



# Innowacyjna edukacja w szkole – podsumowanie działań w I semestrze w roku szkolnym 2020/2021



## Działania innowacyjne

### Klasa 1A

#### *„Przygotowanie do programowania. Gry logiczne i ćwiczenia unplugged z darami Froebla”*

Głównym celem wprowadzanej innowacji jest rozwijanie u uczniów uniwersalnych kompetencji, takich jak: logiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów, czy umiejętność pracy zespołowej w sposób najbardziej przyjazny dzieciom: w zabawie, w ruchu, poprzez doświadczanie i eksperymentowanie.



Kiedy zaczęłam pracę z **Darami Froebla** nawet nie przypuszczałam, że będę mogła wykorzystać je do nauki programowania z dziećmi. Świat komputerów kontra drewniane kolorowe klocki. Czy to jest możliwe? Czy taka niezwykła, pozorna prostota może się równać z nowoczesną technologią komputerową?

- Dary Froebela - materiały, które mają postać wełnianych piłeczek oraz zestawów drewnianych klocków w kształcie sześciątów, walców, graniastostupów, a także - mozaiki, patyczki, pierścienie i punkty.
- Służą one dzieciom do zabaw percepcyjno - manipulacyjnych, badawczych oraz umożliwiają rozwój zdolności konstrukcyjnych. Dzieci podejmują z ich wykorzystaniem zabawy badawcze, tematyczne i konstrukcyjne, poznają świat matematyki, tworzą ornamenty, tangramy.
- Doskonale do tego typu zajęć sprawdza się : **Dar 7, Dar 8, Dar 9** – kolor, kształt, wielkość.



## Przystąpienie do Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego - **ZAgrajMy**



Projekt **ZAgrajMy** wychodzi naprzeciw przekonaniu, że gry komputerowe są dla dzieci ciekawsze od planszówek. Proponujemy dzieciom samodzielne konstruowanie gier, wymyślanie strategii, rysowanie i tworzenie planszy, pionków, a na koniec sama przyjemność – **ZAgrajMy**. Dzieci w roli twórców i projektantów gier planszowych.

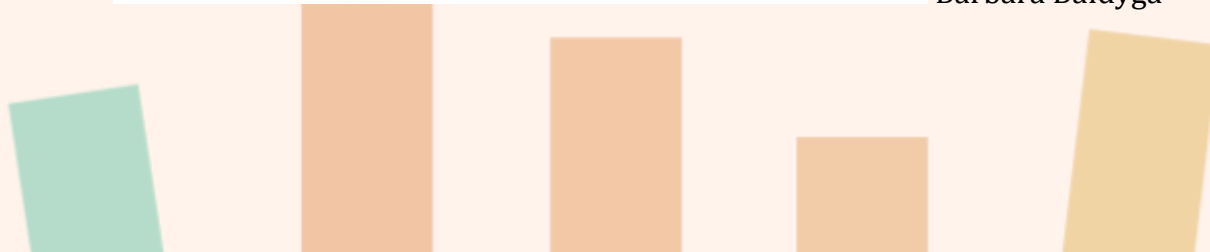
- Gra integracyjna z cyklu poznajmy się – „*Moje ulubione*”
- Gra – „*Dobierz i połóż*”- domino na różne sposoby



- Gra planszowa – „*Wyprawa do lasu*” na planszy do samodzielnego wykonania



Barbara Bałdyga



## Działania innowacyjne

### Klasa 1b

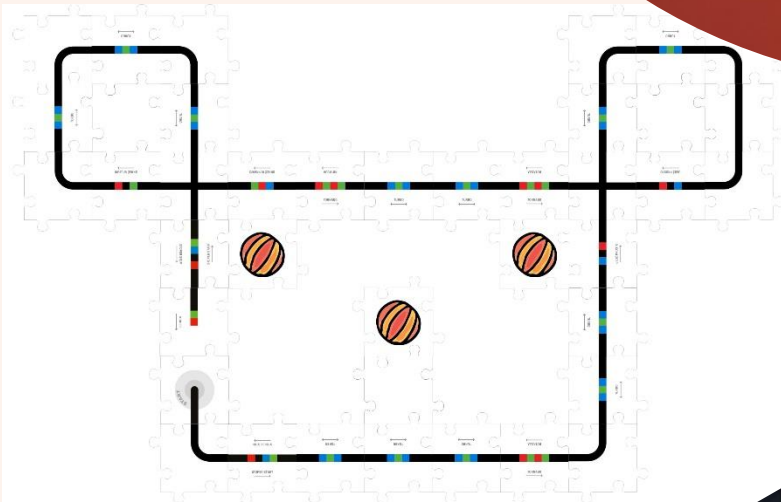
W ramach innowacji pedagogicznej „Programowanie przez kodowanie” uczniowie klasy 1b wykonują zadania w nawiązaniu do bieżącej tematyki zawartej w programie nauczania. Podstawową pomocą dydaktyczną jest mata do kodowania, a także kolorowe kubeczki, strzałki ruchu oraz ilustracje tematyczne. Podczas edukacji zdalnej rozpoczęliśmy również korzystanie z technologii komputerowych. Układając wirtualne puzzle, programując trasy do Ozobota – robota edukacyjnego, tak aby doszedł do wyznaczonego celu, korzystają z wirtualnej maty do kodowania. Każdy tworzył własne trasy, uzupełnił już istniejącą trasę właściwym kodem, testował przejazd ozobota. Myślenie logiczne oraz twórcze rozwijaliśmy na wszystkich zajęciach. Dzięki zajęciom uczniowie kształcą wiele potrzebnych i przydatnych umiejętności analitycznych sprzyjających rozwojowi intelektualnemu, rozwijają logiczne myślenie, uczą się współpracy w grupie- rozwijając kompetencje społeczne. Zwiększą poczucie własnej wartości.

Nauka programowania to również ćwiczenia i zabawy uczące działania zgodnie z instrukcją, dlatego też, któregoś dnia wcieliśmy się w kilkuosobowe roboty, które miały funkcjonować zgodnie z zamysłem programisty.

Podstawowym celem innowacji jest przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym, przekazanie podstaw programowania poprzez doświadczanie i zabawę. Innowacja polega na połączeniu zabawy ze zdobywaniem umiejętności programistycznych.

Jolanta Pysznik





Otwórz w aplikacji: [www.puzzle.uczymydzieciprogramowac.pl/pl/a3f100ba](http://www.puzzle.uczymydzieciprogramowac.pl/pl/a3f100ba)

strona

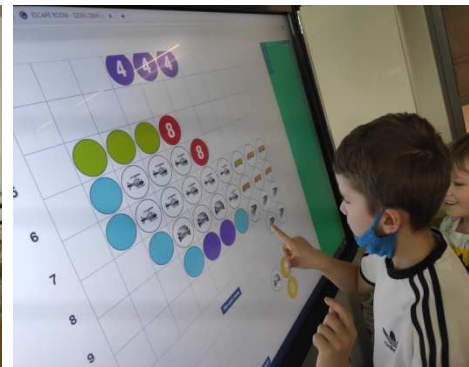


## „Zaprogramuj zdrowie”

### Klasa 1c

Podczas zajęć z innowacji pedagogicznej dzieci znakomicie bawiły się podczas zadań z kodowaniem. Uczniowie tworzyli własne gry planszowe, odczytywali symbole, dostosowywali się do wspólnych zasad. Tworzyli trasy multimedialne, papierowe i symboliczne. Nadawali treść wymyślonych zadaniom, niejednokrotnie „ożywiając” swoje pionki i wymyślając dalsze historie gry. Tworzyli wspólnie plakaty o zdrowiu i bezpieczeństwie w szkole. Odczytywali znaczenie grafik, odszyfrowywali instrukcje, tworzyli algorytmy. Zajęcia z innowacji utrwalają u dzieci podstawy kodowania, zgłębiając potrzebę dbania o zdrowie własne i innych.





