

Dialogi Biblioteczne

CZASOPISMO ELEKTRONICZNE

2020, nr 1(25)

W NUMERZE:

Jak opracować grę planszową?

Pomysły na zajęcia biblioteczne

Quiver – rozszerzona rzeczywistość

Kodowanie w bibliotece

Word Art – wyrazowe chmurki

Wordwall – sposób na interaktywny quiz

Promuj bibliotekę z Photo Filters!

ADRES REDAKCJI:

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy

ul. kard. S. Wyszyńskiego 7

40-132 Katowice

tel. (32) 258-38-38

e-mail: **dialogi.biblioteczne@pbw.katowice.pl**

Internet: **www.pbw.katowice.pl**

Wydawca: Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka
im. Józefa Lompy w Katowicach

Zespół redakcyjny: dr Anna Marcol – redaktor naczelny;
mgr Barbara Michałek – korekta

SPIIS TREŚCI

OD REDAKCJI	4
Monika Stefanowska GRA PLANSZOWA INSPIROWANA LITERATURĄ DZIECIĘCĄ – KROK PO KROKU	5
Monika Stefanowska „CZEKOLADOWA TAJEMNICA”. SCENARIUSZ ZAJĘĆ EDUKACYJNYCH DLA UCZNIÓW KLAS I-III SZKOŁY PODSTAWOWEJ	9
Aneta Wspaniała JAN PAWEŁ II – PAPIEŻ PROMUJĄCY MIŁOSIERDZIE. KONSPEKT ZAJĘĆ DLA KLAS PIERWSZYCH SZKOŁY PONADPODSTAWOWEJ	14
Anna Marcol QUIVER – EDUKACJA I ZABAWA W CYFROWYM WYMIARZE	16
Anna Marcol KODOWANIE Z NAJMŁODSZYMI	18
Anna Marcol TWORZENIE PROMOCYJNYCH GRAFIK W WORD ART	21
Anna Marcol TWORZYMY BIBLIOTECZNY TELETURNIĘ W WORDWALL	27
Anna Marcol PHOTO FILTERS – SZYBKI SPOSÓB NA OBRÓBKĘ ZDJĘĆ	35
Anna Marcol KODOWANIE Z PRZEDSZKOLAKAMI I UCZNIAMI KLAS I-III	41

OD REDAKCJI

Trzeci numer „Dialogów Bibliotecznych: czasopisma online” powstawał w szczególnych okolicznościach. Zbieranie materiałów zbiegło się z wybuchem pandemii koronawirusa, kiedy to całą naszą działalność zostaliśmy zmuszeni przenieść do Internetu. Szkoły i placówki oświatowe wspieraliśmy za pośrednictwem naszych blogów i profili w mediach społecznościowych. Polecaliśmy bezpłatne strony i materiały edukacyjne, tworzyliśmy tutoriale, samouczki oraz wykazy przydatnych linków i źródeł. W tym czasie realizowaliśmy także kolejne edycje bezpłatnych kursów e-learningowych, które cieszyły się rekordowym zainteresowaniem. W kwietniu 2020 roku przenieśliśmy nasze szkolenia na nową platformę, na której – poza kursami – planujemy uruchomić sieć współpracy i samokształcenia online, adresowaną do nauczycieli i bibliotekarzy zainteresowanych wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych w pracy pedagogicznej oraz działaniach na rzecz promocji szkół i bibliotek. Już dzisiaj zachęcamy do udziału w tym przedsięwzięciu.

Ostatnie miesiące pokazały, że nowoczesne technologie mogą skutecznie wspierać edukację. W dziale „Sieciow@nie” polecamy bezpłatne programy i aplikacje, które popularyzowaliśmy w ostatnich miesiącach. Są przydatne zarówno w pracy zdalnej, jak i stacjonarnej.

Do numeru dołączyliśmy materiał o tworzeniu gier planszowych oraz dwa scenariusze zajęć. Mamy nadzieję, że będzie można je wykorzystać w nowym roku szkolnym, po powrocie do nauki w trybie stacjonarnym.

Zapraszamy do lektury!

Redakcja „Dialogów Bibliotecznych”

Z PRAKTYKI NAUCZYCIELA BIBLIOTEKARZA

MONIKA STEFANOWSKA

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach
Filia w Tarnowskich Górach

GRA PLANSZOWA INSPIROWANA LITERATURĄ DZIECIĘCĄ – KROK PO KROKU

O zaletach gier planszowych nie trzeba przekonywać osób, których dzieciństwo przypadło na lata 70., 80. i 90. XX wieku, bo któż z nas nie pamięta takich kultowych gier jak Eurobiznes, Chińczyk czy Młynek. Ta forma rozrywki była chętnie wykorzystywana przez rodziny w czasie wolnym, ale i przez pracowników świetlic, domów kultury, internatów czy opiekunów kolonijnych. Czy mamy dziś szansę, by oderwać nasze dzieci i nastolatków od tabletów, smartfonów i gier komputerowych, a wprowadzić je w świat gier planszowych?

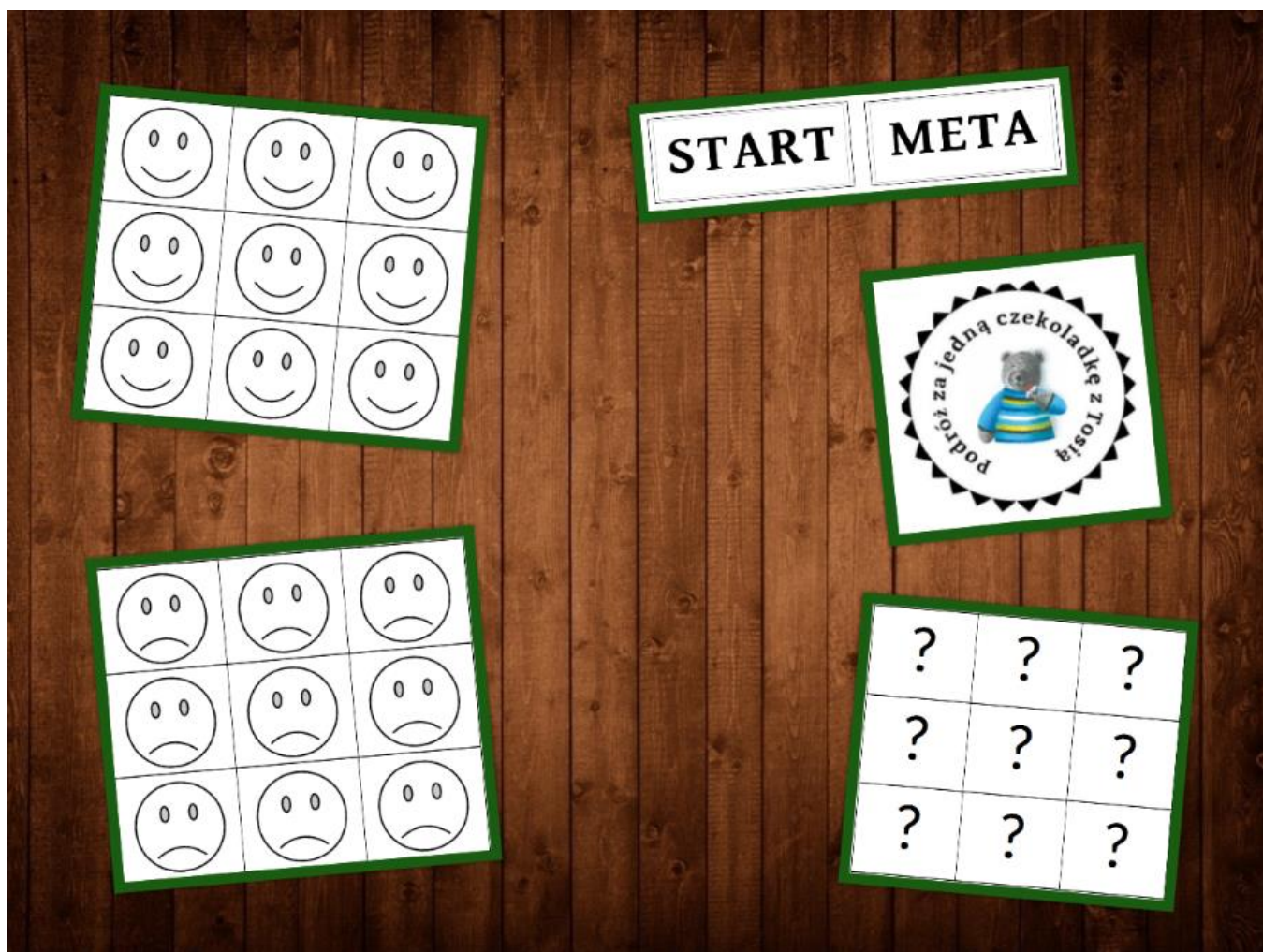
Od 2012 roku mówi się o wielkim powrocie planszówek, a w bibliotekarskiej prasie fachowej pojawia się szereg pomysłów na wykorzystanie takich gier w promocji czytelnictwa wśród dzieci i młodzieży. Miesięcznik „Biblioteka w Szkole”¹ poświęcił temu zagadnieniu specjalny dodatek „Planszówki w szkole”, prezentujący artykuły dotyczące zarówno teorii wykorzystania gier w nauczaniu, jak i dobrych praktyk w zakresie tworzenia „kącików gier” w szkołach, czy też prowadzenia zajęć edukacyjnych z ich wykorzystaniem. Wzrastające zainteresowanie planszówkami i ich bogata oferta na rynku wydawniczym daje nam, bibliotekarzom, ale i wszystkim pracownikom pedagogicznym wyjątkową możliwość, by młode pokolenia pochyliły się nad planszami, wczytały się w instrukcję i podały się emocjonującej grze.

Wiele bibliotek szkolnych tworzy w swoich zbiorach odrębny dział, w którym gromadzi gry. Coraz popularniejsze są też kąciki gier planszowych, w których można znaleźć zarówno gry edukacyjne, jak i te bardziej popularne o tematyce przygodowej, fantastycznej czy detektywistycznej. Wśród licznych korzyści, jakie wynikają z takiej formy spędzania czasu najistotniejsze są: możliwość nawiązywania relacji międzyludzkich i dzielenia się wrażeniami z innymi uczestnikami, oraz kształtowanie zasad zdrowej rywalizacji w praktyce. Gry oparte na konkretnym tekście literackim zyskują wartość edukacyjną, pozwalają utrwalić wiadomości zdobyte w czasie zajęć lub sprawdzić ich poziom w atrakcyjnej formie rozrywki. Dla wielu instytucji pewną barierą jest brak środków finansowych na zakup gier. Rozwiązaniem może być samodzielne wykonanie wszystkich elementów gry lub stworzenie jej w ramach projektu wspólnie z uczniami.

¹ Zachęcam do zapoznania się z całym dodatkiem „Planszówki w szkole”: „Biblioteka w Szkole” 2019, nr 3, s. [1]-[24].

Z tą propozycją miałam okazję zapoznać się w ramach konferencji *Biblioteki otwarte na zmiany: rozwijanie kompetencji kluczowych w bibliotekach*, która odbyła się w październiku 2018 roku w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Bytomiu. Jedno ze szkoleń: *Zagraj w bajkę – warsztaty tworzenia gier planszowych w oparciu o literaturę dla przedszkolaków i uczniów szkół podstawowych*, przygotowane przez Annę Misiak – bibliotekarka MBP, stało się inspiracją do własnych działań i już miesiąc później powstała moja pierwsza gra planszowa „W krainie misiów”.

Przygodę z grą planszową w bibliotece można rozpocząć od bardzo prostej i wykonanej samodzielnie makiety gry inspirowanej konkretną bajką, opowiadaniem. Pierwszym etapem jest zaplanowanie gry: wymyślenie jej tytułu i tematu, wybór adresatów i tekstu źródłowego oraz określenie zasad rozgrywki. Następny etap pracy – dzięki wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych, w tym takich aplikacji jak: Picasa, Photo Collage i edytor tekstu – pozwoli nam wykonać szybko i estetycznie pozostałe elementy planszy. W ten sposób powstały różnego rodzaju pola (np. puste, z uśmiechniętą buźką, ze smutną buźką, bonusowe, z pytaniem, z wykrzyknikiem), pola z napisami START i META, tytuł, elementy graficzne nawiązujące do tematyki gry, strzałki określające kierunek poruszania się, a nawet tematyczne odznaki dla graczy.



Materiały do gry “Podróż za jedną czekoladkę z Tosią”. Fot. Monika Stefanowska.

Na podstawie wybranego tekstu tworzymy bazę pytań z kluczem odpowiedzi, które będziemy zadawać uczestnikom. Kolejnym ważnym krokiem jest stworzenie instrukcji gry. Na tym etapie warto przejrzeć kilka komercyjnych gier, aby zorientować się: kto rozpoczyna grę?, ile rzutów wykonuje gracz?, czy wyrzucenie „szóstki” wiąże się z kolejnym rzutem?, jak są oznaczone różne pola?, ile czasu ma gracz na udzielenie odpowiedzi?, co następuje po poprawnej odpowiedzi?, co następuje po błędnej odpowiedzi?, kto zostaje zwycięzcą?

I zostaje nam ostatni – najprzyjemniejszy moment – wykonanie planszy. Tutaj bardzo ważne jest rozstawienie wszystkich elementów i wykonanie próbnej gry, ze zwróceniem uwagi na poprawne rozstawienie pól bonusowych i karnych. Po dokonaniu niezbędnych poprawek pozostaje wszystko przykleić i dorysować wybrane znaki. W przygotowaniu takiej planszy przydatne będą: duże arkusze papieru formatu A3 (biały, kolorowy, szary), klej/taśma dwustronna, białe i kolorowe kartki papieru, duża kostka do gry (lub kostka wykonana z papieru), pionki (mogą być wykonane z masy np. solnej, z papieru), markery.

Pierwszą grę „W krainie misiów”, którą wykorzystałam w trakcie zajęć czytelniczych dla uczniów klasy pierwszej szkoły podstawowej, przygotowałam w oparciu o fragmenty książki *Pamiętnik Czarnego Noska* Janiny Porazińskiej i ogólną wiedzę na temat misiowych bohaterów: Misia Uszatka, Misia Paddingtona, Kubusia Puchatka, Niedźwiedzia – nieodłącznego towarzysza Maszy i innych. Do wykonania planszy wybrałam kolorowe arkusze brystolu formatu A3, które połączyłam taśmą dwustronną, ale świetnie sprawdza się również szary papier do pakowania. Planszę ozdobiłam ilustracjami znanych misiów, uczestnicy otrzymali opaski zgodne z wylosowaną grupą, a funkcję pionków pełniły opakowania z „Kinder Niespodzianek” – obciążone masą plastyczną z wizerunkami odpowiednich misiów.



Gra planszowa „W krainie misiów”. Fot. Monika Stefanowska.

Sala lekcyjna została dostosowana do potrzeb gry. Na środku (na połączonych stolikach) umieściłam planszę, a w odstępie dwóch kroków poukładałam odpowiednią ilość krzeseł. Gracze musieli wylosować przydział do jednej z pięciu misiowych grup i zgodnie z tym zająć swoje miejsca. Z każdego zespołu podchodziły dwie osoby – jedna rzucała kostką, a druga wykonywała ruch pionkiem na planszy. Jeżeli wylosowano pole z pytaniem, cały zespół miał 2 minuty na naradę i udzielenie odpowiedzi. Odpowiednia organizacja i utrzymanie porządku w zespołach ułatwi nam prowadzenie gry, musimy pamiętać bowiem o tym, że uczestnikom z każdą chwilą gry towarzyszą większe emocje.

Druga gra planszowa – „Podróż za jedną czekoladkę z Tosią” – została przygotowana z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym i została oparta na tekście opowiadania *Tosia odkrywa czekoladę*².

² Opowiadanie *Tosia odkrywa czekoladę* można pobrać bezpłatnie w formacie PDF ze strony internetowej: <http://www.edukacja.globalna.ore.edu.pl/pl/a/Tosia-odkrywa-czekolade>.



Gra planszowa „Podróż za jedną czekoladkę z Tosią”. Fot. Monika Stefanowska.

Wykonanie gry planszowej wymaga sporego nakładu pracy, ale pozwala uzyskać nam skuteczny środek dydaktyczny, który sprawi, że uczestnicy naszych zajęć będą je wspominać z uśmiechem. Zaangażowanie i entuzjazm dzieci, zaobserwowane w trakcie rozgrywek, są dla mnie największą motywacją do przygotowania kolejnych gier planszowych, które kształcą i bawią jednocześnie.

Z PRAKTYKI NAUCZYCIELA BIBLIOTEKARZA

MONIKA STEFANOWSKA

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach
Filia w Tarnowskich Górach

„CZEKOLADOWA TAJEMNICA”

SCENARIUSZ ZAJĘĆ EDUKACYJNYCH DLA UCZNIÓW KLAS I-III SZKOŁY PODSTAWOWEJ

TEMAT ZAJĘĆ: *Czekoladowa tajemnica*.

UCZESTNICY: uczniowie klas I-III szkoły podstawowej.

CZAS: 90 minut (2 godziny lekcyjne).

CELE GŁÓWNE:

- zapoznanie uczniów z treścią bajki *Czekoladowa tajemnica*;
- zapoznanie uczniów z historią czekolady i procesem jej powstawania;
- przedstawienie postaci Krzysztofa Kolumba;
- przygotowanie uczniów do rozmowy o odpowiedzialnej konsumpcji;
- wyjaśnienie pojęć: Sprawiedliwy Handel i Zrównoważony Rozwój.

CELE OPERACYJNE:

Uczeń:

- uważnie słucha bajki;
- odpowiada na pytania związane z treścią przeczytanej bajki;
- potrafi opowiedzieć, jak powstaje czekolada;
- potrafi stworzyć ilustrowaną mapę myśli na temat historii czekolady;
- potrafi powiedzieć, kim był Krzysztof Kolumb i czego dokonał;
- potrafi wyjaśnić pojęcia: Sprawiedliwy Handel i Zrównoważony Rozwój;
- uczestniczy w zabawach dydaktycznych.

FORMY PRACY: indywidualna, grupowa, zbiorowa.

METODY PRACY: zabawy dydaktyczne, rozmowa kierowana, praca zespołowa, wykład, prezentacja multimedialna, mapa myśli.

