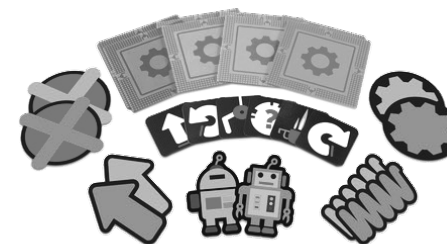




Zabawa w kodowanie. Lets go code LR 2835



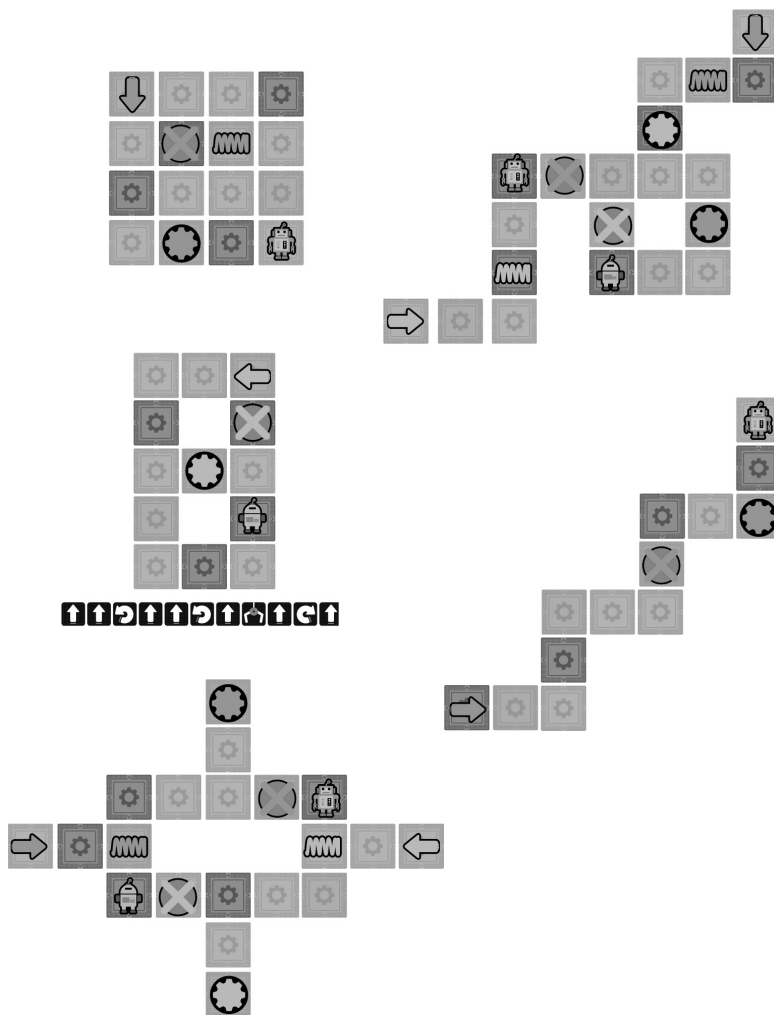
ZESTAW ZAWIERA

- 20 podwójnych kart z symbolami
- 20 kart labiryntu
- 2 karty roboty
- 2 karty koła zębate
- 2 karty sprężyny
- 2 karty strzałki startowe
- 2 karty X

CZYM JEST KODOWANIE?

Kodowanie to specyficzny sposób wyrażania komend i instrukcji, które mówiąc w prosty sposób - przekazują komputerowi, co ma robić. W skrócie: kodowanie zmusza komputer, by wykonał wystosowane przez nas polecenie. Na szczęście jest wiele sposobów przyswajania wiedzy z tego zakresu, niekoniecznie związanych z siedzeniem przed ekranem. Gra uczy myślenia analitycznego, sortowania informacji, odnajdywania ścieżek pomiędzy dwoma punktami. Dzieci uczą się rozwiązywania problemów poprzez pokonywanie kolejnych etapów i dzielenia większych, trudniejszych zagadnień na mniejsze - łatwiejsze do rozwiązania.

