

**INNOWACJA
PEDAGOGICZNA
PROGRAMOWO - METODYCZNA**

„Zabawy w kodowanie”

Autor: Agata Szarek

Nazwa przedszkola: Samorządowe Przedszkole w Ujanowicach

Autor: Agata Szarek

Temat: „Zabawy w kodowanie”

Przedmiot: Edukacja wczesnoszkolna

Rodzaj innowacji: programowo-metodyczna

Data wprowadzenia: 01.10.2023r.

Data zakończenia: 31.05.2024 r.

Częstotliwość zajęć: raz w miesiącu

Innowację opracowano celem rozwijania zainteresowań cyfrowych dzieci w wieku przedszkolnym Samorządowego Przedszkola w Ujanowicach. Innowacja „Zabawy w kodowanie” jest odpowiedzią na aktualne potrzeby i zainteresowania dzieci oraz wymogi edukacyjne zawarte w podstawie programowej kształcenia ogólnego. Również do kierunków realizacji polityki oświatowej państwa na rok szkolny 2023/2024 opublikowanych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej należy: Wspieranie rozwoju umiejętności cyfrowych uczniów(...). Poprawne metodycznie wykorzystywanie przez nauczycieli narzędzi i materiałów dostępnych w sieci, w szczególności opartych na sztucznej inteligencji”.

Cel ogólny:

Głównym celem wprowadzanej innowacji jest rozwijanie u wychowanków uniwersalnych kompetencji, takich jak: logiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów, czy umiejętność pracy zespołowej w sposób najbardziej przyjazny dzieciom: w zabawie, w ruchu, poprzez doświadczanie i eksperymentowanie.

Program innowacji pedagogicznej zakłada realizację następujących celów:

- zapoznanie dzieci ze światem programowania i kodowania;

- kształtowanie umiejętności odczytywania piktogramów i symboli;
- przygotowanie dzieci do sprawnego wykorzystywania umiejętności kodowania i programowania niezbędnego w rozwiązywaniu problemów i zadań;
- kształtowanie miękkich kompetencji: rozwijanie logicznego algorytmicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywności;
- rozwijanie uzdolnień i zainteresowań informatycznych wśród dzieci;
- kształcenie umiejętności bezpiecznego i efektywnego korzystania z technologii cyfrowych;
- kształtowanie umiejętności pracy w zespołach, szukania kompromisów, optymalnych rozwiązań.

Procedury osiągnięcia celów:

W celu osiągnięcia zaplanowanych celów innowacji przewiduje się przede wszystkim zastosowanie metod aktywizujących i technik twórczych przy zastosowaniu tablicy multimedialnej, zgodnie z zasadą stopniowania trudności i nauki przez zabawę.

Przewidywane efekty wdrożenia innowacji pedagogicznej:

- poszerzenie wiedzy na temat możliwości korzystania z nowoczesnych technologii przez dzieci;
- rozwijanie umiejętności eksperymentowania, szukania różnych rozwiązań problemów;
- rozwijanie umiejętności pracy w zespołach, dyskusowania i szukania kompromisowych rozwiązań, biorąc pod uwagę potrzeby i oczekiwania innych;
- bezpiecznie, świadomie, czynnie i twórczo korzystanie z nowoczesnych technologii;

Ewaluacja:

- analiza wytworów dzieci;
- obserwacja zaangażowania dzieci oraz ich postępów w kodowaniu i programowaniu;
- aktywność dzieci podczas zajęć,
- fotorelacje na stronie internetowej przedszkola.