



Drodzy PROGRAMIŚCI!

Nazywam się Magdalena, pracuję w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Przasnyszu. Chciałabym Was zaprosić do wspólnej zabawy, która w formie wyzwania zaprzyjaźni Was z książkami. Jak pewnie wiecie, w książkach znajduje się najwięcej wiedzy, dlatego zachęcam Was do przypomnienia sobie lub zapoznania się z książkami dla dzieci w Waszym wieku, które nie tylko uczą ale też są śmieszne i fajne!!!

Poniżej znajdziecie planszę, którą trzeba uzupełnić.

1. W pierwszym kroku należy połączyć za pomocą kredki autora-tytuł-i okładkę książki.
2. Przy STARCIE narysujcie robota, którego będziemy programować ☺
3. Następnie ułóżcie program za pomocą strzałek, tak, aby od pól A1, A3 itd. (czyli startu) poprowadzić robota tak, aby przeszedł po prawidłowych polach aż do METY.
4. Wytnijcie strzałki i przyklejcie w wyznaczone miejsce zgodnie z programem.
Spróbujcie stworzyć zadanie dla mnie ☺
5. W puste parzyste pola A wpiszcie proszę swoich ulubionych autorów oraz uzupełnijcie planszę tak jak ja. Wpiszcie tytuł książek oraz narysujcie proszę charakterystyczną postać z książki. Ciekawa jestem czy dam radę rozwiązać Wasze zadanie ☺
Zachęcam Was Kochani do sięgnięcia po książki i czytanie! Samodzielne lub razem z rodzicami!

Jako programiści, możecie korzystać z Internetu, poszukajcie w swoich zbiorach swoje ulubione książki by uzupełnić planszę. Mocno wierzę, że bez problemu wykonacie zadanie i chętnie podzielicie się ze mną swoimi efektami. Czekam na Wasze zadania! Powodzenia!

Piszcie do mnie na adres magdalena.obojcka@mbpprzasnysz.pl

Moja Biblioteka



Kącik zabaw dla dzieci ☺ Tu się bawimy z dziećmi!



START

A1

Grzegorz
Kasdepk
e

A2

Detekty
w
Pozytyw
ka



A3

Justyna
Bednare
k

A4

„Cukierk
u ty
łobuzie”

A5

Maria
Kruger



A6

„Dzieci z
Bullerby
n”

A7

Waldem
ar
Cichoń



A8

„Karolcia
”



A9

Astrid
Lindgren

„Niesam
owite
przygody
...”

A10



KONIEC

A1:

A3:

A5:

A7:

A9:

