

SPIIS TREŚCI

Wstęp	5
Rozdział 1. Ogromny potencjał w niepozornych kratkach ukryty	7
Idź w prawo, idź w lewo – łatwe ćwiczenia kształtujące orientację przestrzenną	8
Nie tylko dyktanda graficzne: malowane, wyklejane, na dywanie układane – wstęp do układu współrzędnych	20
Warunki, pętle, debugowanie błędów... w codziennych sytuacjach oraz na małym lub dużym formacie – zabawy wprowadzające podstawowe pojęcia programistyczne	29
Rozdział 2. Kolorowy papier, talerzyki, krzesła – kodowanie nie wymaga wiele	32
Przestrzeń do kodowania – jak ją zorganizować?	32
Zrób to sam – garść pomysłów na pomoce dydaktyczne ułatwiające naukę kodowania	32
Rozdział 3. Kolorowe kubeczki – pomoc dydaktyczna nie tylko do nauki kodowania	34
Plansza do zespołowego kodowania, kolorowe kubeczki – jak zacząć i o czym pamiętać?	35
Zabawy rozwijające logiczne myślenie	36
Gry dydaktyczne	43
Baw się symetrią i kubeczkami	46
Kolorowy wzór w instrukcji słownej ukryty	47
Rozdział 4. Zabawy offlinowe jako wstęp do pracy na tablecie lub komputerze	50
Kodable na dywanie	50
Robotyka dla smyka – mały robot, który oswoi programowanie	55