

# **Sprawozdanie z zakończenia pierwszego etapu pilotażowego wdrażania nauki programowania w edukacji formalnej w oparciu o innowacje w Szkole Podstawowej im. Bł. Laury Vicuña w Bydgoszczy**

W związku z zadeklarowaną w naszej szkole gotowością do wdrożenia pilotażowego wdrożenia nauki programowania w edukacji formalnej powstały 2 innowacje edukacyjne:

- 1) **„ZABAWY ZE SCRATCHEM”** - Innowacja pedagogiczna w zakresie informatyki dla klas I;
- 2) **„WIEM, PLANUJĘ, PROGRAMUJĘ”** - Innowacja pedagogiczna w zakresie informatyki dla klas IV;

W dwóch klasach I zrealizowano: 37 godzin lekcyjnych na klasę, a w trzech klasach IV po 32 godzin lekcyjnych na klasę.

W ramach realizacji innowacji pedagogicznych związanych z pilotażowym wdrożeniem nauczania programowania w edukacji formalnej każde stanowisko komputerowe zostało wyposażone w stacjonarną instalację środowiska Scratch. Dodatkowo dzieci starsze pracowały w tymże środowisku on-line. Forma zajęć w klasach I została w pełni zaakceptowana przez dzieci i spotkała się z entuzjazmem. Dla tak małych dzieci okazał się on bardzo atrakcyjny pod względem twórczym, co przejawiało się w różnorodności wykonywanych projektów. Scratch stał się on alternatywą dla do tej pory funkcjonujących na lekcjach informatyki programów.

W klasach czwartych realizacja zatwierdzonej na programującej radzie pedagogicznej innowacji również spotkała się z przychylnymi głosami tak ze strony uczniów, jak i rodziców zainteresowanych wdrażaniem pilotażowego nauczania programowania. Nauczyciel lider pilotażu zachęcił dzieci całej szkoły do uczestnictwa w Europejskim Tygodniu Kodowania (15-23 października 2016r.), w ramach którego w szkole odbywały się szkolne konkursy na projekty prostych gier, na imię dla kotka Stracha dla klas IV-VI. Sprawozdanie oraz bardzo bogata dokumentacja fotograficzna z tych imprez znajduje się na stronie internetowej szkoły [link](#).

Ponadto szkoła już po raz drugi wzięła udział w MISTRZOWIE KODOWANIA. Dzięki pomyślnej kwalifikacji do tego rodzaju akcji w szkole zaangażowane zostały również klasy piąte i szóste. Na czas trwania programu powstały 3 grupy uczniów po 13. Grupy te wykazywały zróżnicowanie pod względem zaawansowania. Wszystkie projekty uczestników zostały udostępnione na platformie Scratch.

Do kodowania zachęczone zostały również klasy: „0a” i „0b”. Tam przeprowadzono lekcje opracowane na podstawie własnych scenariuszy oraz pomysłów z sieci, a dokładnie KODOWANIE NA DYWANIE.

Lekcje w ramach programu spotkały się z wielką aprobatą dzieci. Pracowały one intuicyjnie. Dzieci z klas czwartych włączyły do nauki rodziców dzięki możliwości pracy on-line. Chętnie korzystały z zamieszczonych w sieci materiałów, np. na platformie Scratch oraz na stronie Mistrzów Kodowania. Należy nadmienić, że nauka kodowania w ramach pilotażu nie odbywała się jedynie przy stanowiskach komputerowych. Zaangażowane w pilotaż nauczycielki często sięgały do pomysłów z sieci, modyfikowały je, by w pełni służyły młodym uczestnikom kodowania.

Należy dodać, że zespół zaangażowany w szkole w realizację pilotażowego nauczania programowania w nauczaniu elementarnym był dobrze przygotowany. Lider pilotażu uczestniczył w stacjonarnym szkoleniu kodowania w Sctarch dla klas Iv-Vi we Włocławku, by podzielić się wiedzą z prowadzącymi zajęcia w klasach pierwszych.

Realizację pilotażu wdrożenia programowania w nauczaniu elementarnym w naszej szkole możemy uznać za przebytą pozytywnie. Jediną barierę stanowił fakt braku umiejętności szybkiego i płynnego czytania u dzieci z klas I. W roku przyszłym po poddaniu ewaluacji innowacje pedagogiczne naszej szkoły w zakresie nauczania informatyki będą kontynuowane zgodnie z nową podstawą programową.

Magdalena Gaweł -lider pilotażu w SPTS