POMOCE DYDAKTYCZNE: tekst bajki *Czekoladowa tajemnica*, plansze informacyjne – biogram i wykaz dokonań Krzysztofa Kolumba, plansza z mapą Ameryki Środkowej (można pobrać ze strony: <https://www.britannica.com/place/Belize>), tablica flipchart i przybory do pisania, rzutnik multimedialny, komputer, prezentacja multimedialna „Jak powstaje czekolada?”, 4 tabliczki czekolady: w tym 2 tabliczki pochodzące ze sprawiedliwego handlu, walizka, kosz, notes z żółtymi kartkami.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

- **Powitanie.**
Zaproszenie dzieci do udziału w zajęciach, w trakcie których dowiedzą się, jak powstaje czekolada.
- **Bajka *Czekoladowa tajemnica*.**
Prowadząca czyta dzieciom bajkę *Czekoladowa tajemnica*, wskazując interesujące ilustracje w książce (zob. *Bibliografia*).
- **Co łączy Krzysztofa Kolumba z czekoladą?**
Uczniowie wspólnie z prowadzącą relacjonują treść bajki, rozróżniając postacie i zdarzenia historyczne, fikcyjne i prawdopodobne. Prowadząca przypomina dzieciom, kim był Krzysztof Kolumb i co łączy jego podróż z czekoladą.
- **Prezentacja multimedialna „Jak powstaje czekolada?”**
Na podstawie prezentacji multimedialnej prowadząca omawia historię czekolady oraz etapy jej powstawania: od zerwania owocu kakao po pakowanie gotowej tabliczki czekolady.
- **Mapa myśli.**
Uczniowie wykonują ilustrowaną mapę myśli na temat historii kakao na podstawie wiadomości, które podano w prezentacji „Jak powstaje czekolada?”.
- **Rozmowa o odpowiedzialnej konsumpcji.**
Prowadząca – wspomagając się planszą z mapą Ameryki Środkowej – rozmawia z dziećmi na temat produktów dostępnych w Polsce i tych, które sprowadzane są z innych krajów, tłumaczy im pojęcie produktów lokalnych. Na przykładzie kakao, którego pozyskanie wymaga wysiłku wielu pracowników, tłumaczy dzieciom, czym jest Sprawiedliwy Handel i Zrównoważony Rozwój.
- **Czekolada pochodząca ze Sprawiedliwego Handlu.**
Prowadząca proponuje uczniom sprawdzenie etykiet ze składem czekolad nie pochodzących i pochodzących ze Sprawiedliwego Handlu. Wskazuje na zawartość: miazgi kakaowej, masła kakaowego i tzw. „innych tłuszczów roślinnych”. Dzieci sprawdzają czy w czekoladzie jest emulgator (np. lecytyna sojowa, E476), aromaty, cukier, cukier trzcinowy.
- **Ewaluacja „walizka i kosz”.**
Na zakończenie uczestnicy siadają w kole, prowadząca ustawia na środku walizkę i kosz oraz rozdaje im kilka samoprzylepnych kartek. Prosi, aby uczniowie napisali na kartkach, co dobrego wynoszą z zajęć i przykleili je na walizce. Następnie wypisują, co im się w zajęciach nie podobało i przyklejają je na koszu.
- **Zakończenie.**
Prowadząca dziękuje uczniom za aktywny udział w zajęciach i proponuje im degustację czekolad pochodzących ze Sprawiedliwego Handlu.

BIBLIOGRAFIA:

- Polewska A.: *Bajkowe biografie: Andersen, Gutenberg, Kopernik, Kolumb, Matisse, Mozart, van Gogh*, Dom Wydawniczy Rafael, [Kraków] cop. 2007.

NETOGRAFIA:

- *Czekoladowe fakty i mity – zawartość kakao* [on-line]. Pobrane 15.06.2020 z: <https://www.sekretyczekolady.pl/produkcja-czekolady/czekoladowe-fakty-i-mity-zawartosc-kakao/>.
- *Czym jest sprawiedliwy handel?* [on-line]. Pobrane 15.06.2020 z: <https://www.sprawiedliwyhandel.pl/category/czym-jest-sprawiedliwy-handel-definicja-fair-trade/>.
- *Krzysztof Kolumb* [on-line]. Pobrane 15.06.2020 z: https://pl.wikipedia.org/wiki/Krzysztof_Kolumb.
- *Skąd pochodzi czekolada* [on-line]. Pobrane 15.06.2020 z: <https://www.magnumicecream.com/pl/stories/jedzenie/historia-czekolady.html>.
- *Społeczności Przyjazne dla Sprawiedliwego Handlu. Materiały dla Ciebie* [on-line]. Pobrane 18.06.2020 z: <https://spolecznosci.fairtrade.org.pl/materialy-dla-ciebie/>.
- *Wynalazek Lindt* [on-line]. Pobrane 15.06.2020 z: <https://www.lindt.pl/swiat-lindt/o-lindt/wynalazek-lindt/>.

ZAŁĄCZNIK NR 1:

PODSTAWOWE INFORMACJE NA TEMAT SPRAWIEDLIWEGO HANDLU.

CZYM JEST SPRAWIEDLIWY HANDEL?

Sprawiedliwy Handel (ang. Fair Trade) to oddolny, międzynarodowy ruch społeczny dążący do poprawy warunków życia i gospodarowania drobnymi producentami żywności i rękodzieła z krajów Globalnego Południa. Dzięki niemu ubodzy mieszkańcy Azji, Afryki, Ameryki Łacińskiej, Karaibów i Oceanii mogą pracować w godnych warunkach i budować uczciwe stosunki handlowe z bogatszą częścią świata.

Czym jest Sprawiedliwy Handel? Jest on formą pomocy rozwojowej. Idea Fair Trade polega jednak nie tylko na wymianie handlowej. Ukazuje, że większa sprawiedliwość w handlu światowym jest możliwa.

DLACZEGO SPRAWIEDLIWY HANDEL JEST POTRZEBNY?

JEST ODPOWIEDZIĄ NA:

- **Problem ubóstwa** – drobnymi producentami często otrzymują wynagrodzenie, które nie wystarcza nawet na wyżywienie, nie mają ubezpieczenia czy stałego zatrudnienia. Bywa, że cena, jaką uzyskują za dostarczane surowce i produkty, nie pokrywa nawet kosztów ich pozyskania czy wytworzenia.
- **Problem braku dostępu do rynków zbytu** – duże plantacje kawy, bananów i trzciny cukrowej są kontrolowane przez międzynarodowe korporacje lub zdominowane przez długi łańcuch pośredników. Drobnymi wytwórcami są zmuszeni sprzedawać swoje produkty po zaniżonych cenach z uwagi na utrudniony dostęp do rynków zbytu i brak potencjału przetwórczego.
- **Problem pracy niewolniczej i pracy dzieci** – wytwarzanie towarów, które kupujemy na co dzień, często odbywa się w warunkach niewolniczych. W wielu krajach do pracy zmusza się kilku-, kilkunastoletnie dzieci.

SYSTEMY CERTYFIKACJI PRODUKTÓW FUNKCJONUJĄCE W RAMACH SPRAWIEDLIWEGO HANDLU:

- *ECOCERT FAIR TRADE,*
- *BIO PARTENAIRE,*
- *FAIR FOR LIFE,*
- *FAIRTRADE,*
- *FAIRTRADE USA,*
- *NATURLAND FAIR,*
- *SMALL PRODUCERS' SYMBOL (SPP),*
- *WFTO FAIR TRADE GUARANTEE SYSTEM.*

Oznaczenia można pobrać ze strony: <https://www.sprawiedliwyhandel.pl/certyfikacja-oznaczenia-produktow-sprawiedliwego-handlu/>.

ZAŁĄCZNIK NR 2:

MATERIAŁY DO PLANSZ INFORMACYJNYCH – BIOGRAM I WYKAZ DOKONAŃ KRZYSZTOFA KOLUMBA.

KRZYSZTOF KOLUMB – BIOGRAM



- Włoski żeglarz, podróżnik i nawigator.
- Urodzony między 25 sierpnia a 31 października 1451 roku w Genui;
- Zmarł 20 maja 1506 roku w Valladolid.
- Kapitan wyprawy, która płynęła na trzech statkach: „Santa Maria”, „Niña” i „Pinta” pod flagą Kastylii w poszukiwaniu zachodniej drogi morskiej do wschodniej Azji (obecnie do Indii).
- Jako pierwsza wyprawa w historii nowożytnych odkryć geograficznych pokonała zwrotnikowy Ocean Atlantycki i 12 października 1492 dotarła do Indii Zachodnich u wybrzeży Ameryki;
- Za dokonania został mianowany admirałem i pierwszym namiestnikiem hiszpańskich kolonii w Ameryce Środkowej.

Ilustracja: domniemany portret Krzysztofa Kolumba pędzla Sebastiano del Piombo, Wikimedia Commons, domena publiczna.

DOKONANIA KRZYSZTOFA KOLUMBA

- Podczas czterech udanych podróży przez środkowy Ocean Atlantycki w latach 1492–1504 Kolumb – jako pierwszy z Europejczyków – opłynął, zbadał i opisał rejon Morza Karaibskiego, w tym środkową część Bahamów, Kubę, Haiti (1492), większość Małych Antyli, Jamajkę (1493) oraz stały ląd Ameryki Południowej w okolicach ujścia rzeki Orinoko (1498) i brzegi Ameryki Północnej na południowo-zachodnim wybrzeżu Morza Karaibskiego (1502).
- Jako pierwszy Europejczyk usłyszał o rozwiniętych cywilizacjach Mezoameryki i istnieniu „Morza Południowego” (Pacyfiku);
- Okręty Kolumba przywoziły próbki nieznanych na Starym Świecie roślin (m.in. kakao, kukurydzę, ziemniaki i tytoń), cenne złote ozdoby, perły i wieści o innych bogactwach Nowego Świata;
- Podczas wypraw pod dowództwem Kolumba wzniesiono pierwsze europejskie osiedla i misje w Ameryce Środkowej;
- Zapoczątkował epokę odkryć geograficznych na całej półkuli zachodniej.

Mimo iż był doświadczonym i dzielnym żeglarzem popełniał też błędy – zaniżał np. długość równika i wielkość Ziemi, błędnie sytuował Japonię i Chiny na kuli ziemskiej, wierząc w możliwość bezpośredniego dotarcia do tych krajów po wypłynięciu z Europy w kierunku zachodnim.

Opracowano na podstawie: Krzysztof Kolumb [on-line]. Pobrano 04.06.2020 z: https://pl.wikipedia.org/wiki/Krzysztof_Kolumb.

**ZAŁĄCZNIK NR 3:
PRZYKŁADOWE SLAJDY Z PREZENTACJI JAK POWSTAJE CZEKOLADA?**

JAK POWSTAJE CZEKOLADA?



Czekolada - historia



Pierwszym Europejczykiem,
który spróbował czekolady w 1502 r.
był Krzysztof Kolumb.
W czasie czwartej wyprawy
do Nowego Świata spróbował czekolady.
I uznał ją za zbyt gorzką i ostrą,

Bibliografia.

1. Barsotti E. (il.), Tomas J. (red.): *Co skąd pochodzi: kawa, herbata, bawełna...*, Wydawnictwo Omnibus, Poznań 2018
2. Milbourn J.: *Tosia odkrywa czekoladę*, Instytut Globalnej Odpowiedzialności, [Warszawa] 2014

Netografia.

1. Skąd pochodzi czekolada [On-line]. Protokół dostępu: <https://www.magnumicecream.com/pl/stories/jedzenie/historia-czekolady.html> [25.03.2020]
2. Czekolada - zdjęcia. Protokół dostępu: <https://pixabay.com/pl/images/search/chocolate/> [25.03.2020]

Czekolada - historia



Pochodzi z Ameryki Łacińskiej
(obecny Meksyk),
jako pierwsi czekoladę z kakao
przyrządzali **Olmekowie**
(w czasie świąt i jako lekarstwo),
Majowie dodawali do niej chili
(gorzki napój bogów).

Z PRAKTYKI NAUCZYCIELA BIBLIOTEKARZA

ANETA WSPANIAŁA

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach
Filia w Zawierciu

JAN PAWEŁ II – PAPIEŻ PROMUJĄCY MIŁOSIĘRDZIE

KONSPEKT ZAJĘĆ DLA KLAS PIERWSZYCH SZKOŁY PONADPODSTAWOWEJ

CZAS TRWANIA: 45 minut (1 godzina lekcyjna).

CEL OGÓLNY:

- Popularyzacja nauczania św. Jana Pawła II – patrona roku 2020.

CELE OPERACYJNE:

- **W zakresie wiedzy:** poznanie nauczania Jana Pawła II o miłosierdziu.
- **W zakresie umiejętności:** nabycie umiejętności analizowania i interpretowania tekstu biblijnego.
- **W zakresie postaw:** kształtowanie postawy wrażliwości na potrzeby drugiego człowieka.

METODY PRACY:

- praca z tekstem,
- ukierunkowana rozmowa,
- drama,
- dyskusja.

FORMY PRACY:

- zbiorowa,
- grupowa,
- indywidualna.

POMOCE DYDAKTYCZNE:

- teksty: *Przypowieści o synu marnotrawnym*, *Encykliki Dives in Misericordia*, *Homilii wygłoszonej podczas Mszy św. z okazji konsekracji Świętyni Bożego Miłosierdzia*,
- reprodukcja obrazu Rembrandta „Powrót syna marnotrawnego”,
- brystol, pisaki.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Wprowadzenie.

Prowadząca przybliży uczniom sylwetkę św. Jan Paweł II (patrona roku 2020). Przypomina, że jako głowa kościoła katolickiego ustanowił nowe święto, które jest obchodzone w pierwszą niedzielę po Wielkanocy i określane mianem Święta Miłosierdzia Bożego. Wiąże się z objawieniami, jakie miała polska zakonnica, siostra Faustyna Kowalska (1905-1938). Zapis słów Jezusa odnajdujemy w jej *Dzienniczku*. Do jego treści nawiązywał Jan Paweł II doko-

nując konsekracji Sanktuarium Miłosierdzia Bożego w Krakowie-Łagiewnikach (17.08.2002). Prowadząca odczytuje fragmenty homilii wygłoszonej przez Papieża (zob. *Netografia*).

Rozwinięcie.

- Prowadząca zachęca uczniów do zastanowienia się, co mówi nam Jezus Chrystus o miłosiernym sercu Ojca. W tym celu odczytuje *Przypowieść o synu marnotrawnym* (Łk 15, 11-32) i prezentuje replikę obrazu Rembrandta *Powrót syna marnotrawnego* (zob. *Netografia*).
- Uczniowie odgrywają – w formie dramy – *Przypowieść o synu marnotrawnym* (aktorzy niezbędni do odegrania sceny: ojciec, młodszy syn – marnotrawny, starszy syn, narrator).
- Po odegraniu sceny próbują odpowiedzieć na następujące pytania:
 - Czym kierował się młodszy syn odchodząc z domu? Jakie były motywy jego powrotu, gdy wszystko stracił?
 - Czym charakteryzowała się postawa ojca względem młodszego syna, gdy odchodził z domu? Jak zachował się ojciec, gdy syn marnotrawny powrócił do domu?
- Prowadząca odczytuje fragment encykliki Jana Pawła II, odnoszący się do *Przypowieści o synu marnotrawnym* (zob. *Netografia*).
- W oparciu o odczytany fragment uczniowie zastanawiają się, jak w obecnych czasach mogą “zło dobrem zwyciężyć”?
- Pracując w grupach przedstawiają swoje pomysły dotyczące świadczenia miłosierdzia bliźnim w swoim najbliższym otoczeniu. Każda grupa otrzymuje arkusz brystolu i pisaki.

Zakończenie.

- Każdy uczeń wybiera jeden z uczynków miłosierdzia, który spróbuje zrealizować po zajęciach.
- Prowadząca dziękuje za udział w spotkaniu i prosi uczniów o wyrażenie opinii na jego temat.

NETOGRAFIA:

- Jan Paweł II: *Encyklika Dives in Misericordia. O Bożym Miłosierdziu* [online]. Pobrane 26.06.2020 z: https://opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/encykliki/dives.html#m4.
- Jan Paweł II: *Zawierzam cały świat Bożemu miłosierdziu*. 17 sierpnia 2002. Kraków-Łagiewniki. Homilia wygłoszona podczas Mszy św. z okazji konsekracji świątyni Bożego Miłosierdzia [online]. Pobrane 26.06.2020 z: https://opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/homilie/8pl_lagiewniki_17082002.html.
- *Przypowieść o synu marnotrawnym* [online]. Pobrane 26.06.2020 z: <https://biblia.deon.pl/rozdzial.php?id=330>.
- *Rembrandt „Powrót Syna Marnotrawnego” – opis, interpretacja i analiza obrazu* [online]. Pobrane 26.06.2020 z: <https://eszkola.pl/jezyk-polski/powrot-syna-marnotrawnego-671.html>.

SIECIOW@NIE

ANNA MARCOL

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach

QUIVER – EDUKACJA I ZABAWA W CYFROWYM WYMIARZE

VR, MR i AR. Tymi skrótami określa się rzeczywistość generowaną komputerowo (wirtualną, mieszaną i rozszerzoną), która zdobywa coraz większą popularność w edukacji i życiu codziennym. Rozwiązania VR i MR wymagają specjalnego sprzętu (hełm, gogle), natomiast do generowania rzeczywistości AR wystarczy zwykły smartfon lub tablet.

Termin *virtual reality* (VR) pojawił się już w 1986 roku. Po raz pierwszy został użyty przez Jarona Laniera – amerykańskiego informatyka, pisarza i futurologa, który określił tym mianem „technologię dostarczającą zmysłom stymulacji, powodujących iluzję obecności w cyfrowo wykreowanych przestrzeniach”. Rzeczywistość wirtualna jest zatem środowiskiem całkowicie wykreowanym za pomocą narzędzi komputerowych, w przeciwieństwie do innych rodzajów rzeczywistości cyfrowej – *mixed reality* (MR), gdzie to, co realne, łączy się z tym, co wirtualne oraz *augmented reality* (AR), w przypadku której warstwa cyfrowa jest nakładana na to, co fizyczne i prawdziwe.

Aplikacje AR, czyli rzeczywistości rozszerzonej, stwarzają wiele interesujących możliwości dla uczniów i nauczycieli. Aby zobaczyć efekty 3D i wirtualne kreacje wystarczy zwykły smartfon, na którym możemy je śledzić za pomocą kamery i ekranu.



