**Informacja z wdrażania pilotażowego programu programowania**

**,,Świat małego programisty"**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa placówki realizującej program;  | Szkoła Podstawowa Nr 59 im. Bolesława Krzywoustego ul. Dąbska 105, 70-789 Szczecin |
| Nazwa programu. | Innowacja realizowana w ramach podstawy programowej z zajęć komputerowych **,,Świat małego programisty"** klasy I-IIIData rejestracji w KO w Szczecinie - 16.09.2017 |
| Nowatorskie rozwiązanie innowacji | Programowa Metodyczna |
| Autor innowacji: | mgr Małgorzata Szumaczuk |
| Nauczyciele realizujący program:  | mgr Agnieszka Gierlik mgr Małgorzata Szumaczuk |
| -specjalność, przedmiot,  | **edukacja wczesnoszkolna** |
| -stopień awansu zawodowego. | **D** |
| Liczba uczestników. | Klasa 1a – 25 uczniów Klasa 2a – 23 uczniów Klasa 2b – 24 uczniów Klasa 2c – 23 uczniów Klasa 2d – 23 uczniów Klasa 3a – 23 uczniów Klasa 3b – 25 uczniów Klasa 3c – 25 uczniów Razem: 191 uczniów  |
| Opis i analiza wyników realizacji programu: | Uczniowie:1. Posługiwali się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, w tym także dla wyszukiwania i korzystania z informacji;2. Rozwijali umiejętności uczenia się jako sposobu zaspokajania naturalnej ciekawości świata, odkrywania swoich zainteresowań i przygotowania do dalszej edukacji:- z wykorzystaniem tablicy multimedialnej z zasobami sieciowymi,- rozwiązując zadania, zagadki i łamigłówki, które prowadziły do odkrycia algorytmów;3. Doskonalili umiejętności analityczne - tworzenie poleceń lub sekwencji poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu, pokonania labiryntu:- układanie w logicznym porządku: obrazki, teksty,- poznanie działania OzoBotów – robotyka;4. Poznawali urządzenia cyfrowe oraz urządzenia zewnętrzne programów komputerowych przy wykonywaniu zadania na przykładzie czytnika kodów zasobów bibliotecznych;5. Rozwijali kreatywność, wyobraźnię przy tworzeniu projektów graficzno – tekstowych z wykorzystaniem programów Word, PowerPoint; Paint;6. Programowali wizualnie proste sytuacje, historyjki według własnego pomysłu, pojedynczego polecenia i ich sekwencji sterującego obiektem na ekranie komputera z wykorzystanie programu Scratch Junior/Scratch 2.0 jako darmowego narzędzia do edytowania grafiki, tworzenia prezentacji, animacji poklatkowych oraz nauki podstaw programowania;7. Programowali trasy dla obiektu (włochaty stworek), przy pomocy poleceń. Oprócz prostych poleceń związanych z kierunkiem ruchu, na wyższych poziomach zastosowali warunki oraz powtórzenia - Aplikacja Kodable;8. Poznali „Sebran's ABC” to bezpłatne, dostępne w języku polskim, ciekawe gry, które pozwalające ćwiczyć matematykę oraz pamięć;9. Udział w projekcie „Cyfrowobezpieczni.pl” - zajęcia edukacyjno-informacyjne prowadzone przez Edukatora Bezpieczeństwa Cyfrowego w szkole, zrealizowane w formie warsztatów podczas lekcji z uczniami.Wyniki realizacji programu:Kompetencje informatyczne były rozwijane w toku konkretnych czynności technologicznych: posługiwanie się myszą i klawiaturą, nazywanie głównych części zestawu komputerowego, korzystanie z różnego oprogramowania i gier edukacyjnych, wykorzystywanie informacji internetowych, w tym także logowanie się do stron internetowych i korzystanie z ich zasobów. Uczniowie opanowali większą liczbę umiejętności podstawowych, a ponadto zyskali wiedzę na temat miejsca, czasu i sposobu jej zastosowania.Nabyli umiejętności programowania rozumiane szerzej niż tylko samo napisanie programu w języku programowania. To cały proces, informatyczne podejście do rozwiązywania problemu: od specyfikacji problemu (określenie danych i wyników, a ogólniej - celów rozwiązania problemu) przez znalezienie i opracowanie rozwiązania do zaprogramowania rozwiązania, przetestowania jego poprawności i ewentualnej korekty przy użyciu odpowiednio dobranej aplikacji lub języka programowania typu Scratch.  |
| Sposoby prezentacji wytworów pracy uczestników zajęć (wystawy, projekcje, spektakle, przedstawienia). | Zasoby sieciowe sp59 „wspólne 203”; foldery klas; foldery uczniowskie; strona internetowa szkoły <http://sp59szczecin.szkolna.net/strefa-aktywnych/swiat-malego-programisty-1>  |