## Działania innowacyjne „Literacki świat wartości”

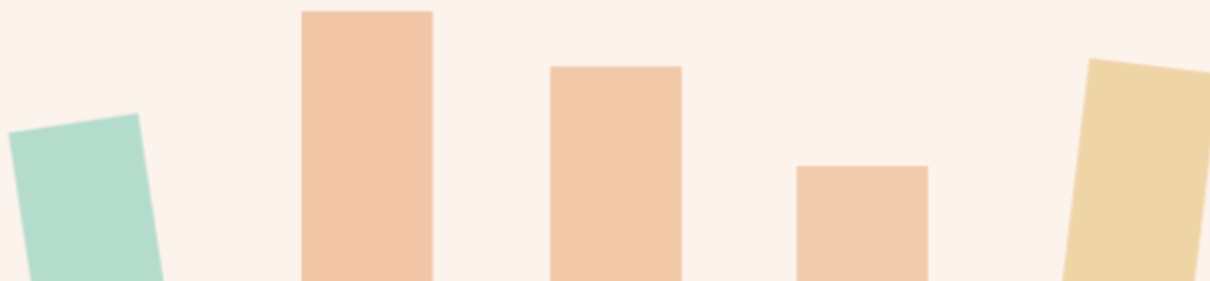
Klasa 1D

Głównym celem innowacji jest promowanie wśród dzieci nawyków czytelniczych, rozwijanie zamiłowania do literatury, a także docenianie piękna i wartości płynących z obcowania z książką. Podjęte działania mają na celu wdrożenie dzieci do czytania bajek jako sposobu na ich rozwój, kształcenie, zdobywanie wiedzy, wychowanie szczęśliwego człowieka.

### MAGICZNE OKULARY



Właściwy rozwój emocjonalny jest kluczem do szczęścia dzieci. Bardzo ważne jest, aby dzielić się z dziećmi całą gamą postaw i wartości. Nie sposób przekazać ich jako pojęć abstrakcyjnych. Dziecko musi je przeżyć, by mogło dalej je w sobie rozwijać.







Uczniowie klasy 1d wraz ze swoimi leśnymi przyjaciółmi uczą się jak stać się ludźmi odpowiedzialnymi, akceptującymi samych siebie, ufnymi we własne możliwości, mającymi zaufanie do innych, świadomymi świata, w jakim żyją i roli, jaką mogą w nim odegrać, żeby uczynić go lepszym i piękniejszym.

### TALIZMAN SZCZĘŚCIA



Paulina Mazurek



## "Zaprogramuj zdrowie"

### Klasa 1E

Podczas realizacji innowacji pedagogicznej "Zaprogramuj zdrowie" nauka kodowania została połączona z profilaktyką prozdrowotną, ponieważ w obecnych czasach ten temat dotyka nas wszystkich. Dzieci brały udział w zajęciach, podczas których projektowały i rozgrywały gry planszowe, odczytywały znaczenie grafik, odszyfrowywały instrukcje, tworzyły algorytmy, a także starały się je znaleźć w codziennym życiu; planowały zdrowy dzień oraz kodowały trasy. Dzieci dowiedziały się jakie znaczenie dla zdrowia ma prawidłowe odżywianie, aktywność fizyczna oraz dbanie o higienę. Zajęcia realizowane w ramach innowacji to okazja do utrwalania wiedzy z zakresu profilaktyki prozdrowotnej oraz poznania podstawowych pojęć wykorzystywanych w programowaniu.



Tworzymy algorytm mycia rąk



Poszerzamy wiedzę o wirusach i o tym jak możemy ograniczyć ich rozprzestrzenianie się; rozwijamy myślenie przyczynowo-skutkowe; rozgrywamy grę strategiczną *Bakterie i wirusy*



Zdrowo na sportowo - gra planszowa



Zakodowane sporty nie tylko zimowe - poszerzamy wiadomości na temat różnych dyscyplin sportowych; tworzymy kod prowadzący od startu do wybranej dyscypliny sportowej

Szukamy algorytmów w codziennym życiu, czyli czegoś co robimy zgodnie z instrukcją np. wykonanie zdrowej kanapki, bezpieczne przejście na drugą stronę ulicy, mycie zębów



Sposoby na nie pogodę - odczytujemy zakodowane za pomocą symboli graficznych informacje; szukamy błędów w ułożonym rytmie; tworzymy kod - drogę przy pomocy strzałek kierunkowych; wiemy jak dbać o zdrowie przy różnej pogodzie.

Emilia Szczepańska-Kras





## Działania innowacyjne

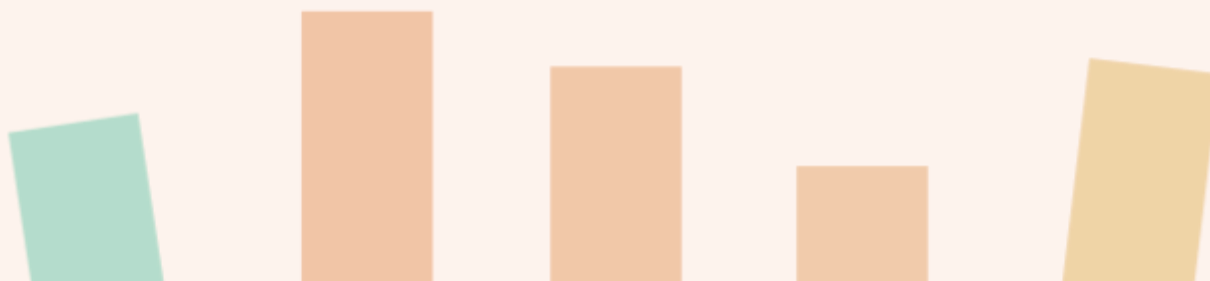
### Klasa 1F

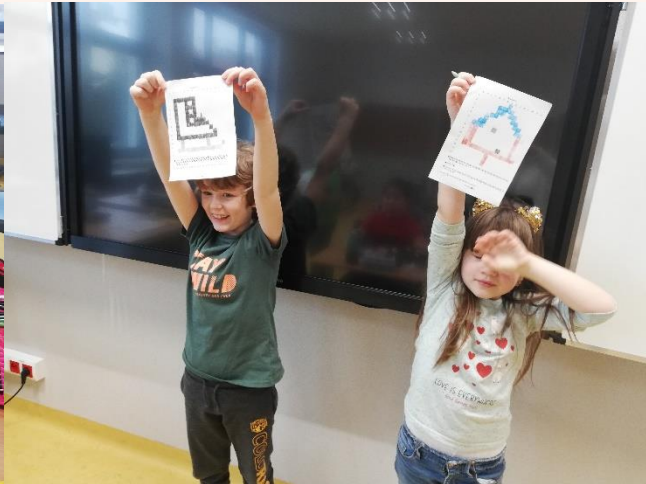
W ramach innowacji pedagogicznej „Kodowanie na dywanie” uczniowie klasy 1f realizują tematykę skorelowaną z bieżącą tematyką zawartą w rozkładzie materiału. Poszerzają swoją wiedzę przyrodniczą, doskonalą umiejętności matematyczne, wzbogacają słownictwo, utrwalają treści patriotyczne, kultywują tradycje świąteczne. Podstawową pomocą dydaktyczną jest mata do kodowania, a także kolorowe kubeczki, strzałki ruchu oraz ilustracje tematyczne. Wykorzystywane są również technologie komputerowe. Dzieci układają wirtualne puzzle programując trasy do Ozobota – robota edukacyjnego, tak aby doszedł do wyznaczonego celu, korzystają z wirtualnej maty do kodowania.