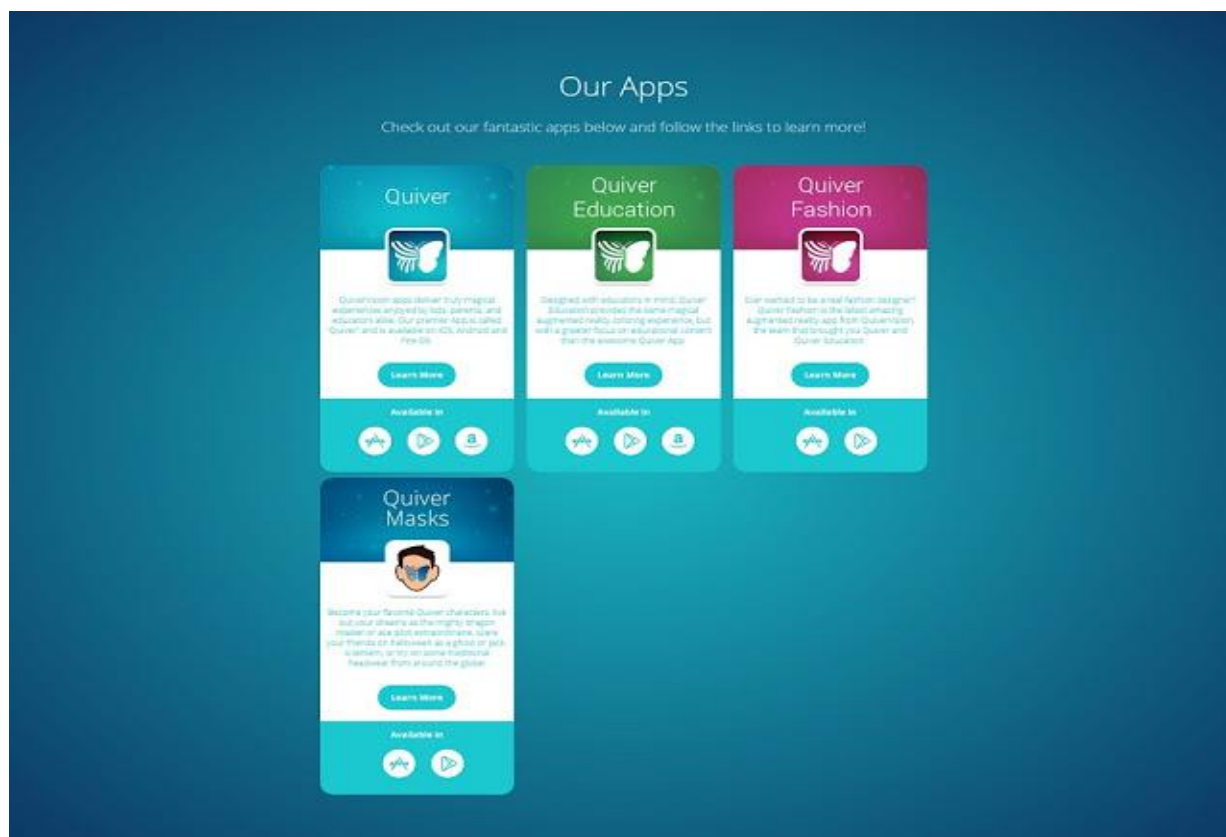
Źródło: <http://www.quivervision.com/>.

Przykładem tego typu aplikacji jest Quiver Version, dostępny na stronie <http://www.quivervision.com/>. Udostępniono na niej pakiety materiałów do pokolorowania. Wybrane strony drukujemy. Dzieci mogą je pokolorować w dowolny sposób. Po zainstalowaniu aplikacji na swoim telefonie oglądamy kolorowanki. Widzimy, jak „ożywają” i wchodzą z nami w interakcję, gdy go dotkniemy.

Warto zaznaczyć, że każda strona „ożywa” inaczej, a pokolorowane postacie i przedmioty oglądamy z różnej perspektywy. Możemy im robić zdjęcia i słuchać efektów dźwiękowych, które towarzyszą animacjom.

Aplikację udostępniono w czterech wersjach. Każda z nich wymaga odrębnej instalacji i zawiera ilustracje związane z określoną tematyką:

- **Quiver** (zwierzęta, postacie z bajek i filmów, święta, sport, środki transportu i inne),
- **Quiver Education** (materiały przydatne do lekcji),
- **Quiver Fashion** (pokaz mody i modelki),
- **Quiver Masks** (twarze, maski, nakrycia głowy).



Źródło: <http://www.quivervision.com/>.

Z Quivera można korzystać bezpłatnie w celach edukacyjnych i osobistych. Darmowe kolorowanki są oznaczone słowem free (za darmo).

Kolorowanie nigdy wcześniej nie dostarczało tylu emocji! Zobacz świat w wersji Quiver!

SIECIOW@NIE

ANNA MARCOL

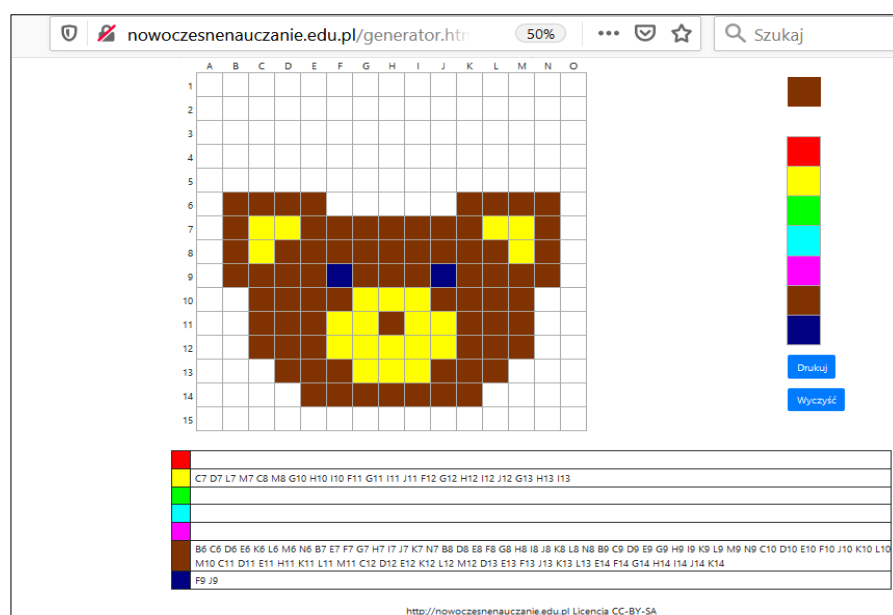
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach

KODOWANIE Z NAJMŁODSZYMI BEZPŁATNE NARZĘDZIA ONLINE DO TWORZENIA KART PRACY

Sprzyja pracy zespołowej oraz łączeniu wiedzy matematycznej z wiedzą humanistyczną. Uczy logicznego myślenia i rozwiązywania problemów. Od września 2017 roku wszyscy uczniowie szkół podstawowych zostali objęci obowiązkową nauką programowania. Dotychczasowe doświadczenia udowodniły, że kodować i programować można w różny sposób – nawet bez użycia komputera!

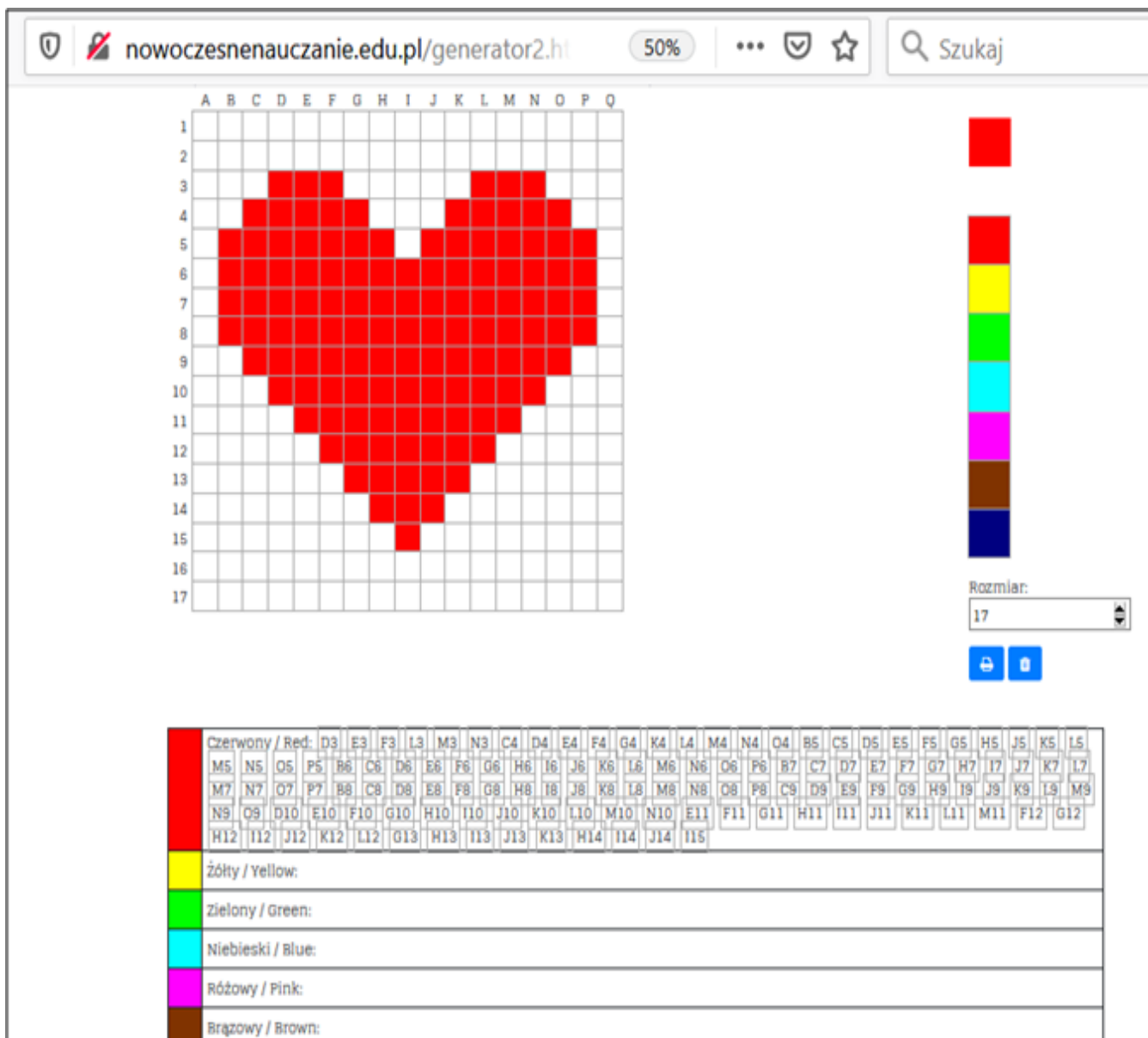
Ćwiczenia oparte na tworzeniu kodów i szyfrów mogą uatrakcyjnić lekcje z wielu przedmiotów nauczania, a także zajęcia biblioteczne. Tworzone zadania można bowiem odnieść do omawianych lektur i tematów zajęć realizowanych przez bibliotekarza.

Jednym z ćwiczeń, które warto wykorzystać pracując z najmłodszymi uczniami, jest tworzenie graficznych dyktand. Zabawę tę spopularyzowali Mistrzowie Kodowania. Ich trener – Maciej Danieluk przygotował bezpłatne narzędzie do ich opracowywania, dostępne na stronie Nowoczesne Nauczanie. Dzięki generatorowi w łatwy i szybki sposób można opracować karty pracy dla uczniów, zawierające zakodowane rysunki. Na wydrukach widoczne są kody pól, które podpowiadają dzieciom, jak mają pokolorować pustą kratownicę.



Ilustracja 1: Tworzenie zakodowanego misia w generatorze udostępnionym na stronie Nowoczesne Nauczanie.

Generator jest dostępny w dwóch wersjach. Pierwsza z nich pozwala na korzystanie z kratownicy zawierającej piętnaście kolumn i tyleż samo wierszy (<http://nowoczesnenauczanie.edu.pl/generator.html>). W drugiej można dostosowywać rozmiar kratownicy do swoich potrzeb (<http://nowoczesnenauczanie.edu.pl/generator2.html>).

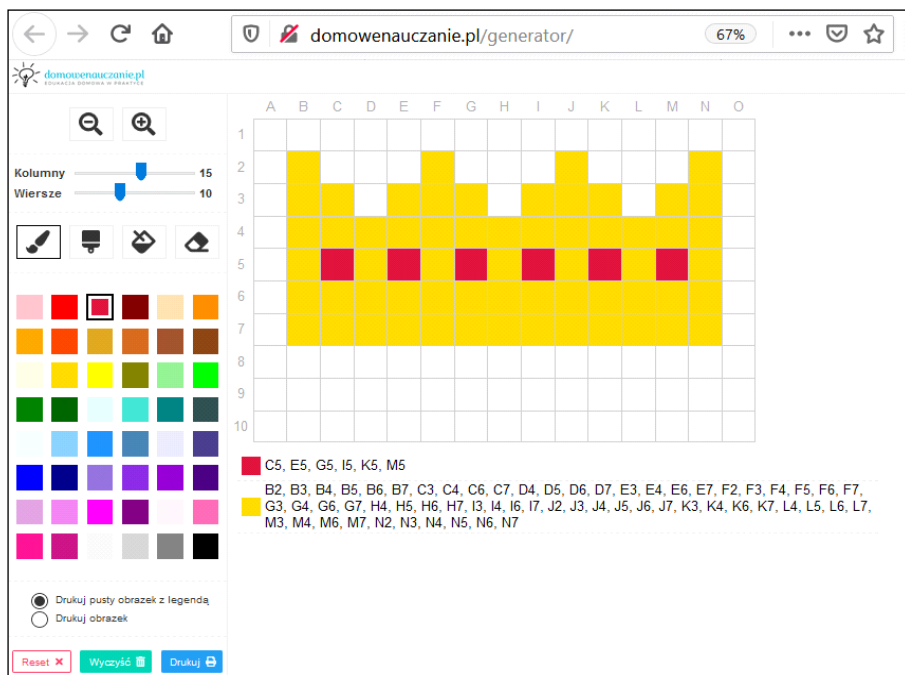


Ilustracja 2: Tworzenie zakodowanego serca w generatorze udostępnionym na stronie Nowoczesne Nauczanie.

Podobne – również bezpłatne – narzędzie opracował Marcin Kałamarski. Udostępnił je na stronie Domowe Nauczanie, pod adresem <http://domowenauczanie.pl/generator/>. Działa bardzo podobnie, ale posiada dodatkowe funkcje:

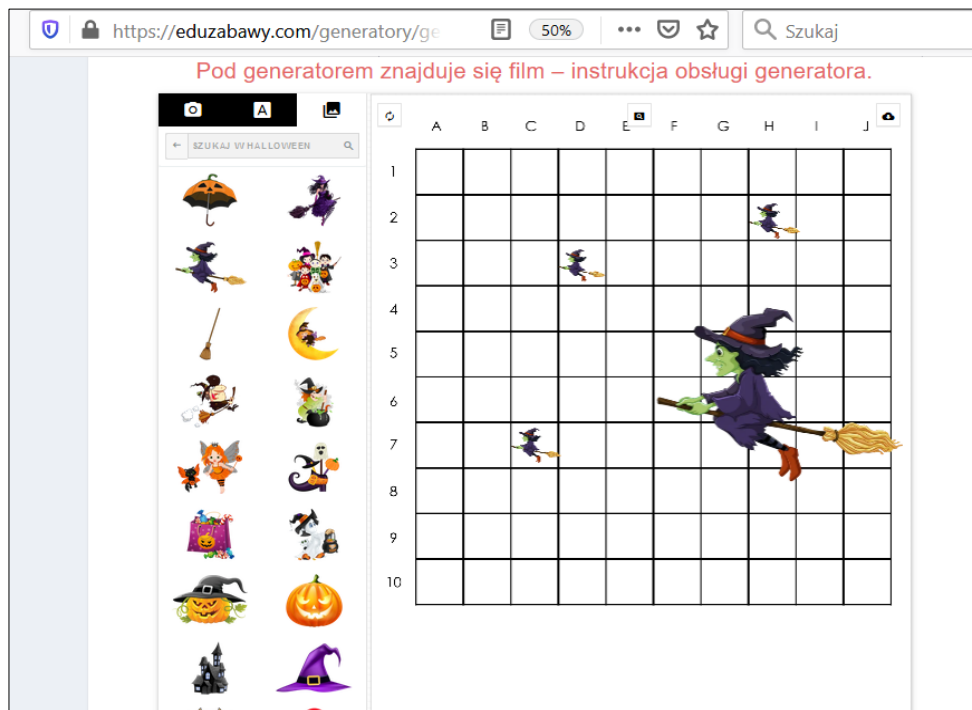
- możliwość określenia liczby kolumn i wierszy oraz rozmiaru krutek,
- szybkie nanoszenie jednokolorowego tła (przycisk z kubelkiem),
- precyzyjne kolorowanie wybranego pola (przycisk z małym pędzlem),
- szybkie kolorowanie wielu sąsiadujących ze sobą pól (przycisk z grubym pędzlem),
- korekta błędnie pokolorowanych krutek (przycisk z gumką).

Na wydruku może być widoczny gotowy obrazek lub kratownica z legendą.



Ilustracja 3: Tworzenie zakodowanej korony w generatorze udostępnionym na stronie Domowe Nauczanie.

Inny rodzaj ćwiczeń przygotowujemy za pomocą darmowego generatora dostępnego na stronie Edu Zabawy (<https://eduzabawy.com/generatory/generator-kart-pracy-kodowanie-statki/>). Pozwala wprowadzić do kratownicy dowolne ilustracje (własne lub pobrane z galerii) i tekst. W tym przypadku zadanie dzieci polega na określeniu pól, w których się znajdują. Karty pracy, przygotowane za pomocą tego narzędzia, zapisujemy w trzech formatach – PNG, JPG i PDF.



Ilustracja 4: Tworzenie kratownicy z ilustracjami w generatorze udostępnionym na stronie Edu Zabawy.

Zadaniem bibliotek szkolnych jest tworzenie warunków do efektywnego posługiwania się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi. Z kolei biblioteki pedagogiczne wspomagają zarówno nauczycieli, jak i bibliotekarzy w szkołach w ich stosowaniu. Kodowanie jest doskonałą okazją, aby wykorzystać TIK w praktyce oraz uatrakcyjnić prowadzone lekcje i zajęcia.

