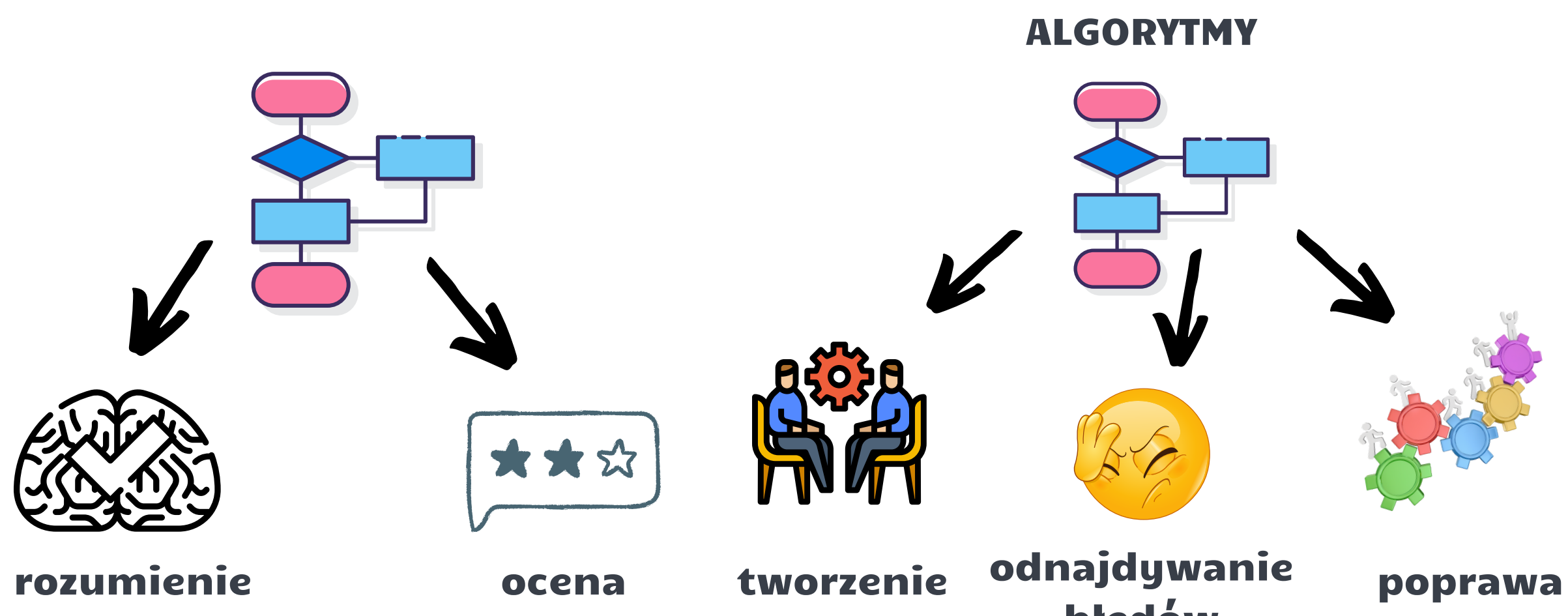


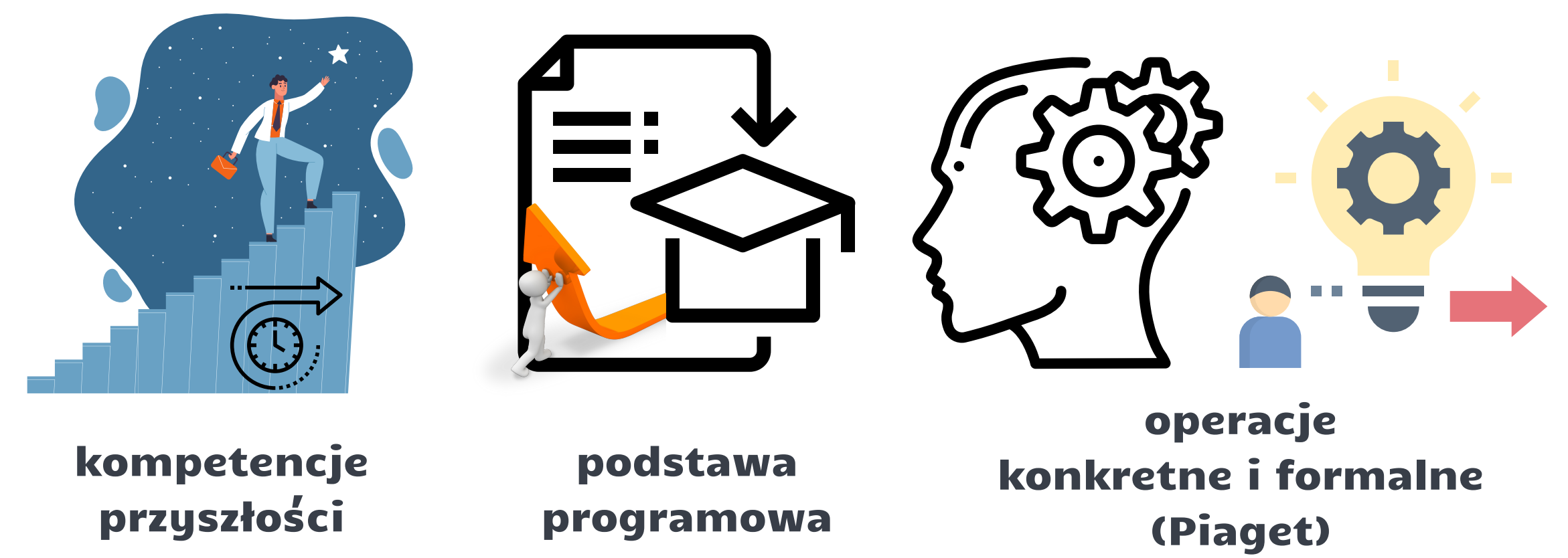
# MYŚLENIE ALGORYTMICZNE

W KLASACH 3 SZKOŁY PODSTAWOWEJ

## CZYM JEST



## DLACZEGO JEST WAŻNE



## JAK JE MIERZYĆ

### POMYSŁY - ODTWARZANIE

1. Która instrukcja doprowadzi robota do jego statku? Otocz kółkiem jedną prawidłową odpowiedź.

A: ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓  
B: ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓  
C: ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ ↓ ↓

wybieranie jednej

6. Skreśl jeden niepotrzebny krok w instrukcji. Bez niego instrukcja musi doprowadzić robota do statku.

skreślanie błędu

### POMYSŁY - TWORZENIE

3. Uzupełnij instrukcję tak, żeby robot dotarł do swojego statku.

uzupełnianie

8. Stwórz instrukcję, która doprowadzi robota do jego statku. Pamiętaj o tankowaniu.

tworzenie

CREATE

10. Które instrukcje doprowadzą robota do jego statku? Otocz kółkiem wszystkie prawidłowe odpowiedzi.

wybieranie kilku

13. Przy każdej instrukcji obok planszy napisz, czy doprowadzi ona robota do jego statku. Wpisz tylko „Tak” lub „Nie” jako odpowiedź przy każdej instrukcji.

