

## **GRAM I LICZĘ**

I Ty możesz zostać najlepszym matematykiem

## **INNOWACJA PEDAGOGICZNA**

**GABRIELA SCHIRMEISEN**

„ Nie przejmuj się jeśli masz problemy z matematyką.

Zapewniam Cię, że ja mam jeszcze większe”

Albert Einstein

**Nazwa szkoły:** Szkoła Podstawowa nr 3

**Autor:** Gabriela Schirmeisen

**Temat:** „Gram i liczę”

**Przedmiot:** edukacja matematyczna

**Rodzaj innowacji:** organizacyjno-metodyczna

**Realizator:** Gabriela Schirmeisen

**Data wprowadzenia:** 1 .02.2021r.

**Data zakończenia:** 10.05.2021r.

**Zakres innowacji:**

Adresatami innowacji są chętni uczniowie klasy trzeciej chcący uczestniczyć w zajęciach pozalekcyjnych. Czas realizacji innowacji obejmuje rok szkolny 2020/2021.

Zajęcia innowacyjne odbywać się będą raz w tygodniu – w poniedziałek od godz. 12.50-13.35

Niniejsza innowacja ma na celu szerzenie idei rozwijania kompetencji matematycznych z wykorzystaniem gier dydaktycznych. Ma ona zachęcać i motywować uczniów do aktywnych działań twórczych w poszukiwaniu różnych strategii rozwiązywania zadań, wiary we własne możliwości, dobrej rywalizacji i chęci wygrania.

**Motywacja wprowadzenia innowacji:** Pomysł wprowadzenia innowacji powstał podczas wprowadzenia na lekcjach matematyki gry planszowej w celu utrwalenia materiału. Zajęcia te sprawiły uczniom wiele radości, szybciej radziły sobie z obliczeniami, zgodnie współpracowały, rywalizowały, pilnowały swojej kolejki, panowały nad swoimi emocjami. W

związku z tym postanowiłam wykorzystać zaangażowanie dzieci i pozwolić dzieciom pokochać matematykę.

Innowacja „Gram i liczę” jest moją odpowiedzią na uatrakcyjnienie zajęć pozalekcyjnych poprzez wprowadzenie elementu rywalizacji, swobodnego uczenia się a także wyjście naprzeciw wymogom edukacyjnym zawartym w aktualnej podstawie programowej dla ...I...etapu edukacyjnego.

### **Opis innowacji:**

Innowacja będzie prowadzona w Zespole Szkolno- Przedszkolnym nr 2 w Wiśle w Szkole Podstawowej nr 3. Realizowana będzie z chętnymi uczniami klasy trzeciej na zajęciach pozalekcyjnych. Jest to wprowadzenie na zajęciach pozalekcyjnych jeden raz w tygodniu gier dydaktycznych, a tym samym wzbogacenia wiedzy i umiejętności edukacji matematycznej.

Na podstawie obserwacji w pracy w szkole zauważyłam, że bez względu na wiek gry i zabawy matematyczne stanowią atrakcyjny element procesu kształcenia, motywują do działania. Dlatego też główną przyczyną opracowania innowacji z tego przedmiotu była potrzeba poprowadzić dziecko tak, aby miało możliwość wykazania się swoimi umiejętnościami i osiągnęło sukces.

Ta innowacja ma pokazać i uświadomić uczniom, że ich nauka nie musi być wcale trudna. Podczas spotkań chcę zaprosić uczniów do świata przygód, wśród których nawet nie zauważą, kiedy zdobędą potrzebną wiedzę. Chcę pokazać, że nauka może być zabawą.

Wczesna praca z dzieckiem przynosi nieoczekiwane efekty. Rozwijają się możliwości umysłowe dziecka i można łatwo kształtować ukierunkowania matematyczne. Tę możliwość dają im gry dydaktyczne. Wpływają na zwiększenie wysiłku intelektualnego, uczą kreatywności, wprowadzają czynnik rywalizacji, pomagają w utrwalaniu pojęć już znanych, uczą pożądanых zachowań i reguł życia społecznego. Pozwalają uniknąć znużenia w nauczaniu, angażują wszystkie zmysły, przygotowują do aktywnego spędzenia czasu. Wyzwalają spontaniczne zachowania ucznia.

