

Innowacja pedagogiczna

Tytuł innowacji: „Laboratorium programowania”

Autorzy: Ewa Biegańska,

Katarzyna Szejter-Długokęcka,

Osoby prowadzące innowację: Ewa Biegańska

Katarzyna Szejter-Długokęcka

Rodzaj innowacji: programowo-metodyczna

Czas realizacji innowacji: rok szkolny 2022/2023

Opis innowacji:

Innowacja „Laboratorium programowania” jest odpowiedzią na aktualne potrzeby uczniów, wymogi edukacyjne zawarte w podstawie programowej kształcenia ogólnego, dla szkół podstawowych, klas 1 -3, kierunki realizacji polityki oświatowej państwa w 2022 - 2023 roku ze szczególnym uwzględnieniem pierwszego (wychowanie zmierzające do osiągnięcia ludzkiej dojrzałości poprzez kształtowanie postaw ukierunkowanych na prawdę, dobro i piękno, uzdalniających do odpowiedzialnych decyzji) i siódmego (wsparcie edukacji informatycznej i medialnej, w szczególności kształtowanie krytycznego podejścia do treści publikowanych w Internecie i mediach społecznościowych) oraz zmieniający się w bardzo szybkim tempie świat. Stworzenie powyższej innowacji inspirowane jest udziałem w Ogólnopolskim Programie Uczymy Dzieci Programować, projekcie Meet and Code 2022 oraz metodologią STEAM. W trakcie realizacji zajęć dodatkowych dla uczniów klas I-III wykorzystywane będą między innymi: narzędzia zakupione w ramach programu „Laboratoria Przyszłości”. Głównym celem wprowadzanej innowacji jest rozwijanie u uczniów uniwersalnych kompetencji, takich jak: logiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów, czy umiejętność pracy zespołowej w sposób najbardziej przyjazny uczniom najmłodszych klas: w zabawie, w ruchu, poprzez doświadczanie i eksperymentowanie. Kompetencje te będą rozwijane w połączeniu z różną tematyką zajęć, uwzględniając przy tym kalendarz wydarzeń szkolnych i zmieniające się pory roku. Podczas wprowadzania innowacji uczestnicy zajęć będą pracować z wykorzystaniem klocków Lego Education Spike, Lego Boost, klocków Korbo, ozobotów oraz innych nowoczesnych narzędzi dydaktycznych, platform i aplikacji.

Cele innowacji:

- świadome, merytoryczne i metodyczne wprowadzanie elementów kodowania i robotyki do zajęć dydaktycznych na etapie edukacji wczesnoszkolnej;
- kształtowanie miękkich kompetencji: rozwijanie logicznego algorytmicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywności;
- kształtowanie kompetencji społecznych;



Spółeczny Zespół Przedszkolno-Szkolny 101 w Olsztynie

- nauka przez zabawę;
- wyzwolenie radości z efektów własnej działalności;
- kształtowanie u dzieci odporności i dojrzałości emocjonalnej koniecznej do radzenia sobie zarówno w nowych jak i trudnych sytuacjach;
- wzmacnianie współpracy szkoły ze środowiskiem rodzinnym i lokalnym;
- dbanie o cyfrowy dobrostan.

Sposób realizacji: Założenia innowacji będą realizowane w ramach zajęć pozalekcyjnych „Laboratorium programowania” dla uczniów klas I-III w roku szkolnym 2022/2023. Zakłada się możliwość pracy indywidualnej dzieci oraz współpracy w grupach.

Dokumentacja przebiegu innowacji: Formą dokumentowania przebiegu innowacji są:

- prowadzenie dziennika zajęć „Laboratorium programowania”,
- posty w zakładce Świetlica na stronie Szkoły oraz w mediach społecznościowych Szkoły.

Ewaluacja: W ramach ewaluacji wdrożonej innowacji prowadzona będzie obserwacja pracy dzieci wczesnoszkolnych. Pozwoli ona ocenić stopień realizacji założonych celów, wyciągnąć wnioski i podjąć decyzję o ewentualnym kontynuowaniu innowacji w kolejnym roku szkolnym.