

Arkadiusz Szymański

Szkoła, której cyfrowe technologie nie są straszne

ZESPÓŁ SZKOLNO-PRZEDSZKOLNY W WIERZCHUCINIE



Budynek Zespołu Szkolno-Przedszkolnego w Wierzchucinie został oddany do użytku na początku roku szkolnego 2013/2014. Sama konstrukcja szkoły wywierała wówczas olbrzymie wrażenie zarówno na zewnątrz, jak i wewnątrz obiektu. Duża bryła szkoły jest widoczna z daleka i trudno ją pomylić z jakimkolwiek innym budynkiem w naszej miejscowości. Szkoła była od dawna wyczekiwana przez dzieci, nauczycieli oraz samych mieszkańców, stanowiąc ogromną inwestycję dla gminy. Nowe sale, korytarze, łączniki i winda były spełnieniem marzeń niejednego dyrektora szkoły.

Niestety zabrakło pieniędzy na wyposażenie pracowni informatycznej w nowy sprzęt. Choć taka inwestycja była zaplanowana, musieliśmy uzbroić się w cierpliwość. Pierwsze lekcje informatyki zaczęliśmy od teorii, aby później przekładać zdobyte informacje na praktykę. W końcu doczekaliśmy się laptopów do pracowni. Jak na tamte lata był to bardzo dobry sprzęt i oprogramowanie. Wraz z zainstalowanym systemem operacyjnym, pełnym pakietem Office 2013 w wersji profesjonalnej oraz antywirusem na trzy lata, stanowiły one wyzwanie dla nauczyciela informatyki, który mógł w pełni wykorzystać sprzęt do nauki.

W tym momencie pojawiło się pierwsze pytanie – laptopy w pracowni komputerowej posiadały w pełni legalnego Office'a, a nie każdy nauczyciel miał taki pakiet u siebie w domu na prywatnym sprzęcie. Jak to pogodzić?

W marcu 2015 roku odbyło się szkolenie, podczas którego nauczyciel informatyki pokazał nauczycielom różnych specjalności dostęp do Office.com w chmurze. Przedstawił zalety i wady tej platformy, mając świadomość, że nie wszyscy skorzystają z niej od razu. Początki nie były łatwe – niektórzy nauczyciele nie widzieli sensu logowania się przez internet, jednak wraz z lekcjami informatyki, na których uczniowie tworzyli prezentacje na inne przedmioty z wykorzystaniem PowerPointa w chmurze, wszyscy zaczęli stopniowo do-

strzegać wygodę tego rozwiązania – nie potrzeba pendrive'a ani laptopa z pakietem Office – wystarczy internet.

W grudniu 2015 roku szkoła przystąpiła do ministerialnej akcji „Bezpieczna Szkoła Cyfrowa”, podczas której uczniowie, nauczyciele oraz rodzice poznali podstawy bezpieczeństwa cyfrowego. Gościliśmy detektywa do spraw cyberbezpieczeństwa, który poprowadził prelekcję dla uczniów i nauczycieli oraz osobne spotkanie dla rodziców. Po zakończeniu zajęć szkoła otrzymała oficjalny certyfikat BSC, co sprawiło nam ogromną radość, gdyż nasza placówka pojawiła się na mapie bezpiecznych szkół w województwie pomorskim.

W międzyczasie nauczyciel informatyki uczestniczył w zajęciach, które zostały zorganizowane i sfinansowane z kapitału Unii Europejskiej, a dotyczyły robotyki – zupełnie nowej dziedziny w naszym środowisku. Zajęcia te tak bardzo spodobały się zarówno uczniom, jak i nauczycielowi, że przekonał dyrekcję do zakupu modelu Lego Mindstorms Ev3 (na tamte czasy spory wydatek dla szkoły), rozwijając w ramach kółka pasje młodych uczniów w dziedzinie programowania i robotyki. Frekwencja na zajęciach przerosła oczekiwania, dlatego odbywały się one w dwóch grupach co dwa tygodnie.

To był początek, który szybko ewoluował. W kolejnych latach kadra najpierw przeszkoliła się, a potem zakupiono Ozoboty z myślą o nauce programowania dla najmłodszych uczniów oraz tablety i zestawy Lego Boost dla starszych. Nauczyciele aktywnie włączyli się w Europejski Tydzień Kodowania, znany jako Code Week, a wszystkie zajęcia były opisane i zamieszczone na oficjalnej stronie EU Code Week. Szkoła aktywnie uczestniczy w tym wydarzeniu od 2017 roku, czego dowodem są liczne certyfikaty i zaświadczenia.

Listopad 2017 roku był szczególnym momentem w dziedzinie IT dla naszej społeczności szkolnej – otrzymaliśmy jako jedni z nielicznych szkół w województwie pomorskim, certyfikat Microsoft School. Spełniliśmy wszystkie kryteria, które wówczas Microsoft stawiał, aby szkoła mogła dołączyć do sieci MIE Microsoft. Była to przede wszystkim zasługa nauczycieli i uczniów, którzy korzystali z pakietu Office w chmurze oraz nauczyciela informatyki, który koordynował to wraz z Agatą Kapicą, menadżerką programu Microsoft dla Edukacji. Można śmiało powiedzieć, że nasza szkoła na trzy lata przed pandemią w Polsce była po części gotowa na nauczanie zdalne, dysponu-

jąc oprogramowaniem w chmurze, z którego na bieżąco już wtedy korzystali i nadal korzystają nauczyciele i uczniowie.

