

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

01.02.2021 - 20.06.2021

Klasa 3

Prowadzący - wychowawca
mgr Elżbieta Wiewióra

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

- Innowacja „Kodujemy z Uczymy dzieci programować” jest odpowiedzią na aktualne potrzeby dzieci, wymogi edukacyjne zawarte w podstawie programowej kształcenia ogólnego oraz opublikowane przez Ministerstwo Edukacji Narodowej kierunki polityki oświatowej państwa na rok szkolny 2020/2021.
- Do stworzenia innowacji zainspirował mnie udział w programie edukacyjnym Uczymy dzieci programować, udostępniane uczestnikom materiały dydaktyczne.
- Nie bez wpływu na decyzję o potrzebie wprowadzenia działań innowacyjnych była też sytuacja edukacyjna wywołana pandemią Covid - 19.

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

Głównym celem wprowadzanej innowacji jest rozwijanie u wychowanków uniwersalnych kompetencji, takich jak: logiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów, czy umiejętność pracy zespołowej w sposób najbardziej przyjazny dzieciom: w zabawie, w ruchu, poprzez doświadczanie i eksperymentowanie.

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

Cele innowacji:

- Kształtowanie miękkich kompetencji: rozwijanie logicznego algorytmicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywności,
- Kształtowanie umiejętności pracy w zespołach, szukania kompromisów, optymalnych rozwiązań,
- Bezpieczne i efektywne korzystanie z technologii cyfrowych (cel zgodny z kierunkami realizacji polityki oświatowej państwa na rok 2020/2021)

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

Metody i formy:

- **Metody:** podające, poszukujące, praktycznego działania,
- **Formy:** grupowe, zespołowe, indywidualne

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

Wykorzystywane narzędzia dydaktyczne:

- Narzędzia do kodowania offline (mata do kodowania „Kodowanie na dywanie”, kolorowe kubki, kolorowe kartki, klocki),
- Roboty edukacyjne Ozobot, GeniBot, puzzle do Ozobota,
- Mobilny sprzęt komputerowy z dostępem do internetu,
- Platformy do zdalnego nauczania

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

Korzyści wdrożenia innowacji
(przewidywane osiągnięcia):

Uczniowie:

- Eksperymentują, szukają różnych rozwiązań stawianych im problemów,
- Chętnie pracują w zespołach, dyskutują i szukają kompromisowych rozwiązań, biorąc pod uwagę potrzeby i oczekiwania innych,
- Bezpiecznie, świadomie, czynnie i twórczo korzystają z nowoczesnych technologii.

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

Bloki tematyczne zajęć: edukacja wczesnoszkolna, zajęcia komputerowe (zajęcia uwzględniają podstawę programową kształcenia ogólnego dla pierwszego etapu edukacyjnego, są jej uzupełnieniem, rozszerzeniem, podczas opracowywania szczegółowych scenariuszy wykorzystane zostały materiały dydaktyczne stworzone w ramach programu Uczymy dzieci programować):

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

Luty:

- ◉ W świecie książek, w świecie marzeń,
- ◉ W Internecie może być bezpiecznie,
- ◉ Kuchcikowo ... algorytmy w codziennym życiu,
- ◉ Zimowe zabawy, zimowe doświadczenia,
- ◉ Dbamy o naszą odporność.

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

Marzec:

- ◉ W marcu jak w garncu ... na tropie przysłów,
- ◉ Coraz bliżej wiosna,
- ◉ Woda ... mała kropelka o wielkiej mocy,
- ◉ Pisanki, kraszanki, jajka malowane.

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

Kwiecień:

- ◉ Zakodowany savoir vivre,
- ◉ Pracowita wiosna w polu i w ogrodzie,
- ◉ Dbamy o przyrodę, dbamy o siebie-
tworzymy algorytm naszego dobrostanu,
- ◉ Poznajemy Polskę.

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

Maj:

- ⦿ Zakodowane zawody,
- ⦿ Wiosenna łąka kolorami zakodowana,
- ⦿ Moja kochana mama,
- ⦿ Bujamy w obłokach- zaprogramowane marzenia.

Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

Czerwiec:

- ◉ Dzieckiem być...
- ◉ Moja rodzina,
- ◉ Coraz bliżej lato ... wakacje bezpiecznie zaprogramowane.

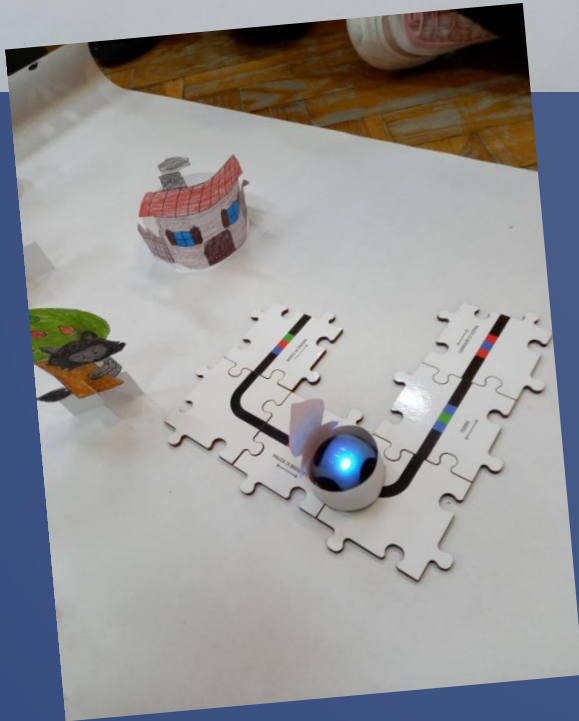
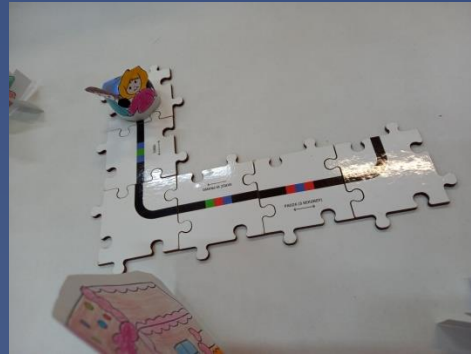
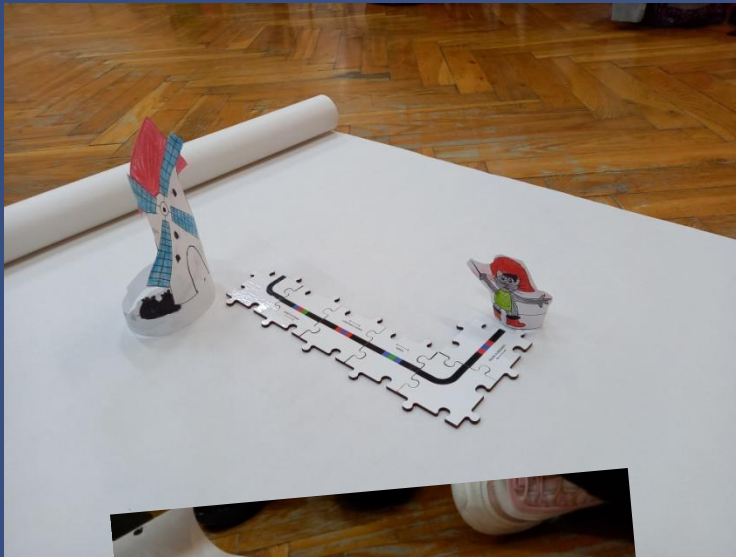
Realizacja innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”

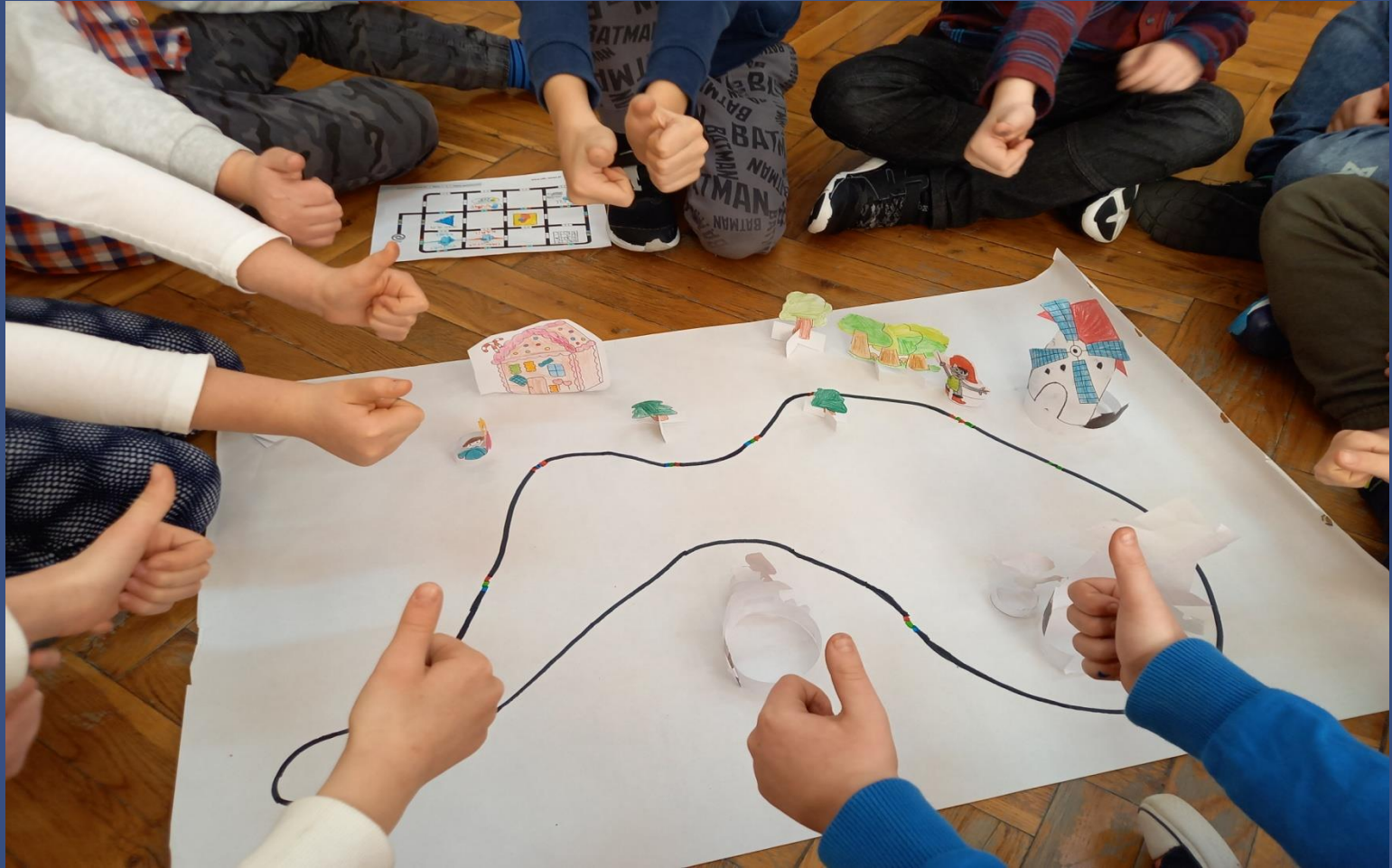
Dodatkowo realizowane będą zadania z kodowania z okazji nietypowych świąt (wybrane) :

Walentynki, Dzień Kota, Dzień Kobiet, Dzień Matematyki, Światowy Dzień Żaby, Dzień Wiosny, Światowy Dzień Wody, Międzynarodowy Dzień Teatru, Dzień czekolady, Dzień Ziemi, Dzień Flagi, Dzień Strażaka, Dzień Bibliotekarza i Bibliotek, Dzień Dziecka.

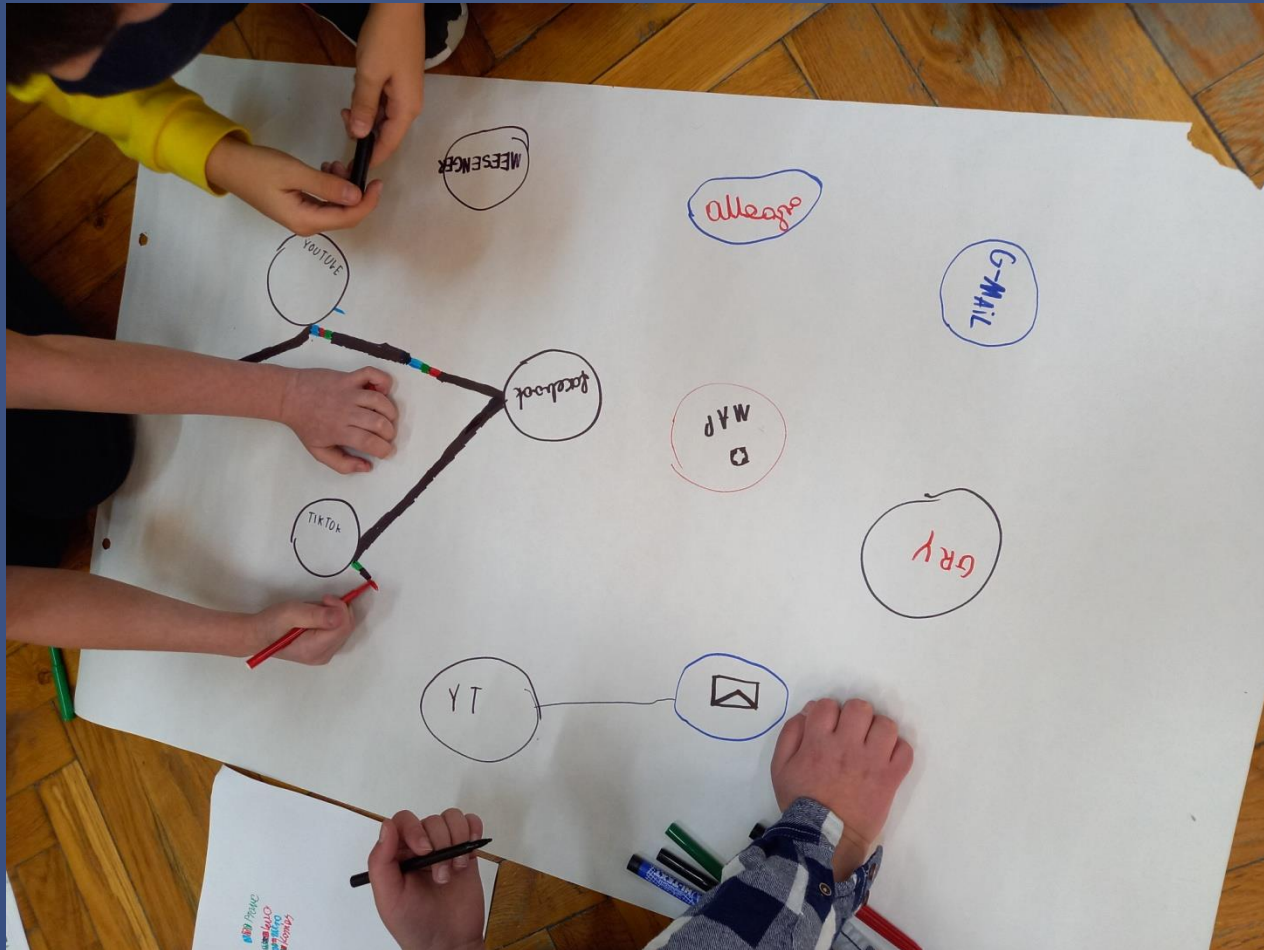
W świecie książek, w świecie marzeń.