SIECIOW@NIE

ANNA MARCOL

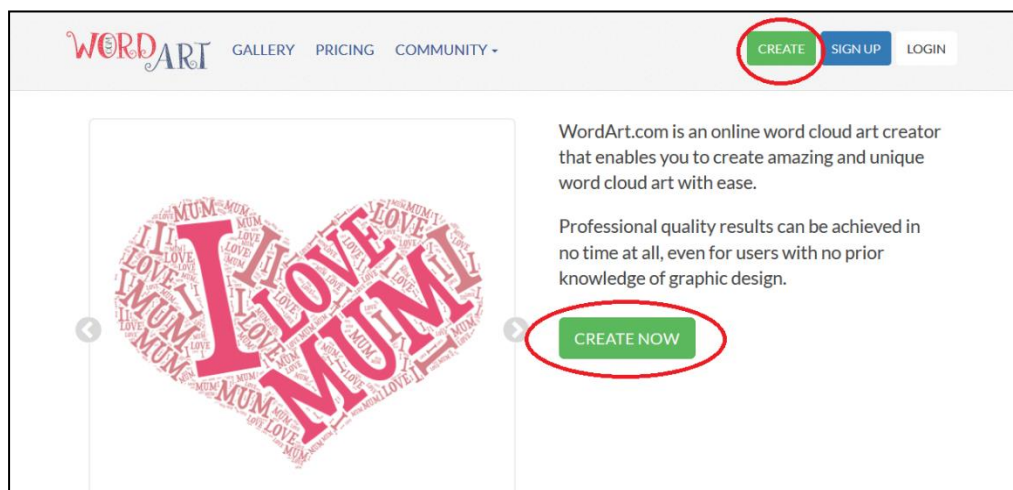
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach

TWORZENIE PROMOCYJNYCH GRAFIK W WORD ART

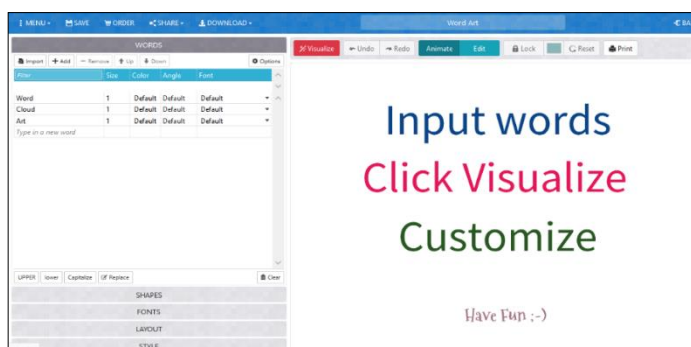
Word Art to bezpłatne narzędzie online do tworzenia wyrazowych chmur w formie grafik. Można z niego korzystać na dwa sposoby – zapisując opracowywane projekty na swoim koncie, jak również bez konieczności rejestracji i logowania. Usługa jest dostępna na stronie <https://wordart.com/>.

Wyrazowe chmurki mogą być przydatne w pracy pedagogicznej oraz działaniach na rzecz promocji bibliotek i czytelnictwa. W niniejszym samouczku zostanie pokazane, jak szybko opracować grafikę popularyzującą Narodowe Czytanie 2020 i zapisać ją w formacie PNG lub JPEG. Do jej przygotowania nie będzie konieczne zakładanie konta.

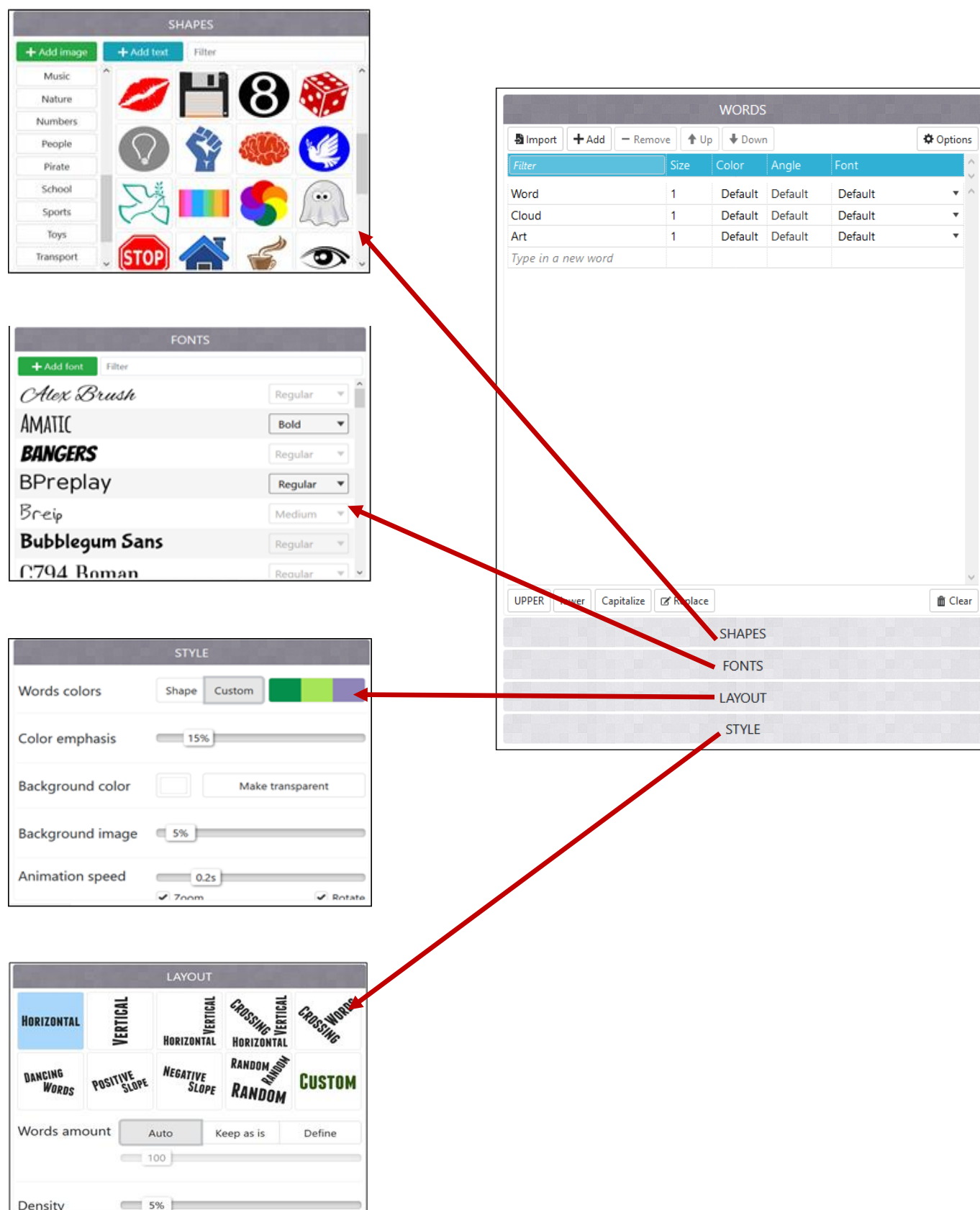
Aby rozpocząć korzystanie z generatora otwieramy stronę <https://wordart.com/>. Zobaczymy na niej dwa zielone przyciski – **CREATE** oraz **CREATE NOW**.



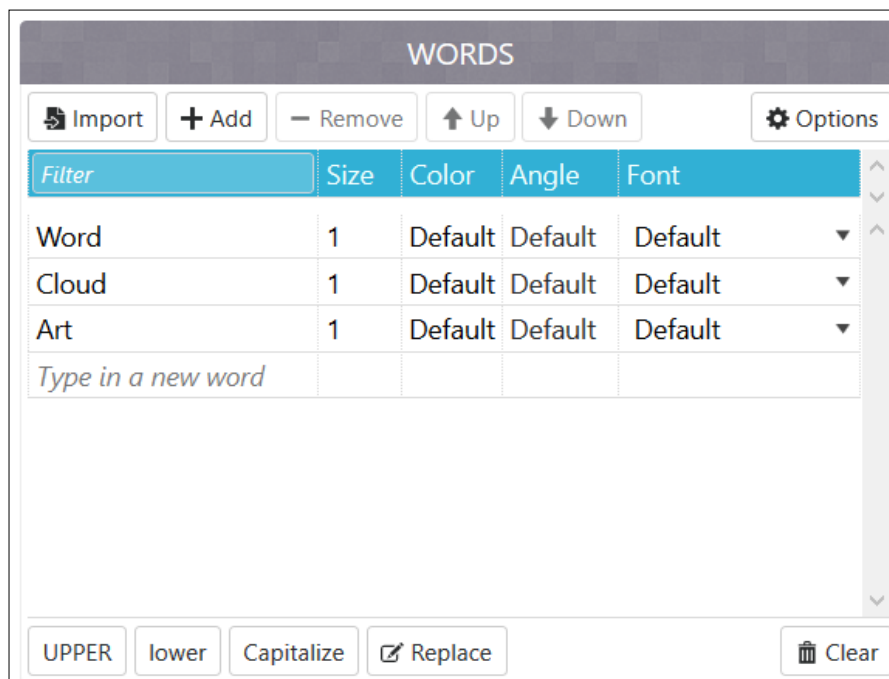
Kliknięcie w jeden z nich spowoduje otwarcie szablonu umożliwiającego opracowanie własnej kompozycji wyrazowej.



Po lewej stronie ekranu znajduje się okno **WORDS**, do którego wpisujemy słowa, z których chcemy zbudować projekt. Do dyspozycji mamy także działy, które pozwalają na dokonanie różnych zmian w grafice – wyboru innego kształtu (**SHAPES**), czcionki (**FRONTS**), układu słów (**LAYOUTS**) oraz kolorystyki wyrazów, tła i szybkości animacji – jeżeli zamierzamy ją udostępnić w wersji interaktywnej (**STYLE**).

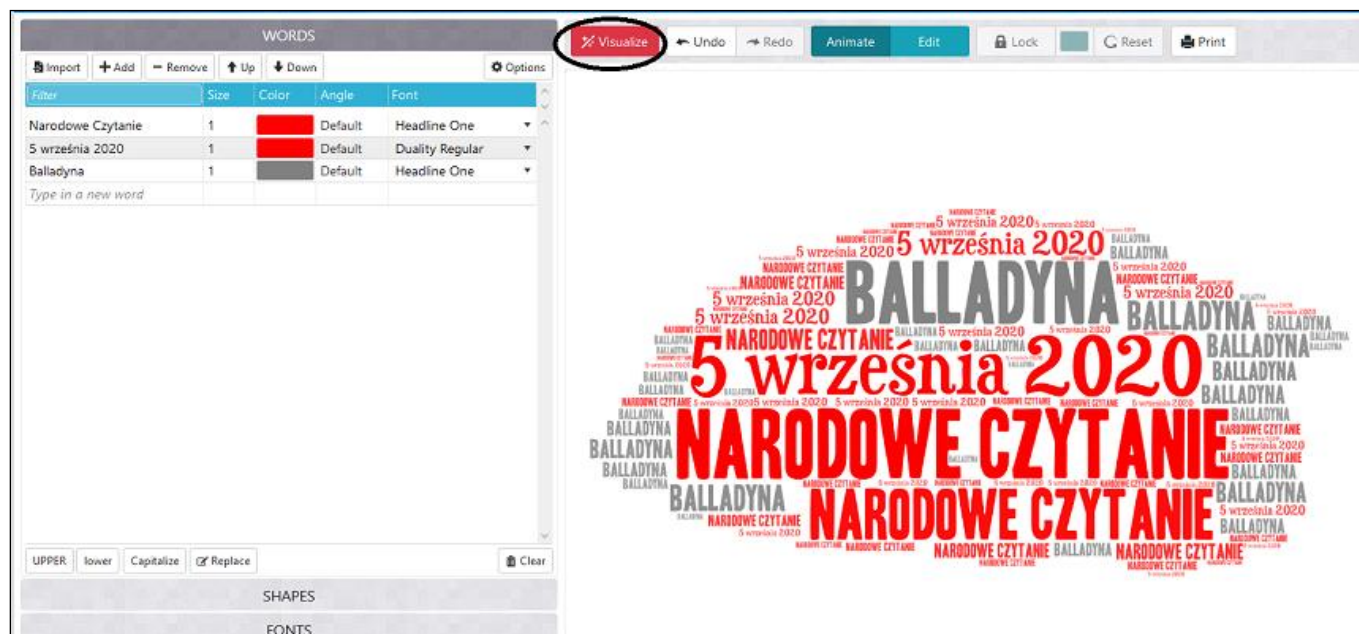


Po wybraniu klawisza **CREATE** lub **CREATE NOW**, w lewej części ekranu zobaczymy otwarty dział **WORDS**. Znajdziemy w nim trzy przykładowe wyrazy (Word, Cloud, Art), które usuwamy i zamieniamy na własne (w razie potrzeby dodajemy więcej słów lub tworzymy kompozycję opartą wyłącznie na jednym słowie/frazie). W tym przypadku zostaną wykorzystane następujące frazy: Narodowe Czytanie, 5 września 2020, *Balladyna*.

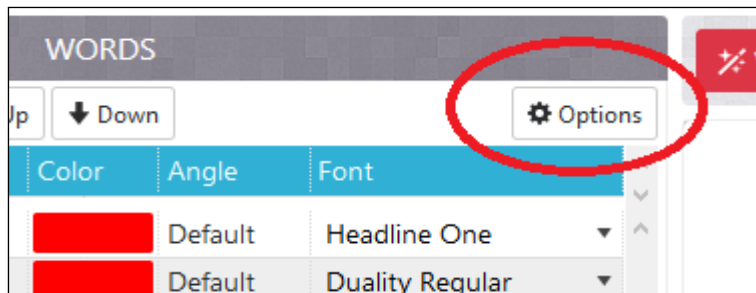


Jeżeli nie zależy nam na wprowadzeniu odrębnych ustawień dla każdego słowa, możemy zostawić domyślne ustawienia (widoczne na powyższej ilustracji): rozmiaru (**Size**), koloru (**Color**), kąta nachylenia (**Angle**) oraz czcionki (**Font**). W tym przypadku „ręcznie” zostaną ustalone jedynie kolory i kroje czcionek. Można to zrobić klikając w napisy **Default** w kolumnach **Color** i **Font**. Po kliknięciu w różowy przycisk **Visualize** (na ilustracji zaznaczony czarną obwódką) zobaczymy uzyskany efekt.

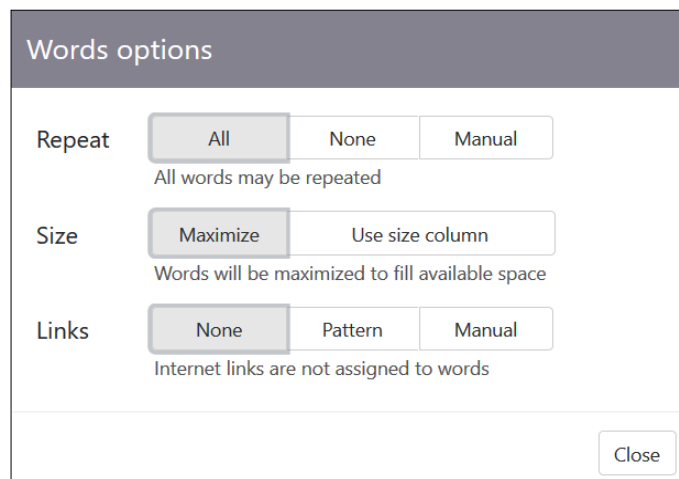
UWAGA! Niektóre kroje czcionek nie obsługują polskich znaków.



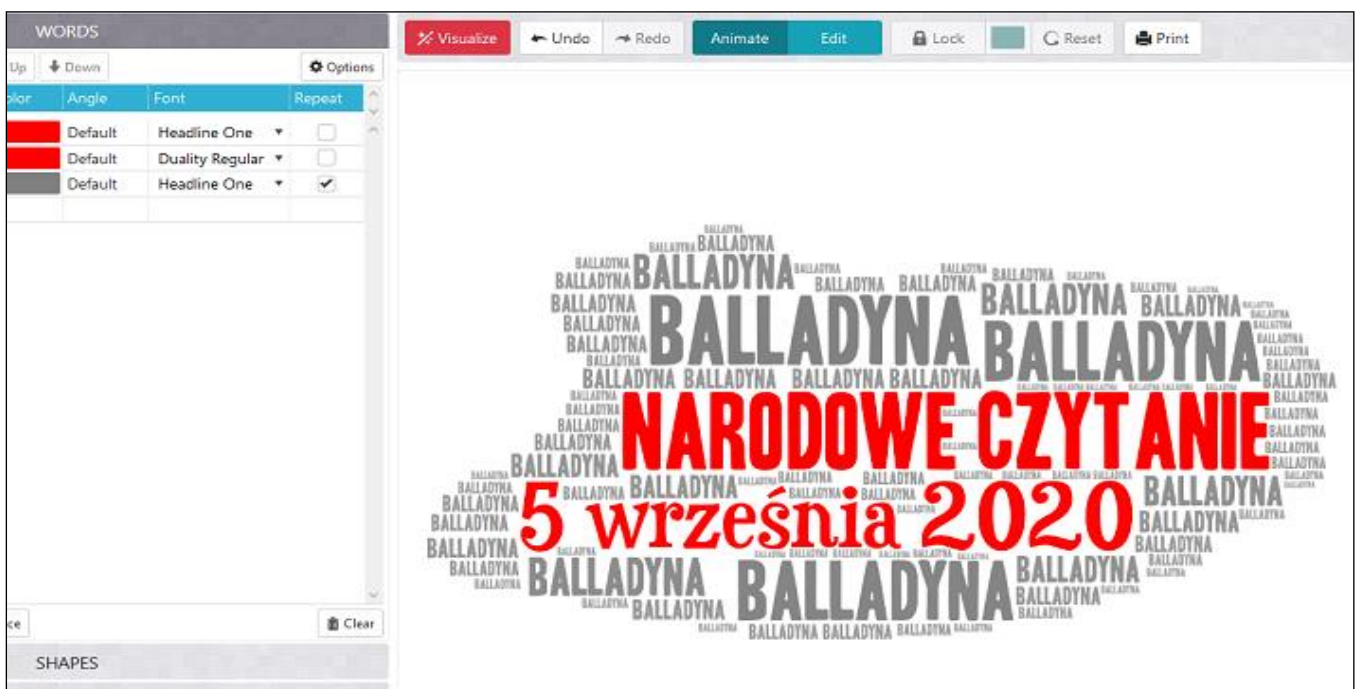
Zgodnie z ustawieniami domyślnymi, wszystkie słowa będą powtarzane. Jeżeli chcemy stworzyć kompozycję, w której nie przewidujemy powielania słów lub zależy nam na tym, aby powtarzały się tylko te, które wybierzemy – otwieramy zakładkę opcje (**Options**).



