



SPRAWOZDANIE Z REALIZACJI INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ LABORATORIUM PROGRAMOWANIA

W roku szkolnym 2022/2023 prowadzone były zajęcia dodatkowe z programowania dla zainteresowanych uczniów klas I-III w ramach innowacji pedagogicznej „Laboratorium programowania”. Innowacja była odpowiedzią na aktualne potrzeby uczniów, wymogi edukacyjne zawarte w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych, klas 1 -3, kierunki realizacji polityki oświatowej państwa w 2022 - 2023 roku.

Do prowadzenia zajęć Laboratorium programowania zainspirował nas udział w projektach: Ogólnopolskim Programie Uczymy Dzieci Programować, Meet and Code 2022 . W czasie spotkań z uczestnikami staraliśmy się sprostać wyzwaniom, łącząc różne dziedziny (przyrodę, technologię, inżynierię, sztukę, matematykę). Do pracy wykorzystywaliśmy między innymi narzędzia zakupione w ramach programu „Laboratoria Przyszłości”, materiały i pomoce ogólnopolskiego programu edukacyjnego „Uczymy Dzieci Programować” (klocki Lego Education Spike, Lego Boost, klocki Korbo, ozoboty, długopisy 3D oraz inne nowoczesne narzędzia dydaktyczne, platformy i aplikacje), co zapewniało rozwój następujących celów:

- Rozwijanie uniwersalnych kompetencji, takich jak: logiczne algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów poprzez zabawę, doświadczanie i eksperymentowanie.
- Kształtowanie kreatywności.
- Kształtowanie umiejętności pracy w zespołach, szukania kompromisów, optymalnych rozwiązań.
- Nauka elementów programowania.
- Stopniowe i odpowiedzialne wprowadzanie dzieci w cyfrowy świat, świadome, czynne i twórcze korzystanie z nowoczesnych technologii.

Zorganizowane wydarzenie Meet and Code 2022 z zakupionymi zestawami klocków pokazały młodym ludziom, jak dobrą zabawą może być programowanie oraz jak za pomocą kodowania realizować swoje pomysły.

Celem podjętej inicjatywy „Laboratoria Przyszłości” było wsparcie w budowaniu wśród uczniów kompetencji przyszłości z tzw. kierunków STEAM (nauka, technologia, inżynieria, sztuka oraz matematyka).

Zakupione w ramach programu „Laboratoria Przyszłości” sprzęty przyczyniły się do kształtowania i rozwijania umiejętności manualnych i technicznych, umiejętności samodzielnego i krytycznego myślenia, zdolności myślenia matematycznego oraz umiejętności w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii, stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych.

W wyniku przeprowadzonego wywiadu z uczniami, objętymi innowacją, którzy udzielili odpowiedzi na następujące pytania:

- Czy zajęcia odpowiadają Twoim zainteresowaniom?
- Czy poziom trudności był wystarczający?
- Które z działań najbardziej Ci się podobały?
- Nad którymi zadaniami chciałbyś/łabyś jeszcze popracować?
- Czy chciałbyś/łabyś w przyszłości brać udział w podobnych zajęciach?

wiemy, że treści związane z realizacją innowacji zwiększyły zainteresowanie uczniów

programowaniem, sprawiły, że zajęcia stały się bardziej ciekawe i dały dużo zadowolenia samodzielnego konstruowania. Umożliwiły uczniom rozwiązywanie problemów oraz formułowanie wniosków przy użyciu nowoczesnych technik. Zdecydowana większość dzieci chciałaby kontynuować zajęcia .

WNIOSKI:

- treści związane z realizacją innowacji zwiększyły zainteresowanie uczniów informatyką, sprawiły, że zajęcia stały się ciekawsze i dały dużo zadowolenia uczniom,
- należy kontynuować zajęcia dodatkowe z programowania dla uczniów klas I-III w przyszłym roku szkolnym.

Ewa Biegańska

Katarzyna Szejter-Długokęcka