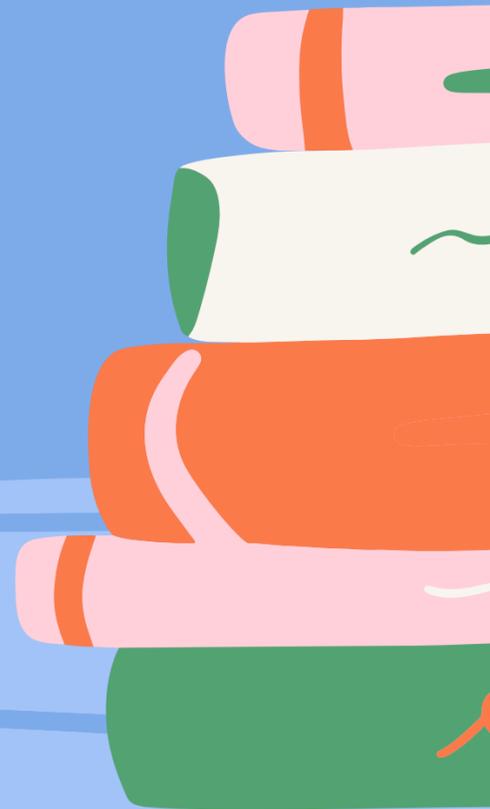


PSP W JABŁOWIE

ICT- PROGRAMOWANIE I KODOWANIE

z panią Julitą



„EDUKACJA JEST BARDZIEJ
JAK ZAPALENIE ŚWIECY NIŻ
WYPEŁNIENIE PUSTKI”.

W.B. Yeats



SKŁAD GRUP:

Grupa 1

Antoni knobel
Paulina Laskowska
Hubert Maszka
Laura Miszewska
Nela Mondrachowska
Lena Niesiołowska
Cezary Putynkowski
Konrad Putynkowski
Lena Rozkwitalska
Sokołowski Mariusz

Grupa 2

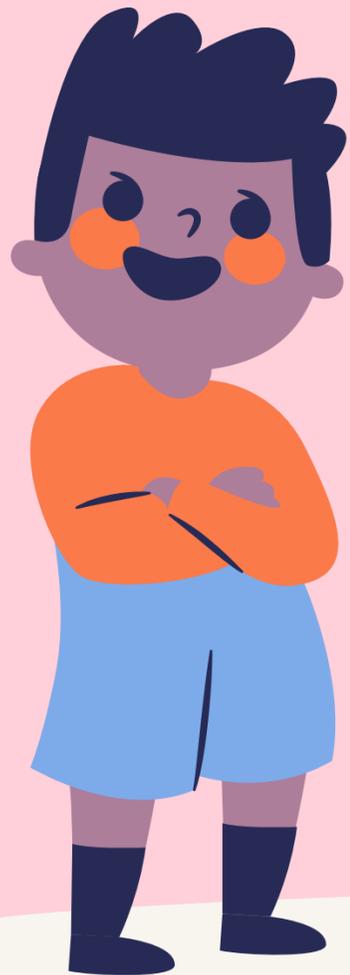
Aleksander Borowik
Szymon Brauer
Julia Ciecholewska
Paweł Gawlik
Jakusz Jagoda
Kalinowska Amelia
Kornelia Kosater
Laura Kalkowska-Lanzer
Piotr Kwaśniewski
Sofia Lubenets

Grupa 3

Maria Malecka
Agata Mania
Aleksander Mądrachowski
Zofia Pielecka
Maja Pułaska
Maria Słomska
Wiktoria Sokołowska
Agata Szczęsna
Przemysław Szyca
Wiktor Tuszyński
Marcelina Wiśniewska

Cele ogólne:

wprowadzenie w świat programowania,
rozwijanie umiejętności logicznego myślenia,
rozumienia, analizowania i rozwiązywania
problemów, pracy w zespole
przygotowanie do poznania zagadnień
dotyczących zmiennych





Metody dydaktyczne:

