Formularz zgłoszenia

DOBRA PRAKTYKA EDUKACYJNA

Nazwa szkoły/placówki:	Zespół Edukacyjny nr 5 w Zielonej Górze
Autor/Autorzy: *(imię, nazwisko, stanowisko)*	Elżbieta Terajewicz nauczyciel
Tytuł:	CODE & SHARE. PROGRAMUJ Z KLASĄ - ustanawiamy rekord Guinnessa w programowaniu
Czas realizacji:	październik 2017 – kwiecień 2018
Obszar działania *(podkreśl właściwe lub wpisz)*	Dydaktyka Wychowanie i profilaktyka Współpraca ze środowiskiem

1. Krótka charakterystyka Dobrej Praktyki*:*

Code & Share. Programuj z klasą to ogólnopolska akcja społeczno – edukacyjna Fundacji ArchitectsPL, dotycząca ustanowienia rekordu Guinnessa w programowaniu. Projekt wspierany był przez instytucje publiczne: Ministerstwo Edukacji Narodowej, Urząd Komunikacji Elektronicznej, Polską Izbę Informatyk i Telekomunikacji, Polskie Towarzystwo Informatyczne, Szerokie Porozumienie na Rzecz Rozwoju Umiejętności Cyfrowych w Polsce oraz Fundację Orange. Do akcji zgłosiło się ponad 100 szkół z dużych i małych miejscowości, z czego proces kwalifikacji przeszła ponad połowa z nich. Poprzez udział w akcji *Code & Share. Programuj z klasą* chcieliśmy zostać cząstką społeczności w ustanowieniu rekordu Guinnessa w największej liczbie uczniów szkół podstawowych programujących w tym samym czasie. W akcji uczestniczyło 26 uczniów z Zespołu Edukacyjnego nr 5 w Zielonej Górze z klas IV – VII oraz 7 osób dorosłych (nauczyciele i rodzice). Moją rolą było przeprowadzenie lekcji oraz koordynowanie i nadzorowanie prawidłowego przebiegu akcji z zachowaniem zasad i procedur *Guinness World Records*.

Lekcja programowania rozpoczęła się 5 grudnia 2017 roku o godz. 10:30 we wszystkich szkołach zakwalifikowanych do udziału w projekcie. Przeprowadzona została w oparciu o scenariusz zajęć, przygotowany przez ekspertów z dziedziny programowania, przy współpracy z kadrą pedagogiczną. Udział w inicjatywie nie tylko wpłynął na wzrost wiedzy i umiejętności uczniów w zakresie programowania, ale również dał wiele radości jej uczestnikom i przyczynił się do integracji społeczności szkolnej.

2. Cele podjętego działania *(w punktach):*

- Promowanie wśród społeczności szkolnej nauki programowania i zainteresowania nowymi technologiami poprzez udział w akcji *Code & Share. Programuj z klasą*.
- Rozwijanie kompetencji cyfrowych, umiejętności logicznego i kreatywnego myślenia oraz wnioskowania poprzez tworzenie gry *„Ciepło – Zimno”* w wizualnym środowisku programowania Scratch.
- Podniesienie umiejętności pracy zespołowej, w szczególności komunikowania się z rówieśnikami, podejmowania decyzji, oceniania oraz optymalnego planowania i realizowania działań.
- Zwiększenie atrakcyjności oferty edukacyjnej szkoły poprzez udział w ogólnopolskiej inicjatywie.

