

**UCHWAŁA NR 36/2018/2019**

**Rady Pedagogicznej Szkoły Podstawowej im. K. Makuszyńskiego w Wiechlicach  
z dnia 31 stycznia 2019r.**

*w sprawie wyrażenia pozytywnej opinii w przedmiocie wprowadzenia w roku szkolnym  
2018/2019 innowacji „Lubmy się trochę” - rozwijanie umiejętności psychospołecznych  
uczniów klas IV oraz „Matematyka jest grą”.*

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) uchwala się, co następuje:

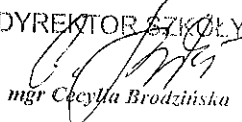
**§ 1**

Rada pedagogiczna opiniuje pozytywnie przedstawione przez nauczycieli innowacje.

**§ 2**

Przedstawiona przez nauczycieli innowacje na rok szkolny 2018/2019 stanowią załącznik do niniejszej uchwały.

Przewodniczący Rady Pedagogicznej  
Dyrektor Szkoły Podstawowej w Wiechlicach  
Cecylia Brodzińska

DYREKTOR SZKOŁY  
  
mgr Cecylia Brodzińska

## INNOWACJA PEDAGOGICZNA

### „Lubmy się trochę” - rozwijanie umiejętności psychospołecznych uczniów kl. IV

#### 1. Metryczka

Nazwa szkoły: Szkoła Podstawowa im. K. Makuszyńskiego w Wiechlicach  
Adres szkoły: ul. Brzozowa 17, 67-300 Szprotawa  
Autorki innowacji: mgr Beata Bartkowiak, mgr Barbara Wojciechowska  
Wdrażający innowację: mgr Beata Bartkowiak, mgr Barbara Wojciechowska  
Miejsce realizacji innowacji: Szkoła Podstawowa im. K. Makuszyńskiego w Wiechlicach  
Data rozpoczęcia innowacji: 04.02.2019 r.  
Termin zakończenia innowacji: 07.06.2019 r.  
Rodzaj innowacji: metodyczno - organizacyjna  
Adresat innowacji: uczniowie klas IV  
Realizacja innowacji: zajęcia świetlicowe, zajęcia wychowawczo –profilaktyczne.

#### 2. Opis

Umiejętności emocjonalne - społeczne pozwalają na osiągnięcie oczekiwanej skuteczności m.in. pracy w zespole, komunikacji, negocjacji, empatii oraz inicjowanie i podtrzymywanie pozytywnych relacji z innymi ludźmi, satysfakcjonujące życie osobiste, lepsze przystosowanie się do zmian życiowych, większą plastyczność zachowań i reagowania w różnych sytuacjach. Wysoki poziom kompetencji społecznych wiąże się z niższymi wskaźnikami depresji, lęku i poczucia samotności (Strelau 2002). Natomiast deficyty w tym zakresie bardzo często prowadzą do zachowań ryzykownych i nieaprobowanych, takich jak agresja i przemoc. Jednocześnie w literaturze przedmiotu można znaleźć informacje dotyczące dobrych efektów prowadzonych treningów umiejętności społecznych, uczących osoby z trudnościami właściwego reagowania, właściwego funkcjonowania w określonych sytuacjach (Argyle, 1994)

W przekonaniu autorek innowacji szkoła może wspierać uczniów w rozwijaniu umiejętności życiowych, w tym społecznych, które pomagają zarówno dzieciom jak też w przyszłości ludziom dorosłym podejmować słuszne decyzje, rozwiązywać problemy, myśleć krytycznie i kreatywnie, skutecznie się komunikować, budować zdrowe relacje, identyfikować się z innymi, radzić sobie i zarządzać swoim życiem w zdrowy i efektywny sposób oraz unikać ryzykownych zachowań. Wiele badań potwierdza istotną rolę psychospołecznych i interpersonalnych umiejętności w rozwoju młodych ludzi, poczynając od najwcześniejszych lat dziecięcych, poprzez wiek dojrzewania aż do wczesnych lat wieku dojrzałości. Te umiejętności wpływają na zdolność młodych ludzi do ochrony przed różnymi zagrożeniami zdrowotnymi oraz budowy kompetencji potrzebnych do pozytywnego zachowania i wzmacniania zdrowych relacji z innymi.