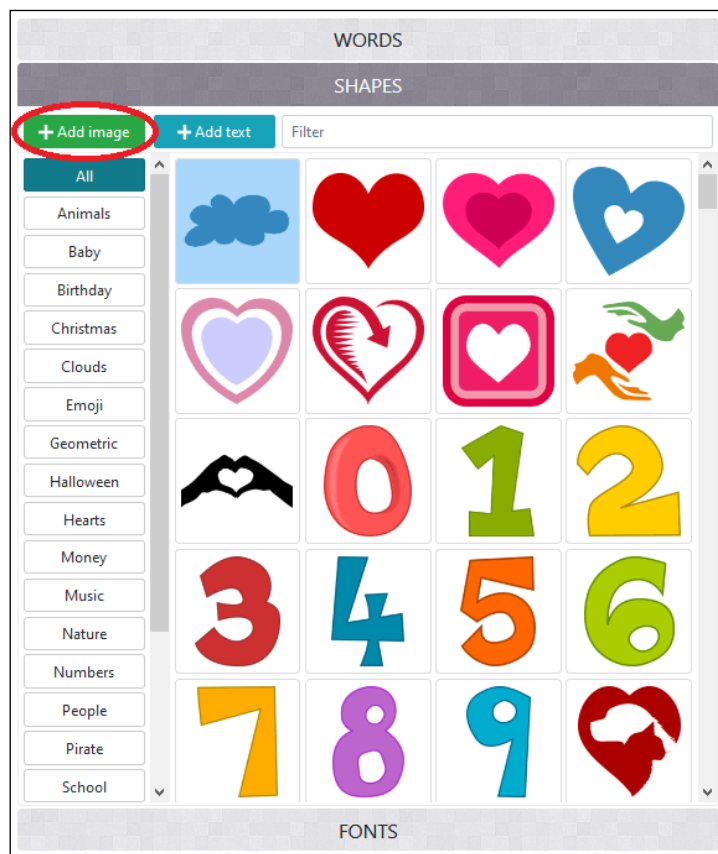
Zaznaczamy w niej wariant **Manual**, a następnie klikamy w klawisz **Close**.



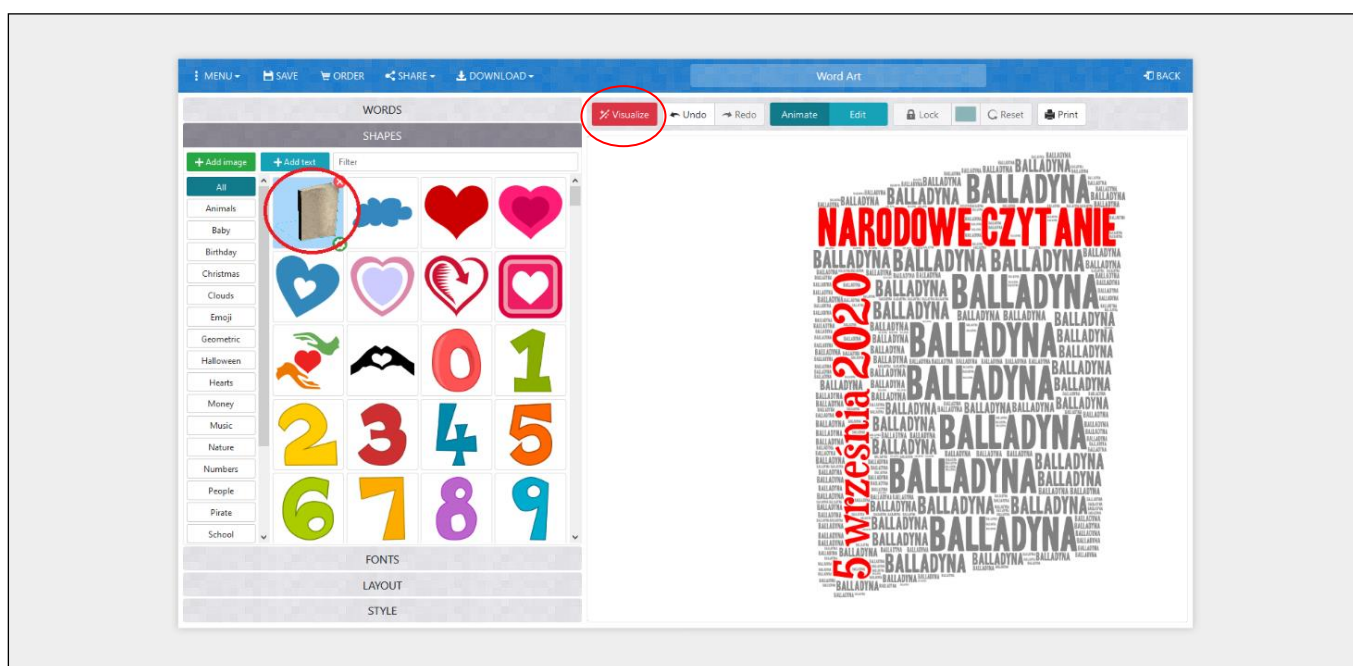
W dziale **WORDS** pojawi się możliwość zaznaczenia słów, które mają się powtarzać w grafice (**Repeat**). Po ponownym wybraniu klawisza **Wizualize** zobaczymy uzyskany efekt.



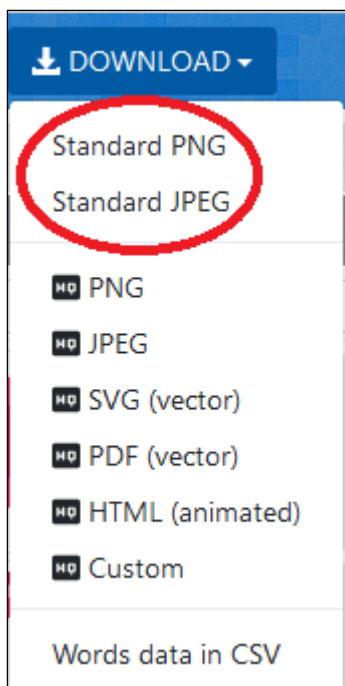
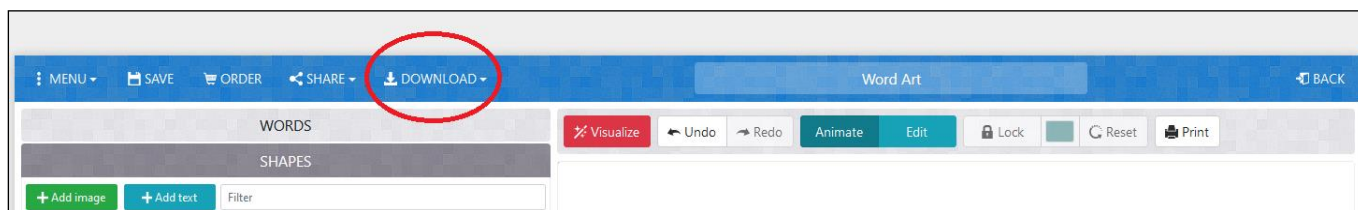
W tym przypadku zostanie jeszcze zmieniony kształt kompozycji – z chmurki (ustawienie domyślne) na książkę. Zmiany można dokonać otwierając zakładkę **SHAPES**. W związku z tym, że nie znaleziono w niej odpowiedniego kształtu, wgrano go za pomocą przycisku **Add image** (bezpłatne grafiki wektorowe znajdziemy w zasobach serwisu Pixabay).



Po wgraniu kształtu, jego kliknięciu i wybraniu przycisku **Visualize** zobaczymy, jak system ułoży poszczególne słowa.



Grafikę można poddać dalszej obróbce zmieniając czcionki, ułożenie poszczególnych słów ich kolorystykę, dodając tło itp. Gdy uznamy, że projekt jest gotowy, możemy go zapisać. W tym celu przenosimy się na niebieską listwę i wybieramy przycisk **DOWNLOAD**.



W ten sposób otworzymy zakładkę, w której pojawią się różne możliwości zapisania grafiki. Opcje bezpłatne to **Standard PNG** i **Standard JPEG**.

Tak będzie wyglądała gotowa grafika, zapisana w formacie Standard PNG. Można ją wykorzystać jako materiał ilustracyjny, publikując na bibliotecznym profilu czy stronie internetowej biblioteki.



SIECIOW@NIE

ANNA MARCOL

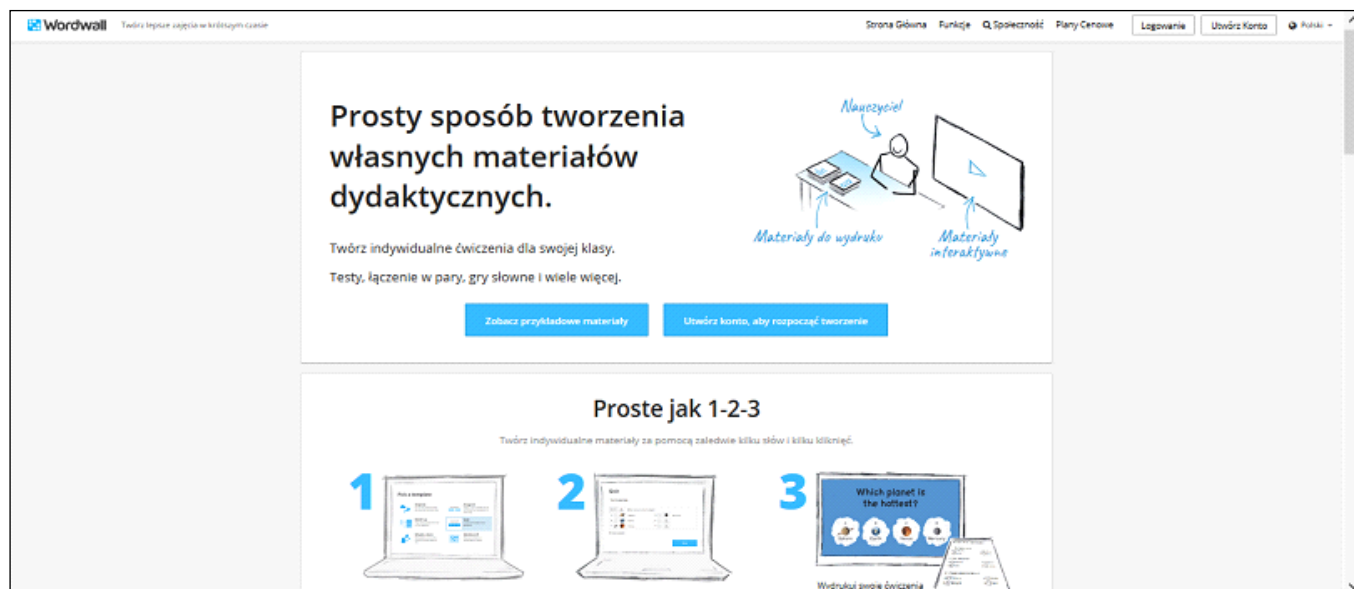
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach

TWORZYMYS BIBLIOTECZNY TELETURNIEJ W WORDWALL

Wiele szablonów do wyboru. Ćwiczenia w wersji interaktywnej lub do wydruku. Takie funkcje posiada Wordwall – platforma do tworzenia materiałów dydaktycznych z różnych dziedzin wiedzy, która jest dostępna w polskiej wersji językowej.

Jednym z rodzajów ćwiczeń, które można opracować za pośrednictwem tego narzędzia, jest teleturniej. Jego opracowywanie zostanie zaprezentowane na przykładzie teleturnieju ze znajomości budowy książki.

Tworzenie własnych materiałów wymaga założenia konta na platformie. Usługa jest dostępna na stronie <https://wordwall.net/pl>.



Posiada trzy plany cenowe: Basic (bezpłatny), Standard i Pro. Użytkownicy, którzy decydują się na założenie konta darmowego, mają dostęp do osiemnastu szablonów (*Połącz w parę, Test, Ruletka, Sortowanie grup, Anagram, Porządkowanie, Otwórz okno, Znajdź parę, Wykres z etykietami, O rety!, krety!, Znajdź słowo, Krzyżówka, Brakujące słowo, Prawda czy fałsz, Teleturniej, Losowe karty, Przebij balon, Labirynt*), z których trzynaście pozwala na tworzenie materiałów do wydruku. Użytkownik korzystający z podstawowego wariantu Wordwall może zapisać na swoim koncie maksymalnie pięć ćwiczeń.

Na stronie głównej znajdziemy dwa przyciski: **Zobacz przykładowe materiały** oraz **Utwórz konto, aby rozpocząć**

tworzenie.

Prosty sposób tworzenia własnych materiałów dydaktycznych.

Twórz indywidualne ćwiczenia dla swojej klasy.
Testy, łączenie w pary, gry słowne i wiele więcej.

Nauczyciel

Materiały do wydruku

Materiały interaktywne

Zobacz przykładowe materiały

Utwórz konto, aby rozpocząć tworzenie

The banner features a central illustration of a teacher at a desk with a computer, looking at a large screen. Labels point to the desk as 'Materiały do wydruku' and the screen as 'Materiały interaktywne'. The teacher is labeled 'Nauczyciel'. Below the text are two blue buttons: 'Zobacz przykładowe materiały' and 'Utwórz konto, aby rozpocząć tworzenie', with the latter circled in red.

Po wybraniu drugiego przycisku zobaczymy formularz rejestracyjny, do którego wpisujemy adres mailowy i hasło (dwukrotnie). Zostawiamy domyślną lokalizację (Polska), akceptujemy regulamin i wybieramy klawisz **Utwórz konto**. Rejestracja jest również możliwa za pośrednictwem usług Google.

Utwórz konto Basic

Sign in with Google

LUB

Adres e-mail

Hasło

Potwierdź hasło

Lokalizacja Polska

Akceptuję warunki użytkowania i politykę prywatności

Utwórz konto

Aby porównać typy kont, zapoznaj się z [planami cenowymi](#)

Jeśli Twoja szkoła wykupiła dostęp do portalu Wordwall, utwórz konto przy użyciu klucza licencji lub kodu zaproszeniowego

The registration form is titled 'Utwórz konto Basic'. It includes a 'Sign in with Google' button, a 'LUB' separator, and three input fields for 'Adres e-mail', 'Hasło', and 'Potwierdź hasło'. There is a 'Lokalizacja' dropdown menu set to 'Polska' with a Polish flag icon. Below the fields is a checkbox for 'Akceptuję warunki użytkowania i politykę prywatności' and a blue 'Utwórz konto' button. At the bottom, there are two lines of smaller text providing additional information about account types and school licenses.

Bezpośrednio po założeniu konta użytkownik automatycznie zostaje zalogowany na platformę i może przystąpić do opracowywania pierwszego ćwiczenia.

Prosty sposób tworzenia własnych materiałów dydaktycznych.

Twórz indywidualne ćwiczenia dla swojej klasy.
Testy, łączenie w pary, gry słowne i wiele więcej.

Nauczyciel

Materiały do wydruku

Materiały interaktywne

Zobacz przykładowe materiały

Utwórz swoje pierwsze ćwiczenie

This banner is identical in layout and text to the one above, but the button 'Utwórz swoje pierwsze ćwiczenie' is circled in red.

Spośród zaproponowanych szablonów wybieramy *Teleturniej*.

Sortuj według: NAJPOPULARNIEJSZE ALFABETYCZNIE

▼ MATERIAŁY INTERAKTYWNE

	Polącz w pary Przeciągnij i upuść każde słowo kluczowe obok jego opisu.		Test Seria pytań wielokrotnego wyboru. Wybierz poprawną odpowiedź, aby kontynuować.		Ruletka Zakręć kołem i zobacz, co wypadnie.
	Sortowanie grup Przeciągnij i upuść każdy element do odpowiedniej grupy.		Anagram Przeciągnij litery w odpowiednie miejsce, aby odszyfrować słowo lub wyrażenie.		Porządkowanie ★ NOWY Przeciągnij i upuszczaj słowa, aby układać z nich poprawne zdania.
	Otwórz okno Dotknij każdego pola z kolei, aby otworzyć je i ujawnić element wewnątrz.		Znajdź parę Wybierz pasującą odpowiedź, aby ją wyeliminować. Powtarzaj, aż znikną wszystkie odpowiedzi.		Wykres z etykietami Przeciągnij i upuść szpilki na odpowiednie miejsce na rysunku.
	O rety! Kryty! Kryty pojawiają się pojedynczo. Aby wygrać, klikaj tylko odpowiednie z nich.		Znajdź słowo Słowa są ukryte w siatce liter. Znajdź je tak szybko, jak tylko potrafisz.		Krzyżówka Wykorzystaj podpowiedzi, aby rozwiązać krzyżówkę. Wybierz słowo i wpisz odpowiedź.
	Brakujące słowo Przeciągnij i upuść słowa w prawidłowym miejscu w zdaniu.		Prawda czy fałsz Elementy szybko się przesuwają. Zobacz, ile zdołasz rozstrzygnąć, zanim skończy się czas.		Teleturniej Test wielokrotnego wyboru z ograniczeniem czasowym, dodatkowymi życiami i rundą dodatkową.
	Losowe karty Rozdaj losowo karty z potasowanej talii.		Przebij balon Przebijaj balony, aby upuszczać kolejne słowa kluczowe na odpowiednie definicje.		Labirynt Dotrzyj do strefy poprawnej odpowiedzi, unikając wrogów.

Po otwarciu szablonu podajemy **nazwę ćwiczenia** (*Budowa książki*). Do pola **P.1** wpisujemy opis (pytanie) dotyczący okładki. Przy wariantach odpowiedzi (**a, b, c, d, e, f**) podajemy jeden poprawny i pięć niepoprawnych. Odpowiedź poprawną zaznaczamy. Warto podkreślić, że do pytań oraz wariantów odpowiedzi można wgrać ilustracje (w tym przypadku z niej nie skorzystano). Podczas wprowadzania tekstu istnieje możliwość jego edycji.

Wybierz szablon > Wprowadź elementy > Zagraj Teleturniej

Nazwa ćwiczenia
Budowa książki

P.1		Może być miękka lub twarda.
a		okładka
b		kapitałka
c		oprawa
d		tytulatura
e		stopka redakcyjna
f		opaska

Dodaj pytanie
min. 5 maks. 100

Gotowe

Kolejne pytanie (opis) wprowadzamy klikając w klawisz **Dodaj pytanie**.

Otworzą się wówczas pola, do których wpisujemy kolejny opis (obwoluta) i warianty odpowiedzi. W ten sposób dodamy dowolną liczbę pytań (opisów).

Wybierz szablon > Wprowadź elementy > Zagraj Teleturniej

Nazwa ćwiczenia
Budowa książki

P.1 Dodaj obraz		Może być miękka lub twarda.			
a	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	okładka	d	<input checked="" type="checkbox"/>
b	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	kapitałka	e	<input checked="" type="checkbox"/>
c	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	oprawa	f	<input checked="" type="checkbox"/>
P.2 Dodaj obraz		Papierowa ochrona okładki.			
a	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	kapitałka	d	<input checked="" type="checkbox"/>
b	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	opaska	e	<input checked="" type="checkbox"/>
c	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	oprawa	f	<input checked="" type="checkbox"/>

Tak będzie wyglądał trzeci opis (pytanie) po uzupełnieniu wszystkich pól.

c	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	oprawa	f	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	strona tytułowa
P.3 Dodaj obraz		Łączą trzon książki z okładką.					
a	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	karty książki	d	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	kapitałki
b	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	wyklejki	e	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	opaski
c	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	karty przedtytułowe	f	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	karty tytułowej

+ Dodaj pytanie

Kolejne opisy dotyczą spisu treści, części głównej i kapitałki.

