

„Słoneczne” zabawy z Kodusiem (2)

ZADANIE 1

Do zabawy potrzebna jest tylko kartka papieru w kratkę i ołówek. W dowolnym miejscu na kartce rysujemy kropeczkę a następnie tworzymy prosty rysunek poruszając się tylko po liniach, np. domek. Potem kodujemy obrazek strzałkami(na dole rysujemy strzałki w kierunkach w jakich rysowaliśmy kreski tworząc domek). Można też zapisać ile pól przesunąć i jakim kierunku, np.: 3↑,4↓, 4→, 5←

Następnie przekazujemy zakodowaną instrukcję dziecku wraz z zaznaczeniem kropki startowej. Dziecko na podstawie zakodowanej instrukcji próbuje odtworzyć rysunek.

ZADANIE 2

„Idź do celu” - zabawa na macie polegająca na poruszaniu wybranym zwierzątkiem do celu, przy czym jeden kwadrat to jeden ruch. Następnie dziecko może rysować za pomocą strzałek drogę a rodzic porusza się według kodu, czyli według instrukcji narysowanej za pomocą strzałek.

<https://ztorbynauczycielki.pl/kodowanie/>

<https://ztorbynauczycielki.pl/idz-do-celu-kodowanie/>

ZADANIE 3

Do zabawy potrzebna jest narysowana na kartce bloku mata, czyli duży kwadrat podzielony w środku na 25 kwadratów oraz zestaw kolorowych figur geometrycznych (można wyciąć kilka kwadratów, kół, prostokątów, trójkątów i pokolorować je na żółto, czerwono, niebiesko, zielono)

W poziomych górnych kwadratach układamy kartoniki pomalowane w czterech kolorach(żółty, czerwony, zielony, niebieski), w pionie: kontury figur -kwadrat, koło , prostokąt, trójkąt. Zadaniem dziecka jest uzupełnić puste pola figurami według kodu.

Podobne zabawy znajdziecie na poniższej stronie:

<https://ztorbynauczycielki.pl/zabawy-w-kodowanie/>