Podczas realizowania zagadnień dotyczących darów jesieni dzieci tworzyły skrypty uwzględniające określone warunki oraz układały jesienne sudoku. W ramach tematyki związanej z bezpieczeństwem na drodze analizowane były różne zachowania w ruchu drogowym i tworzone przy pomocy symboli graficznych kody, które bezpiecznie prowadziły do określonego celu. Podczas utrwalania treści patriotycznych uczniowie tworzyli na podstawie podanych koordynatów kolorowy wzór symboli narodowych. W okresie świątecznym dzieci wykonały zakodowaną kartkę na wirtualnej macie do kodowania.

„Kodowanie na dywanie” daje uczniom wiele radości i rozwija ich aktywność poznawczą. To okazja do nawiązywania współpracy z rówieśnikami, nabywania umiejętności planowania swoich działań i sprawdzania ich efektów.

Agata Fedyk





## Działania innowacyjne

### Klasa 1H

Zakończył się pierwszy semestr naszych innowacyjnych działań. Czas więc na krótkie podsumowanie. Podczas nauki stacjonarnej zrealizowaliśmy trzy tematy związane z jesienią, jeden temat powiązany z Narodowym Świętem Niepodległości oraz 2 tematy dotyczące pór roku i miesięcy:

1. Dary jesieni – układamy skrypt z warunkiem;
2. Jesienne drzewa z elementami kodowania;
3. W poszukiwaniu darów jesieni. Tworzenie rytmów, kodowanie z wykorzystaniem kratownicy, sudoku;
4. Polska - zakodowane aktywności. Kodowanie z użyciem maty. Odczytywanie współrzędnych, podawanie "adresów pól" z określoną grafiką;
5. Pory roku i miesiące - zabawy w kodowanie z wykorzystaniem maty do kodowania;
6. "Poznajemy miesiące" - utrwalenie nazw miesięcy, przyporządkowanie ich do właściwej pory roku. Kodowanie i dekodowanie informacji. Praca w grupach.



Czas nauki zdalnej to praca z wykorzystaniem programów i gier do nauki kodowania. Podczas spotkań online zrealizowaliśmy sześć tematów wykorzystując m.in. udostępnione materiały w ramach programu „Uczymy Dzieci Programować”:

1. Odczytywanie i podawanie współrzędnych poszczególnych elementów obrazka;
2. Bits and Bricks – gra online do nauki programowania;
3. Zakodowane Andrzejkę - sudoku, ukryte obrazki;
4. Przybądź Święty Mikołaju - niespodzianka w zabawach z symetrią ukryta;
5. "Run Marco" – kodowanie;
6. Święteczne sudoku. Test na spostrzegawczość, dekodowanie informacji. Zakodowana matematyka.

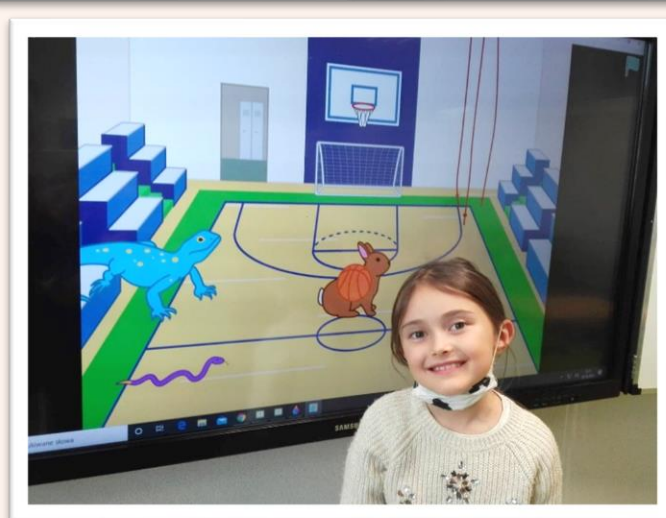
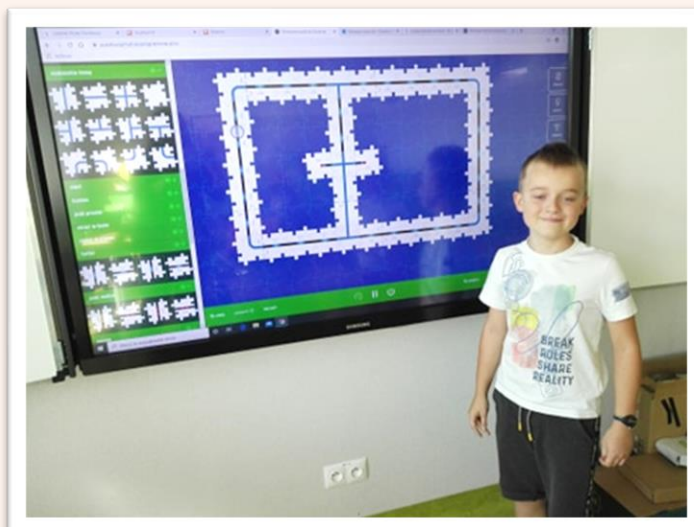
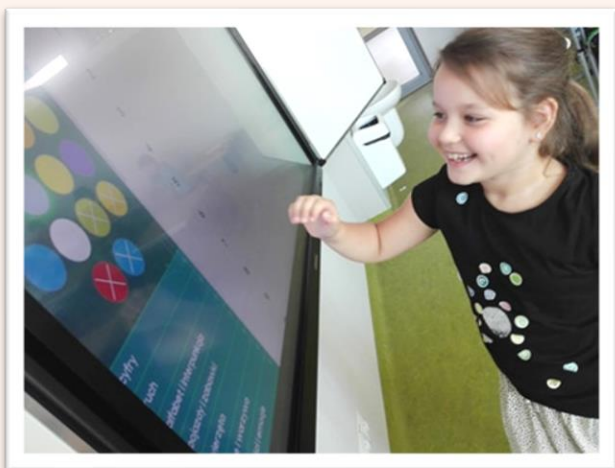