ocenianie

Yes No Yes

12. Rozpisz podaną niżej instrukcję na taką, która będzie składała się z samych strzałek.

rozpisywanie

16. Popraw instrukcję poniżej tak, żeby robot dotarł do swojego statku.

poprawianie

plansze 4x4 i 5x5

### WYNIKI

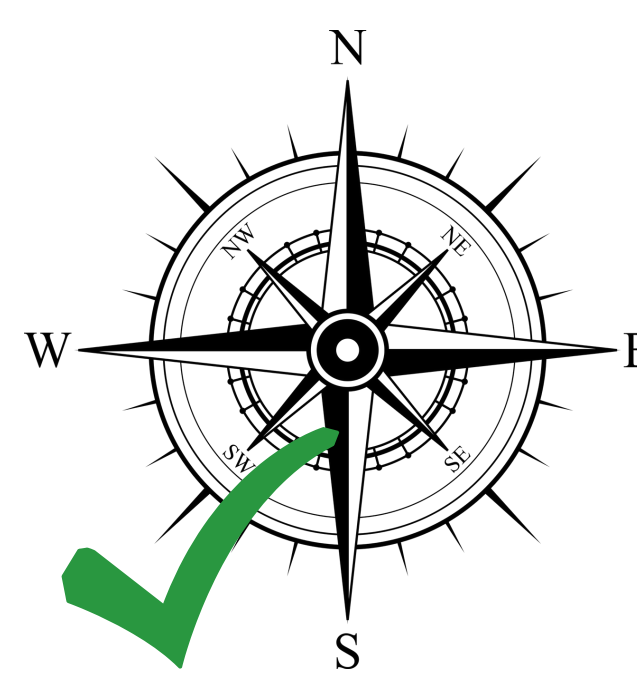


ŁATWOŚĆ  
-  
zbyt wysoka

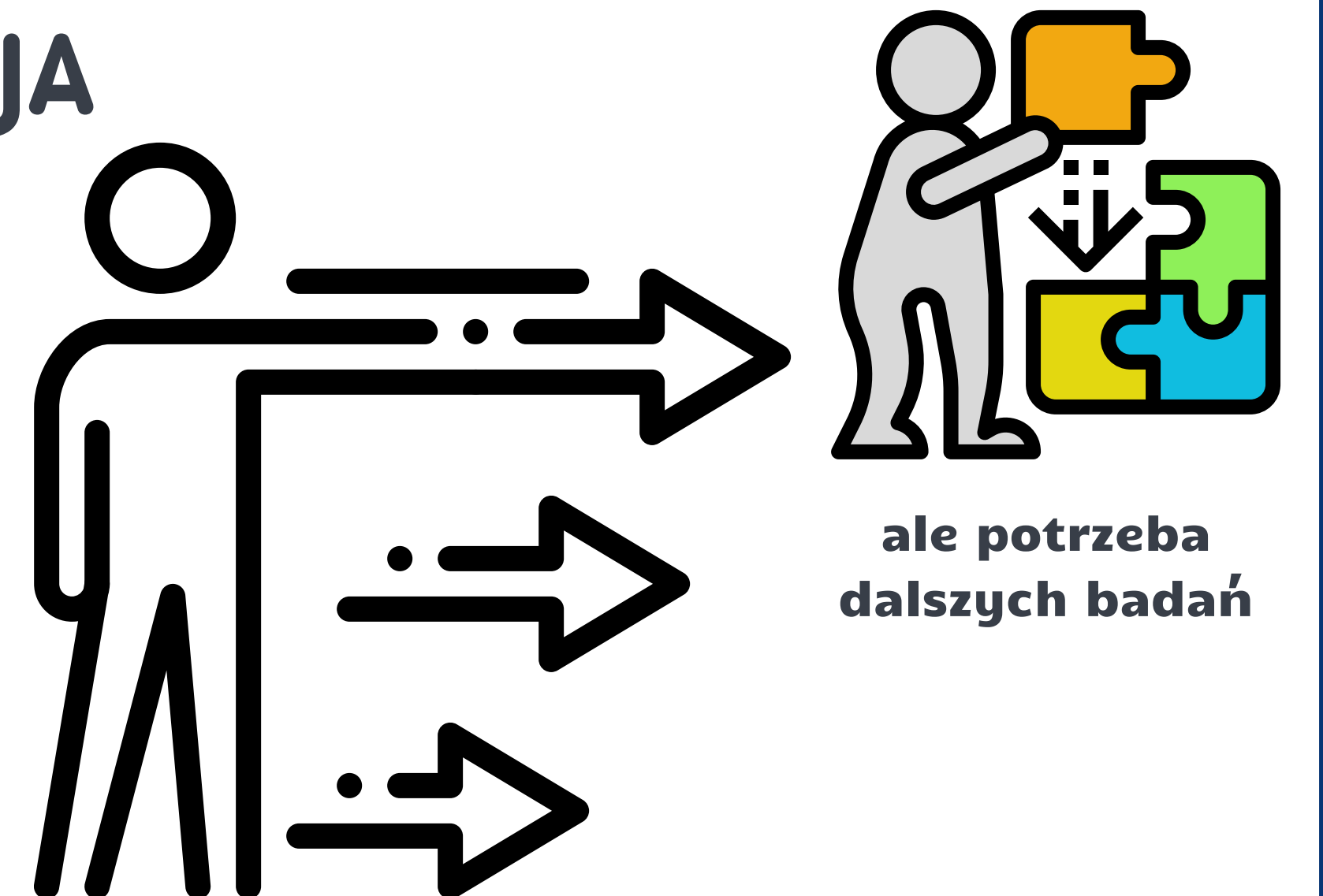
EFEKT PŁCI  
-  
nieistotny statystycznie

MOC RÓŻNICUJĄCA  
-  
w większości zadań między 0,3 a 0,7

### KONKLUZJA



dobry kierunek



ale potrzeba dalszych badań

do rzetelnego narzędzia