

Szkoła Podstawowa nr 7

w Szczecinie

PROJEKT EDUKACYJNY

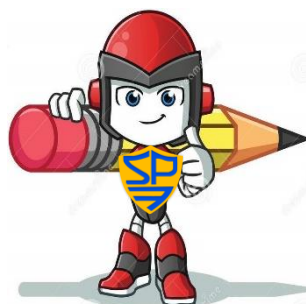
edukacja wczesnoszkolna

rok szkolny 2021/2022

„BAWIĘ SIĘ

KODUJĘ

PROGRAMUJĘ”



WSTĘP

Od najmłodszych lat dzieci wiedzą jak poruszać się w cyfrowym świecie, wykazują duże zainteresowanie komputerami, dlatego warto nauczyć je, jak mądrze z nich korzystać. Okres wczesnoszkolny jest do tego najlepszym momentem, dzieci uczą się wtedy poprzez zabawę, są ciekawe świata, spragnione odkrywania, zmieniania, budowania i chętne do odkrywania czegoś nowego. Ucząc się programowania spędzają czas w sposób wartościowy i rozwijający.

Dzięki kodowaniu dzieci uczą się rozumieć otaczający ich świat i zachodzące w nim zmiany. Wprowadzenie nauki programowania w pierwszym etapie edukacyjnym daje dzieciom szansę na zdobywanie kompetencji przyszłości. Odpowiedzialne wprowadzanie w cyfrowy świat pozwala rozwijać kreatywność, pomysłowość, doskonalić umiejętności logicznego myślenia, wyobraźni przestrzennej, współpracy. Poprzez zabawę i działanie z elementami programowania pozwala dzieciom nadążać za postępem techniki.

Projekt „[Bawie się, koduję, programuję](#)” to całoroczny cykl zadań dla uczniów klas 1-3.

Poprzez projekt chcemy pokazać, że nauka kodowania i podstaw programowania jest bardzo istotna dla wszechstronnego rozwoju dziecka, a przy tym, nie musi być trudna, może być bardzo ciekawa i nie zawsze przeprowadzona wyłącznie w pracowni komputerowej.

W treści wprowadzające podstawy kodowania można bardzo łatwo wpleść zajęcia z zakresu każdej edukacji, połączyć z matematyką, edukacją językową, edukacją artystyczną, gimnastyką. Nie musimy ich wydzielać, traktować jako odrębnych zajęć, świetnie bowiem korelują z innymi treściami edukacyjnymi.




Uczniowie łącząc naukę z zabawą wykonują różnorodne zadania na poziomie klas pierwszych, drugich i trzecich, wykorzystując narzędzia offline i online do nauki kodowania i programowania. Podejmują ciekawe wyzwania o tematyce matematycznej, polonistycznej, społecznej, świątecznej, itp., wykonując różnorodne aktywności: sudoku, zagadki, szyfry, kryptologia, dyktanda graficzne, zabawy ortograficzne. Będą doskonalić techniki liczenia oraz rozwijać myślenie matematyczne.

Za swoją aktywności uczniowie co miesiąc będą otrzymywać wyróżnienia, dyplomy, nagrody. W każdym miesiącu zostanie wyłoniony MISTRZ KODOWANIA na każdym poziomie.

Semestr I i II zakończymy STARCIEM MISTRZÓW.

CELE

Ogólne:

-  świadome wprowadzanie elementów kodowania i robotyki do zajęć dydaktycznych na różnych poziomach edukacji (klasa 1, 2 i 3)
-  kształtowanie od najmłodszych lat umiejętności samodzielnego programowania, myślenia logicznego niezbędnego do rozwiązywania problemów i zadań, rozwijanie uzdolnień i zainteresowań wśród dzieci
-  przekazanie podstaw programowania poprzez doświadczanie i zabawę.

Szczególowe:

- 🖥️ podniesienie kompetencji miękkich u dzieci takich jak: rozwijanie algorytmicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywności
- 🖥️ oswojenie dzieci z nowoczesnymi technologiami
- 🖥️ rozumienie sensu kodowania oraz dekodowania informacji, odczytywanie uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków informacyjnych
- 🖥️ przenoszenie poszerzonych kompetencji cyfrowych na codzienność celem przygotowania do życia w społeczeństwie informacyjnym
- 🖥️ bezpieczne korzystanie ze współczesnych rozwiązań technologii informacyjnej
- 🖥️ rozwój spostrzegawczości, wyobraźni, kojarzenia i logicznego myślenia
- 🖥️ trening pamięci
- 🖥️ odczuwanie radości i zadowolenia z pokonywania trudności
- 🖥️ nabywanie umiejętności radzenia sobie w sytuacjach trudnych
- 🖥️ rozbudzanie inwencji twórczej i kreatywności
- 🖥️ odczytywanie, rozumienie symboli i znaków
- 🖥️ doskonalenie orientacji przestrzennej
- 🖥️ dobieranie narzędzi informatycznych stosownie do realizowanego zadania.

Czas trwania projektu

Rok szkolny 2021/2022

Spotkania cykliczne – raz w miesiącu

Zasięg projektu

Klasy 1-3 – praca indywidualna

Prezentacja zadań i zdjęć na stronie internetowej szkoły.

Rodzaje aktywności

matematyczna, grafomotoryczna, ortograficzna, gramatyczna, muzyczno – ruchowa, polonistyczna, społeczna, ekologiczna, artystyczna.



METODY I FORMY REALIZACJI CELÓW

Założone cele będą realizowane poprzez zadania dla ucznia. Zadania te uczniowie wykonują indywidualnie i wrzucają do skrzynki umieszczonej na korytarzu szkolnym. Głównym zadaniem nauczyciela będzie zachęcanie uczniów do samodzielnego zdobywania umiejętności wynikających z coraz większych możliwości zastosowania komputerów i szeroko pojętej technologii informacyjnej oraz kształcenie umiejętności logicznego myślenia.

„Rozkoduj to!”

ZADANIA DO REALIZACJI

PAŹDZIERNIK – „Szyfr liczbowy - kryptologia” - zakodowana matematyka

LISTOPAD – „Na dworze plucha” – zakodowana jesień

GRUDZIEŃ – „Przybądź Święty Mikołaju” – zakodowane święta

STYCZEŃ – „My się zimy nie boimy” – zakodowana zima

LUTY – „Bezbłędna ortografia” – zakodowana ortografia

MARZEC – „Wiosna na łące, wiosna w ogródku, koduj z nami i Ty krasnoludku” - zakodowana wiosna

KWIECIEŃ – „Nasza planeta – nasz dom” - zakodowana ekologia

MAJ – „Kodowanie z Polską w tle” – nasz zakodowany kraj

CZERWIEC – „Wakacje i zakodowane atrakcje” – zakodowane wakacje.

Oczekiwane efekty:

dla uczniów:

- wzrost samodzielności i kreatywności
- rozwiązywanie problemów z innych przedmiotów i w różnych sytuacjach życiowych metodą krok po kroku
- rozwój umiejętności twórczego myślenia
- rozwój predyspozycji intelektualnych
- zwiększenie zainteresowania programowaniem

dla nauczyciela:

- poszerzenie własnego warsztatu pracy

dla szkoły:

- poprawa jakości pracy szkoły
- poszerzenie oferty edukacyjnej
- wzbogacenie bazy placówki o materiały dydaktyczno-metodyczne.

dla rodziców:

- rozwój kreatywności dziecka
- podniesienie świadomości intelektualnej dziecka

Anna Rachwał

Monika Werra

Magdalena Martyn

Małgorzata Hełmecka-Malarz

Monika Gabryszewska

Edyta Janowska