

## Innowacja pedagogiczna

**Tytuł innowacji:**

**STOJEDYNKA programuje**

**Autor: Ewa Biegańska, Katarzyna Sztejter- Długokęcka, Jolanta Słotwińska**

**Miejsce realizacji: Społeczny Zespół Przedszkolno-Szkolny 101 w Olsztynie**

**Czas trwania: 21.10. 2020 – czerwiec 2021**

**Rodzaj innowacji: programowa poszerzająca zakres wiadomości w podstawie programowej**

**Uzasadnienie wyboru innowacji.**

Innowacja „STOJEDYNKA programuje“ to metoda kształtowania kompetencji cyfrowych grupy „0” i uczniów klas I-II. Są to zajęcia spełniające aktualne potrzeby i wymogi edukacyjne zawarte w podstawie programowej kształcenia ogólnego oraz opublikowane przez Ministerstwo Edukacji Narodowej kierunki polityki oświatowej państwa na rok szkolny 2020/2021, a szczególnie obejmujące zadania z zakresu nadzoru pedagogicznego o brzmieniu: **„Wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz realizacja zapisów podstawy programowej w zakresie rozwijania kompetencji cyfrowych w przedszkolach i szkołach”**. Ponadto poszerza zakres wiadomości zawartej w podstawie programowej.

Do wprowadzenia innowacji zainspirował nas ubiegłoroczny udział w programie edukacyjnym **Uczymy dzieci programować**, Code Week 2019, Meet and Code 2019. Zdobyte doświadczenia w powyższych wydarzeniach, aktywny udział uczniów, radość z zabawy, zachęciły nas do unowocześnienia warsztatów i prowadzenia zajęć w grupie „0“ i wczesnoszkolnej.

**Głównym celem innowacji propagowanie nauki programowania wśród młodszych wychowanków. Zakłada się kształtowanie uniwersalnych kompetencji, takich jak: logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów, szukanie różnych rozwiązań, analizowanie i wybieranie z nich tych najbardziej optymalnych, umiejętność pracy.**

Wykorzystywane aktywności w ramach prowadzonej innowacji mają na celu wspierać wszechstronny rozwój dziecka, a zdobyte podczas zajęć

kompetencje, zostaną wykorzystane na kolejnych etapach kształcenia.

## **Wstęp**

Dzięki warsztatom z programowania wychowankowie mają możliwość poznania świata nauki, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki (STEM). Wykorzystane umiejętności pozwolą im przy tym dobrze się bawić i rozwijać kreatywność.

Realizowane zadania podczas zajęć rozbudzą wrodzoną ciekawość, chęć tworzenia oraz odkrywanie otaczającej rzeczywistości.

## **Innowacja została opracowana dla dzieci w wieku „0” i wczesnoszkolnym.**

### **Częstotliwość zajęć:**

raz w tygodniu /zajęcia główne/ oraz inne aktywności o różnym charakterze i różnej częstotliwości.

### **Celem innowacji jest:**

- kształtowanie kompetencji miękkich: rozwijanie logicznego algorytmicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywności, odporności na stres,
- kształtowanie umiejętności pracy w zespołach,
- bezpieczne i efektywne korzystanie z technologii cyfrowych.

### **Metody:**

- podające, poszukujące, praktycznego działania.

### **Formy:**

- grupowe, zespołowe, indywidualne.

## **Wykorzystywane narzędzia dydaktyczne:**

•narzędzia do kodowania (mata do kodowania, krążki, kolorowe kubki, kolorowe kartki,), karty pracy, klocki LEGO DUPLO STEAM PARK, LEGO DUPLO CODING EXPRESS, tablety, komputery, roboty- OZOBOTY, roboty Dash and Dot, tablice interaktywne

## **Co jest nowatorskie – odniesienie do treści edukacyjnych i metod?**

Rolą nauczyciela będzie stwarzanie warunków do realizacji scenariuszy z zakresu kodowania, programowania, inspirowanie dzieci do aktywnego udziału w zajęciach, monitoring tychże aktywności.

Planuje się organizację zajęć otwartych.

## **Przewidywane korzyści wdrożenia innowacji dla wychowanków:**

- eksperymentowanie, doświadczanie, szukanie różnych rozwiązań,
- podejmowanie pracy w zespole,
- bezpieczne korzystanie z nowoczesnych technologii,
- rozwijanie kompetencji STEM.

## **Ewaluacja**

W ramach ewaluacji wdrożonej innowacji prowadzona będzie obserwacja zaangażowania ucznia, która pozwoli na dokonanie oceny założonych celów, wyciągnięcie wniosków.

## **Załączniki:**

plan, zapis w dzienniku, scenariusze zajęć, karty pracy, fotorelacje z zajęć na fanpage’u szkolnym i internetowej stronie szkoły.