

Przygoda z programowaniem

Autor: Damian Adamek

1. Ogólny opis

Innowacja prowadzona jest w ramach udziału w **pilotażu wdrożenia programowania prowadzonego przez Ministerstwo Edukacji Narodowej**. Dotyczy zajęć komputerowych, na których nauczyciel oprócz realizacji podstawy programowej wprowadza uczniów w **podstawy programowania**. Skierowana jest ona do uczniów **klas czwartych, z kontynuacją w piątym i szóstym**. Program nauczania przewiduje, iż połowa czasu lekcji zostanie przeznaczona na naukę programowania. W innowacji wykorzystywane są środowiska programistyczne dostosowane do wieku uczniów np. **KTurtle, Code.org**, czy też **Scratch** (ten ostatni powstał na najsłynniejszej uczelni technicznej świata Massachusetts Institute of Technology i wykorzystywany jest powszechnie na całym świecie). Celem zajęć jest **rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, rozumowania, wnioskowania, kreatywności**.

2. Liczba beneficjentów

66 uczniów

3. Finansowanie

Nie wymaga zwiększonych nakładów finansowych. Innowacja realizowana w ramach lekcji zajęć komputerowych.

4. Termin realizacji

lata szkolne: 2016/2017, 2017/2018, 2018/2019