

Analiza ankiet uczestników projektu eT ŁKKN pt.: „Programujemy, bo lubimy” z dnia 25.06.2018

W projekcie Łódzkiego Klubu Kodujących Nauczycieli „Programujemy, bo lubimy” uczestniczyło 113 dzieci z łódzkich szkół i przedszkoli. 112 spośród nich wzięło udział w ankiecie ewaluacyjnej, odpowiadając na 6 pytań dotyczących działań podejmowanych w Projekcie. Na pytania ankietowe odpowiedziało 75 uczniów z klas 1-4 i 38 przedszkolaków. Wśród ankietowanych było 60 chłopców (53,6%) oraz 52 dziewczynki (46,4%).

Dzieci wskazywały 3 rodzaje aktywności spośród zaproponowanych 6ciu jako te, które podobały się im najbardziej. 88 dzieci (78,6%) wskazało zabawy z robotem OzoBotem jako te, które podobały się najbardziej. Kolejne miejsca w rankingu zajęło programowanie ze Scratchem (48,2%) oraz kodowanie z kubeczkami (45,5%), które nieznacznie wyprzedziło zakodowane obrazki (43,8%). Najmniejszą ilość głosów zebrały karty pracy, na które wskazało tylko 18,8% pytanych.

Dzieci wybierały tylko jedną, ulubioną aktywność spośród 6 zaproponowanych. Na pytanie o najbardziej ulubione zadanie zdecydowana większość - 49,6% respondentów - wskazała zabawy z robotem OzoBotem. 23,9% odpowiedziało, że ulubione jest programowanie ze Scratchem, 15,9% wybrało zadania z kubeczkami, po tyle samo osób opowiedziało się za zakodowanymi obrazkami i matą do kodowania (po 4,4%), a tylko 2 osoby (1,8%) wskazały na zadania z kartami pracy.

Najtrudniejsze dla ankietowanych (42,2%) okazało się programowanie ze Scratchem. 26,5% dzieci wypowiedziało się, że najtrudniejszym zadaniem były karty pracy. 14,7% wskazało na zadanie z robotem OzoBotem, 9,8% - na zakodowane obrazki, a 3,9% - na zadania z matą do kodowania. Najłatwiejsze okazały się dla dzieci zadania z kubeczkami.

Wszyscy respondenci (100%) lubią zabawy z kodowaniem/programowaniem.

Analiza ankiet koordynatorów projektu eT ŁKKN pt.: „Programujemy, bo lubimy” z dn. 25.06.2018

Projekt eTwinning Łódzkiego Klubu Kodujących Nauczycieli „Programujemy, bo lubimy” miał na celu rozwijanie współpracy partnerskiej dotyczącej programowania / kodowania z wykorzystaniem nowoczesnych technologii informacyjno – komunikacyjnych. Realizowany był przez partnerów – 16 nauczycieli z 11 szkół i przedszkoli z terenu Łodzi. Dla przeważającej większości uczestników był on pierwszą próbą włączenia się do społeczności eTwinning. Przeprowadzona za zakończenie projektu ankieta ewaluacyjna wypełniona przez koordynatorów wskazała co następuje:

W naszym gronie znalazło się 11 nauczycieli szkół podstawowych (68,8%) oraz 5 nauczycieli przedszkoli (31,2%). Niektórzy nauczyciele pracowali i realizowali zadania projektowe z tą samą grupą dzieci.

100% ankietowanych odpowiedziało, że lubi uczyć kodowania/programowania. 50% spośród nas zajmuje się kodowaniem mniej niż rok, 37,5% podejmuje takie działania w przedziale czasowym 1-3 lata, 2 osoby (12,5%) mają staż dłuższy niż 3 lata.

Za najbardziej efektywne spośród podejmowanych działań (wskazując 3 wybrane) nauczyciele uznali na równi: programowanie w Scratchu , zabawy na macie do kodowania i zabawy z wykorzystaniem OzoBota (po 56,3%). Kodowanie z kubeczkami uzyskało 43,8% głosów. Tak samo oceniono efektywność zakodowanych obrazków i kart pracy/szyfrowanie/wyznaczanie trasy (po 37,5%).

Najchętniej stosowane przez partnerów projektu były zadania z robotem OzoBotem – wybrało je 37,5% ankietowanych. Taka sama ilość respondentów wybrała zadania z kubeczkami oraz z matą do kodowania (po 18,8%). Na zakodowane obrazki wskazało 12,5% nauczycieli. Najmniej osób (po 6,3%) uznało za najchętniej stosowane zadania ze Scratchem oraz z kartami pracy.

W pytaniu o największy nakład pracy zdecydowana większość – aż 56,3% respondentów - wskazała zadania ze Scratchem. Po tyle samo głosów (12,5%) oddano na zadania z robotem OzoBotem, z kartą pracy oraz z zakodowanymi obrazkami. Mniej pracochłonne dla ankietowanych okazały się zadania z matą do kodowania – 6,3%. Nikt spośród koordynatorów projektu nie wskazał w swoich odpowiedziach zadań z kubeczkami.