3. Główne działania *(w punktach):*

I. PRZYGOTOWANIE DO AKCJI

1) Zapoznanie się z Regulaminem i Instrukcjami inicjatywy *Code & Share. Programuj z klasą.*
2) Zgłoszenie szkoły do udziału w akcji. Uzupełnienie dokumentów wymaganych do zakwalifikowania oraz przesłanie ich do Organizatora.
3) Otrzymanie informacji o zakwalifikowaniu do udziału w akcji (lista szkół).
4) Czynności organizacyjne:
   a. przygotowanie pracowni komputerowej - opracowanie schematu ustawienia stanowisk komputerowych oraz rozmieszczenia stanowisk funkcyjnych wraz ze sprzętem multimedialnym oraz przesłanie dokumentów do Organizatora akcji;
   b. rozpoczęcie naboru uczniów i zebranie oświadczeń zgody rodziców do udziału w akcji.
5) Nawiązanie współpracy z nauczycielami i rodzicami w celu zachęcenia do udziału w akcji – przydzielenie określonych funkcji i zapoznanie z ich zadaniami:
   a. Opiekun akcji w szkole (nauczyciel informatyki przeprowadzający akcję);
   b. *Steward* (nauczyciel odpowiedzialny za prawidłowy przebieg akcji z zachowaniem zasad regulaminu oraz konspektu lekcji);
   c. *Timekeeper* (nauczyciel wychowania fizycznego) – sygnalizujący początek oraz koniec akcji;
   d. *Witnesses* (dwóch niezależnych Sędziów, którymi byli przedstawiciele rodziców);
   e. Fotograf i Kamerzysta (*Video Maker*): nauczyciele odpowiedzialni za wykonanie materiałów multimedialnych przy użyciu kamer video i aparatu fotograficznego.
   Osoby pełniące wymienione powyżej, określone regulaminem funkcje musiały posługiwać się językiem angielskim w mowie i piśmie w stopniu komunikatywnym.
6) Otrzymanie przesyłki z koszulkami i opaskami dla uczestników – przygotowanie kart

uczestników wraz z przydziałem opaski regulaminowej.

7) Promowanie udziału szkoły w akcji *Code & Share* wg wytycznych Organizatora.

II. PRZEBIEG AKCJI *Code & Share. Programuj z klasą* w dniu 5 grudnia 2017 r.

Godzina 7:30 – czynności organizacyjne w zakresie przygotowania pracowni komputerowej. Ustawiono stanowiska funkcyjne i kamery rejestrujące przebieg lekcji programowania. Należało rejestrować przebieg lekcji za pomocą dwóch kamer (statywnych) ustawionych w taki sposób, aby na nagraniach znajdowały się wszystkie osoby przebywające w sali. Kamery musiały być włączone i nagrywać całe wydarzenie, zarówno proces wchodzenia organizatorów, świadków, instruktorów i samych uczestników, jak i proces liczenia uczestników. Należało oznaczyć strefy, w których przebywać miały osoby funkcyjne, a strefy wejścia i wyjścia z sali musiały być odpowiednio zabezpieczone, z widoczną informacją.

Godzina 10:30 – programowanie gry *„Ciepło – Zimno”*.

1) Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy (5 min.) – pogadanka na temat historii *„Księgi rekordów Guinnessa”* oraz o Rekordach Guinnessa w Polsce. Uczniowie dzielili się swoją wiedzą, wyszukiwali informacje w Internecie.

2) Część zasadnicza (35 min.) – programujemy grę *„Ciepło Zimno”*. Omówiono możliwości wykorzystania bloczków do zaprogramowania gry. Uczniowie wykonywali kolejne czynności wg poleceń wykorzystując witrynę scratch.mit.edu lub wersję offline programu Scratch. Stworzyli modyfikacje własnej gry (np. ustaw rozmiar pisaka na….), testowali działania bloczków dla różnych wartości argumentów.

3) Podsumowanie i ewaluacja – 5 min. Zapisanie efektów swojej pracy i udostępnianie projektów (dzielenie się efektami swojej pracy w czasie zamiany stanowisk).

4) Promocja udziału w akcji *Code & Share. Programuj z klasą* wg wytycznych Organizatora.

5) Opracowanie materiałów wizualnych oraz sprawozdania z przeprowadzonej akcji w języku polskim i w języku angielskim oraz przesłanie dokumentów wraz z załącznikami Organizatorowi.

III. OGŁOSZENIE WYNIKÓW – spotkania online podsumowujące udział w projekcie.

W polskiej akcji *Code & Share*. Programuj z klasą wzięło udział 1386 uczniów z 52 szkół – pomimo, że zajęliśmy II miejsce – odnieśliśmy ogromny sukces.

Na metę pierwsi dobiegli uczniowie ze Stanów Zjednoczonych z miasta Tennessee – w ich akcji wzięło udział 6500 uczniów reprezentujących tylko 2 szkoły.

6) Podsumowanie akcji, wręczenie dyplomów, zaświadczeń i podziękowań dla uczestników.

