**Szkoła Podstawowa im. J. Lompy bierze udział w projekcie „Eksperci Programowania” współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014 – 2020.**

W ciągu najbliższych 18 miesięcy uczniowie klas 1-3 szkoły podstawowej poprzez zabawę będą **uczyć się podstaw programowania** z użyciem programów Scratch, Scratch Jr lub Baltie. Zajęcia z użyciem maty edukacyjnej i klocków LEGO WeDo 2 pozwolą w formie zabawy **rozwijać w uczniach kompetencje informatyczne**, **myślenie komputacyjne**, **zdolność do kreatywnego rozwiązywania problemów** i **myślenia algorytmicznego**. Zostanie przeprowadzonych 3150 godzin dydaktycznych szkoleń dla nauczycieli, w trakcie których zostaną oni **przygotowani do prowadzenia zajęć z podstaw programowania**, zdobędą **umiejętności z zakresu efektywnego wykorzystywania narzędzi informatycznych w edukacji wczesnoszkolnej** oraz otrzymają wsparcie profesjonalnych trenerów na każdym etapie wdrażania zajęć.

1. **Cel projektu**

Celem projektu jest **zwiększenie kompetencji w zakresie nauczania programowania wśród nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej**, **podniesienie umiejętności programowania wśród uczniów** klas 1-3 szkoły podstawowej oraz **zwiększenie potencjału techniczno – dydaktycznego szkół** objętych wsparciem.

1. **Ramowy przebieg działań**
2. **Przekazanie materiałów informacyjnych** do szkoły: plakaty i ulotki dotyczące projektu.
3. **Zbieranie deklaracji uczestnictwa** wśród nauczycieli i uczniów. Deklaracje muszą zostać podpisane przez opiekunów prawnych dziecka. Wzory deklaracji zostaną w najbliższym czasie przekazane Państwu, przez osoby odpowiedzialne za realizację projektu.
4. **Dostarczenie do szkół pomocy dydaktycznych** umożliwiających realizację projektu, m.in. Zestawów robotów WeDo 2 i mat edukacyjnych (o datach i sposobach dostarczenia sprzętu zostaną Państwo poinformowani przez osoby odpowiedzialne za realizację projektu).
5. **Szkolenie stacjonarne** dla nauczycieli (45 godzin dydaktycznych): Przewidywana organizacja zajęć: w tygodniu popołudniami w blokach ok. 5 godzinnych lub w weekendy w blokach ok. 7-8 godzinnych.
6. **Szkolenie praktyczne** z uczniami (30 godzin dydaktycznych) zajęć pozalekcyjnych prowadzonych przez każdego nauczyciela, przy wsparciu trenera, z grupą uczniów z klas 1-3. Szkolenie prowadzone jest na podstawie scenariuszy zajęć dostarczanych przez Wyższą Szkołę Humanitas.

Przez cały czas trwania projektu działać będzie internetowa platforma wspomagająca, służąca m.in. gromadzeniu i przekazywaniu materiałów dydaktycznych, wymianie doświadczeń i wiedzy, zadawaniu pytań specjalistom, prowadzeniu konsultacji. Platforma stanowi dodatkowe, łatwe w dostępie wsparcie dla nauczycieli uczestniczących w projekcie.

1. **Szkolenia**

Dzięki szkoleniom, które zostały opracowane na potrzeby projektu wyzwanie jakim jest zdobycie nowych, niezbędnych umiejętności i kompetencji, stanie się dla uczestników pełną zabawy i satysfakcji przygodą z nowymi technologiami. Nauczyciele odkryją szereg możliwości jakie mogą dać w ich pracy narzędzia informatyczne.

**Szkolenie praktyczne:**

 **30 godzin dydaktycznych zajęć praktycznych** prowadzonych przez każdego nauczyciela, przy wsparciu trenera, z grupą uczniów klas 1-3 w postaci **zajęć pozalekcyjnych**, z czego 16 godzin dydaktycznych będzie się odbywało wspólnie z trenerem obecnym na zajęciach, a 14 godzin dydaktycznych przy wsparciu trenera w formie online za pośrednictwem wideokonferencji.

1. **Wsparcie materialne**

W ramach projektu placówka otrzyma narzędzia edukacyjne pozwalające na prowadzenie zajęć pozalekcyjnych z nauki programowania. Narzędzia te zostały wybrane na podstawie analizy dobrych praktyk w tym zakresie.

W efekcie szkoły otrzymają m.in. :

**Zestawy LEGO WeDo 2.0 –** zestawy klocków wzbogacone o urządzenia umożliwiające tworzenie ruchomych robotów, sterowalnych z poziomu komputera lub tabletu. Praca z zestawem daje niesamowite możliwości dla rozwijania umiejętności logicznego i algorytmicznego myślenia, uczy twórczego rozwiązywania problemów, planowania i realizowania własnych projektów będąc jednocześnie ekscytującą i wciągającą zabawą.

**Kamera USB** – kamera o wysokiej rozdzielczości wraz z zestawem głośnomówiącym umożliwiać będzie obserwacje zajęć prowadzonych przez nauczyciela, przekazywanie uwag a także szybką pomoc w przypadku problemów sprzętowych lub organizacyjnych

**Maty do nauki programowania** – mata o wszechstronnym zastosowaniu w edukacji, pozwalająca w formie zabawy wprowadzać dzieci w tajniki tworzenia kodu. Daje nie tylko możliwość ćwiczenia kompetencji niezbędnych w nauce programowania, ale również kształtuje miękkie kompetencje ucznia, takie jak umiejętność pracy w grupie czy kreatywność. Jest to narzędzie dające ogromne, ograniczone jedynie granicami wyobraźni możliwości wykorzystywania na lekcjach wszelkiego typu.