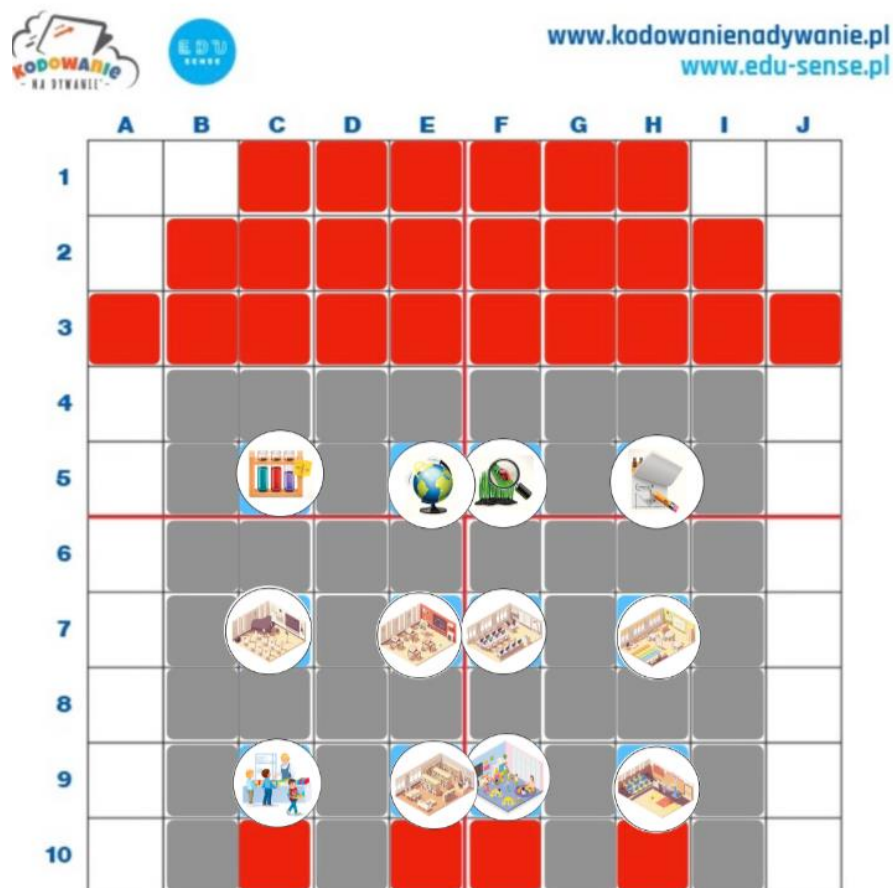
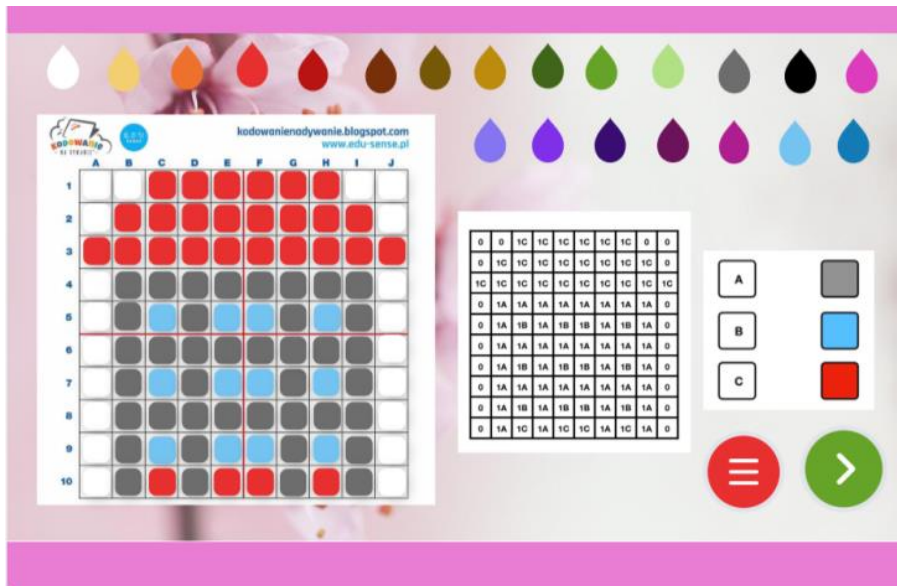


Uczniowie na pierwszych zajęciach z programu na podstawie kodu binarnego ułożyli kształt przypominający budynek szkolny. Policzyli ile kwadratów zużyli na poszczególne elementy obrazka. Rozwiązywali zagadki logiczne polegające na umieszczeniu w budynku szkolnym poszczególnych sal lekcyjnych: bibliotekę, stołówkę, salę gimnastyczną i świetlicę.