## Działania innowacyjne

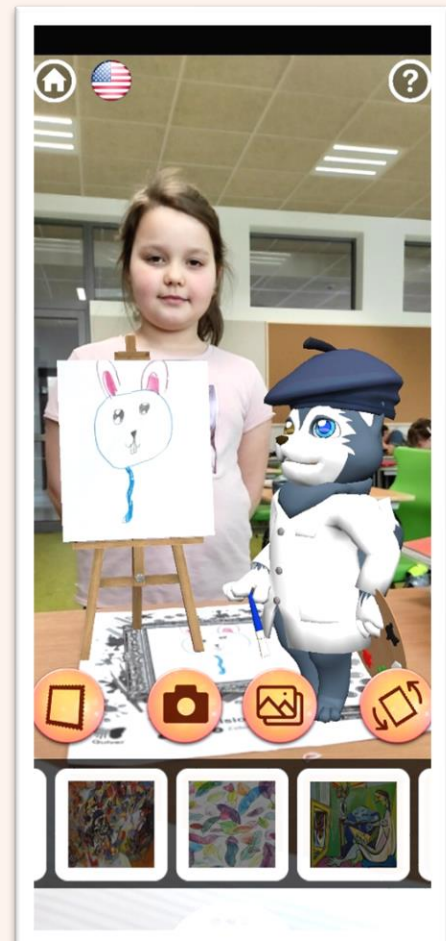
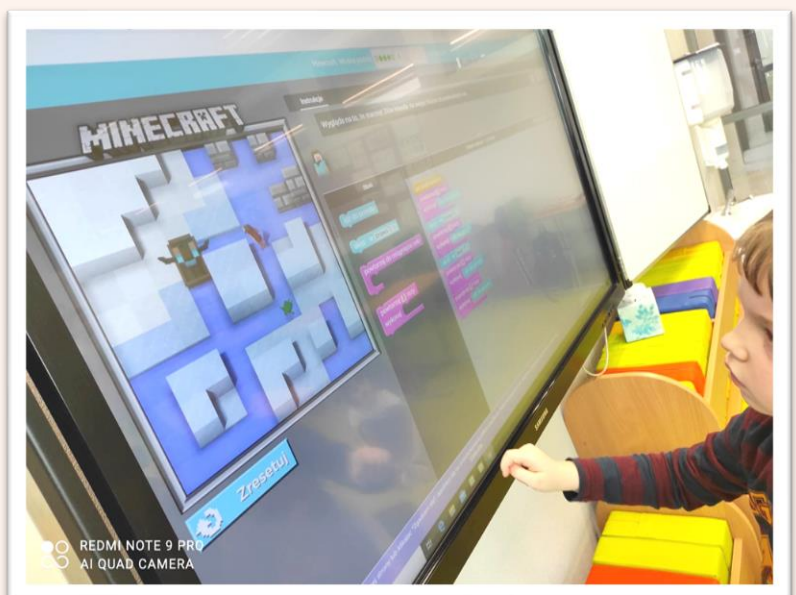
### „Zafascynowani kodowaniem oraz nowoczesnymi technologiami – nauka i zabawa z wykorzystaniem narzędzi TiK”

#### Klasa 1G

Dzieci z klasy I G w ramach realizowanej innowacji programowały w aplikacji Scratch Junior, Scratch 3.0, tworzyły trasy dla ozobota z wykorzystaniem aplikacji Wirtualne puzzle do ozobota z symulatorem jazdy ozobota, kodowały w aplikacji Wirtualna mata do kodowania, rozszerzały rzeczywistość z aplikacją Quiver, rozwiązywały programistyczne łamigłówki używając kodów i bloków. W ramach działań innowacyjnych braliśmy udział w konkursie Cała Polska Programuje oraz Nowy Rok z programowaniem.







## Działania innowacyjne

### Klasa 2A

#### „Doświadczam i czuje -zmysłami maluję”

Działania podejmowane w ramach innowacji mają przede wszystkim dostarczyć uczniom doświadczeń sensorycznych. Proponowane sytuacje i działania o charakterze wielozmysłowym pozwalają na odkrywanie i pobudzenie ciekawości świata. Ich wielokierunkowość służy opisywaniu, porównywaniu i klasyfikowaniu



podstawowych percepcji słuchowych, wizualnych, czuciowych, smakowych i węchowych. Wielozmysłowa stymulacja intensywnie wspomaga tworzenie powiązań między neuronami w mózgu.

Nie od dziś wiadomo, że im więcej takich połączeń się wytworzy, tym sprawniej, szybciej i bardziej wydajnie młody człowiek będzie myślał.



#### Aktywności

podjęwane przez uczniów klasy 2a sprawiają im niezwykłą przyjemność tworzenia, wykazywania się ogromną wyobraźnią poprzez zetknięcie z



różnorodną formą i techniką wykonywanych działań twórczych. W czasie naszych zajęć wykorzystywaliśmy różnorodne środki wyrazu, które przede wszystkim dostarczały uczniom możliwości zetknięcia się z czymś nowym. Stymulacja wielozmysłowa uwolniła naturalną ekspresję twórczą oraz



pomogła wyjść poza poznane wcześniej schematy. Poza tym zajęcia były świetną okazją do zaciśnienia relacji rówieśniczych i integracji klasy.

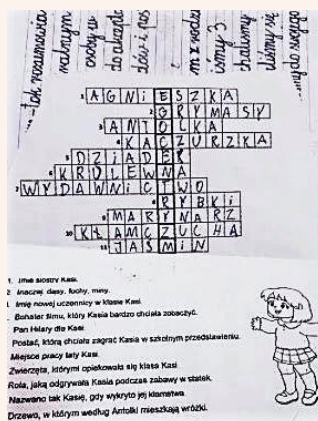
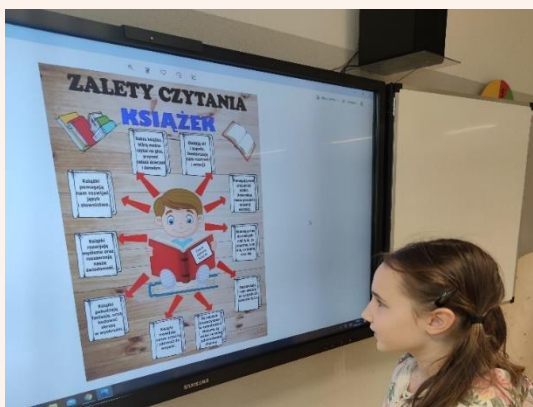
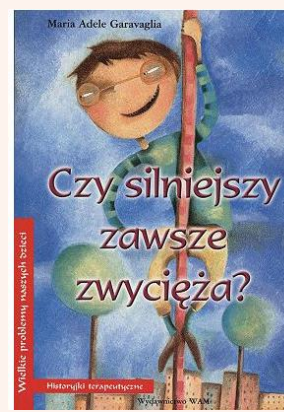
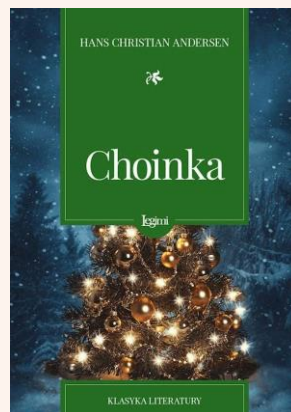
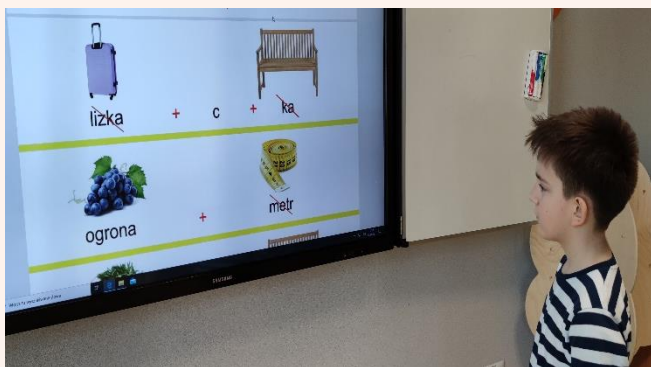