Przesłanką do stworzenia innowacji jest założenie (oparte na obserwacjach i wynikach badań – ponad 10% populacji może mieć znaczne trudności w odnajdywaniu się w codziennych sytuacjach społecznych w sprawnym funkcjonowaniu społecznym, w relacjach interpersonalnych), że u źródeł trudności w funkcjonowaniu dzieci leżą przede wszystkim deficyty umiejętności psychospołecznych, nierozwiązane kryzysy rozwojowe, niskie poczucie własnej wartości, trudne doświadczenia

(np. izolacja społeczna, odrzucenie rówieśnicze). Dlatego główne kierunki podejmowanych działań są nastawiane na wspieranie prawidłowego rozwoju psychospołecznego, rozwijanie umiejętności, które pomagają dzieciom w nawiązywaniu zdrowych relacji z rówieśnikami oraz w radzeniu sobie z trudnymi emocjami i sytuacjami życiowymi.

Program został ukierunkowany:

- na wspieranie dzieci w środowisku szkolnym, które w tym okresie rozwojowym jest naturalnym miejscem rozwijania umiejętności psychospołecznych m.in. radzenia sobie z trudnymi emocjami, konstruktywnego porozumiewania się, współpracy z innymi dziećmi, wspólnej zabawy, umiejętności kierowania swoimi emocjami, rozpoznawania emocji innych ludzi,
- budowanie pozytywnego obrazu samego siebie, wzmacnianie prospołecznych reguł funkcjonowania w grupie rówieśniczej,
- tworzenie pozytywnego klimatu klasy, integrację grupy,
- a także na zapobieganie niskiemu poczuciu własnej wartości, niskiej pozycji w grupie rówieśniczej, odrzuceniu rówieśniczemu, zachowaniom agresywnym.

Zajęcia z uczniami będą odbywały się raz w tygodniu, a w osiąganiu w/w celów będzie m. in. wykorzystywany taniec w kręgu, który pozwala na zwiększenie integracji grupy, budowanie zaufania, zwiększenie świadomości społecznej, poczucia więzi, bezpieczne wyrażanie emocji, wyrównywanie szans i angażowanie wszystkich uczniów, wprowadzenie atmosfery zabawy i relaksu, zachęcanie do aktywności fizycznej.

### 3. Główny cel innowacji:

wspieranie prawidłowego rozwoju i rozwijanie umiejętności psychospołecznych uczniów.

### 4. Cele szczegółowe:

- a) rozwijanie umiejętności rozpoznawania, nazywania i kontrolowania uczuć (samowiedomość),
- b) rozwijanie umiejętności radzenia (kontrolowania) sobie z negatywnymi emocjami,
- c) kształtowania pozytywnej samooceny i pozytywnego obrazu siebie,
- d) zapobieganie negatywnym zachowaniom w grupie rówieśniczej, odrzuceniu rówieśniczemu poprzez tworzenie warunków do rozwoju empatii i asertywności,
- e) zachęcanie do współpracy i wspólnej zabawy poprzez m.in. wprowadzenie wybranych tańców w kręgu,
- f) zachęcanie do zdrowego stylu życia i zwiększenie wiedzy na temat znaczenia aktywnych form spędzania czasu dla funkcjonowania człowieka.

### 5. Metody i formy pracy

Zajęcia prowadzone będą metodami aktywnymi w taki sposób, aby umożliwić uczniom kreatywne doświadczanie i przeżywanie tego, co jest tematem zajęć, a następnie podsumowanie i opracowanie zdobytych doświadczeń. W związku z tym, uczniowie zachęceni będą do brania aktywnego udziału w ćwiczeniach, samodzielnego myślenia, odwoływania się do własnej wiedzy i doświadczeń. Podczas realizacji programu formy i metody dostosowywane będą do stopnia zainteresowania tematem, umiejętnościami radzenia sobie z przedstawionymi problemami i poziomem aktywności uczniów. Uczniowie nie zawsze potrafią mówić o swoich uczuciach, stąd też wykorzystywane będą inne sposoby wyrażania emocji, takie jak: zabawa, krąg uczuć, „burza mózgów”, malowanie i rysowanie, dramy, dyskusja, praca w grupach oraz taniec w kręgu.

