

Podsumowanie pilotażu wdrożenia programowania w edukacji formalnej

w Liceum Ogólnokształcącym
w Ustrzykach Dolnych

Innowacja pedagogiczna w klasie 1a
profil politechniczny

pt. **„ABC programowania. Algorytmy nie są mi obce”**

Nauczyciel prowadzący: Bartłomiej Socha

Ustrzyki Dolne, czerwiec 2017

Cele innowacji

- Rozwiązywanie problemów i komunikowanie się z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.
- Kształcenie umiejętności bezpiecznego korzystania z urządzeń cyfrowych, bezpiecznego zachowania w sieci i przestrzegania praw autorskich.
- Kształtowanie umiejętności wyszukiwania, gromadzenia, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł.
- Rozwijanie kompetencji społecznych, kształcenie umiejętności pracy zespołowej i projektowej.
- Uatrakcyjnienie nauczania.
- Stworzenie uczniom możliwości odniesienia sukcesu (m.in. poprzez samodzielne stworzenie działającego programu, gry, aplikacji).

Języki programowania

- Scratch
- JavaScript
 - C++
 - SQL

Serwisy internetowe

- www.algortym.edu.pl
- www.mistrzowiekodowania.pl
- pl.spoj.com/WSDOCCPP
- www.godzinakodowania.pl
- pl.khanacademy.org/
- www.spoj.com/FRAKTAL/
- www.spoj.com/ALGOLIGA/

Efekty

- Sukces w konkursie „Scratch Mecz”
- Udział w konkursie Bóbr
- Udział w konkursach programistycznych
- Ukończone kursy programowania Khan Academy
- Podstawy programowania w C++
- Godzina kodowania

Sukces w konkursie „Scratch Mecz”

Uczennice klasy 1a

- Miszczak Kinga
- Stępień Maria
- Koncewicz Katarzyna

pod nazwą „hakerki” utworzył grę w języku Scratch i zakwalifikowały się do finału ogólnopolskiego czyli 10 najlepszych drużyn w kraju.

Scratch Mecz

- Finał odbył się w Warszawie w siedzibie Facebook'a 1 kwietnia 2017 roku



- Strona konkursu:
<http://scratchmecz.pl/>

Udział w konkursie Bóbr

Czworo uczniów wzięło udział w konkursie BÓBR z klasy 1a i uzyskali wszyscy wyniki wyższe niż uczniowie starszych klas tego samego profilu.

Udział w konkursach programistycznych

Uczniowie często brali udział w konkursach programistycznych organizowanych cyklicznie, kilka razy w roku jak np. Fraktal, Algoliga i inne.

Ukończone kursy programowania Khan Academy

Uczniowie ukończyli kursy programowania w serwisie Khan Academy:

- Java Srpit
- SQL
- HTML

Klasa: 1a gr1 ▼ Misja: Wstęp do SQL: Wprowadzenie do baz danych ▼ Aktywności: Cały czas ▼

Imię ucznia	🕒	▼ Punkty
Kinga Miszczak	571	96 131
Kasia Koncewicz	457	73 594
Maria Stępień	391	48 504
Michał Bernat	142	31 457
Patryk Gronkiewicz	152	27 984
Dudeekeen	180	26 986
Maciej Janczak	138	21 849
Maciek #1	122	13 240
Wiktoria Woźniak	83	11 549
Maciej Giefert	98	6 071

Twoi uczniowie

Pulpit nawigacyjny

Zarządzaj uczniami

Postępy ucznia

Klasa: 1a gr2 ▼ Misja: Wprowadzenie do JS: Rysowanie i animacja ▼ Aktywności: Cały czas ▼

Imię ucznia	🕒	▼ Punkty
Dawid Kozdrowski	780	150 589
Albert Kucharczyk	815	122 232
Dawid Żarów	488	115 855
Kunasz	322	55 671
soczek	180	30 844
Dawid Kupczak	152	25 838
Konrad Krzączkowski	147	23 165
Jakub Ślucha	169	20 200
sebek12009	105	15 455

Podstawy programowania w C++

Wszyscy uczniowie zapoznali się z środowiskiem programistycznym devCpp, podstawowymi komendami i napisali proste programy w tym języku

Godzina kodowania

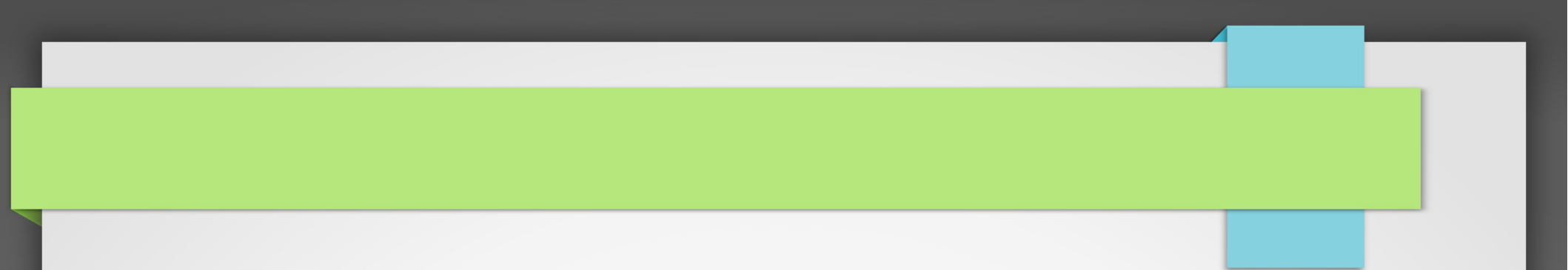
Wszyscy uczniowie wzięli udział aktywnie w akcji „godzina kodowania” i zrealizowali wiele kursów zawartych w tym projekcie.

Nauczyciel

Nauczyciel uczestniczył w szkoleniach szczególnie z zakresu robotyki, analizował aktualną literaturę i strony internetowa w ramach samokształcenia.

Plany na przyszłość

- Kontynuować innowację w kolejnej klasie 1 o profilu „politechnicznym”
 - Wzbogacić innowację o elementy robotyki
- Wykorzystać potencjał uczniów po innowacji w klasie 2
 - Nawiązać współpracę z innymi szkołami realizującymi podobne innowacje
- Realizować wspólne projekty programistyczne ze szkołami zainteresowanymi



Bartłomiej Socha
nauczyciel informatyki
w Liceum Ogólnokształcącym
w Ustrzykach Dolnych

Ustrzyki Dolne 2017