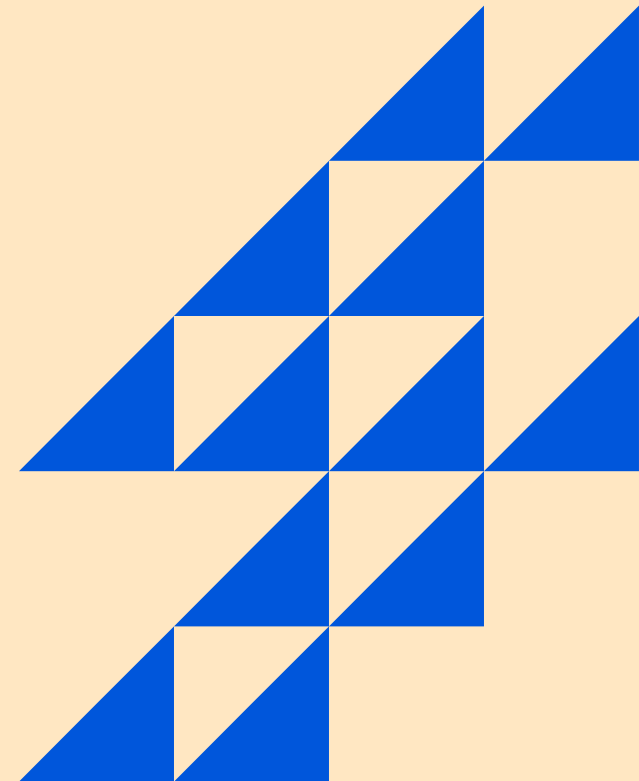


Podsumowanie realizacji innowacji
pedagogicznej
KODOWANKI
w Skarbach

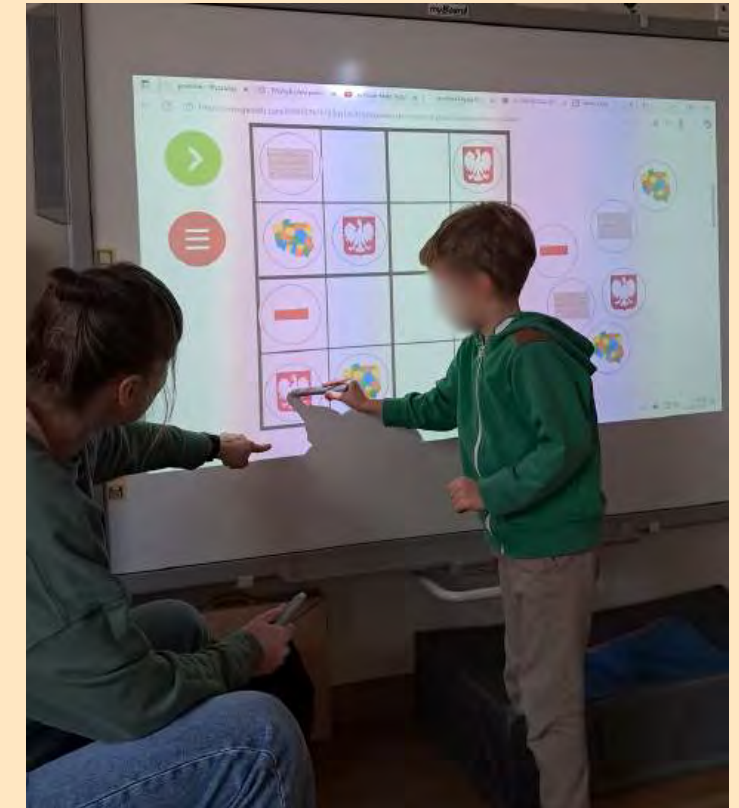
w I semestrze roku szkolnego 2025/2026



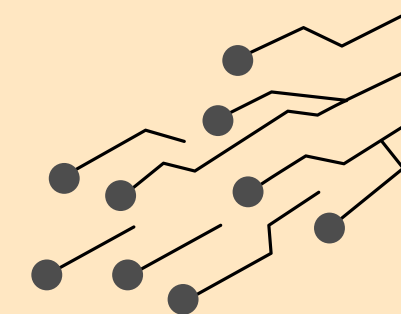
Założeniem innowacji jest wprowadzenie edukacji w modelu STEAM - połączenie różnych dziedzin nauki podczas zabaw umożliwiających dzieciom doświadczanie, eksperymentowanie i samodzielne poszukiwanie rozwiązań postawionych problemów.

