

MIĘDZYNARODOWY
PROGRAM

KODOWANIE
NA DYWANIE

IV EDYCJA



Bezpłatne
scenariusze

Materiały
dodatkowe

Wsparcie
metodyczne

O programie

„Kodowanie na dywanie... od radosnej zabawy do rozwijania kompetencji przyszłości” (program wspierający realizację podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz edukacji wczesnoszkolnej, zgodny z kierunkami polityki oświatowej państwa)

Po raz czwarty zapraszam Państwa we wspólną podróż do świata kodowania, gier logicznych, robotyki i nowych technologii. **IV edycja programu „Kodowanie na dywanie”** została opracowana z myślą o wspieraniu nauczycieli w realizacji zadań statutowych przedszkola i szkoły, wynikających z podstawy programowej oraz priorytetów wyznaczanych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej.

Autorka programu: Anna Świć (Kodowanie na dywanie)

Organizator programu: Niepubliczny Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli Kodowanie na Dywanie Anna Świć

Koordynatorka programu: Anna Świć

Międzynarodowy Program Kodowanie na dywanie kierowany jest do szerokiego grona odbiorców: nauczycieli, edukatorów oraz rodziców. Program pokazuje, że nauka kodowania może być twórcza, przyjemna i dostępna dla każdego, nawet jeśli nie posiadamy specjalistycznego sprzętu. Poprzez naukę kodowania można rozwijać wiele kluczowych umiejętności w atrakcyjny dla dziecka sposób. W programie proces nauki kodowania traktujemy jak starannie zaplanowaną podróż, w której każde działanie wynika z poprzedniego i prowadzi do kolejnego etapu. Elementy kodowania traktowane są jako uniwersalna aktywność, zintegrowana z edukacją matematyczną, językową, społeczną, przyrodniczą i artystyczną. Proponowane w programie aktywności są bezpiecznie, bez konieczności korzystania z ekranów, typowo offline z wykorzystaniem ruchu, manipulacji i współpracy, lub z wykorzystaniem technologii (roboty edukacyjne, aplikacje webowe, tablice interaktywne).

Program odpowiada na potrzebę wzmacniania odporności psychicznej dzieci, uczenia ich planowania działań, wyciągania wniosków z błędów oraz budowania odpowiedzialnego stosunku do nauki i technologii.

Program w sposób systemowy i metodycznie uporządkowany wspiera:

- rozwój myślenia logicznego i przyczynowo-skutkowego,
- kształtowanie kompetencji kluczowych, w tym kompetencji matematycznych, cyfrowych, społecznych i obywatelskich,
- przygotowanie dzieci do funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym,
- realizację edukacji STEAM poprzez działania praktyczne, doświadczalne i zespołowe.

Cele ogólne programu (z uwzględnieniem kierunków realizacji polityki oświatowej państwa MEN)

- wspieranie wszechstronnego rozwoju dziecka zgodnie z podstawą programową,
- kształtowanie kompetencji kluczowych, w szczególności: kompetencji matematycznych i logicznych, kompetencji cyfrowych, kompetencji społecznych i obywatelskich,
- rozwijanie myślenia komputacyjnego jako elementu przygotowania do dalszych etapów edukacji,
- wdrażanie dzieci do świadomego, bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii,
- wspieranie nauczycieli w realizacji kierunków polityki oświatowej państwa poprzez gotowe, spójne i elastyczne materiały dydaktyczne.

Cele operacyjne – dziecko:

W zakresie rozwoju poznawczego:

- rozumie i stosuje pojęcia: kolejność, schemat, powtarzalność, instrukcja,
- planuje i organizuje swoje działania,
- rozwiązuje problemy w sposób logiczny i celowy.

W zakresie kompetencji matematycznych:

- tworzy i odczytuje sekwencje i rytmy,
- przelicza, klasyfikuje i porównuje elementy,
- orientuje się w przestrzeni i na płaszczyźnie.

W zakresie kompetencji cyfrowych:

- rozumie ideę algorytmu i prostego programowania,
- potrafi analizować błędy i modyfikować swoje działania,

- zna podstawowe zasady bezpiecznego funkcjonowania w świecie cyfrowym.

W zakresie rozwoju społeczno-emocjonalnego:

- współpracuje w grupie i przestrzega ustalonych zasad,
- komunikuje swoje pomysły i rozwiązania,
- uczy się radzenia sobie z niepowodzeniem i wzmacnia poczucie sprawczości.