## „Książka łączy pokolenia”

### Klasa 2b

W dzisiejszych czasach nawyk częstego sięgania po książki wśród dzieci zanika, zaczyna stawać się mało atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Dzieci wybierają komputer lub tablet, telefon lub telewizję, co nie wpływa korzystnie na ich rozwój. Celem innowacji było przywrócenie i pokazanie atrakcyjności książek, wykorzystując na zajęciach również te, które czytali ich rodzice. Czy czytanie może być kreatywne? Owszem! Czytanie powinno pobudzać do własnych poszukiwań, wyzwać emocje i przeżycia! Na zajęciach dzieci rozwijały umiejętności czytania ze zrozumieniem, poznawały różne gatunki literackie, uważnie słuchały tekst, budowały krótkie i dłuższe wypowiedzi, rozwiązywały rebusy słowne, krzyżówki opracowywane na bazie różnych tekstów, wydłużały czas uwagi, rozwijały myślenie. Miały okazję do wyrażania własnych sądów i opinii. Poprzez stosowanie tych edukacyjnych zabiegów uczyły się krytycznego myślenia. Innowacja czytelnicza miała za zadanie poprawić również wzajemne relacje między uczniami, wyrobienie nawyku i gustu czytelniczego oraz podnosić rangę książki. Dzieci ponadto odgrywały scenki w zabawach parateatralnych, wymyślały zakończenia usłyszanym historii, wyrabiały w sobie szacunek do literatury, dzięki której mogły lepiej poznawać świat. Dzieci czytały wybrane baśnie H. Ch. Andersena oraz książki o tematyce związanej z budowaniem relacji rówieśniczych. Wskazywały na wartości i przesłania z codziennej lektury.





## Działania innowacyjne

### Klasa 2c

Pierwszy semestr nie rozpieszczał nikogo. Trzeba było mocno natrudzić się, by jak najsolidniej zrealizować zamierzenia powzięte na początku roku szkolnego - w czasie, gdy wszyscy z ogromnym optymizmem podjęliśmy pracę i naukę w nowej szkole. Zadania przewidziane do realizacji, siłą rzeczy uległy przetasowaniu, w celu dostosowania ich do warunków zdalnej nauki.

Tematyka innowacji w klasie 2c obejmuje głównie edukację matematyczną. Decyzja taka została podjęta przez wychowawcę z dwóch powodów: niski poziom umiejętności matematycznych uczniów naszego regionu (dane statystyczne) oraz całkiem niezły potencjał dzieci z klasy 2c.

Dzięki wyposażeniu sali lekcyjnej w sprzęt multimedialny, wykonywaliśmy często zadania online. Były to zabawy matematyczne (bajki, rebusy, gry sprawnościowe) doskonalące technikę liczenia w rozszerzonym zakresie - wymagały one nie tylko umiejętności i wiedzy, ale przede wszystkim szybkiego reagowania. Uczniowie kontynuowali aktywność z poznaną w klasie pierwszej grą sudoku, tym razem w rozszerzonym zakresie liczbowym. Dużą popularnością cieszyły się labirynty i dyktanda graficzne, wykonywane i jako formy relaksu i jako ćwiczenie koncentracji uwagi. Kodowanie, jak szumnie dzisiaj nazywa się to, co wykonywano w szkole od dawna, odbywało się zarówno w postaci zabaw interaktywnych jak i „na papierze”, w formie rysunkowej.

I na koniec – zadania logiczne. Wykonywanie zadań logicznych wymaga od dziecka sprawności w zakresie wielu funkcji myślowych. Najpierw – staranne przeczytanie zadania, czasami wielokrotne, z pełnym zrozumieniem treści i polecenia. Następnie – dogłębna analiza problemu wymagająca „uruchomienia” myślenia matematycznego. W następnej kolejności – wykonanie rysunków pomocniczych (bardzo ważne i pomocne!) i ...pozostaje już tylko zastosowanie poznanych reguł i wyćwiczonej techniki liczenia. Dla nas, twórców innowacji matematycznej, ostatecznym celem jest wypracowanie ścieżki matematycznej, będącej początkiem myślowej autostrady prowadzącej do inteligencji matematycznej i umiejętności radzenia sobie z problemami tak dotyczącymi przedmiotów szkolnych, jak codziennego życia.

Mamy nadzieję, iż kolejne semestry pozwolą nam już spokojnie zrealizować ambitne – tak dla nauczycieli jak dla uczniów – przedsięwzięcia innowacyjne.

Anna Woźnica  
Maryla Węgorska

*lekija*  
26 I 2021

1. Wstaw w obienko znak "+" lub "-"

50  $\square$  20 = 30      95  $\square$  40 = 55  
65  $\square$  5 = 60      20  $\square$  80 = 100  
48  $\square$  10 = 38      17  $\square$  50 = 67

2. Oblicz. Wyniki odszukaj na obrazku i pomaluj te pola na czerwono. Pozostałe pola pomaluj na niebiesko.

60 - 40 = 20      90 + 10 = 100  
20 + 30 = 50      59 - 10 = 49

30 + 40 = 70  
80 - 70 = 10  
60 - 30 = 30  
30 + 30 = 60  
40 + 48 = 88

Zad. 2

Licz po 3, od 30 do 42.  
30, 33, 36, 39, 42.  
64, 68, 72, 76, 80. po 4  
35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70.  
po 5  
24, 30, 36, 42, 48 po 6  
88, 90, 92, 94, 96, 98, 100. po 7

55 + 2 = 57      55 + 2 = 57  
55 + 2 = 57  
73 + 25 = (70 + 20) + (3 + 5) = 98  
73 + 25 = 73 + 20 + 5 = 93 + 5 = 98  
73 + 25 = 98  
64 + 2 = (60 + 10) + (3 + 4) = 70 + 4 = 74  
64 + 2 = 64 + 10 + 3 = 74 + 3 = 77  
64 + 2 = 64  
21 + 43 = (20 + 40) + (1 + 3) = 60 + 4 = 64  
21 + 43 = 21 + 40 + 3 = 61 + 3 = 64  
21 + 43 = 64  
55 + 42 = (50 + 40) + (5 + 2) = 90 + 7 = 97  
55 + 42 = 55 + 20 + 4 = 79  
55 + 42 = 97

2	1	5	3	6	4
4	6	3	1	2	5
1	3	6	5	4	2
5	2	4	6	3	1
3	5	2	4	1	6
6	4	1	2	5	3

1	2	3	5	4	6
5	6	4	2	1	3
6	4	5	3	2	1
3	1	2	4	6	5
2	3	1	6	5	4
4	5	6	1	3	2

2	1	5	3	6	4
4	6	3	1	2	5
1	3	6	5	4	2
5	2	4	6	3	1
3	5	2	4	1	6
6	4	1	2	5	3

1	2	3	5	4	6
4	6	5	2	1	3
5	4	6	3	2	1
3	1	2	4	6	5
2	3	1	6	5	4
6	5	4	1	3	2



## Działania innowacyjne

### Klasa 2D

Pierwszy semestr nie rozpieszczał nikogo. Trzeba było mocno natrudzić się, by jak najsolidniej zrealizować zamierzenia powzięte na początku roku szkolnego - w czasie, gdy wszyscy z ogromnym optymizmem podjęliśmy pracę i naukę w nowej szkole. Zadania przewidziane do realizacji, siłą rzeczy uległy przetasowaniu, w celu dostosowania ich do warunków zdalnej nauki.

