

**Innowacja pedagogiczna z Uczymy Dzieci Programować oparta o ścieżkę
„Kompetencje społeczne” pt. „Pozytywnie zakodowani”
realizowana w klasach 3a i 3b w roku szkolnym 2021/2022**

Temat innowacji : „Pozytywnie zakodowani”

Nazwa placówki: Szkoła Podstawowa w Gródku

Autorki innowacji: Maria Abramowicz, Ewa Zielińska

Przedmiot, na którym będzie wprowadzona innowacja: ed. polonistyczna, ed. społeczna, ed. matematyczna, ed. przyrodnicza i zaj. rozwij. kompetencje uczniów

Rodzaj innowacji: organizacyjno-metodyczna

Data wprowadzenia innowacji: 15.09.2021r.

Data zakończenia innowacji: 15.06.2021r.

Motywacja i cele wprowadzenia innowacji

Innowacja „Pozytywnie zakodowani” jest przede wszystkim odpowiedzią na aktualne potrzeby dzieci. Uwzględnia przy tym wymogi edukacyjne zawarte w podstawie programowej kształcenia ogólnego oraz opublikowane przez Ministerstwo Edukacji Narodowej kierunki polityki oświatowej państwa na rok szkolny 2021/2022. Nie bez wpływu na decyzję o potrzebie wprowadzenia działań innowacyjnych było też doświadczenie zdobyte w poprzednim roku szkolnym związane z pandemią Covid - 19 i związanymi z nią zmianami w procesie dydaktyczno wychowawczym. Głównym celem wprowadzanej innowacji jest rozwijanie u uczniów uniwersalnych kompetencji, takich jak: logiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów, ze szczególnym naciskiem na rozwój kompetencji społecznych.

Opis innowacji:

Okres pandemii to czas, w którym uczniowie spotkali się z sytuacjami dotąd dla nich obcymi. Czas, który w znacznym stopniu utrudniał codzienne kontakty z rówieśnikami i budowanie relacji społecznych. Planując działania edukacyjne powinniśmy to uwzględnić.

Warto pamiętać, że w nauce kodowania bardzo ważne jest nie tylko uczenie logicznego krytycznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, ale również umiejętność pracy zespołowej. Kompetencje cyfrowe kształtować możemy w różnym okresie, w połączeniu z innymi ważnymi dla dziecka tematami, pamiętając o dopasowaniu metod do wieku i możliwości rozwojowych naszych wychowanków. Takim tematem może być rodzina, przyjaciele, emocje, empatia i wiele, wiele innych.

Dzieci z natury są ciekawe świata, chcą doświadczać, eksperymentować, działać. Odpowiedzią na wyżej wymienione potrzeby małego człowieka jest ta innowacja, która pozwala na spójne łączenie wiedzy z różnych obszarów: nauki, sztuki oraz matematyki. Taki sposób pracy powoduje, że dziecko z biernego odbiorcy staje się twórcą, konstruktorem poszukującym najlepszych rozwiązań. Uczniowie angażując w działaniu wszystkie zmysły zdecydowanie lepiej zapamiętują to, czego

się uczyć. Efektywność takich zajęć jest wyższa niż zajęć prowadzonych metodami transmisyjnymi, gdzie uczeń jest wyłącznie biernym odbiorcą podawanych mu treści.

Zaproponowane aktywności w ramach innowacji pozytywnie wpłyną na wszechstronny rozwój dziecka, a zdobyte podczas zajęć kompetencje zostaną wykorzystane niezależnie od tego, czy będzie ono chciało w dalszej przyszłości poszerzać swoje umiejętności w zakresie programowania, czy też nie.

Cele innowacji:

- Kształtowanie miękkich kompetencji: rozwijanie logicznego algorytmicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywności,
- Kształtowanie umiejętności pracy w zespołach, szukania kompromisów, optymalnych rozwiązań,
- Wzmacnianie poczucia własnej wartości,
- Zwrócenie uwagi na emocje dziecka, umiejętność ich nazywania, radzenia sobie z trudnymi emocjami,
- Bezpieczne i efektywne korzystanie z technologii cyfrowych (cel zgodny z kierunkami realizacji polityki oświatowej państwa na rok 2020/2021)

Metody i formy:

Metody: podające, poszukujące, praktycznego działania,

Formy: grupowe, zespołowe, indywidualne

Wykorzystywane narzędzia dydaktyczne:

- Narzędzia do kodowania (mata do kodowania „Kodowanie na dywanie”, krążki, kolorowe kubki),
- Roboty edukacyjne: Ozobot, Genibot,
- Tablica multimedialna, tablet, komputer

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

Rodzice uczniów:

- Chętnie współpracują z placówką, do której uczęszcza ich dziecko,
- Poszerzają swoją wiedzę na temat korzystania z nowoczesnych technologii przez dzieci

Placówka:

- Wzbogaca bazę o materiały dydaktyczno - metodyczne,
- Podnosi prestiż w środowisku lokalnym

Częstotliwość zajęć:

Raz na dwa tygodnie

Bloki tematyczne zajęć:

- Oto ja, oto ty
- Moja rodzina, moi bliscy
- Świat dookoła mnie
- Radość, smutek, strach - moje uczucia
- Widzę, czuję, pomagam
- Inaczej nie znaczy gorzej - różne rozwiązania, różne możliwości
- Razem możemy więcej - współpraca
- Daleko, a jednak razem
- Gramy, choć nie zawsze wygrywamy
- Myślę i sprawdzam - krytyczne myślenie

Ewaluacja innowacji:

Ewaluacja odbędzie się na zakończenie realizacji działań zamieszczonych w innowacji. Narzędziem do ewaluacji będzie **Emocjometr dla uczniów**, na którym zaznaczą ocenę realizowanych na zajęciach treści zgodnie z własnym odczuciem.

Maria Abramowicz

Ewa Zielińska