

ZGŁOSZENIE DOBREJ PRAKTYKI

NAZWA SZKOŁY	Zespół Edukacyjny w Trzebiechowie
DANE SZKOŁY (adres, telefon, e-mail)	ul. Parkowa 4 66- 132 Trzebiechów tel. 68-351-41-13 e-mail:zetrzebiechow@gmail.com
IMIĘ I NAZWISKO AUTORA/AUTORÓW DOBREJ PRAKTYKI	Joanna Grońska
TYTUŁ PRZEDSIĘWZIĘCIA	<i>Myślę więc programuję</i>
RODZAJ PRZEDSIĘWZIĘCIA (np. innowacja, projekt, konkurs etc.)	Innowacja programowa dla klas IV - VI
TERMIN I MIEJSCE REZALIZACJI	01.09.2016 r. - 30.06.2019 r. Zespół Edukacyjny w Trzebiechowie
CELE DZIAŁANIA	<p>Celem innowacji jest przygotowanie uczniów do korzystania z technologii komputerowej w sposób świadomy i kreatywny. Elementy programowania rozwijać będą logiczne myślenie, spostrzegawczość. Rozwój uczniów wzbogacony będzie analizowaniem, umiejętnością rozwiązywania problemów i sposobem prezentowania informacji. Uczniowie poszerzą swoją wiedzę dotyczącą technologii cyfrowej i programowania.</p> <p>Cele ogólne:</p> <ul style="list-style-type: none"> – poznanie zasad budowy programów i algorytmiki, – wstęp do nauki programowania, – rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, intuicji, wyobraźni i wnioskowania, – rozwiązywanie problemów i komunikowanie się z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych, – wykorzystanie elementów programowania na wszystkich przedmiotach szkolnych, – uatrakcyjnienie nauczania, – stworzenie uczniom możliwości odniesienia sukcesu (m.in. poprzez samodzielne stworzenie działającego programu, gry). <p>Cele szczegółowe uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – porządkuje obrazki/ teksty tworząc historyjki, – tworzy logiczne instrukcje dotyczące codziennych czynności, – tworzy polecenia do osiągnięcia określonego celu,

	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje programowanie do sterowania elementami, – wymienia się z innymi użytkownikami pomysłami i swoimi doświadczeniami, – testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami, objaśnia przebieg działania programów, – potrafi przesuwać oraz obracać obiekty na scenie/ ekranie, – porównuje efektywność różnych rozwiązań danego problemu, – prezentuje przykłady powiązania informatyki z innymi dziedzinami, w sferze pojęć, obiektów.
<p style="text-align: center;">OPIS DZIAŁANIA</p>	<p>Innowacja ma charakter programowy. Realizowana będzie w trakcie zajęć pozalekcyjnych dla klas IV - VI.</p> <p>W ramach zajęć dzieci uczą się programowania w środowisku programistycznym: <i>Baltie</i>, <i>Scratchu</i>, <i>Logomocji</i>.</p> <p>Baltie - jest środowiskiem edukacyjnym do nauki programowania i rysowania dla dzieci To także program, który łączy klasyczne programowanie ze współczesnym środowiskiem graficznym. <i>Baltie</i> to również główna postać tego programu - mały czarownik, który wykonując polecenia użytkownika umie wyczarowywać obrazy (przedmioty) na swojej scenie, wykonywać obliczenia i wiele innych ciekawych rzeczy.</p> <p>Scratch to intuicyjny język programowania, pozwalający uczniom tworzyć gry, pokazy multimedialne, historyjki i inne projekty. Jego niewątpliwą zaletą jest błyskawiczny efekt, jaki widzi uczeń po uruchomieniu stworzonego przez siebie programu. Ma to ogromne znaczenie, gdyż uczniowie oczekują szybkich rezultatów swojej pracy. Ten sposób nauki pozwala utrzymać ich uwagę i motywację do dalszego zgłębiania tajników programowania.</p> <p>Logomocja jest nowoczesnym językiem programowania funkcyjnego. Zawiera proste i jasne polecenia. Szybko widać bezpośredni efekt pracy. Bawi i jednocześnie rozwija wyobraźnię. Kształci umiejętności matematyczne. Uczy rozpoznawania kierunków.</p> <p>Zależy mi na tym, aby tak ważna dziedzina jak programowanie nie było zarezerwowane tylko dla wybranych. Chcę pokazać, że nauka programowania może być łatwa i przyjemna dla każdego.</p>
<p style="text-align: center;">UZYSKANE EFEKTY</p>	<p>Innowacja spowoduje, że uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zwiększy swoje zainteresowania programowaniem i zajęciami komputerowymi oraz twórczym korzystaniem z urządzeń cyfrowych, – rozwinięciem umiejętności logicznego myślenia i wnioskowania tym samym nastąpi wzrost samooceny i kreatywność ucznia, – wykona grę, prostą animację, własny program w następujących środowiskach programistycznych: <i>Baltie</i>, <i>Scratch</i>, <i>Logomocja</i>, – posługuje się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi w celu wyszukiwania i korzystania z informacji, – planuje i realizuje praktyczne działania techniczne (od pomysłu do wytworu), – pracuje w grupie, wykazuje poczucie odpowiedzialności za wynik drużyny,

	<ul style="list-style-type: none"> – dokumentuje swoją pracę, – podejmuje decyzje, ocenia, komunikuje się z innymi, dzieli się swoją wiedzą z rówieśnikami.
OSOBA ODPOWIEDZALNA ZA WARTOŚĆ MERYTORYCZNĄ TEKSTU (imię i nazwisko, telefon, e-mail)	Joanna Grońska

Wyrażam zgodę na zamieszczenie na stronie internetowej Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli w Zielonej Górze www.odn.zgora.pl informacji na temat przedstawionego przykładu dobrej praktyki. Oświadczam, że materiał został opracowany samodzielnie i nie narusza praw autorskich innych osób.

Joanna Grońska