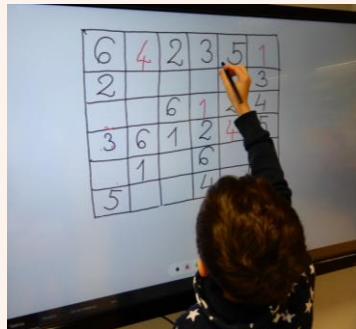
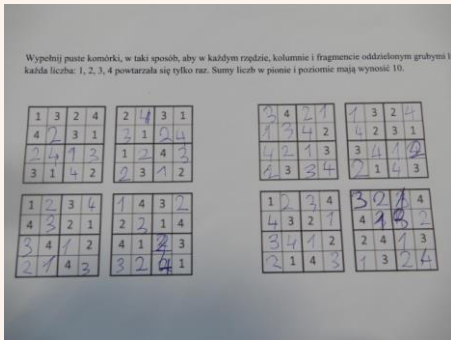
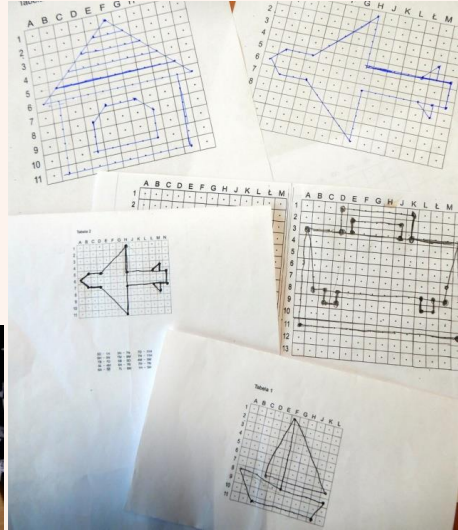
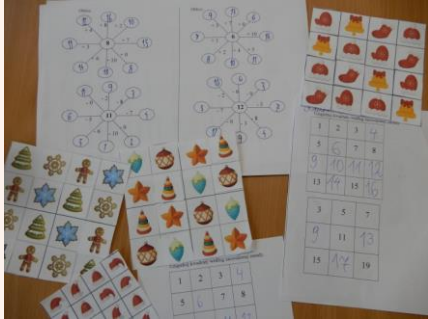
Tematyka innowacji w klasie 2D obejmuje głównie edukację matematyczną. Decyzja taka została podjęta przez wychowawcę z dwóch powodów: niski poziom umiejętności matematycznych uczniów naszego regionu (dane statystyczne) oraz całkiem niezły potencjał dzieci z klasy 2D.

Uczniowie kontynuowali aktywność z poznaną w klasie pierwszej, tym razem w rozszerzonym zakresie liczbowym. Dużą popularnością cieszyły się gra sudoku, labirynty i dyktanda graficzne, wykonywane i jako formy relaksu i jako ćwiczenie koncentracji uwagi. Kodowanie odbywało się zarówno w postaci zabaw interaktywnych jak i „na papierze”, w formie rysunkowej.

I na koniec – zadania logiczne. Wykonywanie zadań logicznych wymaga od dziecka sprawności w zakresie wielu funkcji myślowych. Najpierw – staranne przeczytanie zadania, czasami wielokrotne, z pełnym zrozumieniem treści i polecenia. Następnie – dogłębna analiza problemu wymagająca „uruchomienia” myślenia matematycznego. W następnej kolejności – wykonanie rysunków pomocniczych (bardzo ważne i pomocne!) i pozostaje już tylko zastosowanie poznanych reguł i wyćwiczonej techniki liczenia. Dla nas, twórców innowacji matematycznej, ostatecznym celem jest wypracowanie ścieżki matematycznej, będącej początkiem myślowej autostrady prowadzącej do inteligencji matematycznej i umiejętności radzenia sobie z problemami tak dotyczącymi przedmiotów szkolnych, jak codziennego życia.

Mamy nadzieję, iż kolejne semestry pozwolą nam już spokojnie zrealizować ambitne – tak dla nauczycieli jak dla uczniów – przedsięwzięcia innowacyjne.

Maryla Węgorska  
Anna Woźnica



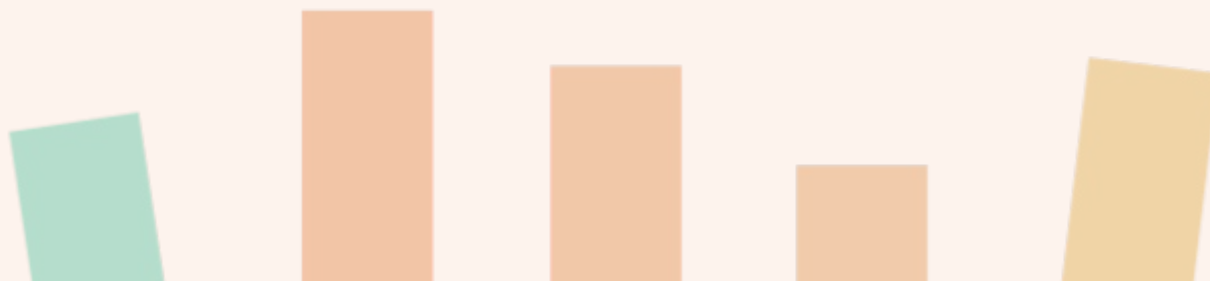


## Działania innowacyjne

Klasa 2E

### „Doświadczam i czuję - zmysłami maluję”

Innowacja powstała ze względu na potrzebę wsparcia rozwoju motoryki małej, związanej z przygotowaniem do pisania w szkole podstawowej oraz wspierania rozwoju poznawczego, samodzielności i kreatywności dzieci. Na zajęciach plastycznych uczniowie za pomocą zmysłów poznają i doświadczają otaczający świat. Wykonują pracę z wykorzystaniem różnych materiałów plastycznych oraz faktur. Dzięki temu rozwijają wyobraźnię, kreatywność jak również sprawność manualną. Podczas tworzenia uczniowie mają możliwość wyrażenia środkami plastycznymi własnych myśli i uczuć. Elementy sensoplastyki wzbogaciły je o nowe przeżycia związane z mieszaniem różnorodnych produktów.



Działalność sensoplastyczna ma za zadanie uspokajać, odprężyć, rozładowywać napięcie emocjonalne i mięśniowe. Zajęcia przyczyniają się do budowania właściwych relacji a także uczą współdziałania w grupie rówieśniczej.