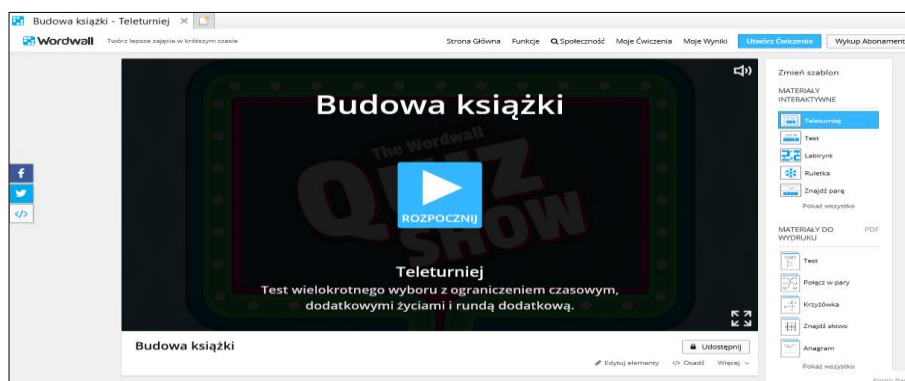
P.4 Dodaj obraz		Pomaga w szybkim odszukaniu jakiegoś rozdziału.			
a	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	karta przedtytułowa	d	<input checked="" type="checkbox"/>
b	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	karta tytułowa	e	<input checked="" type="checkbox"/>
c	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	okładka	f	<input checked="" type="checkbox"/>
P.5 Dodaj obraz		Inaczej trzon książki.			
a	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	kartka	d	<input checked="" type="checkbox"/>
b	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	strona	e	<input checked="" type="checkbox"/>
c	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	grzbiet	f	<input checked="" type="checkbox"/>
P.6 Dodaj obraz		Ozdobna tasiemka przyklejana po obu stronach grzbietu książki.			
a	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	wyklejka	d	<input checked="" type="checkbox"/>
b	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	kapitałka	e	<input checked="" type="checkbox"/>
c	<input checked="" type="checkbox"/>	Dodaj obraz	zakładka	f	<input checked="" type="checkbox"/>

+ Dodaj pytanie

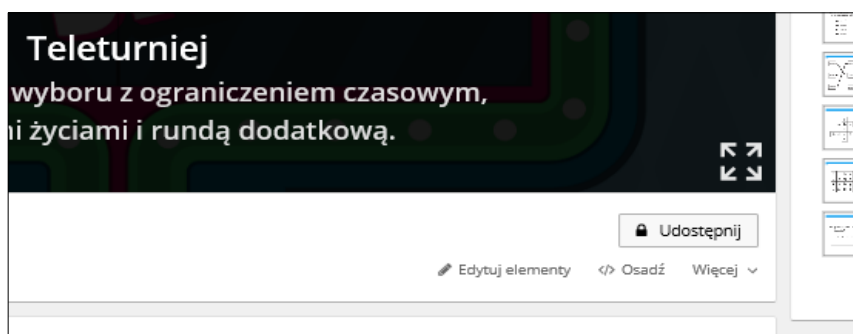
W tym teleturnieju gracz będzie miał za zadanie udzielić dziewięciu odpowiedzi. Po przygotowaniu wszystkich zadań (pytań) klikamy w klawisz **Gotowe**, co pozwoli na zapisanie ćwiczenia.

P.7 <input type="button" value="Dodaj obraz"/> Podaje podstawowe informacje o książce.	
a <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> karta przedtytułowa	d <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> okładka
b <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> obwoluta	e <input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> karta tytułowa
c <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> oprawa	f <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> indeks
P.8 <input type="button" value="Dodaj obraz"/> Podaje skrócony tytuł książki.	
a <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> karta tytułowa	d <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> indeks
b <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> kapitalka	e <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> inicjał
c <input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> karta przedtytułowa	f <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> ekslibris
P.9 <input type="button" value="Dodaj obraz"/> Bok publikacji w formie kodeksu.	
a <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> tytulatura	d <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> wyklejka
b <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> garb	e <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> część główna
c <input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> grzbiet	f <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Dodaj obraz"/> trzon
+ Dodaj pytanie <small>min. 5 znaków, 100</small>	
<input type="button" value="Gotowe"/>	

Tak będzie wyglądał gotowy teleturniej. Po prawej stronie zobaczymy inne szablony (**MATERIAŁY INTERAKTYWNE**, **MATERIAŁY DO WYDRUKU**), które (w razie potrzeby) możemy wykorzystać (w Wordwall istnieje możliwość zmiany szablonu gotowego ćwiczenia).



Pod ćwiczeniem znajdziemy klawisze, które pozwolą na jego udostępnienie (**Udostępnij**), powrót do edycji (**Edytuj elementy**), pobranie kodu (**Osadź**) i inne (**Więcej**).



Nieco niżej umieszczono **Opcje**. Tak wyglądają ustawienia domyślne dla tego szablonu. W razie potrzeby można je zmienić.

Opcje

ZEGAR Brak Odliczanie w dół min s

LICZBA ŻYCÍ Nieograniczona

PYTANIA PRZED RUNDĄ DODATKOWĄ 3

KOŁA RATUNKOWE 50: 50
 Wynik x 2
 Dodatkowy czas
 Strzelaj

LOSOWO Wymieszaj kolejność pytań

KONIEC GRY Pokaż odpowiedzi

Pod Opcjami znajduje się **Ranking** – może być wyświetlany, jeżeli udostępnimy nasze ćwiczenie na platformie. Istnieje możliwość zmiany ustawień domyślnych.

Ranking Opcje ↗

AKTYWNA Wł. Wyt.

ROZMIAR 3 najlepszych 5 najlepszych 10 najlepszych 20 najlepszych 40 najlepszych

DUPLIKATY Zezwalaj na powielone nazwy Pokazuj tylko najlepszy wynik każdego uczestnika

USUŃ PO Nigdy 1 rok 1 miesiąc 1 tydzień 24 godziny

Numer	Imię	Wynik	
1.	-	-	
2.	-	-	
3.	-	-	
4.	-	-	

Jeżeli nie chcemy, aby wyniki graczy były odnotowywane pod quizem, możemy go wyłączyć na dwa sposoby – wyłącznie dla tego ćwiczenia lub automatycznie dla wszystkich ćwiczeń, które udostępnimy.

Ranking Opcje ↗

AKTYWNA Wł. Wyt.

ROZMIAR 3 najlepszych 5 najlepszych 10 najlepszych 20 najlepszych 40 najlepszych

DUPLIKATY Zezwalaj na powielone nazwy Pokazuj tylko najlepszy wynik każdego uczestnika

USUŃ PO Nigdy 1 rok 1 miesiąc 1 tydzień 24 godziny

Ćwiczenie można udostępnić na dwa sposoby – opublikować je na platformie (**Inni nauczyciele**) – opcja wybrana w tym przypadku – lub umożliwić do niego dostęp jedynie wybranym osobom (**Moi uczniowie**).



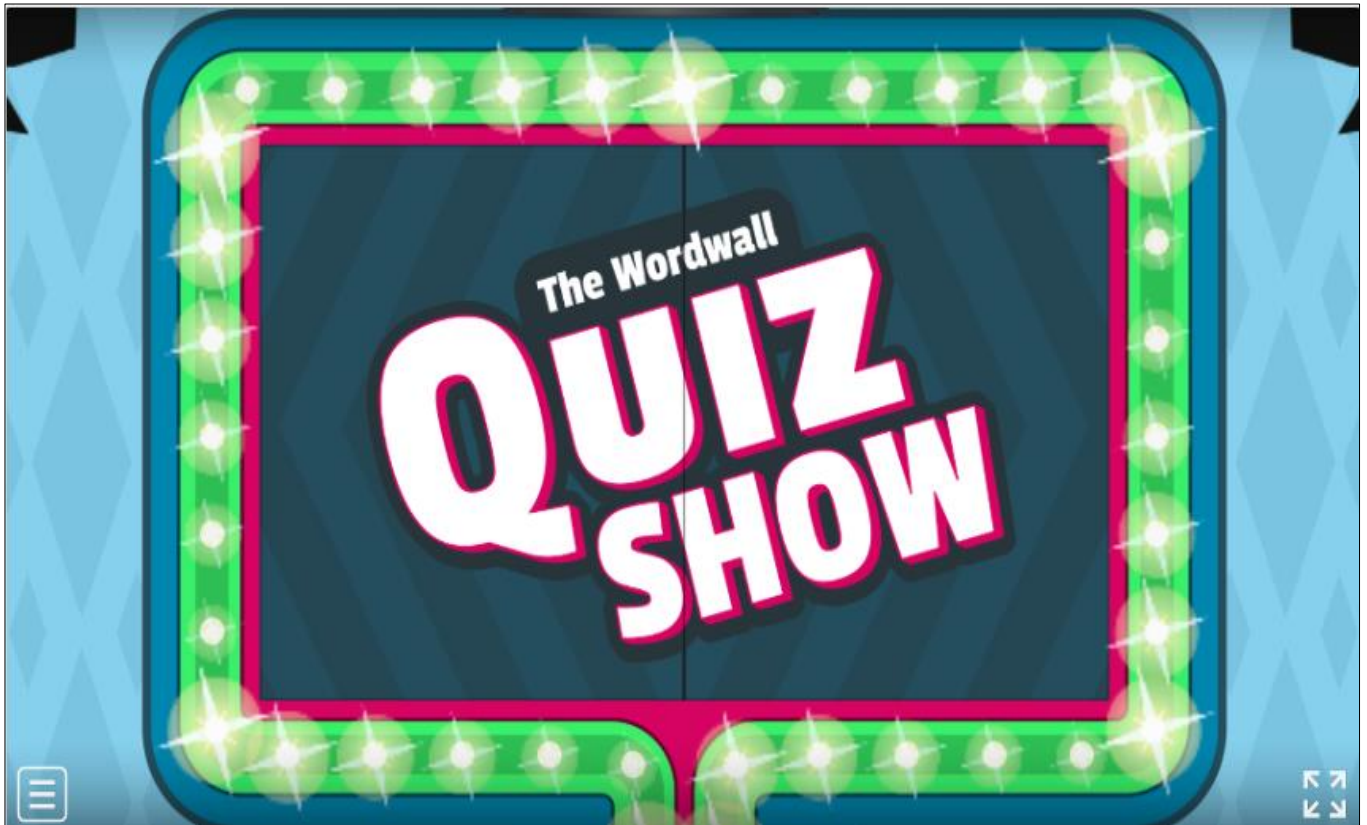
Przed opublikowaniem warto je przyporządkować do odpowiedniej grupy wiekowej i przedmiotu. Jeżeli nie odpowiadają nam zaproponowane kategorie, dodajemy własne.



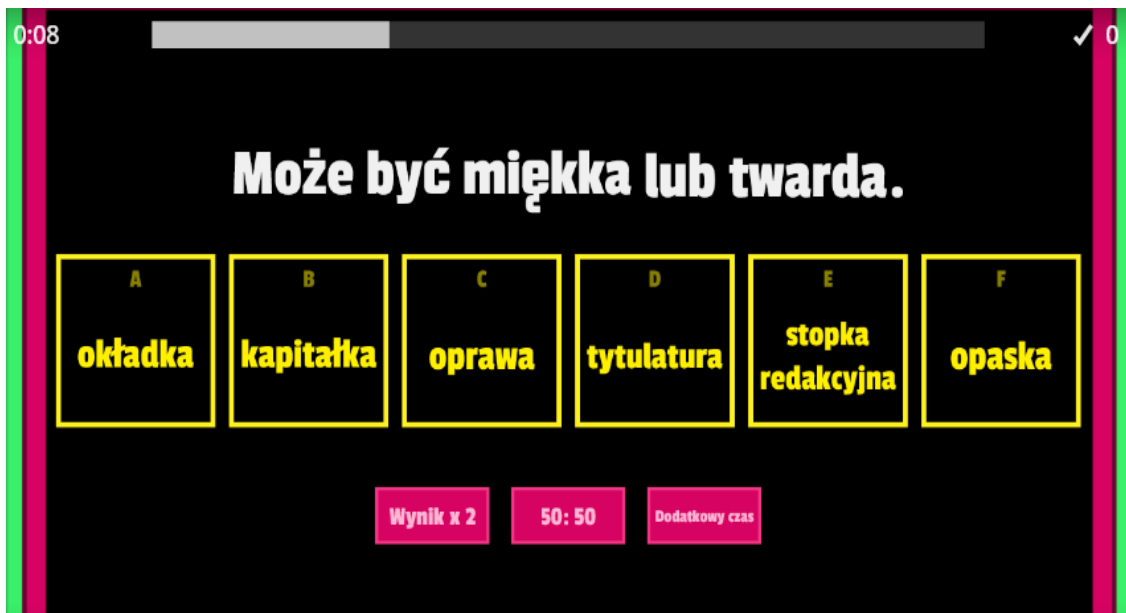
Po opublikowaniu na ekranie zobaczymy link do ćwiczenia, który można skopiować. Pod nim znajdziemy klawisze umożliwiające jego udostępnienie za pośrednictwem Facebooka, Twittera, Google Classroom i poczty elektronicznej oraz pobranie kodu EMBED, niezbędnego do osadzenia teleturnieju na stronie internetowej.



Po otwarciu ćwiczenia zostaniemy przeniesieni do **The Wordwall Quiz Show**.



Grze będą towarzyszyć różne efekty dźwiękowe i wizualne. Gracz ma wrażenie, że uczestniczy w telewizyjnym teleturnieju. Słyszy oklaski widzów, którzy kibicują mu podczas gry.



Gotowy teleturniej można zobaczyć na stronie: <https://wordwall.net/pl/resource/970079>.

SIECIOW@NIE

ANNA MARCOL

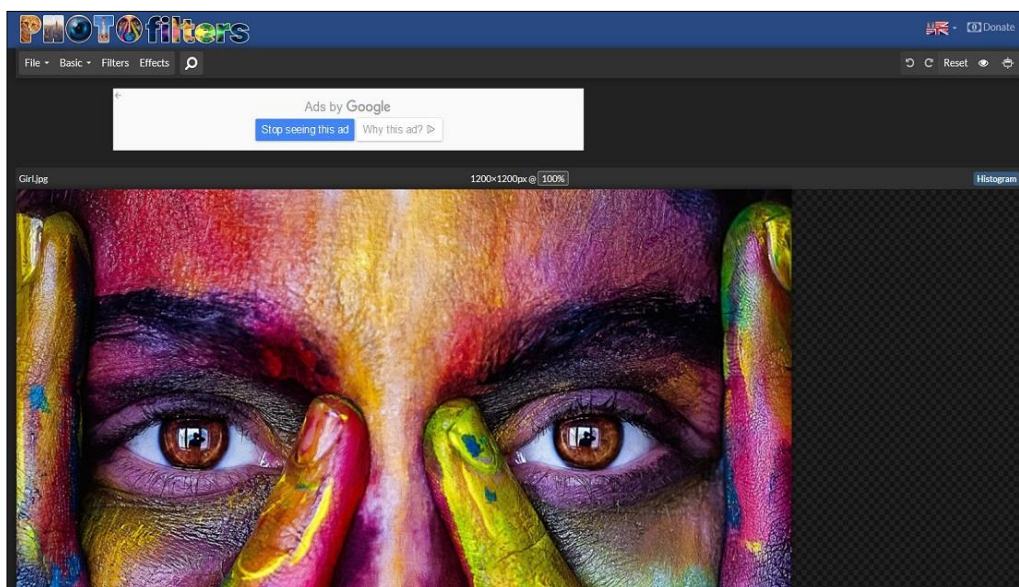
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach

PHOTO FILTERS – SZYBKI SPOSÓB NA OBRÓBKĘ ZDJĘĆ

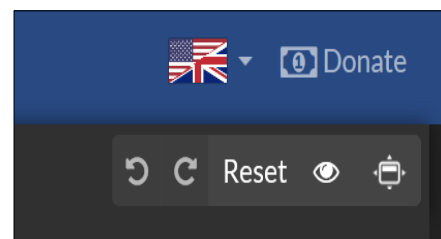
Photo Filters jest bezpłatnym programem online do obróbki zdjęć, prostym i intuicyjnym w obsłudze. Dzięki jego pomocy można dodawać do fotografii różne filtry i efekty. Korzystanie z tego narzędzia nie wymaga zakładania konta. Jest dostępne w kilku wersjach językowych (angielskiej, holenderskiej, niemieckiej, hiszpańskiej i francuskiej).

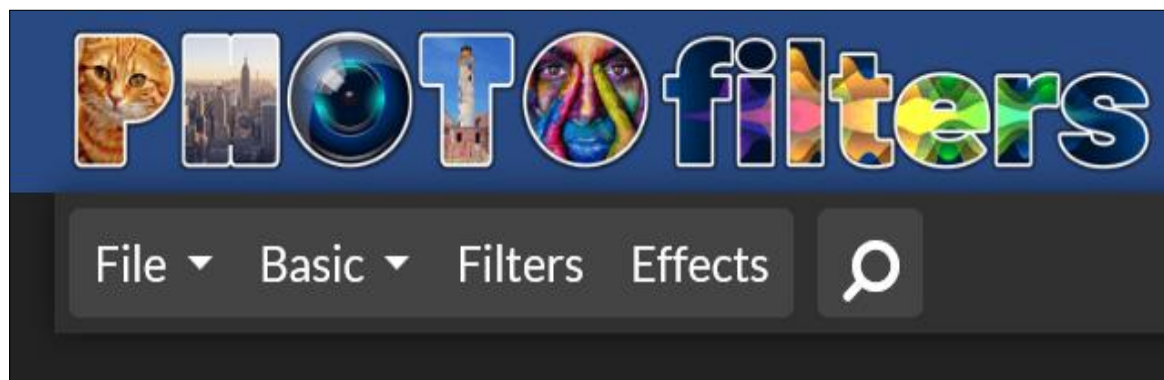
PODSTAWOWE FUNKCJE

Po otwarciu strony programu (<https://www.photofilters.com/>) zobaczymy okno edycyjne z przykładową fotografią.

