



Warmińsko-Mazurska Biblioteka Pedagogiczna w Elblągu
Wydział Wspomagania Edukacji i Multimediów

PROGRAMUJĘ WIĘC MYŚLĘ, ROZWIĄZUJĘ PROBLEMY, PRACUJĘ W ZESPOLE

Zajęcia edukacyjne z programowania
dla uczniów szkoły podstawowej

Elbląg, styczeń 2017

Temat	W jakim języku mówią roboty?
Czas	45-60 min.
Adresat	Klasy 1-3
Przedmioty	edukacja polonistyczna (II.1.1.a, II.1.3.b), edukacja plastyczna (II.4.2.a), edukacja społeczna (I.5.2), edukacja matematyczna (I.7.1.b, I.7.1.e, I.7.2.a, I.7.3.a), informatyka (pilotażowa podstawa programowa - 8.I.1, 8.I.2, 8.II.2, 8.IV.1)
Cele lekcji	Uczniowie: • definiują pojęcia: programowanie, kodowanie, algorytm, sekwencja, • wiążą ww. pojęcia z wykonywaniem codziennych czynności, • rozwiązują zagadki logiczne wprowadzające do nauki programowania, • doskonalą m.in. umiejętność: ○ korzystania z informacji, ○ tworzenia wypowiedzi, ○ efektywnej współpracy w zespole, ○ korzystania z miary długości, ○ określania kierunków, ○ orientacji w przestrzeni, ○ analizowania i rozwiązywania problemów (zadań), ○ tworzenia algorytmów.
Realizacja, zgłoszenia	Wydział Wspomagania Edukacji i Multimediów – Anna Szelağ, Mateusz Paradowski 55 237 62 73; anna.szelağ@wmbp.edu.pl

Temat	Ulicami elbląskiej Starówki
Czas	45-60 min.
Adresat	Klasy 1-3
Przedmioty	edukacja polonistyczna (II.1.1.a, II.1.3.b), edukacja społeczna (I.5.2, II.5.6), edukacja matematyczna (I.7.1.b, I.7.1.e, I.7.2.a, I.7.3.a), informatyka (pilotażowa podstawa programowa - 8.I.1, 8.I.2, 8.II.2, 8.II.3, 8.IV.1), język angielski (I.2.1)
Cele lekcji	Uczniowie: • utrwalają wiedzę nt. zabytków elbląskiej Starówki, • definiują pojęcia: programowanie, kodowanie, algorytm, sekwencja, • wiążą ww. pojęcia z wykonywaniem codziennych czynności, • doskonalą m.in. umiejętność: ○ korzystania z informacji, ○ tworzenia wypowiedzi, ○ efektywnej współpracy w zespole, ○ korzystania z miary długości, ○ określania kierunków, ○ orientacji w przestrzeni, ○ analizowania i rozwiązywania problemów (zadań), ○ tworzenia algorytmów, ○ programowania w aplikacjach Path i/lub Blockly (opcjonalnie), ○ posługiwania się językiem angielskim.
Realizacja, zgłoszenia	Wydział Wspomagania Edukacji i Multimediów – Anna Szelaąg, Mateusz Paradowski 55 237 62 73; anna.szelaag@wmbp.edu.pl

Temat	Z biegiem Wisły
Czas	45-60 min.
Adresat	Klasy 1-3
Przedmioty	edukacja polonistyczna (II.1.1.a, II.1.3.b), edukacja społeczna (I.5.2), edukacja matematyczna (I.7.1.b, I.7.1.e, I.7.2.a, I.7.3.a), informatyka (pilotażowa podstawa programowa - 8.I.1, 8.I.2, 8.II.2, 8.II.3, 8.IV.1), język angielski (I.2.1)
Cele lekcji	Uczniowie: • utrwalają wiedzę nt. najdłuższej rzeki Polski, • poznają wybrane miasta leżące nad Wisłą i wyróżniające je zabytki/legendy, • definiują pojęcia: programowanie, kodowanie, algorytm, sekwencja, • wiążą ww. pojęcia z wykonywaniem codziennych czynności, • doskonalą m.in. umiejętność: ○ korzystania z informacji, ○ tworzenia wypowiedzi, ○ efektywnej współpracy w zespole, ○ korzystania z miary długości, ○ orientacji w przestrzeni, ○ analizowania i rozwiązywania problemów (zadań), ○ tworzenia algorytmów, ○ programowania w aplikacji Blockly (opcjonalnie), ○ posługiwania się językiem angielskim.
Realizacja, zgłoszenia	Wydział Wspomagania Edukacji i Multimediów – Anna Szelaąg, Mateusz Paradowski 55 237 62 73; anna.szelaag@wmbp.edu.pl

