

## Innowacja pedagogiczna

### „Programuj i koduj z Księciem Przemysławem”

**Nazwa placówki:** Przedszkole nr 161 Księcia Przemysława w Poznaniu

**Autorzy innowacji:** Magdalena Dulemba, Anna Jamry

**Rodzaj innowacji:** metodyczna

**Data wprowadzenia:** listopad 2019

**Data zakończenia:** czerwiec 2020

#### I. OPIS INNOWACJI

Innowacja pedagogiczna realizowana będzie w roku szkolnym 2019/2020 przez dzieci w wieku 3-6 lat w Przedszkolu nr 161 w Poznaniu w ramach zajęć. Zajęcia będą odbywać się raz w tygodniu. Czas trwania innowacji listopad 2019r. - czerwiec 2020r. Praca z dziećmi odbywać się będzie zarówno z wykorzystaniem tablicy interaktywnej, robotów Bee-bot, kart pracy oraz mat edukacyjnych.

#### II. CELE

##### Cel ogólny

Innowacja "Programuj i koduj z Księciem Przemysławem" jest odpowiedzią na aktualne potrzeby dzieci, wymogi edukacyjne zawarte w podstawie programowej wychowania przedszkolnego oraz przez Ministerstwo Edukacji Narodowej kierunki polityki oświatowej państwa na rok szkolny 2019/2020. Do napisania innowacji zainspirował nas udział w programie edukacyjnym Uczymy dzieci programować, zdobyte w nim doświadczenie, oraz udostępniane uczestnikom materiały dydaktyczne.

##### Cele główne:

- rozwijanie umiejętności logicznego algorytmicznego myślenia,
- zadaniowego podejścia do stawianych problemów
- rozwijanie kreatywności
- rozwijanie kompetencji społecznych, kształcenie umiejętności pracy zespołowej, szukania kompromisów, optymalnych rozwiązań
- stworzenie dzieciom możliwości odniesienia sukcesu
- rozwijanie orientacji przestrzennej, percepcji wzrokowej, koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- doskonalenie umiejętności skupienia się i koncentracji.
- stopniowe i odpowiedzialne wprowadzenie dzieci w cyfrowy świat, świadome, czynne i twórcze korzystanie z nowoczesnych technologii

#### III. SPOSOBY REALIZACJI:

- gry planszowe,
- narzędzia do kodowania offline (maty edukacyjne., kążki, kolorowe kubki, kolorowe kartki, klocki)
- tablica multimedialna

- robot edukacyjny pszczoła Bee-Bot
- kodowanie i odkodowywanie: obrazków, wyrazów, haseł, działań matematycznych, rytmów muzycznych,
- gry i zabawy logiczne (sudoku)
- gry matematyczne.

Program realizowany będzie przez wszystkich nauczycieli, a treść i dobór pomocy do zajęć zgodne będą z aktualnym blokiem tematycznym.

#### IV. KORZYŚCI Z WRDOŻENIA INNOWACJI:

Podniesienie umiejętności dzieci w zakresie wzmocnienia kompetencji matematycznych oraz rozwój spostrzegawczości, wyobraźni, kojarzenia i logicznego myślenia, rozwój manualny oraz wzrokowo- ruchowy zwłaszcza motoryka mała, kształtowanie umiejętności społecznych i kompetencji miękkich (współpraca w parach, w grupie), trening pamięci, rozbudzanie inwencji twórczej i kreatywności. Umiejętności kodowania i programowania nie tyle na komputerze, co też bez jego użycia. Eksperymentowanie, szukanie różnych rozwiązań stawianych im problemów. Bezpieczne, świadome, czynne i twórcze korzystanie z nowoczesnych technologii. wzbogacenie bazy placówki o materiały dydaktyczno-metodyczne. Podniesienie prestiżu placówki w środowisku lokalnym.

#### V. Ewaluacja i wnioski:

W ramach ewaluacji wdrożonej innowacji prowadzona będzie obserwacja pracy dzieci, ankieta z rodzicami. Szczegółowa analiza ankiet i obserwacji pozwoli ocenić stopień realizacji założonych celów.