

## **INNOWACJA PEDAGOGICZNA „ROBOTYKA DLA**

**NAJMŁODSZYCH”** jest kontynuacją zajęć przeznaczonych na realizację w ciągu 3 lat dla klasy (obecnej) 3A. Jest to ostatni rok zajęć.

Głównym założeniem innowacji jest wdrażanie uczestników do praktycznego i świadomego korzystania z nowych technologii oraz nabywanie umiejętności kreatywnego myślenia i wytrwałego rozwiązywania problemów podczas zajęć z programowania i konstruowania.

Cele główne innowacji:

1. Rozwijanie kompetencji kluczowych w zakresie nauk komputerowych.
2. Rozwijanie umiejętności niezbędnych na rynku pracy: kreatywności, innowacyjności oraz umiejętności pracy zespołowej.

Spodziewane efekty:

Dla szkoły:

- wzbogacenie oferty edukacyjnej szkoły;
- uatrakcyjnienie zajęć lekcyjnych oraz pozalekcyjnych;
- budowanie pozytywnego wizerunku szkoły wśród uczniów i rodziców, jako placówki dbającej o twórczy rozwój swoich wychowanków;
- podniesienie jakości pracy szkoły.

Dla uczniów:

- rozwijanie zainteresowań dzieci technologią komputerową oraz możliwościami jej wykorzystania podczas nauki i zabawy;
- rozwijanie ponadpodstawowej wiedzy z zakresu technologii komputerowej;
- rozwój twórczego myślenia i kreatywności;
- umiejętność współpracy w grupie;
- satysfakcja z odniesionych sukcesów;
- integracja zespołu klasowego.

Podczas zajęć uczestnicy będą korzystać z edukacyjnych gier online, np. Minecraft, Roblox. Będą konstruować z klocków Lego Spike, Lego BricQ. Nauczą się być świadomymi i odpowiedzialnymi użytkownikami technologii komputerowej.

Prowadząca zajęcia: Dorota Burdun