

**Szkoła Podstawowa nr 46  
im. Stefana Starzyńskiego w Warszawie**

**Raport z ewaluacji wewnętrznej**

**Dotyczy 6. wymagania wobec szkoły:  
*Szkoła lub placówka wspomaga rozwój uczniów,  
z uwzględnieniem ich indywidualnej sytuacji***

**W zakresie:**

***Szkoła wspomaga rozwój uczniów  
w zakresie kompetencji informatycznych  
z uwzględnieniem ich indywidualnej sytuacji***

**Opracował zespół w składzie:  
Dorota Maciejewska – Litwiniuk  
Elżbieta Skarżyńska - Gromek**

**Warszawa, czerwiec 2017**

## 1. WSTĘP

Przemiany jakie zachodzą w wielu dziedzinach życia ukazują nowe zadania i kierunki edukacji szkolnej.

Współczesna technologia informacyjna ma olbrzymi wpływ na życie człowieka. Powinno to znaleźć wyraz w procesie nauczania i wychowania, by odpowiednio przygotować dzieci na świadomych odbiorców i użytkowników tej technologii.

Nowa koncepcja kształcenia mówi, że edukacja szkolna powinna wspomagać i ukierunkowywać wielostronny rozwój człowieka, a nie jedynie koncentrować się na przekazywaniu jak największej ilości gotowych faktów. Chcemy, by nauczanie było nastawione na pobudzanie, aktywizowanie i rozwijanie działalności poznawczej.

Z technologią informacyjną związana jest jedna z głównych umiejętności kształconych w szkole, polegająca na poszukiwaniu, porządkowaniu i wykorzystywaniu informacji pochodzących z różnych źródeł.

Korzystanie z technologii informacyjnych w edukacji:

- ułatwia radzenie sobie z niepewnością działania i złożonymi problemami,
- umożliwia całościowe postrzeganie,
- wspomaga pracę twórczą,
- usprawnia organizację pracy,
- ułatwia posługiwanie się wieloma technikami i narzędziami pracy,
- dostarcza środków do indywidualnych i grupowych prezentacji,
- dostarcza środków do skutecznego komunikowania się, ułatwiając pracę w grupie,
- daje możliwość poznania i rozumienia świata poprzez umożliwienie i ułatwienie docierania do rzeczywistych zasobów informacji,
- ułatwia proces uczenia się,
- ułatwia nabywanie umiejętności, zwłaszcza językowych czy podstawowych umiejętności w matematyce i przedmiotach przyrodniczych.

Bardzo istotne jest przygotowanie dziecka do świadomego i mądrego korzystania z komputerów i technologii informacyjnej.

Poniższy raport powstał jako efekt ewaluacji wewnętrznej przeprowadzonej w Szkole Podstawowej Nr 46 im. Stefana Starzyńskiego w Warszawie w roku szkolnym 2016/2017, przez powołany do tego zespół w składzie: Dorota Maciejewska – Litwiniuk i Elżbieta Skarżyńska - Gromek.

W trakcie badań zebrano dane z następujących źródeł:

- wywiady przeprowadzane z nauczycielami, w szczególności z nauczycielem informatyki, z psychologiem i pedagogiem szkolnym oraz z wychowawcami świetlicy,
- ankiety skierowane do nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej (7 osób),
- ankiety skierowane do uczniów klas IV – VI (96 uczniów),
- wpisy nauczyciela informatyki na stronie internetowej szkoły,
- obserwacja uczniów

Na podstawie uzyskanych danych sporządzono poniższy raport, zawierający wyniki badań oraz wnioski, mogące wpłynąć na podniesienie efektów nauczania w naszej szkole.

### 1.1. Cel ewaluacji

Kształtowanie wśród uczniów i nauczycieli postawy większego zaangażowania w rozwój kompetencji informatycznych uczniów z uwzględnieniem indywidualnych potrzeb dziecka

## 1.2. Zakres badań

- 1.2.1. Analiza działań podejmowanych w szkole, mających na celu wspomaganie rozwoju uczniów w zakresie kompetencji informatycznych z uwzględnieniem ich indywidualnej sytuacji
- 1.2.2. Diagnoza oczekiwań i potrzeb uczniów i w zakresie badanego tematu

