

Podsumowanie innowacji pedagogicznych w klasach IVa i IVb.

W ramach innowacji pedagogicznej „Z KODowaniem w świat”, która realizowana była w roku szkolnym 2018/2019 w klasach czwartych, przeprowadzono następujące działania:

- Wycieczka na interaktywną wystawę Klocków Lego w Szczecinie ,
- Udział w ogólnoswiatowej akcji „Tydzień Kodowania”,
- Programowanie z Minecraft,
- Programowanie w Scratchu,
- Udział w ogólnoswiatowej akcji „Godzina Kodowania”
- Wycieczka na zajęcia z robotyki,
- Programistyczne podchody,
- Spotkanie z programistką Microsoft,
- Kodowanie i szyfrowanie na lekcjach matematyki.

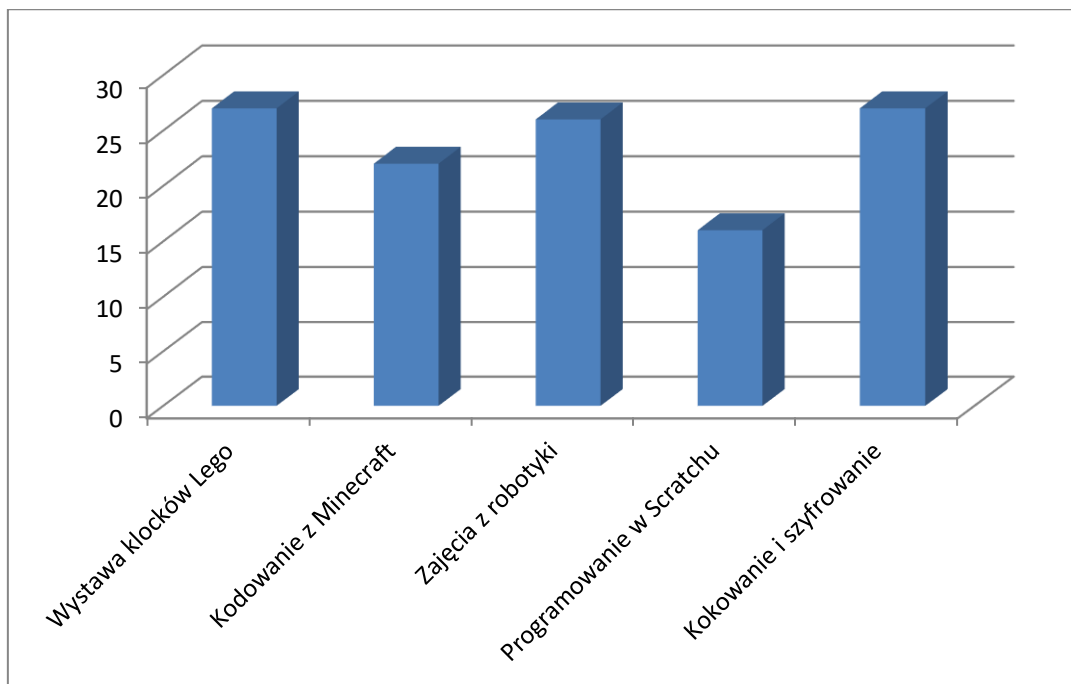
W ramach ewaluacji innowacji, w dniu 07 czerwca na lekcji matematyki, wśród 36 uczniów przeprowadzono ankietę . Zawierała ona 6 pytań, w których uczniowie w skali od 1 do 6 oceniali atrakcyjność działań.

Wycieczka na wystawę klocków Lego 53% uczniów przyznało najwyższą notę, 22% uczniów oceniło tę formę na 5 pkt., a tylko 1 osoba co stanowi 2,8 % przyznała najniższą notę. Kodowanie z Minecraf podczas ogólnoswiatowej akcji „Tydzień kodowania” było atrakcyjne i bardzo atrakcyjne dla ponad 61% uczniów.

Bardzo wysoko zostały ocenione zajęcia z robotyki - 6 pkt. przyznało aż 73 % dzieci, tylko dla 1 dziecka (2,8% ankietowanych) zajęcia były mało ciekawe bowiem przyznało 2 pkt.

Programowanie w Scratchu jako atrakcyjne i bardzo atrakcyjne uznało 44,4% ankietowanych.

Kodowanie na lekcjach matematyki to zajęcia, które były bardzo atrakcyjne aż dla 75 % uczniów, 1 dziecko co stanowi 2,8% uznało te zajęcia za mało atrakcyjne i przyznało 2 pkt.



W ankiecie pytano również, które z zajęć uczniowie chcieliby powtórzyć. Wszystkie zajęcia dzieci chciałyby kontynuować. Najwięcej głosów otrzymała wycieczka na zajęcia z robotyki oraz szyfrowanie i kodowanie na matematyce. W następnej kolejności była wycieczka na wystawę klocków Lego, programowanie z Minecraft i Scratch.

Wnioski:

1. Zaproponowane w ramach innowacji pedagogicznych działania okazały się atrakcyjne i bardzo atrakcyjne dla większości uczniów.
2. Uczniowie chcą kontynuować podjęte działania.

3. Uczestnictwo w kreatywnych zajęciach rozwinęło u uczniów praktyczne umiejętności związane z programowaniem.

W ramach ewaluacji, oprócz ankiety, na stronie internetowej naszej szkoły umieszczano na bieżąco relacje pisemną i fotograficzną z podejmowanych przedsięwzięć.

Bożena Masternak

Izabela Krawiec