Zadanie 2. Dbamy o bezpieczeństwo w szkole i poza nią.

W zadaniu drugim uczniowie wykonali szereg aktywności, które rozwijały logiczne myślenie oraz zwracały uwagę na kwestie zachowania bezpieczeństwa na drogach.



Zadanie 3. Zakodowany ruch drogowy.

W zadaniu trzecim wykorzystaliśmy informację na temat sygnalizacji świetlnej. Zadania z wykorzystaniem sygnalizacji świetlnej pozwoliły nie tylko przypomnieć zasady bezpiecznego poruszania się po drodze, ale też wpłynęły na rozwój logicznego myślenia.

view.genial.ly działa teraz w trybie pełnoekranowym (Aby zamknąć pełny ekran, naciśnij [Esc])

kodowanienadywanie.blogspot.com
www.edu-sense.pl

genial.ly

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Legenda:

- B2, B3, B4, B5, B6, C2, C6, D2, D3, D4, D5, D6, G3, G4, G5, G6, H3, H6, I3, I4, I5, I6
- C7, C8, C9, C10, H7, H8, H9, H10
- C3, H2
- C4
- C5, H5

Zadanie 4. Poznajemy bibliotekę.

Uczniowie podczas wykonywania czwartego zadania odwiedzili bibliotekę szkolną. Podczas tej wizyty dowiedzieli się jakie zasady panują w bibliotece, jak założyć swoją kartę w bibliotece oraz wypożyczyć książkę. Uczniowie ułożyli puzzle na tablicy interaktywnej, uporządkowali książki na półce, kierując się podanymi w zadaniu informacjami, a także stworzyli kod offline, który pozwolił dziewczynce odłożyć wszystkie książki na półkę.





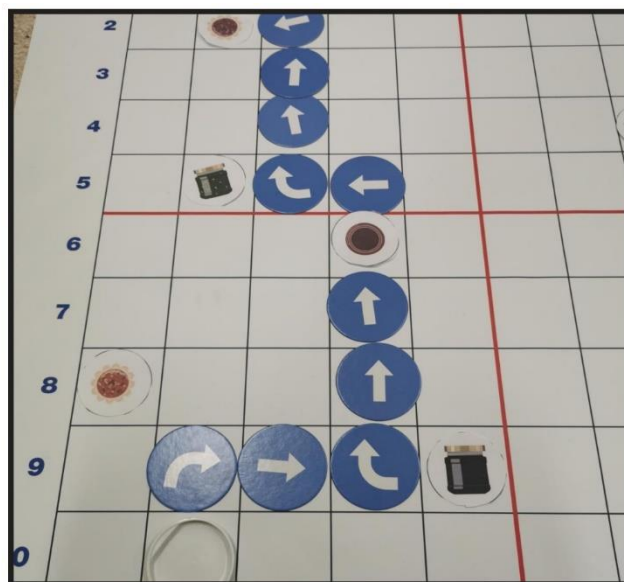
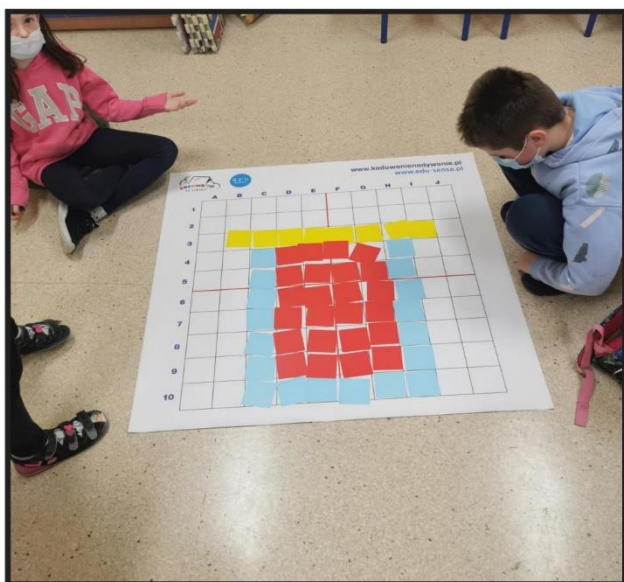
Zadanie 5. Zdrowie dobrze zaprogramowane.

