

PRZYKŁAD DOBREJ PRAKTYKI W EDUKACJI do opublikowania na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Kielcach

Pełna nazwa szkoły/placówki, w której realizowane jest działanie		Przedszkole Samorządowe Nr 30 w Kielcach		
Imię i nazwisko dyrektora szkoły/placówki		mgr Renata Szkliniarz		
Adres	25-327 Kielce ul. Wielkopolska 15	Strona internetowa	Tel.:	e-mail:
		www.ps30.kielce.eu	41 36-76-639	dyrektor@ps30.kielce.eu
Imię i nazwisko, stanowisko osoby odpowiedzialnej za wartość merytoryczną publikacji		nauczyciel mgr Dorota Szostak		
Zakres działania: (proszę zaznaczyć „x” właściwe pole)	Edukacja, dydaktyka	x	Zajęcia pozalekcyjne	
	Wychowanie, opieka i profilaktyka		Pomoc psychologiczno-pedagogiczna	
	Zajęcia wspomagające rozwój ucznia	x	Kształcenie zawodowe	
	Organizacja i zarządzanie		Funkcjonowanie szkoły w środowisku	
	Działania innowacyjne	x	Wyrównywanie szans edukacyjnych	
	Nauczanie zdalne		Warunki i sposoby oceniania	
	Inne obszary (określić jakie)			
Temat działania: Tworzymy obrazki (kodowanie)-problematyka i uzasadnienie jej wyboru				
Czas/okres realizacji zadania: 20.02.2023r. – 03.03.2023r.				
Cele działania: Zaznajomienie dziecka z tajnikami przyrody, bogactwem różnorodnych zjawisk i zależności, prowadzenie go ku zrozumieniu świata, wprowadzenie dziecka w świat informatyki, nauka rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki. Wprowadzenie dziecka w rolę badacza, który poprzez zabawę doznaje wielu wrażeń jednocześnie ucząc się i odkrywając to co nieznane a zarazem fascynujące.				
Opis działania: Podczas zajęć prowadzone były ćwiczenia i zadania, które wprowadzały dzieci w świat myślenia algorytmicznego i przygotowywały do nauki programowania. Poprzez zabawę dzieci wprowadzane były w świat, który uczy logicznego myślenia, obserwacji i dedukcji. Stopniowo dzieci były oswajane z nowymi pojęciami, które z czasem stawały się bardziej zrozumiałe. W kolejnych zadaniach i zabawach dzieci stopniowo uczyły się kompetencji przydatnych w nauce programowania. Jedną z pożądanych umiejętności było tworzenie sekwencji poleceń, które prowadzą do określonego celu. Zadania często opierały się na sterowaniu drugim dzieckiem, które wcielało się w robota lub specjalnie do tego celu przystosowanym zabawkowym robotem czy też obiektem na ekranie komputera. Po określeniu podstawowych komend dzieci przystępowały do wykonywania różnych zadań. Stosowano metodę przejścia od konkretnego do zapisu bardziej abstrakcyjnego. Najpierw dzieci układały strzałki na drodze bezpośrednio wskazując kierunek, później umieszczały je obok trasy w wyróżnionym miejscu tworząc zapis ogólny. W zabawie wykorzystywano także tablice matematyczne do manipulowania za pomocą których dzieci przesuwali obrazki, figury, cyfry, układały zdania i zapisywały działania. W konsekwencji dążyły do wyciągania wniosków poprzez rozpoznawanie błędów logicznych. Kodując dzieci tworzyły połączenie między naszym światem a światem wirtualnym. Bardzo pomocna była w tej kwestii tablica multimedialna. Dzieci kreatywnie podchodziły do efektów pracy dążąc do ich nieustannego doskonalenia. Z punktu widzenia kształcenia informatycznego ćwiczone były w ten sposób umiejętności takie jak: używanie poleceń jako elementów składowych algorytmu, tworzenie sekwencji poleceń oraz realizacja algorytmu krok po kroku. Dziecko w ramach edukacji informatycznej rozwiązywało zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Były to zadania polegające na zaszyfrowywaniu lub odszyfrowywaniu wiadomości, klasyfikowaniu obiektów z uwzględnieniem ich cech czy też układaniu wzorów spełniających określone kryteria zgodnie z podanymi ograniczeniami np. sudoku. Podczas działań w powyższym zakresie wykorzystywane były także kreatywne zabawy typu: „narysuj co czujesz” oraz zabawy i zajęcia na świeżym powietrzu „podażaj stopa za stopa”.				
Opis uzyskanych efektów: Działania pozwoliły na pozyskanie umiejętności dostrzegania regularności i tworzenia układów według podanych reguł. Łamigłówki pobudzały do myślenia logicznego i abstrakcyjnego, uczyły rozwiązywania problemów. Dzięki nim dzieci miały okazję przekonać się jak analizować i rozwiązywać problemy. Aby rozwiązać zagadkę dziecko musiało łączyć różne czynności takie jak: analizowanie, porównywanie, klasyfikowanie, uogólnianie czy przeprowadzanie wywodu myślowego.				

