Bee-Bot- zabawy z kodowaniem. Scenariusz zajęć korekcyjno-kompensacyjnych w kl. III

*Iwona Przeździak*

**Temat:** Zabawy z kodowaniem- rozwijanie orientacji przestrzennej.

**Cele:**

- rozwijanie słownictwa związanego z następstwem zdarzeń: przed, potem, po, a następnie,

- rozwijanie orientacji przestrzennej,

- zapoznanie z nowoczesnymi technologiami i pomocami do nauki programowania,

- utrwalanie znajomości kierunków (prawo/lewo),

- kształtowanie umiejętności z obszaru kodowania,

- doskonalenia logicznego myślenia,

- ćwiczenie koncentracji uwagi,

- ćwiczenie orientacji wzrokowo-ruchowej,

- rozwijanie umiejętności zgodnej pracy w grupie.

**Pomoce dydaktyczne***:*

karta pracy z kodowanką, Bee-Bot, gra memory,

**Przebieg zajęć:**

1. Zabawa ruchowa „ Pingwin”.

Och - jak przyjemnie i jak wesoło  
W pingwina bawić się, się, się  
Raz nóżka lewa, raz nóżka prawa,  
Do przodu, do tyłu i raz, dwa, trzy!  
Raz nóżka lewa, raz nóżka prawa,  
Do przodu, do tyłu i raz, dwa, trzy!

2. Odkodowanie hasła – tematu zajęć.

Hasło: uczymy się kodować.

Karta pracy 1 w załączeniu.

3. Kodowanie przez uczniów swojego imienia.

4. Zapoznanie uczniów z nowoczesną pomocą do nauki programowania Bee-botem.

5. Programowanie Bee-bot'a, aby dotarł do wyznaczonego miejsca na planszy.

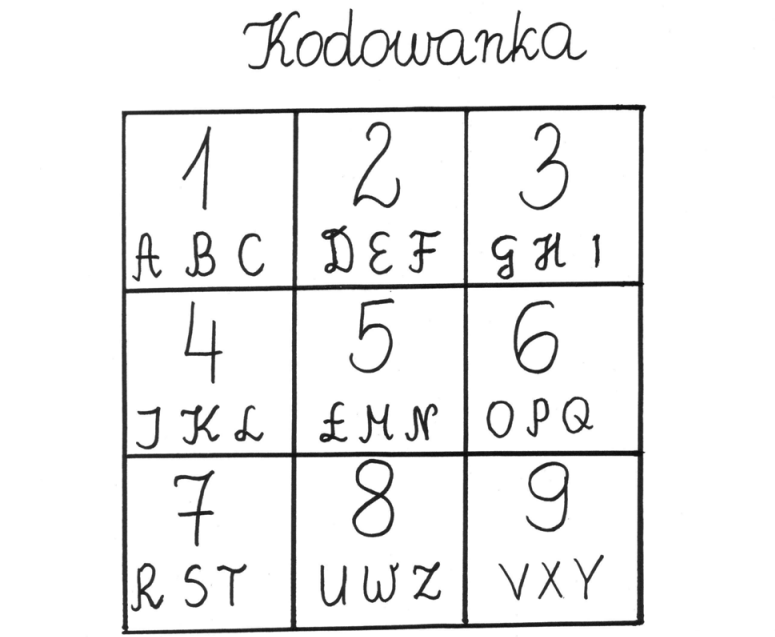
Każdy uczeń indywidualnie wykonuje ćwiczenie.

6.Ćwiczenia wyciszająca – gra memory.

7. Podsumowanie zajęć

**Załącznik 1**

**Karta pracy 1**



|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kod** | **81** | **13** | **83** | **93** | **52** | **93** |  |
| **Hasło** |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kod** | **72** | **33** |  |
| **Hasło** |  |  | **ę** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kod** | **42** | **61** | **21** | **61** | **82** | **11** |  |
| **Hasło** |  |  |  |  |  |  | **ć** |