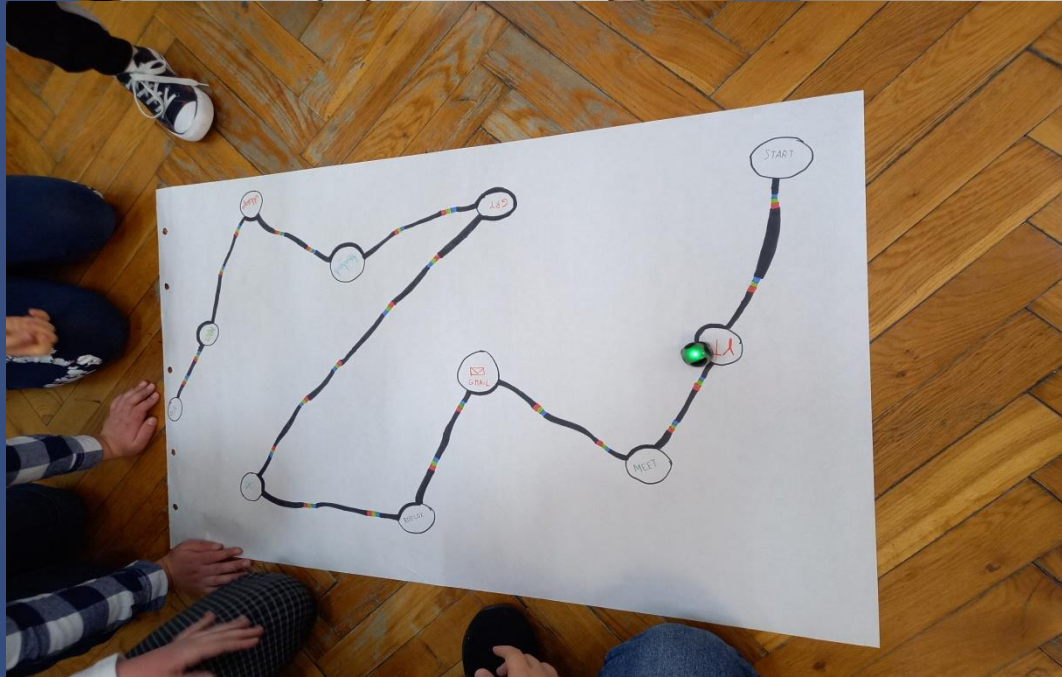
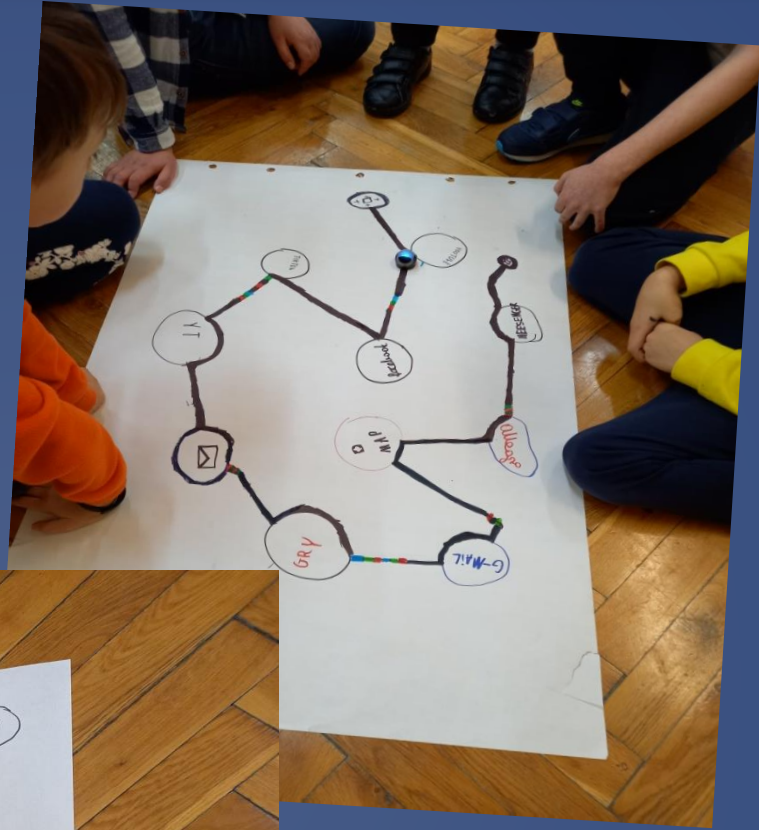
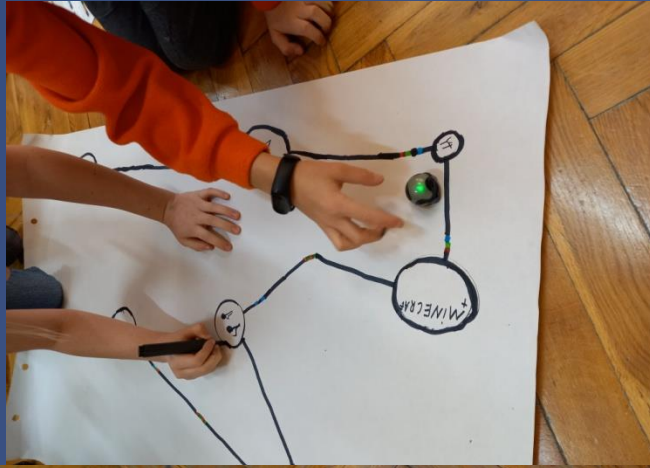






W Internecie może być bezpiecznie





Kuchcikowo... algorytmy w codziennym życiu

Cele ogólne:

- ◉ Wspólne szukanie definicji słowa „algorytm”,
- ◉ Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- ◉ Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- ◉ Kształtowanie orientacji na kartce papieru.

Cele operacyjne:

Dziecko

- ◉ Poszukuje definicji słowa „algorytm”, oraz przykładów algorytmów w codziennym życiu,
- ◉ Wie jak powinny być ułożone sztuczki (podstawowe, najczęściej używane) w stosunku do talerza,
- ◉ Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- ◉ Potrafi stworzyć kod przy pomocy symboli graficznych,
- ◉ Potrafi ułożyć obrazki na kartce papieru zgodnie z podanym położeniem np.: na środku, nad, po prawej stronie itp.,
- ◉ Chętnie pracuje w zespołach.



Ogólnopolski
program

UCZYNIĆ DZIECI PROGRAMOWAĆ



Temat: Kuchcikowo - szukamy algorytmów w codziennym życiu
- scenariusz zajęć z elementami kodowania



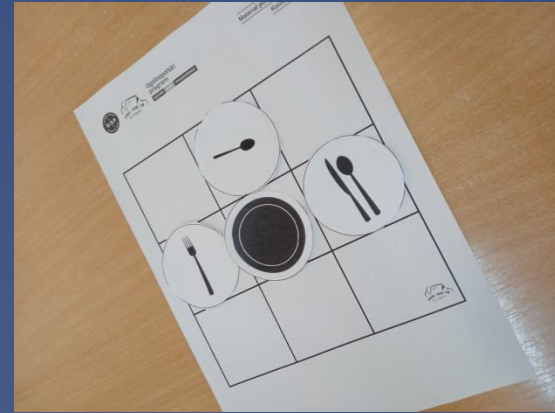
Ogólnopolski
program

Materiał pomocniczy U2
Kuchcikowo



Ogólnopolski
program





Zimowe zabawy, zimowe doświadczenia

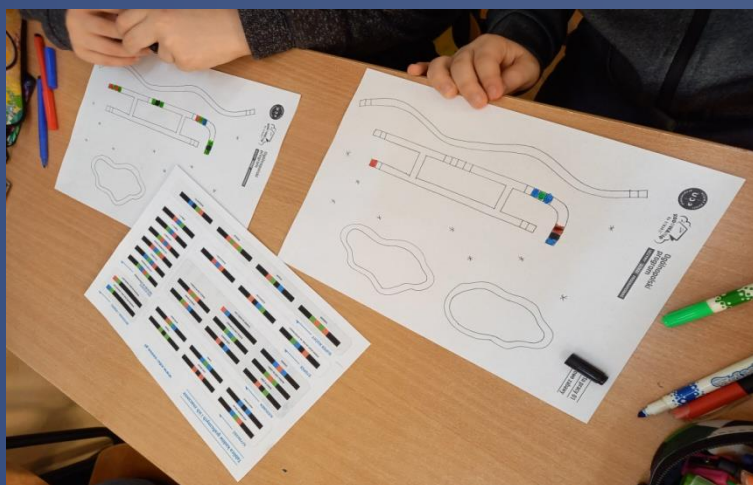
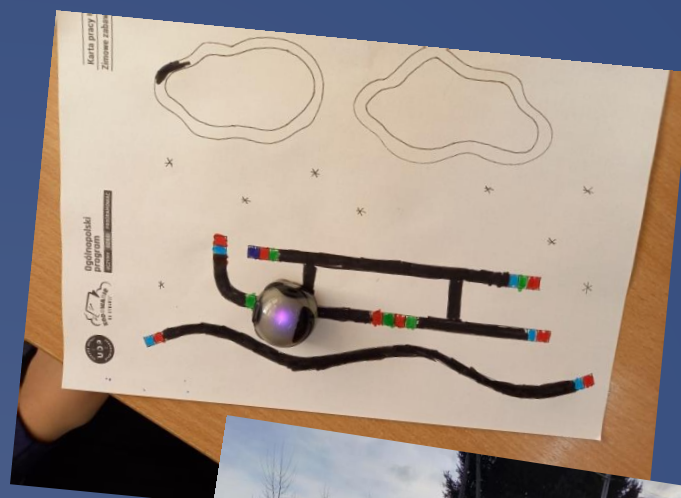
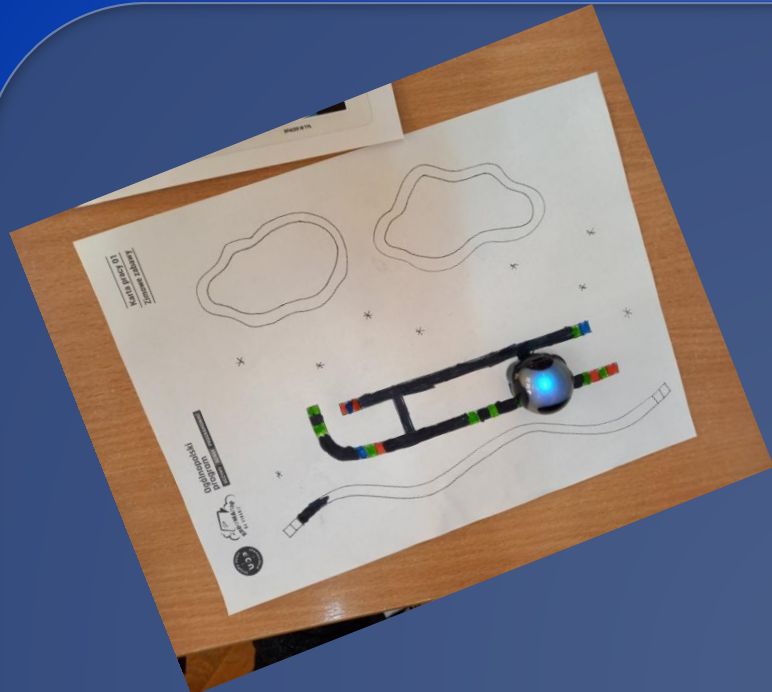
Cele ogólne:

- ⦿ Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- ⦿ Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- ⦿ Kodowanie robota Ozobot zgodnie z podanymi warunkami,
- ⦿ Wspólna zabawa.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- ⦿ Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- ⦿ Uzupełnia trasę dla robota kodami, zgodnie z podanymi warunkami,
- ⦿ Wie, w jaki sposób zakodować robota Ozobot,
- ⦿ Chętnie pracuje zespołowo lub w parach.





Dbamy o naszą odporność

Cele ogólne:

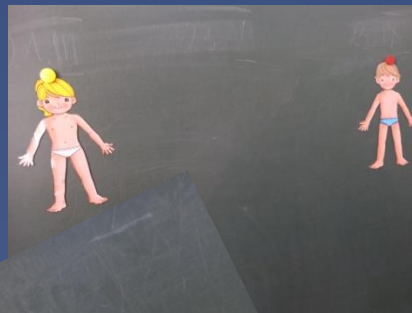
- Poszerzenie wiadomości na temat zdrowia,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie orientacji przestrzennej,
- Kształtowanie kompetencji kluczowych ze szczególnym naciskiem na kompetencje cyfrowe,
- Programowanie robota GeniBot przy pomocy specjalnych kart,
- Rozwijanie kreatywności.

Cele operacyjne:

Dziecko

- Potrafi oszacować odległość,
- Potrafi utworzyć przy pomocy specjalnych kart program dla robota GeniBot,
- Wie, w jaki sposób wgrać program do robota GeniBot,
- Chętnie pracuje w zespołach.





W poszukiwaniu wartości- empatia.

Cele ogólne:

- Wprowadzanie w świat wartości,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie kreatywności,
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Jest twórcze,
- Potrafi wczuć się w sytuację innych osób,
- Mówi o swoich emocjach,
- Stara się pomagać innym (na miarę swoich możliwości),
- Chętnie pracuje w zespołach.



W marcu jak w garncu ... na tropie przysłów

Cele ogólne:

- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie orientacji przestrzennej,
- Kształtowanie kompetencji kluczowych ze szczególnym naciskiem na kompetencje cyfrowe,
- Programowanie robota GeniBot przy pomocy specjalnych kart,
- Rozwijanie kreatywności.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- Wie, jakie jest znaczenie przysłowia „w marcu jak w garncu”,
- Potrafi oszacować odległość,
- Potrafi utworzyć przy pomocy specjalnych kart -program dla robota GeniBot,
- Wie, w jaki sposób wgrać program do robota GeniBot,
- Chętnie pracuje w zespołach.



