

UCHWAŁA NR 25/2018/2019

**Rady Pedagogicznej Szkoły Podstawowej im. K. Makuszyńskiego w Wiechlicach
z dnia 25 października 2018r.**

*w sprawie wprowadzenia w roku szkolnym 2018/2019 innowacji „Wiedzę utrwaloną mam,
bo w gry na matematyce i języku angielskim gram ” – pracujemy metodą projektu.*

Na podstawie art. 22a ust. 2 Ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty (Dz. U. z 2004 r. Nr 256 ze zmianami) uchwała się, co następuje:

§ 1

Rada pedagogiczna opiniuje pozytywnie przedstawione przez nauczyciela innowację.

§ 2

Przedstawiona przez nauczyciela innowacja na rok szkolny 2018/2019 stanowi załącznik do niniejszej uchwały.

Przewodniczący Rady Pedagogicznej
Wicedyrektor Szkoły Podstawowej w Wiechlicach
Ewa Dudek

Z up. DYREKTORA
WICEDYREKTOR SZKOŁY

"Wiedzę utrwaloną mam, bo w gry na matematyce i języku angielskim gram"- pracujemy metodą projektu

1. METRYCZKA INNOWACJI

Nazwa szkoły: Szkoła Podstawowa im. K. Makuszyńskiego w Wiechlicach

Adres szkoły: ul. Brzozowa 17, 67-300 Szprotawa

Autor innowacji: mgr Aleksandra Słabuszewska, mgr Marzena Cioch-Ciućmańska

Wdrażający innowację: mgr Aleksandra Słabuszewska, mgr Marzena Cioch-Ciućmańska

Miejsce realizacji innowacji: Szkoła Podstawowa im. K. Makuszyńskiego w Wiechlicach

Data rozpoczęcia innowacji: 1 października 2018 r.

Termin zakończenia innowacji: 1 czerwca 2019 r.

Rodzaj innowacji: metodyczna

Adresat innowacji: uczniowie klas VI i VII

Realizacja innowacji: lekcja matematyki oraz języka angielskiego (raz lub dwa razy w miesiącu, przy utrwaleniu danej partii materiału)

*„PAMIĘTAJ, ŻE WSZYSTKO, CO UCZYNISZ W ŻYCIU,
ZOSTAWI JAKIŚ ŚLAD.*

DLATEGO MIEJ ŚWIADOMOŚĆ TEGO, CO ROBISZ”.

PAULO COELHO

2. OPIS INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ

Innowacja będzie wprowadzana w Szkole Podstawowej im. K. Makuszyńskiego w Wiechlicach. Realizowana będzie z uczniami klas VI – VII podczas lekcji oraz zajęć

dydaktyczno -wyrównawczych. Jest to propozycja wyjścia naprzeciw zainteresowaniom uczniów, a tym samym wzbogacenia wiedzy i umiejętności z języka angielskiego i matematyki. Uczniowie dodatkowo wzbogacą swoją wiedzę podczas pracy nad autorskim projektem gry dydaktycznej.

Dzisiejsze czasy i świat zdominowały komputery, tablety, telefony i inne elektroniczne gadżety. Stały się one ulubioną rozrywką, formą zabawy i spędzania wolnego czasu dla dzieci i młodzieży, która niechętnie poświęca czas na naukę i uporządkowanie swojej wiedzy.

Nasza innowacja uświadomi uczniom, że można ciekawie spędzić czas w domu i w szkole, z przyjaciółmi, ucząc się jednocześnie, rozwijając swoją kreatywność i pomysłowość. Podczas naszych lekcji chcemy uczniów zaprosić do świata niesamowitych przygód, wśród których nawet nie zauważą, kiedy zdobędą potrzebną wiedzę. Zamierzamy pokazać im ciekawe gry planszowe i nie tylko, które pomogą im zrozumieć, utrwalić i zapamiętać poznane na lekcjach języka angielskiego i matematyki wiadomości. Zależy nam na tym, aby uczniowie polubili się uczyć, aby dostrzegli, że nauka może być zabawą.

Dodatkowym atutem innowacji jest fakt samodzielnego stworzenia gry edukacyjnej, w której uczniowie wykażą się swoją wiedzą matematyczną i językową. Atrakcyjny dla uczniów będzie fakt podsumowania ich pracy i rozegrania własnych gier planszowych z przyjaciółmi oraz zorganizowania wystawy ich prac w holu naszej szkoły.

Planujemy pokazać naszym uczniom, że matematyki i języka angielskiego, przedmiotów, które sprawiają im dużo problemów, można uczyć się przez zabawę, a nauka ich nie musi być wcale nudna.

