30 maja 2017

„Z Panem Scratchem za pan brat”

W Wojewódzkiej Bibliotece Publicznej w Kielcach odbędzie się finał konkursu „Z Panem Scratchem za pan brat” oraz podsumowanie projektu „Świętokrzyska Akademia Młodych Informatyków”, realizowanego przez Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli oraz Departament Społeczeństwa Informacyjnego Urzędu Marszałkowskiego Województwa Świętokrzyskiego.

Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w październiku 2016 r. rozpoczęło realizację projektu Świętokrzyska Akademia Młodych Informatyków. Do projektu przystąpiło 76 szkół. Głównym celem projektu było zwiększenie zainteresowania uczniów nauką programowania. Jego głównym działaniem była organizacja konkursu Z Panem Scratchem za pan brat. Konkurs zainaugurowany został 16 stycznia 2017 r. Prowadzony był w dwóch kategoriach. W pierwszej (klasy I-III) uczniowie wykonywali w programie Scratch pracę będącą multimedialną ilustracją wiersza lub legendy świętokrzyskiej. W kategorii drugiej uczniowie w programie Scratch wykonywali grę edukacyjną związaną z atrakcjami turystycznymi województwa świętokrzyskiego. W etapie szkolnym konkursu uczestniczyło 258 uczniów. Szkolne Komisje Konkursowe przesłały do Wojewódzkiej Komisji Konkursowej 86 prac. Do finału zakwalifikowanych zostało po 14 prac w pierwszej kategorii oraz 16 prac w drugiej kategorii. W trakcie finału, uczniowie zaprezentują swoje prace, a Wojewódzka Komisja Konkursowa dokona ostatecznej oceny wybierając laureatów oraz przyznając wyróżnienia.

Mając na uwadze pomoc nauczycielom w przygotowaniu uczniów do konkursu, jak też do wdrażania nowej podstawy programowej, w ramach projektu ŚAMI uruchomione zostały 18-godzinne warsztaty Programowanie w języku Scratch. Przeprowadzonych zostało 12 edycji szkoleń, w których uczestniczyło 156 nauczycieli. Zajęcia prowadzone były z wykorzystaniem platformy e-learningowej, na której udostępnione zostały niezbędne zasoby dydaktyczne. Nauczyciele tworzyli również własne projekty i udostępniali je innym uczestnikom szkoleń. Uczyli się także wykorzystywać możliwości serwisu scratch.mit.edu do tworzenia wirtualnych klas i efektywnego prowadzenia zajęć z uczniami.
Oprócz szkoleń związanych z nauką programowania w języku Scratch przeprowadzonych zostało 9 edycji czterogodzinnych warsztatów dla nauczycieli Programowanie robotów Lego Mindstorms. Uczestniczyło w nich 89 nauczycieli. W roku szkolnym 2017/2018 planowane jest uruchomienie warsztatów dla uczniów.
Nauczyciele mieli również możliwość uczestniczenia w warsztatach Wykorzystanie robotów

mBot i wizualnego języka Scratch w nauce programowania na różnych etapach edukacji. W dwóch edycjach uczestniczyło ponad 40 osób.

6 czerwca 2017 r. przeprowadzone zostaną warsztaty Jak przygotować się do realizacji nowej podstawy programowej informatyki? Klocki roboty oraz inne pomoce i środki dydaktyczne wspierające nauczanie programowania w czasie których zaprezentowane zostaną:
Scottie Go! – innowacyjna gra do nauki programowania dla najmłodszych. 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.
Ozobot – mały, ale bardzo inteligentny robot. Zdobywca tytułu Zabawka Roku 2016 w Polsce, a także zdobywca głównych nagród w kategorii “Best Robot” na międzynarodowych targach w USA. Ozobot zabiera dzieci (w wieku od 5 lat) w niesamowitą przygodę rysowania, rozwiązywania problemów i pracy grupowej. Za pomocą kolorowych kodów (na kartce papieru lub tablecie) dzieci programują zadania, które wykonuje robot.
Photon – interaktywny robot, który rozwija się razem z dzieckiem, ucząc je programowania. Każdy egzemplarz robota wyposażono w sensory, które pozwalają mu widzieć, słyszeć, odczuwać dotyk, odróżniać ciemność od światła, mierzyć odległość i nie tylko. Język programowania używany przez robota zainspirowały Scratch oraz Google Blockly, dzięki czemu opanować mogą go nawet najmłodsi.
W warsztatach będzie uczestniczyło ok 60 osób.

8 czerwca 2017 r. odbędzie się Konferencja informacyjno-szkoleniowa przygotowująca nauczycieli szkół podstawowych do wdrożenia nowej podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej z informatyki. Zaprezentowana zostanie również oferta wydawnictw związana z nauczaniem informatyki. Swój udział w konferencji zgłosiło ponad 220 nauczycieli.
Na potrzeby realizacji projektu ŚAMI opracowana została witryna internetowa, gdzie oprócz informacji o projekcie, znaleźć można ciekawe artykuły związane z narzędziami informatycznymi przydatnymi w realizacji zajęć informatycznych. Każda szkoła otrzymała w serwisie konto umożliwiające zamieszczanie własnych informacji na temat szkolnych działań związanych z nauczaniem programowania.