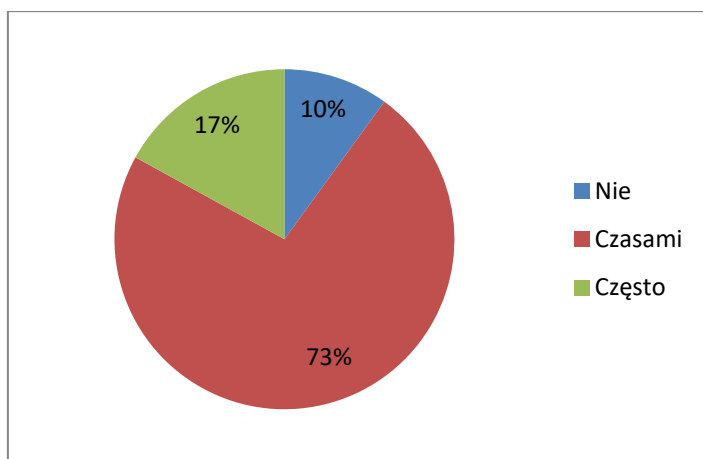
## 1.3. Pytania badawcze

- 1.3.1. Czy szkoła stwarza warunki do rozwijania u uczniów kompetencji informatycznych?
- 1.3.2. W jaki sposób uczniowie wykorzystują w praktyce nabyte w szkole umiejętności informatyczne?
- 1.3.3. W jaki sposób technologia informacyjna wzbogaca sposoby zdobywania wiedzy i umiejętności?
- 1.3.4. Czy uczniowie potrafią sprawnie i skutecznie docierać do informacji oraz krytycznie ocenić znalezione informacje?
- 1.3.5. Czy szkoła stwarza warunki do rozwoju uzdolnień i zainteresowań uczniów informatyką?
- 1.3.6. Jakie formy pomocy organizuje szkoła dla dzieci z trudnościami w nauce umiejętności informatycznych?
- 1.3.7. Czy szkoła ostrzega przed cyberprzemocą i pokazuje jak skutecznie jej unikać i jak się przed nią bronić?

## 2. PREZENTACJA WYNIKÓW BADAŃ

2.1 Analizę wyników badań rozpoczynamy od rozważenia wyników ankiet przeprowadzonych wśród uczniów klas IV - VI .

### Czy na lekcjach jest wykorzystywany komputer/Internet ?



### Na jakich przedmiotach wykorzystywany jest komputer/Internet i w jakiej formie?

Przez uczniów

- na informatyce i technice do wykonywania zadań

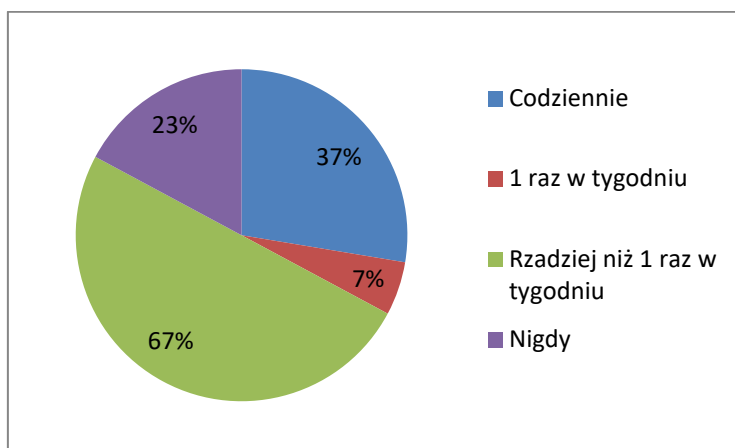
Przez nauczyciela

- na języku polskim (filmy, teksty, informacje),
- na przyrodzie (filmy, prezentacje),
- na historii (filmy, podręcznik multimedialny),
- na języku angielskim (filmy, piosenki),
- na matematyce (filmy edukacyjne, informacje),
- na religii (filmy),
- na plastyce (filmy, wiedza),
- na muzyce (piosenki)

W domu – dodatkowo

z matematyki i języka polskiego – programy „Matlandia”, „Władcy słów”

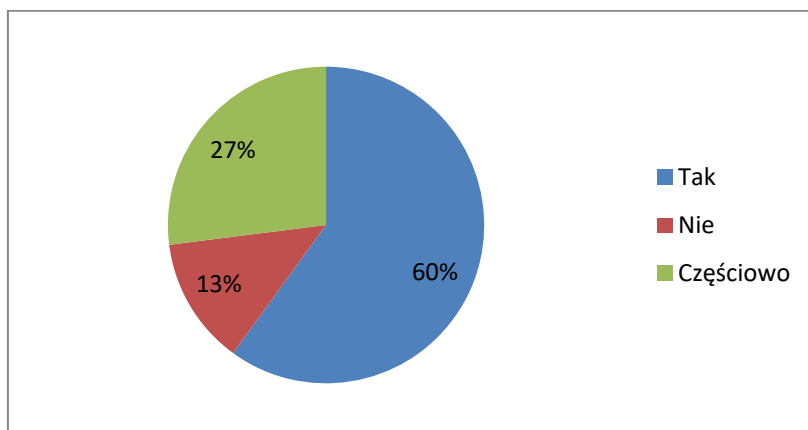
## Jak często wykorzystujesz Internet podczas odrabiania prac domowych (własnej nauki)?