Wnioski z realizacji:

Powyższe zajęcia sprzyjają rozwojowi wyobraźni, pamięci, uwagi i spostrzegawczości. Zagadki, rebusy i łamigłówki są pomocne w nauce czytania i kształtowania pojęć liczbowych. Ćwiczenia mają więc na celu wprowadzenie do dalszego kształcenia informatycznego i stanowią doskonałe przygotowanie do dalszej nauki programowania. Warto zauważyć, że umiejętności nabyte podczas zajęć z informatyki są przydatne zarówno do zdobywania wiedzy z innych obszarów jak i w życiu codziennym. Realizując zadania informatyczne nauczyciel kształtuje również inne umiejętności, np. z zakresu edukacji polonistycznej (przygotowanie i zaprezentowanie historyjki) czy edukacji matematycznej (posługiwanie się planem i miarą) a także wprowadza dzieci w zagadnienia przyrodnicze. Ponadto doskonali umiejętność dobrej organizacji pracy. Praca w grupie służy rozwijaniu wielu umiejętności. Dziecko uczy się wydawać jasne polecenia, uważnie słuchać, rozumieć i je wykonywać. Stara się współpracować w zespole, uczestniczy w rozdzielaniu zadań a następnie w ich realizacji. Zadania do wykonania pobudzają do szukania różnych sposobów rozwiązania napotkanych problemów i kształtują umiejętności społeczne. Zaprezentowane pomysły na realizację poszczególnych zajęć służą kształtowaniu wiedzy i umiejętności z różnych obszarów informatyki. W ciekawy sposób wprowadzają w świat programowania. Liczne odwołania do wiedzy z różnych dziedzin sprzyjają rozwojowi dzieci wykorzystując ich naturalny zapal.

Na czyje potrzeby odpowiada działanie (np.: uczniów, rodziców, nauczycieli, administracji placówki, społeczności lokalnej)?
Powyższe działanie odpowiada na potrzeby dzieci przedszkolnych i nauczycieli.

W jaki sposób zostanie zapewniona ciągłość /trwałość /cykliczność działania?

Ciągłość i cykliczność działania będzie zapewniona poprzez systematyczne wprowadzanie elementów kodowania do realizacji codziennych zajęć dydaktycznych.

Instytucje wspomagające realizację podjętych działań:

Rodzice dzieci przedszkolnych.

Trudności w realizacji (ewentualne wskazówki w kwestii rozwiązywania problemów):

Brak trudności.

Uzasadnienie zgłoszenia:

Podzielenie się innowacyjnymi metodami pracy, promocja placówki.

Wykaz załączników:

Zdjęcia z przebiegu zajęć, zgoda na przetwarzanie danych związana z przepisami RODO.

Wyrażam zgodę na opublikowanie na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Kielcach przedstawionego przykładu dobrej praktyki.

Dyrektor Przedszkola

mgr Renata Szuliniarz

Kielce, 27.02.2023r.

Miejscowość, data

Podpis dyrektora szkoły/placówki