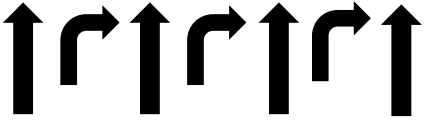
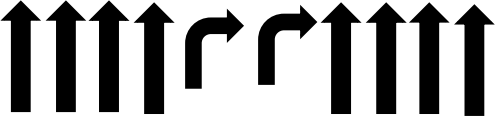


Zadanie	Przykładowy Algorytm	Uwagi
Zaprogramuj Bee-bot'a, aby "narysował" kwadrat		Zachęć dzieci, aby spróbowały zaprogramować pierwszy ruch wraz z obrotem pszczołki, następnie zaplanowały ruch w ten sposób, by "narysować" kwadrat. Nie ma tu jednej, prawidłowej odpowiedzi. Dzieci mogą budować programy w różny sposób. Możesz zachęcić dzieci do rozmowy na temat odkrytych rozwiązań: które było lepsze/gorsze/inne od pozostałych, np. zajęło więcej czasu, wymagało większej ilości ruchów pszczołki, zapewniło więcej zabawy.
Zaprogramuj Bee-bot'a, aby dotarł do kolegi/koleżanki i wrócił z powrotem		Ruchy pszczołki będą się różnić w zależności od odległości między dziećmi. Dziecko może również zaprogramować pszczołkę tak, by wróciła tyłem po dotarciu do kolegi/koleżanki (bez wykorzystania przycisków z obrotem)
Zaplanuj drogę Bee-Bot'a zgodnie z historyjką	dzieci rysują drogę dla bee bot'a, zawierającą elementy historii (domek, las, kamyk, rzeka, mostek, etc.)	Dziecko decyduje, które elementy odwiedzi jego pszczołka, a następnie opowiada jej historię. Przy dłuższej trasie możliwe są liczne próby i błędy. Zachęć dzieci do współpracy oraz rozłożenia na etapy zaplanowanej ścieżki pszczołki (testowania każdego etapu po kolei).
Zaprogramuj dla Bee-Bot'a układ taneczny	dzieci wymyślają układ "ruchów" pszczołki do dowolnej części odtwarzanej piosenki	Zaprogramowanie układu tanecznego wcale nie jest łatwe. Zachęć dzieci do współpracy i rozłożenia na etapy zaplanowanej ścieżki ruchów.
Zaplanuj wspólny układ taneczny dla 2 Bee-Bot'ów	to dopiero skomplikowane!	Dzieci uczą się wspólnego planowania działań i realizacji zadania. Zaprogramowanie układu tanecznego nie jest łatwe, a dopilnowanie, by 2 pszczołki "zatańczyły" w ten sam sposób, to dopiero wyzwanie!