## W jaki sposób korzystasz z komputera /Internetu podczas odrabiania prac domowych?

- „Wyszukuję potrzebne informacje w Internecie”
- „Oglądam filmiki matematyczne”
- „Korzystam z *Zadane.pl*”
- „Wpisuję co jest zadane, czytam, jak ktoś to napisał i kopiuję z przecinkami”
- „Robię prezentacje”

## Czy lekcje informatyki spełniają Twoje oczekiwania?



### Dlaczego tak?

- „Są tam fajne i potrzebne rzeczy”,

- „Są w porządku”,
- „Dużo się uczymy”

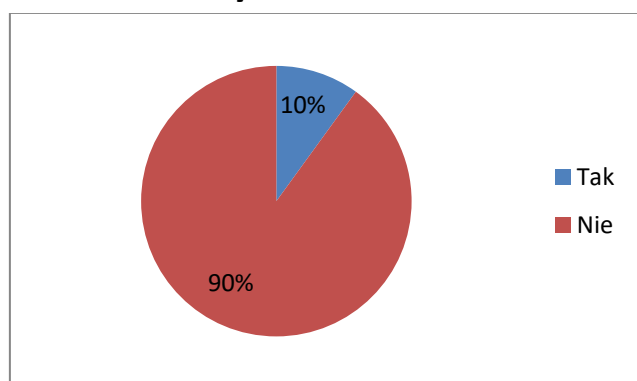
### **Dlaczego nie?**

- „Są za łatwe”,
- „Za dużo muszę”,
- „Często czegoś nie wiem”,
- „Sam muszę wszystko i to jest ciężkie”

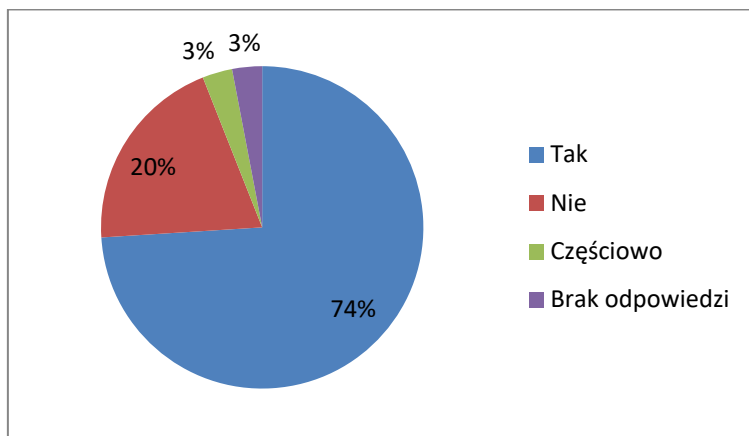
### **O co chciałbyś rozszerzyć lekcje informatyki?**

- „Żeby jej było więcej”
- „Informatyka powinna być 2 razy w tygodniu”
- „Więcej Internetu” ,
- „Obrabianie zdjęć, filmu”,
- „O nauczyciela wspomagającego”,
- „O lepszy sprzęt”
- „O trudniejsze rzeczy nie na ocenę”
- „O tworzenie filmów”,
- „O programowanie bez oceniania”,
- „Robienie strony internetowej”,
- „Jest o.k., o nic”,
- „Więcej gier”,
- „O prace dodatkowe”

### **Czy uczestniczysz w dodatkowych zajęciach informatycznych na terenie szkoły?**



## Czy dodatkowe zajęcia z informatyki spełniają Twoje oczekiwania?



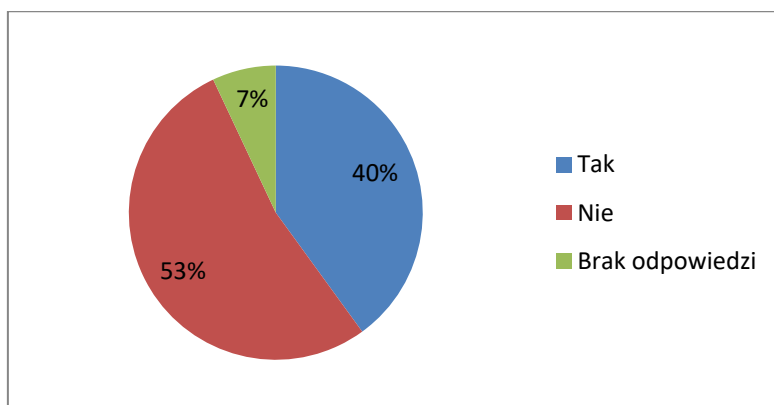
### Dlaczego tak?