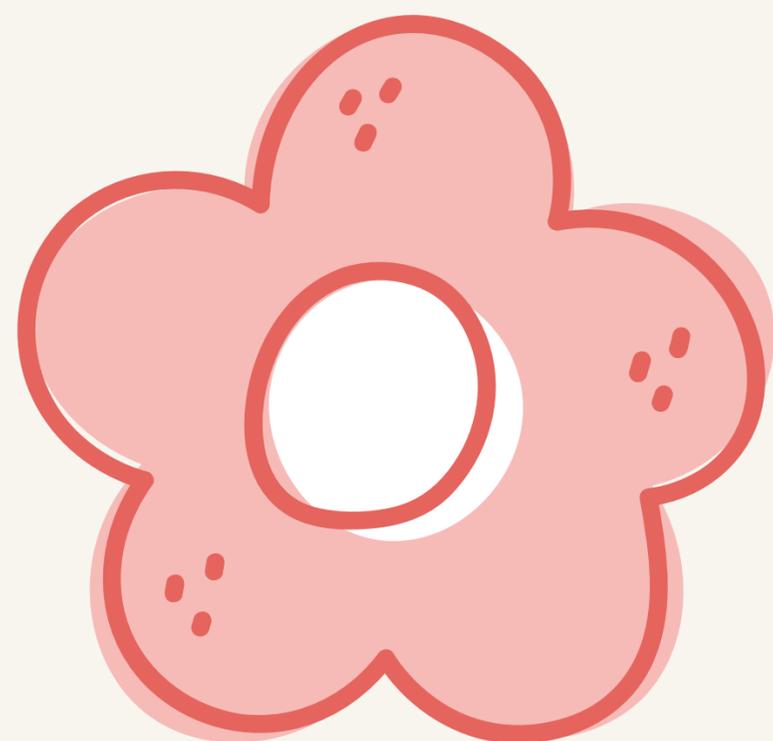
- podająca,
- praktycznego działania



NARZĘDZIA I ŚRODKI DYDAKTYCZNE:



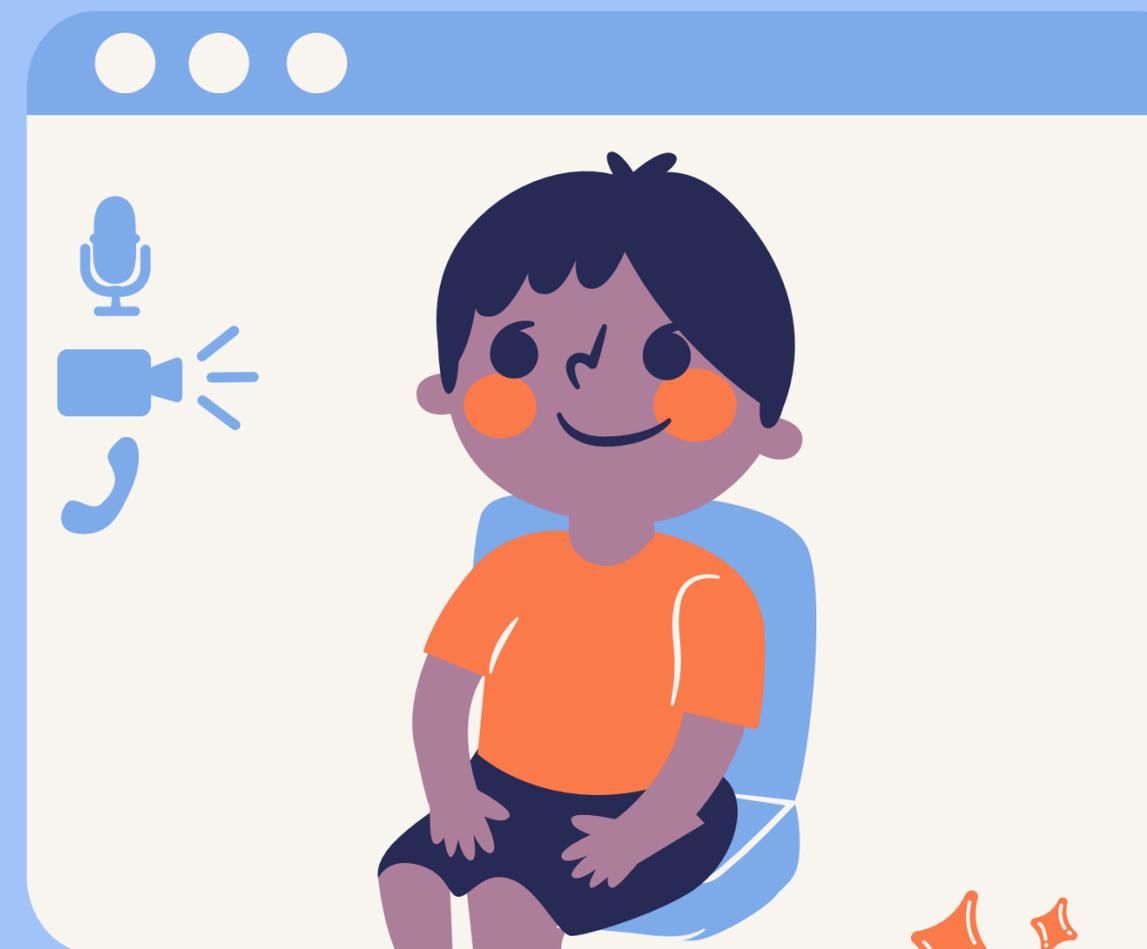
książki oznaczone numerycznie
wydrukowana karta pracy
koła typu hula-hoop
kubeczki i karteczki kolorowe
laptop
tablet
głośniki
tablica multimedialna
robot Photon
pusta przestrzeń w sali