SI IN LR 2835 08 /17



OSTRZEŻENIA!



1. Przeznaczone dla dzieci powyżej 3 lat. Małe elementy - ryzyko połknięcia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

LABIRYNTY I KARTY KODUJĄCE

Rozpocznij, budując prosty labirynt: ułóż cztery wybrane maty w dowolny sposób - tak jak na obrazku poniżej. Umieść strzałkę na początku drogi, wskazując w ten sposób wybrany kierunek na matach, a następnie połóż robota na końcu ścieżki. Krok po kroku, posuwaj się przez labirynt, wypowiadając komendy, które wykonujesz: „w przód (1)”, „w przód (2)”, „obróć w lewo (3)”, „w przód (4)”. Następnie rozmieść 4 karty kodowania w odpowiedniej kolejności, tłumacząc, że odwzorowują ruch, jaki przed chwilą był wykonany. Upewnij się, że dziecko nie myli obrotu z krokiem w lewo.

Kontynuuj zabawę z kolejnym labiryntem - tym razem ułóż karty kodujące przed poruszaniem się po labiryncie. Pozwól dziecku wypowiedzieć komendy w sekwencji, nim wykonasz ruch.



MOŻLIWOŚCI GRY - WSKAZÓWKI

Gra kooperacyjna

- Poproś dzieci, by dobrały się w pary. Jedno dziecko buduje labirynt i porusza się po nim; drugie układa odpowiednią sekwencję kart kodujących i prowadzi współgracza krok po kroku do mety.
- Dla początkujących naszykuj określoną ilość mat, rozpoczynając od małej ilości, np. 5. Dziecko może budować labirynty w dowolny sposób, tak długo, jak ścieżka ma swój początek (strzałkę) i koniec (robota).
- Czas na ruch! Niech koder rozpocznie wydawanie komend tak, by doprowadzić drugiego uczestnika zabawy do końca.
- Jeśli ścieżka była zakodowana błędnie, dzieci powinny pracować wspólnie by znaleźć mankament i poprawić sekwencję. Następnie należy ponownie spróbować przejść labirynt.

Gra kooperacyjna z przedmiotami specjalnymi

- Dołącz trybiki, sprężyny i X'y do labiryntu by zwiększyć trudność i poszerzać horyzonty myślenia!

RODZAJE KART

- sprężyna - podnieś i zanieś robotowi do naprawy
- trybik - podnieś i zanieś robotowi do naprawy
- X: blokada! Nie można wejść na tą matę



Dołącz do zabawy poniższe karty kodujące by wydawać nowe komendy:

- chwytak - podnieś sprężynę lub trybik
- odrzutowy plecak - „przeleć” (przejdź) nad X, do następnej maty labiryntu. To jedyna karta, która pozwala przechodzić nad X. W przypadku ułożenia dwóch X'ów jeden po drugim - pozwala na przejście przez oba w jednym ruchu.
- karta zagadka - użyj swojej wyobraźni! Wydadź dowolnej polecenie (gdaciz jak kura, stój na jednej nodze, dotknij nosa...) poprzez umieszczenie kart w sekwencji kodu.

Zawsze pamiętaj, by ułożyć strzałkę na początku. Skieruj ją we właściwym kierunku!

DWIE DRUŻYNY

- Stwórzcie dwie drużyny - koderzy i odkrywcy - zamieniajcie się rolami!

- Rywalizujcie ze sobą w tym samym czasie! Stwórzcie dwa zespoły złożone z kodera i odkrywcy - każdy posiada własną strzałkę i robota. Niech obie drużyny obiorą inne punkty krańcowe. W przypadku, gdy brakuje Wam kart kodujących - zacznijcie zapisywać komendy na papierze.