W marcu jak w garncu... z wykorzystaniem prezentacji Genially

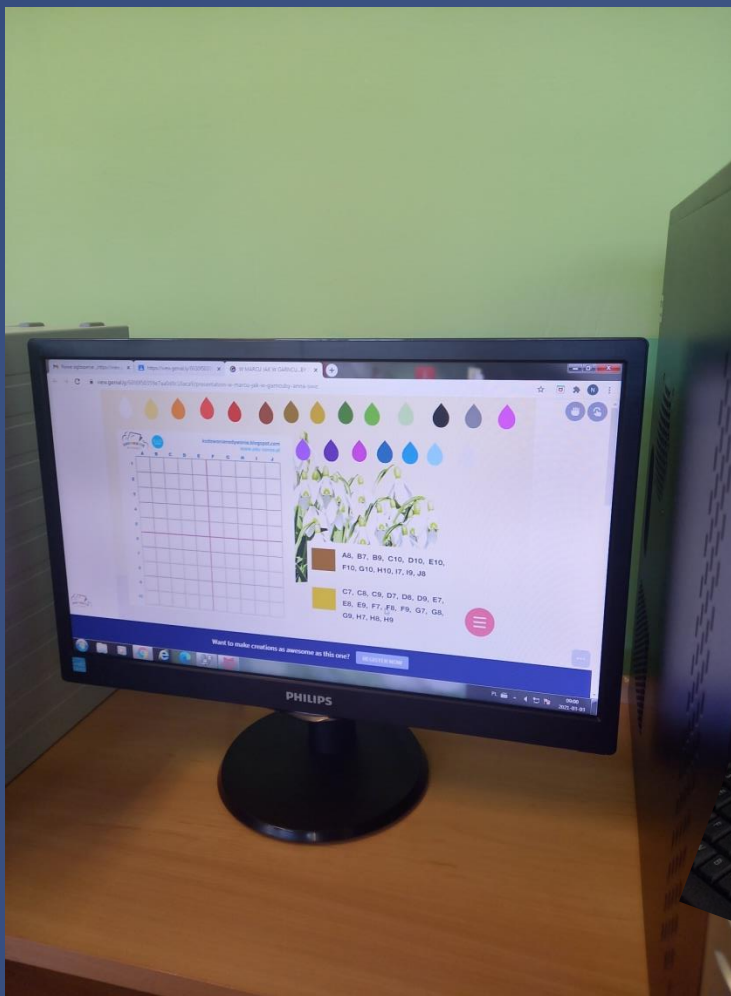
Cele ogólne:

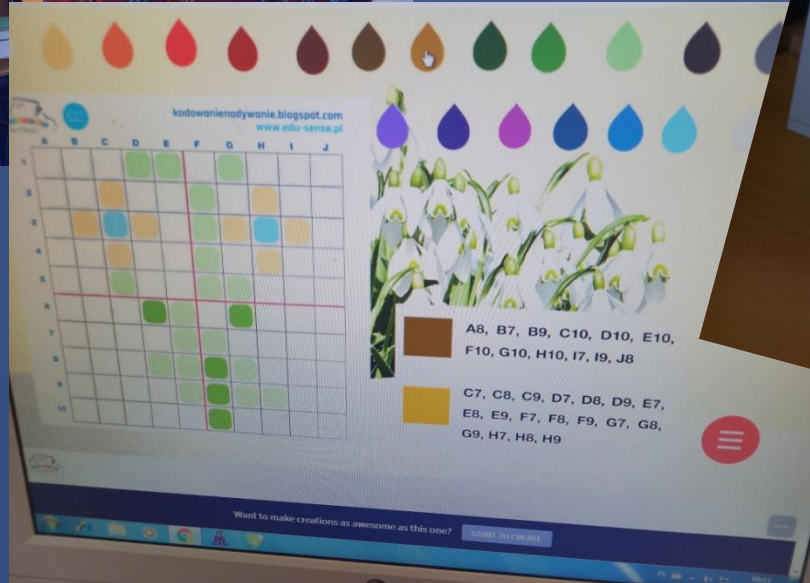
- Rozwijanie miękkich kompetencji (logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- Oswajanie z nowoczesnymi technologiami.

Cele operacyjne:

Dziecko

- Wie, co znaczy przysłowie „w marcu jak w garncu”,
- Potrafi ułożyć obrazek na podstawie podanych koordynatów,
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Jest twórcze,
- Skupia uwagę na wykonywanym zadaniu.







Coraz bliżej wiosna- robot GeniBot oraz Genially

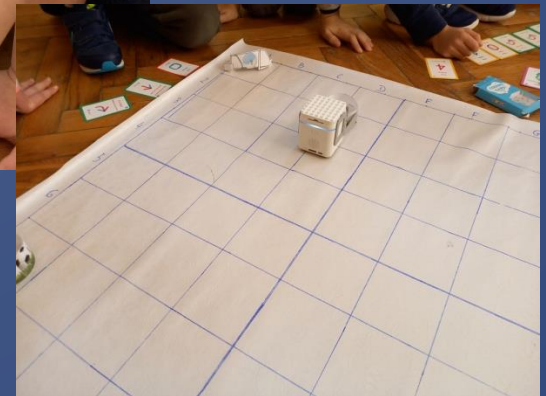
Cele ogólne:

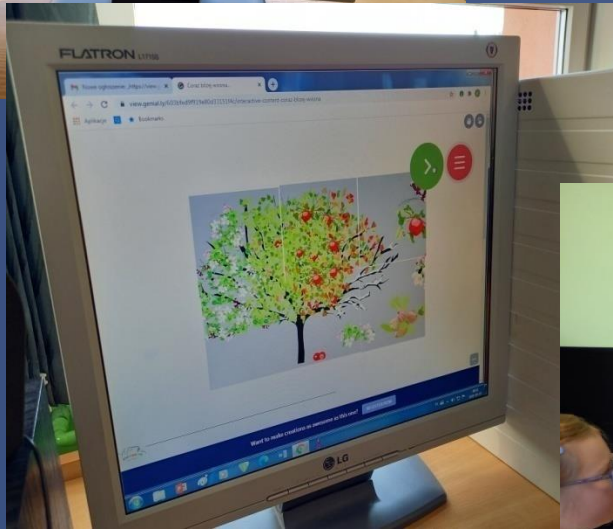
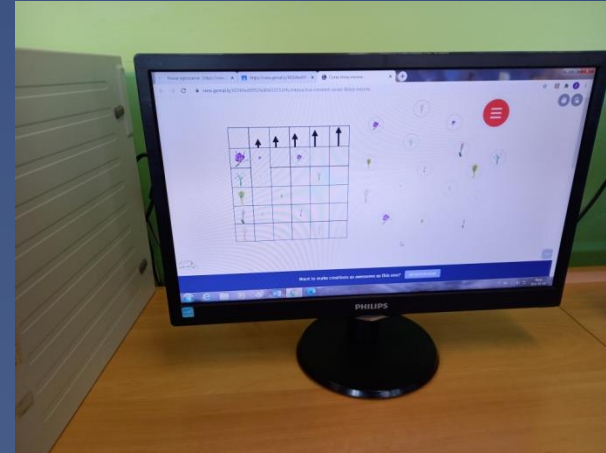
- Poszerzenie wiadomości na temat pór roku,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie orientacji przestrzennej,
- Kształtowanie kompetencji kluczowych ze szczególnym naciskiem na kompetencje cyfrowe,
- Programowanie robota GeniBot przy pomocy specjalnych kart,
- Rozwijanie kreatywności.
- Oswajanie z nowoczesnymi technologiami.

Cele operacyjne:

Dziecko

- Wie, kiedy jest kalendarzowy pierwszy dzień wiosny, lata, jesieni i zimy,
- Zna charakterystyczne symptomy poszczególnych pór roku,
- Potrafi oszacować odległość,
- Potrafi utworzyć przy pomocy specjalnych kart program dla robota GeniBot,
- Wie, w jaki sposób wgrać program do robota GeniBot,
- Chętnie pracuje w zespołach
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów.





Woda ... mała kropelka o wielkiej mocy

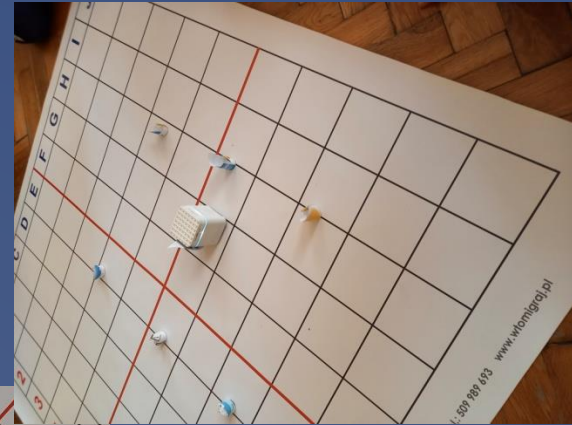
Cele ogólne:

- Poszerzenie wiadomości na temat wody,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie orientacji przestrzennej,
- Kształtowanie kompetencji kluczowych ze szczególnym naciskiem na kompetencje cyfrowe,
- Programowanie robota GeniBot przy pomocy specjalnych kart,
- Rozwijanie kreatywności.

Cele operacyjne:

Dziecko

- Wie, jak wygląda obieg wody w przyrodzie,
- Wie, jaka jest rola wody w przyrodzie,
- Potrafi oszacować odległość,
- Potrafi utworzyć przy pomocy specjalnych kart program dla robota GeniBot,
- Wie, w jaki sposób wgrać program do robota GeniBot,
- Chętnie pracuje w zespołach











Pisanki, kraszanki, jajka malowane

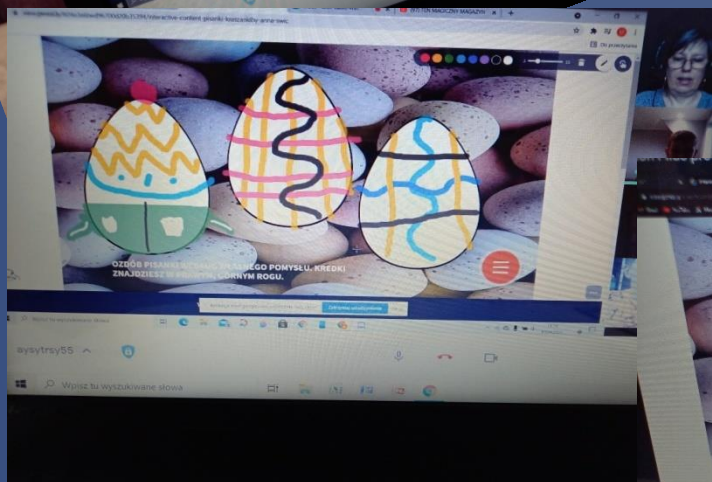
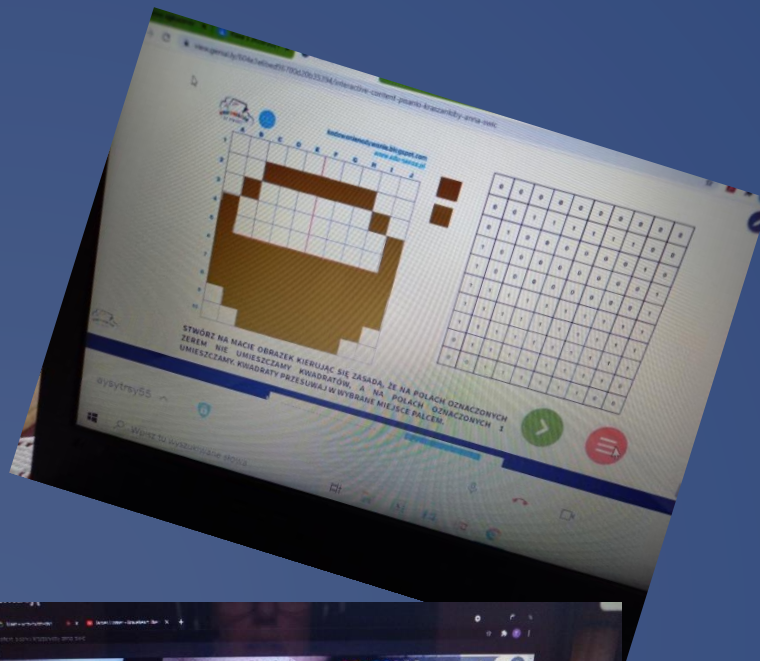
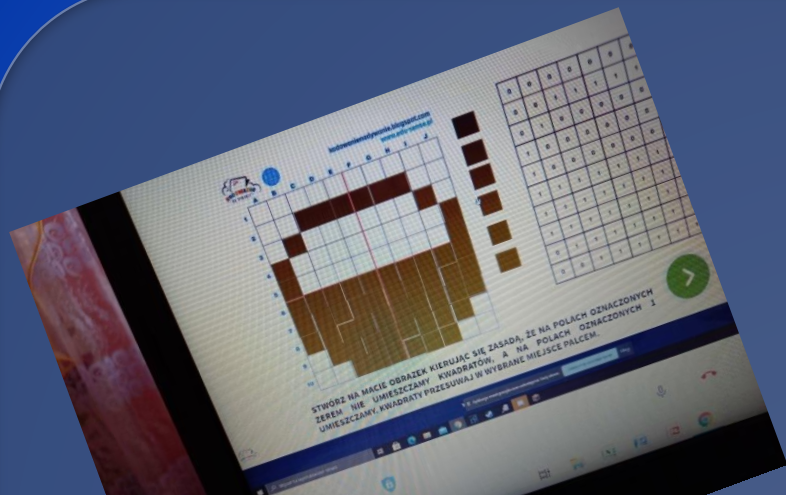
Cele ogólne:

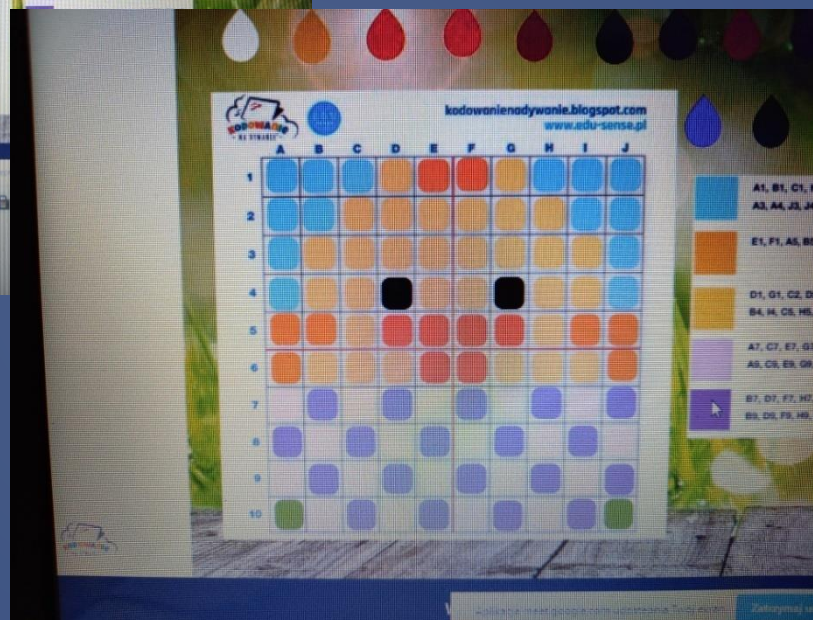
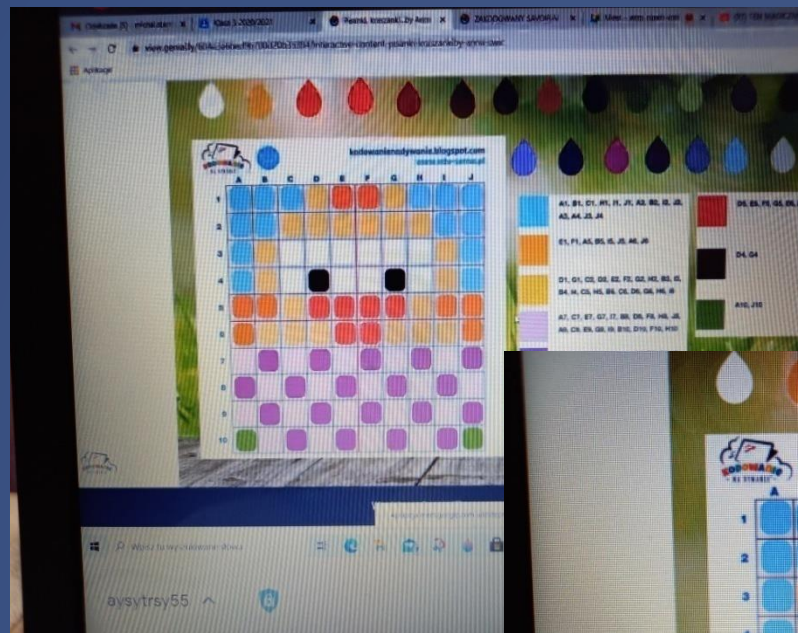
- Rozwijanie miękkich kompetencji (logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- Oswajanie z nowoczesnymi technologiami.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- Wie, czym się różnią pisanki od kraszanek,
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Potrafi stworzyć wzór na podstawie podanych współrzędnych,
- Potrafi stworzyć wzór na podstawie kodu binarnego,
- Jest twórcze,
- Skupia uwagę na wykonywanym zadaniu.





Pracowita wiosna w sadzie i w ogrodzie

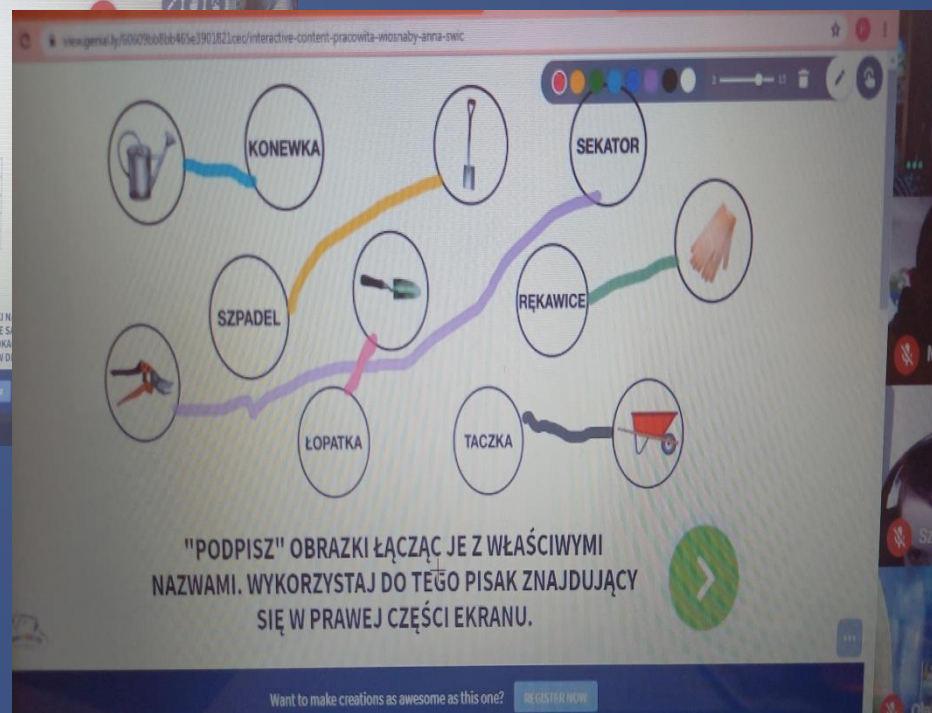
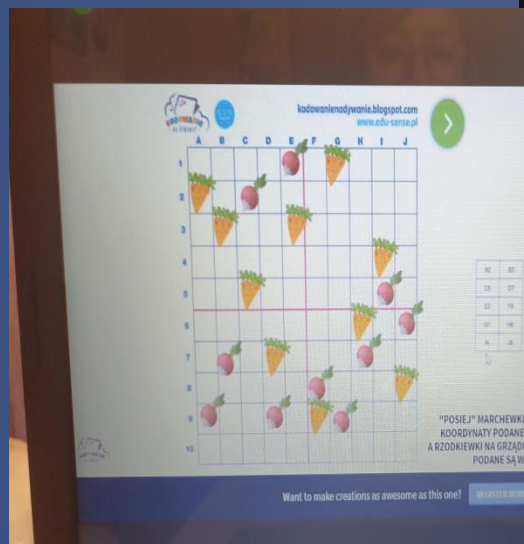
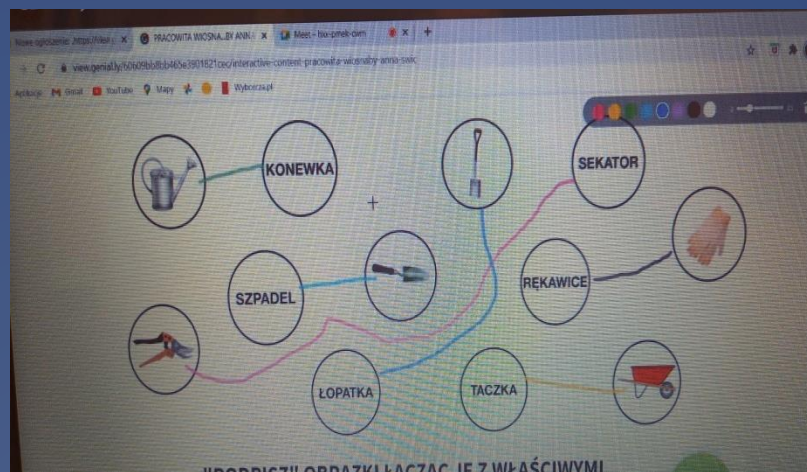
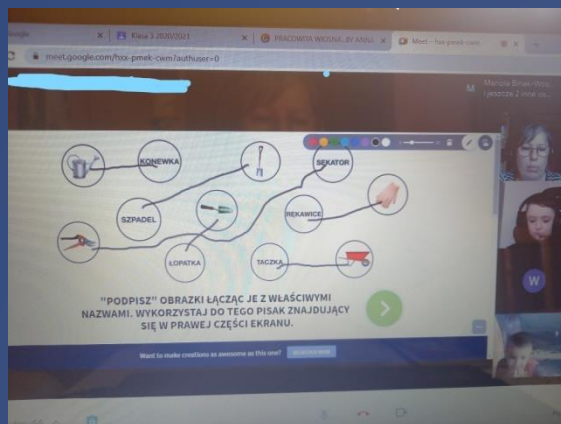
Cele ogólne:

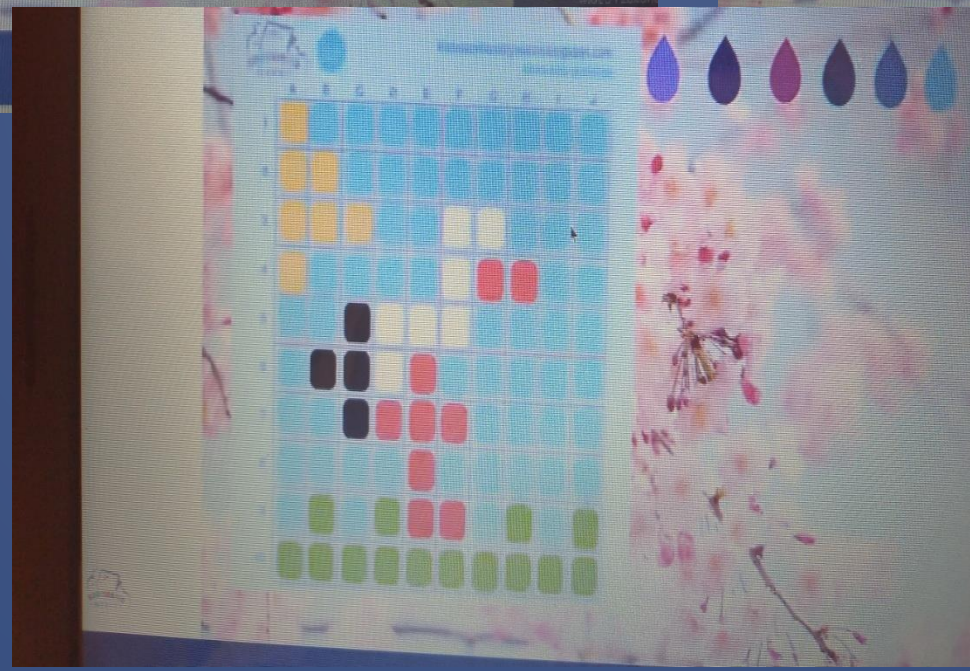
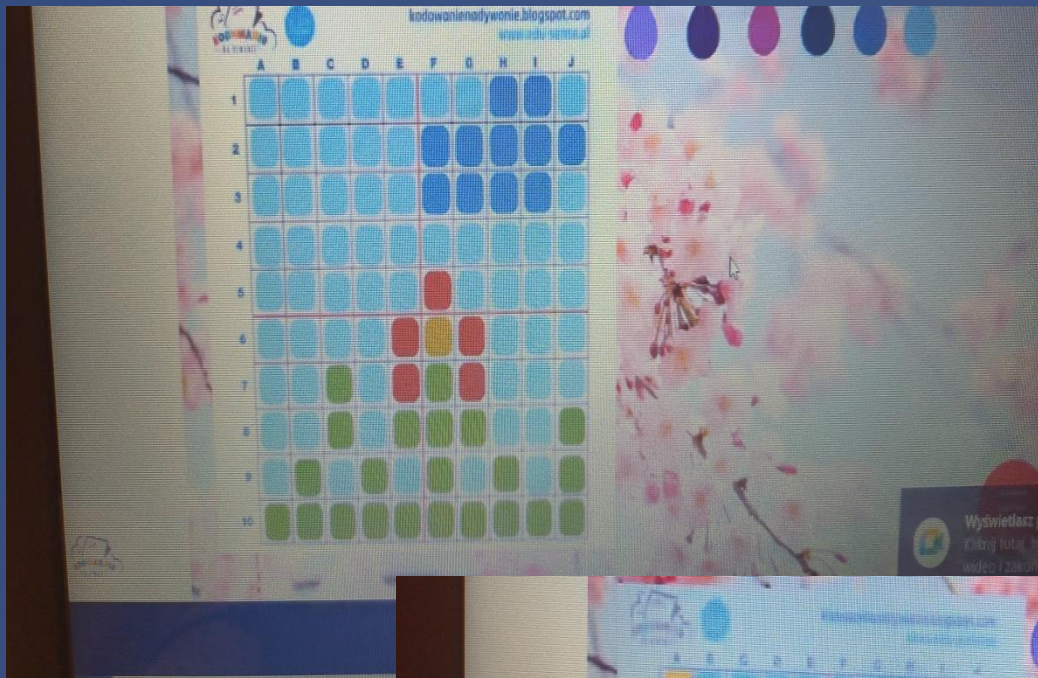
- Poszerzenie wiadomości na temat wiosennych prac w ogrodzie,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- Oswajanie z nowoczesnymi technologiami.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- Potrafi nazwać narzędzia ogrodnicze,
- Potrafi odnaleźć właściwe pola na podstawie podanych koordynatów,
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Jest twórcze,
- Skupia uwagę na wykonywanym zadaniu.





Dbamy o przyrodę, dbamy o siebie - tworzymy algorytm naszego dobrostanu

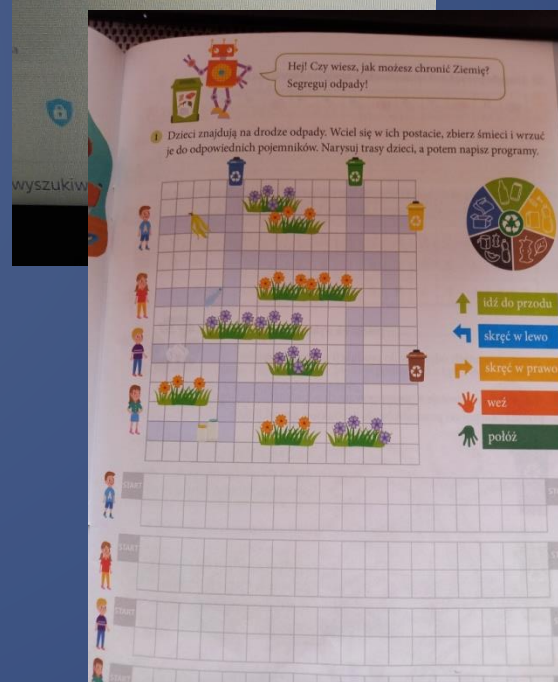
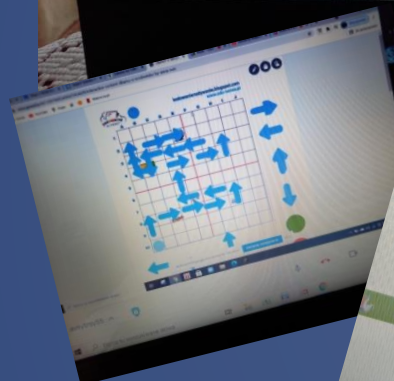
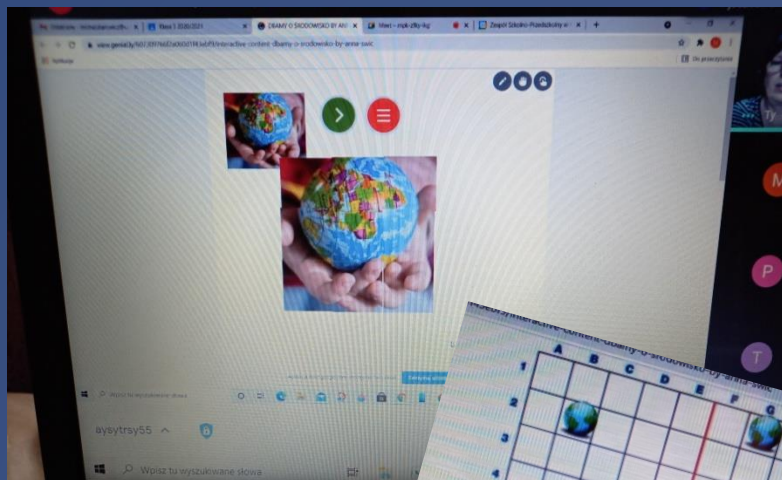
Cele ogólne:

- ⦿ Poszerzenie wiadomości na temat ochrony środowiska,
- ⦿ Rozwijanie miękkich kompetencji (logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- ⦿ Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- ⦿ Oswajanie z nowoczesnymi technologiami.

