

Przedmiot: **Zajęcia Komputerowe z kodowaniem**

Klasa: **3 Szkoła Podstawowa**

Przygotowanie: **Sebastian Pontus**

1. Tworzenie sekwencji tekstu i obrazu
2. Szyfrowanie - gry i zabawy
3. Wykorzystanie szyfrów do tworzenia instrukcji
4. Człowiek robot - tworzenie i pisanie kodu ruchow
5. Człowiek robot - pisanie kodu sekwencji ruchu
6. Tworzenie sekwencji z warunkiem "jeśli"
7. Tworzenie instrukcji z warunkiem "jeśli"
8. Tworzemy kod "przez"
9. Tworzenie sekwencji z warunkiem "przez"
10. Łączenie sekwencji z warunkami "jeśli i "przez"
11. Zapisywanie kodu sekwencji "jeśli", "przez"
12. Przypomnienie informacji nt. obsługi komputera.
13. Bezpieczeństwo w sieci.
14. Co kryje się we wnętrzu komputera?
15. Urządzenia wejścia i wyjścia.
16. Obsługujemy drukarkę.
17. Pendrive - zapis, odczyt, pojemność.
18. Wyszukiwanie informacji: Wikipedia i słowniki on-line.
19. Przeglądarki internetowe - różne rodzaje.
20. Mistrz Klawiatury. Ćwiczenia on-line.
21. Programy edukacyjne online.
22. Microsoft Word. Formatowanie tekstu.
23. Microsoft Word. Tekst i obraz.
24. Microsoft Excel. Zastosowanie.
25. Kalendarz Google. Planowanie.
26. Microsoft Paint. Ćwiczenia.
27. Lego Mindstorms. Wprowadzenie.
28. Urządzenia wejścia i wyjścia Mindstorms.
29. Czujniki i ich zastosowanie.
30. Programowanie blokowe.
31. Warunkowanie "jeśli" w robotyce.
32. Sekwencja "przez" w robotyce.
33. Co to jest pętla? Lego Mindstorms
34. Microsoft Office. Różnorodność aplikacji.
35. Kodowanie Lego Mindstorms. Gry i zabawy.