Zadanie 5 pozwoliło nam kształtować postawę prozdrowotną. Dowiedzieliśmy się jakich narzędzi używa lekarz podczas swojej pracy oraz do czego one służą. Stworzyliśmy grafiki przedstawiające działania mające szkodliwy wpływ na zdrowie oraz stworzyliśmy kod offline na macie do kodowania, dzięki któremu przeprowadziliśmy ucznia przez pola z pozytywnym wpływem na zdrowie oraz omijaliśmy te, które miały negatywny wpływ na zdrowie.



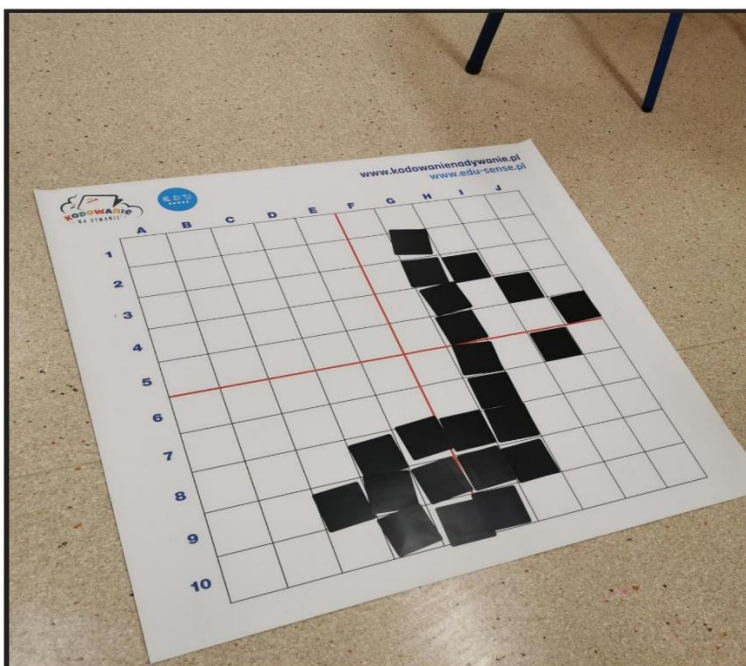
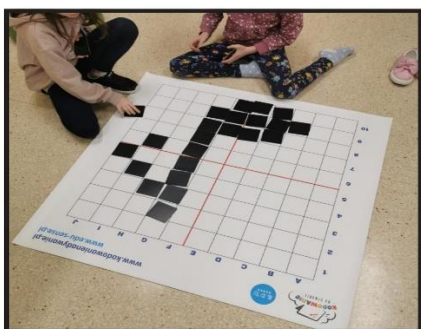
Zadanie 6. Jesienne przetwory.

Na szóstych zajęciach z programu rozmawialiśmy na temat jesiennych przetworów. Porozmawialiśmy o tym, w jaki sposób można przechowywać/przetwarzać warzywa, owoce, grzyby, żeby korzystać z nich przez całą zimę. Stworzyliśmy na macie do kodowania obrazek słoika na podstawie współrzędnych. Ustalaliśmy, które elementy obrazków stanowią komplet i stworzyliśmy kod, który je połączył.



Zadanie 7. Zabawy z dźwiękiem.

Na początku zajęć zadaniem uczniów było odkrycie jaki jest ich temat, uczniowie za pomocą współrzędnych stworzyli obrazek na macie do kodowania prezentujący nutę. Następnie uczniowie uczestniczyli w zabawie ruchowej z reakcją na dźwięki dzwonków diatonicznych. Ostatnim zadaniem było stworzenie kodu, który zaprowadzi dziewczynkę na pole z emotikonem, który nie ma pary.



