

Sprawozdanie z pierwszego etapu innowacji pedagogicznej

AKADEMIA PROGRAMOWANIA DLA KLAS: IA I 4G

INFORMACJE WSTĘPNE I OPIS INNOWACJI

- Nazwa szkoły i miejscowość: Szkoła Podstawowa im. Juliusza Verne'a, ul. Centralna 27, 86-005 Białe Błota, tel. 52 381 40 11, www.spbb.pl, woj. kujawsko-pomorskie.
- Innowacja pedagogiczna przeprowadzona zostanie w ramach projektu pilotażowego wdrażania programowania w edukacji formalnej pod patronatem Ministra Edukacji Narodowej, Ministra Cyfryzacji i Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego.
- Zaplanowana została od 1 września 2016 r. do 20 czerwca 2019 r.
- Innowacją w ramach zajęć pozalekcyjnych objęte zostały dwie klasy: klasa Ia z prowadzącą zajęcia panią mgr Joanną Wysocką i klasa IVg z prowadzącą zajęcia panią mgr Anną Olkowską.
- Zajęcia odbywały się raz w tygodniu.

CELE OGÓLNE INNOWACJI

Zgodnie z obowiązującą podstawą programową do zajęć komputerowych dla **I etapu kształcenia ogólnego** innowacja ma na celu:

- Doskonalenie umiejętności czytania.
- Komunikowanie się w języku ojczystym i w języku obcym zarówno w mowie, jak i w piśmie.
- Posługiwanie się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, w tym także dla wyszukiwania i korzystania z informacji.
- Rozwijanie umiejętności uczenia się jako sposobu zaspokajania naturalnej ciekawości świata, odkrywania swoich zainteresowań i przygotowania do dalszej edukacji.
- Wyrabianie umiejętności pracy zespołowej.

Zgodnie z podstawą programową do zajęć komputerowych dla **II etapu kształcenia ogólnego** innowacja ma na celu:

- Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.
- Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.
- Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

UZYSKANE EFEKTY INNOWACJI PO PIERWSZYM ETAPIE WDRAŻANIA

W wyniku przeprowadzonych zajęć uczniowie:

- nabywali umiejętność posługiwania się algorytmami nie tylko na lekcjach zajęć komputerowych, logicznego myślenia i wnioskowania oraz współpracy w grupie,
- rozwijali swoją kreatywność,
- dzielili się swoją wiedzą z rówieśnikami.

Uczniowie klasy pierwszej podczas zajęć:

- uczyli się poruszać na macie Mistrzów Kodowania za pomocą strzałek określających kierunki,
- odkodowywali obrazki na zasadzie gry w Statki oraz kodowali swoje obrazki,
- razem z robotem Scottiem odnajdowali części statku kosmicznego, wydając mu już konkretne komendy, które skanowali i uruchamiali postać sprawdzając, czy poprawnie ułożyli kartoniki z kodami /gra interaktywna Scottie Go!,
- poznali wstępnie środowisko Scratch Junior bawiąc się wydawaniem poleceń /kodów/ duszkowi.

Uczniowie klasy czwartej podczas zajęć pracowali w programie Scratch. Początkowo praca skupiona była na szczegółowym poznaniu wszelkich możliwości programu z wykorzystaniem wszystkich dostępnych narzędzi. Stopniowo przechodziliśmy do tworzenia projektów. Początkowo były to proste projekty np. dialog pomiędzy postaciami, akwarium z pływającymi rybkami, tworzenie przez duszka figur geometrycznych. Następnie skupiliśmy się już na bardziej czasochłonnnych projektach np. dyskoteka.

Przykłady projektów uczniów:

<https://scratch.mit.edu/projects/154231252/#player>

<https://scratch.mit.edu/projects/142891262/#player>

<https://scratch.mit.edu/projects/163965379/>

<https://scratch.mit.edu/projects/163965656/>

<https://scratch.mit.edu/projects/163965913/>

Niespodzianką dla wszystkich uczniów uczestniczących w innowacji była praca z użyczonymi na 10 dni przez dyrektora szkoły panią mgr Danutę Ferensztain z firmy Wonder Polska robotów Dash i Dot. Dzięki nim uczniowie w namacalny sposób mogli programować „żywe” roboty, które wykonywały ich polecenia.

KILKA ZDJĘĆ Z ZAJĘĆ