Cele operacyjne:

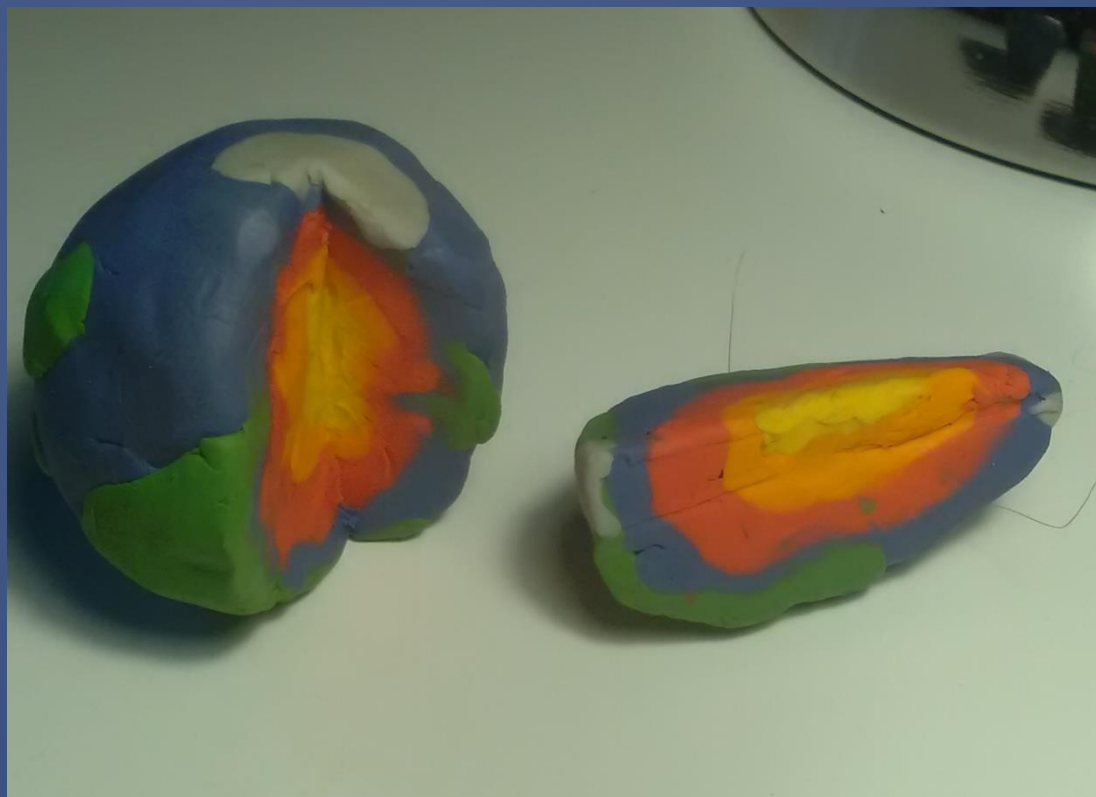
Dziecko:

- ⦿ Potrafi określić współrzędne wskazanych pól na kratownicy,
- ⦿ Potrafi złożyć obrazek w całość,
- ⦿ Potrafi stworzyć przy pomocy symboli graficznych kod, uwzględniając podane warunki,
- ⦿ Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- ⦿ Jest twórcze,
- ⦿ Skupia uwagę na wykonywanym zadaniu.



Dbamy o przyrodę, dbamy o siebie- tworzymy algorytm naszego dobrostanu

Uczniowie wykonali prace plastyczne: kwiaty z nakrętek, makietę kuli ziemskiej, prace rysunkowe.



Poznajemy Polskę

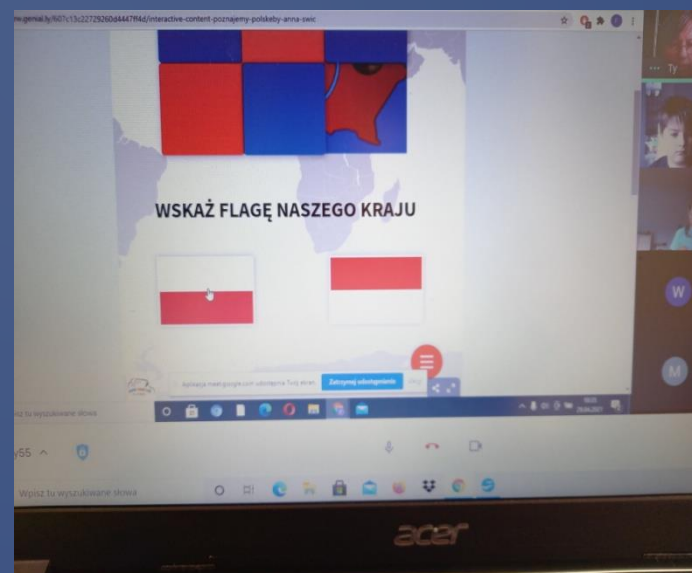
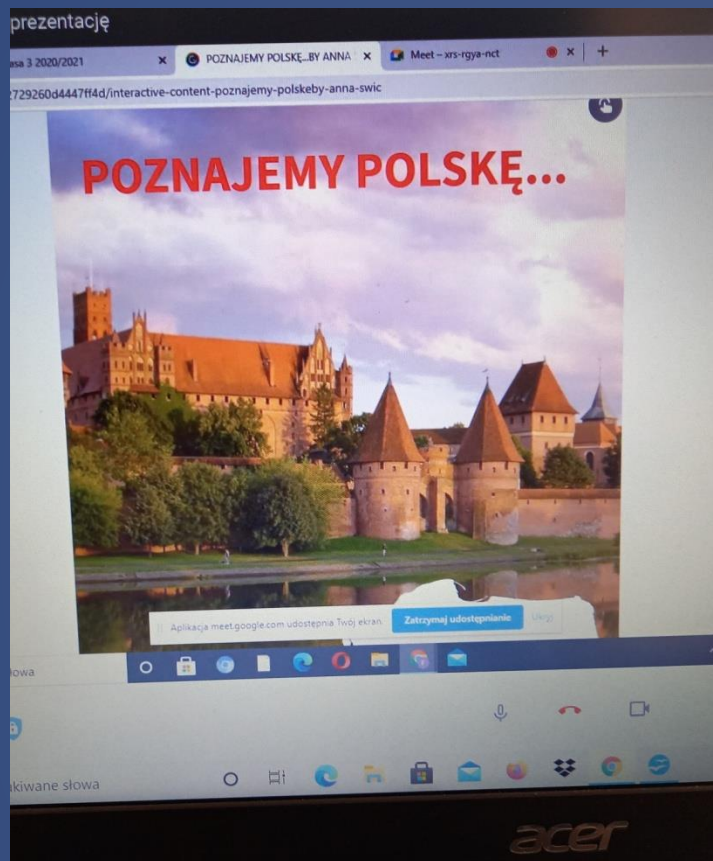
Cele ogólne:

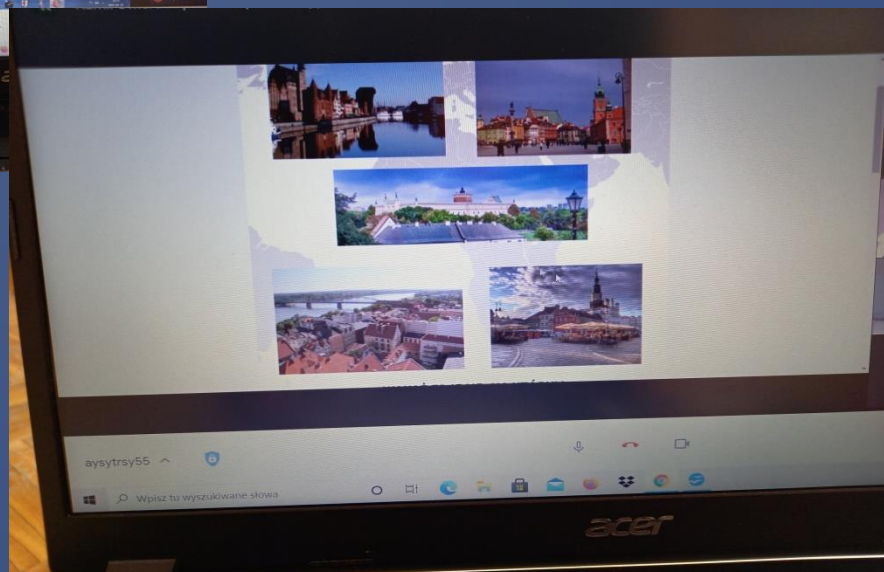
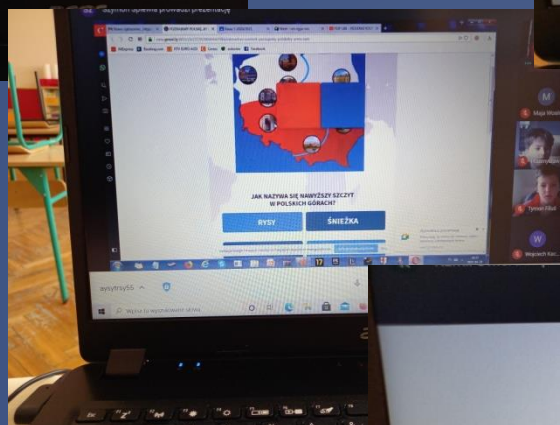
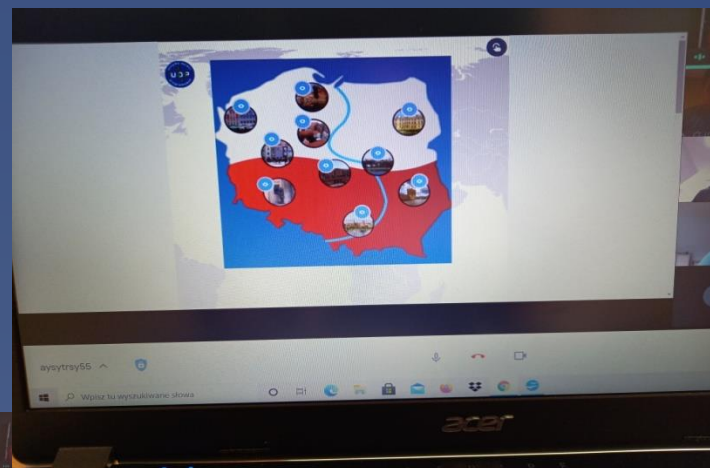
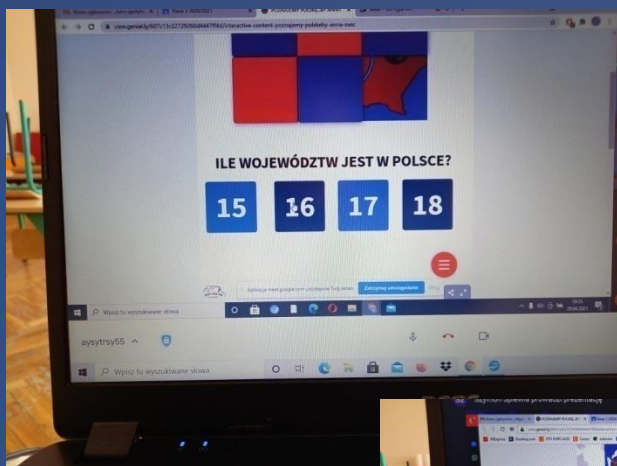
- Poszerzenie wiadomości o Polsce,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- Oswajanie z nowoczesnymi technologiami.

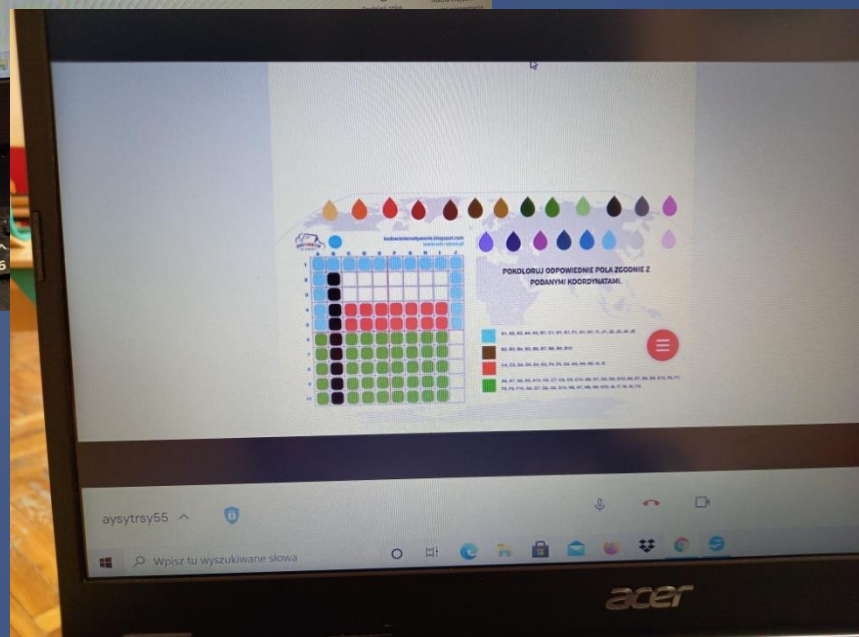
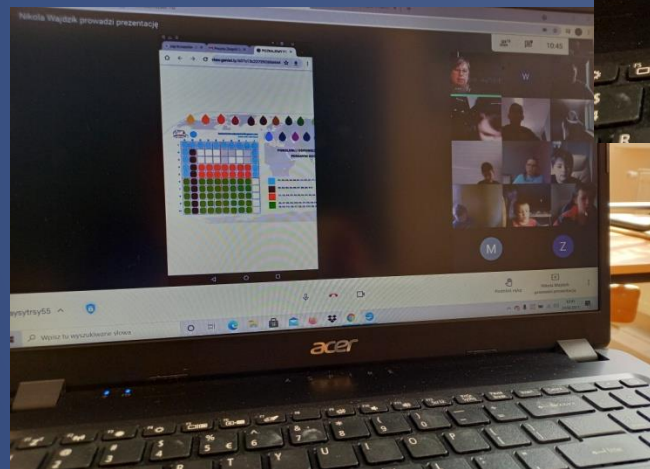
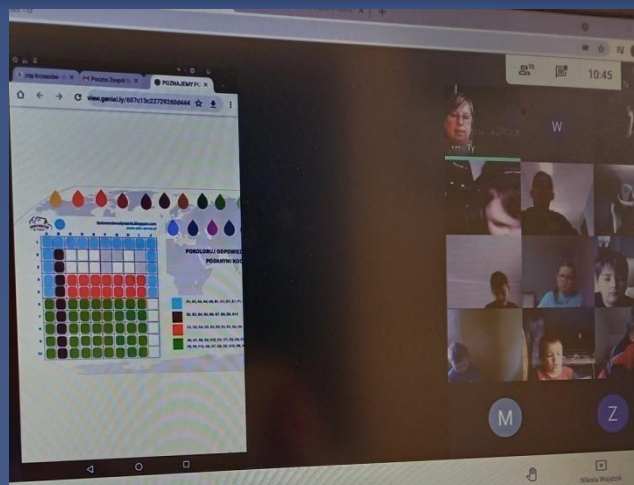
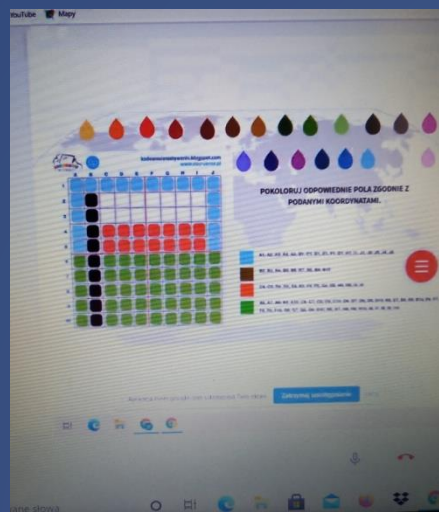
Cele operacyjne:

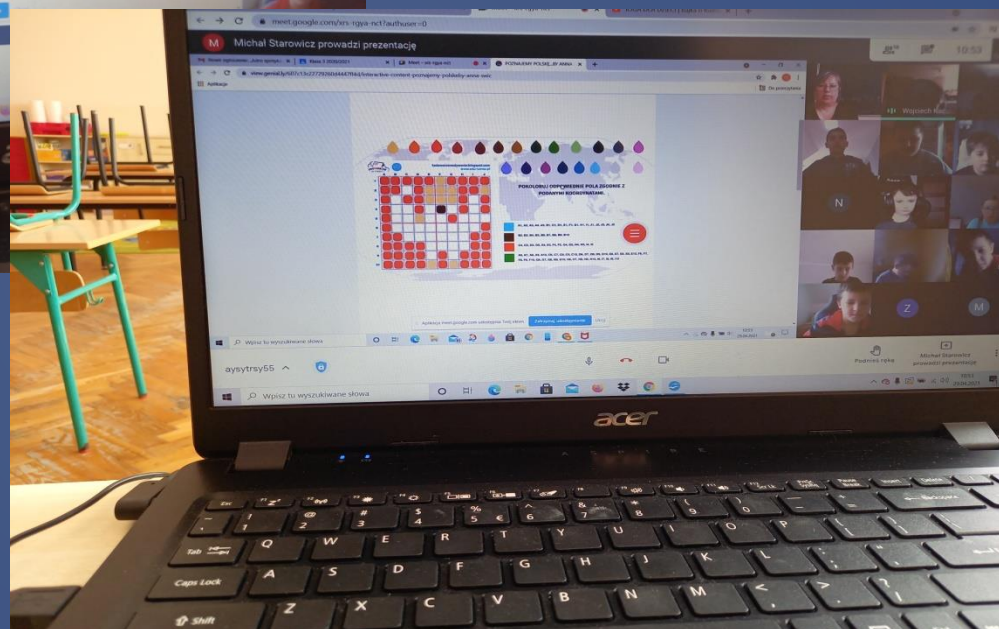
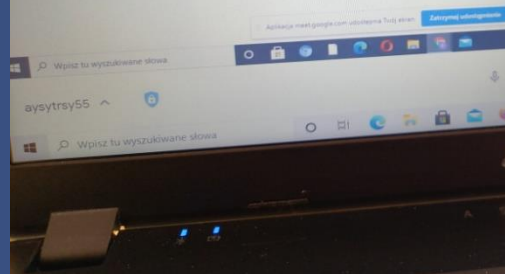
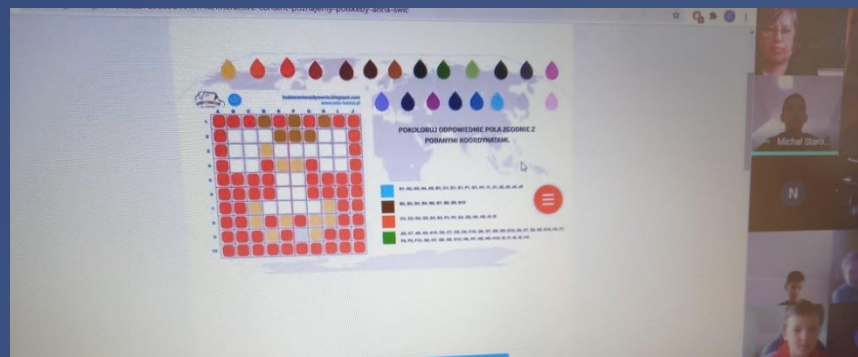
Dziecko:

- Potrafi odnaleźć pola na kratownicy na podstawie podanych koordynatów,
- Wie jakie miasto jest stolicą Polski, która rzeka jest najdłuższą rzeką w Polsce i jak nazywa się najwyższy w polskich górach szczyt,
- Potrafi rozpoznać na fotografiach wybrane polskie miasta,
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Jest twórcze,
- Skupia uwagę na wykonywanym zadaniu.









Poznajemy Polskę

Z okazji świąt, które obchodzimy:

1 Maja- Święto Pracy,

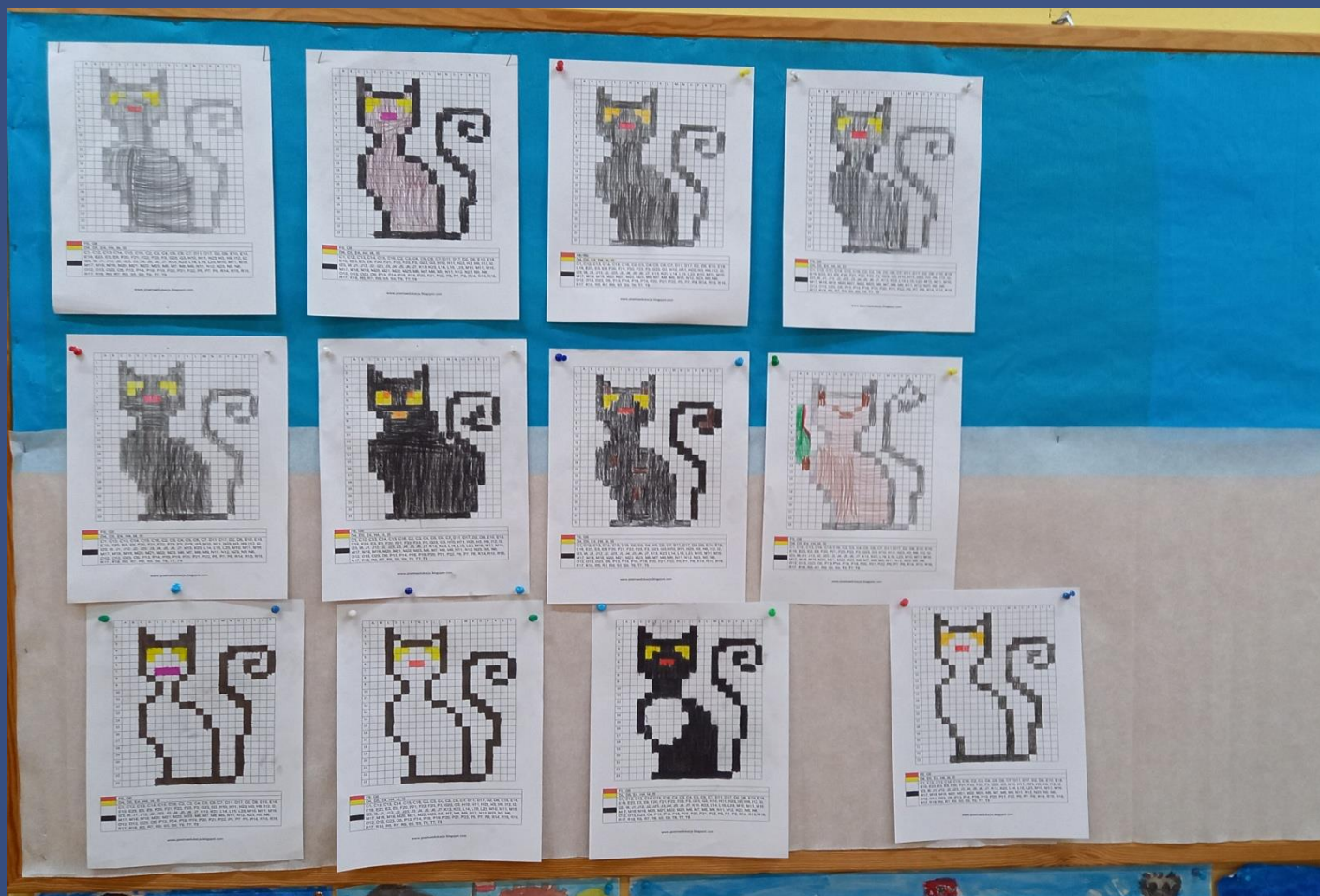
2 Maja- Dzień Flagi RP,

3 Maja- Uchwalenie Konstytucji 3 Maja,
uczniowie wykonali na ten temat
prezentacje multimedialne.

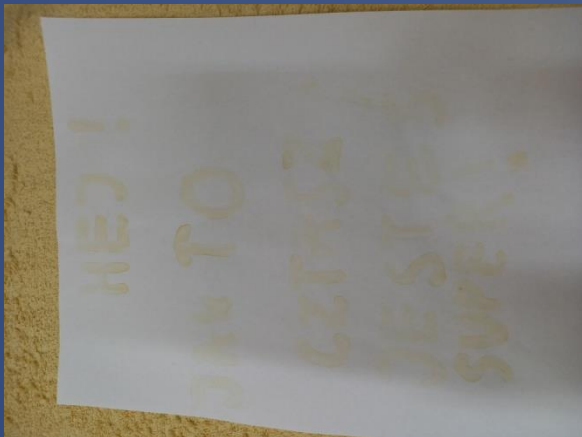
Walentynki



Dzień Kota



Zagadki logiczne



Dzień Kobiet



Dzień Matematyki

Cele ogólne:

- Uczczenie międzynarodowego Dnia Matematyki,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- Rozwijanie kreatywności,
- Wspólna zabawa.

Cele operacyjne:

Dziecko

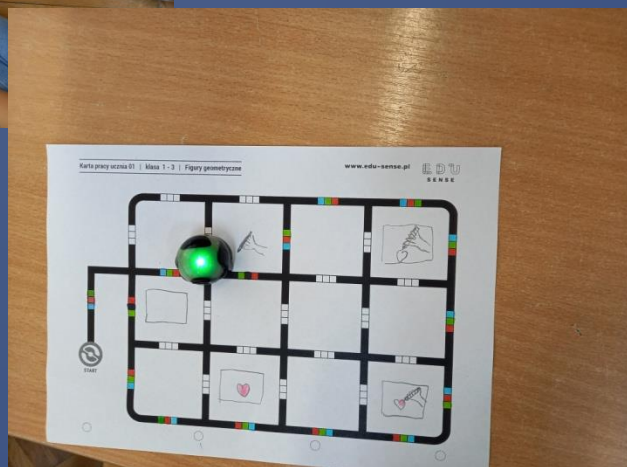
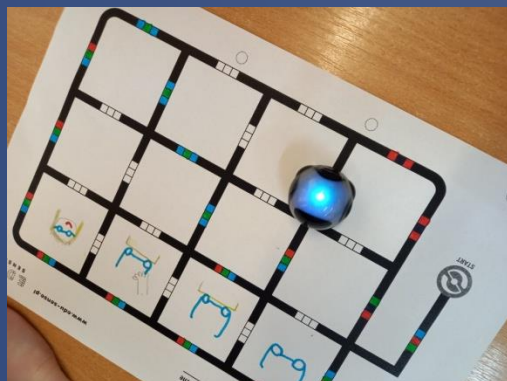
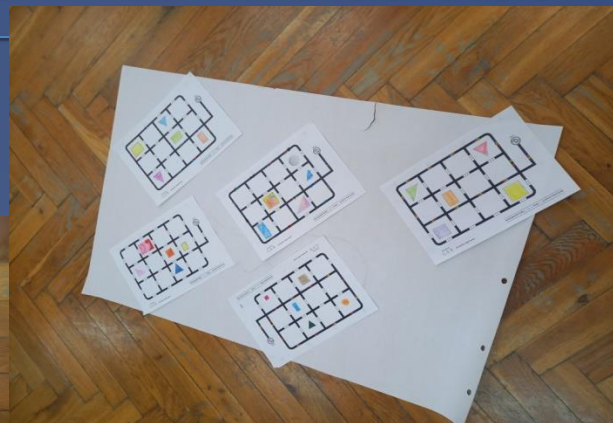
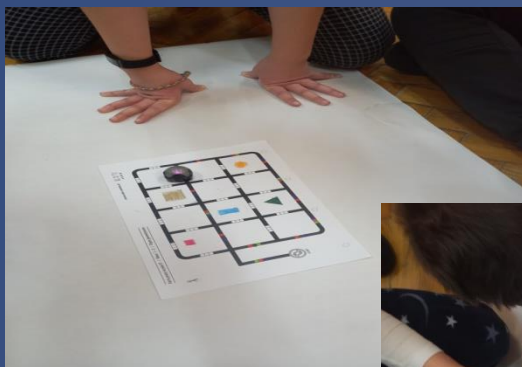
- Wie, jak ważna w życiu codziennym jest matematyka,
- Wie, co to jest Liczba Pi,
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Układa wzór na podstawie podanych koordynatów,
- Układa przestrzenny wzór na podstawie wzoru narysowanego na kartce,
- Jest twórcze,
- Chętnie pracuje zespołowo lub w parach.

