

Nauczanie programowania i kodowanie w szkole podstawowej. Gry i zabawy logiczne.

wybór publikacji dostępnych w Bibliotece Pedagogicznej
im. gen. bryg. prof. Elżbiety Zawackiej w Toruniu

Książki - wybór za lata 1998-2016

1. Gry i zabawy logiczno-poznawcze dla dzieci w wieku 10-14 lat / Andrzej Boguski. - Białystok : Printex, [1998].
2. Hello Ruby : programowanie dla dzieci / [Linda Liukas]. - Warszawa : Sierra Madre, 2016.
3. JavaScript dla dzieci : programowanie na wesoło / Nick Morgan. - Wyd. 1., 3. dodr. - Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2016.
4. Jestem, więc myślę : łamigłówki logiczne / Józef Wajszczyk. - Wyd. 2. - Warszawa : "Książka i Wiedza", 2007.
5. Matematyczna bombonierka : wielka księga zagadek / Krzysztof Ciesielski, Zdzisław Pogoda. - Warszawa : Demart, 2016.
6. Młody mistrz programowania : języki Baitie i Scratch dla dzieci / Agnieszka Borkowska, Paweł Borkowski. - Gliwice : Wydawnictwo Helion, 2016.
7. Napisz kod : podręcznik pomocniczy dla rodziców i nauczycieli / [Max Wainwright]. - Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2016.
8. Napisz kod : programowanie dla najmłodszych krok po kroku. Cz. 1 / Max Wainwright. - Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2016.
9. Napisz kod : programowanie dla najmłodszych krok po kroku. Cz. 2 / Max Wainwright. - Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2016.
10. Napisz kod : programowanie dla najmłodszych krok po kroku. Cz. 3 / Max Wainwright. - Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2016.
11. Napisz kod : programowanie dla najmłodszych krok po kroku. Cz. 4 / Max Wainwright. - Warszawa : Wydawnictwo Zielona Sowa, 2016.
12. Nauczanie łamigłówek / Matthew Michalewicz, Zbigniew Michalewicz ; Polsko-Japońska Wyższa Szkoła Technik Komputerowych. - Warszawa : Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych, 2010.
13. Nauka programowania z Minecraftem® : buduj niesamowite światy z wykorzystaniem mocy Pythona! / Craig Richardson. - Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2016.
14. Programowanie jakie to proste! : dla dzieci / [Carol Vorderman]. - Warszawa : Wydawnictwo Arkady, 2015.

15. Robienie zakupów to przyjemność : logiczne przyporządkowywanie : ustalanie kolejności : edukacja środowiskowa : liczenie i porównywanie / [aut. Margarethe Fimmen-Marquardt]. - Kielce : "Mac Edukacja", 2001.
16. Scratch bez tajemnic : programowanie gier od podstaw / Jakub Porzycki, Urszula Łukasik. - Gliwice : Helion, 2015.
17. Uczę się logicznego myślenia : 6-8 lat / Roger Rougier. - Wrocław : Wydawnictwo Siedmioróg, 2010.
18. Zabawa w programowanie : język C dla nastolatków / Michał Wiszniewski. - Gliwice : Wydawnictwo Helion, 2016.
19. Zagadki logiczno-matematyczne dla maluchów / Zofia Bojanowska-Frydrysiak. - Gdańsk : Wydawnictwo Harmonia, 2009.

Artykuły z czasopism – wybór za lata 2003-2016

1. Czego uczy się, programując? : refleksje o nauczaniu programowania w szkole podstawowej / Wanda Jochemczyk.// Meritum. - 2014, nr 3, s. 82-88
2. Czy i po co nauczać małe dzieci programowania? / Dorota Janczak.// Meritum. - 2013, nr 2, s. 68-72
3. Dobra szkoła myślenia : kodowanie / Filip Makowiecki.// Sygnał. - 2015, nr 11, s. 42-[45]
4. Gry i zabawy dydaktyczne nie tylko na lekcji matematyki / Adam Makowski // Nauczyciele i Matematyka. - 2005, nr 55, s. 11
5. Informatyka - co to takiego? / Maciej Borowiecki.// EduFakty. - 2012, nr 21, s. 80-81
6. Informatyka (nie tylko) dla najmłodszych - TurtleArt / Maciej Borowiecki. // EduFakty. - 2012, nr 22, s. 82-86
7. Jasnowidz na lekcji matematyki / Henryk Kąkol // Nauczyciele i Matematyka + Technologia Informacyjna. - 2009, nr 72, s. 4-6
8. Kodowanie w chmurze / Grażyna Chmielewska.// Meritum. - 2015, nr 4, s. 79-86
9. Łamigłówki / Adam Makowski . - Bibliogr. // Nauczyciele i Matematyka. - 2006, nr 60, s. 17-19
10. Łamigłówki / Anna Bazyluk // Nauczyciele i Matematyka. - 2006, nr 60, s. 14-16
11. Łamigłówki / Dorota Myślińska // Wszystko dla Szkoły. - 2003, nr 7/8, s. 21
12. Mali mistrzowie kodowania / Krzysztof Jaworski.// IT w Edukacji. - 2014, nr 1, s. 30-32
13. Mistrz łamigłówek / Dariusz Laskowski.// Matematyka w Szkole. - 2013, nr 72, s. 8-11

14. Mobilne łamanie głowy / Agnieszka Frankowska.// Matematyka w Szkole. - 2013, nr 72, s. 16-18
15. Monolog pasjonatki, czyli o dziesięciu latach z informatyką w szkole / Jolanta Dobska.// Edukacja i Dialog. - 2012, nr 5/6, s. 49-51
16. Programowalne klocki - to się dobrze składa / Anna Krawczyk.// IT w Edukacji . - 2016, nr 1, s. 18-20
17. Programowanie z czarodziejem / Beata Zawisła.// IT w Edukacji. - 2013, nr 1, s. 20-22
18. Programuję samodzielnie / Wanda Jochemczyk, Katarzyna Olędzka.// Meritum. - 2015, nr 4, s. 52-55
19. Prosty program dla robota / Agata Fecek.// IT w Edukacji. - 2016, nr 2, s. 37-39
20. Python w szkole podstawówki do liceum / Maciej Borowiecki.// EduFakty. - 2013, nr 23, s. 20-23
21. Scratch podbija świat / Maciej Borowiecki.// EduFakty. - 2013, nr 25, s. 52-55
22. Ślad klimatyczny owoców : scenariusz lekcji, II etap edukacyjny (klasy IV-VI) / Anna Batorczak.// Aura. - 2014, nr 4, dod. Dodatek Ekologiczny dla Szkół nr 235, s. 8
23. Śladami Króla Salomona : gry i zagadki logiczne / Kinga Gałązka // Sedno. - 2010, nr 3, s. 32-33
24. Uczymy (się) zdalnie programowania / Agnieszka Borowiecka.// Meritum. - 2013, nr 4, s. 44-51
25. Wstęp do programowania z robotami Dash i Dot / Anna Świć.// IT w Edukacji : magazyn zaprogramowany dla nowoczesnej szkoły. - 2016, nr 2, s. 22-24
26. Youngcoder, czyli pomocna dłoń w nauce algorytmiki i programowania / Tomasz Pieper.// Uczę Nowocześnie. - 2012, nr 2, s. 55-56
27. Zabawa w robotykę na poważnie / Małgorzata Rabenda.// IT w Edukacji. - 2015, nr 2, s. 34-36

Oprac. Marzena Jarocka

