

SPRAWOZDANIE Z REALIZACJI INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ LABORATORIUM PROGRAMISTY

W roku szkolnym 2023/2024 prowadzone były zajęcia dodatkowe z programowania dla zainteresowanych uczniów klas II-III , a także Akademia z Lego Spike dla uczniów trzech klas pierwszych w ramach innowacji pedagogicznej „Laboratorium Programisty”. Innowacja była odpowiedzią na aktualne potrzeby uczniów, wymogi edukacyjne zawarte w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych, klas 1 -3, kierunki realizacji polityki oświatowej państwa w 2023/2024 roku.

Do prowadzenia zajęć Laboratorium programowania zainspirował nas udział w projektach: Ogólnopolskim Programie Uczymy Dzieci Programować, Meet and Code 2023 . W czasie spotkań z uczestnikami staraliśmy się sprostać wyzwaniom, łącząc różne dziedziny (przyrodę, technologię, inżynierię, sztukę, matematykę). Do pracy wykorzystywaliśmy między innymi narzędzia zakupione w ramach programu: „Laboratoria Przyszłości, projektu „Stojedynka na miarę XXI wieku”, materiały i pomoce ogólnopolskiego programu edukacyjnego „Uczymy Dzieci Programować”(klocki Lego Education Spike, Lego Boost, klocki Korbo, ozoboty, długopisy 3D oraz inne nowoczesne narzędzia dydaktyczne, platformy i aplikacje), co zapewniało rozwój następujących celów:

- rozwijanie uniwersalnych kompetencji, takich jak: logiczne algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów poprzez zabawę, doświadczanie i eksperymentowanie,
- kształtowanie kreatywności,
- kształtowanie umiejętności pracy w zespołach, szukania kompromisów, optymalnych rozwiązań,
- nauka elementów programowania,
- stopniowe i odpowiedzialne wprowadzanie dzieci w cyfrowy świat, świadome, czynne i twórcze korzystanie z nowoczesnych technologii.

Podjęte aktywności podczas zajęć pokazały młodym ludziom, jak dobrą zabawą może być programowanie oraz jak za pomocą kodowania realizować swoje pomysły.

Celem podjętej inicjatywy „Laboratoria Przyszłości” było wsparcie w budowaniu wśród uczniów kompetencji przyszłości z tzw. kierunków STEAM (nauka, technologia, inżynieria, sztuka oraz matematyka). Staraliśmy się sprostać tym wyzwaniom. Z zaangażowaniem przystąpiliśmy 5 kwietnia 2024 roku do obchodów Dnia Nowych Technologii w Edukacji - inicjatywy Ministerstwa Edukacji Narodowej, której celem jest popularyzowanie technologii informacyjno-komunikacyjnych, wykorzystywanych w pracy z uczniami w szkole. Zorganizowaliśmy warsztaty, w czasie których uczniowie budowali różne modele z klocków Lego Spike Prime i tworzyli prace z wykorzystaniem długopisów 3D. Przygotowaliśmy relację z wydarzenia DNTE za pomocą edytora dostępnego na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej i zgłosiliśmy ją do konkursu. Czekamy na rozstrzygnięcie konkursu.

Zakupione sprzęty w ramach programu „Laboratoria Przyszłości” i projektu „Stojedynka na miarę XX wieku” przyczyniły się do: kształtowania i rozwijania umiejętności manualnych i technicznych, umiejętności samodzielnego i krytycznego myślenia, zdolności myślenia matematycznego oraz umiejętności w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii, stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych.

W wyniku przeprowadzonego wywiadu z objętymi innowacją uczniami wiemy, że treści związane z realizacją innowacji wpłynęły na poszerzenie ich wiedzy programistycznej oraz zwiększenie umiejętności w tym zakresie.

WNIOSKI:

- treści związane z realizacją innowacji zwiększyły zainteresowanie uczniów informatyką, sprawiły, że zajęcia stały się ciekawsze i dały dużo zadowolenia uczniom,
- należy kontynuować zajęcia dodatkowe z programowania dla uczniów klas I-III w przyszłym roku szkolnym.

Ewa Biegańska
Katarzyna Sztejter-Długokęcka