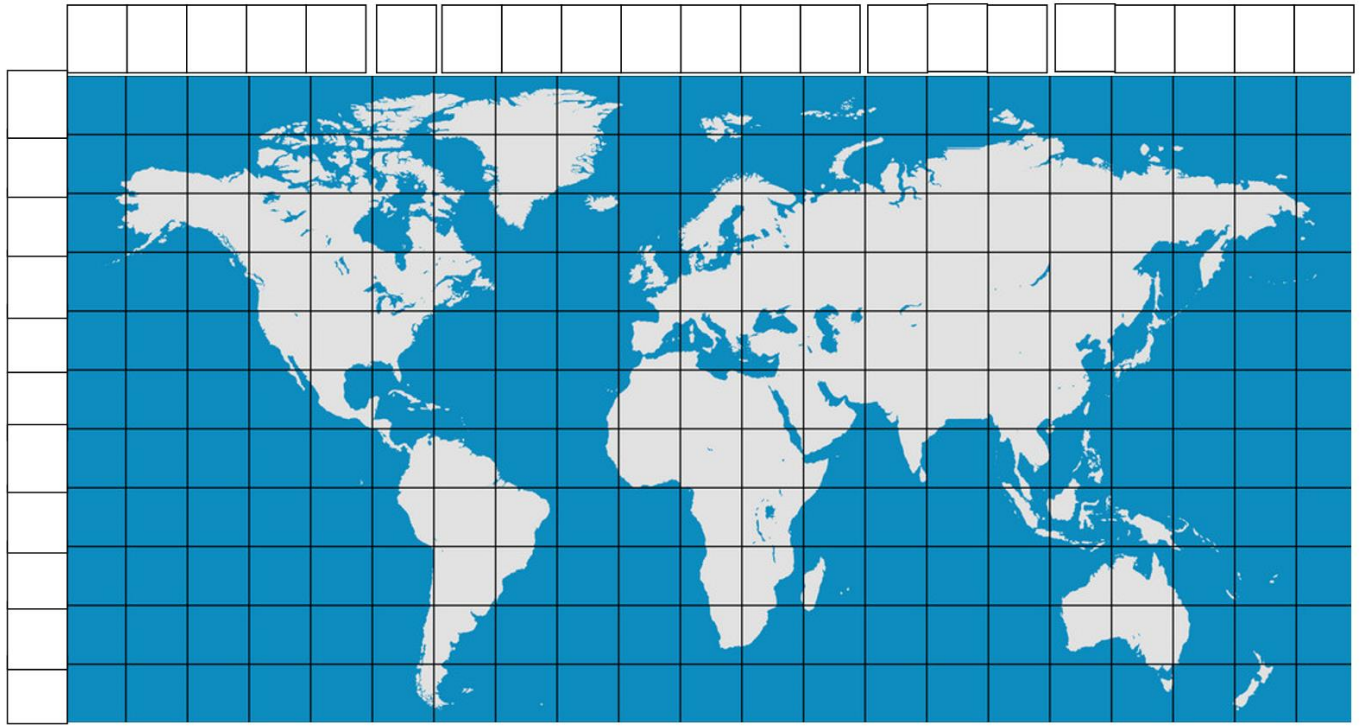
Temat: Przypomnienie i utrwalenie wiadomości dot. odkryć geograficznych (kl.7)

Cel:

- Utrwalenie szlaków geograficznych podróżników z przełomu XV i XVI wieku
- Przypomnienie kierunków wypraw oraz teorii, którymi posłużyli się podróżnicy w wyborze kierunku wypraw
- Utrwalenie położenia geograficznego państw europejskich

Efekty:

- uczniowie usprawnili umiejętność lokalizacji w siatce wyznaczonych punktów
- uświadomienie uczniom znaczenia wykonywania kodowania w wyznaczonej kolejności (wskazanie kierunków i etapów wypraw, chronologii wydarzeń)



X I5,H6,G6, F6 ……..

O I5, I6,I7,I8,I9,J10,K10, L10,L9,Ł8,M7……

● I5,I6,H7,H8,H9,G10,G11,F11,E10,E9,D8,C8,B8,A8,U7,T7,S7,R7,P8,O9, N10,M10,Ł10,L10, K10,J10,I9,I8,I7,I6……..

