

Aktualności

24.02.2025 10:20

Klasa II B dołączyła do międzynarodowego projektu STEAM pod nazwą „Zakodowana Kraina Przygód Zosi”. To wyjątkowa inicjatywa, która wprowadza uczniów w fascynujący świat nauki poprzez zabawę, rozwijając przy tym umiejętności pracy w zespole oraz kreatywnego myślenia. Uczniowie mają do dyspozycji aż 3 roboty dzięki czemu każde dziecko może:

- Rozwinąć kompetencji STEAM – zyskać umiejętności z zakresu nauki, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki w sposób zintegrowany i praktyczny.
- Poszerzyć kreatywne myślenie – realizacja zadań pobudzi wyobraźnię i twórcze podejście do rozwiązywania problemów.
- Doskonalić umiejętności kodowania – poprzez zabawę, dziecko nauczy się podstaw programowania, co rozwinię jego logiczne myślenie.
- Udoskonalić pracę w grupie – współpraca nad projektami pozwoli uczniowi doskonalić umiejętności komunikacji i współdziałania w zespole.
- Poszerzyć świadomość kulturową – zadania związane z różnorodnymi świętami poszerzą wiedzę ucznia na temat różnych tradycji i zwyczajów.

Magdalena Górszczyk

ZAKODOWANA KRAINA PRZYGÓD ZOSI - MIĘDZYNARODOWY PROJEKT STEAM DLA PRZEDSZKOLAKÓW I UCZNIÓW KLAS 1-3



Patronaty:

Patronat honorowy



Minister
Edukacji

bliżej
przedszkola

głosnauczycielski

