

Dla przykładu zadania poniższej.

Zadanie 1. Zaszyfrowane wyrazy

Odczytaj i zapisz zaszyfrowane wyrazy- ćwiczenie można przygotować samemu w programie Word korzystając z symboli

a) 1 ☹, 3 ☹, 1 ☹, 4 ☹, 3 ☹

.....

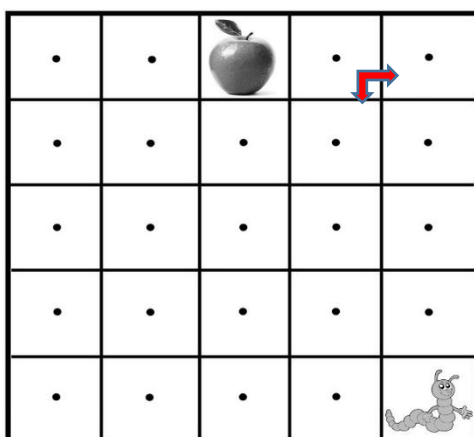
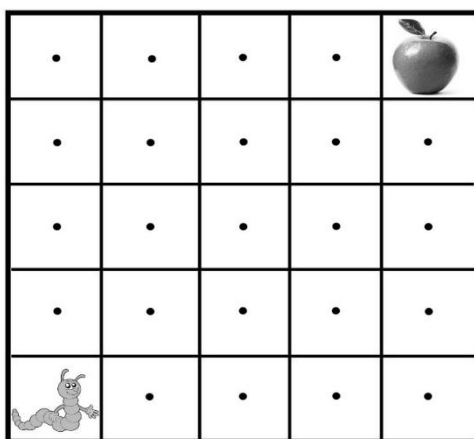
b) 5 ☹, 3 ☹, 4 ☹, 5 ☹

.....

c) 3 ☹, 3 ☹, 1 ☹, 4 ☹, 1 ☹

.....

Zad2. Znajdź i narysuj drogę robaczka do jabłka.

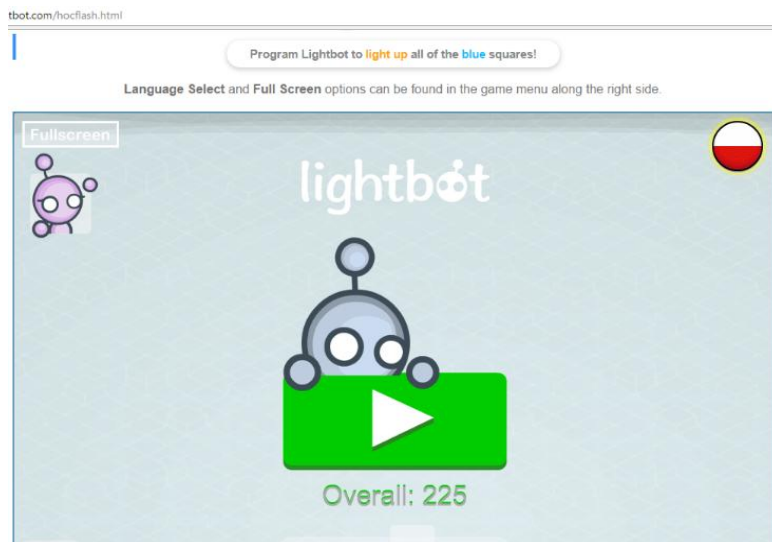


☹	☹	☹	☹
B	C	D	E
G	H	I	J
L	M	N	O
U	P	R	S
U	W	Y	Z

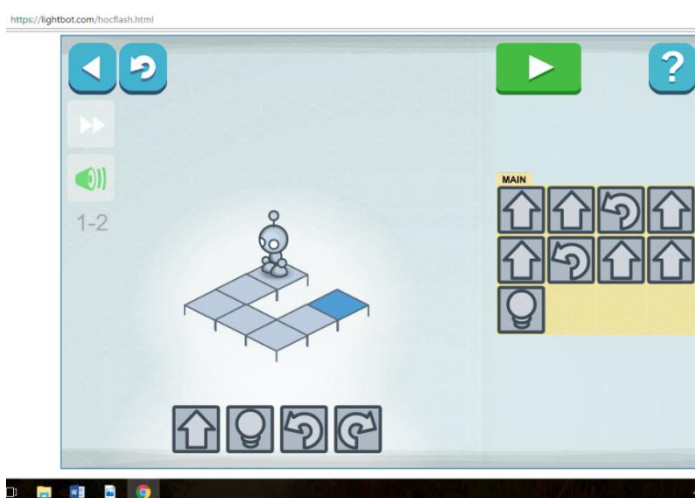
Również Internet oferuje wiele gier, aplikacji które uczą umiejętności kodowania.