1. WYZNACZ TRASY ZGODNIE Z PODANYM KODEM
2. ZAPISZ W WYZNACZONYM MIEJSCU (…….), KTÓRY Z ODKRYWCÓW PODRÓŻOWAŁ WYZNACZONYM SZLAKIEM
3. ZAZNACZ KOLOREM ZIELONYM I PODAJ KODY PAŃSTW:

WŁOCHY:

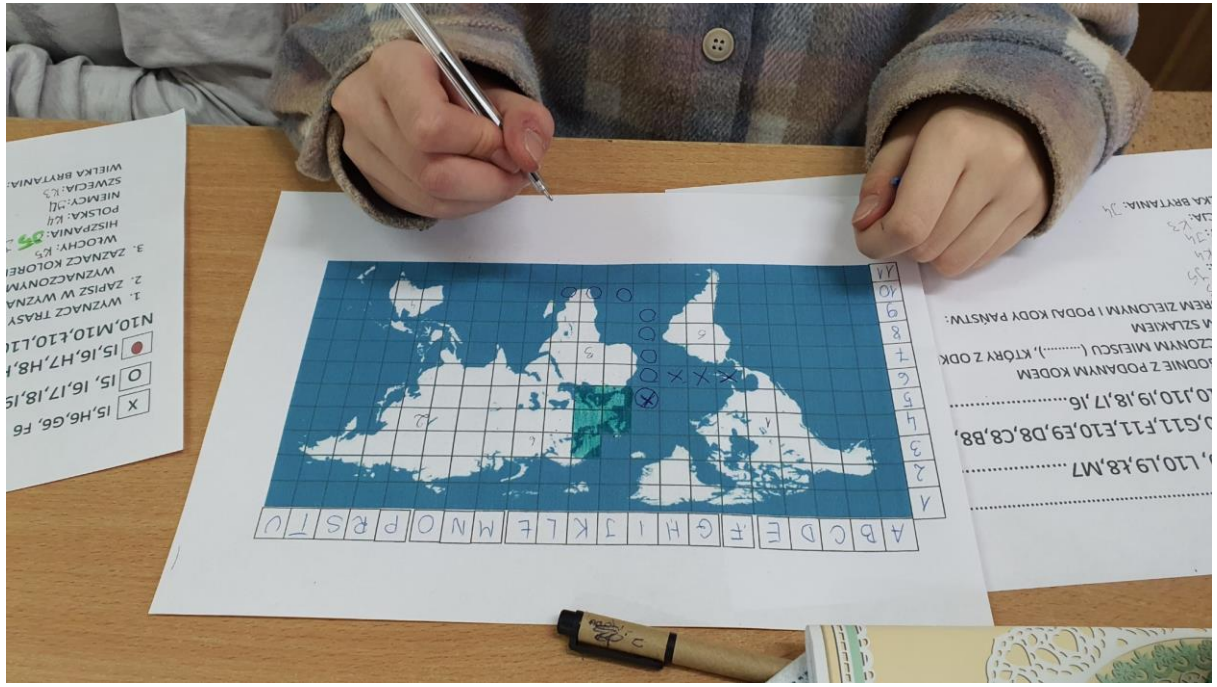
HISZPANIA:

POLSKA:

NIEMCY:

SZWECJA:

WIELKA BRYTANIA:



Kodowanie graficzne

Rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia.

Uczniowie wykreślają grafikę wg instrukcji, określają obiekty na podstawie rozkodowanych informacji. Uczą się posługiwać liczebnikami głównymi, dodawać w dostępnym zakresie i odczytywać zakodowane informacje

