



Sprawozdanie z innowacji pedagogicznej
„Stożedynkowi odkrywcy- archeologia i First Lego League”

Tytuł innowacji: „Stożedynkowi odkrywcy- archeologia i First Lego League”

Autorzy: Ewa Biegańska

Katarzyna Sztejter-Długokęcka

Osoby prowadzące innowację: Ewa Biegańska, Katarzyna Sztejter-Długokęcka

Rodzaj innowacji: programowo-metodyczna

Czas realizacji innowacji: rok szkolny 2025/2026

W roku szkolnym 2025/2026 realizowano innowację pedagogiczną, której głównym celem było rozwijanie zainteresowań uczniów w zakresie archeologii, technologii oraz kompetencji przyszłości poprzez udział w projektach badawczych, zajęciach praktycznych i First Lego League.

W realizację innowacji aktywnie zaangażowani byli uczestniczący w zajęciach dodatkowych uczniowie klas drugich, trzecich i czwartych, którzy rozwijali umiejętności współpracy, kreatywnego rozwiązywania problemów, planowania działań oraz prezentowania efektów swojej pracy.

Jednym z najważniejszych wydarzeń było uczestnictwo drużyny ArcheLego w FLL Challenge w Warszawie, które odbyło się 14 marca 2026 r. Uczniowie zaprezentowali przygotowane rozwiązania projektowe, wykorzystując wiedzę z zakresu robotyki, programowania oraz archeologii. Udział w wydarzeniu umożliwił im zdobycie nowych doświadczeń, wymianę pomysłów z uczestnikami z innych szkół oraz rozwijanie kompetencji technicznych i społecznych.

Kolejnym znaczącym osiągnięciem był udział drużyny Tropieciele Archeologii, reprezentującej klasy drugie, w Wystawie Explore w Michałowicach, która odbyła się 19 maja 2026 r. Uczniowie otrzymali wyróżnienie w kategorii „Technologia z wyobraźnią”, prezentując efekty swojej całorocznej pracy projektowej, promując tematykę archeologiczną oraz popularyzując działania realizowane w ramach innowacji. Wystawa była okazją do zaprezentowania własnych osiągnięć szerokiemu gronu odbiorców oraz doskonalenia umiejętności komunikacyjnych i prezentacyjnych.

Wnioski:

- Uczniowie rozwijali kompetencje społeczne, badawcze i cyfrowe.
- Udział w wydarzeniach **Challenge** i **Explore** umożliwił praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy.

- Innowacja wpłynęła na wzrost zaangażowania i aktywności uczniów.
- Zasadne jest kontynuowanie innowacji w kolejnych latach.

Uczeń:

- aktywnie uczestniczył w realizacji działań projektowych,
- rozwijał umiejętność współpracy i komunikacji;
- wykorzystywał wiedzę w praktyce, rozwiązując zadania problemowe;
- doskonalił kompetencje cyfrowe, badawcze i organizacyjne;
- prezentował efekty swojej pracy podczas wydarzeń edukacyjnych.

Podsumowując, założenia innowacji zostały zrealizowane zgodnie z planem. Udział w wydarzeniach: FLL Challenge w Warszawie oraz FLL Explore w Michałowicach stanowił cenne doświadczenie edukacyjne, pozwalające uczniom rozwijać wiedzę, umiejętności i kompetencje niezbędne we współczesnym świecie. Realizacja innowacji potwierdziła zasadność kontynuowania działań łączących edukację historyczną, archeologiczną i technologiczną z metodą projektu oraz pracą zespołową. Ze względu na duże zaangażowanie uczniów, widoczne efekty edukacyjne oraz rozwój kompetencji kluczowych, rekomenduje się kontynuację zajęć dodatkowych w ramach programu First Lego League w roku szkolnym 2026/2027.