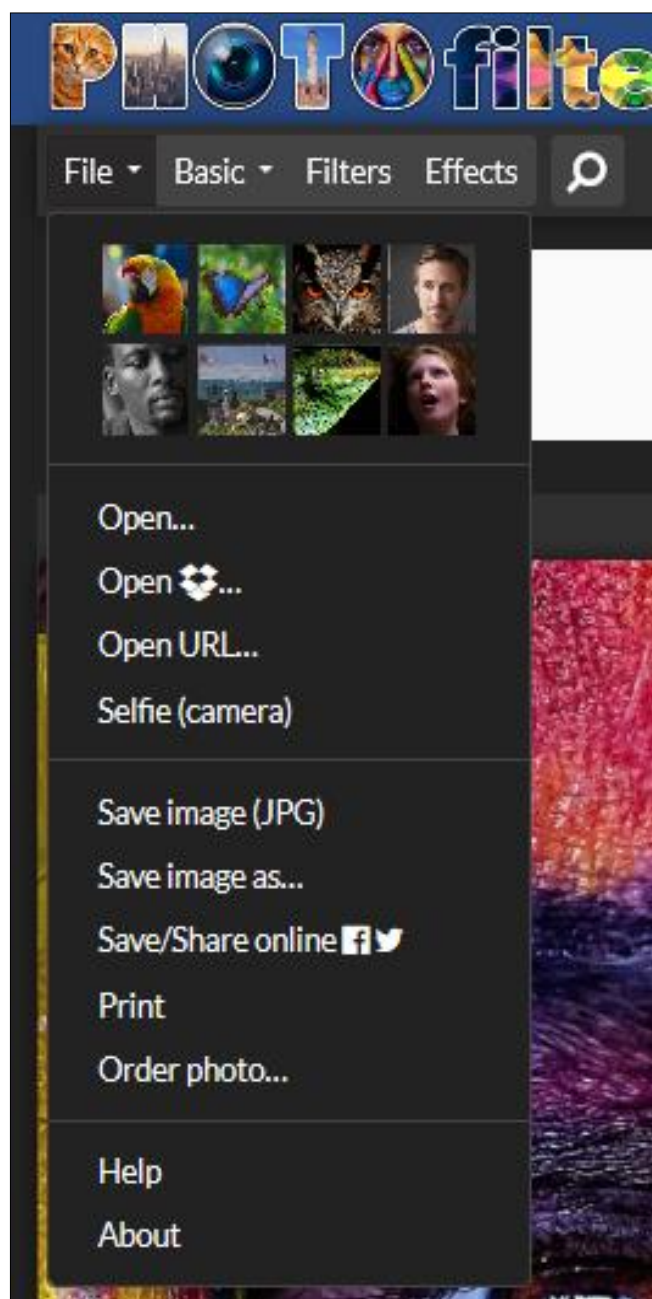


W górnej części ekranu umieszczono **ikonkę z flagą**, która pozwala na zmianę języka oraz napis **Donate** – zachętę do wspierania rozwoju strony. Nieco niżej, na szarym tle, znajdziemy: **strzałki** umożliwiające cofanie operacji (do tyłu i przodu), klawisz **Reset** (resetowanie), **ikonkę z okiem** (jej kliknięcie i przytrzymanie powoduje, że można zobaczyć zdjęcie w oryginalnej wersji) oraz **prostokąt ze strzałkami** uruchamiający pracę w trybie pełnoekranowym.





Pod nazwą programu znajdują się zakładki zawierające najważniejsze klawisze: **File** (plik), **Basic** (podstawowe funkcje), **Filters** (filtry), **Effects** (efekty). Znajdziemy tam także **ikonkę z lupą** – wyszukiwarkę, do której można wpisać nazwę poszukiwanego efektu czy filtru.



Po otwarciu zakładki **File** zobaczymy różne opcje wyboru fotografii, która zostanie poddana obróbce:

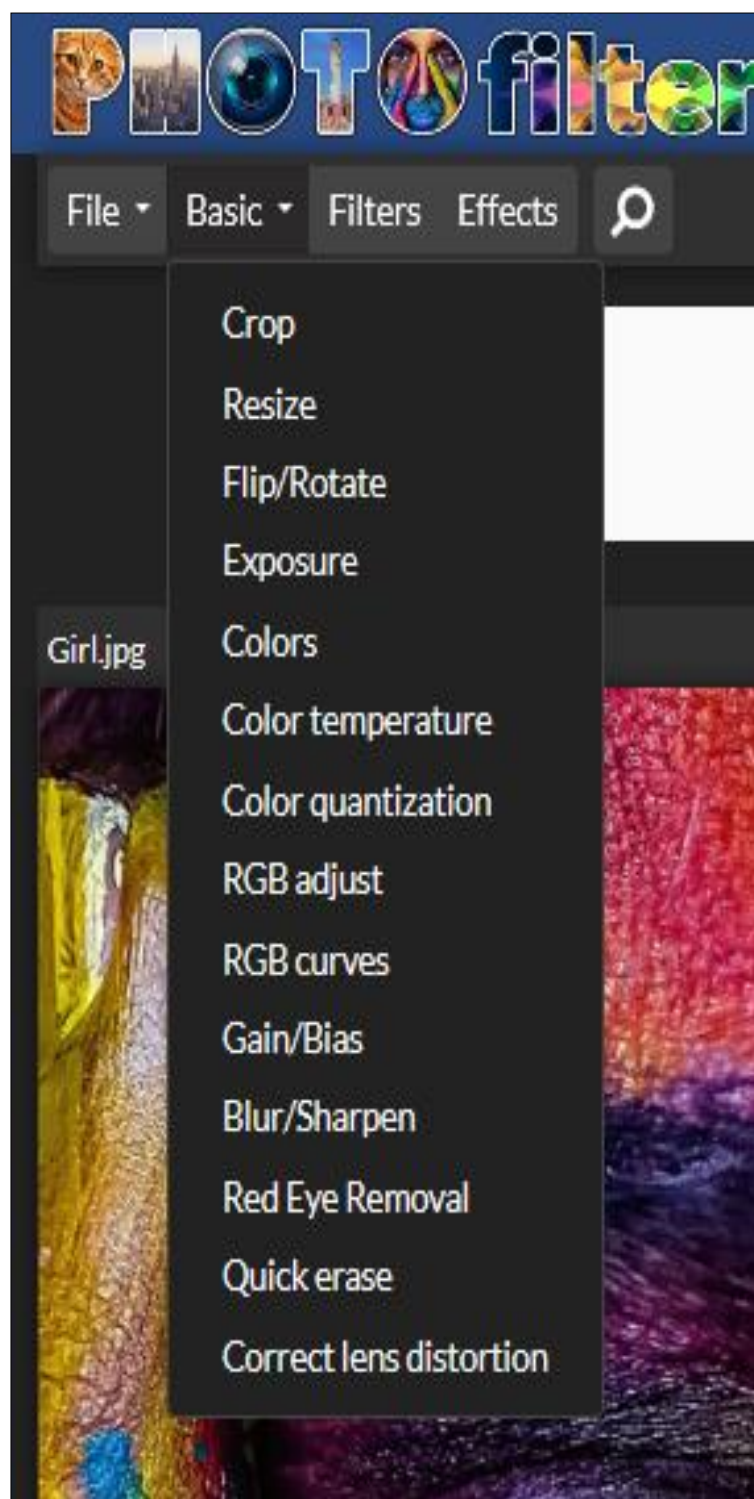
- wybranie jednej z ośmiu zaproponowanych,
- otwarcie okna, dzięki któremu można wgrać zdjęcie ze swojego komputera, np. zapisane na jego pulpicie – **Open**,
- pobranie pliku z Dropboxa (**Open z pudełkiem**),
- wpisanie adresu zdjęcia opublikowanego w internecie (**Open URL**),
- wykonanie fotografii za pomocą kamery internetowej – **Selfie (camera)**.

Kolejne funkcje pozwalają na jej:

- zapisanie w formacie JPG – **Save image (JPG)**,
- zapisanie w różnych formatach: JPG, PNG, GIF, PDF – **Save image as**,
- zapisanie i podzielenie się nią online za pomocą mediów społecznościowych – **Save / Share online**,
- wydrukowanie – **Print**,
- zamówienie w formie plakatu, obrazka i innych (usługa komercyjna) – **Order photo**.

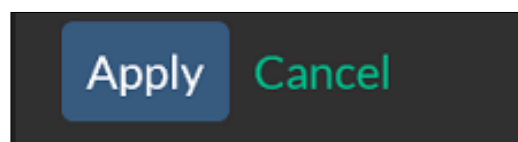
Ostatnie odnośniki na liście to pomoc (**Help**) oraz informacje o Photo Filters (**About**).

W zakładce **Basic** znajdziemy opcje, które pozwalają na modyfikowanie zdjęcia oraz tworzenie własnych efektów wizualnych. Umieszczono w niej odnośniki kierujące do następujących funkcji:

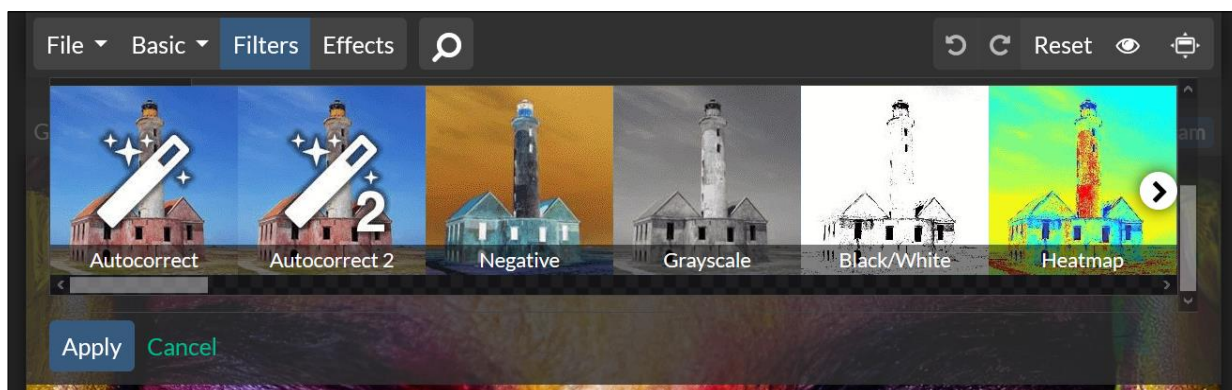


- **Crop** – przycinanie zdjęcia,
- **Resize** – zmiana rozmiaru,
- **Flip/Rotare** – wprowadzenie efektu odbicia w poziomie i pionie oraz obracanie fotografii,
- **Exposure** – określenie poziomu naświetlenia,
- **Colors** – ustawienie kolorów (na całym zdjęciu lub zaznaczonym obszarze),
- **Color temperature** – wybór temperatury kolorów,
- **Color quantization** – kwantyzacja kolorów (zmniejszenie liczby kolorów w obrazie rastrowym przy zachowaniu możliwie najwierniejszego ich odwzorowania),
- **RGB adjust** – dostosowywanie RGB – poziomu barwy czerwonej (red), zielonej (green) i niebieskiej (blue),
- **RGB curves** – ustawienie krzywych RGB,
- **Gain/Bias** – przyciemnianie i rozjaśnianie całej fotografii lub jej wybranych fragmentów,
- **Blur/Sharpen** – rozmycie lub wyostrenie obrazu (całego lub zaznaczonego fragmentu),
- **Red Eye Removal** – usuwanie efektu czerwonych oczu,
- **Quick erase** – narzędzie do rozmazywania, pokrywania pikselami lub wybranym kolorem zaznaczonych fragmentów zdjęcia (przydatne do zamazywania twarzy, jeżeli nie posiadamy zgody na wykorzystanie wizerunku),
- **Correct lens distortion** – zakładka z klawiszami do przekształcania obrazu (jego przybliżania oraz rozciągania i zwężania).

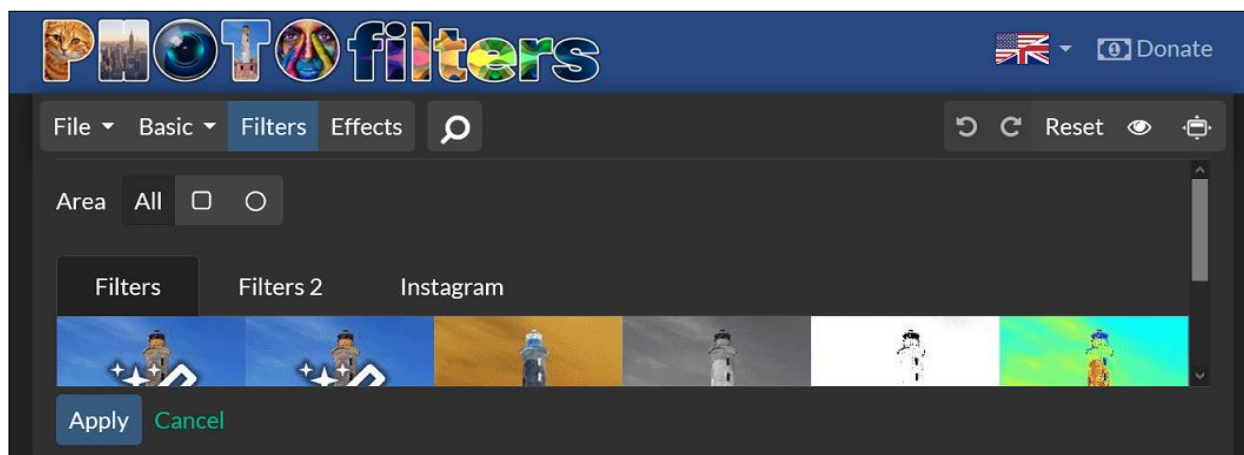
Przy każdej funkcji znajdują się dwa klawisze. **Apply** zatwierdza wybrane ustawienia, **Cancel** – odwołuje polecenie.



W zakładce **Filters** znajdziemy wiele gotowych filtrów. Na przykładowej ilustracji zaprezentowano, jaki uzyskuje się efekt po ich nałożeniu.

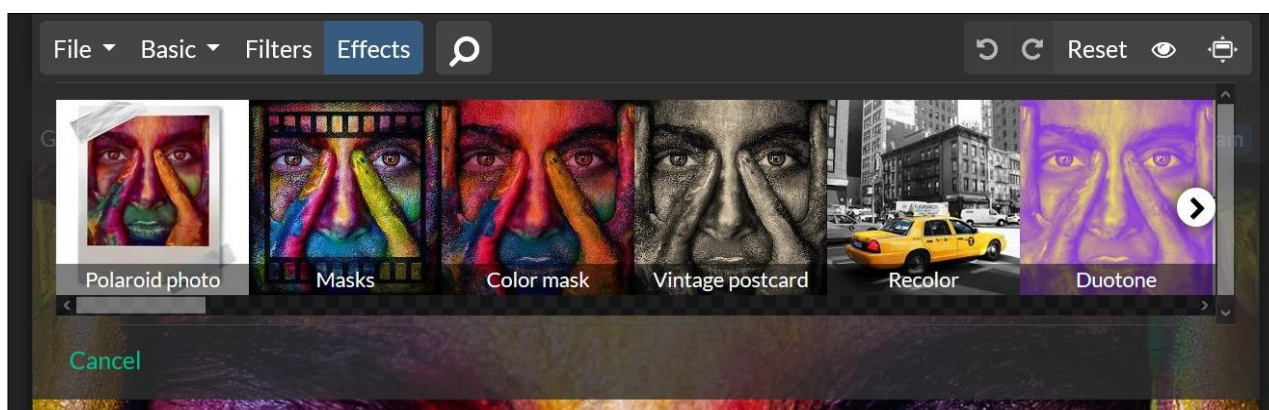


Filtry pogrupowano w trzech działach: **Filters**, **Filters 2**, **Instagram**. Nakładając wybrany filtr (wystarczy w niego kliknąć) można określić, czy będzie widoczny na całym zdjęciu (**All**), czy tylko na zaznaczonym obszarze – **ikonki z kwadratem i kołem**. Aby został dodany należy go zatwierdzić przyciskiem **Apply**.



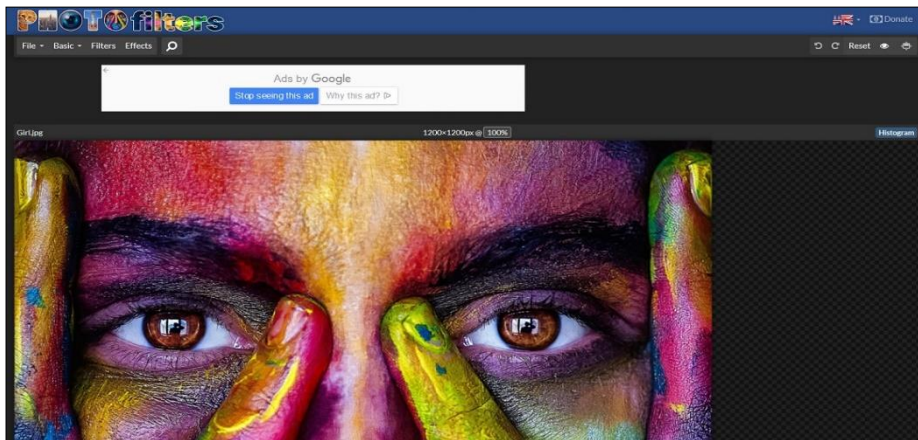
Podobnie nakładamy efekty, które przeglądamy w zakładce **Effects**. W przypadku niektórych (*Polaroid photo*, *Masks*, *Color mask*, *Cartoon* i inne) przewidziano ich różne warianty, widoczne po wybraniu danego efektu. Niektóre z nich – podobnie jak filtry – można zastosować na wybranym fragmencie zdjęcia, np. *Recolor*.

Wybrany efekt należy zatwierdzić klawiszem **Apply**. Warto zaznaczyć, że na jedną fotografię można nanieść wiele filtrów i efektów.

