

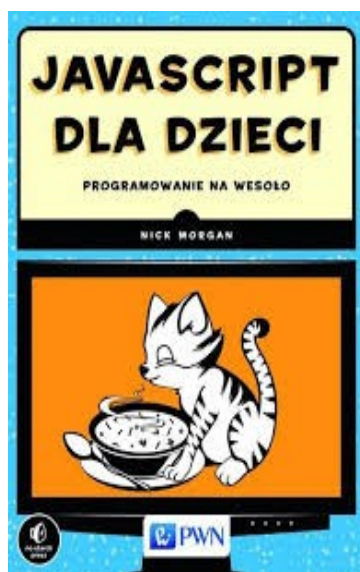
Od roku szkolnego 2017/2018 programowanie staje się obowiązkowym elementem kształcenia informatycznego na wszystkich etapach edukacyjnych. Głównym celem projektowanych zmian jest wprowadzenie powszechnego nauczania programowania, które staje się kompetencją kluczową XXI wieku, do edukacji formalnej już od pierwszej klasy szkoły podstawowej aż do klasy maturalnej. Polecamy lekturę...



Hello Ruby : programowanie dla dzieci / Linda Liukas.

[Warszawa] : Sierra Madre, 2016.

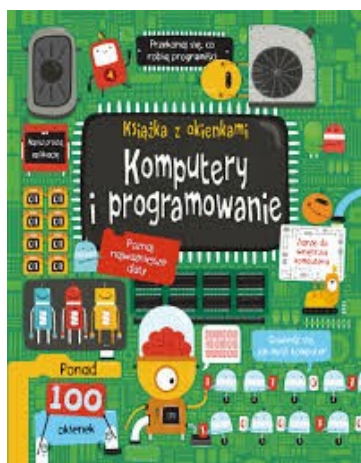
Książka pomaga rozwijać umiejętności, które przydadzą się w przyszłości każdemu młodemu programiście. Składa się z dwóch części: opowiadania o przygodach Ruby i jej przyjaciół oraz zestawu ćwiczeń. Zadania przedstawiają w praktyce problemy ze świata kodowania: jak stworzyć algorytm (mycia zębów), jak rozpoznać wzór (obrazków na tapecie), jak ułożyć pętlę (figur tanecznych), czy też jak szukać błędu w instrukcji (przygotowania kąpieli). Dzięki nim mali programiści rozwiną swoje umiejętności, przy okazji świetnie się bawiąc!



JavaScript dla dzieci : programowanie na wesoło / Nick Morgan.

Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2016.

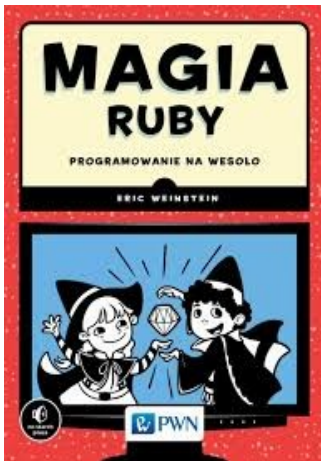
Książka stanowi wprowadzenie do podstaw programowania, oparte na cierpliwym objaśnianiu zabawnie zilustrowanych przykładów. Młody czytelnik zacznie od podstaw, takich jak łańcuchy znaków, tablice i pętle, a następnie przejdzie do tematów zaawansowanych - obsługa interaktywnych zdarzeń za pomocą jQuery i rysowanie obrazków na płótnach. Dzięki bogato zilustrowanym przykładom, takim jak odbijające się piłki, animowane pszczoły i samochody wyścigowe, na własne oczy zobaczy to, co zaprogramuje. Każdy kolejny rozdział wzbogaca wcześniej zdobytą wiedzę, a zadania dla ambitnych to świetny trening dla mózgu i inspiracja do pisania własnych niesamowitych programów.



Komputery i programowanie / tekst Rosie Dickins.

Ożarów Mazowiecki : Wydawnictwo Oleśiejuk, cop. 2016.

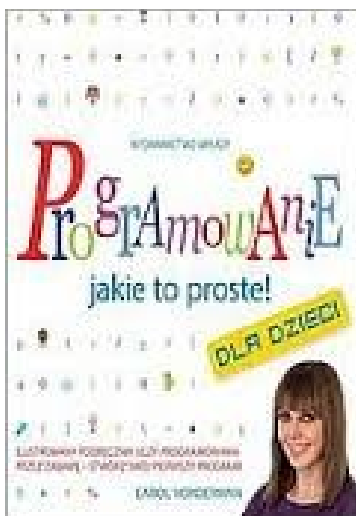
Dzięki lekturze dzieci przekonają się, jakie tajemnice skrywa wnętrze komputera. W prosty, przystępny sposób przedstawione zostały podstawowe podzespoły komputera. Dzieci dowiedzą się, że o jego działaniu decydują rozmaite języki programowania. Napiszą prostą aplikację, poznają najważniejsze daty, zajrzą do wnętrza komputera i dowiedzą się, jak myśli komputer.