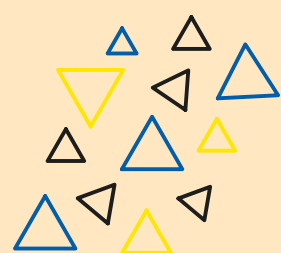


Zabawy około programistyczne zostały wplecione w realizację tygodniowych tematów zajęć dydaktycznych oraz obchodów dni z „kalendarza świąt nietypowych”.

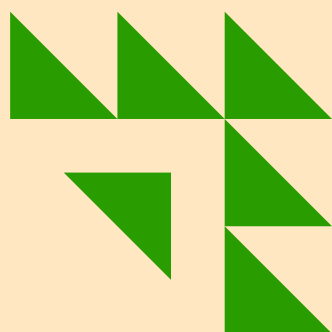
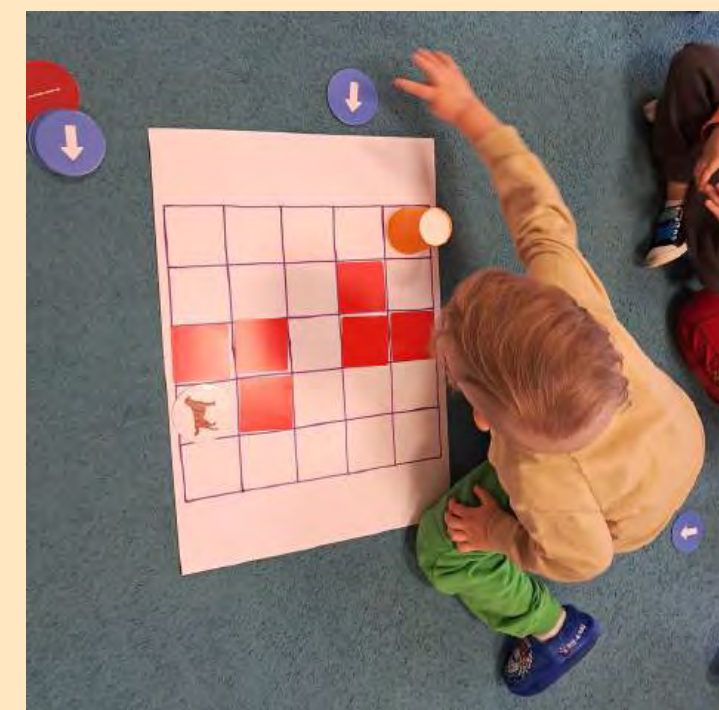
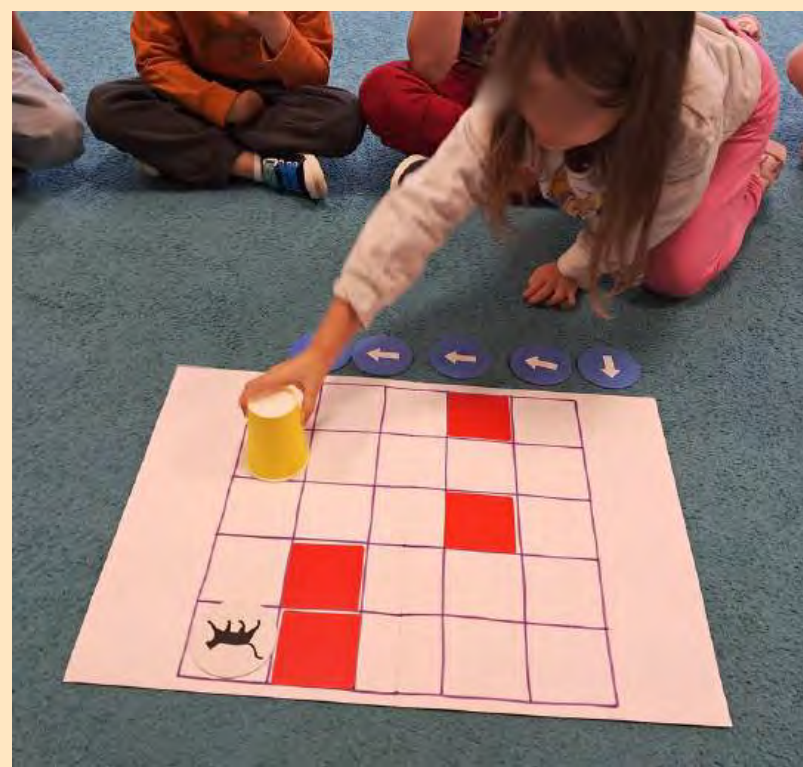
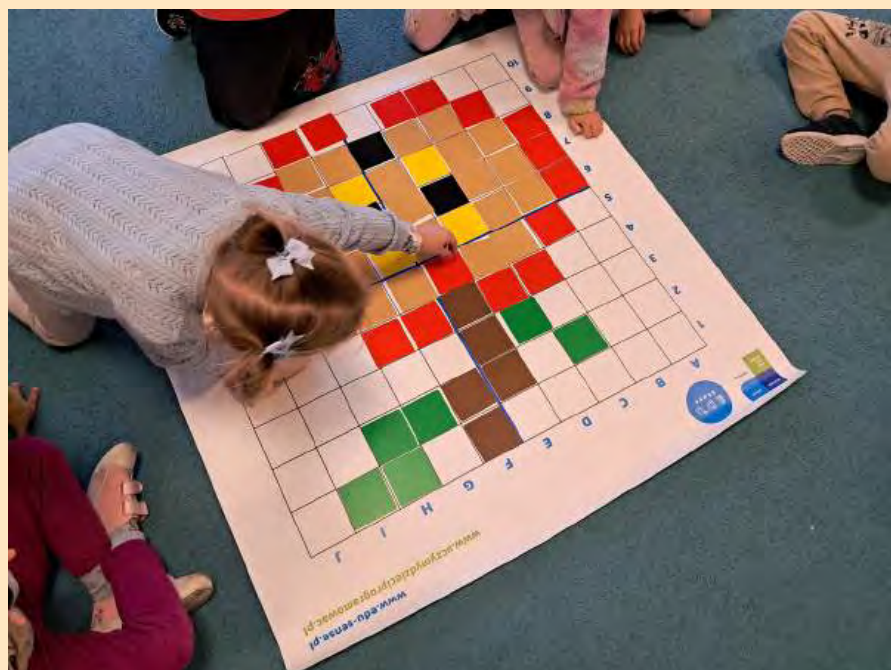


