



Biblioteka
Pedagogiczna
w Radomiu

Rozwijanie umiejętności uczniów i nauczycieli z wykorzystaniem sprzętu zakupionego w ramach programu „Laboratoria przyszłości”.

BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W RADOMIU
Ul. Kościuszki 5A
26-600 Radom

Tel. 48 345 95 50

bibliotekapedagogiczna.pl



Biblioteka Pedagogiczna w Radomiu

Artykuły z czasopism:

1. *Dziecko wśród robotów* / Marek Matacz.// Wiedza i Życie. - 2022, nr 2, s. 44-47.
2. *Jak połączyć matematykę z programowaniem? : przykłady lekcji ze Scratchem i robotem Photon* / Mariola Kosztołowicz.// Matematyka. - 2022, nr 3, s. 32-36.
3. *Kreatywne wykorzystanie długopisów 3D* / Zyta Czechowska.// Biblioteka w Szkole. - 2022, nr 11, dod. Kompetentny Nauczyciel nr 3, s. 18-21.
4. *Matematyka ze Scratchem* / Magdalena Żołnierczyk.// Matematyka. - 2020, nr 1, s. 38-40.
5. *Modelowanie i druk 3D w pracy nauczyciela* / Bartłomiej Krakowiak.// Meritum. - 2022, nr 4, s. 79-85.
6. *O projekcie Scratch Maths* / Katarzyna Olędzka.// W Cyfrowej Szkole. - 2019, nr 1, s. 37-39.
7. *Programowanie dla zainteresowanych* / Agnieszka Borowiecka.// W Cyfrowej Szkole. - 2019, nr 1, s. 28-36.
8. *Programowanie i kodowanie w bibliotece* / Jacek Prądziński.// Poradnik Bibliotekarza. - 2020 nr 11, s. 16-18.
9. *Programujemy z robotami - Dash i Cue* / Agnieszka Borowiecka.// W Cyfrowej Szkole. - 2022, nr 3, s. 39-45.
10. *Przyszłość Laboratorium* / prof. dr hab. Maciej M. Sysło (Warszawska Wyższa Szkoła Informatyki).// W Cyfrowej Szkole. - 2023, nr 1, s. 16-29.
11. *Robot Photon Edu na lekcjach matematyki* / Mariola Kosztołowicz.// Matematyka. - 2022 nr 2, s. 41-46.
12. *Robotyka Lego WeDo jako narzędzie rozwijania dziecięcych kompetencji XXI wieku* / Marlena Hlebowicz (Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie).// Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze. - 2019, nr 7, s. 27-37.
13. *Scratch, matematyka i klocki Lego* / Agnieszka Borowiecka.// Meritum. - 2017, nr 4, s. 26-33.
14. *Technologie przyszłości w bibliotece szkolnej* / Agnieszka Halicka.// Meritum. - 2022, nr 4, s. 37-42.
15. *Tworzenie gier 3D w środowisku Kodu Game Lab* / Bartłomiej Krowiak.// W Cyfrowej Szkole. - 2023, nr 1, s. 63-70.

BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W RADOMIU Ul. Kościuszki 5A 26-600 Radom	Tel. 48 345 95 50	bibliotekapedagogiczna.pl
--	-------------------	---------------------------



Biblioteka Pedagogiczna w Radomiu

16. *Wykorzystanie robotów LEGO do eksperymentów i pomiarów w fizyce* / Adam Ogaza.//
Fizyka w Szkole. - 2021, nr 1, s. 21-25.
17. *Zajęcia czytelnicze z Ozobotem* / Agnieszka Halicka.// W Cyfrowej Szkole. - 2019, nr 1,
s. 56-59.

Opracowanie:

- Artykuły z czasopism – Katarzyna Walczak, Beata Suska, Ewelina Krasieńska – Wydział Informacji i Promocji.
- Opracowanie graficzne – Andrzej Gawroński

BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W RADOMIU Ul. Kościuszki 5A 26-600 Radom	Tel. 48 345 95 50	bibliotekapedagogiczna.pl
--	-------------------	--