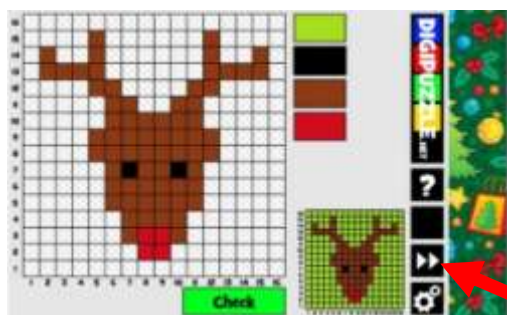
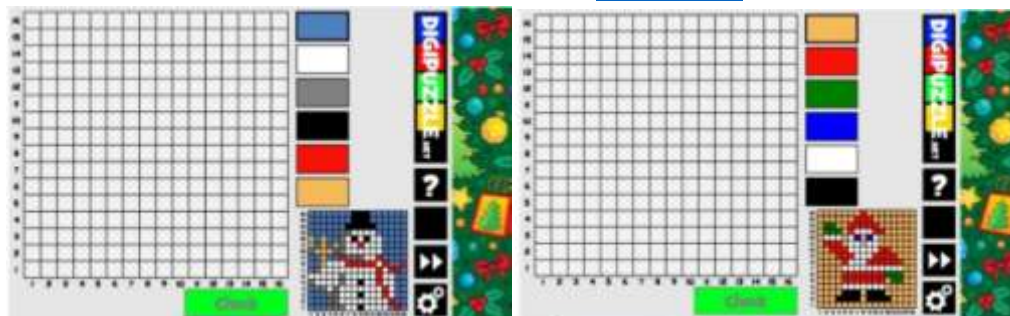


Wirtualne maty do nauki kodowania – edukacja informatyczna

Nauka programowania dla dzieci to przede wszystkim możliwość rozwoju własnej kreatywności i nauki analitycznego myślenia.

Przykładowe propozycje do wykorzystania w nauce zdalnej i stacjonarnej:

- **Mata do kodowania on-line, [TUTAJ...](#)**



Wybierz obrazek, [sprawdź się!](#)

- **Materiały w ramach udziału w ogólnopolskim programie *Uczymy Dzieci Programować***

Strona główna: www.UczymyDzieciProgramowac.pl



Akademia UDP

Ogólnopolski
program



UCZYMY DZIECI PROGRAMOWAĆ

Co nam oferuje:

- scenariusze lekcji z opisem oraz kartami pracy,
- webinary,
- kursy online,
- aplikacje (m.in. wirtualne maty do kodowania) – wirtualne narzędzia mogą być używane w pracy na komputerze, tablecie, tablicy interaktywnej.

Dla kogo?

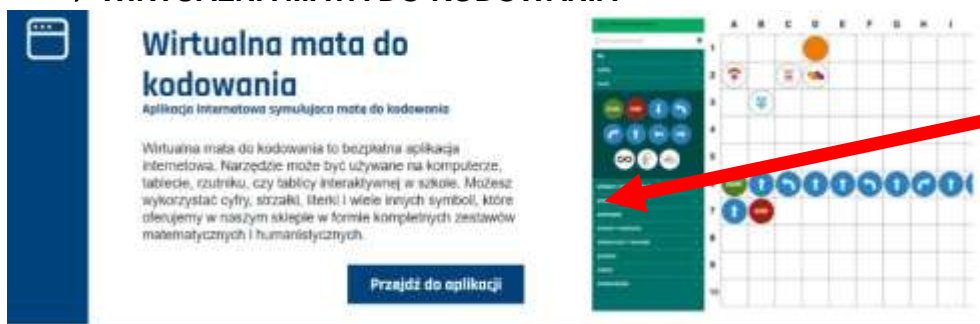
- dla uczniów i nauczycieli (rodzaj maty do wykorzystania wg umiejętności uczniów w wieku przedszkolnym oraz dla uczniów z klas 1-6).

→ WIRTUALNE PUZZLE



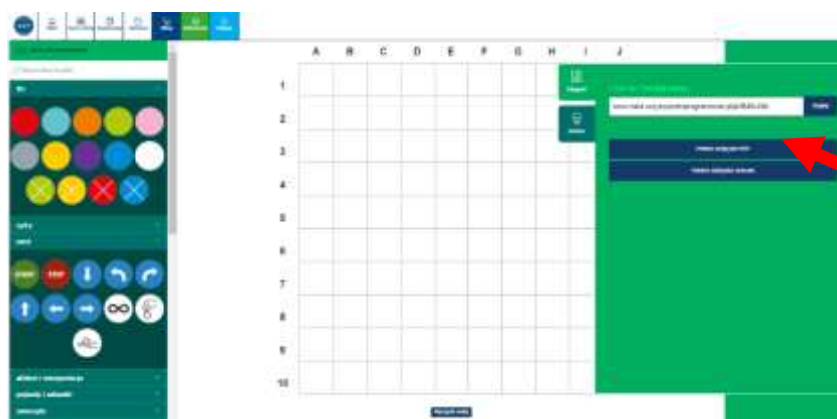
Wirtualne puzzle, [do pobrania...](#)

→ WIRTUALNA MATA DO KODOWANIA



Przykładowe kategorie:

- tło
- cyfry
- ruch
- alfabet i interpunkcja
- pojazdy i zabawki
- zwierzęta...



