

PSSR

Przygody ze Scratchem

Przeznaczenie

Sieć współpracy i samokształcenia *Przygody ze Scratchem* dla nauczycieli informatyki w szkole podstawowej oraz wszystkich zainteresowanych wykorzystaniem Scratcha w nauczaniu informatyki.

W ramach sieci będziemy wspólnie tworzyć i udostępniać zasoby materiałów edukacyjnych, projektów, programów i wskazówek metodycznych.

Treści realizowane w ramach sieci są zgodne z podstawą programową przedmiotu informatyka w klasach 1-3 oraz 4-6 szkoły podstawowej.

Informacje o organizacji

Część obligatoryjna sieci obejmuje 15 godzin zajęć stacjonarnych.

Wymagania

Uczestnik sieci powinien być uczestnikiem aktywnym – można korzystać z materiałów opublikowanych przez inne osoby i publikować własne.

Cele

1. Pogłębienie wiedzy na temat środowiska edukacyjnego Scratch.
2. Kształcenie kompetencji nauczycieli w zakresie podstaw programowania z wykorzystaniem środowisk do programowania wizualnego.
3. Rozbudzanie aktywności ucznia, formy pracy z uczniem sprzyjające rozwojowi talentów informatycznych.
4. Poznanie ważnych współczesnych idei pedagogicznych warunkujących sukcesy w nauczaniu, w szczególności: uczenia się przez realizację projektów, przez współpracę, kształcenia interdyscyplinarnego.

Treści kształcenia

1. Planowanie zajęć dla ucznia z uwzględnieniem treści kształcenia z podstawy programowej.
2. Programowanie od najmłodszych lat. Międzynarodowy Dzień Scratcha, jako miejsce dzielenia się pomysłami, projektami oraz uczenia się od siebie nawzajem.
3. Scratch 3.0 – nowe możliwości, wyzwania i umiejętności. Tworzenie projektów na urządzeniach mobilnych.
4. Łączenie umiejętności programowania w środowisku Scratch z pogłębianiem wiedzy matematycznej, przyrodniczej, humanistycznej itp. Projektowanie aplikacji w środowisku Scratch wspomagających nauczanie różnych przedmiotów.

Metody i formy nauczania

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

5. Dyskusja.
6. Wymiana doświadczeń.

Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby sieci (w formie elektronicznej na platformie e-learningowej szkolenia.oeiizk.edu.pl).

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusje ze słuchaczami.

Ankieta do oceny całego szkolenia będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

W trakcie działań związanych z siecią wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

- środowisko Scratch.
- przeglądarka internetowa (Google Chrome),
- platforma Moodle.

Literatura

- Praca zbiorowa – SCRATCH komiksowa przygoda z programowaniem, wstęp do programowania dla najmłodszych, Helion 2015
- Vorderman C., PROGRAMOWANIE. Jakie to proste!, Arkady 2015
- Portal społeczności Scratcha, strona domowa programu <http://scratch.mit.edu>
- Podręcznik on-line na temat programowania wizualnego w środowisku Scratch, <http://www.enauczanie.com/metodyka/scratch>

Podręcznik do Zajęć Komputerowych na portalu <http://epodreczniki.pl>

Autor

Agnieszka Borowiecka