

Programowanie, czyli tworzenie aplikacji, to nic innego jak rozmowa. Mówi się, że jest – obok ojczystego i jednego obcego – trzecim językiem, który każdy człowiek powinien znać choćby na podstawowym poziomie, aby rozumieć otaczający go świat i zachodzące w nim zmiany. Psychologowie badając czynniki najsilniej stymulujące rozwój emocjonalny i intelektualny młodzieży, odkryli, że programowanie obok gry na instrumentach jest zdecydowanie najbardziej dobroczynne.

W nowoczesnym społeczeństwie brak podstawowego zrozumienia zasad działania komputerów jest odpowiednikiem analfabetyzmu. Języki programowania uczą kreatywnego myślenia, analitycznego rozwiązywania problemów, pracy w grupach, koncentracji i skrupulatności dedukowania oraz wnioskowania i podobnie jak każdy język, wymagają jedynie dostosowania formy wypowiedzi do odbiorcy.

Nowa podstawa programowa z informatyki nakłada na szkoły na każdym poziomie edukacji obowiązek programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych.

W naszej szkole od 10 lat, z racji większej ilości godzin informatyki na poziomie gimnazjalnym, nauczyciele informatyki wprowadzali na lekcji podstawy algorytmiki i kodowania w języku Logo. Uczniowie na zajęciach dodatkowych zgłębiali tajniki języka C++ przygotowując się do Olimpiad Informatycznych.

Od roku 2015 uczniowie szkoły podstawowej od najmłodszych klas biorą udział w *Godzinie Kodowania* organizowanej w ramach *Tygodnia Edukacji Informatycznej*. Dzieci rozwiązują łamigłówki ze znanymi im bohaterami bajek, tworząc programy z wykorzystaniem gotowych bloków. Poprzez zabawę zapoznają się z pojęciem algorytmu, pętli i funkcji. W tym semestrze w klasach 1 – 3 rozpoczynamy przygodę z grą edukacyjną **Scottie Go!** Najmłodsi uczniowie będą pomagać sympatycznemu kosmiczemu powrócić na swoją planetę, po awarii kosmicznego pojazdu. Uczniowie klas starszych od dwóch lat biorą udział w ogólnopolskim projekcie edukacyjnym „*Mistrzowie Kodowania*” wykorzystując obiektowy język programowania **Scratch**, tworzą gry, historyjki i kartki multimedialne. Młodzież naszego gimnazjum dodatkowo programuje w języku Logo oraz poznaje podstawy **Python** – języka programowania wysokiego poziomu, który ma być wykorzystywany w liceach na maturze z informatyki.

Mamy także świadomość, że przyszłość przyniesie następne zmiany i jesteśmy na to przygotowani, gdyż dynamiczna edukacja nie jest nam obca.