**OPIS** DZIAŁAŃ W ZAKRESIE WDRAŻANIA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH

W PRZEDSZKOLU PUBLICZNYM NR 18

W ZESPOEL SZKOLNO –PRZEDSZKOLNYM W STUDZIENICACH

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **2. Opis dobrej praktyki:** | | | |
| Placówka | Przedszkole Publiczne nr 18  Zespół Szkolno - Przedszkolny w Studzienicach  ul. św. Jana Pawła II 74  43-215 Studzienice | | |
| 2.2 Na czym polega zastosowane rozwiązanie?  Kto, kiedy i co zrobił? Jaką rolę odegrało JST w planowaniu i organizacji wdrożonej praktyki? | Realizacja w roku szkolnym 2017/18 innowacji pedagogicznej o charakterze metodyczno – programowym **„Przedszkolaki bawią się i programują z Ruby”** autorstwa nauczycielki edukacji wczesnoszkolnej mgr Aleksandry Gregorczyk. Innowacja, realizowana przez autorkę, przeznaczona jest dla dzieci sześcioletnich, aczkolwiek w niektórych działaniach bardzo chętnie biorą udział również dzieci pięcioletnie.  **Na czym polega zastosowane rozwiązanie?**  Programowanie staje się dziś ważnym trendem w edukacji na wszystkich poziomach kształcenia. W edukacji przedszkolnej nie potrzebujemy do tego wcale sprzętu komputerowego, ponieważ do nauki programowania wykorzystujemy wiele elementów powszechnie obecnych w przedszkolu, na przykład układanki, zabawki czy klocki. Jednakże korzystamy również z robotów (Bee – Boty, ozoboty,) tabletów oraz nabytych w trakcie roku szkolnego pomocy dydaktycznych np. roboty Dash i Dot, mata edukacyjna do kodowania na dywanie itp. Towarzyszką zabaw dzieci oraz przewodniczką w nauce programowania i kodowania jest mała, niesforna dziewczynka Ruby (ręcznie uszyta lalka – szmacianka), bohaterka książki Lindy Liukas „Hello Ruby. Programowanie dla dzieci”.  **Kto, kiedy i co zrobił?**  Zajęcia odbywają się raz tygodniu, dla każdej z dwóch, włączonych do realizacji grup. Elementy kodowania i programowania realizowane są również w trakcie codziennych zabaw z dziećmi. Prowadzone są one przez autorkę innowacji.  W trakcie zajęć wykonywane  są ćwiczenia dołączone do książki, które wplatane są w zabawy tematyczne m.in. zabawa w kucharzy i parzenie herbaty - tworzenie poleceń, sekwencji poleceń dla osiągnięcia celu, zabawa w piratów i poszukiwanie skarbów (tworzenie algorytmów). Realizowane są także własne pomysły i stworzone do nich pomoce dydaktyczne oraz pomysły zdobyte podczas szkoleń z zakresu programowania i kodowania. Relację z wszystkich zajęć można na bieżąco śledzić na blogu nauczycielskim: https://kodujemyzruby.wordpress.com/  **Jaką rolę odegrało JST w planowaniu i organizacji wdrożonej praktyki?** Wzbogacanie bazy dydaktycznej szkoły w pomoce niezbędne w nauce programowania i kodowania. Umożliwienie nauczycielom podnoszenia kompetencji w zakresie ICT poprzez udział w projektach unijnych i dofinansowanie szkoleń. | | |
| 2.3 Jakie efekty osiągnięto? | Rozwój logicznego myślenia, kreatywności i wyobraźni dzieci.  Nauka stosowania zasad i schematów, budowania strategii i dostrzegania zależności.  Wzrost umiejętności matematycznych i językowych.  Lepsza współpraca i współdziałanie w grupie.  Kształtowanie u dzieci dobrych nawyków cyfrowych oraz upowszechnianie wiedzy na temat bezpiecznego korzystania z nowoczesnych technologii. | | |
| 2.4 Dlaczego warto promować to rozwiązanie? | Nowoczesne technologie komputerowe dają nam możliwość wspomagania tradycyjnego nauczania, jak również uczyć inaczej, w sposób bardziej bliski świata współczesnych dzieci. Kodowanie i programowanie pozwala przedszkolakom w aktywny sposób rozwijać myślenie, pamięć, mowę i umiejętności matematyczne, a także wspiera naukę czytania i pisania. Są też doskonałym narzędziem pozwalającym na metodyczne i wartościowe wprowadzanie dzieci w świat aplikacji edukacyjnych i narzędzi związanych z programowaniem.  Programowanie jest wpisane w podstawę programową od pierwszej klasy szkoły podstawowej aż do szkoły średniej, dlatego wprowadzenie podstaw już w przedszkolu wydaje się być uzasadnione.  **Rozwijanie kompetencji społecznych:** Zachęcanie przedszkolaków do współpracy i współdziałania poprzez podpatrywanie jak pracują inne dzieci, wymienianie się z nimi pomysłami i swoimi doświadczeniami.  **Rozwijanie kompetencji informatycznych:** Kształtowanie u dzieci dobrych nawyków cyfrowych oraz upowszechnianie wiedzy na temat bezpiecznego korzystania z nowoczesnych technologii; wdrażanie do korzystania z krytycznego, kreatywnego i logicznego myślenia; nauka stosowania zasad i schematów, budowania strategii i dostrzegania zależności, zapoznanie dzieci z ciekawymi aplikacjami na tablecie: np. Kodable, działaniem robotów. | | |
| 2.5 Ryzyka i ograniczenia, na które należy zwrócić uwagę. Rekomendacje do doskonalenia wdrożonej praktyki | **Ryzyka i ograniczenia:**  Zbyt liczne grupy dzieci i brak możliwości realizacji zajęć w mniejszych zespołach, ze względu na brak wolnych pomieszczeń.  **Rekomendacje:**  Realizowany program wspiera wielokierunkową aktywność dzieci poprzez organizację warunków sprzyjających nabywaniu doświadczeń w fizycznym, emocjonalnym, społecznym i poznawczym obszarze ich rozwoju. | | |
| **3. Dane kontaktowe do osoby, która może przekazać szczegółowe informacje na temat rozwiązania** | | | |
| Imię i Nazwisko | **dr Halina Nocoń** | Funkcja | Dyrektor |
| Adres | ul. św. Jana Pawła II 74  43-215 Studzienice | Telefon | 32 211 52 01 |
| E-mail | [zsp\_studzienice@pze-pszczyna.pl](mailto:zsp_studzienice@pze-pszczyna.pl) | | |

|  |  |
| --- | --- |
| ***4. Informacje on – line dostępne dla podmiotów zainteresowanych działaniem i/lub inne źródła informacji*** | |
| *Strona internetowa ZSP w Studzienicach* | *www.* *http://zspstudzienice.pl/* |
| *Blog „Przedszkolaki kodują z Ruby”* | https://kodujemyzruby.wordpress.com/ |