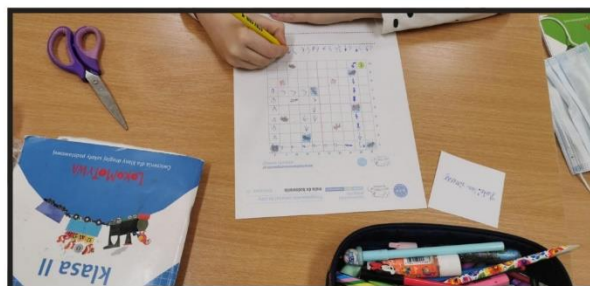
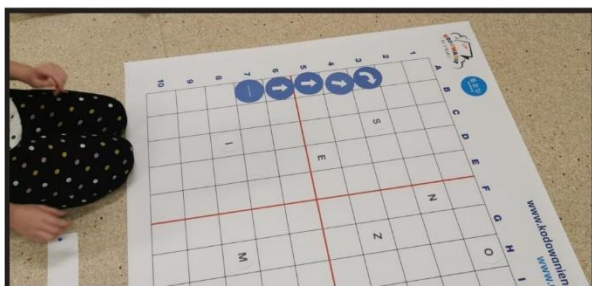
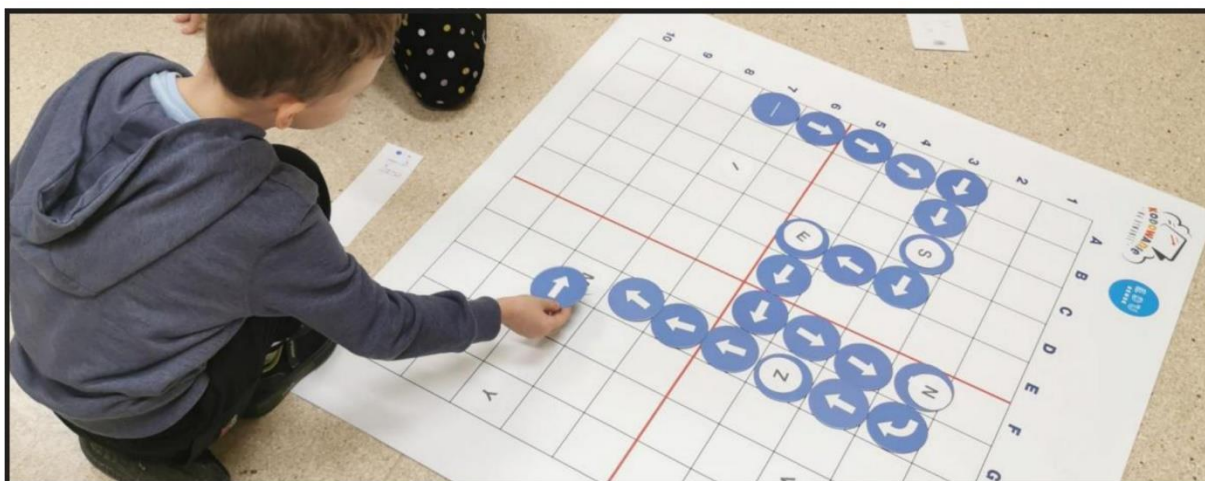
Zadanie 8. Polska... moja Ojczyzna.

W związku z nadchodzącym Świętem Niepodległości porozmawialiśmy o naszej Ojczyźnie – Polsce oraz o tym co to znaczy być Polką/Polakiem. Kolejnym zadaniem było ułożenie puzzli w całość, porozmawialiśmy o tym, co przedstawia obrazek, który powstał po złożeniu puzzli. Porozmawialiśmy również o tym, że bliższą i dalszą społeczność tworzą ludzie, wszyscy tworzymy nasz kraj. Następnym zadaniem było uzupełnienie, na podstawie podanych koordynatów, odpowiednich pól czerwoną barwą, dzięki temu stworzyliśmy napis POLSKA. Ostatnie zadanie na ósmych zajęciach polegało na stworzeniu dwóch kodów (dla chłopca i dla dziewczynki), które zaprowadzą ich na pole z mapą Polski. Chłopiec miał przejść przez Warszawę, a dziewczynka przez Gdańsk.



