**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-III  Data 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> |