Korzyści w odniesieniu do dzieci:

- Stopniowe i odpowiedzialne wprowadzanie dzieci w świat nowych technologii;
- Aktywne, twórcze i świadome korzystanie z narzędzi cyfrowych;
- Rozwijanie kompetencji przyszłości;
- Przygotowanie do programowania blokowego;
- Edukacja w duchu STEAM dająca dzieciom poczucie sprawczości i satysfakcji z własnych działań.

Korzyści w odniesieniu do nauczycieli:

- Umiejętne wykorzystanie nowoczesnych narzędzi i zasobów cyfrowych w codziennej pracy dydaktycznej;
- Bezpieczne i efektywne stosowanie technologii cyfrowych w edukacji;
- Podniesienie kwalifikacji poprzez udział w warsztatach online i dostęp do materiałów metodycznych;
- Przełamywanie barier i obaw związanych z wprowadzaniem nowoczesnych rozwiązań do zajęć;
- Wsparcie w realizacji priorytetów polityki oświatowej państwa na rok szkolny 2025/2026.

Korzyści w odniesieniu do rodziców:

- Wsparcie w świadomym i odpowiedzialnym wprowadzaniu dzieci w świat technologii cyfrowej.

Korzyści dla placówek edukacyjnych:

- Wzbogacenie bazy dydaktycznej o nowoczesne materiały i pomoce metodyczne;
- Podniesienie prestiżu placówki poprzez udział w międzynarodowym programie.

W ramach programu przygotowano materiały podzielone na cztery grupy:

- Scenariusze i materiały dodatkowe dla nauczycieli, edukatorów i rodziców pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym;
- Scenariusze i materiały dodatkowe dla nauczycieli, edukatorów i rodziców pracujących z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym;
- Ścieżki tematyczne uwzględniające kierunki realizacji polityki oświatowej państwa na rok szkolny 2025/2026;
- Ścieżka „Kodogranie - gry logiczno matematyczne na macie do kodowania” oparta na różnego rodzaju grach tworzonych wspólnie z dziećmi i wykorzystujących matę w roli planszy do gry.

Podczas trwania programu będziemy zachęcać nauczycieli do zgłaszania realizowanych w ramach tej edycji aktywności na mapę CodeWeek, a także do wspólnego tworzenia i rozwijania społeczności zaangażowanych, kreatywnych nauczycieli, którzy będą się wzajemnie wspierać i inspirować (w ramach grupy facebook Kodowanie na dywanie)..

Przebieg programu:

IV edycja programu trwa od **01.02.2026.** roku do **19.06.2026.** roku. Uczestnicy realizują zgodnie z harmonogramem zadania dostosowane do potrzeb i możliwości swoich podopiecznych oraz specyfiki placówki. Nie jest wymagane wykonanie wszystkich proponowanych działań, nie jest określone także minimum warunkujące realizację programu. Program ma pomagać, a nie dokładać obowiązków nauczycielom.

Po wykonaniu zadania uczestnicy mogą (opcjonalnie) dzielić się relacjami z jego realizacji na grupie **Kodowanie na dywanie**.

Po zakończeniu edycji:

- Nauczyciele otrzymują imienne zaświadczenia o udziale;
- Placówki otrzymują Certyfikat Edukacyjnej Doskonałości - Kodowanie na dywanie;
- Dzieci otrzymują pamiątkowe dyplomy.

Program realizowany jest w formie **ścieżek cotygodniowych** (nowe materiały udostępniane są raz w tygodniu, z podziałem na dwie grupy wiekowe: przedszkolne i wczesnoszkolne), w formie **ścieżek blokowych** (do wyboru jedna ze ścieżek umieszczonych w poprzednich edycjach) lub z nowej ścieżki blokowej „**Kodogranie - gry logiczno strategiczne na macie do kodowanie**”.

Materiały do ścieżek cotygodniowych i nowej ścieżki będą sukcesywnie publikowane na stronie programu (raz w tygodniu).

<https://kodowanienadywanie.pl/zadania-w-programie/>

Materiały będą również wysyłane drogą mailową do uczestników, którzy dokonali procesu rejestracji.

Ścieżka cotygodniowa:

Tematyka zajęć w ścieżce cotygodniowej wpisuje się odpowiednio w program realizowany w przedszkolu lub w program edukacji wczesnoszkolnej. W przygotowanych na potrzeby programu scenariuszach uwzględnione zostaną kierunki realizacji polityki oświatowej państwa na rok 2025/2026, zmieniające się pory roku oraz okolicznościowe uroczystości.