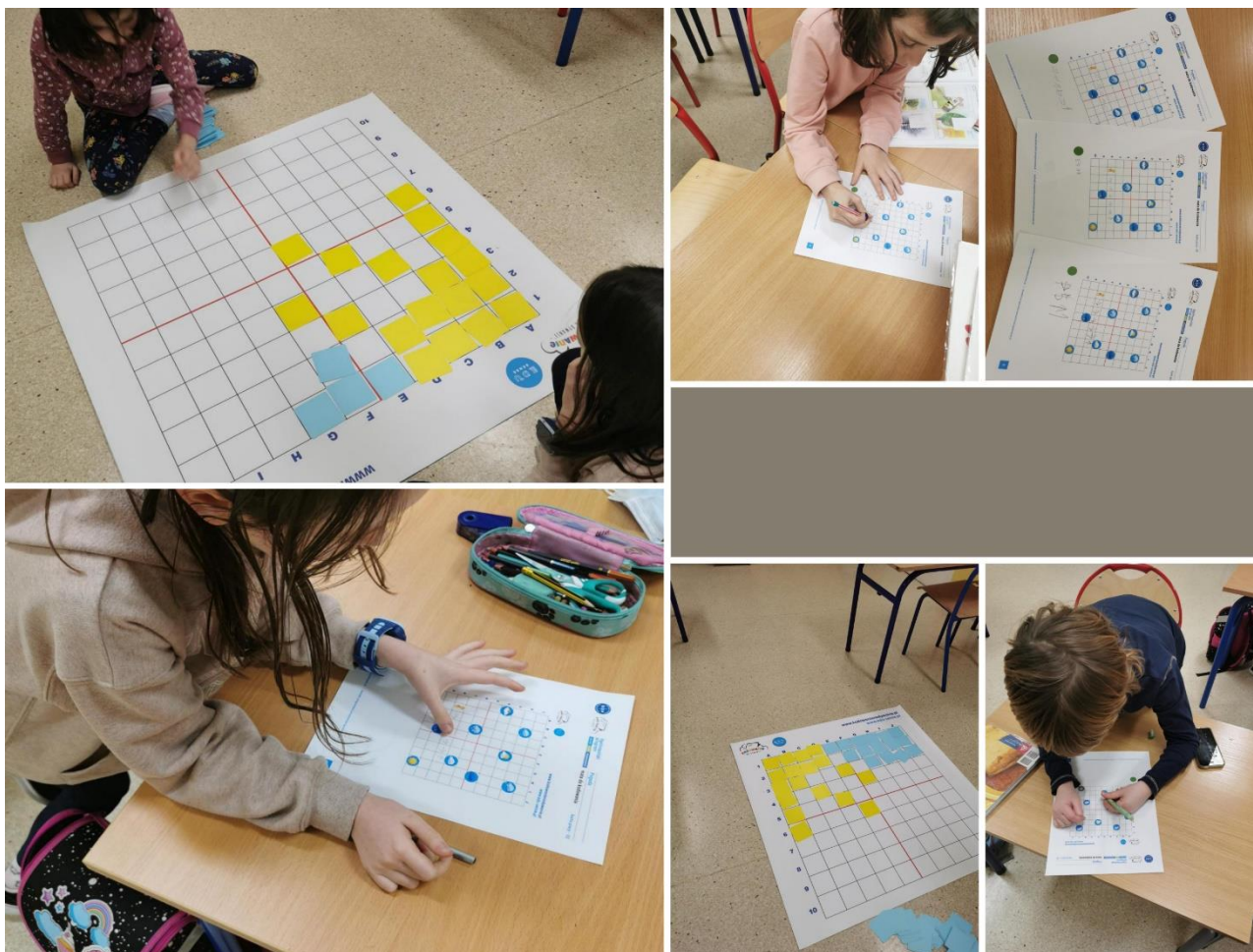
Zadanie 9. Przygotowania zwierząt do zimy.

Podczas wykonywania zadania 9 uczniowie dowiedzieli się, co to znaczy, że zwierzęta zapadają w sen zimowy. Stworzyli kod offline, który pozwolił odkryć hasło dotyczące tematyki zajęć przy tym trenowali podawanie współrzędnych określonych pól na macie do kodowania, a także stworzyli kod offline, który przechodził przez pola ze zwierzętami zapadającymi w sen zimowy.



