

ZAJĘCIA

DODATKOWE ATRAKCJE

DLA DZIECI I MŁODZIEŻY

10 - 18 LAT

ZAJĘCIA Z TEMATYKI ICT;

 DARMOWE

 15 SPOTKAŃ
PO 2 GODZINY LEKCYJNE

ROBOTYKA
LEGO Mindstorms EV3

TWORZENIE STRON I BLOGÓW
Edycja zdjęć

PROGRAMOWANIE
Scratch / C++ / HTML

PROGRAMOWANIE
Gry komputerowe

ICT

KONTAKT:



E-mail: cyfryzacja@planetarobotow.pl
Adres: ul. Macedońska 29, 51-113 Wrocław

WWW.PLANETAROBOTOW.PL





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 1

“JAK PROGRAMOWAĆ.
WSTĘP DO PROGRAMOWANIA.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.

✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.

✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.

✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.

✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Poznaje algorytmy związane z początkową fazą programowania.

Uczestnik potrafi:

- ✓ rozwiązywać zagadki logiczne, wprowadzające do nauki kodowania
- ✓ rozpoznać problem wraz z sytuacją problemową
- ✓ wypunktować i przedstawić sytuację problemową
- ✓ przedstawić algorytm i zależności
- ✓ przedstawić rozwiązanie problemu w postaci opisów słownego oraz obrazkowego
- ✓ rozwinąć swoją wyobraźnię i umiejętności wypowiedzenia się
- ✓ zdefiniować pojęcia związane z programowaniem i kodowaniem



Dodatkowe Atrakcje





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 2

“PROGRAMOWANIE
PROSTYCH CZYNNOŚCI.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.

✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.

✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.

✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.

✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Potrafi zaprogramować proste czynności związane z życiem codziennym.

Uczestnik potrafi:

- ✓ rozwiązywać zagadki logiczne, wprowadzające do nauki kodowania
- ✓ rozpoznać problem wraz z sytuacją problemową
- ✓ wypunktować i przedstawić sytuację problemową
- ✓ przedstawić algorytm i zależności
- ✓ przedstawić rozwiązanie problemu w postaci opisów słownego oraz obrazkowego
- ✓ rozwinąć swoją wyobraźnię i umiejętności wypowiedzenia się
- ✓ zdefiniować pojęcia związane z programowaniem i kodowaniem

Dodatkowe
Atrakcje





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 3

“ROZWIĘCIĘ PROGRAMOWANIA
Z WYKORZYSTANIEM MATERIAŁÓW
EDUKACYJNYCH.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

- ✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.
- ✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.
- ✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.
- ✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.
- ✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Zna pojęcia i zasady tworzenia zrozumiałych instrukcji oraz wykorzystać dydaktyczne materiały do programowania i kodowania.

Uczestnik potrafi:

- ✓ rozwiązywać zagadki logiczne, wprowadzające do nauki kodowania
- ✓ rozpoznać problem wraz z sytuacją problemową
- ✓ wypunktować i przedstawić sytuację problemową
- ✓ przedstawić algorytm i zależności
- ✓ przedstawić rozwiązanie problemu w postaci opisów słownego oraz obrazkowego
- ✓ rozwinąć swoją wyobraźnię i umiejętności wypowiedzenia się
- ✓ zdefiniować pojęcia związane z programowaniem i kodowaniem
- ✓ opowiedzieć, jak należy formułować poprawne polecenia

Dodatkowe
Atrakcje





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 4

“PODSUMOWANIE ZAJĘĆ PROGRAMOWANIA. WYKORZYSTANIEM WSZYSTKICH DOTYCHCZAS POZNANYCH ALGORYTMÓW ORAZ NARZĘDZI EDUKACYJNYCH.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

- ✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.
- ✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.
- ✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.
- ✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.
- ✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Zna pojęcia i zasady tworzenia zrozumiałych instrukcji oraz wykorzystać dydaktyczne materiały do programowania i kodowania.

Uczestnik potrafi:

- ✓ rozwiązywać zagadki logiczne, wprowadzające do nauki kodowania
- ✓ wie jak rozpoznać problem wraz z sytuacją problemową
- ✓ wie jak wypunktować i przedstawić sytuację problemową
- ✓ wie jak przedstawić algorytm i zależności
- ✓ wie jak przedstawić rozwiązanie problemu w postaci opisów słownego oraz obrazkowego
- ✓ rozwinął swoją wyobraźnię i umiejętności wypowiedzenia się
- ✓ definiuje pojęcia związane z programowaniem i kodowaniem
- ✓ opowiada, jak należy formułować polecenia

Dodatkowe Atrakcje



Programowanie
Scratch i C++



Gry
logiczne





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 5

“CYBERBEZPIECZNI W SIECI:
JAK CHRONIĆ INFORMACJI O SOBIE?”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

- ✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.
- ✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.
- ✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.
- ✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.
- ✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Wie jak bezpiecznie wykorzystywać swoje dane osobowe w Internecie.