4. Uzyskane rezultaty *(w punktach):*

- Wzrost liczby uczniów zainteresowanych nauką programowania i nowymi technologiami.
- Zwiększenie kompetencji cyfrowych, umiejętności logicznego i kreatywnego myślenia oraz wnioskowania poprzez stworzenie gry „*Ciepło – Zimno*”*;*
- Poprawa umiejętności pracy zespołowej, w szczególności komunikowania się z rówieśnikami, podejmowania decyzji, oceniania oraz optymalnego planowania i realizowania działań.
- Wzrost atrakcyjności oferty edukacyjnej szkoły poprzez udział szkoły i społeczności szkolnej w ogólnopolskiej inicjatywie *Code & Share. Programuj z klasą*;
- Lepsza integracja społeczności szkolnej.
- Promocja szkoły w mediach lokalnych i ogólnopolskich.

Podczas udziału w akcji, uczniowie stworzyli program gry *„Ciepło – Zimno”* w wizualnym środowisku programowania Scratch 3.0 wg poleceń oraz dokonali jego modyfikacji wg własnych koncepcji – udostępnili projekty w serwisie społecznościowym. Wydarzenie zostało utrwalone w postaci filmów oraz fotorelacji wraz z opisem. Powstała szczegółowa dokumentacja wg regulaminu, która została przesłana Organizatorowi.

I. **Refleksje, rekomendacje** *(zdobyte doświadczenia, napotkane problemy i polecany sposób ich rozwiązania lub uniknięcia trudności, ewentualne rady i wskazówki):*

Przystąpienie do ogólnopolskiej inicjatywy *Code & Share. Programuj z klasą* było dla całej społeczności szkolnej nietypowym wyzwaniem – byliśmy jedną z niewielu szkół w Polsce, która zakwalifikowała się do udziału w akcji. Staliśmy się cząstką społeczności w ustanowieniu rekordu Guinnessa w największej liczbie uczniów szkół podstawowych programujących w tym samym czasie. Ogłoszenie wyników nastąpiło bardzo późno i niestety nie były to dobre wiadomości. Podczas spotkania online dowiedzieliśmy się, że jedną z przyczyn była zbyt mała dostępność do sprzętu komputerowego, więc nie wszyscy zakwalifikowani uczniowie mogli wziąć udział w projekcie. Był to powód nieuznania przez Organizację Guinness World Records polskiej inicjatywy ustanowienia rekordu Guinnessa. Jednak cieszyliśmy się z uzyskania II miejsca (za USA), a udział w akcji stał się niezapomnianym wydarzeniem, do którego niejednokrotnie powracają jego uczestnicy i z sentymentem przechowują „regulaminowe opaski”.

Realizacja inicjatyw związanych z nauką programowania, praca zespołowa – sprzyjają rozwojowi intelektualnemu i kreatywności uczniów. Wpływa to na postrzeganie programowania jako umiejętności dostępnej nie tylko dla wybitnych oraz pozwala uczniom na dokonanie wyboru właściwej formy nauki umożliwiającej osiągnięcie sukcesu na miarę ich możliwości.

Aby rozwijać u uczniów pasję do nauki programowania, należy zachęcać uczniów do udziału w różnorodnych w akcjach, wydarzeniach szkolnych realizując proponowane działania w ramach ogólnopolskich inicjatyw edukacyjnych czy programów zewnętrznych.

II. **Załączniki (nieobowiązkowe):** *np. opracowane autorskie materiały, polecana literatura, linki do stron ilustrujących przedsięwzięcie:*

Strona Organizatora akcji – dokumenty:

http://www.programujzklasa.pl/index2017.html

http://www.programujzklasa.pl/documents.html

Galeria zdjęć, fotorelacje ilustrujące przedsięwzięcie (przed i w trakcie realizacji inicjatywy):

https://pl-pl.facebook.com/1774991042768925/photos/a.1998177587116935/1998177860450241/?type=3&theater

https://pl-pl.facebook.com/1774991042768925/photos/a.1998177587116935/1998177990450228/?type=3&theater

Ogłoszenie wyników – wystąpienie Prezesa Fundacji Architects PL

https://pl-pl.facebook.com/ArchitectsPL/videos/vb.1224800550880394/2096144360412671/?type=2&theater

Promocja realizowanej inicjatywy:

https://zielonagora.naszemiasto.pl/ustanawiamy-rekord-guinnessa-w-programowaniu-zdjecia/ar/c8-4337203

Podpis (y) Autora/Autorów przedsięwzięcia:

Elżbieta Terajewicz