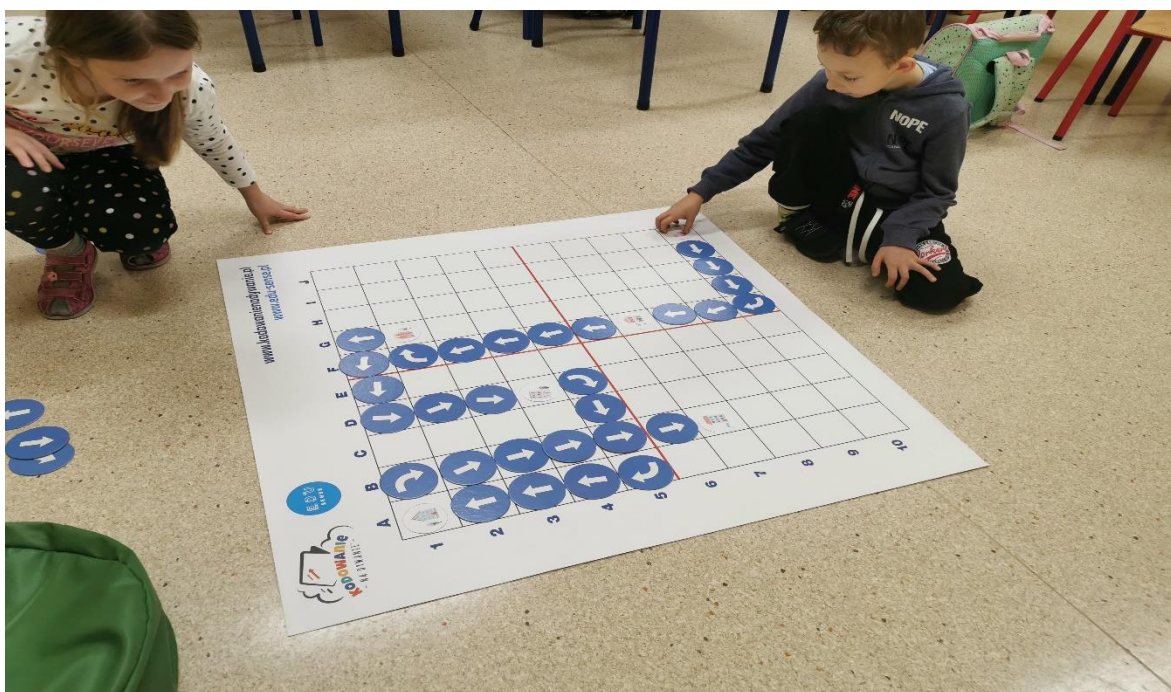
Zadanie 10. Pogoda

Pogoda, co to właściwie jest? Jakie są jej elementy? Odpowiedzi na zadane pytania poszukiwali uczniowie na 10 zajęciach programu. Zadaniem uczniów było spróbujecie odgadnięcie tematu zajęć układając na macie do kodowania na podstawie współrzędnych obrazek. Kolejnym zadaniem było stworzenie kodu offline, który zaprowadził figurkę na pole z grafiką najlepiej obrazującą stan pogody, który widzieli za oknem.



Zadanie 11. W krainie świętego Mikołaja.

Grudzień, to czas oczekiwania na święta, na koniec roku...i na wizytę świętego Mikołaja. Na zajęciach porozmawialiśmy o wizycie pewnego gościa, gościa, na którego wszyscy czekają. Wszyscy uczniowie wiedzieli dlaczego Mikołaj przychodzi do naszych domów dlatego ich zadaniem było stworzenie kodu, który zaprowadził Mikołaja do wszystkich domów aby mógł dzieciom rozdać prezenty.



Zadanie 12.

Baśniowa kraina...jak może wyglądać? Kogo możemy w niej spotkać? Odpowiedzi na te pytania szukali uczniowie na zajęciach dwunastych. Zajęcia zaczęliśmy od dyktanda graficznego w dużym formacie. Porozmawialiśmy o tym, z czym kojarzą nam się zamki i gdzie możemy je spotkać. Kolejnym zadaniem było ułożenie puzzli w całość. Uczniowie dzięki ułożeniu puzzli stworzyli baśniową krainę,

więc pozostało im stworzenie bohaterów, którzy w niej zamieszkają. Na koniec zajęć uczniowie stworzyli opowieść, w której pojawili się ich bohaterowie.