- „Są fajne, uzupełniam ewentualne braki”,
- „Tu mogę spokojnie wszystko zrozumieć”

### Dlaczego nie?

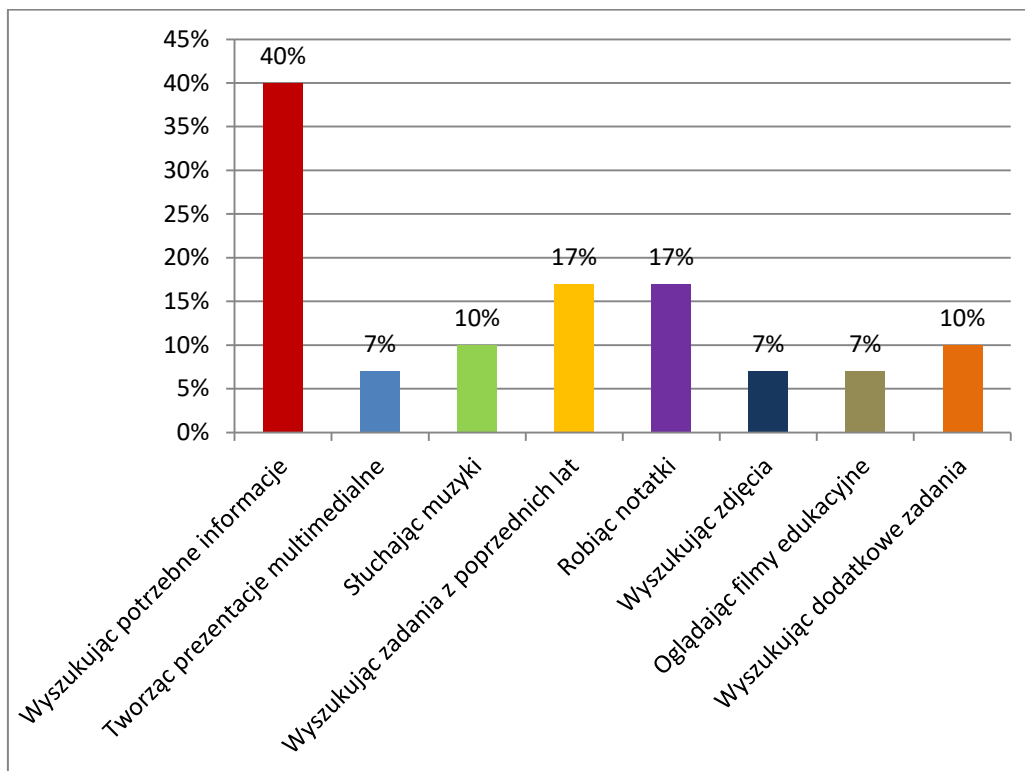
- „Nie mogę na nie chodzić”,
- „Nie są dostępne”,
- „Nie pasuje nam termin”,

