

„Wzrost jakości oferty edukacyjnej w Szkole Podstawowej nr 1 w Wysokiem Mazowieckiem”  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Nauka programowania dla uczniów klas I - III

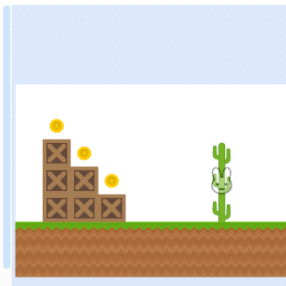
Komputerowe wspomaganie kształcenia w szkołach podstawowych jest niecierpliwie oczekiwane przez uczniów. Komputer umożliwia dostęp do ogromnych, nieograniczonych zasobów informacji, uatrakcyjnia, przybliża, ułatwia zrozumienie podawanych treści. Jest narzędziem i pomocą dydaktyczną bardzo wyczekiwaną przez dzieci.

Celem zajęć było:

- Kształtowanie i rozwijanie kompetencji cyfrowych uczniów.
- Kształtowanie umiejętności programowania dzięki wykorzystaniu gier, programów i robotów Ozobot.
- Kształtowanie umiejętności pracy w zespole.
- Poszukiwanie i rozwijanie wszechstronnych pasji oraz indywidualnych zainteresowań uczniów.
- Rozwijanie pamięci, ekspresji twórczej oraz kształtowanie logicznego myślenia i prawidłowego wnioskowania.
- Kreatywne rozwiązywanie problemów.



Komputer jest urządzeniem, które rozwija zainteresowania, samodzielność, dostarcza rozrywki i relaksu. Uczniowie poznali podstawy nowoczesnego programowania, samodzielnie



programowali. Przy pomocy odpowiednich programów, materiałów dydaktycznych mogliśmy uczniom pomóc lepiej poznawać świat, wzbogacać ich wiedzę o otaczającym świecie.

Zajęcia były realizowane metodami aktywnymi. Mobilizowały uczniów do włączania się w analizowanie i rozwiązywanie problemów. Treści programowe traktowane były na zajęciach

w szerokim zakresie i były ściśle dostosowane do możliwości uczniów.

Uczniowie bezpiecznie korzystali z podstawowych urządzeń TI, posługiwali się programem Logomocja, Scratch, aplikacją PixBlocks, pracowali z Ozobotem, korzystali z TI do komunikowania się. Cele zajęć zostały osiągnięte. Została zorganizowana w pracowni wystawa najciekawszych prac i dokonań uczniów. Poziom zadowolenia dzieci z własnych dokonań i umiejętności wykorzystanych w procesie tworzenia był bardzo wysoki.

Mamy nadzieję, że zajęcia z programowania pomogły dzieciom stać się bardziej otwartymi, szczerymi i wrażliwymi, rozbudziły w nich ogromną ciekawość świata i spontaniczny sposób jego odbioru.