W tym samym roku uczestniczyliśmy w warsztatach i szkoleniach „Mistrzowie Kodowania Samsung”, aby móc w sposób przejrzysty pokazać uczniom etapy programowania na zajęciach m.in. w środowisku Scratch, zgodnie ze zmieniającą się podstawą programową. Nasi uczniowie nie tylko brali udział w konkursach programowania, ale także osiągnęli w nich wysokie wyniki. Dzięki temu mieli okazję spotkać się z Bohumirem Soukupem, programistą i autorem SGP Baltie oraz wspólnie uczestniczyć w zajęciach programowania.

W 2019 roku szkoła uczestniczyła w Dniach Bezpiecznego Internetu. Liczne plakaty, komiksy i hasła na temat „Dzień Bezpiecznego Internetu: Działajmy razem!” były rozmieszczone na korytarzach szkoły. Dzięki fotorelacji i sprawozdaniu otrzymaliśmy oficjalny certyfikat organizatora wydarzenia – „Safer Internet”.

W tym samym roku grupa chętnych uczniów z kółka informatycznego zbudowała naszą szkołę w środowisku Minecraft. Na rok przed pandemią i nauką zdalną szkoła była w całości odzwierciedlona na serwerach Microsoft Minecraft. Nagrodą dla uczniów był wówczas płatny pakiet Microsoft Minecraft Education, który od zeszłego roku jest darmowy dla uczniów klas 4-8. Ten płatny pakiet Microsoft Education jeszcze wielokrotnie posłużył naszym uczniom. Jego potencjał wykorzystaliśmy prowadząc edukację morską. Na konkurs organizowany przez PODN w Słupsku uczniowie wykonali wszystkie latarnie polskiego wybrzeża w środowisku Minecraft, a także zbudowali model Titanica. Na konkurs gminny, również z edukacji morskiej, zbudowali ORP Błyskawicę. Jak widać, wspólne zainteresowania grupy uczniów i nauczyciela mogą przynieść fantastyczne rezultaty.

W czasach pandemii otrzymaliśmy oficjalną tablicę „Szkoła w Chmurze Microsoft”, która widnieje na głównym korytarzu i przypomina, że wiejska szkoła może równać się ze szkołami miejskimi, a czasami nawet je wyprzedzać.

W 2021 roku część nauczycieli przystąpiła do kursów z Canvy, otrzymując dodatkowo dostęp do wersji edukacyjnej. Wiedzieli, że ta platforma ma ogromny potencjał. Prosta i intuicyjna obsługa oraz wachlarz możliwości: tworzenia plakatów szkolnych i prezentacji zostały pokazane uczniom, którzy nie wiedzieli jeszcze, że z końcem maja 2024 wszyscy otrzymamy dostęp do Canvy przez Zintegrowaną Platformę Edukacyjną, tak jak w przypadku MS Minecraft Education. Widząc efekty pracy w Canvie, rok później przeszkoliliśmy kolejnych chętnych nauczycieli.

W roku 2023 poznaliśmy inne środowisko – Google for Education – głównie w celu porównania efektywności z Office 365. Jednak zmiana na chromebooki nas nie przekonała, zostajemy w całości w „Szkoła w Chmurze Microsoft”.

Na początku roku szkolnego 2023/2024 nasza kadra nauczycielska uczestniczyła w szkoleniu dotyczącym sztucznej inteligencji. Celem było zapoznanie się z najnowszymi technologiami oraz narzędziami z zakresu AI, aby nauczyciele mogli skutecznie integrować je w procesie edukacyjnym. Dzięki temu nabyli oni nowe umiejętności, które pozwolą im wzbogacić swoje metody nauczania oraz lepiej przygotować uczniów do funkcjonowania w cyfrowym świecie.

Nasza szkoła nieustannie się rozwija. Staramy się być na bieżąco z nowinkami technologicznymi, ale także sami eksperymentujemy. W ramach programu „Laboratoria Przyszłości” zakupiliśmy sprzęt do nauki latania dronami, a także przeszkoliliśmy grupę uczniów, którzy otrzymali certyfikaty kompetencji pilota bezałogowego statku w kategorii otwartej (wydawany przez Urząd Lotnictwa Cywilnego).

Co przyniesie przyszłość? Z czym zmierzmy się za kilka miesięcy lub lat? Tego nie wiemy, ale staramy się trzymać rękę na pulsie technologii informacyjnej. Wszystkie nasze działania można obejrzeć na facebookowej stronie Zespołu Szkolno-Przedszkolnego w Wierzchucinie.



Arkadiusz Szymański

Wicedyrektor Zespołu Szkolno-Przedszkolnego w Wierzchucinie, nauczyciel zaangażowany w Microsoft School.