

15. Zakup innowacyjnej gry planszowo-mobilnej *Scottie Go* do nauki programowania dla Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku.

1. Uzasadnienie celowości realizacji zadania.

Celem realizacji zadania jest zakup innowacyjnej gry planszowo-mobilnej *Scottie Go* do nauki programowania dla najmłodszych jako pomocy dydaktycznej. W/w gra służyć będzie do prowadzenia szkoleń dla nauczycieli edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej z zakresu programowania i nauki kodowania zgodnie z *Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 28 lutego 2013 r. w sprawie szczegółowych zasad działania publicznych bibliotek pedagogicznych (§1 ust. 2 pkt 4) oraz Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 29 września 2016 r. w sprawie placówek doskonalenia nauczycieli*. Ponadto w/w wykorzystywana będzie do prowadzenia zajęć edukacyjnych, w tym: zajęć otwartych i lekcji z wykorzystaniem elementów programowania.

2. Zakres rzeczowy zadania.

Gra planszowo-mobilna *Scottie Go* – 380,00 zł.

Zakup z Wydzielonego Rachunku Dochodów jako pomoc dydaktyczna.

3. Ocena ekonomiczna efektywności zadania.

Innowacyjna gra planszowo – mobilna *Scottie Go* rozwijająca myślenie logiczne, umiejętność rozwiązywania problemów, intuicję algorytmiczną, ucząca rozwiązywania skomplikowanych problemów i pracy w grupie ma na celu wspieranie rozwoju kompetencji w zakresie nauczania programowania w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej oraz wspieranie szkół i placówek w podejmowaniu nowatorskich rozwiązań, propagowanie innowacyjnych metod i form pracy z uczniami, popularyzowanie wykorzystania narzędzi TIK w edukacji, zachęcanie nauczycieli do działań innowacyjnych i zapewnienie wysokiej jakości edukacji. W/w gra edukacyjna będzie wykorzystywana na warsztatach, szkoleniach rad pedagogicznych, lekcjach otwartych, zajęciach organizowanych w naszej placówce i pozwoli przeprowadzić szkolenia zwiększające zainteresowanie ofertą placówki, co przełoży się na ilość uczestników proponowanych form.

4. Dane o planowanych efektach rzeczowych zadania.

Efektem rzeczowym zadania będzie gra planszowo – mobilna *Scottie Go* do nauki programowania wykorzystywana w ramach szkoleń dla nauczycieli edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej oraz zajęć czytelniczych i medialnych z uczniami zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa oświatowego.