Dzień Matematyki





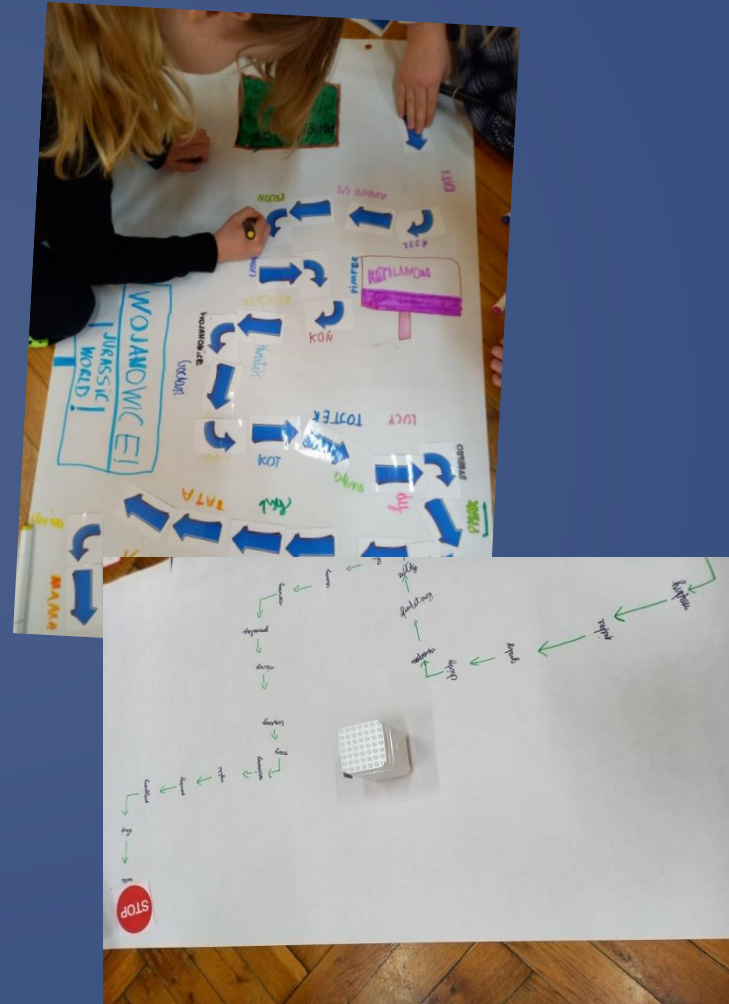
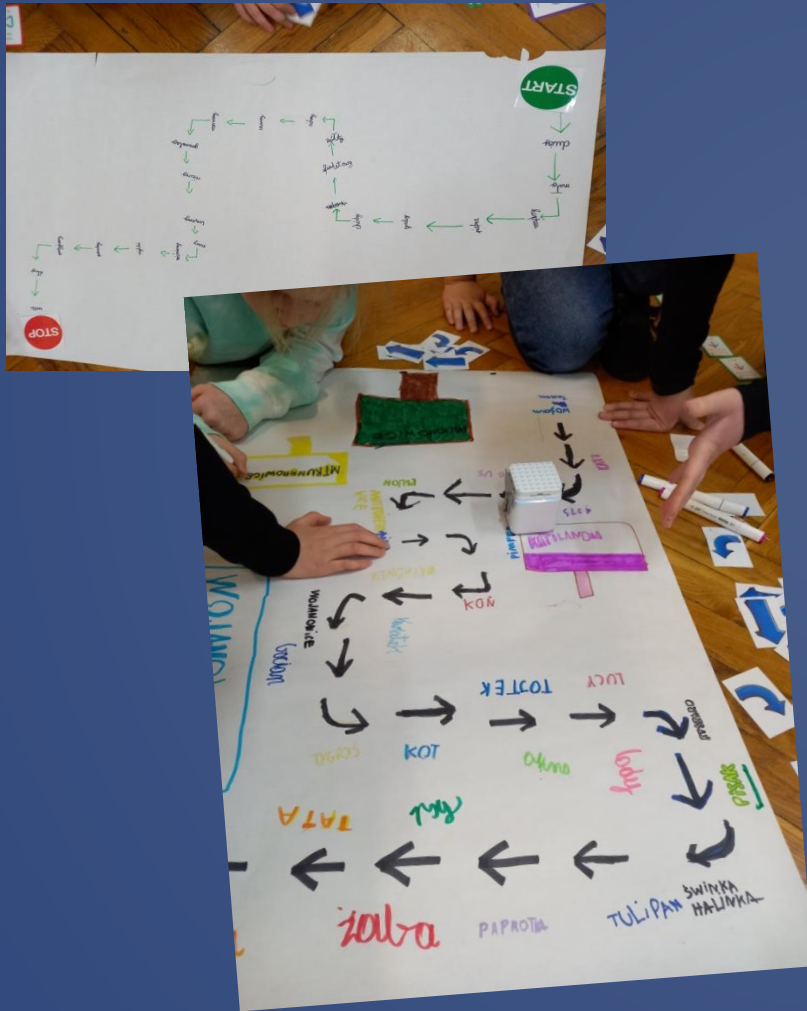
Zabawy z kodowaniem





Figury geometryczne







Zakodowane zawody

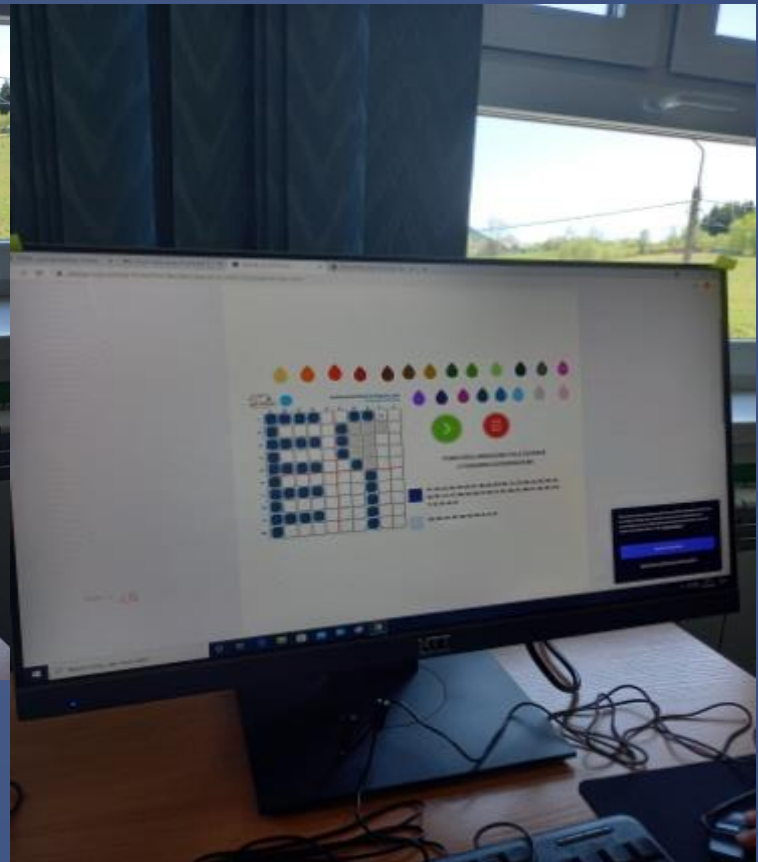
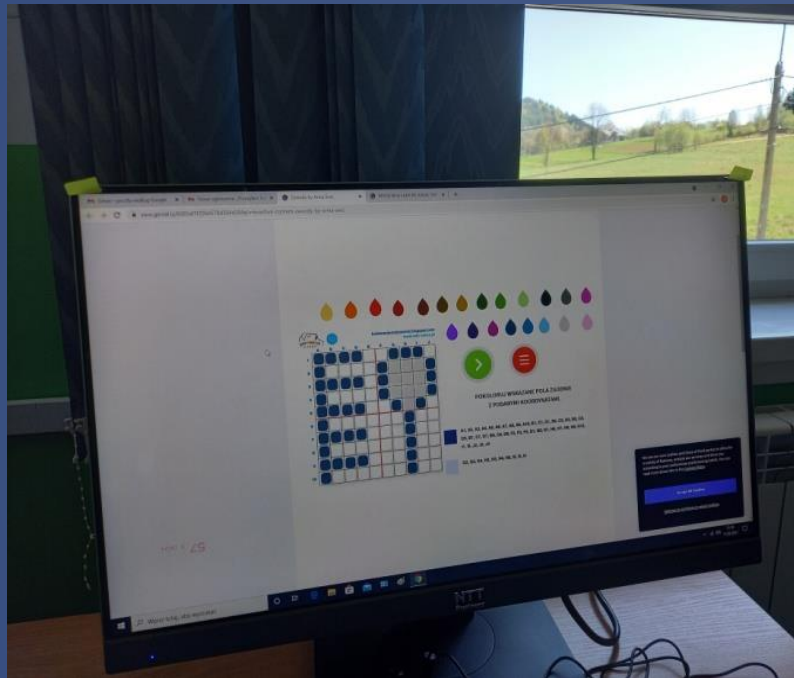
Cele ogólne:

- Poszerzenie wiadomości na temat zawodów,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- Kształtowanie orientacji na kartce papieru,
- Oswajanie z nowoczesnymi technologiami.

Cele operacyjne:

Dziecko

- Wie, że dawniej były zawody, które aktualnie nie istnieją,
- Wie, że z czasem rynek pracy się zmienia,
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Potrafi ułożyć obrazek na podstawie podanych koordynatów,
- Chętnie pracuje w zespołach.



Wiosenna łąka kolorami zakodowana

Cele operacyjne:

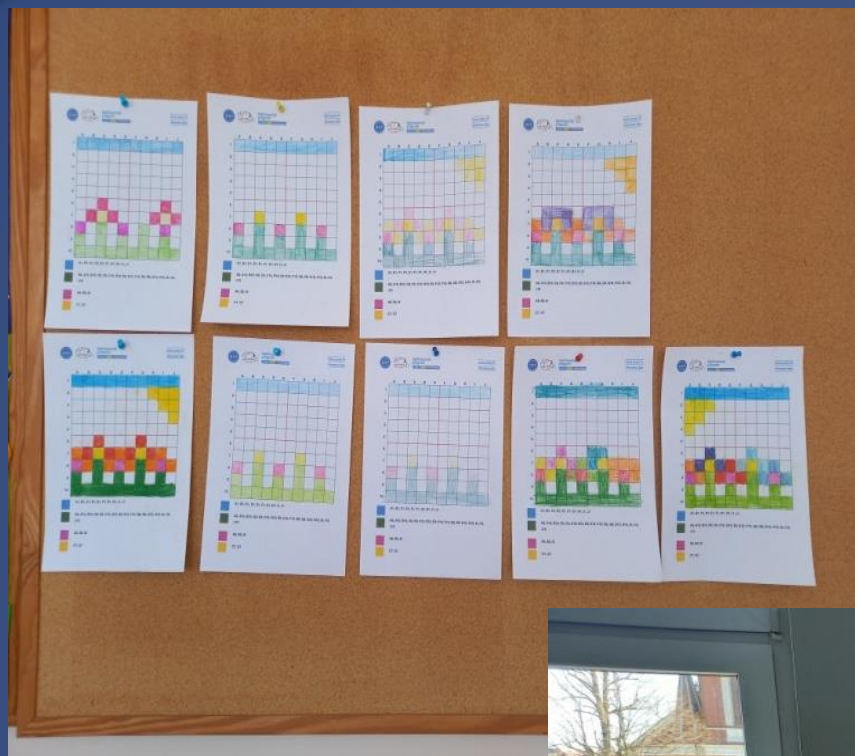
Dziecko:

- ⦿ Potrafi ułożyć obrazki na zasadach sudoku,
- ⦿ Potrafi odnaleźć pola na macie na podstawie podanych koordynatów,
- ⦿ Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- ⦿ Jest twórcze,

Cele ogólne

- ⦿ Skupia uwagę na wykonywanym zadaniu.
- ⦿ Rozwijanie miękkich kompetencji (logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- ⦿ Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- ⦿ oswajanie z nowoczesnymi technologiami.







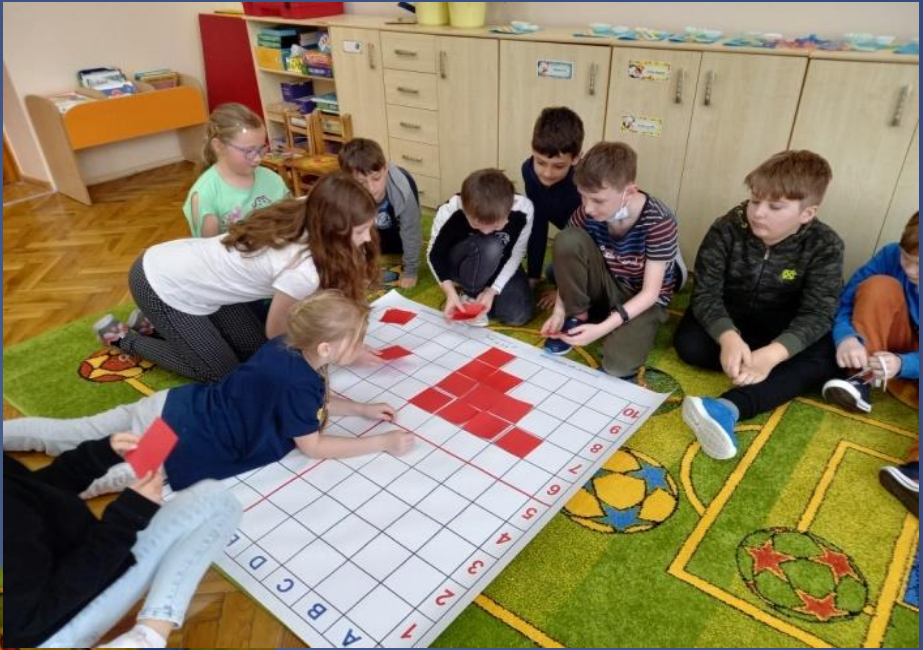
Moja kochana mama

Cele operacyjne:
Dziecko

- Potrafi ułożyć wzór na podstawie podanej instrukcji słownej,
- Potrafi zaprojektować symbole graficzne,
- Potrafi rozłożyć obrazki na zasadach sudoku,
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Potrafi ułożyć obrazek na podstawie podanych koordynatów,
- Chętnie pracuje w zespołach.

Cele ogólne

- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- Kształtowanie orientacji na kartce papieru.







Bujamy w obłokach- zaprogramowane marzenia

Cele operacyjne:
Dziecko

- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Jest twórcze,
- Skupia uwagę na wykonywanym zadaniu.

Cele ogólne

- Rozwijanie miękkich kompetencji (logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- Oswajanie z nowoczesnymi technologiami.



Dzieckiem być...

Cele operacyjne:
Dziecko

- ◉ Wie, jakie prawa mają dzieci,
- ◉ Wie, jak obchodzony jest Dzień Dziecka w wybranych krajach,
- ◉ Potrafi ułożyć obrazek na podstawie podanych koordynatów,
- ◉ Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- ◉ Potrafi stworzyć kod przy pomocy symboli graficznych,
- ◉ Jest kreatywne,
- ◉ Chętnie pracuje w zespołach.