- Dodatkowe funkcje w aplikacji:**
- drukowanie
 - pobranie maty: .pdf, .jpg oraz możliwość skopiowania/wysłania linku.

Wirtualna mata do kodowania, [do pobrania...](#)

Przykładowe lekcje – propozycje Anny Świć (*Kodowanie na Dywanie*)

- Mata do kodowania, [nagranie...](#)
- Koduj z Nami. Mata do kodowania, [nagranie...](#)

→ **SCRATCH DO GENIBOTA**

Scratch do Genibota
 Poznaj robotę Genibota za pomocą bloków w Scratch 3.0

Scratch do Genibota, to bezpłatna aplikacja internetowa, dzięki której zaprogramujesz robota Genibota za pomocą bloków. Programowanie odbywa się w sposób wizualny, bločki przypominają swoim kształtem puzzle, które po ułożeniu w odpowiednim porządku stworzą program. Genibot i Scratch 3.0 to zupełnie nowe możliwości i kolejny etap w nauce programowania z gwarancją świetnej zabawy.

[Przejdź do aplikacji](#)



Scratch do Genibota, [do pobrania...](#)

→ **OZOBLOCKLY GAMES**

OzoBlockly Games

Poznaj platformę Ozobot Games

Ozoblockly Games to bezpłatna platforma, która udostępni nam świetne rozwiązania jakim są ShapeTracer1 oraz ShapeTracer2. Są to niezależne narzędzie do nauki programowania oparte o techniki grywalizacji. Dzięki platformie OzobotGames w prosty i przyjemny sposób poznasz podstawy Ozoblockly. Specjalnie przygotowane zadania oraz stopniowany poziom trudności sprawiają, że nauka programowania i logicznego myślenia okaże się świetną zabawą. Nieoceniony będzie również symulator robota, który pozwoli zobaczyć postępy Twoich działań.



[Przejdź do aplikacji](#)

OzoBlockly Games, [do pobrania...](#)

→ **OZOBLOCKLY**

Ozoblockly.pl

Wizualny sposób programowania Ozobota

Ozoblockly.pl to platforma internetowa pozwalająca nam zaprogramować Ozobota. Pozwala w prosty sposób przedstawić najważniejsze elementy programistyczne (warunki, pętle, funkcje). Programy powstają przez łączenie ze sobą odpowiednich "bloków", z których każdy odpowiada za uruchomienie określonej funkcji w Ozobocie. Platforma wykorzystuje wizualny język programowania, jakim jest Ozoblockly. Ozoblockly to naturalny wstęp do JavaScript.



Przejdź do aplikacji

Ozoblockly.pl, [do pobrania...](#)

Dodatkowe materiały:

- Filmy instruktażowe i edukacyjne, [TUTAJ...](#)
- Uczymy dzieci programować, [scenariusze...](#)
- Czekamy na zimę - mata do kodowania, [przykładowy scenariusz.](#)

#KodujZNami

Koduj z nami to cykl spotkań, w których Anna Świć i Rafał Mitkowski proponują szereg zabaw z elementami kodowania dla najmłodszych. Propozycje:

- www.edu-sense.com
- www.UczymyDzieciProgramowac.pl
- <https://www.klubmlodegoprogramisty.pl/>
Uczymy Dzieci Programować – zadania do wykorzystania w kształceniu na odległość Coraz bliżej święta, [zadania](#)
- <https://www.youtube.com/watch?v=-c04ILgAhDU>
- www.facebook.com/edusense
- <https://www.youtube.com/watch?v=qWAp0B24WqU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=5cxEOuqy-wc>



Więcej informacji na:

#EduSense, #UczymyDzieciProgramowac, #Klubmlodegoprogramisty

*Zachęcam do udziału w ogólnopolskich programach w zakresie nauki kodowania.
Polecam wykorzystanie materiałów edukacyjnych nie tylko w czasie kształcenia na odległość.*

Serdecznie zapraszam do kontaktu. Pomogę, doradzę.

Elżbieta Terajewicz – nauczyciel doradca metodyczny w zakresie informatyki w szkole
E.Terajewicz@odn.zgora.pl

 **Elżbieta Terajewicz – ODN**

Czwartek w godz. 14:15 - 17:15



Powodzenia!