

## Innowacja z programowania [1]

**Tytuł innowacji: "Bawię się i programuję"**

### **Podstawa prawna**

- Ustawa z 7 września 1991 r. o systemie oświaty (Dz. U. z 2004 r. Nr 256, poz. 2572 z późn. zm.)
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z 9 kwietnia 2002 r. w sprawie warunków prowadzenia działalności innowacyjnej i eksperymentalnej przez publiczne szkoły i placówki (Dz. U. z 2002 r. Nr 56, poz. 506, z późn. zm.)

**Rodzaj innowacji:** programowa, organizacyjna, metodyczna

**Miejsce realizacji:** Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Ociążu

ul. Szkolna 56, Fabianów, 63-460 Nowe Skalmierzyce

### **Innowacja realizowana będzie podczas:**

- zajęć lekcyjnych edukacji wczesnoszkolnej
- zajęć dodatkowych w klasach I-III

**Termin realizacji:** 01.09.2016 – 30.06.2019

**Autorzy innowacji:** Ewa Bolach, Dorota Nowaczyk

**Osoby wspomagające:** nauczyciel informatyki i edukacji wczesnoszkolnej

### **Opis innowacji pedagogicznej:**

#### **1. 1. Uzasadnienie potrzeby innowacji:**

Programy służą nam w wielu aspektach życia codziennego, a intensywny rozwój informatyzacji i cyfryzacji w XXI wieku wymusza zdobywanie nie tylko umiejętności obsługi, ale i nauki programowania. Najlepszym na to momentem jest okres wczesnoszkolny, w którym dzieci szybko uczą się poprzez zabawę, są ciekawe świata i chętne do odkrywania nowych technologii. W nadchodzącym latach znajomość programowania stanie się równie ważna jak umiejętność pisania, czytania, czy liczenia. Innowacją tą, poprzez zabawę z robotami, dzieci będą rozwijać kluczowe w naszych czasach umiejętności logicznego myślenia, kreatywnego podejścia do problemu, współpracy i podstaw języka angielskiego.

#### **1. 2. Cele innowacji pedagogicznej:**

- nauka programowania poprzez zabawę z robotami Dot i Dash,
- poznanie prostych programów do kodowania i programowania,
- rozbudzanie u uczniów kreatywnego myślenia i działania,
- twórcze spędzanie czasu.

#### **3. Spodziewane efekty:**

Uczeń potrafi:

- stworzyć zdarzenie, algorytm, sekwencję, pętle i inne, przy użyciu robotów Dot i Dash,
- posługiwać się prostymi narzędziami i językiem do kodowania,
- dzielić się własnymi pomysłami, poprzez współpracę i prezentację.

#### **4. Sposoby ewaluacji:**

- ankieta skierowana do rodziców i uczniów klas II i III,
- fotorelacje na stronie internetowej szkoły,
- pokazy umiejętności dla społeczności szkolnej i przedszkolnej.

Wyniki ewaluacji opracowane będą pod koniec każdego roku szkolnego. Dokumentacja innowacji pedagogicznej znajdować się będzie w osobnej teczce u nauczycieli prowadzących innowację.

**Source URL:** <https://spociaz.noweskalmierzyce.pl/en/node/1217>

#### **Links:**

[1] <https://spociaz.noweskalmierzyce.pl/en/node/1217>