CODE COMBAT
LOCH KITHGARDA
0/44
0 POZIOM 1
ANONIMOWY GRACZ
ZALOGUJ SIĘ
ZAREJESTRUJ SIĘ
POLSKI

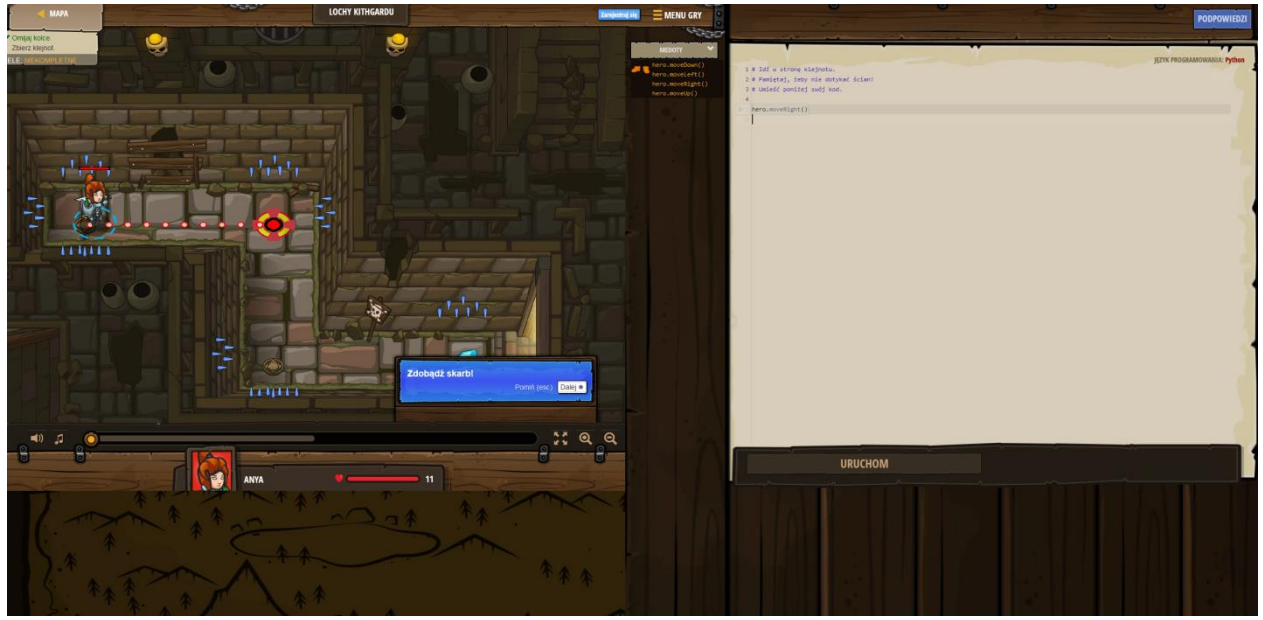
Podstawy języka Python w CodeCombat

Cele szczegółowe:

- uczeń zapoznaje się z zasadami składni języka Python
- uczeń potrafi pisać proste skrypty w języku Python

Oczekiwane efekty:

- umiejętność posługiwania się algorytmami,
- pobudzenie zainteresowania programowaniem
- wzrost umiejętności logicznego myślenia i wnioskowania



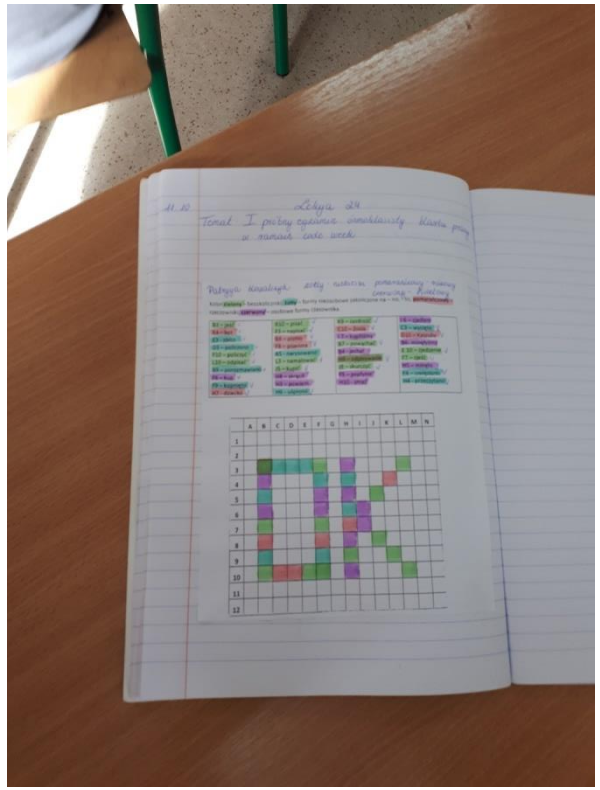
Temat: Przypomnienie wiadomości o czasowniku.

Cele lekcji:

- uczeń rozpoznaje osobę, liczbę i czas czasownika;
- odróżnia formy osobowe i nieosobowe czasownika;
- wskazuje rodzaj czasownika;
- rozpoznaje rzeczowniki odczasownikowe.