Temat	Skąd nasz ród?
Czas	45-60 min.
Adresat	Klasy 1-3
Przedmioty	edukacja polonistyczna (II.1.1.a, II.1.3.b), edukacja społeczna (I.5.2, II.5.7), edukacja matematyczna (I.7.1.b, I.7.1.e, I.7.2.a, I.7.3.a), informatyka (pilotażowa podstawa programowa - 8.I.1, 8.I.2, 8.II.2, 8.II.3, 8.IV.1), język angielski (I.2.1)
Cele lekcji	Uczniowie: • utrwalają wiedzę nt. symboli narodowych oraz regionu, w którym mieszkają, • definiują pojęcia: programowanie, kodowanie, algorytm, sekwencja, • wiążą ww. pojęcia z wykonywaniem codziennych czynności, • doskonalą m.in. umiejętność: ○ korzystania z informacji, ○ tworzenia wypowiedzi, ○ efektywnej współpracy w zespole, ○ korzystania z miary długości, ○ orientacji w przestrzeni, ○ analizowania i rozwiązywania problemów (zadań), ○ tworzenia algorytmów, ○ programowania w aplikacjach Path, Xylo i/lub Blockly (opcjonalnie), ○ posługiwania się językiem angielskim.
Realizacja, zgłoszenia	Wydział Wspomagania Edukacji i Multimediów – Anna Szelaąg, Mateusz Paradowski 55 237 62 73; anna.szelaag@wmbp.edu.pl

Temat	Ulicami elbląskiej Starówki
Czas	45-60 min.
Adresat	Klasy 4-6
Przedmioty	język polski (I.1, III.1), historia (2.1), przyroda (2.3, 2.4, 2.6), informatyka (pilotażowa podstawa programowa - I.1, I.2, II.1, II.2, IV.1, IV.2), język angielski (2.3, 3.1)
Cele lekcji	Uczniowie: • utrwalają wiedzę nt. zabytków elbląskiej Starówki, • definiują pojęcia: programowanie, kodowanie, algorytm, sekwencja, • wiążą ww. pojęcia z wykonywaniem codziennych czynności, • doskonalą m.in. umiejętność: ○ korzystania z informacji, ○ tworzenia wypowiedzi, ○ efektywnej współpracy w zespole, ○ korzystania z miary długości, ○ posługiwania się planem miasta, ○ orientacji w przestrzeni, ○ analizowania i rozwiązywania problemów (zadań), ○ tworzenia algorytmów, ○ programowania w aplikacjach Blockly, ○ posługiwania się językiem angielskim.
Realizacja, zgłoszenia	Wydział Wspomagania Edukacji i Multimediów – Anna Szelaǵ, Mateusz Paradowski 55 237 62 73; anna.szelaǵ@wmbp.edu.pl

Temat	Z biegiem Wisły
Czas	45-60 min.
Adresat	Klasy 4-6
Przedmioty	język polski (I.1, III.1), historia (3.2), przyroda (2.3, 2.4, 2.6, 7.5), informatyka (pilotażowa podstawa programowa - I.1, I.2, II.1, II.2, IV.1, IV.2), język angielski (2.3, 3.1)
Cele lekcji	Uczniowie: • utrwalają wiedzę nt. najdłuższej rzeki Polski, • poznają wybrane miasta leżące nad Wisłą i wyróżniające je zabytki/legendy, • definiują pojęcia: programowanie, kodowanie, algorytm, sekwencja, • wiążą ww. pojęcia z wykonywaniem codziennych czynności, • doskonalą m.in. umiejętność: ○ korzystania z informacji, ○ tworzenia wypowiedzi, ○ efektywnej współpracy w zespole, ○ korzystania z miary długości, ○ posługiwania się mapą, ○ orientacji w przestrzeni, ○ analizowania i rozwiązywania problemów (zadań), ○ tworzenia algorytmów, ○ programowania w aplikacji Blockly, ○ posługiwania się językiem angielskim.
Realizacja, zgłoszenia	Wydział Wspomagania Edukacji i Multimediiów – Anna Szelaąg, Mateusz Paradowski 55 237 62 73; anna.szelaag@wmbp.edu.pl

Temat	Programujemy ze Scottiem
Czas	Cykl trzech zajęć po 90 min.
Adresat	Klasy 4-6
Przedmioty	informatyka (pilotażowa podstawa programowa – I.1, I.3, II.1, II.2, III.4, IV.2, 8.IV.1)
Cele lekcji	Uczniowie: • doskonałą umiejętność analitycznego i logicznego myślenia, • doskonałą umiejętność analizowania i rozwiązywania problemów (zadań), • rozwijają intuicję algorytmiczną, • uczą się używania technologii w celach innych niż rozrywka.
Realizacja, zgłoszenia	Wydział Wspomagania Edukacji i Multimediów – Anna Szelaǳ, Mateusz Paradowski 55 237 62 73; anna.szelaǳ@wmbp.edu.pl
Uwaga	Zajęcia realizowane w maksymalnie 15-osobowej grupie

Informacje organizacyjne

- ❖ Zajęcia edukacyjne są **bezpłatne**.
- ❖ Zajęcia edukacyjne realizowane są w siedzibie Biblioteki przy ul. Świątego Ducha 25 w Elblągu
- ❖ Udział w zajęciach należy zgłosić tydzień przed planowanym terminem.
O realizacji decyduje kolejność zgłoszeń.