

Marzenin, dn. 12 stycznia 2017 r.

Klub Młodego Programisty w naszej szkole

Innowacja pedagogiczna

Nasza szkoła bierze udział w pilotażowym wdrożeniu programowania w edukacji formalnej w oparciu o innowację pedagogiczną od **1 września 2016 r. do końca czerwca 2019 r.**

W zajęciach w ramach pilotażu bierze udział 15 osobowa grupa uczniów z klas IV-VI SP.

Zajęcia odbywają się raz w tygodniu w poniedziałek w godz. 13.25-14.10. Uczniowie rozwiązują zadania z algorytmami poprzez gry i zabawę. W pierwszym semestrze poznali środowisko *Baltie* i *Scratch*. *Baltie 3* jest środowiskiem programowania dla dzieci w każdym wieku i o różnym poziomie zaawansowania. Młodszy uczniowie łatwo i intuicyjnie wykorzystują elementy graficzne, za pomocą których tworzą programy. *Scratch* jest graficznym językiem programowania, dzięki niemu można tworzyć interaktywne historyjki, gry, animacje, muzykę, sztukę czy prezentacje. Wystarczy tylko przeciągać i upuszczać kolorowe bloki. *Scratch* został zaprojektowany do zabawy, samodzielnej nauki i rozwijania kreatywności.

W następnym semestrze uczniowie będą rozwijać kompetencje w zakresie programowania dzięki grze *Scottie Go!*. W tym celu zakupiliśmy kilka kompletów gry. *Scottie Go!* to innowacyjna gra do nauki programowania dla młodszych, jest połączeniem realnych, kartonowych klocków służących do pisania przez graczy programów oraz aplikacji, która pozwala zeskanować te programy i przekształcić je na ruch i zachowanie *Scottiego* oraz poznanych w grze innych bohaterów.

W II semestrze uczniowie także zapoznają się ze środowiskiem *Logomocji*, świetnym narzędziem do nauki programowania. Programowanie w języku Logo kształci umiejętności matematyczne, rozwija wyobraźnię. Naturalne polecenia, zabawa, bezpośredni efekt jeszcze bardziej zachęcają do używania tego narzędzia w celu nauki programowania.

W latach następnych zaplanowałam wdrożenie języka *Python* a w starszych klasach prowadzenie podstaw języka *C++*.

Już teraz widać że dzięki takiej **Innowacji** rozwój dziecka zostaje wzbogacony analizowaniem, umiejętnością rozwiązywania problemów i sposobem prezentowania informacji. Podczas zajęć uczestnicy rozwijają logiczne myślenie, spostrzegawczość, kojarzenie i pamięć, wszechstronny rozwój dziecka. Uczeń znacznie poszerza swoją wiedzę dotyczącą technologii cyfrowej i programowania.

Renata Wojciechowska

nauczyciel informatyki w Zespole Szkół w Marzeninie