

PPZS Przygoda ze Scratchem

Przeznaczenie

Szkolenie przeznaczone jest dla nauczycieli szkół podstawowych klas 4-6, znających podstawy pracy ze Scratchem.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 12 godzin zajęć online synchronicznych (3 spotkania po 4 godziny) i 12 godzin pracy własnej online, łącznie 24 godziny.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien mieć możliwość korzystania z Internetu i posługiwać się kontem pocztowym email. Wymagane jest posiadanie konta na platformie scratch.mit.edu oraz znajomość podstaw pracy w środowisku Scratch w zakresie omawianym na szkoleniu „Zaczynamy programować ze Scratchem”.

Cele

1. Doskonalenie umiejętności programowania blokowego w środowisku Scratch.
2. Zapoznanie nauczycieli z możliwościami wykorzystania programu Scratch na różnych zajęciach edukacyjnych.
3. Wzmocnienie kompetencji cyfrowych i kreatywności uczniów.

Treści kształcenia

1. Włączanie się do społeczności Scratcha. Uczenie się z innymi i od innych.
2. Przygotowywanie aplikacji z wykorzystaniem: tworzenia własnych bloków, klonowania duszków, komunikacji pomiędzy duszkami.
3. Wykorzystanie rozszerzeń we własnych projektach. Sterowanie duszkami za pomocą ruchu i dźwięku.
4. Nauka algorytmiki. Różne metody rozwiązania problemu.
5. Przygotowanie projektów do wykorzystania na lekcjach własnego przedmiotu.
6. Praca z uczniem zdolnym, ocenianie prac uczniowskich.

Metody i formy nauczania

1. Prezentacja.
2. Ćwiczenia pod kierunkiem prowadzącego.
3. Praca indywidualna słuchacza.
4. Dyskusja.

Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby szkolenia (w formie elektronicznej).

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusję ze słuchaczami. W trakcie szkolenia będą oceniane postępy uczestników. Przewidywana jest również ankieta dla oceny całego szkolenia, która będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Środowisko Scratch
2. Przeglądarka internetowa (Google Chrome, Mozilla Firefox)
3. Platforma Moodle

Literatura

1. Praca zbiorowa - SCRATCH komiksowa przygoda z programowaniem, wstęp do programowania dla najmłodszych, Wydanie II, Helion 2021
2. Vorderman C., PROGRAMOWANIE. Jakie to proste!, Arkady 2018
3. Witryna internetowa środowiska Scratch, <https://scratch.mit.edu>
4. Portal projektu Mistrzowie Kodowanie - w dziale Materiały do pobrania instrukcje i scenariusze zajęć, <http://wiki.mistrzowiekodowania.pl>
5. Podręcznik i materiały dotyczące programowania w Scratchu, <https://www.enauczanie.com/programowanie-kodowanie/scratch>

Autor

Agnieszka Borowiecka, Agnieszka Samulska