Magia Ruby : programowanie na wesoło / Eric Weinstein.

Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2016.

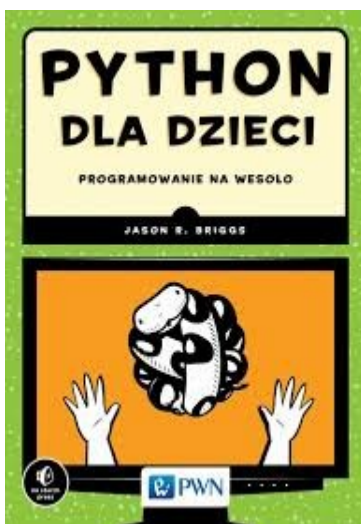
Ruby to doskonały język programowania dla początkujących: łatwy do nauczenia, o dużych możliwościach i fajny w użyciu! Czyż nauka nie jest jednak ciekawsza, gdy pomagają nam czarodzieje i smoki? „Magia Ruby” to wesoła, ilustrowana bajka, która nauczy dzieci, jak programować w Ruby i zabierze je w fantastyczną podróż. Śledząc przygody młodych bohaterów - Rubena i Scarlett - zdobędą prawdziwe umiejętności programistyczne.



Programowanie jak to proste! : dla dzieci / Carol Vorderman.

Warszawa : Bellona, cop. 2012.

Książka wprowadzi dzieci w fascynujący świat programowania komputerowego. Innowacyjne, graficzne podejście do tematu łączy kolorowe ilustracje ze szczegółowymi instrukcjami, dzięki czemu nauka podstaw programowania jest prosta i sprawia radość początkującym. Ten niecodzienny przewodnik w praktycznych ćwiczeniach przedstawia podstawy dwóch języków programowania: Scratch i Python. Za ich pomocą dzieci stworzą własne gry i animacje, ucząc się przez zabawę.



Python dla dzieci : programowanie na wesoło / Jason R. Briggs.

Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015.

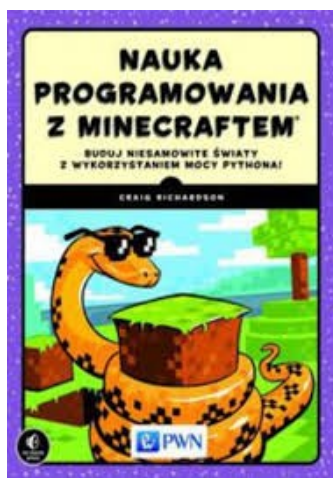
Książka stanowi atrakcyjne wprowadzenie do świata programowania. Przeznaczona jest dla dzieci od lat 10 (i ich rodziców). Autor omawia podstawy tego języka na bazie jedynych w swoim rodzaju (często zabawnych) programów, pełnych głodnych potworów, tajnych agentów, chciwych kruków i nie tylko. Wszystkie wprowadzane pojęcia są klarownie zdefiniowane, ważne partie kodu wyróżnione kolorem i objaśnione, a nieszablonowe, wielobarwne ilustracje nadają wszystkiemu naturalnej lekkości. Celem zawartych na końcu rozdziałów zadań jest trening szarych komórek i rozwój zdolności pojmowania.



Arduino dla dzieci : poznaj świat elektroniki i programowania / Alicja Żarowska-Mazur, Dawid Mazur.

Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2016.

"Arduino dla dzieci" to wprowadzenie do elektroniki i programowania. Dzięki niej dzieci dowiedzą się, a rodzice przypomną sobie, czym różni się prąd stały od zmiennego oraz poznają podstawowe elementy programowania - stałe, zmiennie, instrukcje. W publikacji pokazano praktyczne zastosowanie Arduino. Książka jest bogato ilustrowana i pokazuje, jak zaczynając od prostych instrukcji, zbudować robota, który będzie się poruszał po wytyczonym torze.



Nauka programowania z Minecraftem : buduj niesamowite światy z wykorzystaniem mocy Pythona! / Craig Richardson.

Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2017.

Dzięki książce "Nauka programowania z Minecraftem" dzieci poznają Pythona, bezpłatny język używany przez miliony zawodowców i początkujących programistów. Mogą zacząć od krótkich, prostych lekcji Pythona, a następnie wykorzystując nowe umiejętności do modyfikowania Minecrafta, aby osiągać natychmiastowe i robiące wrażenie wyniki. Nauczą się, jak dostosowywać Minecraft, aby tworzyć mini-gry, kopiować całe budynki i zamieniać nieciekawe bloczki w złoto.

Wybór: Krzysztof Czyż
Wydział Gromadzenia i Opracowania Zbiorów
02.06.2017