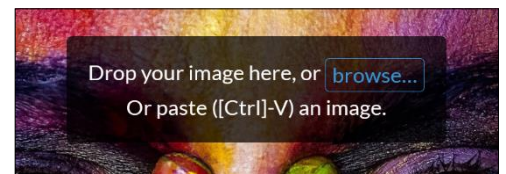


EDYCJA FOTOGRAFII W PHOTO FILTERS

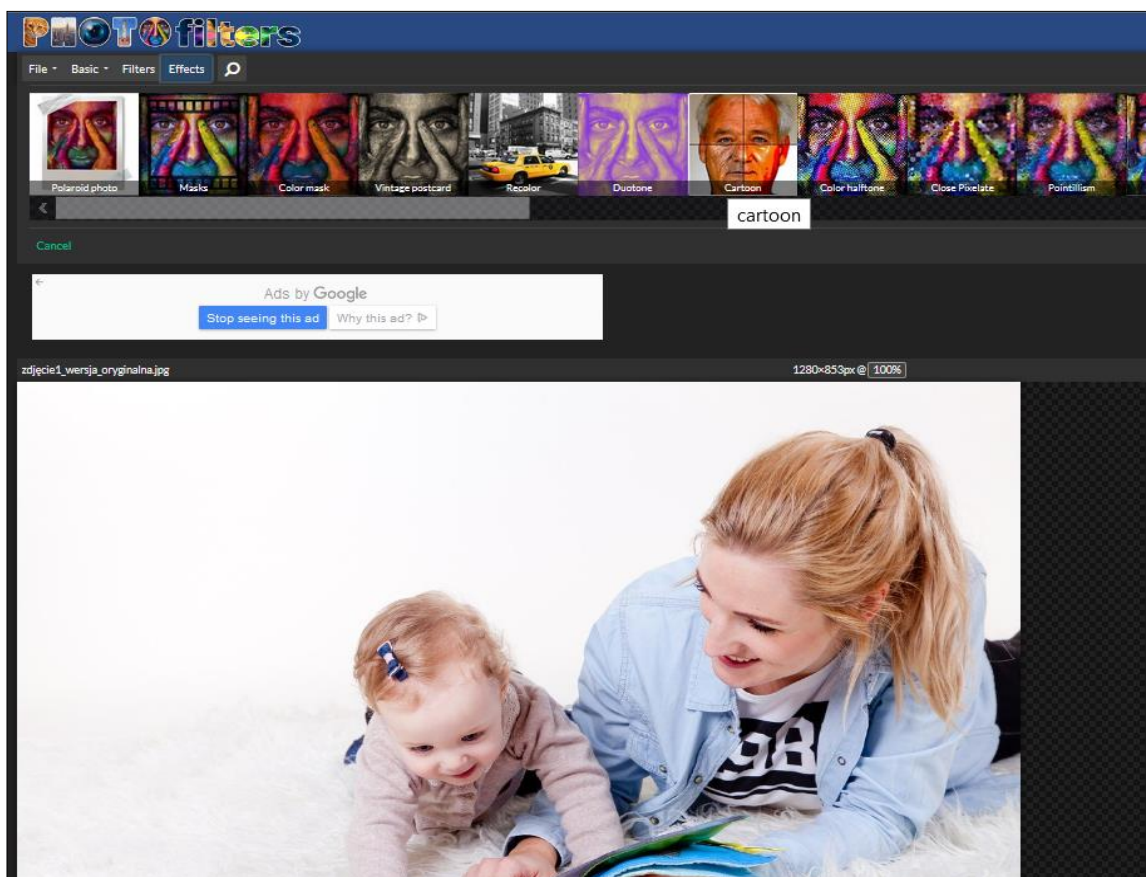
Otwieramy stronę <https://www.photofilters.com/>.

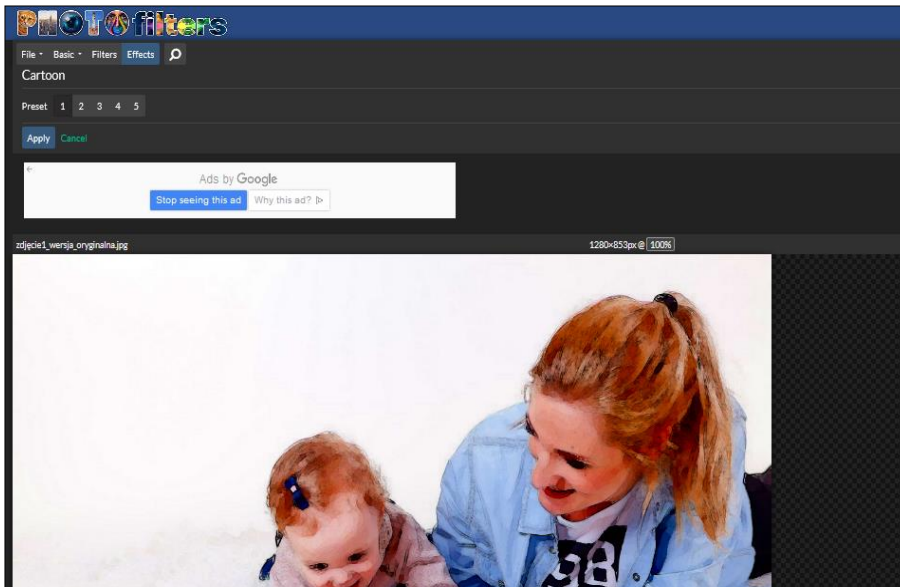


W miejsce przykładowej fotografii wgrujemy własną za pomocą ciemnego prostokąta, który pojawi się po otwarciu strony. Znajdziemy w nim niebieski napis **browse** umożliwiający pobranie przygotowanego zdjęcia. Można je również przeciągnąć na stronę lub wkleić (te funkcje mogą nie działać).



Gdy fotografia pojawi się w oknie edycyjnym, przystępujemy do jej obróbki. Aby nałożyć na nią gotowy efekt wystarczy otworzyć zakładkę **Effects**, która znajduje się pod nazwą programu. W tym przypadku zostanie dodany efekt *Cartoon*.

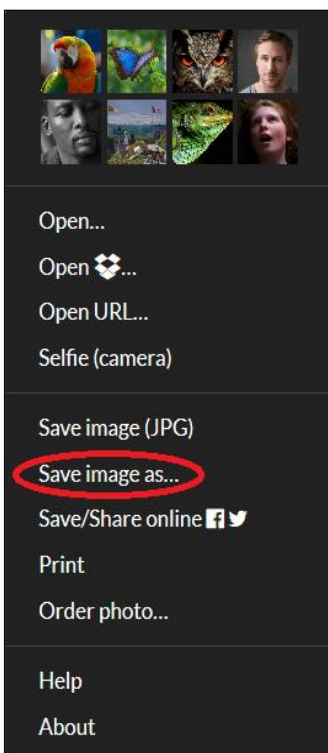




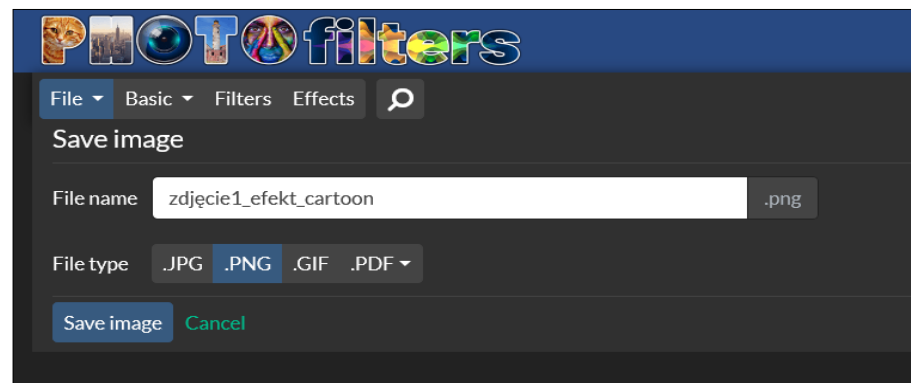
Wystarczy w niego kliknąć, żeby pojawił się na oryginalnym zdjęciu. Posiada pięć wariantów.

Należy pamiętać o zatwierdzeniu wybranego efektu klawiszem **Apply**.

Aby zapisać zmodyfikowane zdjęcie, otwieramy zakładkę **File**. Znajdziemy w niej różne możliwości jego zapisania. W tym przypadku wybrano opcję **Save image as**.



Wpisano nową nazwę zdjęcia oraz zaznaczono format PNG. Po kliknięciu w niebieski klawisz **Save image** pojawia się okno, które umożliwia zapisanie zmodyfikowanej fotografii na komputerze.



Tak wygląda fotografia po obróbce.



BIBLIOTEKA POLECA

ANNA MARCOL

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach

KODOWANIE Z PRZEDSZKOLAKAMI I UCZNIAMI KLAS I-III

Nieodzowną częścią współczesnej edukacji są technologie informacyjno-komunikacyjne, które zwiększają atrakcyjność nauczania. Ich biegła znajomość jest już jednak niewystarczająca. W podstawie programowej nauczania informatyki czytamy: *Oczekiwane obecnie kompetencje obywateli w zakresie technologii cyfrowej wykraczają poza tradycyjnie rozumianą alfabetyzację komputerową i biegłość w zakresie korzystania z technologii. Te umiejętności są nadal potrzebne, ale nie są już wystarczające w czasach, gdy informatyka staje się powszechnym językiem niemal każdej dziedziny i wyposaża je w nowe narzędzia. Podstawowe zadanie szkoły – alfabetyzacja w zakresie czytania, pisania i rachowania – wymaga poszerzenia o alfabetyzację w zakresie umiejętności rozwiązywania problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki [...]. Znajomość języka informatycznego staje się zatem równie ważna, jak znajomość języka ojczystego i obcego.*

Obowiązkową nauką programowania zostali objęci uczniowie szkół podstawowych, począwszy od klas I-III. Czy jego poznawanie zawsze musi się wiązać z wykorzystaniem komputera? Niekoniecznie. Poniżej omówiono kilka publikacji z zakresu kodowania w formie offline. Mogą okazać się pomocne również bibliotekarzom, którzy zamierzają realizować zajęcia z podstaw programowania, bądź też wprowadzać jego wybrane elementy do różnych form pracy pedagogicznej.

Kodowanie na dywanie : w przedszkolu, w szkole i w domu / Anna Świć. - Opole : Wydawnictwo Nowik, 2017. - 56 stron : ilustracje ; 29 cm. - ISBN 978-83-65587-10-7.

Takie słowa jak kod, algorytm i program komputerowy zwykle kojarzą się z czymś trudnym i skomplikowanym. Anna Świć objaśnia te pojęcia odwołując się do przykładów z codziennego życia. Przekonuje, że do kodowania niewiele potrzeba. Wystarczy taśma malarska, kolorowe kartki, guziki, kubeczki w różnych kolorach – wszystko to, co można znaleźć w domu lub przedszkolu. Kodować można zespołowo (na dywanie) oraz indywidualnie, wykorzystując karty pracy.

Publikacja składa się z czterech rozdziałów. Rozdział pierwszy (*Ogromny potencjał w niepozornych kartkach ukryty*), został poświęcony grom i zabawom, które kształtują u dzieci orientację przestrzenną, zaznajamiają je z układem współrzędnych i podstawowymi pojęciami programistycznymi. W rozdziale drugim (*Kolorowy papier, talerzyki,*

krzesła... Kodowanie nie wymaga wiele) autorka podpowiada, jak zorganizować przestrzeń do kodowania oraz samodzielnie przygotować niezbędne pomoce dydaktyczne. Do podstawowych zabaw wystarczą koła (lub kwadraty) w czterech kolorach, które można zalaminować. Przydatne mogą być także zwykłe krzesła. Trzeci rozdział dotyczy zespołowego kodowania na planszy z wykorzystaniem kolorowych kubeczków (*Kolorowe kubeczki – pomoc dydaktyczna nie tylko do nauki kodowania*). A. Świć proponuje wykorzystać je w ćwiczeniach, które ułatwiają zrozumienie takich pojęć, jak warunki, pętle i procedury. W ostatnim rozdziale (*Zabawy offlineowe jako wstęp do pracy na tablecie lub komputerze*) proponuje natomiast zadania wprowadzające dzieci do ćwiczeń z wykorzystaniem sprzętu komputerowego – "Kodable na dywanie" oraz zabawę z Ozobotem, który może się poruszać po narysowanych liniach.

Hello Ruby : programowanie dla dzieci / [Linda Liukas ; przekł. Magdalena Rzepniewska]. - [Warszawa] : Sierra Madre, 2016. - 112 stron : ilustracje kolorowe ; 24 cm. - ISBN 978-83-936904-3-5.

Linda Liukas to fińska programistka, autorka i ilustratorka. W *Hello Ruby* połączyła opowiadanie o przygodach małej dziewczynki o wielkiej wyobraźni z zadaniami z zakresu programowania. Tytułowa Ruby przeżywa dzień pełen przygód. Poszukuje pięciu klejnotów, które ukrył jej tata. W ich odnalezieniu pomagają jej Pingwiny, Śnieżna Pantera, Lisy, Roboty i Django.

W części ćwiczeniowej dowiadujemy się, że dziewczynka ma jeszcze jednego przyjaciela – swój komputer. Umieszczone w niej zadania pomagają w zrozumieniu takich pojęć, jak: programowanie, algorytm, myślenie algorytmiczne, sekwencja, pętla, dekompozycja, debugging, zmienna, warunek. Są tłumaczone w odniesieniu do sytuacji z życia codziennego nawiązujących do przygód Ruby.

Książka jest adresowana do dzieci w wieku od 4 do 8 lat oraz ich rodziców. Zawiera słowniczek, w którym zebrano i objaśniono wszystkie terminy pojawiające się na jej łamach.

Koduj, szyfruj. 1, Ćwiczenia wprowadzające do kodowania / Agata Indrychowska. - Kraków : Wydawnictwo Epideixis, 2019. - 31, [1] strona : ilustracje ; 24 cm. - ISBN 978-83-7514-166-5.

Książeczka Wydawnictwa Epideixis została opracowana z myślą o uczniach klas I-III, którzy stawiają pierwsze kroki w programowaniu. Zawiera 18 ćwiczeń o zróżnicowanym stopniu trudności, których celem jest rozwijanie koncentracji uwagi i logicznego myślenia oraz analizowanie problemów i wyciąganie wniosków. Zadanie uczniów polega m.in. na odnajdywaniu szyfrów kolorystycznych i ukrytych nazw, zliczaniu znaków oraz wyszukiwaniu ciągów liczbowych w układzie współrzędnych. Uwzględniono także obroty na płaszczyźnie i schematy ruchów na mapie. Ćwiczenia noszą następujące tytuły: *Szyfr kolorystyczny, Ślady opon, Kwiaty, Flagi państw, Wyspa skarbów, Puzzle, Odkoduj nazwy, Mandale, Szyfr cyfrowy, Alfabet grecki, Skoczek, Odszukaj, Obrót, Rurociąg, Zabytki Europy, Układanka, Fraktale, Sudoku*.

Koduj, szyfruj. 2, Ćwiczenia wprowadzające do kodowania / Agata Indrychowska. - Kraków : Wydawnictwo Epideixis, 2019. - 31, [1] strona : ilustracje ; 24 cm. - ISBN 978-83-7514-217-4.

Druga część książeczki *Koduj, szyfruj* zawiera kolejny zestaw 18 zadań, wprowadzających do kodowania bez komputera. Zostały zatytułowane następująco: *Samochód, Zakodowane liczby, Dobierz w pary, Sekwencje, Kółko i krzyżyk, Rzeczowniki T-R, Lustrzane odbicia, Pojęcia matematyczne, Współrzędne, Państwa, Rzeki, Heksagonal, Ciągi liczbowe, Działania matematyczne, Przyporządkuj, Finanse, Emocje, Ważne daty*. Ich poziom trudności jest stopniowany, podobnie jak w części pierwszej.

Kodusie : nauka kodowania. Cz. 1 / Elżbieta Dędzka. - Kijewo Królewskie : Wydawnictwo "Niko", 2019. - 32 strony ; 29 cm. - ISBN 978-83-65531-59-9.

Kodusie są zeszytem ćwiczeń zawierającym zakodowane rysunki, tzw. graficzne dyktanda. Zadanie dzieci polega na odkodowaniu kolorów i pokolorowaniu wskazanych pól zgodnie ze wskazówkami, które znajdują się przy poszczególnych kratownicach. Pierwszy zeszyt zawiera 32 obrazki do odkodowania: kwiatek, łopatkę, pomidory, serce, domek, pieska, palmę, okulary, grzyba, kotylion na 11 listopada, tornister, księżyc, andrzejkowy klucz, złotą rybkę, samochód, choinkę z dziuplą, kubek, bałwana, gwiazdę betlejemską, kurę, wiosenny liść, pisanek wielkanocną, zająca, kurczaka, ślimaka, biedronkę, wiewiórkę, pucharek z lodami, tulipana, żaglówkę, motyla, jeża z jabłkiem.

Kodusie : nauka kodowania. Cz. 2 / Elżbieta Dędzka. - Kijewo Królewskie : Wydawnictwo "Niko", 2019. - 32 strony ; 29 cm. - ISBN 978-83-65531-60-5.

Na łamach drugiej części *Kodusiów* zakodowano 30 rysunków: muchomorka, wiaderko, dynię na Halloween, robota, raketę, słonia, pszczołę, clowna, liliowca na Dzień Nauczyciela, czarownicę, gwiazdę betlejemską, dzwoneczki, renifera, serce z niezapominajką, wielkanocnego kurczaka, pisanek wielkanocną, wiosenny liść, sowę, latarnię morską, motyla, żółwia, kokardkę, parasol, tęczę, delfina, papugę, samolot, kontrabas, balon, wachlarz.

Tajemnice kodowania : edukacja polonistyczna / Danuta Klimkiewicz, Anna Król, Bożena Płaszewska. - Kraków: Wydawnictwo Skrzat, 2018. - 48 stron: ilustracje ; 29 cm. - ISBN 978-83-7915-569-9.

Kodować można w ramach różnych przedmiotów nauczania. Na lekcjach w najmłodszych klasach warto je wprowadzać w ramach edukacji polonistycznej, matematycznej i społeczno-przyrodniczej, o czym przekonuje seria *Tajemnice kodowania*. Jest reklamowana jako baza materiałowa dla każdego nowoczesnego nauczyciela, która urozmaici i wzbogaci prowadzone lekcje. W omawianym zeszycie elementy kodowania (układanie ciągów logicznych, poruszanie się i rysowanie zgodnie z instrukcją, odszyfrowywanie ukrytych nazw) zostały wprowadzone do ćwiczeń, które dotyczą m.in. poprawnej pisowni, części mowy i odmiany wyrazów. Do zeszytu dołączono naklejki oraz kody QR przy poszczególnych zadaniach. Ich skanowanie stanowi dodatkową atrakcję dla uczniów.

ZAPROSZENIE DO WSPÓŁPRACY

Redakcja zachęca nauczycieli bibliotekarzy oraz inne osoby zainteresowane do dzielenia się swoimi dobrymi praktykami – zwłaszcza sprawozdaniami z podejmowanych inicjatyw, scenariuszami i konspektami zajęć. Przyjmuje do druku materiały, których autor nie skierował ani nie zamierza kierować do innych redakcji. Ich objętość (łącznie z ilustracjami) nie powinna przekraczać 10 stron A4. Preferujemy teksty krótsze.

Materiały proponowane do druku prosimy przysyłać na adres: dialogi.biblioteczne@pbw.katowice.pl.

Szczegółowe wskazówki dla Autorów opublikowano na stronie internetowej biblioteki:

<https://pbw.katowice.pl/> (zakładka *Dialogi Biblioteczne*).