## Czy wykorzystujesz komputer/Internet przygotowując się do konkursów przedmiotowych?

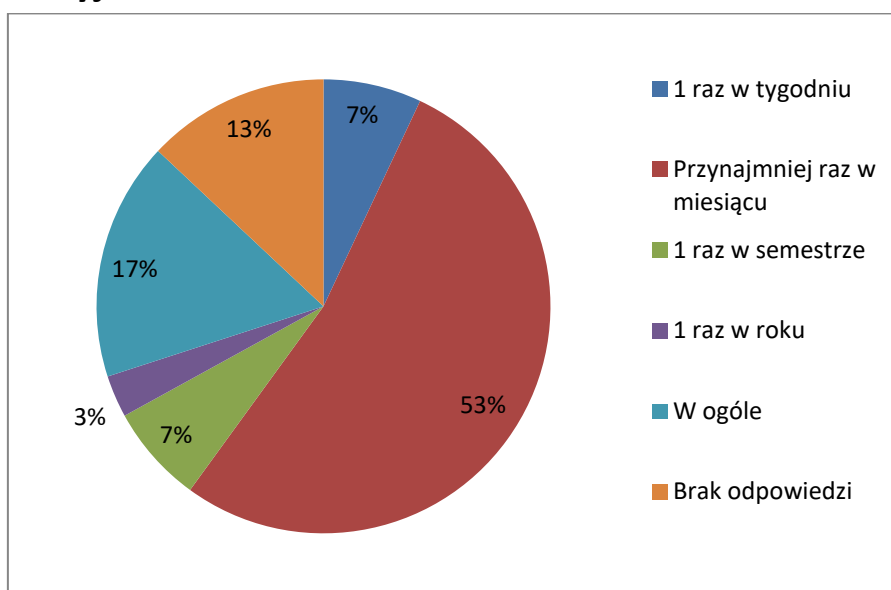




## W jaki sposób wykorzystujesz komputer/Internet przygotowując się do konkursów?



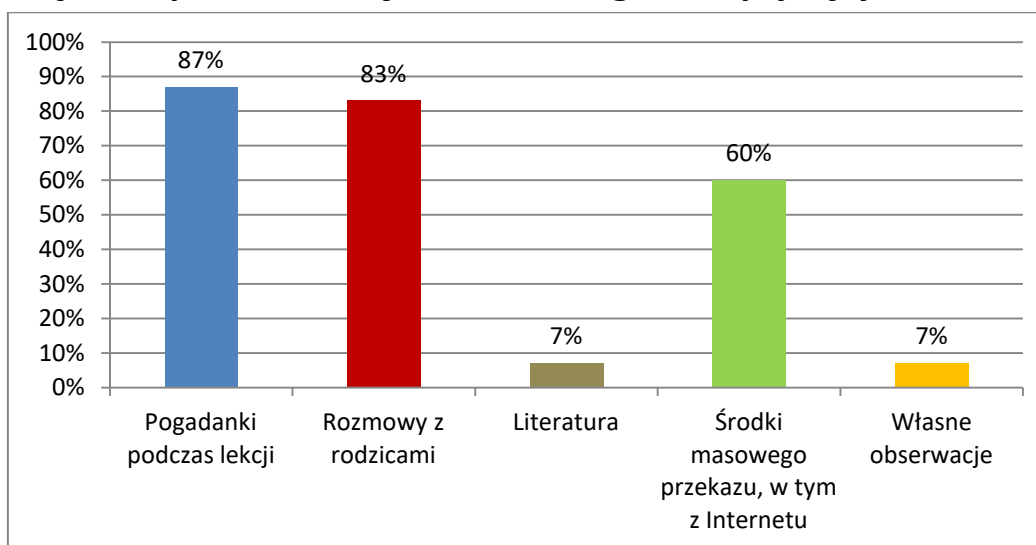
## Jak często przygotowujesz prezentacje multimedialne na zajęcia lekcyjne?



## W jaki sposób udoskonalilibyś zajęcia z wykorzystaniem komputera w naszej szkole?

- „Żeby na lekcjach było więcej filmów”,
- „Więcej Internetu”,
- „Żeby można było samemu korzystać z komputera na lekcji”,
- „Żeby samemu można było przynieść laptop”

## Skąd czerpiesz wiedzę na temat zagrożeń płynących z sieci?



Była też odpowiedź „O tym uczy się maluchy, my to już wiemy”

## 2.2 Analiza ankiet przeprowadzonych wśród nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej

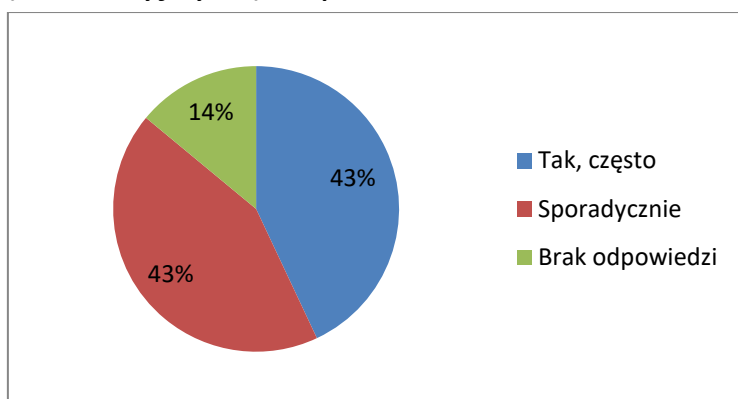
Podczas lekcji informatyki w klasach I - III kształtowane są następujące umiejętności:

- obsługa komputera,
- bezpieczne korzystanie z Internetu,
- korzystanie z programów edukacyjnych,
- korzystanie z programów Word, Power Point oraz Paint.

W naszej szkole nauczyciele wykorzystują komputer /Internet na lekcjach (poza informatyką) w następującej formie:

- filmy dokumentalne oraz edukacyjne,
- prezentacje,
- przygotowane teksty,
- informacje, mapy, zdjęcia z Internetu,
- muzyka,
- podręcznik multimedialny.

Na pytanie „ Czy dzieci korzystają z programów interaktywnych (edukacyjnych) odpowiedziano:



Wymieniono programy:

Scratch, , [www.pisupisu](http://www.pisupisu), [www.uczdziecko](http://www.uczdziecko), [www.superbelfer](http://www.superbelfer),  
[www.wikipedia](http://www.wikipedia)

Nasza szkoła (od marca 2017r.) zarejestrowana jest na platformie edukacyjnej „Scula”.

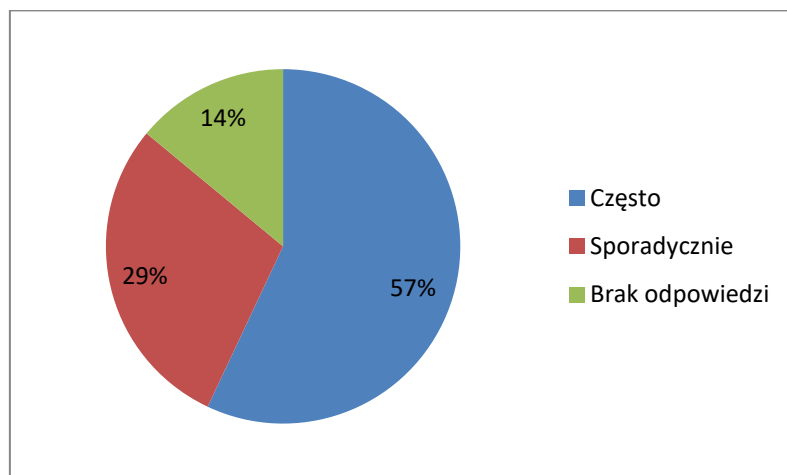
„Scula” to platforma edukacyjna dla dzieci, która pozwala im uczyć się poprzez zabawę. Program obejmuje prawie 40 000 zadań w postaci quizów, misji i gier o różnym poziomie trudności, przeznaczonych dla uczniów klas I - VI szkoły podstawowej oraz dla dzieci w wieku przedszkolnym.

