



Innowacja pedagogiczna

Tytuł innowacji: „*First Lego League*”

Autorzy: Ewa Biegańska,

Katarzyna Szejter-Długokęcka,

Osoby prowadzące innowację: Ewa Biegańska

Katarzyna Szejter-Długokęcka

Rodzaj innowacji: programowo-metodyczna

Czas realizacji innowacji: rok szkolny 2024/2025

Opis innowacji:

Innowacja „*First Lego League*” jest odpowiedzią na aktualne potrzeby i zainteresowania uczniów, wymogi edukacyjne zawarte w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych, klas 1 - 3, podstawowe kierunki realizacji polityki oświatowej państwa w roku szkolnym 2024-2025.

Stworzenie powyższej innowacji inspirowane jest: chęcią udziału w Międzynarodowym Programie *First Lego League*, zarówno na poziomie klas młodszych (uczniów klas 1-2), jak i na poziomie klas trzecich; udziałem w projekcie *Meet and Code 2024* oraz metodologią *STEAM*. W trakcie realizacji zajęć dodatkowych dla uczniów klas I-III (*Akademia z Lego Spike*, *Laboratorium programowania i Certyfikat First Lego League*) wykorzystywane będą między innymi pomoce dydaktyczne zakupione w ramach programu „*Laboratoria Przyszłości*” i projektu „*Stojedynka na miarę XXI wieku*”, tablety, *Lego Spike Essential*, *Lego Spike Prime*, roboty, ozoboty, długopisy 3D, wybrane programy komputerowe, platformy, aplikacje. Aktywności z wykorzystaniem sprzętu komputerowego staną się pretekstem do kształtowania właściwych postaw w cyfrowym świecie, dbania o cyfrowy dobrostan, ze szczególnym uwzględnieniem cyfrowego bezpieczeństwa.

Zaproponowane aktywności w ramach innowacji „*First Lego League*” pozytywnie wpłyną na wszechstronny rozwój uczniów, a zdobyte podczas zajęć kompetencje zostaną wykorzystane przez dzieci podczas udziału w planowanych: Wystawie *First Lego League Explore* (maj/czerwiec 2025), turnieju *First Lego League Challenge*.

Cele innowacji:

- świadome, merytoryczne i metodyczne wprowadzanie elementów robotyki do zajęć dydaktycznych na etapie edukacji wczesnoszkolnej,
- kształtowanie miękkich kompetencji: rozwijanie logicznego algorytmicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kreatywności,
- wspieranie rozwoju umiejętności cyfrowych uczniów ze szczególnym uwzględnieniem bezpiecznego poruszania się w sieci oraz krytycznej analizy informacji dostępnych w Internecie,



- rozwijanie umiejętności uczniów z wykorzystaniem sprzętu zakupionego w ramach programu „Laboratoria przyszłości”,
- kształtowanie kompetencji społecznych,
- nauka przez zabawę,
- wyzwolenie radości z efektów własnej działalności,
- kształtowanie u dzieci odporności i dojrzałości emocjonalnej koniecznej do radzenia sobie zarówno w nowych jak i trudnych sytuacjach,
- rozwijanie umiejętności posługiwania się różnymi programami komputerowymi, aplikacjami,
- wzmacnianie współpracy szkoły ze środowiskiem rodzinnym i lokalnym,
- dbanie o cyfrowy dobrostan.

Sposób realizacji:

Założenia innowacji będą realizowane w ramach zajęć pozalekcyjnych: „Laboratorium programowania” dla uczniów klas drugich, „Akademia z Lego Spike” dla uczniów klas pierwszych, „Certyfikat First Lego League” dla uczniów klas III i IV w roku szkolnym 2024/2025. Zakłada się możliwość pracy indywidualnej dzieci oraz współpracy w grupach. Tematy zajęć będą uwzględniać m.in.: kreatywne myślenie i technologię do eksploracji warstw oceanu i wpływania na przyszłość, kalendarz wydarzeń szkolnych, nietypowe święta i zmieniające się pory roku.

Dokumentacja przebiegu innowacji:

Formą dokumentowania przebiegu innowacji będą:

- prowadzenie dzienników wyżej wymienionych zajęć dodatkowych,
- posty w zakładce Świetlica na stronie placówki oraz w mediach społecznościowych szkoły.

Ewaluacja: W ramach ewaluacji wdrożonej innowacji prowadzona będzie obserwacja pracy dzieci wczesnoszkolnych i zainteresowanych udziałem w zajęciach uczniów klas czwartych. Pozwoli ona ocenić stopień realizacji założonych celów, wyciągnąć wnioski i podjąć decyzję o ewentualnym kontynuowaniu zajęć w kolejnym roku szkolnym.