

Ewa Biegańska

Jolanta Słotwińska

Katarzyna Szejter- Długokęcka

# Sprawozdanie z realizacji zajęć w „Akademii programowania” w roku 2020/2021

**W trakcie działań „Akademii programowania” realizowano zadania zaplanowane w innowacji pedagogicznej. W klasach I i II innowacja była prowadzona na regularnych cotygodniowych lekcjach. W klasie III w okresie roku szkolnego odbywały się zajęcia z wykorzystaniem programu Scratch. Nauczyciel korzystał z materiałów przygotowanych i udostępnionych w Scratch’u w formie samouczków. Uczniowie przesuwali oraz obracali obiekty na scenie, tworzyli i modyfikowali duszki oraz scenę, konstruowali proste skrypty, stosowali instrukcję pętli w celu powtórzenia czynności.**

**Głównym celem wprowadzanej innowacji było rozwijanie u wychowanków uniwersalnych kompetencji, takich jak: logiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów, , szukanie różnych rozwiązań, analizowanie i wybieranie z nich tych najbardziej optymalnych, umiejętność pracy czy umiejętność pracy zespołowej w sposób najbardziej przyjazny dzieciom: w zabawie, w ruchu, poprzez doświadczanie i eksperymentowanie.**

W pracy z dziećmi:

- wykorzystywano scenariusze proponowane w VII edycji ogólnopolskiego programu „Uczymy Dzieci Programować”;
- organizowano zajęcia informatyczne z wykorzystaniem oraz **generatora kodów**, wirtualnej maty EDUSENSE,
- uczestniczono w projekcie eTwinning pt.: „Zagrajmy w kropki czyli Dot Day 20”;
- zorganizowano warsztaty MEET AND CODE pt.: LEGO LIFE EDUCATION z wykorzystaniem klocków LEGO CODING EXPRESS i LEGO STEAM PARK;
- korzystano z edukacyjnych gier interaktywnych na platformie SQUILA;
- tworzone trasy dla OZOBOTÓW;
- przeprowadzono specjalne zakodowane zadania z okazji Andrzejek;
- posługiwano się wybranymi programami i korzystano z opcji w programach sterujących Dashem i Dotem,;
- proponowano zajęcia wykorzystujące tablet, smartfon, tablicę multimedialną, komputery;
- rozwiązywano interaktywne zadania w genially;
- korzystano z platformy matzoo.pl realizując wstęp do programowania: a) logiczny porządek, b) kierunki, c)edytory, d)obroty oraz rozwiązywano okołoprogramistyczne łamigłówki: a) sudoku, b) zapałki, c) matemorki, d) puzzle;
- uzupełniano symetryczne układy na kartach pracy;
- układano tangram z wyciętych elementów i online ;
- zapoznano uczniów z kodem binarnym i zapisywano wybrane liczby w systemie zero-jedynkowym: zero-jedynkowa **metoda sprawdzania**, metoda rozstrzygania o prawdziwości (prawidłowej strukturze) wyrażeń rachunku zdań, na podstawie tabelarycznych układów

wartości logicznych tych wyrażeń (gdzie 0 oznacza fałsz, a 1 — prawdę), zwana logicznymi macierzami;

- porządkowano elementy wg. wskazówek;
- stworzono schemat cyklu obiegu wody w przyrodzie;
- projektowano animowane kartki w scratch'u;
- poznano uczestników z zasadami savoir-vivre w zakodowanym świecie programowania;

Nauka programowania cieszy się wśród naszych uczniów ogromnym zainteresowaniem. Dzieci z dużym zaangażowaniem uczestniczyły w zajęciach.

Programowanie to świetna zabawa z możliwością rozwijania kreatywnego myślenia, poszukiwania różnorodnych rozwiązań postawionego przez nauczyciela lub innego ucznia problemu. To nauka współpracy w poszukiwaniu najlepszego rozwiązania. To przede wszystkim szansa na odkrycie nowej pasji, która może być szansą na rozwój każdego ucznia. Zajęcia z programowania będziemy modyfikować i kontynuować w kolejnym roku szkolnym.

Ewa Biegańska