



SPRAWOZDANIE

Nauka programowania przez zabawę w środowisku Scratch.

Czym jest programowanie? Dlaczego warto na zajęciach z młodszymi uczniami wykorzystywać aplikację Scratch? Na te i podobne pytania nauczyciele otrzymali odpowiedź w ramach warsztatu - *Nauka programowania przez zabawę w środowisku Scratch*.

Szkolenie przeprowadziła Magdalena Dobrowłańska, nauczyciel informatyki, edukacji wczesnoszkolnej, dnia 22 września w Powiatowym Ośrodku Doradztwa Metodycznego w Głogowie. Wzięło w nich udział dziewięcioro nauczycieli ze szkół powiatu głogowskiego. Uczestnicy warsztatów krok po kroku odkrywali podstawy programowania.

Prowadząca omówiła funkcje podstawowych bloków programu, tj. Ruch, Kontrola, Wygląd, Czujniki, Dźwięk, Wyrażenia, Pisak, Zmienne. Tworzenie i uruchamianie prostego programu. Wprowadzanie zmiennych. Obiekty w programie Scratch. Kontrola i sterowanie.

Następnym etapem warsztatów było uświadomienie nauczycielom w jaki sposób można wykorzystać środowisko Scratch w edukacji wczesnoszkolnej. Tworzenie animacji: „Mój podwodny świat” na podstawie wiersza Aldony Latosik „Cuda podwodnego świata” spotkało się z ogromnym aplauzem ze strony nauczycieli i pokazało, jak umiejętnie można połączyć edukację polonistyczną z edukacją przyrodniczą. Uczestnicy warsztatów przygotowali także animację: „Interaktywna kartka urodzinowa”, którą można wykorzystać podczas urodzin ucznia z klasy.

Przedstawiony program Scratch w prosty i nieszablonowy sposób pozwoli dzieciom na kształtowanie umiejętności kreatywnego, logicznego myślenia, myślenia komputacyjnego oraz umiejętności programowania. Dzięki aktywnemu udziałowi w szkoleniu i wcieleniu się w role uczniów, już od następnego dnia po warsztatach nauczyciele mogą wykorzystać aplikację Scratch na swoich zajęciach z informatyki.

Arlena Kiziak – doradca metodyczny edukacji wczesnoszkolnej