

## CZYM JEST STRATEGIA WOLNYCH I OTWARTYCH IMPLEMENTACJI

SWOI to innowacyjne przedsięwzięcie edukacyjno-społeczne, które po gruntownym zweryfikowaniu jej efektów w szkolnej rzeczywistości, jest w pełni gotowe do włączenia w nurt edukacji w szkołach **podstawowych, gimnazjalnych oraz ponadgimnazjalnych** ogólnokształcących, profilowanych oraz nieprofilowanych infotechnicznie. Strategia ma na celu:

- zainteresowanie uczniów i uczennic specjalnościami informatyczno-technicznymi oraz
- wczesne formowanie kompetencji, kluczowych dla gospodarki opartej na wiedzy.

SWOI jest szczególną formą propozycji treści i metod realizacji zajęć pozalekcyjnych, wykraczającą poza ramowe Programy nauczania i Podstawę programową kształcenia ogólnego. Połączono tu w efektywny sposób:

- tradycyjne i nowatorskie teorie pedagogiczne
- z praktyką edukacyjną.

Dlatego też SWOI zawarto w publikacji, podzielonej na dwa tomy:

- **TOM I pn. Strategia nauczania-uczenia się infotechniki** składa się z:
  - części I: Idee – studium definicyjne oraz
  - części II: Taktyka – studium dydaktyczne.
- **TOM II pn. Program nauczania-uczenia się infotechniki** składa się z:
  - części I: Realizacja – studium metodyczne oraz
  - części II: Narzędzia i wytwory – studium infotechniczne.

Skuteczność edukacyjna SWOI wynika z różnic między proponowaną taktyką i metodyką zajęć pozalekcyjnych, a tradycyjnymi sposobami realizacji kół zainteresowań. Uczestnicy zajęć szkolnych w ramach Strategii mają możliwość nie tylko uczenia się czegoś nowego, innego niż na lekcjach, lecz mogą także bez przeszkód formalnych i technicznych kontynuować samokształcenie w domu, dzięki interaktywnej platformie e-Swoi.pl a także wykorzystaniu wolnego i otwartego oprogramowania oraz otwartego sprzętu, jakim jest Arduino.

## CELE ORAZ STRUKTURA SWOI

Aspekty dydaktyczne oraz metodyczne wykorzystywane w ramach realizacji SWOI w praktyce - stanowiące podstawę i elementy brzegowe realizacji zajęć z uczniami;

- wprowadzenie w ideę wolnego i otwartego oprogramowanie, otwartego sprzętu oraz otwartych zasobów edukacyjnych; omówienie użyteczności tutorialno-repozytorialnego edukacyjno-społecznościowego serwisu e-Swoi.pl;
- warunki prawno-organizacyjne wdrażania SWOI w szkole;
- zajęcia praktyczne z zakresu podstaw mechatroniki w tym: samodzielne zbudowanie układów mechatronicznych z wykorzystaniem zestawu Arduino i oprogramowania Scratch for Arduino.

SWOI uzyskała pozytywną rekomendację udzieloną przez Krajową Sieć Tematyczną w obszarze Edukacja i Szkolnictwo Wyższe oraz Ośrodek Rozwoju Edukacji.