Cele ogólne

- ◉ Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- ◉ Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- ◉ Rozwijanie wyobraźni i kreatywności,
- ◉ Kształtowanie orientacji na kartce papieru.

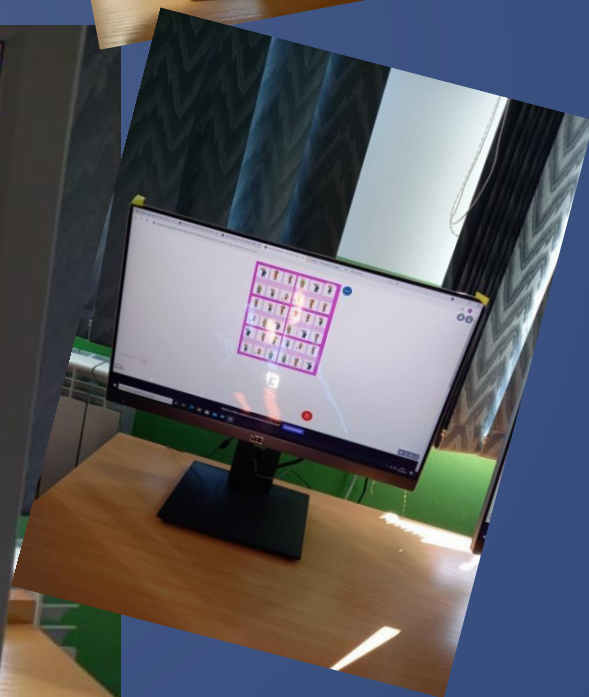
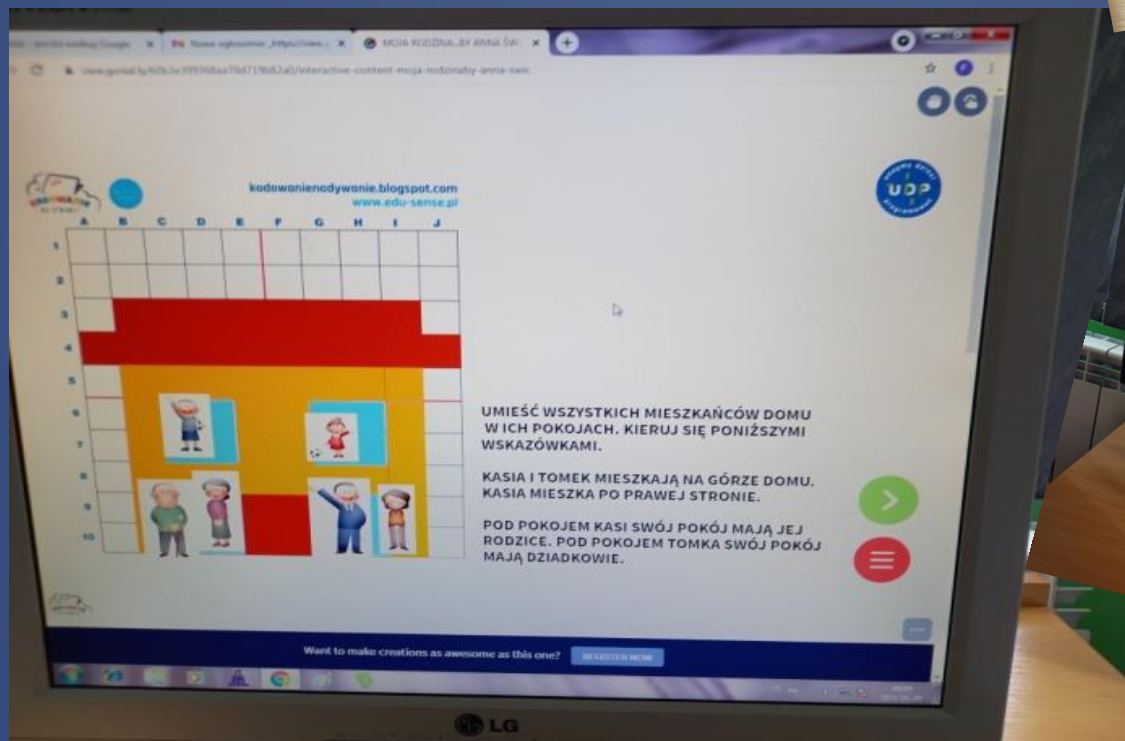




Moja rodzina

Cele ogólne

- Ukazanie roli rodziny w życiu człowieka,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- Oswajanie z nowoczesnymi technologiami



Moja rodzina

Cele operacyjne:
Dziecko

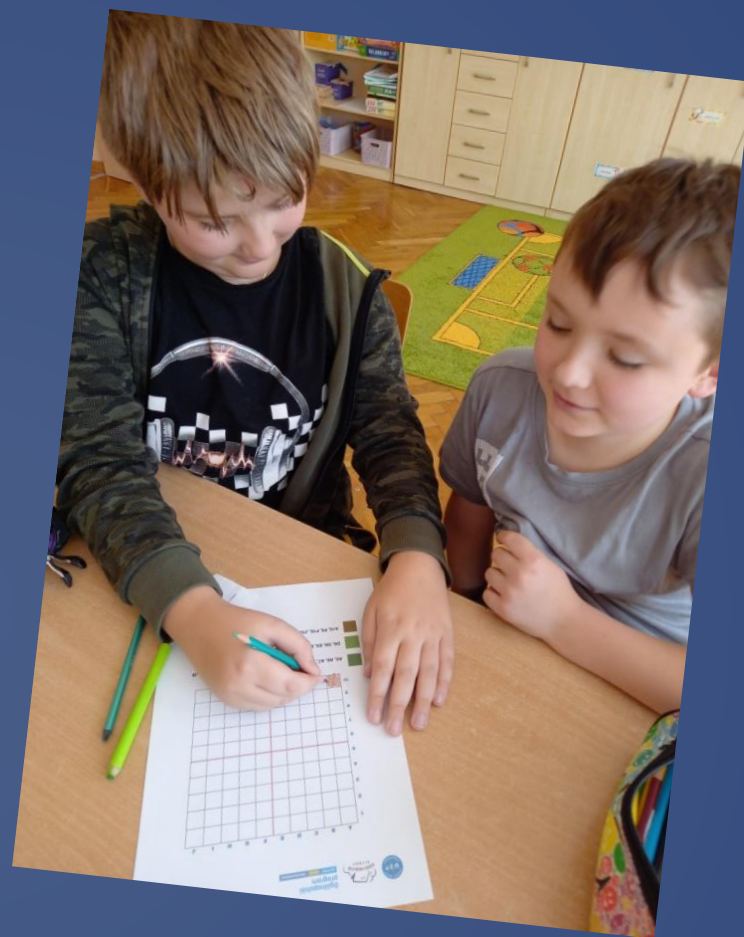
- Potrafi wymienić członków swojej rodziny,
- Zna nazewnictwo określające stopień pokrewieństwa,
- Potrafi ułożyć obrazek na podstawie podanych koordynatów,
- Potrafi dołożyć symetryczną część wzoru,
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Potrafi ułożyć obrazki na podstawie podanych informacji,
- Potrafi ułożyć obrazkowe sudoku,
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Jest twórcze,
- Skupia uwagę na wykonywanym zadaniu.



Coraz bliżej lato...

Cele operacyjne:
Dziecko

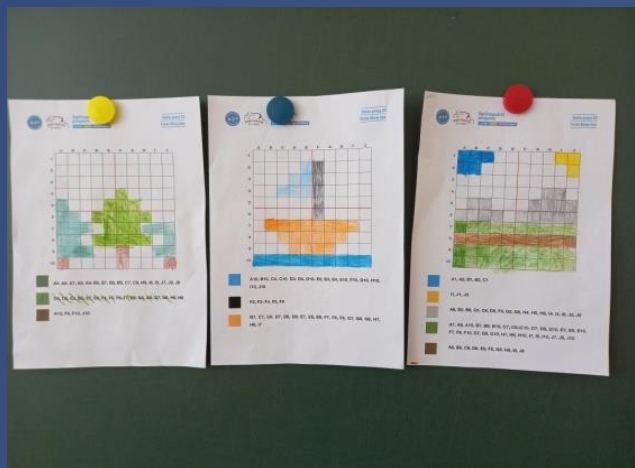
- Wie o czym należy pamiętać wyjeżdżając na wakacje,
- Dbą o swoje bezpieczeństwo podczas letnich zabaw,
- Potrafi ułożyć obrazek na podstawie podanych koordynatów,
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Potrafi ułożyć obrazki na podstawie podanych informacji,
- Potrafi ułożyć obrazkowe sudoku,
- Jest kreatywny,
- Chętnie pracuje w zespołach.

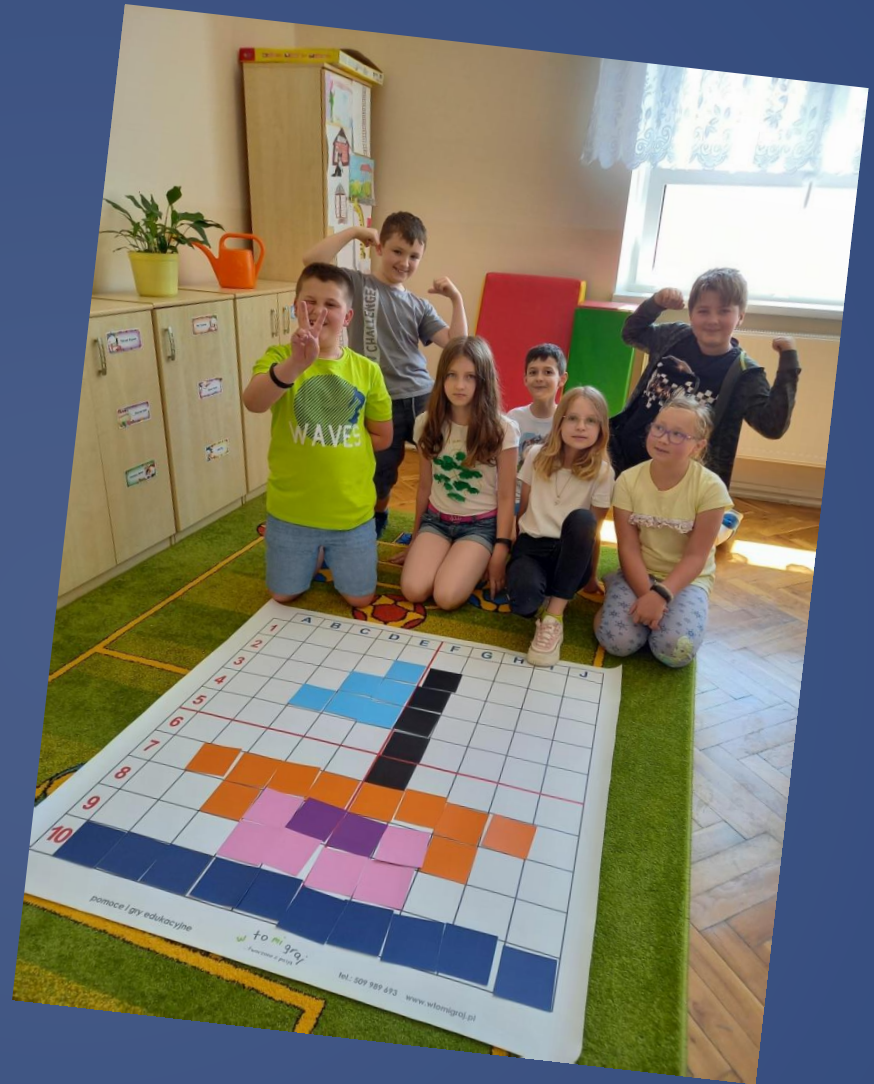


Coraz bliżej lato...

Cele ogólne

- ◉ Zwrócenie uwagi na zachowanie bezpieczeństwa na wakacjach,
- ◉ Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- ◉ Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- ◉ Rozwijanie wyobraźni i kreatywności,
- ◉ Kształtowanie orientacji na kartce papieru.





Inne wydarzenia

Dzień Bibliotekarza i bibliotek





Bransoletki przyjaźni



Ewaluacja

W ciągu trwania innowacji, na Facebooku systematycznie były zamieszczane zdjęcia z realizacji poszczególnych zadań. Na gazetce szkolnej umieszczano fotorelację z zajęć. Podczas zajęć obserwowano uczniów. Zauważono, że uczniowie chętnie pracowali, uczyli się współpracy w grupie. Bardzo podobały im się zajęcia z wykorzystaniem strony genially oraz zajęcia z robotami. Przeprowadzona została ankieta wśród uczniów, w której uczniowie odpowiedzieli na kilka pytań. Zajęcia uważają za ciekawe, przydatne. Te zajęcia, na których były roboty podobały im się bardziej. To, który robot- Ozobot czy GeniBot był lepszy, zdania były podzielone.

Ewaluacja

Cele innowacji zostały osiągnięte.

Uczniowie uzyskali wiedzę co to jest algorytm, rozwinieli logiczne myślenie, kreatywność (cel: kształtowanie miękkich kompetencji), nauczyli się pracy zespołowej, umiejętności kompromisu w trakcie wykonywania zadania . Dzięki możliwości korzystania ze strony genialy zajęcia komputerowe podczas nauczania zdalnego były i ciekawsze i rozwijały umiejętności cyfrowe uczniów (cel: bezpieczne i efektywne korzystanie z technologii cyfrowych ,cel zgodny z kierunkami realizacji polityki oświatowej państwa na rok 2020/2021).

Podsumowanie

Wnioski:

1. Uczniowie angażując w działaniu wszystkie zmysły zdecydowanie lepiej zapamiętują to, czego się uczą.
2. Zaproponowane aktywności w ramach innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować” pozytywnie wpływają na wszechstronny rozwój dziecka.
3. Uczniowie chętnie korzystali z nowoczesnych technologii, rozwinęli umiejętności w tym zakresie.

Podsumowanie

Innowacja przyczyniła się do wzbogacenia warsztatu pracy nauczyciela: uczestnictwo w webinarium, których celem było zapoznanie ze sposobem pracy z robotami, pracą z wykorzystaniem maty czy strony genially, a przede wszystkim programu „Uczymy dzieci programować”, zakup pomocy potrzebnych do zajęć (maty i kolorowych kartek).

Zaplanowano w nowym roku szkolnym prowadzenie innowacji już od klasy I (nowy rocznik). Bardzo korzystną pomocą w prowadzeniu takich zajęć byłby zakup robota: Ozobota.





Podsumowanie.

Dziękuję!

Wszyscy uczniowie otrzymali dyplom uczestnictwa w programie a nauczyciel certyfikat- 21 czerwca 2021r. Nastąpiło ich uroczyste wręczenie.

Niniejsza prezentacja jest sprawozdaniem z prowadzonej innowacji „Kodujemy z Uczymy dzieci programować”