Na uwagę zasługuje fakt, że dzięki pomocy rodziców uczniowie klasy IIc korzystają z tabletów na lekcjach i na kółku matematycznym. W sali jest „wi – fi”.

Są jednak pewne problemy organizacyjno - techniczne i nie zawsze udaje się tablety wykorzystać.

Klasa IIc ma też dostęp do myszki i klawiatury bezprzewodowej.

Odrabiając prace domowe dzieci korzystają z komputera/Internetu:

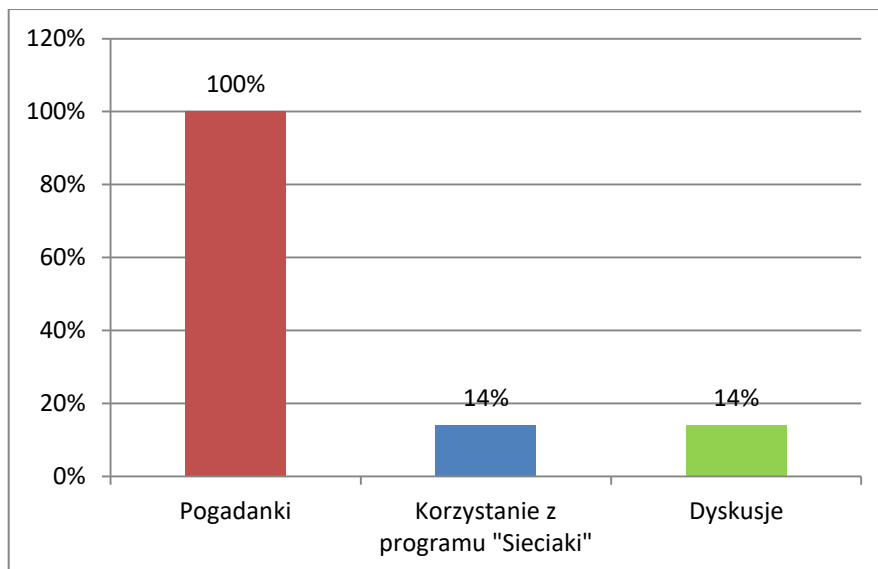


Dzieci szukają informacji na dany temat, wyszukują zdjęcia, przygotowują prezentacje, wykonują rysunki w Power Poincie.

Komputer/Internet wykorzystywany jest także podczas zajęć dodatkowych lub przygotowania do konkursów.

Uczniowie uczą się czytać ze zrozumieniem, wykonują testy, uczą się interaktywnie tabliczki mnożenia, korzystają z edukacyjnych programów interaktywnych, wyszukują informacje, poszerzają swoją wiedzę przygotowując się do konkursów, pracują w programach Exel, Scratch.

Na pytanie „W jaki sposób uwarażliwia Pani dzieci na zagrożenia płynące z sieci osoby ankietowane odpowiedziały:



### 2.3 Analiza rozmów z wychowawcami świetlicy

Dzieci z klas II-IV uczęszczające do świetlicy szkolnej, mają możliwość pogłębiania umiejętności korzystania z Internetu, jako źródła wiedzy oraz rozwijania zainteresowań informatycznych.

Ponadto są one systematycznie uwrażliwiane przez nauczycieli na zagrożenia płynące z sieci.

Uczniowie mają możliwość wyszukiwania informacji niezbędnych do odrabiania prac domowych, m.in. korzystania z Wikipedii, słownika polsko-angielskiego, sprawdzania prawidłowej pisowni wyrazów w języku ojczystym.

Dzieci mogą również korzystać z dostępnych dla nich gier komputerowych, dostosowanych do ich wieku oraz doskonalić umiejętności pracy w programie Paint.

Wszystkie te czynności mogą wykonywać pod nadzorem wychowawców świetlicy, a na komputerach użytkowanych przez uczniów zainstalowane jest specjalistyczne oprogramowanie chroniące przed niewłaściwymi treściami dla dzieci.

Wychowawcy świetlicy prowadząc zajęcia, odtwarzają również filmy edukacyjne i inne, tym samym zagospodarowując czas wolny swoim podopiecznym.

