



# SPRAWOZDANIE Z REALIZACJI PROJEKTU EDUKACYJNEGO „PROGRAMOWANIE NA DYWANIE I EKSTRANIE”

Projekt edukacyjny oparty na aplikacji Run Maco – A coding  
adventure around the World.

Natalia Kwiatkowska  
Rok szkolny 2018/2019



# SPRAWOZDANIE Z REALIZACJI PROJEKTU EDUKACYJNEGO „PROGRAMOWANIE NA DYWANIE I EKRANIE”



Projekt edukacyjny pt. „**Programowanie na dywanie i ekranie**” który został zatwierdzony przez Panią Dyrektor jako *innowacja pedagogiczna* realizowany był w Przedszkolu nr 16 im. Jana Brzechwy w Koninie od grudnia 2018r. do maja 2019 r. Innowacja pedagogiczną objęte są dzieci 6-letnie z gr. Żyrafek. Podczas zajęć w ramach projektu dzieci miały możliwość pracować na pomocach dydaktycznych wykorzystywanych do kodowania bez użycia komputera oraz z czasem pracować na komputerze wykorzystując do tego aplikacje i gry przeznaczone dla dzieci w wieku przedszkolnym. Dzieci nabyły umiejętność odczytywania kodu, układania własnego kodu, układania najkrótszego/najdłuższego kodu (najkrótszej drogi do osiągnięcia celu). Dzieci poznały także **robotę Mio**, którego programowały wg kodu by np. doszedł w wyznaczone miejsce na macie. Podczas zabaw w kodowanie wykorzystujemy także język angielski co bardziej uatrakcyjnia zajęcia oraz zmusza dzieci do myślenia. Dzieci poznały pojęcie *program i programowanie*. Przedszkolaki potrafią odczytywać program oraz tworzyć nowy. Znają przedmioty codziennego użytku codziennego, które są zaprogramowane. Końcowym etapem projektu była praca z aplikacją Run

Marco na komputerze. Dzieci tworzyły program dla Marco by przeszedł pola wg obmyślonego wcześniej kodu. Aplikacja ta pomaga rozwijać logiczne myślenie, wspomaga umiejętność planowania oraz uczy współpracy w zespole.

## A oto nasze prace w zakresie realizacji projektu:

*JAK DOJŚĆ DO MYSZKI???*- zabawa z matą do kólowania



**Tworzyliśmy kod za pomocą strzałek kierunkowych wg którego mogliśmy dojść do myszki, drogą najdłuższą i najkrótszą.**



*Mieliśmy też różne przeszkody na drodze w dojściu do celu.  
To było wyzwanie!!!*



**Pełne skupienie  
pomagało nam osiągnąć  
zamierzony cel.**





*Wiemy, co to jest program, gdzie  
możemy go znaleźć i jak go stworzyć.*



**Sami byliśmy  
zaprogramowani 😊**

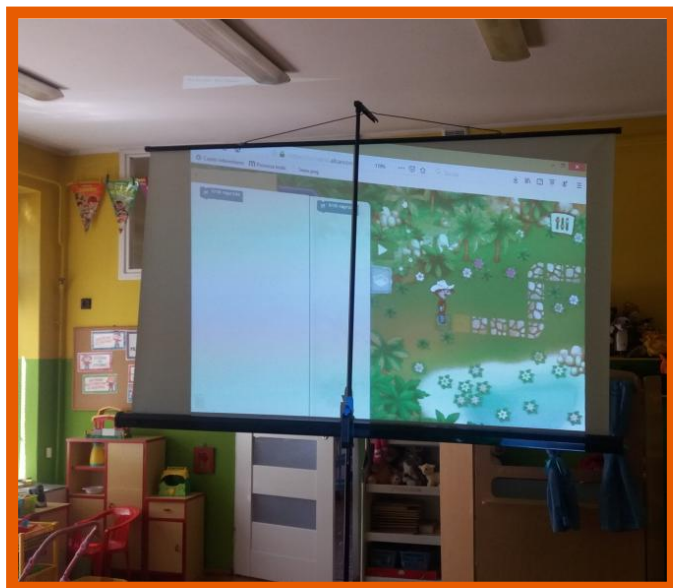
*Programowaliśmy Robota MIO  
w dojściu do celu.*



**Naukowa  
Zabawa**



*Pracowaliśmy z aplikacją Run Marco układając program przejścia kolejnego etapu gry edukacyjnej.*



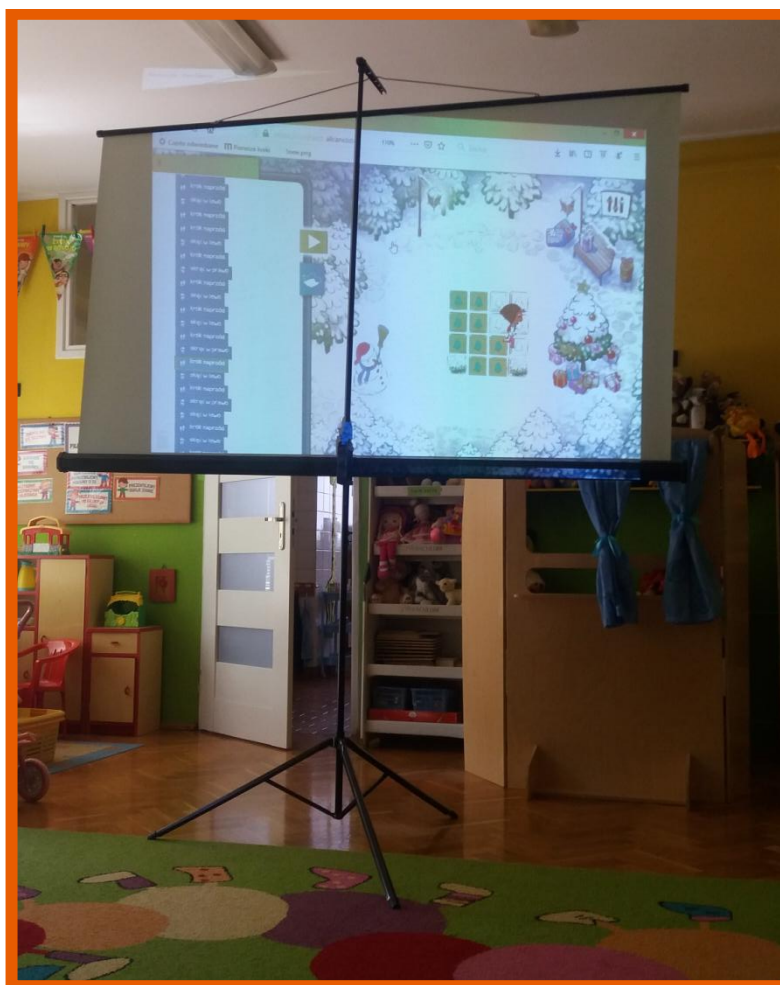


Zobaczcie jaki  
długi program  
stworzyliśmy



[www.allcancode.com](http://www.allcancode.com)

Allcancode - Run  
Marco! Program do  
kodowania dla  
najmłodszych



Prowadząca: Natalia Kwiatkowska

