



## Uczmy Dzieci Programować – VIII edycja

**Autor programu:** Anna Świć

**Adresaci programu:**

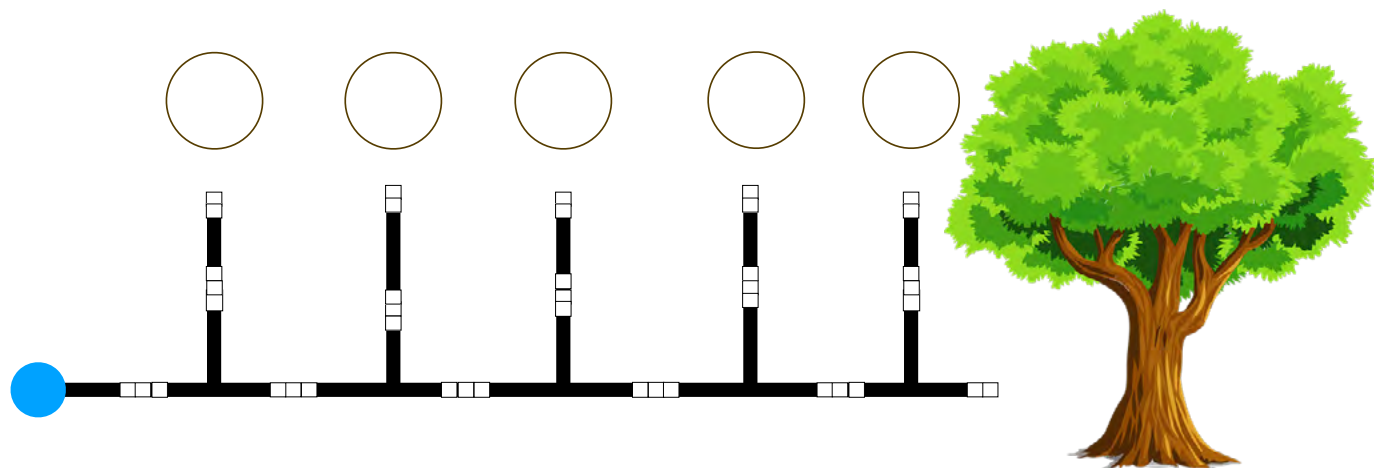
- Nauczyciele, edukatorzy i ich podopieczni w przedszkolach, szkołach a także innych placówkach o charakterze edukacyjnym
- Rodzice dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym

**Ogólnopolski Program „Uczmy Dzieci Programować”** to inicjatywa skierowana do szeroko rozumianej edukacji. Chcemy pokazać, że nauka podstaw programowania jest bardzo ważna dla wszechstronnego rozwoju dziecka, a przy tym nie musi być ani trudna, ani nieciekawa, ani przeprowadzana wyłącznie w pracowni komputerowej.

W programie „Uczmy Dzieci Programować” naukę kodowania traktujemy jako z góry zaplanowany proces, gdzie każde działanie wynika z poprzedniego i jest wstępem do kolejnego. W naszych propozycjach zabawy około programistyczne wplatane są do codziennych aktywności dydaktycznych, niezależnie od realizowanych aktualnie treści, czy posiadanych narzędzi dydaktycznych. Można kodować na edukacji matematycznej, społecznej, językowej, artystycznej... można kodować wyłącznie offline lub łącząc aktywności unplugged z pracą z wykorzystaniem robotów edukacyjnych i sprzętu komputerowego.

Zaproponowane przez nas scenariusze sprawdzą się zarówno w przypadku edukacji realizowanej stacjonarnie, jak i zdalnie.

Z programem „Uczmy dzieci programować” nauka podstaw programowania będzie dla dzieci wartościową, wszechstronnie rozwijającą lekcją i świetną zabawą a dla nauczycieli doskonałą okazją do poszerzenia swoich kompetencji w zakresie wykorzystywania narzędzi TiK w procesie dydaktycznym.



## Cele ogólne

- Świadome, merytoryczne i metodyczne wprowadzanie elementów kodowania i robotyki do zajęć dydaktycznych na różnych etapach edukacji (edukacja przedszkolna, edukacja wczesnoszkolna)
- Nauka przez zabawę

## Cele operacyjne

- Kształtowanie miękkich kompetencji: rozwijanie logicznego algorytmicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywności
- Kształtowanie umiejętności pracy w zespołach, szukania kompromisów, optymalnych rozwiązań
- Wychowanie do wrażliwości na prawdę i dobro
- Rozwijanie postawy odpowiedzialności za środowisko naturalne
- Stopniowe i odpowiedzialne wprowadzanie dzieci w cyfrowy świat, świadome, czynne i twórcze korzystanie z nowoczesnych technologii
- Kształtowanie kompetencji kluczowych
- Przygotowanie do programowania blokowego