W sali świetlicowej wywieszony jest Regulamin korzystania z komputera, informujący o zasadach bezpiecznego Internetu, w którym znajduje się również telefonia zaufania dla dzieci i młodzieży.

W I semestrze bieżącego roku szkolnego został zrealizowany dla wychowanków świetlicy z klas II-IV cykl zajęć pod hasłem „Bezpieczni w sieci” w ramach realizacji programu międzyszkolnego konkursu „Baw się i ucz! Świetlica szkolna przyjazna uczniowi”

Celem zajęć było:

- zapoznanie uczniów ze wskazówkami bezpiecznego korzystania z Internetu,
- uświadomienie uczniom roli ograniczonego zaufania do tego, co znajduje się w Internecie oraz do osób poznanych w sieci,
- zostały zaprezentowane uczniom zjawiska cyberprzemocy.

Podczas zajęć wychowawcy rozmawiali z dziećmi na temat Internetu.

Przedstawiono dzieciom animację komputerową pod tytułem „Sieciaki”, która posłużyła jako materiał do dalszej dyskusji. Zwracano uwagę uczniom, w jaki sposób mogą uniknąć zagrożeń w Internecie oraz jak prawidłowo reagować w momencie zetknięcia się z nimi. Wspólnie z uczniami zostały opracowane zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, które umieszczono na plakacie.

2.4 Bardzo istotny dla tematu jest wywiad z nauczycielem informatyki w starszych klasach. Poniżej przytoczone są najważniejsze informacje na temat umiejętności osiągniętych przez uczniów klas IV – VI.

Nabywane są (lub poszerzane z klas I –III) podstawowe umiejętności korzystania z następujących programów:

- OpenOffice: Edytor tekstu, Arkusz kalkulacyjny, Prezentacja,
- programy graficzne: Paint, PhotoFiltre,
- wizualne języki programowania: Scratch, Logomocja, , Edytor postaci Logomocji ,
- programy do tworzenia i edycji filmów: Microsoft Photo Story, Windows Live Movie Maker,
- program do nagrywania i edycji dźwięku: Audacity,
- przeglądarka internetowa: Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox.

Ponadto uczniowie poznają zasady:

- bezpieczeństwa pracy w Internecie,
- zabezpieczania komputerów domowych,
- netykiety,
- bezpiecznego uruchamiania stron www

oraz mają świadomość ograniczeń prawnych związanych z korzystaniem z Internetu.

Dzieci tworzą swoje konta pocztowe w serwisie Interklasa.pl, poznają zasady wypełniania formularza rejestracyjnego, zasady definiowania bezpiecznego hasła i wymiany korespondencji elektronicznej.

Potrafią komunikować się w sieci, wiedzą po co używa się skrótów internetowych (akronimów) i emotikonów.

Dla uczniów potrzebujących dodatkowej pomocy, utrwalenia bądź poszerzenia umiejętności, prowadzone były w bieżącym roku szkolnym zajęcia dodatkowe. Były dwie grupy, w jednej było stałych 8 osób i uczniowie, którzy przychodzili w razie potrzeby – razem skorzystało 27 osób, w drugiej 9 stałych uczniów – razem skorzystało 33 uczniów.

Chętni uczniowie biorą udział w Międzynarodowym Konkursie informatycznym „Bóbr”, oraz w konkursie kuratorskim „Mini Logia”.

2.5 Z wywiadów przeprowadzonych z nauczycielami klas IV – VI oraz z pedagogiem i psychologiem szkolnym wynika, że umiejętności informatyczne u uczniów rozwijane są też na innych, poza informatyką przedmiotach – w sposób bierny (oglądanie, korzystanie z informacji) i w sposób czynny.

Uczniowie na lekcjach korzystając z rzutników komputerowych:

- oglądają filmy edukacyjne,
- oglądają prezentacje multimedialne,
- słuchają piosenek, utworów muzycznych,
- korzystają z podręczników multimedialnych,
- oglądają reprodukcje, zdjęcia, mapy
- czytają teksty.

Na lekcjach języka polskiego prezentowane im są fragmenty poezji, prozy odtwarzane przez aktorów.

Nauczyciele prezentują też możliwości wykorzystywania Internetu do własnej nauki, zachęcają do wykonywania przez uczniów prezentacji, poszukiwania informacji, do korzystania z programów, do wykonywania i edycji filmów, zdjęć, kolaży, do korzystania z programów interaktywnych m. in. z języka polskiego „Władcy słów”, z matematyki „Matlandia”.

Korzystanie z programu „Matlandia” od kilku lat w ciągu wybranego miesiąca odbywa się pod kierunkiem nauczycieli matematyki (przez taki czas uczniowie mają możliwość korzystania bezpłatnie z programu), jest obowiązkowe i oceniane. Nauczyciel ma możliwość sprawdzania postępów



uczniów. Odbywa się to głównie jako praca domowa. Na ogół kilku uczniów w klasie (1 – 5 osób) zgłasza, że nie ma możliwości korzystania z Internetu w domu. Dzieci te wykonują zadania w bibliotece lub w pracowni komputerowej.

