

Sprawozdanie z realizacji działań pilotażowych w roku szkolnym  
2016/2017 w ramach innowacji programowej

**„Mały mistrz programowania”**

**Zespół Szkół nr 8 Szkoła Podstawowej nr 2  
im. Aleksandry Piłsudskiej w Suwałkach**

**Autor innowacji:** Ewa Szczesna, nauczyciel kontraktowy,  
mgr edukacji wczesnoszkolnej z p.p.,  
nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej, wychowawca klasy 2c





## **W ramach realizacji innowacji uczniowie klasy 2 c:**

- Poznali zawód informatyka, programisty. Wraz z wychowawcą szukali informacji na ten temat w dostępnych źródłach tj. literatura, Internet, czasopisma.
- Poznali korzyści i zagrożenia płynące z korzystania z Internetu.
- Dowiedzieli się jakie niebezpieczeństwa czyhają na nich w Internecie. Wiedzą, że wrzucane do sieci filmy, zdjęcia i wpisy na portalach społecznościowych nie znikają, dane osobowe nie powinny być podawane bez kontroli, a osobom poznanym przez Internet nie powinny ufać.
- Poznali szyfry, nauczyli się kodować informacje przy ich użyciu.



Poznali podstawowe pojęcia związane z kodowaniem, tj. program, algorytm, komenda. Aby je zrozumieć sami na chwilę stali się robotami wykonującymi polecenia oraz robotami artystami i programistami. Fotorelacja z poznawania komend i zabawy w robota artystę dostępna na klasowym blogu: [http://ewsza-zs8.blogspot.com/2016\\_10\\_01\\_archive.html](http://ewsza-zs8.blogspot.com/2016_10_01_archive.html)

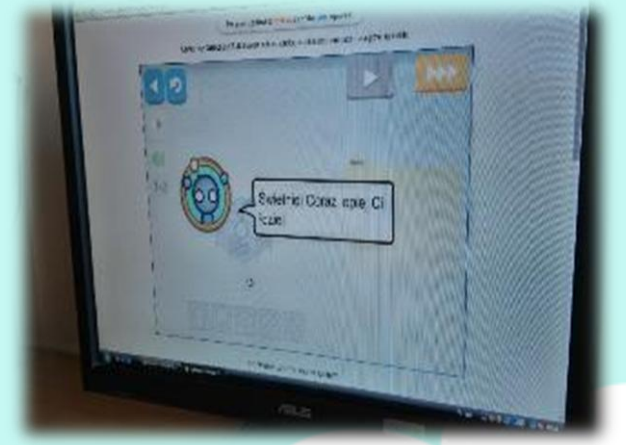


Pomyślnie przeszli kursy dostępne na stronie: <https://studio.code.org>  
Postawili pierwsze kroki w tworzeniu gier, historii i animacji przy użyciu aplikacji Scratch JR oraz programu Scratch krótka relacja:

<http://ewsza-zs8.blogspot.com/2017/01/scratch-jr.html>

<http://ewsza-zs8.blogspot.com/2017/03/scratch-jr.html>

Poznali oni również robota Lightbot-a. W czasie zabawy, dzieci utrwały poznane wcześniej programy i komendy. Program dostępny jest na stronie: <https://lightbot.com>.



W ramach nauki dzieci uczęszczały także na zajęcia z robotyki z wykorzystaniem klocków Lego. Zajęcia te organizowane są w Bibliotece Publicznej im. Marii Konopnickiej w Suwałkach. Fotorelacja i stworzone dzieła dostępne na blogu klasowym: <http://ewsza-zs8.blogspot.com/2016/12/robotyka.html>





Uczniowie klasy 2 c rozpoczęli także zajęcia z wykorzystaniem tabletów w ramach „godziny kodowania”, relacja dostępna na blogu: <http://ewsza-zs8.blogspot.com/2017/01/programowanie-z-tabletami.html>



Poznali program, grę, której główną bohaterką jest małpka - <https://www.playcodemonkey.com>.

Programowali Cyber Robota firmy Clementoni, dostęp: <http://ewsza-zs8.blogspot.com/2017/01/witamy-cyber-robota.html>



# W ramach szkolenia kadry prowadziłam zajęcia otwarte z programowania dla nauczycieli klas I - III





Uczniowie klasy 2 c wykorzystywali wiele aplikacji, m.in. Scratch JR, Lightbot, Bit by Bit, Run Marco!, codeSpark Academy & The Foos, Pocket Paint, Pocket Code, SpriteBox.

W ramach zabaw związanych z kodowaniem stworzyli własne maty i z ich wykorzystaniem doskonalili umiejętności matematyczne, polonistyczne oraz społeczno – przyrodnicze. Był to niezwykle sympatyczny sposób na naukę.





W ramach zajęć z programowania dzieci tworzyły również własne gry planszowe i dały się porwać magii spinnerów. Niezwykle podobały im się także działania z grą Scottie Go!

<http://ewsza-zs8.blogspot.com/2017/06/gry-planszowe.html>

<http://ewsza-zs8.blogspot.com/2017/06/scottie-go.html>

<http://ewsza-zs8.blogspot.com/2017/06/spinery.html>



Również w oddziale przedszkolnym dzieci wkroczyły w świat programowania. W czasie zajęć dodatkowych poznały historię robota Trobota, który przyleciał do nich z Trobotami specjalnie po to, by je poznać. Niestety w czasie tej podróży zabrakło mu energii i potrzebuje ich pomocy. Najpierw rysowali oni robota, a właściwie swoje wyobrażenie jego postaci. Następnie wraz z nauczycielką ustalali w jaki sposób porusza się robot, a po ustaleniu komend sami wcielili się robota, by zbierać baterie potrzebne Trobotowi, by mógł on posłuchać o nich samych.