Tworzenie atmosfery zabawy i akceptacji ma na celu pomoc w złagodzeniu swoich napięć i zrozumienie samego siebie oraz innych.

## 6. Treści :

### I Postrzeganie siebie i rozumienie swoich uczuć:

- 1) rozpoznawanie, nazywanie i akceptacja uczuć własnych oraz innych osób,
- 2) rozumienie i wyrażanie uczuć pojawiających się w sytuacjach trudnych,
- 3) akceptowanie i docenianie siebie,
- 4) świadomość swoich sukcesów i mocnych stron
- 5) uczenie się sposobów pozytywnego wpływania na swój nastrój oraz nastrój innych
- 6) znaczenie pozytywnego myślenia.

### II Uczucia w sytuacjach trudnych w kontaktach z innymi:

- 7) radzenie sobie ze złością, odrzuceniem, wstydem, dokuczaniem, skarżeniem,
- 8) agresja i przemoc w szkole – sposoby zapobiegania i radzenia sobie dokuczaniem.

z

### III Postrzeganie innych:

- 9) dostrzeganie i akceptowanie różnic w wyglądzie, zachowaniu i upodobaniach,
- 10) dostrzeganie i docenianie wyjątkowości i niepowtarzalności każdego człowieka.

### IV Uczestnictwo w grupie:

- 11) klasa szkolna (wzajemny wpływ, pomaganie i otrzymywanie pomocy, przyjaźń i koleżeństwo),
- 12) normy, reguły i zasady we wzajemnych kontaktach,
- 13) współdziałanie i współpraca,
- 14) wpływ grupy na jednostkę, umiejętność asertywnego zachowania.

### V Dbanie o zdrowie:

- 15) podstawowa wiedza na temat zdrowego stylu życia,
- 16) czynniki sprzyjające zdrowiu i dobremu samopoczuciu.

## 7. Spodziewane efekty

### Uczeń :

- potrafi rozpoznać, nazwać i akceptować swoje uczucia,
- potrafi wyrażać uczucia w sposób akceptowany społecznie,
- umie określić pozytywne cechy swojej osobowości.
- rozróżnia i akceptuje uczucia innych ludzi,
- uczeń umie w bezpieczny i zdrowy sposób poprawić swój nastrój,
- ma świadomość, że potrzeby i przekonania ludzi mogą się różnić, a nawet być ze sobą sprzeczne,
- potrafi rozróżnić i ocenić zachowania agresywne, asertywne i uległe,
- rozwija umiejętność asertywnego zachowania w sytuacjach problemowych,
- rozumie, akceptuje i przestrzega normy grupowych,
- rozwija umiejętność współdziałania w grupie,
- dostrzega znaczenie wpływu grupy rówieśniczej.

## 8. Sposoby ewaluacji

- ankieta,
- rozmowy z uczniami, rodzicami i nauczycielami,
- obserwacje.

Wyniki i wnioski z innowacji będą przedstawione w sprawozdaniu po jej zrealizowaniu.

### Bibliografia:

1. Argyle M(2002), psychologia stosunków międzyludzkich, Warszawa: PWN
2. Aronson E.(1995). Człowiek istota społeczna, Warszawa: PWN

3. Mellibruda, J. (2003). Ja, ty, my. Psychologiczne możliwości ulepszania kontaktów międzyludzkich. Warszawa: Instytut Psychologii Zdrowia PTP
4. Strelau J. (2002), Psychologia, Warszawa: PWN

*Nie przejmuj się, jeżeli masz problemy z matematyka.  
Zapewniam Cię, że ja mam jeszcze większe.*  
Albert Einstein

„Matematyka jest grą”  
innowacja pedagogiczna w klasie piątej  
z zakresu matematyki

