Na dziś zaplanowałyśmy zajęcia z elementami kodowania

1. Stopa za stopą

 Rodzic z dzieckiem wykleja na podłodze łamaną linię – coś na kształt prostego labiryntu – ale załamania robimy po kątem 90 stopni. Przed rozpoczęciem rodzic wyjaśnia co to jest ten kąt 90 stopni na przykładach – róg stołu, róg w pokoju, kartka papieru i ćwiczy obroty w lewo i prawo z otwartymi oczami, a dopiero później – z zamkniętymi.

         Na początek dzieci mogą przejść labirynt po wyklejonej linii samodzielnie, z otwartymi oczami, ćwicząc jednoczenie obroty lewo i prawo 90 stopni. Następnie jedno z dzieci ustawia się na starcie i zawiązujemy mu oczy, a drugie dziecko lub rodzic staje obok i wciela się w rolę programisty. Dziecko, które będzie podążać po linii jest robotem, który wykonuje polecenia wydawane przez komputer. Jednostką miary w poruszaniu się jest jedna stopa.

**Przykładowe komendy:**

-Idź trzy stopy do przodu, obróć się w lewo, idź 5 stóp do przodu, stój, cofnij się o jedną stopę, obróć się w prawo, idź 4 stopy do przodu…

1. Zgadnij co to?

             Podczas tej zabawy jedna osoba ma na kartce w kratkę rysunek na przykład domek, słońce, kwadrat, drzewo, rybę, ptaka itp. Ważne, aby to była prosta ilustracja składająca się z figur geometrycznych. Zadaniem tej osoby jest wydanie odpowiednich komend wypowiadając je na głos w taki sposób, aby druga osoba wykonując te komendy rysowała rysunek podobny do tego z naszej kartki. Osoby biorące udział w zabawie nie powinny widzieć swoich kartek. Gdy pierwsza osoba skończy wydawać komendy, druga próbuje odgadnąć co przedstawia rysunek.

1. Buduj ze mną

W tej zabawie dzieci siedzą za wybudowanym na przykład z kartonu lub krzesła z kocem parawanu. Każde dziecko ma po swojej stronie drewniane klocki. Jedno z nich buduje wieżę głośno opowiadając co dokładnie robi, z jakich klocków i w jaki sposób je układa. Dziecko z drugiej strony na podstawie zasłyszanych instrukcji stara się budować bliźniaczą wieżę.

Na początek wykorzystujemy tylko kilka klocków stopniowo zwiększając ich ilość i stopień trudności zabawy. Po zbudowaniu wieży odsłaniamy parawan i sprawdzamy czy obie wież są takie same (

1. Pokonaj magiczną trasę według instrukcji

         Wyznaczamy tor z około 10 kolorowych kartek. Mogą być one ułożone jedna obok drugiej lub w niewielkich odstępach w linii prostej. Dzieci układają algorytm, według którego należy pokonać tor.

***Przykładowo:****na czerwonym polu można stać tylko na jednej nodze, na żółtym polu stajemy na palcach, na niebieskim polu podskakujemy pięć razy, na zielonym polu stajemy na piętach, a na pomarańczowe pole możemy przejść dotykając tylko dłońmi.*

1. Połącz w pary

