

SZKOŁA PODSTAWOWA NR 32
IM. JANA III SOBIESKIEGO
UL. CIESZYŃSKA 393
43-382 BIELSKO-BIAŁA

OPIS ZASAD
METODYCZNEJ INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ
„Aktywna główka- rozwijamy kreatywność i aktywne
działanie wśród najmłodszych uczniów”

MIEJSCE REALIZACJI:
SZKOŁA PODSTAWOWA NR 32
IM. JANA III SOBIESKIEGO
UL. CIESZYŃSKA 393
43-382 BIELSKO-BIAŁA

CZAS REALIZACJI:
ROK SZKOLNY 2022/2023

OPRACOWAŁA:
Marcelina Piechota

BIELSKO-BIAŁA 2022

Imię i nazwisko autora innowacji: Marcelina Piechota

Imię i nazwisko nauczyciela realizującego innowację: Marcelina Piechota

Tytuł innowacji: „Aktywna główka – rozwijamy kreatywność i aktywne działanie wśród najmłodszych uczniów”

Rodzaj innowacji: metodyczna (programowa/metodyczna/organizacyjna)

Miejsce realizacji innowacji: Szkoła Podstawowa nr 32 w Bielsku-Białej

Czas trwania innowacji: 26.09.2022 r.-05.06.2023 r.

Uczestnicy innowacji: uczniowie klasy 2b

Zajęcia, na których realizowana będzie innowacja: edukacja wczesnoszkolna z elementami edukacji matematycznej, informatycznej, polonistycznej i społecznej

1. WSTĘP

1. 1. Ogólna charakterystyka innowacji

Głównym celem innowacji jest rozwijanie u uczniów klas młodszych różnych predyspozycji matematyczno – logicznych i polonistycznych, które sprzyjają rozwijaniu kreatywności i pomysłowości oraz wytrwałości, cierpliwości oraz współpracy.

Głównym założeniem innowacji jest odejście od standardowej nauki na tzw. gotowym materiale, a tworzenie samodzielnie przez najmłodszych takich działań, które będą rozbudzać ich kreatywność na każdej płaszczyźnie. Uczniowie mają stać się kreatorami, twórcami i autorami zadań, które będą sprzyjać w rozwijaniu ich pasji, wytrwałości w dążeniu do celu oraz zgodnej i efektywnej współpracy w zespole.

1. 2. Motywy wdrożenia innowacji wynikające z przeprowadzonej diagnozy

Opracowując innowacje „Aktywna główka – rozwijamy kreatywność i aktywne działanie wśród najmłodszych uczniów” zwróciłam uwagę na potrzeby moich uczniów związane przede wszystkim z potrzebą działania i ogromną chęcią współpracy z drugim kolegą, grupą i zespołem. Celem innowacji jest także rozwijanie każdego z uczniów w sposób indywidualny i dający każdemu szansę na osiągnięcie własnego sukcesu. Tematyka zadań będzie zbliżona do zainteresowań uczniów, co jeszcze bardziej zachęci do aktywnego działania wszystkich uczestników.

1. 3. Wskazanie nowatorstwa innowacji

Obserwując potrzeby uczniów klas młodszych należy wprowadzać do codziennej pracy jak najwięcej działań, które od samego początku zainteresują i zaciekawią młodszych uczniów, czego efektem będzie ich zaangażowanie w procesie uczenia się, chęć, a w dalszym etapie realizacji programu innowacji osiągnięcie widocznych postępów i efektów.

1. 4. Przewidywane efekty wdrożenia innowacji (dla uczniów, szkoły, nauczycieli)

Innowacja ma na celu wsparcie w sposób innowacyjny procesu nauki z uwzględnieniem metod aktywizujących oraz wszelkich działań w oparciu o technologie informatyczno komputerowe.

2. ZASADY INNOWACJI

2. 1. Warunki realizacji innowacji

Innowacja prowadzona będzie w klasie 2b na lekcjach edukacji wczesnoszkolnej oraz edukacji informatycznej. W trakcie zajęć będą wykorzystywane metody aktywizujące i wspierające proces uczenia się wśród najmłodszych.

2. 2. Cel główny innowacji

Głównym celem innowacji jest pobudzanie aktywności dzieci i ich twórczego myślenia, nauka współpracy w grupie, kształtowanie właściwej postawy i charakteru młodego człowieka.

Wsparcie procesu uczenia się i zdobywania umiejętności matematycznych poprzez różnorodne zabawy i gry logiczne, a także poszerzanie umiejętności językowych poprzez tworzenie gier i zagadek m.in. detektywistycznych.

2. 3. Cele szczegółowe innowacji

- Rozbudzenie ciekawości poznawczej i zainteresowań dzieci.
- Rozwijanie pamięci, kreatywności oraz kształtowanie logicznego myślenia i prawidłowego wnioskowania.
- Wyrabianie umiejętności koncentracji.
- Rozwijanie umiejętności twórczej współpracy w zespole i dzielenia się własną wiedzą z rówieśnikami o podobnych zainteresowaniach.
- Wdrażanie uczniów do analizowania sytuacji problemowych.
- Wdrażanie do samodzielnego, twórczego myślenia, poszukiwania różnych dróg dochodzenia do celu.
- Rozwijanie uzdolnień wśród najmłodszych uczniów oraz kształtowanie czynności intelektualnych potrzebnych w codziennych sytuacjach i w dalszej edukacji.

3. SPOSÓB REALIZACJI INNOWACJI

Zajęcia będą realizowane w oparciu o bloki tematyczne, które zostały przewidziane do realizacji w ciągu całego miesiąca. Główne tematy innowacji to:

Wrzesień:

- Przedstawienie zasad i reguł innowacji. Nauka współpracy i zgodnej zabawy.

Październik

- Samodzielne tworzenie zagadek.

Listopad

- Samodzielne tworzenie rebusów.

Grudzień

- Zabawy matematyczno-konstrukcyjne z pomocą klocków z programu Laboratoria Przyszłości

Styczeń

- Rozbudzanie ciekawości i wyobraźni poprzez układanie gier słownych.

Luty

- Samodzielne tworzenie kości opowieści tzw. Story Cubes

Marzec

- Samodzielne tworzenie gier przestrzennych.

Kwiecień

- Samodzielne tworzenie gier planszowych

Maj

- Nauka prezentacji zasad i reguł przygotowanych gier planszowych.

Czerwiec

- Aktywne zabawy z wykorzystaniem stworzonych i zebranych materiałów.

4. FORMY I METODY EWALUACJI

Ewaluacją innowacji będzie zgromadzony materiał przez każdego ucznia oraz foto-relacja z realizacji poszczególnych etapów innowacji.

5. BIBLIOGRAFIA

- Ogólnopolski projekt edukacyjny „Dzieci programują” 2022/2023