

Olsztyn 26.06.2020r.

Sprawozdanie z realizacji innowacji pedagogicznej w II semestrze roku szkolnego 2019/2020

Tytuł: Akademia programowania.

Autorki:

Ewa Biegańska

Jolanta Słotwińska

Podsumowanie

W roku szkolnym 2019/2020 była realizowana innowacja pedagogiczna **Akademia programowania. Innowacja została opracowana dla dzieci w wieku przedszkolnym i**

Główne założenia:

- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, intuicji, wyobraźni i wnioskowania podczas zajęć z programowania
- kształcenie umiejętności bezpiecznego korzystania z urządzeń cyfrowych i bezpiecznego zachowania w sieci – podczas obchodów Dnia Bezpiecznego Internetu
- umiejętność pracy zespołowej, wspólne szukanie kompromisów, optymalnych rozwiązań;
- doświadczanie i eksperymentowanie.

Realizacja innowacji odbywała się między innymi w ramach dodatkowych zajęć programowania. Program innowacji pedagogicznej przewidywał jedną godzinę zajęć tygodniowo.

Dzieci chętnie uczestniczyły w zajęciach i brały w nich aktywny udział, frekwencja była bardzo wysoka. Wykazywały się twórczą postawą, dociekliwością i wytrwałością potrzebną do osiągnięcia celu. Zadaniem prowadzonych zajęć było również wspomaganie uczniów w rozpoznaniu ich własnych uzdolnień i zainteresowań oraz stanowienie alternatywnej możliwości spędzenia czasu wolnego. Dzieci rozwijały kreatywne, logiczne i abstrakcyjne myślenie, wyobraźnię, doskonałą pamięć, koncentrację. Sprawnie posługiwały się urządzeniami multimedialnymi. Samodzielnie i w grupach tworzyły projekty w programie Scratch na komputerach stacjonarnych. Wykonywały też ćwiczenia online realizowały zadania proponowane przez ogólnopolski program UDP.

Aby poszerzyć wiedzę na temat bezpieczeństwa w sieci przyłączyliśmy się do obchodów Dnia Bezpiecznego Internetu, w ramach którego propagowaliśmy działania na rzecz bezpiecznego dostępu dzieci i młodzieży do zasobów internetowych.

TEMATYKA ZREALIZOWANYCH DZIAŁAŃ:

1. Tworzenie offlinowych kodów, porównywanie rozwiązań, wybieranie najbardziej optymalnych.
2. Tworzenie kodów z uwzględnieniem kierunków, tworzenie pętli. Praca z matą.
3. Przypomnienie podstawowych zasad poruszania się po środowisku SCRATCH.
4. Tworzenie własnej animacji w programie SCRATCH (Rysowanie i modyfikowanie duszków)
5. Dodawanie dźwięku do animacji