

Sprawozdanie z realizacji innowacji pedagogicznej

Programowanie na lekcjach zajęć komputerowych w klasach 1-3 szkoły podstawowej

„Programuję, więc myślę w klasach 1-3”

Informacje o szkole:

Nazwa szkoły/placówki:	<i>Szkoła Podstawowa nr 58 z Oddziałami Integracyjnymi im. Marii Dąbrowskiej w Zespole Szkół Integracyjnych nr 1 im. Roberta Oszka w Katowicach</i>
Adres do korespondencji:	<i>al. B.Krzywoustego 11, 40-870 Katowice</i>
Adres mailowy:	<i>sekretariat@zsi1katowice.pl</i>
Telefon kontaktowy:	<i>(32) 254-36-79, (32) 254-45-96, (32) 351-41-94</i>
Imię i nazwisko dyrektora szkoły/placówki:	<i>mgr Dorota Rembiasz-Gaborska</i>

Autor innowacji:

Imię i nazwisko:	<i>Małgorzata Błotko</i>
Kwalifikacje zawodowe:	<i>magister kształcenia zintegrowanego, studia podyplomowe z zakresu techniki i informatyki</i>
Zajmowane stanowisko w szkole:	<i>Nauczyciel: zajęć technicznych, zajęć komputerowych, edukacji wczesnoszkolnej</i>
Stopień awansu zawodowego:	<i>nauczyciel dyplomowany</i>

Realizator:

Małgorzata Błotko

Innowacja „Programuję, więc myślę w klasach 1-3” jest innowacją programowo-organizacyjną realizowaną podczas lekcji zajęć komputerowych. Zaplanowana została na okres od września 2016 r.- czerwca 2017 r. Adresatami są uczniowie, którzy w roku szkolnym 2016/2017 rozpoczęli naukę w klasie 1 szkoły podstawowej. W innowacji zaplanowano klasę ogólnodostępną, z uwagi na to, że w roku szkolnym 2016/17 nie utworzono tego oddziału,

innowacja była realizowana w oddziale integracyjnym. Sprawozdanie obejmuje opis działań, które zostały podjęte w pierwszym roku realizacji.

Klasa realizowała, w porozumieniu z organem prowadzącym szkołę, do października jedną godzinę. Od października dwie godziny zajęć komputerowych w trakcie trwania roku szkolnego. Zajęcia prowadzone były w oparciu o modyfikację programu nauczania dla klas 1 – 3 szkoły podstawowej „Zajęcia komputerowe dla szkoły podstawowej. Klasy I-III” autorstwa Grażyny Koby

Klasa, objęta innowacją zrealizowała w całości tematykę związaną z programowaniem w Baltie, wynikającą z dostosowanej, na jej potrzeby, modyfikacji programu nauczania. Uczniowie poznali środowisko pracy oraz podstawowe polecenia trybu budowania – który został zaplanowany do realizacji w klasie pierwszej, opanowali sposoby tworzenia prostych rysunków. Wszystkie założone dla klasy pierwszej cele zostały zrealizowane. Odbyły się lekcje o następującej tematyce:

1. Uruchamiamy program Baltie i budujemy pierwszą scenę – 4 godz.
2. Przenosimy przedmiot w inne miejsce sceny i usuwamy przedmioty ze sceny – 4 godz.

W nauce programowania zostaną wykorzystane scenariusze programistyczne stworzone w ramach programu Programowanie i kodowanie w Baltie dla dzieci i młodzieży i udostępnione na wolnej licencji (CC BY-SA) na stronie <https://www.sgpsys.com/pl>

W trosce o rozwój umiejętności programowania uczniów prowadzono w naszej placówce zajęcia pozalekcyjne dla klas 1-3 w ramach Środowiskowego Programu Profilaktycznego „Dzieci Tysiąclecia - Integracja” – gry i zabawy przy komputerze z elementami programowania dla klas 1-3 w wymiarze 1 godziny tygodniowo. Kierowane były one zarówno dla uczniów zdolnych, pragnących rozwijać swoją wiedzę z zakresu programowania, jak i dla uczniów mających problemy z opanowaniem materiału przerabianego w ramach obowiązkowych zajęć lekcyjnych. Uczniowie potrzebujący wsparcia mogli liczyć zarówno na pomoc nauczyciela, jak i bardziej biegłych w tej tematyce rówieśników.

Jednocześnie dla uczniów klas 1- 3 Biblioteka Publiczna w ramach innowacji prowadziła na terenie naszej szkoły zajęcia dla uczniów klas 1-3 z programowania w programie Scratch – wymiarze 1 godziny tygodniowo.

Ja, jako realizator, brałam udział w indywidualnych formach doskonalenia zawodowego mających na celu zwiększenie wiedzy teoretycznej oraz praktycznej z zakresu programowania, a także uzyskania szczegółowych informacji dotyczących nowej podstawy programowej wprowadzającej programowanie do edukacji formalnej. Dołączyłam również do

platformy edukacyjnej zorganizowanej w roku 2016/2017 przez Regionalny Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli „WOM” w Katowicach dla nauczycieli uczestniczących w pilotażowym wdrożeniu programowania w szkołach, gdzie nauczyciele dzielili się materiałami merytorycznymi oraz dydaktyczno- metodycznymi.

Szkolenia:

1. Szkolenie - wideokonferencja urządzenia mobilne w nauczaniu dzieci o specjalnych potrzebach edukacyjnych.
2. Webinar - Programowanie z wykorzystaniem robotów.
3. Szkolenie Mistrzów kodowania - Programowanie w środowisku App Inventor.
4. Konferencja - Wdrażanie nowej podstawy programowej 2017 – informatyka.
5. Udział w warsztatach – Podsumowanie projektu „Pilotażowe wdrożenie programowania w szkołach”.

W celu zweryfikowania atrakcyjności tematyki zajęć komputerowych z zakresu programowania dokonano wstępnej ewaluacji i zapytano uczniów:

„Czy zajęcia z czarodziejem im się podobały” (czarodziej to postać Baltiego)

Wśród 17 uczniów biorących udział w innowacji 100% zadeklarowało, że zajęcia oparte na programowaniu z czarodziejem (w Balti) podobały im się, kilkoro z nich zainstalowało sobie ten program na komputerach domowych.

Z przeprowadzonej obserwacji wynika, że uczniowie wykazywali się wysoką aktywnością, zaangażowaniem i ciekawością poznawczą podczas prowadzonych lekcji. Postawy te umożliwiły im opanowanie podstaw posługiwania się w pierwszej części programu Baltie, jakim jest tryb budowania. Efekty te są wskaźnikiem stopnia realizacji założonych celów. Innowacja „Programuję, więc myślę w klasach 1-3” będzie kontynuowana w roku szkolnym 2017/2018.

Opracowała Małgorzata Błotko