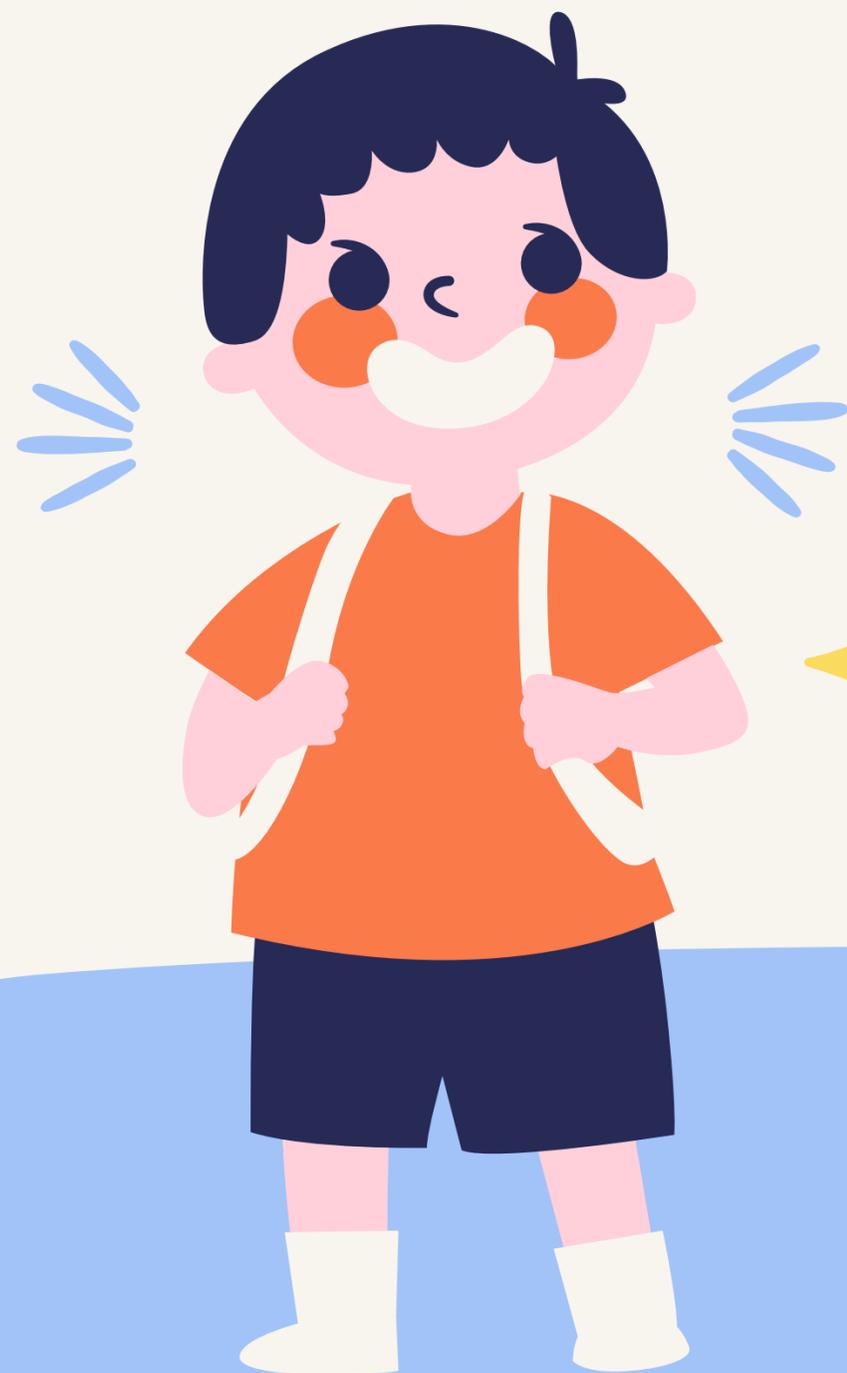


NAUKA PRZEZ DOŚWIADCZENIE



Dzieci najlepiej się uczą, kiedy nie wiedzą, że się uczą. Dlatego Photon przekazuje dzieciom wiedzę na temat skomplikowanych technologii poprzez doświadczenia i eksperymenty. Dzięki temu rozwijają umiejętność logicznego myślenia, która jest kluczem do sukcesu w ich dorosłym życiu.





