



Jak uczyć dzieci programowania od najmłodszych lat? Czy można to robić w szkole? Jak przygotować nauczycieli do kształcenia kompetencji cyfrowych?

Obecnie dzieci od najmłodszych lat stykają się z nowymi technologiami, gadżetami elektronicznymi, aplikacjami, programami komputerowymi. Urządzenia i nowe technologie to już nie tylko źródło rozrywki, coraz częściej również wiedzy. Dzieci i młodzież szukają inspiracji w sieci, nowymi bohaterami stają się youtuberzy, influencerzy. Media społecznościowe rozwijają się w niezwykłym tempie, dzieci korzystają z komunikatorów, o których rodzice nawet nie słyszeli, a ilość aplikacji w smartfonie przeciętnego nastolatka jest większa niż liczba dni w kalendarzu.

Szkoły i nauczyciele bardzo często nie są przygotowani na to, żeby przekuć zainteresowanie nowymi technologiami na coś twórczego. Wprawdzie szkoły powoli się cyfryzują - zazwyczaj oznacza to zakup komputerów, tablic multimedialnych i dostarczenia do szkoły infrastruktury szybkiego internetu. Również niektórzy nauczyciele komunikują się z uczniami przez maila i grupy na FB, jest też grupa, która używa aplikacji do realizacji w pracy z klasą. Nie są to jednak powszechne elementy w edukacji, szczególnie w szkołach podstawowych. Nauczyciele nie mają ani wiedzy, ani narzędzi, które odpowiadałyby na to, co uczniom interesuje i były adekwatne do poziomu umiejętności obsługi komputera i wiedzy dzieci.

Tymczasem od września nauczycieli klas 1-8 szkoły podstawowej obowiązuje nowa podstawa programowa z informatyki. Nauczyciele będą uczyć podstaw programowania z komputerem i bez komputera, programowania tekstowego i wizualnego, bezpieczeństwa w sieci, nowych technologii. Jest to niezwykle słuszny krok, gdyż kształcenie tych kompetencji jest niezwykle ważne. Pytanie o to, czy nauczyciele są przygotowani (mają programy i narzędzia) do pracy z uczniami

Specjalnie z myślą o nauczycielach i uczniach szkół podstawowych eksperci stworzyli program **Technologie z klasą**, który wspiera nauczycieli w perspektywie wdrażania nowej podstawy programowej z zakresu informatyki. Program Technologie z klasą jest adresowany do uczniów klas I-III i VII. Jest to cykl scenariuszy lekcji oraz innowacyjny zestaw edukacyjny do pracy z uczniami, szkolenia i wykłady dla nauczycieli oraz webinaria. Organizatorem projektu jest Fundacja Uniwersytet Dzieci, a partnerami firmy Brown Brothers Harriman, Luxoft oraz Fundacja Orange. Treści programu są stworzone przez ekspertów z firm technologicznych, we współpracy metodycznej Fundacji Uniwersytet Dzieci, która od ponad 10 lat prowadzi fascynujące zajęcia z naukowcami dla dzieci metodą pytań i doświadczeń, a także oferuje nauczycielom bezpłatne scenariusze zajęć na platformie scenariuszelekcji.edu.pl

Poza kompletnymi scenariuszami lekcji kształcącymi umiejętności programowania, logicznego myślenia, rozwijającymi kompetencje cyfrowe uczniów i zestawami do pracy z klasą wartością dodaną programu są warsztaty dla nauczycieli oraz wykłady dla rodziców i nauczycieli. Będą one prowadzone przez ekspertów –wolontariuszy z firm - partnerów programu. Warsztaty będą odbywały się w kilku lokalizacjach w całej Polsce, tak aby jak największa liczba nauczycieli miała okazję wziąć w nich udział. Dzięki zawartości programu nauczyciele otrzymają atrakcyjne materiały do pracy z klasą i będą mogli pogłębić swoją wiedzę z tego zakresu, a także z zakresu nowych technologii pod okiem ekspertów, a dzieci i młodzież kształcić umiejętności niezbędne również do wejścia w przyszłości na rynek pracy.

Udział w programie jest bezpłatny dla nauczycieli. Do programu mogą się zapisać nauczyciele z całej Polski. Rekrutacja rozpocznie się 19 września 2017r. na stronie internetowej www.scenariuszelekcji.edu.pl Zapraszamy do zapoznania się ze szczegółami i rejestracji w serwisie.



BROWN
BROTHERS
HARRIMAN

Fundacja 

BRIGHT MINDS
SHARP SOLUTIONS 