

SPOTKANIA Z GENIBOTEM

Dzięki realizacji innowacji pedagogicznej „Nasze kodowanie z Uczyliśmy dzieci programować” uczniowie klasy IV B zdobywają nowe umiejętności i doświadczenia, które u wychowanków rozwijają uniwersalne kompetencje, takie jak: logiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów, czy umiejętność pracy zespołowej w sposób najbardziej im przyjazny czyli w zabawie i w ruchu. Kompetencje cyfrowe kształtować możemy w różnym okresie. Dzieci z natury są ciekawe świata, chcą doświadczać, eksperymentować, działać. Odpowiedzią na wyżej wymienione potrzeby małego człowieka jest ta innowacja wprowadzająca edukację w modelu STEAM (Science, Technologies, Engineering, Arts, Mathematics). Idea STEAM to spójne połączenie wiedzy z różnych obszarów: nauki, technologii, inżynierii, sztuki oraz matematyki. Taki sposób pracy powoduje, że uczeń z biernego odbiorcy staje się twórcą, konstruktorem poszukującym najlepszych rozwiązań. Uczniowie angażując w działaniu wszystkie zmysły zdecydowanie lepiej zapamiętują to, czego się uczą. Efektywność takich zajęć jest wyższa niż zajęć prowadzonych metodami transmisyjnymi, gdzie uczeń jest wyłącznie biernym odbiorcą podawanych mu treści. Na pewno tak jest, bo kolaże zdjęć przedstawiają jak z wielkim zaangażowaniem uczniowie podchodzą do realizacji zadań już przy pierwszym spotkaniu z Genibotem, programowaniu jesiennych pejzaży, przygotowywaniu zadań innym, kodowaniu i odkodowywaniu, chociażby przygotowując się do uczczenia Święta Niepodległości.

Barbara Jaworska