Innowacyjne działania przyczynią się do wspomaganie wszechstronnego rozwoju osobowości dzieci przez pobudzenie i usprawnianie procesów percepcji wizualnej oraz działalności plastycznej.



Paulina Szalast





## W kasie 3A – Innowacja pedagogiczna

### *„Logosie – zajęcia rozwijające myślenie typu logiczno - matematycznego*

Celem zajęć jest:

1. KSZTAŁTOWANIE „OTWARTOŚCI UMYSŁU” POPRZEZ ROZWIJANIE MYŚLENIA twórczego, dywergencyjnego - szukanie wielu możliwych dróg rozwiązania problemu, konwergencyjnego - szukanie jednego poprawnego rozwiązania, praktycznego - rozwiązywanie praktycznych zadań i problemów życia codziennego, przyczynowo – skutkowego, czyli kształtowanie umiejętności wskazywania następstw określonych sytuacji, wyszukiwanie przyczyn pewnych stanów rzeczy.
2. DOSKONALENIE ZDOLNOŚCI POZNAWCZYCH UCZNIÓW: koncentracji i skupienia na zadaniu.
3. DOSKONALENIE UMIEJĘTNOŚCI DEFINIOWANIA PROBLEMU, uczenie umiejętności zadawanie pytań, formułowania celów.
4. UCZENIE ODPORNOŚCI NA NIEPOWODZENIA I BRAK NAGRÓD ZEWNĘTRZNYCH.
5. KSZTAŁTOWANIE U DZIECI UMIEJĘTNOŚCI WSPÓŁPRACY.

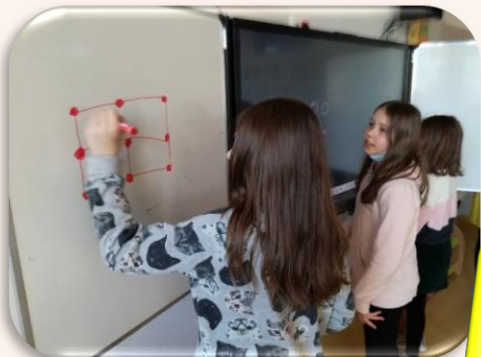
Zajęcia są realizowane poprzez gry i zabawy z wykorzystaniem: „Dobble”, Brikolage”, łamigłówek, gier i zabaw rozwijających giętkość i płynność językową, puzzli w 3D – układanek bambusowych, gier edukacyjnych na platformach edukacyjnych, TWAL – „Myśleć linią” plansz F. Froebla, gier karcianych, gier planszowych np. warcaby, szachy, gry strategiczne, sudoku” obrazkowe i liczbowe, rysunkowy, testu twórczego myślenia, itd.

Jolanta Bajun



Myślenie nie jest łatwe, ale można się do niego przyzwyczaić.

Alan Alexander Milne, "Kubuś Puchatek"



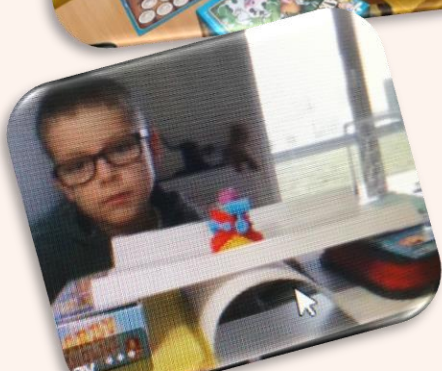
## Logusie

zajęcia rozwijające myślenie typu logiczno - matematycznego  
klasa 3A

Rozwijamy zdolności matematyczne, doskonalimy umiejętność przewidywania oraz uczymy się podstaw ekonomii. Farmer gra wymyślona przez wybitnego polskiego matematyka prof. K. Borsuka.



EKSPERYMENTUJEMY.  
Projektujemy mosty: belkowy, wzmocniony, kratownicowy.  
Sprawdzamy ich wytrzymałość.

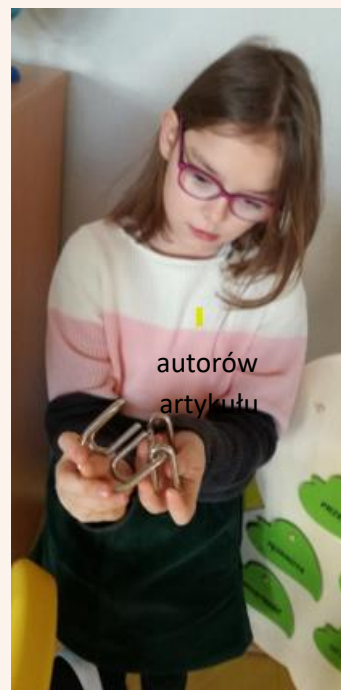


„Nech się dzieci nauczaniem bawią, wtedy też łatwiej potrafisz dostrzec, do czego każdy zdolny z natury”. Platon, Państwo, księga VI

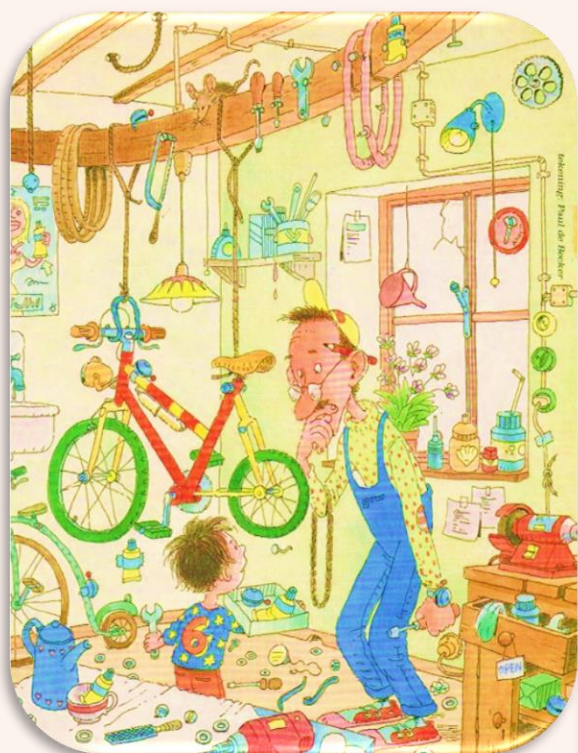




**LABIRYNTY**  
Ćwiczymy uwagę,  
koncentrację i spostrzeganie.



autorów  
artykułu



Coś tu jest nie tak!  
Uczymy się myślenia  
przyczynowo –  
skutkowego.



Gry i zabawy na  
zapamiętywanie.



**MYŚLENIE  
DYWERCYJNE**  
Jak pogłaskać  
żyrafę po szyi?

Ćwiczymy  
klasyfikowanie wg różnych  
cech.



Uczymy się myśleć  
lateralnie, holistycznie.  
Rozwiązujemy zagadki  
detektywistyczne.

Jolanta Bajun

## „W świecie dobrych manier”

### Klasa 3B

Realizując innowację wchodzimy w świat wartości, w którym funkcjonujemy. Naszym celem jest opanowywanie sposobów pokonywania trudności w radzeniu sobie z sytuacjami trudnymi, budowaniu prawidłowych relacji, przestrzeganiu zasad obowiązujących w szkole i w codziennym życiu oraz wspomaganie wszechstronnego naszego rozwoju, a w szczególności zminimalizowanie napotykanym problemów wychowawczych.



