

PROJEKT
BIBLIOTEKA PRZYSZŁOŚCI
OFERTA ZAJĘĆ STACJONARNYCH/ZDALNYCH 2025-26

CELE PROJEKTU:

1. Wspomaganie szkół i placówek w zakresie realizacji wybranych kierunków polityki oświatowej państwa.
2. Świadome, merytoryczne i metodyczne wprowadzanie elementów kodowania i robotyki do zajęć dydaktycznych na różnych etapach edukacji (edukacja przedszkolna, edukacja wczesnoszkolna).
3. Nauka przez zabawę i doświadczanie.
4. Kształtowanie miękkich kompetencji: rozwijanie logicznego algorytmicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywności. Pogłębianie umiejętności matematycznych.
5. Kształtowanie umiejętności pracy w zespołach, szukania kompromisów, optymalnych rozwiązań.
6. Stopniowe i odpowiedzialne wprowadzanie dzieci w cyfrowy świat. Świadome i bezpieczne poruszanie się w sieci (w tym poprawne metodycznie wykorzystywanie przez nauczycieli materiałów opartych na sztucznej inteligencji). Krytyczna analiza informacji dostępnych w sieci.
7. Kształtowanie kompetencji kluczowych.
8. Kreatywne wykorzystanie narzędzi TIK.

UCZESTNICY: uczniowie klas szkół podstawowych powiatu złotowskiego oraz przedszkoli.

FORMY: zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem TIK, warsztaty – praca zespołowa. Formy pracy: stacjonarna.

KOORDYNATORZY: nauczyciele bibliotekarze z Biblioteki Pedagogicznej w Złotowie.

Zachęcamy do skorzystania z naszych propozycji. Prosimy o kontakt telefoniczny (nr tel. 67 263 42 21) lub mailowy (zlotow@cdn.pila.pl).

DLA PRZEDSZKOLI I SZKÓŁ PODSTAWOWYCH KLAS I-III

Lp.	Temat zajęć	Prowadzący kontakt	Uwagi
1.	Z kahootem w krainie baśni i bajek.	Anna Pozierak Marcelina Grochowska	
2.	Sieciaki.pl – Poznaj bezpieczny internet.	Anna Pozierak Marcelina Grochowska Katarzyna Kaczmarek	
3.	Dodaj, podziel, mnoż, odejmij i rozkoduj zakodowany obrazek.	Anna Pozierak Marcelina Grochowska Katarzyna Kaczmarek	
4.	Czytamy i tworzymy świat 3D	Anna Pozierak	
5	Roboty w krainie bajek	Anna Pozierak	
6	Photon, Dash i Kotka Psotka – Misja Edukacja	Anna Pozierak	

DLA SZKÓŁ PODSTAWOWYCH KLAS IV-VIII

Lp.	Temat zajęć	Prowadzący kontakt	Uwagi
1	Escape room w bibliotece.	Anna Pozierak Marcelina Grochowska Katarzyna Kaczmarek	
2	TIKowanie w bibliotece.	Anna Pozierak Marcelina Grochowska Katarzyna Kaczmarek	
3	Magia długopisów 3D w twojej dłoni.	Anna Pozierak Marcelina Grochowska Katarzyna Kaczmar	
4	Dash i Photon – poznajcie się i działajcie.	Anna Pozierak Marcelina Grochowska Katarzyna Kaczmar	

DLA SZKÓŁ PONADPODSTAWOWYCH

Lp.	Temat zajęć	Prowadzący kontakt	Uwagi
-----	-------------	--------------------	-------

1	Pogromcy Enigmy.	Katarzyna Kaczmarek	
---	------------------	---------------------	--