Uczestnik potrafi:

- ✓ wie jak rozpoznać problem wraz z sytuacją problemową
- ✓ wie jak wypunktować i przedstawić sytuację problemową
- ✓ rozwinął swoją wyobraźnię i umiejętności wypowiedzenia się
- ✓ rozumie pojęcia dotyczące ochrony prywatności (np. dane osobowe, przetwarzanie danych osobowych, zgoda na przetwarzanie danych osobowych)
- ✓ wie jak bezpiecznie korzystać z Internetu

Dodatkowe
Atrakcje





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 6

“CYBERBEZPIECZNI W SIECI:
ZAGROŻENIA ZWIĄZANE Z PEDOFILIĄ.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.

✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.

✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.

✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.

✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Wie jak jakie zagrożenia niesie za sobą komunikacja przez Internet.

Uczestnik potrafi:

- ✓ wie jak rozpoznać problem wraz z sytuacją problemową
- ✓ wie jak wypunktować i przedstawić sytuację problemową
- ✓ rozwinął swoją wyobraźnię i umiejętności wypowiedzenia się
- ✓ wie jak bezpiecznie korzystać z Internetu

dotatkowe
Atrakcje





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 7

“CYBERBEZPIECZNI W SIECI:
NIECENZURALNE TREŚCI.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.

✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.

✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.

✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.

✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Wie jakie zagrożenia czekają na niego w Internecie.

Uczestnik potrafi:

- ✓ wie jak rozpoznać problem wraz z sytuacją problemową
- ✓ wie jak wypunktować i przedstawić sytuację problemową
- ✓ rozwinął swoją wyobraźnię i umiejętności wypowiedzenia się
- ✓ wie jak bezpiecznie korzystać z Internetu

dodatkowe
Atrakcje





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 8

“CYBERBEZPIECZNI W SIECI:
PRZEMOC W SIECI.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.

✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.

✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.

✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.

✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Zna sposoby reagowania i przeciwdziałania agresji w Internecie.

Uczestnik potrafi:

- ✓ wie jak rozpoznać problem wraz z sytuacją problemową
- ✓ wie jak wypunktować i przedstawić sytuację problemową
- ✓ rozwinął swoją wyobraźnię i umiejętności wypowiedzenia się
- ✓ wie jak bezpiecznie korzystać z Internetu
- ✓ posiada wiedzę na temat agresji, jej przyczyn, rodzajów i skutków
- ✓ zna sposoby radzenia sobie z własną złością

dodatkowe Atrakcje





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 9

“CYBERBEZPIECZNI W SIECI:
GRY KOMPUTEROWE.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.

✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.

✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.

✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.

✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Zna i potrafi wyznaczyć granicę pomiędzy światem rzeczywistym, a wirtualnym.

Uczestnik potrafi:

- ✓ wie jak rozpoznać problem wraz z sytuacją problemową
- ✓ wie jak wypunktować i przedstawić sytuację problemową
- ✓ rozwinął swoją wyobraźnię i umiejętności wypowiedzenia się
- ✓ wie jak bezpiecznie korzystać z Internetu

dodatkowe
Atrakcje





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 10

“CYBERBEZPIECZNI W SIECI:
ZAPOBIEGANIE I REAGOWANIE.
PODSUMOWANIE CYKLU.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

- ✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.
- ✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.
- ✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.
- ✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.
- ✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Jest bardziej świadomy swoich działań związanych podczas korzystania z Internetu.

Uczestnik potrafi:

- ✓ wie jak rozpoznać problem wraz z sytuacją problemową
- ✓ wie jak wypunktować i przedstawić sytuację problemową
- ✓ rozwinął swoją wyobraźnię i umiejętności wypowiedzania się
- ✓ wie jak bezpiecznie korzystać z Internetu

dodatkowe
Atrakcje



Programowanie
Scratch i C++



Programowanie
Gier komputerowych



DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 11

“WYSZUKIWANIE NAJWAŻNIEJSZYCH
INFORMACJI W SIECI.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.

✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.

✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.

✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.

✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Potrafi zweryfikować rzetelność informacji umieszczonych w Internecie.

Uczestnik potrafi:

- ✓ zna wybrane metody rozwiązywania problemów
- ✓ zna analizę oraz porównywanie wybranych dostępnych możliwości rozwiązywania problemu
- ✓ myśli twórczo, szuka rozwiązania, myśli logicznie
- ✓ potrafi wyjaśnić, na czym polega problem
- ✓ potrafi znaleźć najefektywniejszego i najmniej skomplikowanego sposobu rozwiązania
- ✓ rozwinął wyobraźnię i umiejętności wypowiedzania się na forum

dotatkowe
Atrakcje





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 12

“MOJE HOBBY W SIECI.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.

✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.

✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.

✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.

✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Poznaje różne portale tematyczne związane ze swoimi zainteresowaniami.

Uczestnik potrafi:

- ✓ zna wybrane metody rozwiązywania problemów
- ✓ zna analizę oraz porównywanie wybranych dostępnych możliwości rozwiązywania problemu
- ✓ myśli twórczo, szuka rozwiązania, myśli logicznie
- ✓ potrafi wyjaśnić, na czym polega problem
- ✓ potrafi znaleźć najefektywniejszego i najmniej skomplikowanego sposobu rozwiązania
- ✓ rozwinął wyobraźnię i umiejętności wypowiedzania się na forum

dodatkowe Atrakcje





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 13

“KORZYSTANIE Z CYFROWYCH USŁUG
NA ZAAWANSOWANYM POZIOMIE:
ADMINISTRACJA, ZDROWIE,
BANKOWOŚĆ I KULTURA.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.

✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.

✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.

✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.

✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Poznaje pierwsze zasoby e-usług publicznych.

Uczestnik potrafi:

- ✓ zna wybrane metody rozwiązywania problemów
- ✓ zna analizę oraz porównywanie wybranych dostępnych możliwości rozwiązywania problemu
- ✓ myśli twórczo, szuka rozwiązania, myśli logicznie
- ✓ potrafi wyjaśnić, na czym polega problem
- ✓ potrafi znaleźć najefektywniejszego i najmniej skomplikowanego sposobu rozwiązania
- ✓ rozwinął wyobraźnię i umiejętności wypowiedzania się na forum

dodatkowe Atrakcje





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 14

“CYFROWY OBYWATEL.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.

✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.

✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.

✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.

✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Zna e-usług wybranych instytucji.

Uczestnik potrafi:

- ✓ zna wybrane metody rozwiązywania problemów
- ✓ zna analizę oraz porównywanie wybranych dostępnych możliwości rozwiązywania problemu
- ✓ myśli twórczo, szuka rozwiązania, myśli logicznie
- ✓ potrafi wyjaśnić, na czym polega problem
- ✓ potrafi znaleźć najefektywniejszego i najmniej skomplikowanego sposobu rozwiązania
- ✓ rozwinął wyobraźnię i umiejętności wypowiedzania się na forum

dodatkowe Atrakcje





DZIECI I MŁODZIEŻ

ZAJĘCIA 15

“EDUKACJA ONLINE.
ZAAWANSOWANE KORZYSTANIE
Z PLATFORM ORAZ CYFROWYCH
ZASOBÓW EDUKACYJNYCH.”

Zdobyte na zajęciach Kompetencje

✓ Definiowanie problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia samodzielnie lub w grupie.

✓ Analiza problemu, sytuacji problemowej, zadania, zagadnienia.

✓ Szukanie różnych dróg rozwiązań, problemu, sytuacji problemowej zadania, zagadnienia.

✓ Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.

✓ Prezentacja rozwiązania problemu, sytuacji problemowej.



Cele Zajęć

Potrafi posługiwać się platformą edukacyjną wraz z jej zasobami.

Uczestnik potrafi:

- ✓ zna wybrane metody rozwiązywania problemów
- ✓ zna analizę oraz porównywanie wybranych dostępnych możliwości rozwiązywania problemu
- ✓ myśli twórczo, szuka rozwiązania, myśli logicznie
- ✓ potrafi wyjaśnić, na czym polega problem
- ✓ potrafi znaleźć najefektywniejszego i najmniej skomplikowanego sposobu rozwiązania
- ✓ rozwinął wyobraźnię i umiejętności wypowiedzania się na forum

Dodatkowe Atrakcje

