

VI edycja Ogólnopolskiego Programu Uczymy Dzieci Programować



Opis:

Ogólnopolski Program „Uczymy Dzieci Programować” to inicjatywa skierowana do szeroko rozumianej edukacji.

Chcemy pokazać, że nauka programowania nie musi być ani trudna, ani nieciekawa, ani przeprowadzana wyłącznie w pracowni komputerowej.

Podstaw programowania można uczyć odpowiedzialnie, wplatając go do codziennych aktywności dydaktycznych, niezależnie od realizowanych aktualnie treści, ani posiadanego w placówce wyposażenia.

Można programować na edukacji matematycznej, językowej czy artystycznej, można programować wyłącznie offlinowo lub łącząc aktywności unplugged z pracą z wykorzystaniem robotów edukacyjnych i sprzętu komputerowego.

Z nami nauka programowania będzie dla dzieci wartościową lekcją i świetną zabawą a dla nauczycieli doskonałą okazją do poszerzenia swoich kompetencji w zakresie wykorzystywania narzędzi TiK w procesie dydaktycznym.

Program będzie możliwy do zrealizowania również w przypadku edukacji zdalnej lub łączącej edukację w trybie stacjonarnym z trybem zdalnym (w tym przypadku przygotowujemy scenariusze uwzględniające więcej aktywności możliwych do przeprowadzenia online na platformach dedykowanych edukacji zdalnej).

Autor programu: Anna Świć

Organizator programu: EduSense spółka z.o.o, Fundacja Rozwoju Edukacji Cyfrowej

Koordynatorzy programu: Anna Świć, Rafał Mitkowski

Adresat programu:

Nauczyciele, edukatorzy i ich podopieczni w przedszkolach, szkołach a także innych placówkach o charakterze edukacyjnym

Rodzice dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym

Cele:

Świadome, merytoryczne i metodyczne wprowadzanie elementów programowania i robotyki do zajęć dydaktycznych na różnych etapach edukacji (edukacja przedszkolna, edukacja wczesnoszkolna)

Korzyści w odniesieniu do:

Uczniów/Dzieci:

- Kształtowanie miękkich kompetencji: rozwijanie logicznego algorytmicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywności;
- Kształtowanie umiejętności pracy w zespołach, szukania kompromisów, optymalnych rozwiązań;
- Stopniowe i odpowiedzialne wprowadzanie dzieci w cyfrowy świat, świadome, czynne i twórcze korzystanie z nowoczesnych technologii.

Nauczycieli:

- Wykorzystywanie w procesach edukacyjnych narzędzi i zasobów cyfrowych (co jest zgodne z kierunkiem realizacji polityki oświatowej państwa na rok 2020/2021);
- Bezpieczne i efektywne korzystanie z technologii cyfrowych (co jest zgodne z kierunkiem realizacji polityki oświatowej państwa na rok 2020/2021);
- Podniesienie kwalifikacji nauczycieli poprzez proponowane im warsztaty online a także udostępniane materiały metodyczne;
- Oswojenie lęków związanych z wykorzystywaniem nowoczesnych technologii w pracy nauczyciela.

Rodziców:

- Wsparcie rodziców w świadomym i odpowiedzialnym wprowadzaniu dzieci w cyfrowy świat

Placówek edukacyjnych:

- Wzbogacenie bazy placówek o materiały dydaktyczno - metodyczne;
- Podniesienie prestiżu placówki

Proponowany rozkład materiału:

Ścieżka podstawowa:

Tematy cotygodniowych zadań:

Zadania będą udostępnione raz w tygodniu, w formie scenariuszy aktywności z podziałem na scenariusze offline - bez użycia sprzętu komputerowego, scenariusze z wykorzystaniem robotów edukacyjnych, scenariusze z wykorzystaniem platform internetowych, aplikacji np.: Ozoblockly.pl, Scratch3.0, Scratch Jr,

Wrzesień:

- Jak dobrze was widzieć - powrót do przedszkola/szkoły;
- Droga do przedszkola/szkoły - bezpieczeństwo;
- Przez park, las i ogród idzie Pani Jesień;
- Jesień kolorami zakodowana;

Październik

- Dary jesieni;
- Warzywnie...owocowo...zdrowo;
- Jesienne dbanie o zdrowie;
- Jesienne nastroje;

Listopad

- Za oknami szaro, za oknami zimno;
- Kolorowe parasole;
- Nie tylko na pocztce - różne sposoby komunikacji;
- Zwierzęta szykują się do zimy;

Grudzień

- Przybądź Święty Mikołaju;
- Czekamy na zimę;
- Coraz bliżej święta;

- Żegnamy Stary Rok, witamy Nowy Rok;

Styczeń

- Zakodowane sporty zimowe;
- Zimowe zabawy;
- Moja babcia, mój dziadzio;
- Bezpieczne ferie

Ścieżki alternatywne:

W poszukiwaniu wartości - kształtowanie postaw i respektowanie norm społecznych
(ścieżka zgodna z kierunkiem realizacji polityki oświatowej państwa na rok 2020/2021)

Ścieżka „W poszukiwaniu wartości - kształtowanie postaw i respektowanie norm społecznych” może być realizowana w dowolnym momencie (realizacja nie musi rozpocząć się we wrześniu). Realizacja każdego z bloków tematycznych zajmie około jeden tydzień.

- Uczciwość;
- Szacunek, tolerancja;
- Współpraca;
- Empatia;
- Odpowiedzialność;
- Mądrość;
- Pomoc

Kształtujemy Kompetencje Kluczowe (powtórzenie ścieżki z zeszłego roku, dostępny jest wzór innowacji przygotowany pod ścieżkę „Kształtujemy Kompetencje Kluczowe”)

Ścieżka „Kształtujemy Kompetencje Kluczowe” może być realizowana w dowolnym momencie (realizacja nie musi rozpocząć się we wrześniu). Realizacja każdego z bloków tematycznych (jednej kompetencji kluczowej) zajmie około 2 tygodnie. Uczestnicy tej ścieżki otrzymają wzór dokumentu „Monitorowanie realizacji treści z zakresu kształtowania kompetencji kluczowych.

- Rozumiem i tworzę informacje;

- Wielojęzyczność, to więcej niż posługiwanie się językiem obcym;
- Liczę, badam, konstruuje, tworzę;
- Bezpieczny krok w cyfrowy świat;
- Lubię i potrafię się uczyć;
- Ja, ty, my - mój świat, świat mojego otoczenia;
- Mały, wielki przedsiębiorca;
- W poszukiwaniu sztuki

„Cała Polska programuje - tygodnie z programowaniem” wyzwanie - konkurs (28.09 - 09.10)

W tej edycji przewidzieliśmy jedno duże wyzwanie - konkurs (niewykluczone są mniejsze konkursy ogłaszane na bieżąco w trakcie trwania programu). Podczas trwania wyzwania realizują państwo udostępnione przez nas zadania. Relacje z realizacji zadań będą wklejane jako komentarze, pod przygotowanym na tę okoliczność postem. Żeby wziąć udział w konkursie należy zrealizować minimum 5 z 10 przygotowanych przez nas zadań (szczegółowy regulamin podany będzie w połowie września).

- Zaprogramuj zdrowie;
- Muzyczny kod;
- Marzę, myślę, konstruuje;
- Rysuję, maluję...koduje;
- Kubeczki od A do Z;
- Zakodowane gry planszowe;
- Gesty, symbole, bloczki - programy na różne sposoby utworzone;
- Bezpieczni w sieci;
- Pętle czyli szukamy powtórzeń w codziennych czynnościach;
- Debugowanie czyli błędy są ok

Dołącz do programu wypełniając krótki formularz rejestracyjny:

<https://uczymydzieciprogramowac.pl/pl/dla-nauczycieli>

Serdecznie zapraszamy!

Anna Świć i Rafał Miłkowski