Na wielu lekcjach uczniowie przedstawiają swoje prezentacje, zdjęcia czy samodzielnie wykonywane filmy.

W roku szkolnym 2016/2017 klasa VIa uczestniczyła w grze czytelniczej „Między nami czytelnikami” zorganizowanej przez Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe.

Uczniowie VIa wzięli udział w dwóch z trzech etapów gry.

Wymogiem pierwszego zadania było wykonanie „Żywego obrazu” (czyli takiego, w którym sami uczniowie byli postaciami) do wybranego fragmentu literackiego i wykorzystanie go do promocji czytelnictwa. Uczniowie wykonali zdjęcia żywym obrazom, edytowali i umieścili je w „chmurze”. Klasa VIa uzyskała wyróżnienie. Zadanie drugie polegało na stworzeniu mashupu, czyli połączenia wybranych elementów przynajmniej dwóch różnych utworów literackich, tak by powstała nowa sensowna całość oraz wykorzystaniu stworzonego dzieła do promocji czytelnictwa. Uczniowie wykonywali film według własnego scenariusza i edytowali go.

Psycholog szkolny przeprowadzał z każdą klasą zajęcia o cyberprzemocy, na których uczniowie byli przestrzegani przed zagrożeniami. Szczególne zainteresowanie uczniów wzbudziły filmiki edukacyjne „Owce w sieci”.

### **3. PODSUMOWANIE WYNIKÓW ANALIZ:**

3.1 Nauczyciele naszej szkoły w miarę możliwości technicznych zapewniają uczniom wiele sytuacji, w których rozwijane są ich umiejętności informatyczne.

- 3.2 Podczas pracy z technologią informacyjną wzrasta zainteresowanie uczniów nauką.
- 3.3 Dzieci uczą się umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów z różnych przedmiotów.
- 3.4 Duża część uczniów naszej szkoły prawidłowo korzysta z lekcji informatyki oraz z komputera w innych sytuacjach związanych z nauką i jest zmotywowana do pracy.
- 3.5 Są uczniowie, dla których programy edukacyjne czy innego rodzaju aktywności informatyczne są motywujące do jakiegokolwiek pracy z danego przedmiotu. Przy tej okazji odnoszą drobny sukces (często jedyny) i wzmacnia to ich poczucie wartości. Takie przypadki obserwowaliśmy na matematyce.
- 3.6 Niepokoi niesamodzielność części uczniów, niechęć lub nieumiejętność samodzielnego szukania rozwiązań. Niektóre dzieci czekają na pomoc, bardzo krótkie, konkretne polecenia i nie są w stanie wykazać własnej inicjatywy.
- 3.7 Spora grupa uczniów niechętnie wykorzystuje komputer czy Internet odrabiając prace domowe. Jeśli zadane jest coś z wykorzystaniem komputera, więcej niż zwykle dzieci nie odrabia pracy domowej.
- 3.8 Dla wielu uczniów technologia informacyjna wiąże się wyłącznie z rozrywką.
- 3.9 Z naszych obserwacji wynika, że czasami gry edukacyjne, zwłaszcza nadmiernie stosowane, mogą przynieść niezamierzoną szkodę. Uczniowie np. bez refleksji zgadują wyniki, nie mają potrzeby pracować z tekstem, mogą mieć trudności z przeczytaniem opowiadania w książce, czy wykonaniem zadania w zeszytach.

- 3.10 W szkole są organizowane zajęcia dodatkowe dla uczniów potrzebujących pomocy, chociaż z powodu trudności z dopasowaniem planu lekcji, w ostatnim roku szkolnym nie mogły uczestniczyć w nich wszystkie zainteresowane dzieci.
- 3.11 Szkoła zapewnia możliwość rozwoju informatycznych zainteresowań uczniów przez: indywidualizację nauczania, zajęcia dodatkowe oraz umożliwienie udziału w konkursach informatycznych.

#### **4. WNIOSKI**

Należy:

- 4.1 Rozwijać kompetencje informatyczne uczniów, stosując różne aktywności informatyczne na lekcjach i w pracach domowych, w zależności od potrzeb i możliwości uczniów.
- 4.2 Wdrażać dzieci do samodzielnej i kreatywnej pracy na lekcjach informatyki i na innych zajęciach.
- 4.3 Zachęcać do bezpiecznego i rozsądnego korzystania z ogólnodostępnych zasobów wiedzy w Internecie przy różnych działaniach.
- 4.5 Przy każdej okazji omawiać zasady netykiety, przestrzegać przed zagrożeniami wynikającymi z nadmiernego korzystania z komputera i z przed zagrożeniami płynącymi z sieci.
- 4.6 Rozmawiać z rodzicami na temat umożliwiania dzieciom kontrolowanej pracy z komputerem i zabezpieczania komputerów domowych przed niepożądanymi treściami.