## Korzyści dla nauczycieli

- Wykorzystywanie w procesach edukacyjnych narzędzi i zasobów cyfrowych
- Bezpieczne i efektywne korzystanie z technologii cyfrowych
- Podniesienie kwalifikacji nauczycieli poprzez proponowane im warsztaty online a także udostępniane materiały metodyczne
- Oswojenie lęków związanych z wykorzystywaniem nowoczesnych technologii w pracy nauczyciela

## Korzyści dla rodziców

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

## Korzyści dla placówek edukacyjnych

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



## Przebieg programu

Uczestnicy wybierają jedną z dwóch dostępnych w programie ścieżek (podstawowa, kształtowanie kompetencji społecznych), a następnie realizują zgodnie z harmonogramem (z uwzględnieniem potrzeb i możliwości swoich podopiecznych, swoich własnych i placówki, w której realizują program) zaproponowane w programie zadania. Uczestnicy udostępniają relacje z zajęć (nie jest to obowiązkowe) w formie komentarzy pod przygotowanymi do tego postami na grupach Facebook: Uczymy dzieci programować, Kodowanie na dywanie. Po zakończeniu VIII edycji programu nauczyciel uczestniczący w programie otrzymuje certyfikat, a dzieci otrzymują dyplomy. Jeśli w danej placówce w programie bierze udział więcej niż jedna grupa/klasa, to każdy z nauczycieli zgłasza się do programu osobno.

## Ścieżka podstawowa

Ścieżka podstawowa, to regularne cotygodniowe zajęcia zawierające elementy kodowania. Tematyka zajęć wpisuje się w program realizowany zarówno w przedszkolu, jak i w edukacji wczesnoszkolnej.

### Tematy cotygodniowych zadań

#### Wrzesień

- Miło cię widzieć – wracamy do przedszkola/szkoły
- Ja, ty, my – tworzymy zakodowany grupowy/klasowy kodeks
- Kolorowe, piękne, pachnące – jesienne owoce i warzywa
- Moja miejscowość – ćwiczymy kierunki

#### Październik

- Jesień w parku – zadania dla mistrza łamigłówek
- Jesień w lesie – poznajemy grzyby, tworzymy grę planszową
- My się zimy nie boimy – tworzymy algorytm jesiennych przetworów
- Dbamy o nasze zdrowie

#### Listopad

- Kap, kap, kap – rytmy wstępem do pętli
- Polska, moja Ojczyzna – zakodowane symbole narodowe
- Dawno, dawno, dawno temu...
- Ubrania na zimowe dni – kategoryzowanie obiektów

## Grudzień

- Przybądź Święty Mikołaju – droga czy kod?
- Zabawy bez zabawek – jestem projektantem
- Zakodowane święta
- Coś się kończy, coś się zaczyna – planujemy

## Styczeń

- Styczeń, luty, marzec – poznajemy miesiące, szukamy pętli w przyrodzie
- Białe dookoła
- Kochana Babciu, kochany Dziadku – zakodowana uroczystość
- Bezpieczni zimą – tworzymy kod bezpiecznych zimowych zabaw

## Ścieżka „Kompetencje społeczne”

Ostatni rok był trudny dla wszystkich, w tym dla dzieci. Okres pandemii nie sprzyjał budowaniu relacji społecznych, kontakty pomiędzy uczniami ograniczone były głównie do formy online. Warto o tym pamiętać i podczas zajęć zwrócić szczególną uwagę na kompetencje społeczne. Osoby decydujące się na realizację tej ścieżki otrzymają od razu komplet 10 scenariuszy zajęć wraz z materiałami dodatkowymi. Scenariusze mogą być zrealizowane z wykorzystaniem maty do kodowania (lub stworzonej samodzielnie regularnie podzielonej płaszczyzny). Opierają się głównie na kodowaniu offline, dodatkowo zawierają link do przygotowanej prezentacji w genially oraz opcjonalną aktywność z wykorzystaniem robotów edukacyjnych GeniBot. Wybierając tę ścieżkę należy wypełnić (poza formularzem rejestracyjnym) dodatkową deklarację udziału w ścieżce „Kompetencje społeczne”.

## Tematy scenariuszy zajęć w ścieżce „Kompetencje społeczne”

- Oto ja, oto ty
- Moja rodzina, moi bliscy
- Świat dookoła mnie
- Radość, smutek, strach – moje uczucia
- Widzę, czuję, pomagam
- Inaczej nie znaczy gorzej – różne rozwiązania, różne możliwości
- Razem możemy więcej – współpraca
- Daleko, a jednak razem
- Gramy, choć nie zawsze wygrywamy
- Myślę i sprawdzam – krytyczne myślenie