Cele sformułowane w języku ucznia:

Dowiem się, jakie formy może przybierać czasownik.

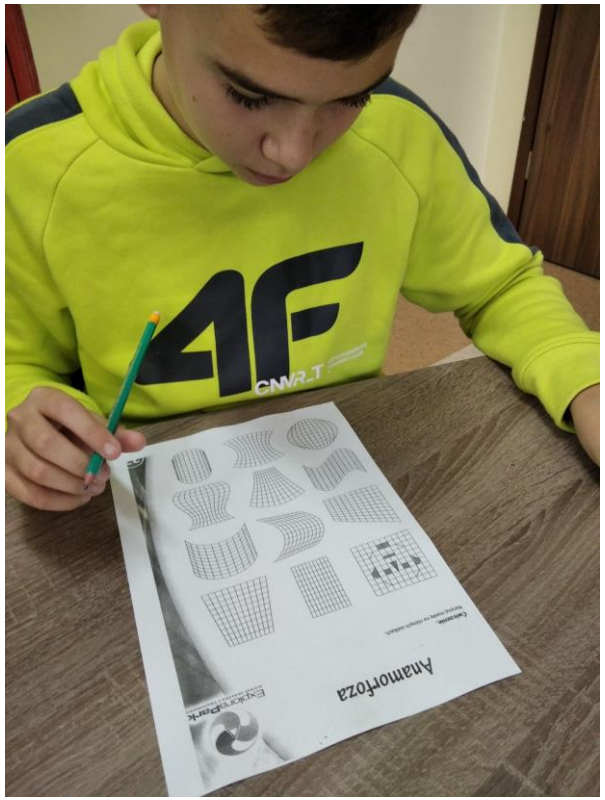
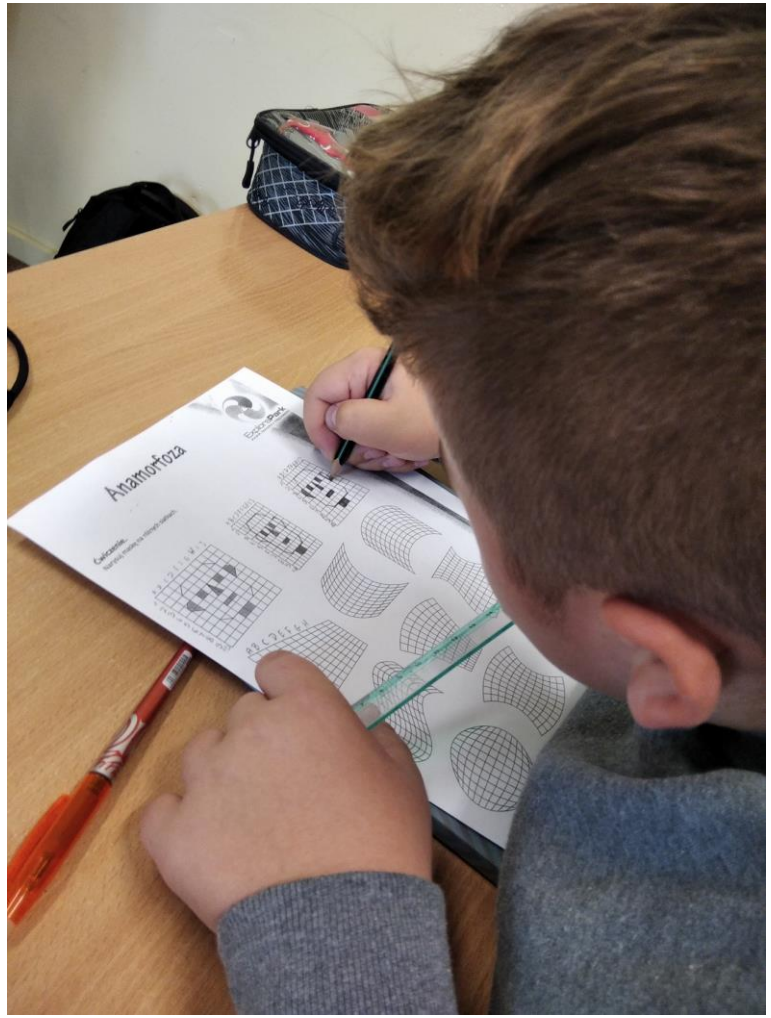
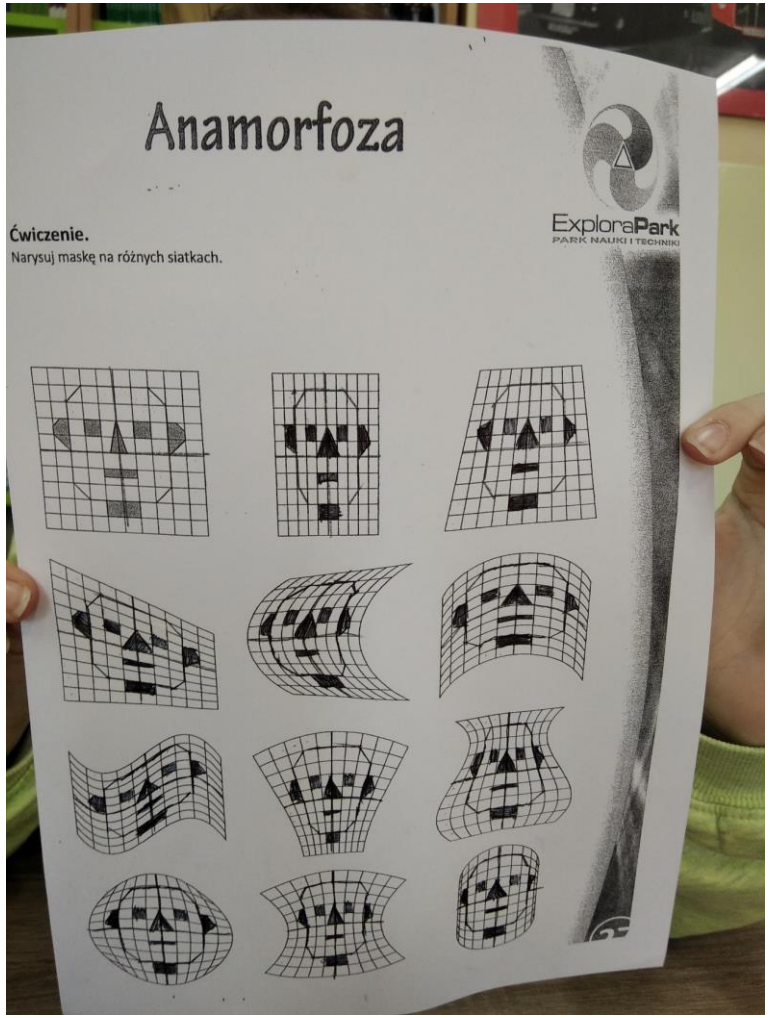