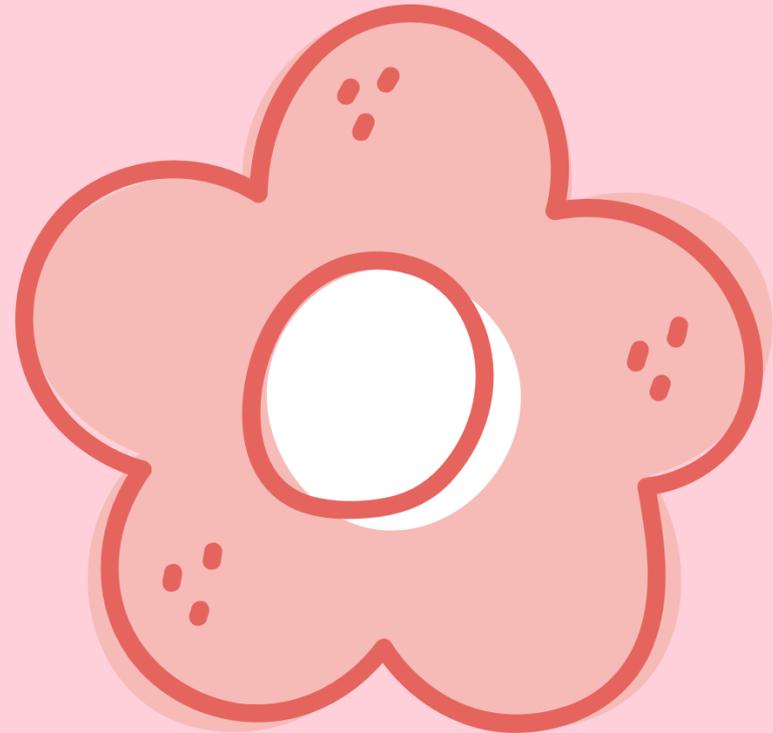
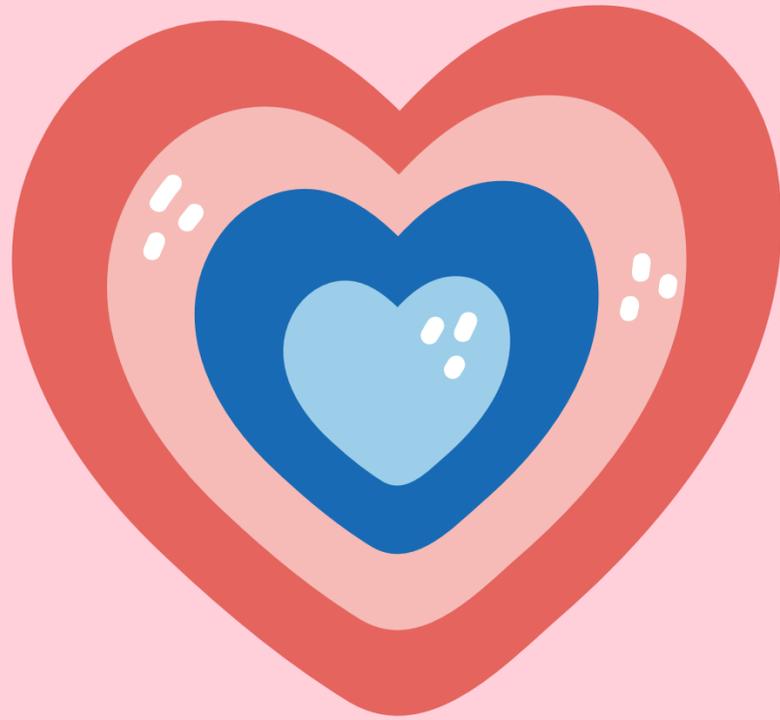
NASZA MASKOTKA

Robot Photon



Robot Photon to pierwszy na świecie interaktywny robot edukacyjny, który rozwija się razem z dzieckiem - jego umiejętności są ściśle powiązane z tym czego nauczyło się dziecko. Photon jest niczym niezapisana karta - tuż po wyjęciu z opakowania, robot nie potrafi nic.







Dziękuję.