

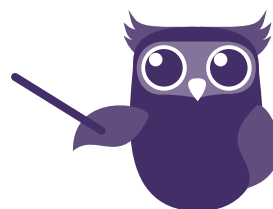


# „KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

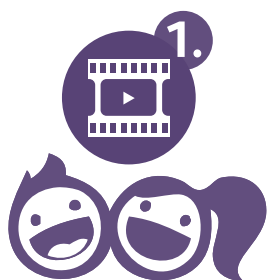
## ZASADY KONKURSU

*Konkurs ma na celu zachęcenie nauczycieli wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej do dzielenia się pomysłami i do wymiany dobrych praktyk w obszarze wprowadzania elementów kodowania i programowania w nauczaniu. Rozwijanie i rozbudzanie zainteresowań informatycznych u dzieci i uczniów oraz realizację zapisów podstawy programowej.*

Konkurs „KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I W SZKOLE PODSTAWOWEJ” skierowany jest do nauczycieli grup przedszkolnych i klas I-III szkoły podstawowej.



### ZADANIE KONKURSOWE:



Przygotowanie krótkiego filmu (max. do 2 min.) z udziałem dzieci, zawierającego elementy kodowania i/lub programowania w przedszkolu lub w szkole podstawowej z wykorzystaniem wybranych pomocy do nauki kodowania i programowania wskazanych w Regulaminie i Zasadach Konkursu: Bee-bot'a (356002), Blue-Bot'a (356059), InOBot'a (356066), Pi2Go (356065), Programowanie w ruchu: Złapmy lwa! (145092), Programowanie w ruchu (145094–145098), Matematyka bez reszty (148001–148004).



Film należy opublikować w grupie w portalu Facebook „Kodowanie i programowanie w przedszkolu i w szkole podstawowej”  
Video powinno być opublikowane bezpośrednio w grupie FB lub linkować do publicznego wideo w serwisie YouTube lub Vimeo. Video może przedstawiać wybrane etapy realizacji zajęć.

Organizatorzy konkursu:



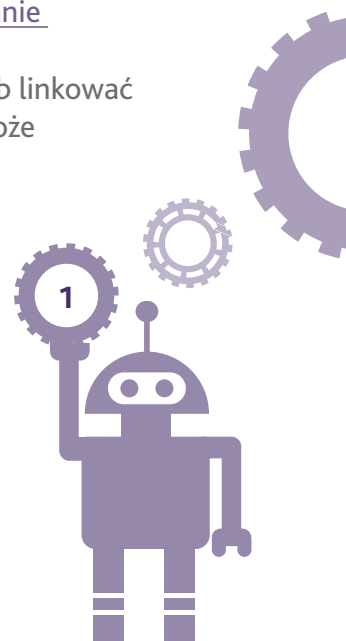
Sponsor konkursu:



Patronat medialny:



Patronat merytoryczny:





# „KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

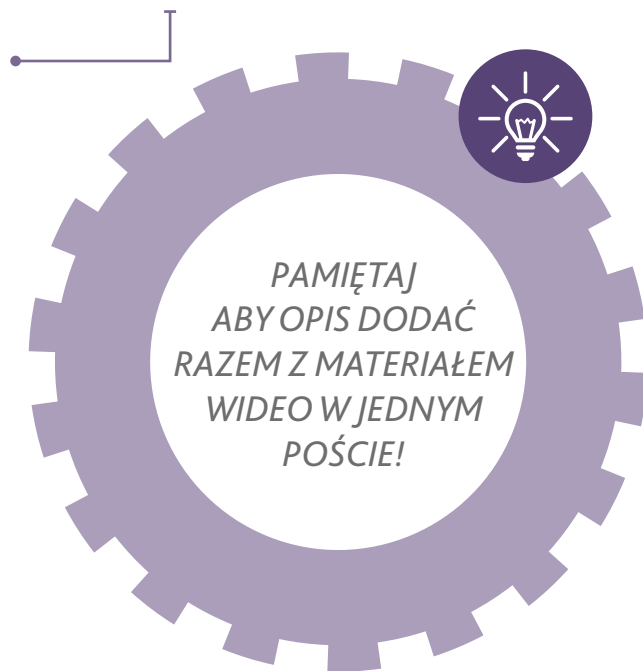
## ZASADY KONKURSU



3. Przygotowanie opisu uzupełniającego materiał wideo, zawierającego informację nt. założeń zajęć, etapów realizacji, osiągniętych efektów. Opis należy dodać razem z materiałem wideo w jednym poście.

1. Temat zajęć: .....
2. Nazwa i adres placówki: .....
3. Autor/Autorzy scenariusza:.....
4. Wiek dzieci/uczniów:.....
5. Grupa/Klasa:.....
6. Czas trwania zajęć:.....
7. Cele ogólne/szczegółowe: .....
8. Wykorzystane pomoce (multimedialne i/ lub tradycyjne): .....
9. Nabyte kompetencje i rozwijane umiejętności: .....
10. Opis zajęć i zadania:.....
11. Podsumowanie: .....
12. Ocena zajęć przez dzieci/uczniów: .....
13. Załącznik w postaci wideo lub adresu url do materiału wideo w serwisie YouTube lub Vimeo

### ZASADY PRZYGOTOWANIA OPISU:



4. Przesłanie wypełnionego i podpisanego Formularza Zgłoszeniowego (w formacie.jpg lub.pdf) na adres: konkurs@mojebambino.pl w terminie od 28 sierpnia do 22 października 2017 r.