Wdrażanie uczniów do kodowania w oparciu o grę Lego Bits and Bricks. Nauka pisania kodu, współtworzenie algorytmów w celu dotarcia bohatera do wskazanego miejsca. Stopniowanie trudności. Praca w grupach i z całą klasą. Wykorzystanie zasobów pracowni komputerowej.

TEMAT: RYSUNKI W UKŁADZIE WSPÓŁRZĘDNYCH

CELE LEKCJI:

- kształtowanie umiejętności rozumienia zasady wyznaczania i odczytywania punktów w układzie współrzędnych
- kształtowanie umiejętności odczytywania współrzędnych punktów w układzie współrzędnych
- kształtowanie umiejętności zaznaczania w układzie współrzędnych punktów o podanych współrzędnych
- wykorzystanie wiadomości i umiejętności stosowania układu współrzędnych w sytuacjach praktycznych, w życiu codziennym (wykorzystanie układu równań do kodowania)
- kształtowanie umiejętności skupienia uwagi uczniów na ćwiczeniach wykonywanych samodzielnie



Podczas zajęć uczniowie wykonają zadania związane z kodowaniem w prostokątnym układzie współrzędnych. Ich zadaniem będzie zaznaczenie na układzie punktów o podanych współrzędnych oraz połączenie ich w odpowiedniej kolejności – powstanie dzięki temu rysunek. Uczniowie zmierzą się również z zadaniem odwrotnym. Otrzymają gotowy rysunek na układzie współrzędnych, a ich zadaniem będzie zakodowanie tego rysunku przy pomocy punktów o określonych współrzędnych.
Dla uczniów wytrwałych zadanie „Anamorfoza” czyli zniekształcenie – rysowanie przedmiotów na różnych siatkach (np. siatka ukośna czy zaokrąglona).