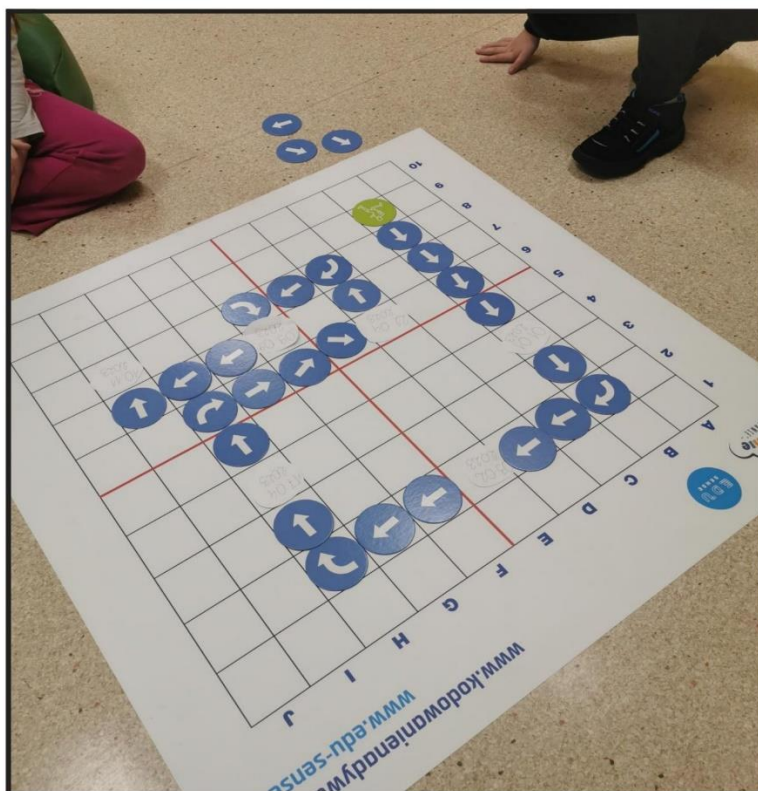
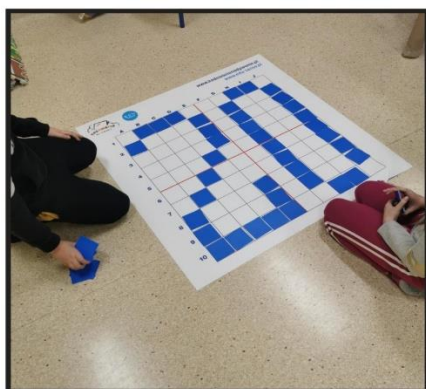
Zadanie 13. Czekamy na święta.

W zadaniu 13 uczniowie ułożyli obrazek na podstawie słownej instrukcji, dzięki dobremu ułożeniu kolorowych kartoników powstała choinka, uczniowie ozdobili ją kolorowymi bombkami, kładąc je w odpowiednich miejscach po odczytaniu współrzędnych. Kolejnym zadaniem było stworzenie sudoku z kolorowych bombek. Ostatnim zadaniem na tych zajęciach było stworzenie kodu offline na macie do kodowania, który zaprowadzi samochodzik na pole z choinką, po drodze przechodząc przez wszystkie pola, na których są bombki.



Zadanie 14. Nowy Rok.

Zajęcia rozpoczęliśmy od ułożenia na podstawie współrzędnych wzorów na macie do kodowania. Uczniowie odczytali liczbę, która powstała na macie do kodowania, porozmawialiśmy o tym co ona oznacza. Następnie uczniowie napisali dowolne daty na pustych krążkach i ułożyli je dowolnie na macie, później ich zadaniem było stworzenie kodu, który przechodzi przez pola z datami w kolejności chronologicznej, przy uczniowie przypomnieli sobie nazwy miesięcy. Ostatnim zadaniem uczniów było ustalenie co chcieliby robić w nadchodzącym Nowym Roku oraz jakie marzenia chcieliby zrealizować. Życzymy wszystkim aby udało się zrealizować wszystkie postanowienia, plany i marzenia.



