

## *Innowacja pedagogiczna* *„Ananasy z trzeciej klasy programują roboty”*

**Założenie innowacji:** szerzenie idei programowania z wykorzystaniem mBot-ów oraz środowiska Scratch, analityczne myślenie oraz wyciąganie wniosków, programowanie, projektowanie oraz kreowanie ruchu robotów. Ma ona zachęcać i motywować uczniów do rozwijania myślenia poprzez programowanie.

**Cel innowacji:**

- wprowadzenie w świat robotyki;
- rozwijanie swoich pomysłów, wykorzystanie zdobytej wiedzy do poruszania robotem;
- praktyczne zastosowanie języka programowania;
- nauka algorytmicznego i logicznego myślenia oraz blokowego języka programowania;
- uczniowie pracując w parach uczą się współpracy, dzielenia się i komunikacji;
- rozwój wyobraźni i koordynacji wzrokowo-ruchowej dziecka;
- rozbudzenie zainteresowań uczniów informatyką i przedmiotami ścisłymi poprzez naukę programowania prowadzoną w atrakcyjny sposób;

**Przewidywane efekty:** Uczniowie po przeprowadzonych zajęciach nabędą wiadomości i umiejętności praktycznych w zakresie programowania robotów. Rozwiną zdolności posługiwania się technologią komputerową oraz nabędą umiejętności logicznego myślenia, pomysłowości, sprawności manualnej oraz wyobraźni przestrzennej. Uczniowie udoskonalą swoje umiejętności z zakresu komunikacji interpersonalnej. Zajęcia ukształtują w uczniach poszanowanie powierzonych robotów, a zwłaszcza wdrożą do utrzymania ładu i porządku na stanowisku pracy.

**Termin:** 01.11.2021 – 31.01.2022