Zarówno w grupie przedszkolnej jak i wczesnoszkolnej uczestnicy programu otrzymają scenariusz, który można zrealizować:

- Bez dostępu do sprzętu (przydatna będzie mata, ale nie będzie niezbędna). W scenariuszu udostępnione będą karty pracy, krążki i inne materiały do druku;
- Z robotami Photon (w każdym scenariuszu udostępnione zostaną screeny gotowych programów zrobione z wykorzystaniem kilku poziomów trudności dostępnych w aplikacjach Photon Coding lub Photon Edu);
- Z robotami typu „podłogowego” np.: mTiny (do tego robota umieszczone będą zdjęcia gotowych programów), BeeBot, Zosia mała nauczycielka, Edek, Super Doc; GeniBot, Sphero Indi;
- Z robotami typu line follower np.: Ozobot;
- W wersji interaktywnej przygotowanej w genially;
- Z wykorzystaniem platformy Classwise (Inteligentna klasa), w formie gotowego, tematycznego quizu.

Ścieżki blokowe:

Kodogranie - gry logiczno strategiczne na macie do kodowania (ścieżka zgodna z 1 kierunkiem realizacji polityki oświatowej państwa, który ma brzmienie „Kształtowanie myślenia analitycznego poprzez interdyscyplinarne podejście do nauczania przedmiotów przyrodniczych i ścisłych oraz poprzez rozwijanie umiejętności matematycznych w kształceniu ogólnym”).

W tej ścieżce dzieci będą grać w różne gry przygotowane na macie do kodowania. Część gier, to gry uniwersalne, całoroczne, część gier będzie dopasowanych do zmieniających się pór roku i tematyki tygodniowej realizowanej w przedszkolu i klasach 1-3. Każdy tydzień, to jedna gra, którą można modyfikować na różne sposoby.

Rozkład materiału w ścieżce cotygodniowej (grupa przedszkolna)

Luty:

1. Kim będę gdy dorosnę;
2. Zawody przeszłości, zawody przyszłości;
3. Czy Kot w butach zna Czerwonego Kapturka - zakodowane bajki i baśnie;
4. Cztery żywioły.

Marzec:

1. Zwykłe niezwykle kobiety;
2. Domowi ulubieńcy;
3. Gdzie jesteś Wiosno;
4. Kap, kap, kap... wiosenna pogoda.

Kwiecień:

1. Zakodowana Wielkanoc;
2. Trzeba segregować wszystkie śmieci! Wiemy o tym my, wiedzą o tym dzieci;
3. Ziemia - nasza planeta;
4. Zwierzęta na wiejskim podwórku.

Maj:

1. Mój kraj Polska;
2. Łąka - zielony koc pełen kwiatów i owadów;
3. Witaj tęczo kolorowa, chyba niebo ktoś malował - zjawiska optyczne;
4. Moja kochana mama.

Czerwiec:

1. Dzieckiem być;
2. Ja i moja rodzina;
3. Przedszkole żegnamy, w podróż wyruszamy.

Rozkład materiału w ścieżce cotygodniowej (klasy 1-3)**Luty:**

1. Kim będę gdy dorosnę - moje plany i marzenia;
2. Zawody przeszłości, zawody przyszłości - jak się zmienia świat;
3. Czy Kot w butach zna Czerwonego Kapturka - zaprogramowane bajki i baśnie;

4. Cztery żywioły dobrze zaprogramowane.

Marzec:

1. Zwykłe niezwykle kobiety;
2. Domowi ulubieńcy;
3. Gdzie jesteś Wiosno;
4. Kap, kap, kap... algorytm wiosennej pogody.

Kwiecień:

1. Zakodowana Wielkanoc;
2. Trzeba segregować wszystkie śmieci! Wiemy o tym my, wiedzą o tym dzieci;
3. Ziemia - nasza planeta na piękno i dobro zaprogramowana;
4. Zwierzęta na wiejskim podwórku.

Maj:

1. Mój kraj Polska;
2. Łąka - zielony koc pełen kwiatów i owadów;
3. Witaj tęczo kolorowa, chyba niebo ktoś malował - zjawiska optyczne;
4. Moja kochana mama.

Czerwiec:

1. Dzieckiem być;
2. Ja i moja rodzina;
3. Szkołę żegnamy, w podróż wyruszamy

CodeWeek z Kodowanie na dywanie - nie tylko w październiku, a przez cały rok

CodeWeek to całoroczna inicjatywa, której celem jest pokazanie jak ważna i wartościowa jest umiejętność programowania. Jako ambasadorka tej europejskiej inicjatywy będę zachęcać i motywować Państwa do dodawania „zakodowanych aktywności” na mapę CodeWeek.

Kodowanie na dywanie. Tu zaczyna się cyfrowa przygoda!