

MAPA ZASOBÓW



WEBINARIA, KTÓRE WARTO OBEJRZEĆ
ZANIM ZACZNIESZ ZAJĘCIA:

- > Misja: programowanie – pierwsze lądowanie
- > 15 pomysłów na zdalne lekcje z uczniami klas 1-3
- > Edukacja zdalna bez komputera

Zanim zaczniesz zajęcia zapoznaj się z Poradnikiem metodycznym
dostępnym na stronie: https://issuu.com/frsi/docs/mp_poradnik_online

start

1 PROGRAMOWANIE – CZAS START!

instrukcja/programowanie/błędy

- INSTRUKCJA. W ŚWIECIE ALGORYTMÓW
- BŁĘDY – TRZEBA SOBIE Z NIMI RADZIĆ
- INSTRUKCJA MOŻE BYĆ WIERSZEM
- NA TROPIE KOMPUTERÓW



STEAM DLA POCZĄTKUJĄCYCH

- MAJSTERKOWANIE: RAKIETA, CZYLI PODBIJAMY KOSMOS
- MAJSTERKOWANIE: KATAPULTA, CZYLI TRENUJEMY CELNOŚĆ

2 PROGRAMOWANIE I LOGICZNE MYŚLENIE

sudoku/kółko krzyżyk/mucha

- SUDOKU – PROGRAMIŚCI MĄDRE GŁOWY

kodowanie offline

4 ZAKODOWANA DROGA

problem/kierunki/pętla

- PĘTLA
- KODABLE
- DROGA DO CELU (CZTERY KIERUNKI)
- ZAPROGRAMUJ SIĘ NA CZYTANIE
- KODABLE I WARUKI

3 SEKWENCJA, KOD I TANIEC

ciąg logiczny/kod/symbol

- PĘTLA
- SZYFRY – SZYFR CEZARA

5 W ŚWIECIE PIKSELI

piksele/dyktando graficzne /współrzędne

- PIKSELE – ZAKODOWANE KWADRATY
- DROGA DO CELU (Z OBROTAMI)
- CODY ROBY

6 NA SZEROKICH WODACH PROGRAMOWANIA

piksele/dyktando graficzne/obroty/kod

- PIKSELE – ZAKODOWANE KWADRATY
- INSTRUKCJA MOŻE BYĆ WIERSZEM
- DROGA DO CELU (Z OBROTAMI)
- ROZKODUJ TO Z EKOROBOTEM

7 ZAKODOWANY SŁOWIK, CZYLI BAŚŃ ANDERSENA

piksele/dyktando graficzne/obroty/kod

- DROGA DO CELU (Z OBROTAMI)
- ZAPROGRAMUJ SIĘ NA CZYTANIE

aplikacje

11 ZAPROGRAMOWANA KARTKA URODZINOWA

scratch/animacja poklatkowa

- INSTRUKCJA MOŻE BYĆ WIERSZEM
- MISJA: URODZINY. ZAPROGRAMOWANA KARTKA

10 KOSMICZNYCH PRZYGÓD CIĄG DALSZY

piksele/dyktando graficzne /scratch junior/animacja

- PIKSELE – ZAKODOWANE KWADRATY
- SCRATCH JR
- MISJA: KOSMOS. ZAPROGRAMOWANA OPowieść
- MAJSTERKOWANIE: RAKIETA, CZYLI PODBIJAMY KOSMOS

8 ROBOT ROBI ROBOTE

robot/łazik marsjański /cody roby/ lightbot

- ROBOTY – SKĄD SIĘ BIORĄ?
- LIGHTBOT – ZAPAL NIEBIESKIE POLA
- ROZKODUJ TO Z EKOROBOTEM
- CODY ROBY
- MISJA: BUDUJEMY ROBOTA



TABLET I JEGO SUPER MOCE

- KODABLE
- KODABLE I WARUKI

roboty

9 KOSMICZNE PRZYGODY

scottie go/szyfry

- SZYFRY – SZYFR CEZARA
- MAJSTERKOWANIE: RAKIETA, CZYLI PODBIJAMY KOSMOS

po 9. scenariuszu
masz możliwość
zrealizowania spo-
tkania w bibliotece

15 PIONKI NA START

gra planszowa/zajęcia w bibliotece

12 PHOTON W LABIRYNCIE

Photon Coding/droga do celu

- DROGA DO CELU (Z OBROTAMI)
- ROZKODUJ TO Z EKOROBOTEM

13 ROBOT W ŚWIECIE GEOMETRII

Photon Coding/droga do celu

- MAJSTERKOWANIE: KATAPULTA, CZYLI TRENUJEMY CELNOŚĆ

14 GODZINA KODOWANIA

code.org

lądowanie



WEBINARIA, KTÓRE WARTO OBEJRZEĆ:

- > Nauczanie zdalne w edukacji wczesnoszkolnej
- > Szkoła w czasie pandemii
- > Misja: nauczyciel! Jak uczyć w XXI wieku
- > Misja: nauczyciel! Jak uczyć w XXI wieku. Dalsze inspiracje



Materiał dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0. Międzynarodowe. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego i autorki. Zezwala się na dowolne wykorzystanie materiałów w tym utworów, tworzenia i rozpowszechniania ich kopii w całości lub we fragmentach, wprowadzania zmian i rozpowszechniania utworów zależnych – pod warunkiem zachowania niniejszej informacji licencyjnej i wskazania autorów oraz Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego jako właścicieli praw do tekstu. Tekst licencji dostępny na stronie: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>

Materiał powstał w ramach projektów „Misja: programowanie – podregion ostrołęcki” i „Misja: programowanie – podregion płocki” realizowanego przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego oraz Mazowieckie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli. Działanie współfinansowane przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.

autorka: Mariola Fik

FRSI FUNDACJA ROZWOJU SPOŁECZEŃSTWA INFORMACYJNEGO

MSCDN MAZOWIECKIE SAMORZĄDOWE CENTRUM DOSKONALENIA NAUCZYCIELI



scenariusz



karta pracy



filmik



gra



webinarium



