

Przedmiot: **Zajęcia Komputerowe z kodowaniem**

Klasa: **2 Szkoła Podstawowa**

Przygotowanie: **Sebastian Pontus**

1. Układanie sekwencji tekstowych
2. Szyfrowanie - gry i zabawy
3. Wykorzystanie szyfrów do tworzenia instrukcji
4. Człowiek robot - tworzenie kodu ruchow
5. Człowiek robot - tworzenie sekwencji ruchu
6. Warunek "jeśli"
7. Tworzenie sekwencji z warunkiem "jeśli"
8. Tworzmy kod "przez"
9. Tworzenie sekwencji z warunkiem "przez"
10. Łączenie sekwencji z warunkami "jeśli i "przez"
11. Zapisywanie kodu sekwencji "jeśli", "przez"
12. Powtórzenie obsługi Bee Bot
13. Pamięć ROM i RAM - Bee Bot
14. Programowanie Robota
15. Kodowanie strzałkowe - przypomnienie
16. Zapisywanie kodu strzałkowego - tworzenie sekwencji
17. Gdzie trafi robot? Odczytywanie kodu
18. Gdzie zatrzyma się robot? Czytanie programu
19. Z punktu A do B. Tworzenie sekwencji.
20. Do góry nogami - ćwiczenia prawo/lewo/góra/dół
21. Zapis graficzny strzałkowy. Wprowadzenie
22. Ćwiczenia w zapisie kodowania.
23. Skalowanie mapy - tworzenie projektu.
24. Wizualizacja. Ćwiczenia.
25. Przypomnienie informacji nt. obsługi komputera.
26. Urządzenia wejścia i wyjścia.
27. Bezpieczeństwo w sieci.
28. Wirusy komputerowe. Omówienie zagrożenia.
29. Bee Bot - ucieczka z labiryntu. Tworzenie i zapis sekwencji.
30. Różne rodzaje aplikacji. Omówienie i prezentacja.
31. Mistrz Klawiatury on-line. Wprowadzenie
32. System binarny. Wprowadzenie.
33. Kodowanie drabinkowe.
34. Microsoft Paint. Ćwiczenia.
35. Praca w edytorze Word. Formatowanie tekstu.

