



„Świętokrzyska Akademia Młodych Informatyków”

Projekt adresowany jest przede wszystkim do uczniów świętokrzyskich szkół, w szczególności szkół podstawowych. Jednak ze względu na planowane zmiany w nauczaniu przedmiotów informatycznych adresatami są również nauczyciele, którzy chcą podnieść swoje kompetencje i aktywnie uczestniczyć w procesie upowszechniania nauki programowania. Kolejnymi adresatami 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 ramach Projektu planowane są różnorodne działania w zależności od odbiorców. Jednym z celów tych działań jest przygotowanie uczniów do udziału w konkursie „Z Panem Scratchem za pan brat” oraz innych konkursach informatycznych prowadzonych na terenie kraju i poza jego granicami.

Projekt objęty został patronatem Marszałka Województwa Świętokrzyskiego oraz Świętokrzyskiego Kuratora Oświaty.

Organizatorem projektu „Świętokrzyska Akademia Młodych Informatyków” jest Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w partnerstwie z Biurem Społeczeństwa Informacyjnego Urzędu Marszałkowskiego Województwa Świętokrzyskiego.

Cele Projektu:

- podniesienie świadomości znaczenia i rangi informatyki w życiu zawodowym i społecznym,
- upowszechnienie nauki programowania w szkołach województwa świętokrzyskiego,
- zwiększenie zainteresowania uczniów programowaniem poprzez udział w konkursach,
- poszerzenie kompetencji nauczycieli związanych z nauczaniem programowania,
- popularyzacja różnych działań związanych z programowaniem, prowadzonych przez organizacje i instytucje krajowe oraz zagraniczne.

Okres realizacji I edycji Projektu

Pierwsza edycja projektu realizowana jest w okresie od września 2016 roku do maja 2017 roku.

Organizacja konkursu dla uczniów szkół podstawowych „Z Panem Scratchem za pan brat”

W okresie styczeń – maj 2017 r. zorganizowany zostanie konkurs programowania w języku Scratch dla uczniów szkół podstawowych. Konkurs będzie się składał z dwóch etapów oraz przeprowadzony zostanie w dwóch kategoriach.

Kategorie konkursu

- Kategoria I – uczniowie klas I–III,
- Kategoria II – uczniowie klas IV–VI.

Etap I

Na tym etapie uczniowie indywidualnie przygotowują projekty w języku Scratch. Praca nad projektem może odbywać się zarówno na zajęciach szkolnych, jak też w domu. Propozycje tematów projektów podane zostaną przez organizatorów w terminie do 16 stycznia 2017 roku. Każdy uczeń wybierze jeden temat. Gotowe prace uczniowie umieszczą na serwerze www.scratch.mit.edu w terminie do 31 marca 2017 roku. Szkoły zgłoszą prace uczniów do oceny przez Wojewódzką Komisję Konkursową.

Etap II (finał)

Uczestnikami finału zostaną uczniowie zakwalifikowani przez Wojewódzką Komisję Konkursową na podstawie oceny prac zgłoszonych w I etapie Konkursu. Z każdej kategorii wyłonionych zostanie maksymalnie 15 finalistów. Finał będzie polegał na publicznej prezentacji projektu przez jego autora w dniu i miejscu podanym przez organizatorów. Prezentacja projektów odbędzie się w formie wystawy towarzyszącej konferencji podsumowującej realizację projektu. Każdy uczestnik będzie miał do dyspozycji komputer, na którym zaprezentuje swój projekt. Wojewódzka Komisja Konkursowa oceni projekty pod kątem zaawansowania technicznego, samodzielności, oryginalności i jakości wykonania.

Na podstawie wyników II etapu Wojewódzka Komisja Konkursowa ustali zdobywców I-go, II-go i III-go miejsca oraz przyzna wyróżnienia w każdej kategorii. Laureatami konkursu zostaną zdobywcy trzech pierwszych miejsc. Wszyscy finaliści otrzymają pamiątkowe dyplomy.

Organizacja konferencji podsumowującej realizację Projektu

Na zakończenie realizacji pierwszej edycji projektu „Świątokrzyska Akademia Młodych Informatyków” planowana jest konferencja, w programie której znajdują się między innymi:

- prezentacje projektów laureatów konkursu „Z Panem Scratchem za pan brat”,
- prezentacje działań szkół uczestniczących w projekcie,
- bieżące informacje związane z wdrażaniem nowej podstawy programowej informatyki,

- prezentacje firm oferujących pomoce i środki dydaktyczne wspomagające nauczanie programowania.¹

¹ Materiał informacyjny opracowano na podstawie treści zamieszczonych na stronie: <https://www.scdn.pl>