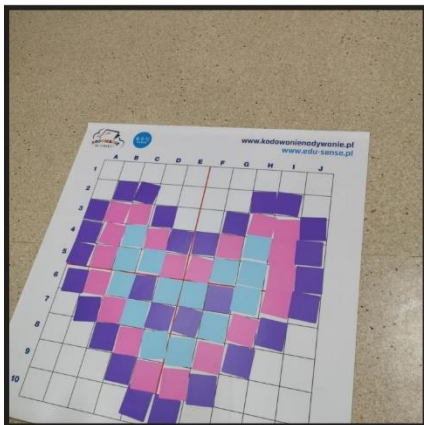
Zadanie 15. Podróż w czasie.

Podróż w czasie, to marzenie niejednej osoby. Móc dowolnie powracać do przeszłości lub przenosić się w przyszłość. Pierwszym zadaniem uczniów było posegregowanie grafik (w dowolny sposób), następnie porozmawialiśmy o tym do czego służyły/do czego służą przedmioty przedstawione na grafikach. Zwróciliśmy uwagę, jak zmieniał się ich wygląd i funkcjonalności na przestrzeni lat. Kolejnym zadaniem uczniów było wyobrażenie sobie, że wsiadają do wehikułu czasu i przenoszą się do roku np. 2063. Uczniowie narysowali przedmioty, które będą wykorzystywane w codziennym życiu w roku, do którego się przenieśli. Porozmawialiśmy również o tym, jak może wyglądać przyszłość, jakie zawody będą popularne, jakich może już nie być. Zwróciliśmy uwagę na to, że w wielu branżach wykorzystywane będą roboty. Następnym zadaniem było ułożenie na macie do kodowania robotów w taki sposób, aby ten sam robot nie powtórzył się ani w linii poziomej, ani w linii pionowej. Ostatnim zadaniem było stworzenie kodu offline, który zaprowadził dziewczynkę na pole z wehikułem czasu. Bohaterka zadania musiała po drodze na metę przejść przez wszystkie pola, na których znajdowały się przedmioty w wersji używanej kilka - kilkadziesiąt lat temu.



Zadanie 16. Gdybym była babcią, gdybym był dziadkiem.

Styczeń to miesiąc, w którym wnukowie świętują dzień swoich babć i dziadków. Zajęcia 16 tematycznie były związane właśnie z babcią i dziadkiem, czyli z osobami dla dzieci bardzo ważnymi. Na początku zajęć porozmawialiśmy o tym, czy pamiętają kto niedługo będzie obchodził swój dzień i czyje to będzie święto. Na macie do kodowania uczniowie rozłożyli kolorowe kartoniki na odpowiednich polach, następnie ich zadaniem było dołożyć symetryczną część wzoru. Stworzony wzór symbolizował wszystkie ciepłe uczucia, które uczniowie żywią do swoich dziadków. Kolejnym zadaniem uczniów było wyobrażenie sobie, że są dziadkami, babciami i opisanie swojego wymarzonego dnia z wnukami, uczniowie mieli wybrać obrazki, które przedstawiały wybrane czynności i stworzyć kod na macie do kodowania. Na koniec zajęć porozmawialiśmy o tym, co to jest drzewo genealogiczne, następnie uczniowie narysowali portrety członków rodziny na swoich drzewach genealogicznych.



Zadanie 17. Sporty zimowe.

Sport warto uprawiać o każdej porze roku, nie tylko latem. Zima oraz zbliżające się ferie zimowe, to mnóstwo możliwości na aktywne spędzanie czasu na dworze. Wybór jest spory: łyżwy, narty, sanki każdy znajdzie coś odpowiedniego dla siebie. Na początku zajęć wymieniliśmy wszystkie sporty, podczas uprawiania których wykorzystywane są łyżwy, narty, snowboard oraz sanki. Następnie uczniowie ułożyli puzzle przedstawiające aktywności zimowe. Ostatnim zadaniem uczniów było rozwiązywanie sudoku.



Dziękujemy wszystkim uczniom za aktywny udział w Programie Uczymy Dzieci Programować!