**Sprawozdanie z realizacji zadania trzeciego ,,Kodowanie na dywanie”, w ramach projektu unijnego ,,W drodze do sukcesu” w roku szkolnym 2019/2020**

Dzięki kodowaniu dzieci uczą się rozumieć otaczający ich świat i zachodzące w nim zmiany. Wprowadzenie nauki programowania w pierwszym etapie edukacyjnym daje uczniom szansę na zdobywanie kompetencji w przyszłości, które dotyczą wprowadzania   
w cyfrowy świat i kształtowania logicznego oraz algorytmicznego myślenia. Programowanie sprzyja rozwojowi intelektualnemu i kreatywności dzieci, a w dalszej perspektywie może ułatwić im odnalezienie się w dorosłym życiu. Ze względu na łatwość osiągania sukcesu   
w dziedzinie, która dziecko interesuje, zwiększa to poczucie jego własnej wartości. Dziecko z natury wykazuje duże zainteresowanie komputerami, dlatego warto nauczyć je, jak mądrze   
z nich korzystać i okres wczesnoszkolny jest do tego najlepszym momentem.

W związku z powyższym celowym i oczekiwanym przez uczniów klas I- III był udział   
w projekcie: Kodowanie na dywanie. Zajęcia te odbywały się z podziałem na klasy,   
w wymiarze jednej godziny tygodniowo. Pierwsze kroki z kodowania uczniowie wykonywali rozwiązując zadania z kodowania na papierze, było to: rozkodowywanie i zakodowywanie obrazków o różnej tematyce, samodzielne tworzenie kodu do wybranego przez siebie obrazka, układanie kodu do układu tanecznego, zabawy kolorami, kodowanie drogi robota zgodnie z kolorami, przeliczanie, segregowanie, wykonywanie działań matematycznych zgodnie z postawionym warunkiem, przygotowywali sudoku z wykorzystaniem poleceń do nauki programowania. Wszystkie powyższe ćwiczenia rozwijały kluczowe kompetencje matematyczne oraz wdrażały do efektywnej pracy, również pod presją czasu. Następnym etapem były działania w pracowni komputerowej. Uczniowie przy użyciu komputerów, tabletów i tablicy interaktywnej uczyli się programowania z wykorzystaniem platform internetowych np. Code.org, Klikankowo, Minecraft, Strach Junior, Digipuzzle. Wykonywali zadania o różnym stopniu trudności, w zależności od grupy wiekowej i umiejętności. Prowadzące pozwalały dzieciom na dokonywanie samodzielnych wyborów aplikacji, tak aby każdy uczestnik mógł odnosić sukcesy. Przejście w aplikacji na wyższy poziom i zdobycie kolejnego certyfikatu nie tylko wzbudzało entuzjazm dziecka, ale również wzmacniało jego wiarę we własne możliwości.

Po zakończeniu projektu wszystkie dzieci chciałyby kontynuować zajęcia   
z kodowania. Uczniowie szczególnie upodobali sobie pracę z aplikacjami skoncentrowanym na nauce poprzez zabawę, zapoznali się z wieloma programami oraz oswoili z językiem programowania. Dzięki zajęciom z kodowania poszerzyli swoją wiedzę informatyczną, konstrukcyjną, poznawczą, wykazali się kreatywnością i umiejętnościami planowania oraz pracy w grupie.

Na zakończenie tego projektu odbył się konkurs pt. ,,Mistrz kodowania” , w którym uczniowie wykazali się dużą wiedzą i umiejętnościami w tym zakresie.

Nauczycielki prowadzące kodowanie:

Grupa I – M. Trzeciak, Grupa II- K. Radzik, Grupa III- E. Mazur