Celem innowacji jest przygotowanie dzieci do umiejętnego wykorzystywania nowoczesnych technologii, a tym samym do sprostania wyzwaniom współczesnego świata.





Podczas zabaw z elementami kodowania wykorzystywaliśmy maty do kodowania, krążki, kolorowe piksele, kolorowe kubki, plansze do sudoku, robota edukacyjnego (Robot Mouse), tablicę multimedialną, zasoby online oraz karty pracy.



Dzieci pracowały w grupie, w małych zespołach oraz indywidualnie.

Umiejętności i cechy,
które
rozwijaliśmy

odtworzenie
i uzupełnianie
zaprezentowanych
wzorów, sekwencji
oraz konstrukcji

tworzenie
i odczytywanie
kodu

realizowanie
warunków
podanych
w zadaniu

wiara
we własne
możliwości

posługiwanie się
symbolami

współpraca
i
kreatywność

poczucie
sprawstwa

logiczne
myślenie

zadaniowe
podejście
do stawianych
problemów

pamięć
i koncentracja

orientowanie się
w przestrzeni



Dzieci chętnie brały udział w zaproponowanych zabawach z elementami kodowania - dzieliły się swoimi pomysłami, w twórczy sposób rozwiązywały zadania, pracowały wytrwale.



Wdrożenie innowacji uatrakcyjniło nasze zajęcia i przyczyniło się do rozwinięcia u dzieci zdolności praktycznego nabywania wiedzy.

