

Projekt edukacyjny „KODOWANIE W BIBLIOTECE”

Organizator projektu: Publiczna Biblioteka Pedagogiczna w Pile

Koordynatorzy projektu: Barbara Moskal, Małgorzata Olejnik

Termin realizacji projektu: październik 2019 – czerwiec 2020

Kontakt: b.moskal@cdn.pila.pl; m.olejnik@cdn.pila.pl

„Kodowanie w bibliotece” to projekt edukacyjny obejmujący cykl zajęć skierowanych do uczniów i dzieci w wieku przedszkolnym. Celem projektu jest upowszechnianie nauki kodowania i programowania od najmłodszych lat, wsparcie nauczycieli w procesie nauczania poprzez włączanie elementów programowania do zajęć dydaktycznych. Nauka kodowania i programowania umożliwia dzieciom zdobywanie kompetencji przyszłości, związanych z kształtowaniem logicznego i algorytmicznego myślenia oraz wdrażaniem do pracy zespołowej.

Pracować będziemy z wykorzystaniem (do wyboru):

- Maty do kodowania offline z kolorowymi kubeczkami;
- Robotów: Ozobot, Photon, Dash;

- Gier planszowych: Scooty Go, Cody Roby;
- Aplikacji tabletowych: m. in. Scratch Junior;
- Platformy internetowej: ozoblockly.pl.

Przykładowe tematy zajęć:

- Oto ja - mata do kodowania / ozobot
- Kosz Pani Jesieni - mata do kodowania / ozobot
- Jestem bezpieczny na drodze
- Biała Pani Zima
- Droga do wiosny
- W świecie bajek, baśni i...
- Herbatka i konfitura uczuć dla Babci i Dziadka – Dzień Babci i Dzień Dziadka
- Sudoku – środki transportu, cyfry
- Święta wielkanocne

Tematy zajęć mogą zostać dopasowane do indywidualnych planów nauczyciela i potrzeb edukacyjnych dzieci.