2019-11-21 09:30:37

# Innowacyjny projekt dla uczniów i nauczycieli PSP w Oleśnicy

Stowarzyszenie Nowe Oblicze Edukacji w partnerstwie z Fundacją Girls Code Fun realizuje innowacyjny projekt „Tu#programujeMY", zapewniający wsparcie dla uczniów, nauczycieli i szkół z województwa świętokrzyskiego. Projekt jest dofinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020. Celem projektu jest rozwój kompetencji cyfrowych i medialnych, w szczególności z zakresu nauki i nauczania programowania nauczycieli publicznej edukacji wczesnoszkolnej oraz uczniów kl. 1-3 Publicznych Szkół Podstawowych z woj. świętokrzyskiego.

Publiczna Szkoła Podstawowa w Oleśnicy przystąpiła do realizacji ww. projektu ww., którego celem jest rozwój kompetencji cyfrowych i medialnych w szczególności z zakresu nauki i programowania w klasach 1-3. Zajęcia z uczniami to cykl wielu spotkań, podczas których uczniowie realizują zadania zgodne ze scenariuszami zajęć. Uczniowie mają też okazję programować roboty - nie tylko na ekranie komputera, co daje im poczucie, że robot ich słucha i wykonuje ich polecenia. Dzięki realizacji projektu uczniowie klas 1-3 mają możliwość nauki podstaw programowania, poznania języka programowania i rozwoju umiejętności cyfrowych w praktyce. Narzędziem do nauki programowania jest innowacyjny robot DASH, który szkoła otrzymała przez przystąpienie do projektu. Przy użyciu tabletów i dedykowanych dla robota aplikacji, mali użytkownicy mogą tworzyć sekwencje zdarzeń przy użyciu prostego interfejsu. Robot Dash używany jest nie tylko na zajęciach komputerowych, ale również w trakcie zajęć z edukacji wczesnoszkolnej.

Nauka w towarzystwie jednookiego przyjaciela DASHA jest dla dzieci ogromną przyjemnością i sprawia wiele radości oraz dostarcza uśmiechów na twarzach małych podopiecznych. Przeprowadzona jest również diagnoza początkowa i końcowa dla tych uczniów w celu rozpoznania umiejętności pracy z komputerem i wiedzy z zakresu programowania. Wyniki tego testu zostaną wykorzystane do zaplanowania i przeprowadzenia zajęć w taki sposób, aby nowa wiedza umożliwiła swobodne wykorzystanie komputera w nauce szkolnej oraz pozwoliła odkryć u dzieci swoje umiejętności programisty. Programowanie jest umiejętnością, która kształci zdolności intelektualne, i kompetencja ta będzie procentowała na przyszłość w takich dziedzinach, jak robotyka, inżynieria, czy technologia.

Oleśnicka szkoła wyrusza w podróż z programowaniem, kodując w języku Scratch, Blockly (Godzina Kodowania i programowanie robotów), pracy przy laptopach, komputerach, rozwiązując algorytmy, tworząc pętle, wykorzystując interaktywne roboty i gry edukacyjne. W programowaniu

uczniowie i nauczyciele korzystają z gotowych aplikacji i zasobów on line, a także modyfikują je. Podczas realizacji projektu uczniowie uczestniczyli także w wyjeździe do Centrum Robotyki - Akademii Nauki i Rozwoju "Piękny Umysł" w Kielcach. Motywem przewodnim zajęć był rozwój poprzez uczestnictwo w zajęciach z zakresu robotyki oraz programowania z wykorzystaniem najnowszej generacji klocków Lego Mindstorms EV3, jak również magicznego dywanu, robotów i komputerów. Z przeprowadzonych zajęć wynika, że niestandardowy przebieg lekcji podoba się uczniom. Prowadzenie zajęć z wykorzystaniem robotów, zwiększa zainteresowanie dzieci tematyką lekcji i nowymi technologiami. Jest to super przygoda, pasjonująca zabawa, pełna wrażeń i niespodzianek.

[Best_Wordpress_Gallery id="91"]

Źródło: *https://gminaolesnica.pl/?p=5483*