

W świecie lektur z Ozobotem

*Innowacja pedagogiczna
o charakterze metodycznym
z zakresu edukacji polonistycznej realizowana
w Szkole Podstawowej im. Bohaterów
Operacji Most I w Matczynie
w roku szkolnym 2019/2020*



Autor innowacji – Ewa Szwajgier.

Robotyka to dziedzina, która fantastycznie potrafi zainspirować uczniów do nauki programowania. Fizycznie istniejące (najlepiej budowane samodzielnie) mechanizmy sprawiają, że kodowanie staje się dla wielu uczniów bardziej realne. Dużo łatwiej jest zrozumieć kod programu, gdy robot wykonuje go w fizycznym świecie tuż obok nas. Ozobot zabiera uczniów w niesamowitą przygodę rysowania, rozwiązywania problemów i pracy grupowej. Za pomocą kolorowych kodów (na kartce papieru lub komputerze) dzieci programują zadania, które wykonuje robot. Dzięki wbudowanym czujnikom światła i koloru, Ozobot rozpoznaje odpowiednie sekwencje kolorowych linii i podąża ich śladem. Za pomocą flamastrów możemy w prosty sposób napisać pierwszy program.

Dzięki robotowi uczniowie w namacalny sposób przekonują się o tym, że programowanie jest niezwykle praktyczną dziedziną, która wykorzystywana jest w każdym obszarze ludzkiego życia. Programując z wykorzystaniem Ozobotów dzieci są w stanie od razu zaobserwować efekty swojej pracy, co stwarza im przyjaźniejsze warunki do przyswajania wiedzy na zajęciach.

Bardzo istotny wpływ na rozwój osobowości dziecka ma stały kontakt z książką. Książka spełnia bowiem w życiu dziecka wiele funkcji, zwłaszcza poznawczą i estetyczną. Oddziałuje – poprzez swe treści – na myśli, uczucia

i postępowanie, rozwija wrażliwość na piękno języka, wzbogaca słownictwo, pogłębia i poszerza wiadomości i zainteresowania, daje możliwości zrozumienia innych ludzi i otaczającego świata oraz pobudza wyobraźnię. Toteż doniosłe znaczenie ma kształtowanie i rozwijanie zainteresowań czytelniczych uczniów klas I – III poprzez właściwe wprowadzenie i opracowywanie lektury na zajęciach zintegrowanych. Dzięki Ozobotom lekcje stają się bardziej angażujące i ciekawsze - Ozobot pomoże zainteresować dzieci światem książki, zachęci do czytania i śledzenia losów bohaterów.

Podstawę do stworzenia innowacji stanowi "Elementarz odkrywców"
Program nauczania - uczenia się dla I etapu kształcenia - edukacja wczesnoszkolna, autor: Teresa Janicka - Panek, wydawnictwo Nowa Era

Innowacja jest realizowana w ramach zajęć obowiązkowych edukacji polonistycznej, społecznej i plastycznej zgodnie z planem dydaktycznym - realizacja tematów związanych z omawianiem lektur szkolnych. Uczniowie poznają treść lektur - wykonują plansze z wykorzystaniem kredek (chronologiczny przebieg wydarzeń), kodują za pomocą kodów kreskowych drogę, po której porusza się Ozobot w taki sposób, żeby robot wędrował po planszy zgodnie z kolejnością wydarzeń (skręca, zawraca, idzie do przodu, przyspiesza, itp).

Cele główne innowacji:

- propagowanie czytelnictwa, aktywności czytelniczej i kultury czytelniczej,
- wprowadzanie elementów programowania i robotyki do zajęć dydaktycznych