Opracowanie:  
mgr Izabela Roszak

Wiechlice 2019

### **Opis innowacji**

Program jest skierowany do uczniów klas 5 szkoły podstawowej i ma na celu pokazanie przydatności matematyki w zastosowaniu praktycznym. Stawiane przed uczniami zadania będą skłaniały do poszukiwania nietypowych rozwiązań, pobudzały kreatywność i twórcze myślenie z zastosowaniem ciekawych gier matematycznych. Program uświadomi uczniom, że matematyka jest użyteczna, ciekawai pomaga w rozwiązywaniu problemów, które stawia przed nami codzienne życie. Na potrzeby wprowadzanej innowacji zakupiłam 6 gier – układanek logicznych. Pozostałe gry zostaną wypożyczone z zaprzyjaźnionej szkoły. Potrzeby edukacyjne uczniów i ich rodziców zmierzają również do korzystania z nowoczesnych technologii, dlatego chciałabym pokazać przydatność komputera, programów matematycznych czy platform edukacyjnych, jako narzędzia do nauki. Wdrożenie innowacji ma na celu pobudzenie aktywności matematycznej uczniów głównie poprzez działanie praktyczne, gry dydaktyczne i komputerowe. Chciałabym, aby dzięki tej innowacji uczniowie

polubili matematykę, zauważyli potrzebę jej nauki i stwierdzili, że wcale nie jest nudna, lecz może być świetną zabawą.

### **Cel główny innowacji**

Celem głównym innowacji jest zainteresowanie uczniów przedmiotami ścisłymi, kształtowanie umiejętności wykorzystania zdobytej wiedzy w praktyce oraz rozwijanie kompetencji matematycznych i informatycznych uczniów poprzez zastosowanie ciekawych, starannie wybranych gier dydaktycznych oraz wykorzystanie nowoczesnych technologii i programów komputerowych, a także przez praktyczne działanie uczniów.

### **Cele szczegółowe:**

- Rozwijanie twórczego oraz logicznego myślenia.
- Nauczanie dostrzegania prawidłowości matematycznych w otaczającym świecie.
- Rozwijanie zdolności i zainteresowań matematycznych.
- Kształtowanie wyobraźni przestrzennej.
- Przygotowanie do korzystania z nowych technologii informacyjnych.
- Rozwijanie umiejętności współdziałania w grupie.
- Wyrabianie nawyku samodzielnego poszukiwania rozwiązania.
- Nauczanie dobrej organizacji pracy, wyrabianie nawyku systematyczności, pracowitości i wytrwałości.
- Umiejętność kulturalnego prezentowania własnych wniosków oraz prowadzenia dyskusji i polemiki.

### **Charakterystyka innowacji**

Program zajęć jest skierowany do uczniów klas 5 szkoły podstawowej i będzie realizowany na lekcjach matematyki oraz zajęciach wyrównawczych 2 razy w miesiącu w trakcie II semestru roku szkolnego 2018/2019.

### **Formy realizacji**

Pracując nad wypracowaniem pożądanych postaw i celów będę korzystać z następujących metod nauczania: metody zajęć praktycznych, gier dydaktycznych, łamigłówek, dyskusji, burzy mózgów, metody odkrywania, giełdy pomysłów, pytań problemowych, ćwiczeń interaktywnych, materiałów wizualnych, technik komputerowych z wykorzystaniem tablicy interaktywnej.

Podczas lekcji odbywających się w pracowni informatycznej będziemy korzystać z następujących programów i platform edukacyjnych:

- Programu Baltic
- Programu Power Point lub Prezi
- Platformy LearningApps, MegaMatma, Scholaris, GeoGebra (ćwiczenia interaktywne)

## Treści nauczania

Zagadnienia obejmują:

- Liczby naturalne
- Figury geometryczne
- Ułamki zwykłe
- Ułamki dziesiętne
- Pola figur
- Liczby dodatnie i ujemne
- Symetrie
- Figury przestrzenne