Nasze gry skonstruowane są w taki sposób, że gracz, aby zdobyć punkty, nie tylko rozwiązuje działanie matematyczne lub zagadkę z języka angielskiego. Stosowane na zajęciach gry planszowe, karciane i inne usprawniają percepcję, myślenie, uczą radzenia sobie z niepowodzeniami i ewentualnymi porażkami. Gry kształtują postawy koleżeńskie, uczą opanowania i cierpliwości, wyrabiają nawyki przestrzegania dyscypliny i reguł gry, uświadamiają graczom potrzebę współdziałania i potrzebę podporządkowywania się interesom grupy. Chęć wygrania jest motywacją do zmaksymalizowania wysiłku intelektualnego. Taka forma zajęć wpływa na doskonalenie liczenia, rozwijanie logicznego myślenia, kształtowanie umiejętności czytania ze zrozumieniem, rozwijanie uwagi i skupienia, kształtowanie umiejętności twórczego myślenia, rozwijanie wyobraźni, uczy samodzielności i samokontroli.

Celami działań innowacyjnych jest nie tylko zapoznanie uczniów z grami, ale również rozwijanie ich zainteresowań, wspomaganie procesów rozwojowych, a także stworzenie autorskiej gry, według własnego pomysłu i projektu. Dodatkową zaletą innowacji jest wprowadzenie metody projektu na zajęciach.

3. GŁÓWNY CEL INNOWACJI

Głównym celem innowacji pedagogicznej jest nauka przez zabawę. Zabawa stanie się w ten sposób jednym ze środków ułatwiających opanowanie, utrwalanie i usystematyzowanie podanych wiadomości na lekcjach języka angielskiego i matematyki.

4. SZCZEGÓŁOWE CELE I ZADANIA INNOWACJI

- Rozwijanie zdolności do wysiłku umysłowego w sytuacjach trudnych i pełnych napięć: kształtowanie emocjonalnej odporności na pokonywanie trudności,
- praca metodą projektu,
- kształtowanie zdolności do racjonalnego kierowania zachowaniem mimo przeżywanych napięć,
- rozwijanie wiary we własne możliwości poznawcze,
- wyrabianie pozytywnego nastawienia do rozwiązywania określonych zadań , problemów,
- trening w skupieniu uwagi na wykonywanych czynnościach,
- przestrzeganie przyjętych reguł,
- wzajemne komunikowanie się, współdziałanie,
- wdrażanie do przeżywania radości ze wspólnej pracy,
- słuchanie innych oraz budowanie więzi koleżeńskich i rodzinnych.
- rozwijanie czynności intelektualnych: klasyfikacja, ustalanie związków przyczynowo-skutkowych, wspomaganie rozwoju operacyjnego rozumowania,
- nabywanie umiejętności wyszukiwania informacji z różnych źródeł,
- rozwijanie komunikacji werbalnej i pozawerbalnej: uważne słuchanie drugiej osoby, formułowanie dłuższych wypowiedzi, zadawanie pytań o niezrozumiałe fakty,
- doskonalenie pamięci wzrokowej i słuchowej oraz spostrzegawczości,
- doskonalenie umiejętności z języka angielskiego
- doskonalenie umiejętności matematycznych: wyodrębnianie i klasyfikacja zbiorów,
- zapewnienie alternatywnej formy spędzania czasu wolnego w szkole i w domu.

Założone cele będą realizowane poprzez zajęcia prowadzone w grupie, w atmosferze akceptacji, w formie zaproponowanej i zaplanowanej przez nauczyciela, uwzględniając prośby i potrzeby uczniów.

5.METODY I FORMY PRACY

Podstawowymi formami organizacyjnymi w realizacji programu jest działalność zespołowa i indywidualna. Metody stosowane w trakcie realizacji programu to głównie metody aktywizujące, gry planszowe i karciane, projekty, rebusy, układanki, łamigłówki. Innowacja uwzględnia indywidualne tempo pracy ucznia oraz stopniowanie trudności zadań. **Uczniowie podczas etapu tworzenia autorskich gier planszowych będą pracowali metodą projektu.**

1. Cele projektu:

Metoda projektu pozwoli rozwinąć takie umiejętności uczniów, jak: formułowanie problemu, korzystanie z różnych źródeł informacji, ocena ich wiarygodności, ćwiczenie różnych sposobów zapisywania i prezentowania zebranych materiałów, przygotowanie i praktykowanie wystąpień publicznych, podejmowanie decyzji grupowych.

Projekt pozwoli ponadto na rozwinięcie przez uczniów umiejętności związanych z podejmowaniem konkretnych działań: od fazy ich planowania i poszukiwania wsparcia aż po ich realizację i ocenę.

Warto podkreślić, że większość decyzji związanych z realizacją projektu uczniowie będą podejmowali samodzielnie. Będą więc, bardziej niż w wielu innych sytuacjach szkolnych, odpowiedzialni za skutki decyzji i ich wpływ na realizowane zadanie.