1.PROGRAM LIGHTBOT

Link do programu -<https://lightbot.com/hocflash.html>



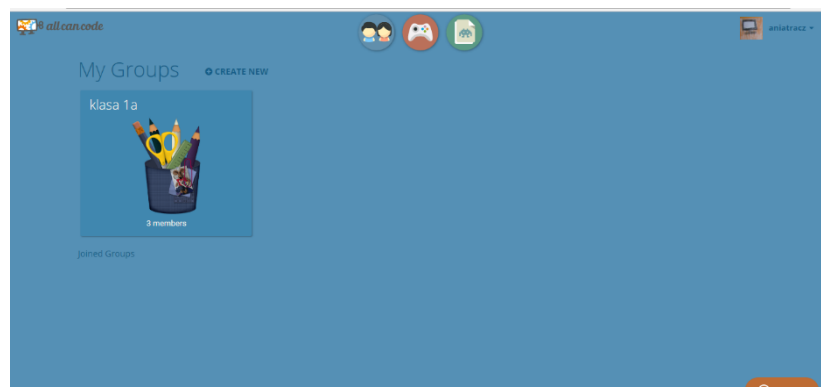
Swoją przygodę z programowaniem moi uczniowie rozpoczęli w programie Lightbot-„Pan Żaróweczka”. O tyle jest to proste dla małych dzieci, że nie wymaga on rejestracji, możemy ustawić język i do pracy. Są trzy poziomy: **Poziom Podstawowy, Procedury, Pętle**- za każdym razem coraz trudniejsze. Zadaniem jest ułożenie kodu dla Pana Żaróweczki tak, aby po drodze również zapalił wszystkie światła. Kod zapisywany jest **w postaci wizualnej**. W trakcie pracy w programie będą się na początku pojawiały krótkie zapowiedzi działań i zadania motywujące do dalszych zmagania. W pierwszym poziomie jest 8 plansz. Komendy ustawiamy na połączonym po prawej stronie polu poprzez kliknięcie na poszczególne **komendy-idź, zapal, skręć w prawo, w lewo, skocz**. Klikając na zieloną strzałkę w każdej chwili dzieci mają podgląd na sprawdzenie, czy pan Żaróweczka porusza się w właściwym kierunku i czy zapala każdą niebieską planszę. Usuwa też się złą komendę przez kliknięcie na nią lub przesunięcie z powrotem do paska. Po zaliczeniu już podstaw uczeń może otrzymać **certyfiakat**.



Niektórzy uczniowie mojej klasy- którzy uczęszczają na kółko komputerowe już opanowali poziom podstawowy. Na kolejnej godzinie będziemy wykonywać pozostałe.

2. PROGRAM RUNMARCO

LINK DO PROGRAMU - www.allcancode.com/runmarco



Kolejnym wyzwaniem będzie program Run Marco. Program oferuje dwie opcje.

1. Nauczyciel rejestruje się na w programie. Może założyć klasę wtedy ma możliwość śledzenia postępów uczniów. Program automatycznie generuje hasła dla uczniów, które podaje nauczyciel uczniom, albo mogą się on logować poprzez unikatowy link wygenerowany dla założonej klasy.
2. Druga opcja- bez rejestracji uczeń wybiera język, klika na zieloną strzałkę i gra.

Program oferuje 2 poziomy. Bohaterami są Marco i Sofia – do wyboru przez gracza. Poziom pierwszy ten jest poziomem startowym – wprowadza ruch postaci (**naprzód, skręt w lewo i w prawo**) oraz **pojęcie pętli (powtórzenia)**. Poziom 2 bardziej skomplikowany składa się z 32 plansz. Każda gra poprzedzona jest instrukcją. Komendy są w postaci bloków.

Grze towarzyszy ciekawa muzyka, uczniowie mają również zieloną strzałkę do podglądu. Złe komendy mogą usuwać do kosza i układać nowe

Po ułożeniu dobrego kodu uczniowie otrzymują podziękowania – w formie okłasków.

Zachęcam wszystkich do zabawy w kodowanie oraz polecam stronę - <https://code.org/>

Anna Tracz

