

SZABLON ZAJĘĆ „ZDOBYWCY WIEDZY”

(Wiem, umiem, potrafię!)

1. Zapoznanie z zasadami i programem zajęć. Poznanie podstawowych zasad kodowania. Strzałki w dół i w górę. Kodowanie prostych dróg poruszania się zwierząt na grach planszowych.
2. Kodowanie na planszach przebytych dróg z wykorzystaniem gier „Atelier Qudricodage” . Planowanie trasy na grze planszowej, kodowanie w parach i realizacja utworzonych poleceń.
3. Realizacja kodów na karcie . Zamalowywanie zaszyfrowanych pól. Odkrywanie rysunków – porcja lodów w pucharku.
4. Zapis instrukcji budowania wieży z kolorowych kubków. Tworzenie formuł i budowanie wg formuły.
5. Zapoznanie z tabletem i instalowanie Scrath Jr. Oznaczenie ruchu i postaci (duszka).
6. Określanie kierunków na planszy z polami 10 na 10 -(cyfry i litery).
7. Zabawy z matą do kodowania. Wykorzystanie kartoników z zestawu do maty.
8. Nagrywanie głosu i odtwarzanie. Wykorzystanie nagrań w Scrath jr.
9. Zmiana tła i duszka w aplikacji Scrath jr. Tworzenie prostych projektów.
10. Praca ze Scrath jr - strzałki kontaktu, kończenie i powtarzanie czynności.
11. Poznajemy aplikację Photon edu. Budowa robota, czujniki i funkcje.
12. Poznajemy techniki robienia kart świątecznych - przygotowanie elementów do prac.
13. Zapoznanie z grą Scotti Go ! Segregowanie klocków do programowania.
14. Matematyczna mata do kodowania. Zbiorowe kodowanie jabłka.
15. Pobieranie aplikacji i instalowanie Scotti Go!. Samouczek.
16. Mikołajkowy tor przeszkód - kodowanie na macie trasy Mikołaja i kartce stroju Mikołaja.
17. Scotti Go! Klocki i ich znaczenie. Układanie pierwszych projektów. Nauka scanowania.
18. Scanowanie zadania (programu) i uruchamianie aplikacji na tablecie. Scotti Go!
19. Planowanie trasy i programowanie "Muchy Bze, Bze". Obrót o 45 , 90 i 180 stopni.
20. Nauka nagrywania i odtwarzania dźwięku w projektach tworzonych w programie Scratch Jr. Zapisywanie projektów .
21. Interfejsy i czujniki robota Photon. Zapisywanie prostej trasy. Zabawa robotami.
22. Robot Photon. czujnik dotyku i dźwięku. Planowanie trasy ze zmiana koloru, wydobyciem dźwięku i głaskaniem robota.
23. Poruszanie się strzałkami na klawiaturze laptopa - w górę, w dół, w lewo i w prawo.
24. Podstawy obsługi laptopa. Klawiatura i jej przyciski. Uruchamianie programów. Rozwiązywanie zadań z wykorzystaniem strony MATZOO.
25. Wieże z kolorowych kubków - zapis kodu i realizacja. Układanie szyfru dla kolegi i odwrotnie.
26. Puzzle online - krajobrazy i budowle. Zadania matematyczne Matzoo.
27. Posługiwanie się wyszukiwarką internetową - strony dydaktyczne dla dzieci. Puzzle online.
28. Scrath - podsumowanie umiejętności zdobytych na zajęciach. Dowolne projekty.
29. Wyścigi Photonów. Zapisywanie trasy i pokonywanie toru.
30. Podsumowanie udziału w zajęciach. Dowolne zabawy z Photonami, na tabletach i laptopach.