### **I. Założenia ogólne**

1. Innowacja skierowana jest do uczniów klasy trzeciej.
2. Główne założenia pracy na innowacyjnych zajęciach:

- wykorzystanie gier dydaktycznych

- zapoznanie uczniów nie tylko z dostępnymi grami planszowymi, karcianymi, grami z elementami kodowania, grami na kartach pracy czy tablicy interaktywnej, ale również rozwijanie ich zainteresowań, wspomaganie procesów rozwojowych, a także zachęcanie do samodzielnego tworzenia gier, według własnego pomysłu.

- wdrożenie pracy metodą praktycznego działania

## **II. Cele innowacji**

**Cel główny:** głównym celem innowacji jest nauka poprzez zabawę

**Cele szczegółowe:**

- poprawa koncentracji uwagi i spostrzegawczości
- swobodne posługiwanie się różnymi umiejętnościami matematycznymi
- zachęcanie w dążeniu do samodzielnego rozwiązywania problemów, odkrywania własnych mocnych stron
- kształtowanie u uczniów umiejętności do pracy według ustalonych reguł i zasad
- przygotowanie uczniów do przyjmowania odpowiedniej postawy wobec porażki i zwycięstwa oraz odporności na stres.

## **III. Metody i formy**

Na zajęciach będą głównie wykorzystane metody aktywizujące, gry planszowe i karciane, gry z elementami kodowania, gry na tablicy interaktywnej, rebusy, łamigłówki matematyczne.

Podstawowymi formami organizacyjnymi w realizacji programu jest działalność zespołowa i indywidualna.

#### **IV. Tematyka zajęć**

Zagadnienia zostały opracowane w oparciu o podstawę programową kształcenia ogólnego dla ...I. etapu edukacyjnego. Są one kontynuacją tematyki ...III...klasy, uzupełniają ją, poszerzają.

Przewidywana liczba godzin : 14

1. Gry matematyczne na kartach pracy.
2. Gry karciane - propozycje gier m.in.: „Piotruś”, „Uno Junior”, „Do pary”
3. Gry planszowe - propozycje gier m.in.: „Było sobie życie”, „Grzybobranie”, „Warcaby”, „Zegarowe lotto”, „Wyścig matematyczny”, „Klaki dla dzieci”, „Dino kontra Dino”, „Frogi”, „Rodzinki”, „Jak rosną zwierzęta”, „Supermatematyk”
4. Gry matematyczne z elementami kodowania .
5. Gry matematyczne z użyciem tablicy interaktywnej.
6. Zorganizowanie klasowego turnieju gier planszowych.
7. Zaprojektowanie gry planszowej.

#### **V. Ewaluacja**

W celu uzyskania informacji zwrotnej nauczyciel przeprowadzi:

- obserwacje dzieci, ich zaangażowanie w zajęciach
- rozmowy indywidualne i grupowe z uczniami
- rozmowy z rodzicami

Szczegółowa analiza wyników obserwacji, przeprowadzonych rozmów oraz wyników klasyfikacji pozwoli ocenić stopień realizacji zamierzonych celów. Działania te pomogą wyciągnąć wnioski, zaplanować pracę i ewentualnie zmodyfikować metody pracy. Podjęta zostanie także decyzja o ewentualnej kontynuacji innowacji w tej grupie.

Wszystkie wyniki i uwagi zostaną opracowane w sprawozdaniu oraz udostępnione dyrektorowi szkoły.

## VI. Spodziewane efekty

### Wpływ na uczniów:

- ✓ Wyrobienie zaradności, odwagi, śmiałości, pracowitości
- ✓ Wykształcenie logicznego myślenia
- ✓ Operowanie zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami
- ✓ Poprawa biegłości rachunkowej
- ✓ Umiejętność współpracy w grupie
- ✓ Rozwój kreatywności
- ✓ Samokontrola i samoocena

### Wpływ na pracę szkoły:

- ✓ Podnoszenie jakości pracy szkoły
- ✓ Uatrakcyjnienie zajęć pozalekcyjnych z edukacji matematycznej
- ✓ Podnoszenie wyników edukacyjnych uczniów
- ✓ Dbanie o twórczy rozwój swoich wychowanków.

### **Bibliografia:**

1. Iwona Fechner- Sędzicka, Barbara Ochmańska, Wiesława Odrobina.

Rozwijanie zainteresowań i zdolności matematycznych uczniów klas I – III szkoły podstawowej . Poradnik dla nauczyciela. Iwona Fechner- Sędzicka, Barbara Ochmańska, Wiesława Odrobina.

