

Zajęcia z innowacji pedagogicznej „Bawię się i programuję” [1]



W roku szkolnym 2019/2020 była realizowana innowacja pedagogiczna pt. „Bawię się i programuję”. Innowacja została objęta dziećmi z klas I-II Szkoły Podstawowej im. Jana Pawła II.


Głównymi celami innowacji pedagogicznej są:

- Nauka programowania poprzez zabawy z robotami Dot i Dash
- Poznanie prostych programów do kodowania i programowania
- Rozbudzanie u uczniów kreatywnego myślenia i działania
- Rozwijanie logicznego myślenia
- Twórcze spędzanie czasu

W klasie I zrealizowano 4 godziny zajęć. Były to wprowadzenie do nauki programowania poprzez kodowanie graficzne obrazków, zabawy na macie i interaktywne „Jestem robotem”, wyznaczanie zakodowanej trasy.

W klasie II uczniowie do czasu nauki zdalnej uczniowie uczyli się obsługi robotów Dash, czym podzielili się na wspólnej lekcji z uczniami klasy I. W trakcie kształcenia online uczniowie uczyli się kodowania na platformach matzoo, eduelo, grach uczących kodowania: codeyminky.com i cody.org. Interaktywnie kodowali rysunki i rozwiązywali zagadki logiczne typu escape room na genial.ly.

Ewa Bolach, Dorota Nowaczyk

Załącznik:  [Bawię się i programuję.pdf](#) [2] 2.12MB

Source URL:

<https://spociaz.noweskalmierzyce.pl/pl/news/zaj%C4%99cia-z-innowacji-pedagogicznej-%E2%80%9Ebawi%C4%99-si%C4%99-i-programuj%C4%99%E2%80%9D>

Links:

[1] <https://spociaz.noweskalmierzyce.pl/pl/news/zaj%C4%99cia-z-innowacji-pedagogicznej-%E2%80%9Ebawi%C4%99-si%C4%99-i-programuj%C4%99%E2%80%9D>

[2] <https://spociaz.noweskalmierzyce.pl/sites/zsocioz.noweskalmierzyce.pl/files/attachment/Bawi%C4%99%20si%C4%99%20i%20programuj%C4%99.pdf>