2. Instrukcja projektu:

✓ Jest to projekt, który będzie realizowany w klasach VI, VII, zatem konieczne przy jego realizacji będzie:

- Udzielanie sobie informacji (wymiana informacji)
- Wspólne podejmowanie decyzji
- Słuchanie się nawzajem
- Rozwiązywanie ewentualnych konfliktów
- Negocjowanie optymalnych rozwiązań
- Przewidzenie efektów podjętych działań
- Zaangażowanie innych w pracę
- Samoocena postępów w pracy
- Ustalenie miejsca i czasu odbywanych dodatkowych spotkań dotyczących projektu

- ✓ Przydział konkretnych zadań w obrębie grupy:
- ✓ Wybranie rodzaju gry, która zostanie wykonana podczas zajęć
 - nazwa gry
 - dokładne, czytelne zasady gry (instrukcja)
- ✓ Zebranie materiału związanego z realizowanymi zagadnieniami podczas zajęć z matematyki i języka angielskiego
- Uzgodnienie ilości pytań
- Zaprojektowanie i wykonanie wszystkich potrzebnych elementów gry, takie jak: plansza, pionki, kostka itp.
- Wykonanie pudełka do gry; zaprojektowanie logo gry, które możecie umieścić na pudełku, bądź oddzielnie (w dowolnej formie).

Prezentacja projektu:

- Jest to ostatni etap realizacji projektu, podczas którego uczniowie muszą zaprezentować innym własną autorską grę,
- Czas przeznaczony na rozgrywkę powinien wynieść ok. 15 – 20 minut,
- Gotowa gra planszowa zostanie zaprezentowana rówieśnikom ze szkoły podczas wystawy w holu szkoły oraz na stronie internetowej szkoły,
- Po zakończeniu projektu zasadne jest skłonienie uczniów do refleksji nad podjętymi działaniami i ich efektami – ankieta.
- Wystawa prac uczniów w houl szkoły. Pozostali uczniowie będą mogli przetestować gry podczas przerw.

Proponowane pytania:

1. Czy zrealizowaliście zamierzone przez waszą grupę cele?
 2. Co teraz, po pracy, zrobilibyście inaczej?
 3. Jakie trudności napotkaliście przy realizacji projektu i jak je rozwiązaście?
 4. Czy wasz projekt zakończył się sukcesem czy klęską?
- Dlaczego tak uważasz?

5. Czy wzięlibyście udział w realizacji podobnego projektu edukacyjnego?

6. PO ZAKOŃCZENIU INNOWACJI UCZEŃ :

- poprawi swoją pewność siebie,
- potrafi zintegrować się z grupą,
- utrwali wiadomości z języka angielskiego i matematyki,
- osiągnie lepsze wyniki ze sprawdzianów i testów,
- zwiększy umiejętność logicznego myślenia, pamięć,
- poprawi percepcję wzrokową, słuchową i koordynację wzrokowo – ruchową,
- rozwinie zainteresowania grami dydaktycznymi, planszowymi i karcianymi, różnymi łamigłówkami,
- pozyska umiejętność pracy metodą projektu,
- rozwinie umiejętności komunikowania się w grupie, pracowania nad wyznaczonymi celami,
- wykształci umiejętność lepszego zarządzania czasem,
- umiejętnie poradzi sobie w sytuacjach porażki i sukcesu.

7. EWALUACJA

Podstawowym celem ewaluacji innowacyjnej jest weryfikacja i modyfikacja programu innowacyjnego. Narzędziami sprawdzającymi i badającymi zmiany między osiągnięciami końcowymi a początkowymi będą obserwacje uczniów, ich zaangażowanie w zajęcia, umiejętność współdziałania w grupie podczas gier, jak również analiza wytworów: sprawdziany, testy czytania ze zrozumieniem, ankieta dla ucznia oraz opinie uczniów i nauczycieli w oparciu o wywiady. Wnioski będą przedstawiane w formie sprawozdania ewaluacyjnego.

Ankieta ewaluacyjna dla ucznia

Drogi Uczniu!

Zwracam się do Ciebie z prośbą o udzielenie szczerych odpowiedzi na poniższe pytania.

Uzyskane informacje pozwolą mi poznać Twoją opinię dotyczącą przeprowadzanych zajęć.

Zebrane dane będą wykorzystane do oceny celowości działań i podniesienia ich jakości.

1. Czy chętnie uczestniczyłeś/aś w zajęciach z wykorzystaniem gier?

TAK

NIE

2. Czy chciałbyś uczęszczać w tego typu zajęciach w przyszłym roku?

TAK

NIE

3. Po zakończeniu zajęć uważasz, że Twoje umiejętności

POPRAWIŁY SIĘ

POGORSZYŁY SIĘ

SĄ BEZ ZMIAN

4. Czy sposób prowadzenia zajęć przez nauczyciela pozwolił Ci aktywnie uczestniczyć w zajęciach?

TAK

NIE

5. Czy praca w zespole powodowała, że czułeś/aś się pewnie?

TAK

NIE

6. Wymień tematy, których realizacja podobała Ci się najbardziej i dlaczego?

.....
.....

7. Wymień tematy, które sprawiały Ci największe trudności.

.....
.....

8. Jak oceniasz nauczyciela prowadzącego zajęcia? Napisz dwa zdania.

.....
.....

Dziękuję za wypełnienie poniższej ankiety, która jest **anonimowa**. ☺