

**Sprawozdanie**  
**z przeprowadzonej innowacji pedagogicznej**  
**“Tableciaki”**

1. Opis zrealizowanych działań.

Innowacja trwała od września 2019 r. do 12 marca 2020 r. Programem objęto 18 uczniów klas II i III- cich Społecznej Szkoły Podstawowej 101 w Olsztynie. Zrealizowano szereg lekcji z wykorzystaniem tabletów i aplikacji multimedialnych przybliżających uczniom podstawy nauki kodowania/programowania. Na zajęciach realizowane były następujące cele:

- Wprowadzenie na zajęciach dodatkowych dla klasy drugiej i trzeciej nauki podstaw programowania za pomocą aplikacji edukacyjnych, by rozwijać kluczowe kompetencje, takie jak myślenie algorytmiczne czy planowanie procesów pozwalających wykorzystywać nowe technologie w różnych dziedzinach życia.
- Wykorzystanie różnych aplikacji jako narzędzia do edytowania grafiki, tworzenia prezentacji.
- Rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, intuicji, wyobraźni i wnioskowania.
- Rozwiązywanie problemów i komunikowanie się z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.
- Kształcenie umiejętności bezpiecznego korzystania z urządzeń cyfrowych, bezpiecznego zachowania w sieci i przestrzegania praw autorskich.
- Kształtowanie umiejętności wyszukiwania, gromadzenia, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł.
- Rozwijanie kompetencji społecznych, kształcenie umiejętności pracy zespołowej i projektowej.
- Kształcenie umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów na różnych przedmiotach.
- Wykorzystanie elementów programowania na innych zajęciach edukacyjnych.
- Uatrakcyjnienie nauczania.
- Stworzenie uczniom możliwości odniesienia sukcesu (m.in. poprzez samodzielne stworzenie działającego programu, gry, aplikacji).
- Poznanie podstawowych zasad netykiety.

Różnorodność tematyki wynikała z bieżących zainteresowań uczniów, skupiona była jednak na pracy z aplikacjami związanymi z programowaniem (załącznik). Podczas zajęć wykorzystywano aplikacje zamieszczone na stronie „Hour of Code”.

Podczas wszystkich zajęć uczniowie mieli możliwość rozwijania twórczego i logicznego myślenia. Każde zajęcia opierały się na wzajemnej współpracy. Dodatkowo uczniowie pogłębiali swoją wiedzę na temat bezpieczeństwa w sieci, zagrożeń płynących ze świata wirtualnego.

## 2. Ewaluacja końcowa

Zajęcia zakończyły się przeprowadzeniem ewaluacji cząstkowej – rozmowy z uczniami. Jej wyniki pokazywały, że zajęcia są atrakcyjną formą nauki dla dzieci. Uczniowie bardzo chętnie uczestniczyli w zajęciach. Mieli możliwość bieżącego weryfikowania swoich pomysłów i rozwiązań bez negatywnej oceny ich działań. Uczniowie bardzo chętnie współpracowali, dzielili się swoimi pomysłami, wpierali innych. Podczas zajęć panowała przyjazna atmosfera. Wszystkie, zaproponowane przez prowadzącą zajęcia, aplikacje podobały się uczniom. Żadna z nich nie sprawiała im problemu, uczyli się bawiąc. Chętnie prezentowali swoje rozwiązania, próbowali dostrzec w domu nowe rozwiązania.

## 3. Wnioski

Zakładane efekty, tj. rozwój kompetencji kluczowych; wyposażenie uczniów w umiejętności posługiwania się algorytmami nie tylko na lekcjach zajęć komputerowych/informatyki; wzrost samooceny i kreatywności ucznia; umiejętność logicznego myślenia i wnioskowania; umiejętność współpracy w grupie; dzielenie się swoją wiedzą z rówieśnikami; zwiększenie zainteresowania programowaniem/informatyką i twórczym korzystaniem z urządzeń cyfrowych, zostały osiągnięte. Poprzez wykorzystywanie interesujących i kreatywnych aplikacji multimedialnych dzieci chętnie uczestniczyły w zajęciach. Samodzielnie, swobodnie poszukiwały nowych rozwiązań, wspierały się w trudnych momentach. Uczyły się, że istnieje wiele sposobów na pokonywanie trudności.

Załącznik

Lista wykorzystanych aplikacji i gier w innowacji pedagogicznej „Tableciaki”:

1. Programowanie dla dzieci.
2. Bounce.
3. Lightbot.
4. Riddle Stones..
5. Quiver
6. Toy teacher.
7. Real Find Object.
8. Logicland.
9. Brain it On.
10. Bits & Bricks.
11. Kids sudoku.
12. Labmat.
13. Code Monkey
14. Paperama.