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/pl/news/innowacja-z-programowania

Links:
[1] https://spociaz.noweskalmierzyce.pl/pl/news/innowacja-z-programowania