Zajęcia z innowacji pedagogicznej „Bawię się i programuję” [1]



W roku szkolnym 2019/2020 by?a realizowana innowacja pedagogiczna pt. „Bawi? si? i programuj?”. Innowacj? zosta?y obj?te dzieci z klas I-II Szko?y Podstawowej im. Jana Paw?a II.

G?ównymi celami innowacji pedagogicznej s?:

- Nauka programowania poprzez zabaw? z robotami Dot i Dash
- Poznanie prostych programów do kodowania i programowania
- Rozbudzanie u uczniów kreatywnego my?lenia i dzia?ania
- Rozwijanie logicznego my?lenia
- Twórcze sp?dzanie czasu

W klasie I zrealizowano 4 godziny zaj??. By?y to wprowadzenie do nauki programowania poprzez kodowanie graficzne obrazków, zabawy na macie i interaktywne „Jestem robotem”, wyznaczanie zakodowanej trasy.

W klasie II uczniowie do czasu nauki zdalnej uczniowie uczyli si? obs?ugi robotów Dash, czym podzielili si? na wspólnej lekcji z uczniami klasy I. W trakcie kszta?cenia online uczniowie uczyli si? kodowania na platformach matzoo, eduelo, grach ucz?cych kodowania: codeyminkey.com i cody.org. Interaktywnie kodowali rysunki i rozwi?zywali zagadki logiczne typu escape room na genial.ly.

Ewa Bolach, Dorota Nowaczyk

Załącznik: Bawię się i programuję.pdf [2] 2.12MB

Source URL: https://bip.spociaz.noweskalmierzyce.pl/en/node/2091

Links:
[1] https://bip.spociaz.noweskalmierzyce.pl/en/node/2091
[2] https://bip.spociaz.noweskalmierzyce.pl/sites/zsociaz.noweskalmierzyce.pl/files/attachment/Bawi%C4%99%20si%C4%99%20i%20programuj%C4%99.pdf