



## Kodujemy w szkole – elementy programowania w nauczaniu

**Celem konkursu jest popularyzacja nauki programowania w szkołach oraz rozwijanie kompetencji informatycznych dzieci i młodzieży. Jest to również jeden z priorytetowych kierunków realizacji polityki oświatowej państwa.**

### Zadania konkursu:

1. **Nauka kodowania przez zabawę i ruch** – zaproponowanie zabaw, wprowadzających do nauki programowania, bez użycia komputera. Ocena jury na podstawie sprawozdania, 3 scenariuszy zawierających naukę kodowania podczas zabawy przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
2. **Kodujemy na ekranie** – wykorzystanie podczas zajęć dostępnych programów uczących programowania m.in. Scratch Junior, Scratch, Run Marco!, Kodable itp. Zapoznanie uczniów i wykorzystywanie tych programów podczas zajęć. Ocena na podstawie sprawozdania, opisów i wniosków z wykorzystania programu do nauki programowania, zdjęć, filmów, prezentacji prac plastycznych przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
3. **Odwrócona lekcja** – umożliwienie uczniom poprowadzenia lekcji i prezentacji ulubionych, ciekawych stron internetowych – nie tylko rozrywkowych, ale i edukacyjnych, które warto polecić i zachęcić innych uczniów do korzystania z nich. Ocena na podstawie sprawozdania, zdjęć, filmów, prac plastycznych przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
4. **Zagrożenia występujące w cyberprzestrzeni – jak się chronić i bezpiecznie korzystać z Internetu?** – Przeprowadzenie prelekcji przez np.. nauczyciela informatyki, pedagoga lub spotkanie z przedstawicielami Policji z Wydziału do walki z Cyberprzestępczością, Wydziału do spraw nieletnich. Ocena na podstawie sprawozdania, zdjęć, prac plastycznych, filmów przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
5. **Bądź bezpieczny w Internecie** – Wykonanie plakatu z zasadami bezpiecznego korzystania z Internetu. Ocena na podstawie sprawozdania, najciekawszych prac wg wyboru szkoły, prezentacja plakatu w formie zdjęcia przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
6. **Multimedialna klasa** – wykorzystanie multimediiów (np. tablicy interaktywnej, komputera, rzutnika itp.) do przeprowadzenia ciekawej lekcji, zajęć dodatkowych. Ocena na podstawie sprawozdania przykładowych 3 scenariuszy zawierających opis wykorzystanych multimediiów przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
7. **Internet źródłem wiedzy i rozrywki** – zorganizowanie zawodów, rozgrywek szkolnych w grach edukacyjnych, logicznego myślenia itp.. wykorzystując komputery, tablety, Internet. Ocena na podstawie sprawozdania, wyników, zdjęć, prac plastycznych przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
8. Zorganizowanie konkursu na przygotowanie opowiadań, wierszy, prac plastycznych pt. „**Multimedialna szkoła – szkoła moich marzeń**” – wyposażona w multimedia i nowe technologie. Zasady konkursu, z dostosowaniem do grup wiekowych, opracowują szkoły uczestniczące w konkursie. Ocena na podstawie sprawozdania, 6 najciekawszych prac wg wyboru szkoły, zdjęć, filmów, prezentacji przesłanych przez szkoły do jury konkursu.
9. Zgłaszanie swoich przedstawicieli do udziału w kursie „**Kodujemy w szkole – elementy programowania w nauczaniu**”, który przeprowadzi w formie e-learning Studium Prawa Europejskiego w Warszawie.

Regulamin i szczegóły konkursu dostępne są na stronie internetowej:

[www.kodowaniewszkole.pl](http://www.kodowaniewszkole.pl)

**Organizatorzy:**



Studium Prawa Europejskiego: 02-326 Warszawa, Al. Jerozolimskie 151, lok. 2222  
tel./fax: 22 833 38 90; 22 833 39 90;  
e-mail: [info@spe.edu.pl](mailto:info@spe.edu.pl); [www.spe.edu.pl](http://www.spe.edu.pl)