## Przykładowe tematy zajęć:

1. Tabliczka mnożenia – domino matematyczne.
2. Kostki w kostce – działania na liczbach naturalnych i całkowitych.
3. Domino – dodawanie i odejmowanie ułamków dziesiętnych.
4. Kieszonkowiec matematyczny – karty do procentów i ułamków.
5. Domino – obliczanie kątów.
6. Klocki na każdą okazję – budowanie wielokąto-  
wymi brył przestrzennych z klocków Reko.
7. Zapisywanie wyrażeń algebraicznych – Gra Bing! Bang! Bung!
8. Sposoby na proste równania, czyli zastosowanie kart „Tria i Kwartety”.
9. Co wiemy o trójkątach – tworzymy prezentację multimedialną (Power Point, Prezi).
10. Budujemy parkietaże z wielokątów foremnych.
11. Budowanie figur płaskich przy pomocy Tangramów.
12. Pola wielokątów – gra Pentomino.
13. Wielokąty i ich pola – rysujemy mapy myśli.
14. „Memory” – gra na obliczanie potęg.
15. Działania na ułamkach – zadania interaktywne na platformie LearningApps.
16. Sprytne symetrie – wykorzystanie gry Digit.
17. Ćwiczymy wyobraźnię przestrzenną – klocki Geo.
18. Drewniane układanki i łamigłówki – ćwiczymy logiczne myślenie.
19. Kalambury – zabawa na skojarzenie.

## Przewidywane efekty

Po przeprowadzonej innowacji uczniowie powinni dostrzegać przydatność wiedzy matematycznej w życiu codziennym, nabyć umiejętność samodzielnego stawiania hipotez i wniosków, tworzenia strategii rozwiązania problemu, korzystać z dostępnych źródeł informacji, umieć zaprezentować wyniki swojej pracy w formie elektronicznej oraz w formie plakatów.

## Ewaluacja

Ewaluację przeprowadzi na zakończenie roku szkolnego nauczyciel realizujący program.

Narzędziem ewaluacji będą:

- ankieta ewaluacyjna dla uczniów,
- obserwacja zaangażowania uczniów podczas zajęć.

## Bibliografia:

1. „Eksperymentowanie i wzajemne nauczanie”, *Matematyka*, Publikacja wydana w ramach Projektu Akademia uczniowska, Fundacja Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2014
2. Ćwiczenia interaktywne z podręcznika „Matematyka z kluczem 5”, Nowa Era
3. Podręcznik „Matematyka z kluczem 5”, Marcin Braun, Agnieszka Mańkowska, Małgorzata Paszyńska, Nowa Era
4. Ken Russel, Philips Carter – „Łamigłówki liczbowe”, „Łamigłówki rysunkowe”, GWO
5. „Głowałamacze” część I, I, III i IV, GWO
6. „Współ w zespół, czyli uczmy się i bawmy się jednocześnie”, GWO
7. „Myślę, więc gram – gram, więc myślę”, GWO
8. „Popchnąć do myślenia!”, GWO

### Ankieta ewaluacyjna dla ucznia

***Drodzy Uczniowie!***

***Zwracam się do Was z prośbą o udzielenie szczerych odpowiedzi na poniższe pytania. Uzyskane informacje pozwolą mi poznać Wasze opinie dotyczące innowacji pedagogicznej „Przygoda z matematyką”. Zebrane dane będą wykorzystane do oceny celowości działań i podniesienia ich jakości. Dziękuję za wypełnienie poniższej ankiety, która jest anonimowa.***

1. Czy podobają Ci się zajęcia prowadzone w takiej formie?

TAK

NIE



2. Czy te zajęcia spowodowały wzrost zainteresowania przedmiotem matematyka?  
TAK NIE
3. Czy chętnie uczestniczyłeś/aś w zajęciach?  
TAK NIE
4. Czy przychodziłeś/aś na zajęcia przygotowany/na?  
TAK NIE
5. Czy treści na zajęciach były według Ciebie przedstawione w sposób zrozumiały i interesujący?  
TAK NIE
6. Czy forma prowadzonych zajęć była dla Ciebie ciekawa?  
TAK NIE
7. Czy sposób prowadzenia zajęć przez nauczyciela pozwolił Ci aktywnie uczestniczyć w zajęciach?  
TAK NIE
8. Czy praca w zespole powodowała, że czułeś/aś się pewnie?  
TAK NIE
9. Wymień tematy, których realizacja podobała Ci się najbardziej i dlaczego?  
.....  
.....  
.....
10. Wymień tematy, które sprawiały Ci największe trudności.  
.....  
.....  
.....
11. Uwagi, spostrzeżenia, sugestie, pytania:  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....