

Przedmiot: **Zajęcia Komputerowe z kodowaniem**

Klasa: **1 Szkoła Podstawowa**

Przygotowanie: **Sebastian Pontus**

1. Porządkowanie obrazków w kolejności.
2. Tworzenie sekwencji obrazkowych
3. Porządkowanie piktogramów
4. Szyfrowanie - gry i zabawy
5. Wykorzystanie szyfrów i kodów w zabawie
6. Człowiek robot - tworzenie kodu ruchow
7. Człowiek robot - tworzenie sekwencji ruchu
8. "A co jeśli" - wprowadzenie do warunkowania
9. Tworzenie sekwencji warunkowych "jeśli"
10. Gry i zabawy z kodowaniem
11. Wykonywanie sekwencji na kodach strzałkowych
12. Bee Bot - wprowadzenie
13. Pamięć ROM i RAM - Bee Bot
14. Programowanie Robota
15. Kodowanie strzałkowe - wprowadzenie
16. Gdzie trafi robot? Odczytywanie kodu
17. Gdzie zatrzyma się robot? Czytanie programu
18. Z punktu A do B. Tworzenie sekwencji.
19. Do góry nogami - ćwiczenia prawo/lewo/góra/dół
20. Odczytywanie sekwencji - programowanie, ćwiczenia
21. Komputer - urządzenia wejścia i wyjścia.
22. Poprawne uruchamianie komputera
23. Bee Bot - tworzenie labiryntu.
24. Bee Bot - ćwiczenia, ucieczka z labiryntu.
25. Urządzenia wejścia - mysz, klawiatura, skaner. Omówienie.
26. Urządzenia wyjścia - głośniki, monitor.
27. Bee Bot - sekwencja najkrótszej trasy. Ćwiczenia w kodowaniu.
28. System binarny - wprowadzenie.
29. Szyfr binarny - gry i zabawy.
30. Konwersja kodu strzałkowego na binarny.
31. Różne rodzaje aplikacji. Omówienie i prezentacja.
32. Mistrz Klawiatury on-line. Wprowadzenie
33. Bee Bot - projekt zadania
34. Bee Bot - Prezentacja zadania
35. Bee Bot - zawody