Organizatorzy konkursu:



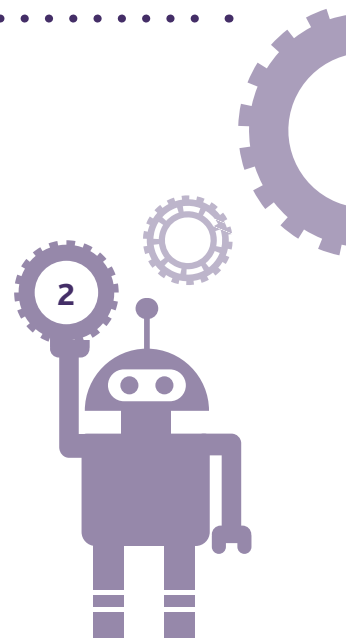
Sponsor konkursu:



Patronat medialny:



Patronat merytoryczny:





# „KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

## ZASADY KONKURSU



## TERMINY

ROZPOCZĘCIE KONKURSU

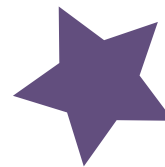
28 sierpnia 2017 r.

TERMIN PRZYJMOWANIA PRAC

22 października 2017 r.

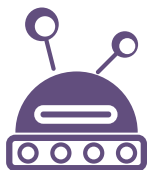
OGŁOSZENIE WYNIKÓW

26 października 2017 r.



Podczas oceny Kapituła konkursu będzie brała pod uwagę:

- ORYGINALNOŚĆ
- POMYSŁOWOŚĆ
- WALORY ESTETYCZNE
- ZGODNOŚĆ Z TEMATEM
- ZAANGAŻOWANIE DZIECI



## WYMAGANE POMOCE DO PROGRAMOWANIA DO WYKORZYSTANIA W FILMIE

W pracy konkursowej musi zostać użyta co najmniej jedna pomoc do nauki kodowania i programowania z listy obok. Możliwe jest wykorzystanie jednej, dwóch lub większej liczby pomocy z listy, o ile wymaga tego tematyka zajęć.

- Bee-Bot (356002)
- Zestaw startowy Bee-Bot (356062)
- Blue-Bot (356059)
- Blue-Bot Tac Tile Reader (356063)
- InO-Bot (356066)
- Pi2GO (356065)
- Programowanie w ruchu: Złapmy lwa (145092)
- Programowanie w ruchu (145094-145098)
- Matematyka bez reszty. Pierwsze kroki (148009)
- Matematyka bez reszty cz. 1 kl. I (148001)
- Matematyka bez reszty cz. 2 kl. II (148002)
- Matematyka bez reszty cz. 3 kl. III (148003)
- Matematyka bez reszty pakiet 3 części klasy I-III (148004)
- Mata Drzewo (199167)

Organizatorzy konkursu:



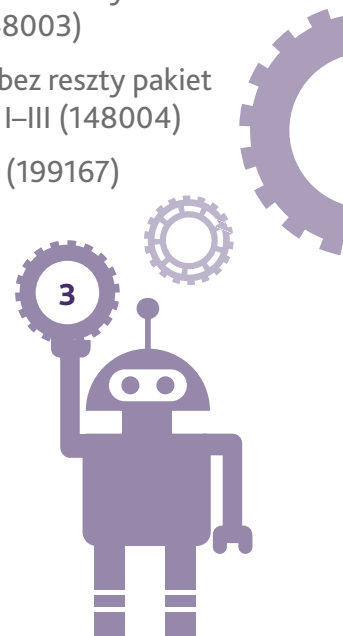
Sponsor konkursu:



Patronat medialny:



Patronat merytoryczny:





# „KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

## ZASADY KONKURSU

W konkursie przyznane zostaną 3 nagrody w kategorii Przedszkole i 3 nagrody w kategorii Szkoła Podstawowa. Dodatkowo w każdym tygodniu trwania konkursu (od poniedziałku do niedzieli) przyznana zostanie nagroda dodatkowa dla zgłoszenia konkursowego, które uzyska najwięcej polubień w danym tygodniu.

### NAGRODY W KATEGORII PRZEDSZKOLE:

#### I Miejsce

1 X ZESTAW STARTOWY BLUE-BOT + 1 X PROGRAMOWANIE  
W RUCHU: ZŁAPMY LWA! (145092)

#### II Miejsce

1 X ZESTAW STARTOWY BLUE-BOT

#### III Miejsce

1 X MATEMATYKA BEZ RESZTY. PIERWSZE KROKI (148009)  
+ 1 X MATA DRZEWO - ZESTAW DO KODOWANIA (199167)

### NAGRODY W KATEGORII SZKOŁA PODSTAWOWA:

#### I Miejsce

1 X ZESTAW STARTOWY BLUE-BOT + MATA DRZEWO  
– ZESTAW DO KODOWANIA (199167)

#### II Miejsce

1 X ZESTAW STARTOWY BLUE-BOT

#### III Miejsce

1 MATEMATYKA BEZ RESZTY PAKIET 3 CZĘŚCI DLA KLASY  
I-III (148004)

### NAGRODY DODATKOWE:

1. MÓWIĄCE SPINACZE (356021)
2. MIKROFON MP3 (356001)
3. NAGRAJ I ODTWÓRZ (356040)
4. ASYSTENT NAUCZYCIELA (356014)
5. ASYSTENT NAUCZYCIELA (356014)



Szczegółowa  
lista nagród  
w Regulaminie konkursu  
oraz pliku NAGRODY.

Organizatorzy  
konkursu:



Sponsor  
konkursu:



Patronat  
medialny:



Patronat  
merytoryczny:

