

12 czerwca 2019



Podsumowali III edycję Świętokrzyskiej Akademii Młodych Informatyków

W Kieleckim Parku Technologicznym w Kielcach odbył się finał drugiej edycji konkursu „Z Panem Scratchem za pan brat” oraz podsumowany został Projekt Świętokrzyska Akademia Młodych Informatyków realizowany przez Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli oraz Departament Cyfryzacji, Geodezji i Planowania Przestrzennego Urzędu Marszałkowskiego w Kielcach.

Tegoroczna edycja projektu Świętokrzyska Akademia Młodych Informatyków jest kontynuacją poprzednich dwóch edycji, rozszerzoną o kolejne działania związane z nauką programowania oraz wykorzystaniem technologii informacyjnej w procesie dydaktycznym. Głównym jego celem jest upowszechnienie nauki programowania w szkołach naszego

województwa. Ze względu na wdrażane zmiany w nauczaniu informatyki adresatami są nauczyciele, którzy chcą podnieść swoje kompetencje i aktywnie uczestniczyć w procesie upowszechniania nauki programowania. Kolejnym adresatem Projektu są szkoły, które włączając się w jego realizację, mogą aktywnie uczestniczyć w procesie popularyzacji informatyki i programowania poprzez prezentację własnej aktywności w tym obszarze. W roku szkolnym 2018/2019 w ramach Projektu podjęte zostały następujące działania:

- Szkolenia dla nauczycieli związane z nauką programowania.
- Organizacja III edycji konkursu „ Panem Scratchem za pan brat” dla uczniów szkół podstawowych.
- Uruchomienie usługi Office 365 Education w szkołach.
- Szkolenia nauczycieli związane ze wdrożeniem usługi Office 365 Education.
- Prowadzenie witryny projektu.

W różnych formach doskonalenia związanych z nauką programowania uczestniczył **169 nauczycieli**.

Konkurs „ Panem Scratchem za pan brat” Trzecia edycja konkursu „ Panem Scratchem za pan brat” przeprowadzona została w trzech kategoriach:

- uczniowie klas I-III wykonywali w programie Scratch prezentację multimedialną na temat „Najciekawsza przygoda Twojego ulubionego bohatera książkowego”;
- uczniowie klas IV-VII wykonywali w programie Scratch pracę będącą grą edukacyjną na temat „Z biografii wybitnych matematyków”.
- uczniowie klas VII-VIII wykonywali w programie Scratch pracę będącą grą edukacyjną na temat „Szanuję środowisko - z ekologią za pan brat

W konkursie udział wzięło 264 uczniów (28 z klas I-III, 124 z klas IV-VI oraz 112 z klas VII-VIII).

Do finału zakwalifikowanych zostało po 10 uczniów z każdej kategorii. Nagrody dla uczniów ufundowane zostały przez Marszałka Województwa Świętokrzyskiego. Dodatkowo upominki dla finalistów przygotowała firma Microsoft.

Usługa Office 365 Education w szkołach Jednym z celów ogólnych nauczania informatyki jest rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz organizacja i zarządzanie projektami. Środowiskiem sprzyjającym realizacji tego celu może być, udostępniona wszystkim szkołom bezpłatnie usługa Microsoft Office 365 Education.

Narzędzia, takie jak: Word, Excel, Power Point (w wersjach online), Sway, Forms, Class Notebook, Teams, OneDrive, Outlook i wiele innych dają nauczycielom szereg możliwości, które mogą pomóc w realizacji zarówno zajęć z informatyki, jak też innych zajęć edukacyjnych. We wdrożeniu usługi wzięło udział 37 szkół oraz 179 nauczycieli. W każdej szkole uruchomiona i skonfigurowana została dedykowana instancja. Nauczyciele z tych szkół uczestniczyli w szkoleniach mających na celu wskazanie możliwości i sposobów wykorzystania aplikacji dostępnych w chmurze internetowej do prowadzenia zajęć dydaktycznych. W różnych formach doskonalenia związanych ze wdrożeniem usługi uczestniczyło **179 nauczycieli**. Nauczyciele uczestniczący w szkoleniach uzyskali tytuł **Microsoft Innovative Educator**, natomiast 14 szkół otrzymało tytuł **Szkoły w Chmurze Microsoft**.

Prowadzenie witryny projektu

W ramach projektu Świętokrzyska Akademia Młodych Informatyków prowadzona jest witryna internetowa sami.scdn.pl, gdzie oprócz informacji o projekcie, znaleźć można ciekawe artykuły związane z narzędziami informatycznymi przydatnymi w realizacji zajęć informatycznych. Każda szkoła otrzymała w serwisie konto umożliwiające zamieszczanie własnych informacji na temat szkolnych działań związanych z nauczaniem programowania.

W sumie w trzech edycjach projektu ŚAMI uczestniczyło **149 szkół** oraz **611 nauczycieli**.