Podczas zajęć uczniowie poznają także siebie, uczą się budować pozytywne relacje z innymi ludźmi.

Dzięki pozytywnym doświadczeniom zaspokajają swoje najważniejsze potrzeby: bycia akceptowanym, lubianym, kochanym, potrzebnym. Zdobywają wiedzę na temat swoich możliwości i mocnych stron. Zajęcia w grupie umożliwiają im wzajemne poznawanie siebie, uczą szacunku do innych.



Anna Kardas-Wójtowicz



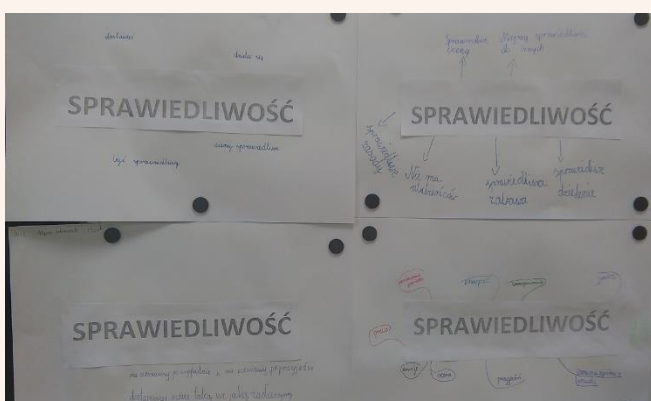


**Oblicza wartości**  
**- rozpoznaję, nazywam i wykorzystuję.**  
**Jestem obywatelem i patriotą**



## Działania innowacyjne

### Klasa 3C



*Twoje przekonania staną się Twoimi myślami,  
Twoje myśli staną się Twoimi słowami,  
Twoje słowa staną się Twoimi działaniami,  
Twoje działania staną się Twoimi nawykami,  
Twoje nawyki staną się Twoimi wartościami,  
Twoje wartości staną się Twoim  
przeznaczeniem.*  
— Mahatma Gandhi

*Wychowanie ukierunkowane na wartości zakłada przede wszystkim podmiotowe traktowanie ucznia, a wartości skłaniają człowieka do podejmowania odpowiednich wyborów czy decyzji. W realizowanym procesie dydaktyczno-wychowawczym szkoła podejmuje działania związane z miejscami ważnymi dla pamięci narodowej, formami upamiętniania postaci i wydarzeń z przeszłości, najważniejszymi świętami narodowymi i symbolami państwowymi.*

*System wartości moralnych i umiejętność kierowania się nim w życiu to najważniejszy kapitał, w jaki powinniśmy wyposażać dziecko. Nauczenie dziecka wartości jest najważniejszym zadaniem wychowawczym dla rodziców i nauczycieli.*

*W pierwszym semestrze roku szkolnego 2020/2021 realizowaliśmy treści związane z ważnymi w życiu codziennym wartościami, którymi były:*

1. Szacunek
2. Uczciwość
3. Odpowiedzialność
4. Odwaga
5. Samodyscyplina
6. Pokojowość
7. Sprawiedliwość
8. Szczęście, optymizm, humor







## Działania innowacyjne

### Świetlicowe puzzle

Innowacja świetlicowe puzzle ma na celu rozbudzenie ciekawości świata, kreatywności, umiejętności językowych, przyrodniczych i matematycznych. Na innowację składa się kilkanaście autorskich programów zajęć świetlicowych, obejmujących między innymi zajęcia plastyczne, językowe, teatralne, muzyczne, przyrodnicze, doświadczalno – kulinarne, matematyczne, ruchowe, logiczne, multimedialne i zajęcia z szycia. Innowacja jest realizowana przez wszystkich wychowawców świetlicy w ramach zajęć świetlicowych.

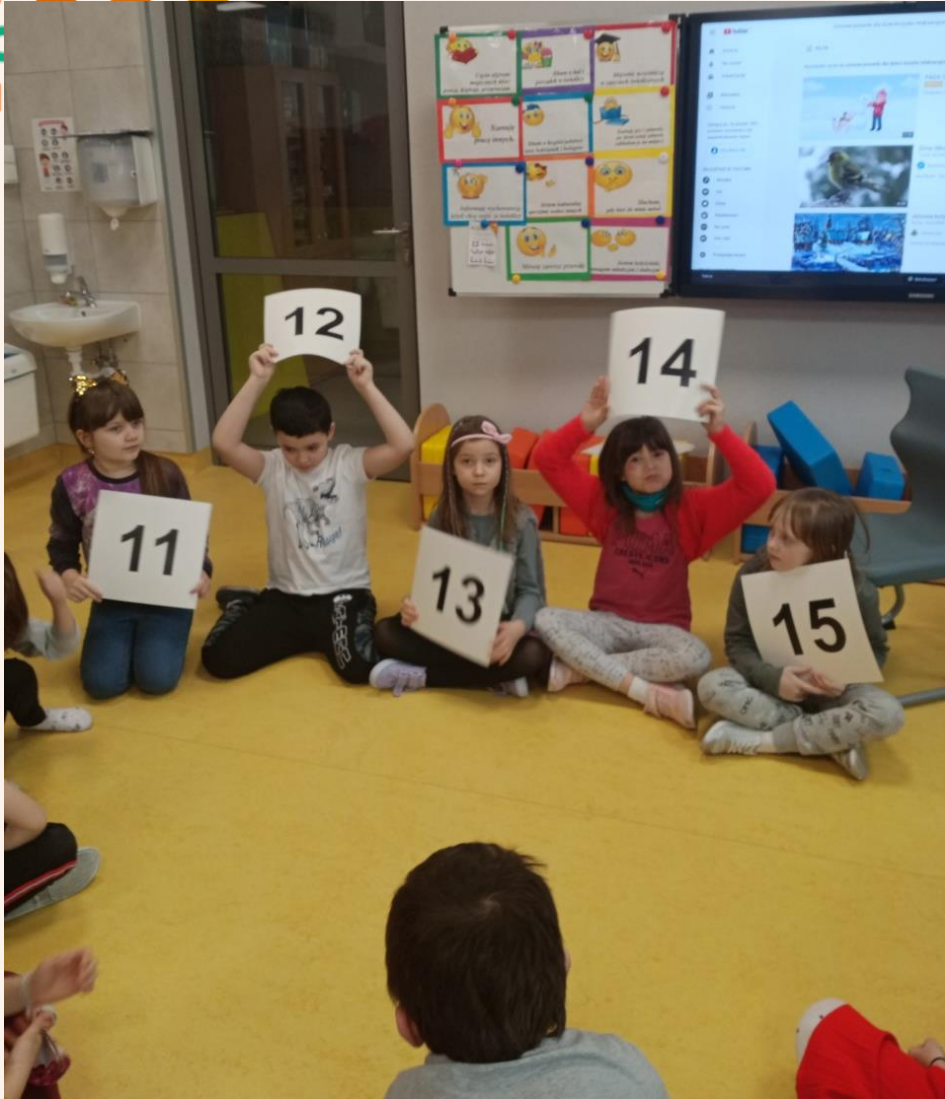














Podpisy autorów artykułu

