

W roku szkolnym 2020/21 w klasach I – III została zrealizowana kolejna innowacja wprowadzająca uczniów w świat programowania. W ramach innowacji uczniowie poznali sposoby kodowania i sterowania, gry edukacyjne z elementami programowania, programy graficzne – Baltie3 w klasach pierwszych i Scratch w klasie drugiej i trzeciej.

W czasie zajęć uczniowie pracowali również bez komputera – realizowali zagadnienia kodowania i sterowania poprzez rozwiązywanie zagadek logicznych i zabaw z klockami i układankami czyli „kodowali na dywanie”.

Dzięki realizacji innowacji uczniowie klas I - III:
1. Potrafią rozwiązywać zadania programistyczne bez użycia komputera.
2. Rozwiązują zadania i zagadki logiczne.
3. Grają w gry edukacyjne wprowadzające w świat programowania.
4. Znają metody kodowania i sterowania obiektem oraz tworzą proste programy.

Gry i zabawy sprzyjające nauce programowania, pierwsze programy w Baltie3 i Scratch były ulubioną formą pracy uczniów podczas zajęć informatycznych.
J.G.
{gallery}2021_innowacja_kodowanie{/gallery}