

**Załącznik nr1**

**Karta informacyjna  
Innowacji pedagogicznej przeprowadzonej  
w Publicznej Szkole Podstawowej im. ks. kan. Jana Sieka w Błędostowie**

Temat innowacji pedagogicznej	<b>„Zaprzyjaźnię się z matematyką”</b> – innowacja pedagogiczna z zakresu edukacji matematycznej realizowana w PSP im. ks. kan. Jana Sieka w Błędostowie w roku szkolnym 2021-2022.
Imię i nazwisko autora lub zespołu autorskiego	Wiesława Felczak
Imię i nazwisko osoby/osób wdrażających innowację	Wiesława Felczak
Czas trwania innowacji	01.10.2021 – 15 .052022

**Informacje dotyczące innowacji**

Rodzaj innowacji pedagogicznej (właściwe podkreślić)	Osoby objęte działaniami (właściwe podkreślić)	Zajęcia edukacyjne objęte innowacją (właściwe podkreślić)
<ul style="list-style-type: none"><li>• programowa,</li><li>• organizacyjna,</li><li>• <u>metodyczna.</u></li><li>• mieszana.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>jeden oddział lub grupa uczniów.</u></li><li>• więcej oddziałów,</li><li>• wszystkie oddziały.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>wybrane zajęcia edukacyjne.</u></li><li>• wszystkie zajęcia edukacyjne,</li><li>• jeden przedmiot nauczania,</li><li>• więcej przedmiotów nauczania.</li></ul>

Opis innowacji	
Uzasadnienie potrzeby wprowadzenia innowacji pedagogicznej	Istotą innowacji jest ukazanie dziecku jak bardzo umiejętności matematyczne są człowiekowi potrzebne w życiu codziennym.
Cele ogólne innowacji pedagogicznej	- inspirowanie uczniów do doskonalenia sprawności rachunkowej oraz umiejętności logicznego myślenia.

Na czym polega nowatorstwo innowacji pedagogicznej	Nowatorstwo innowacji polega na wykorzystaniu w pracy dydaktycznej programów komputerowych oraz gier logicznych do nauki matematyki.
Spodziewane efekty innowacji pedagogicznej	<ul style="list-style-type: none"> <li>- uczeń udoskonali sprawność rachunkową,</li> <li>- pogłębi wiedzę i rozszerzy wiadomości i umiejętności zdobyte na lekcji,</li> <li>- rozwinię zainteresowania matematyczne oraz ukształtuje pozytywną motywację do nauki matematyki.</li> </ul>
Opis innowacji pedagogicznej	<p>Cel ogólny:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- inspirowanie uczniów do doskonalenia sprawności rachunkowej oraz umiejętności logicznego myślenia.</li> </ul> <p>Cele szczegółowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- systematyczne poszerzanie wiedzy i umiejętności,</li> <li>- wykorzystanie zdobytej wiedzy do twórczego rozwiązania problemu.</li> <li>- rozwijanie umiejętności wykonywania czterech podstawowych działań arytmetycznych,</li> <li>- zdobywanie umiejętności współpracy z rówieśnikami</li> <li>- rozwijanie samodzielności w poszukiwaniu i zdobywaniu informacji,</li> <li>-poznanie nowoczesnych metod pracy i zdobywania wiedzy poprzez stosowanie na lekcji matematyki programów komputerowych i gier dydaktycznych,</li> <li>-wytrobienie nawyku sprawdzania otrzymanych wyników i korygowania popełnianych błędów,</li> <li>-doskonalenie rachunku pamięciowego,</li> <li>- przygotowanie uczniów do udziału w konkursach matematycznych: szkolnych oraz ogólnopolskich.</li> </ul> <p><u>Metody pracy podczas realizacji innowacji to głównie metody aktywizujące:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rozmowa dydaktyczna</li> <li>- burza mózgów</li> </ul>

	<p>- gry dydaktyczne (karciane, planszowe, kostki do gry, Karty Grabowskiego)</p> <p>- gry logiczne</p> <p>- metoda przypadków</p> <p>-nauczanie przez rozwiązywanie zadań,</p> <p>- praca indywidualna z zadaniami niestandardowymi</p> <p>- praca z wykorzystaniem TIK ( wykorzystanie stron <a href="http://www.matzoo.pl">www.matzoo.pl</a>, <a href="http://www.matmag.pl">www.matmag.pl</a>, <a href="http://www.math.edu.pl">www.math.edu.pl</a>)</p> <p>Formy pracy:</p> <p>-indywidualna</p> <p>- grupowa</p> <p>- zbiorowa</p> <p>Realizowane treści:</p> <p>1. POSŁUGIWANIE SIĘ LICZBĄ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kształcenie sprawności rachunkowej w zakresie czterech podstawowych działań arytmetycznych ( dodawanie i odejmowanie w pamięci, tabliczka mnożenia sposobem japońskim, tabliczka mnożenia z błędem).</li> </ul> <p>2. ZADANIA TEKSTOWE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozwiązywanie zadań niestandardowych, złożonych, wymagających zastosowania dwóch działań.</li> <li>• Zapisywanie rozwiązań różnymi sposobami (graf, drzewko)</li> <li>• Układanie treści zadań do formuły matematycznej.</li> <li>• Przekształcanie treści zadań, układanie i dobieranie właściwych pytań.</li> <li>• Zadania problemowe, w których brakuje danych, bądź są one zbędne lub sprzeczne.</li> </ul>
--	---

	<p>3. GRY MATEMATYCZNE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rzuty kostkami do gry- obliczenia pamięciowe</li> <li>• Gry karciane (Karty Grabowskiego)</li> <li>• Korzystanie z programów online: matzoo, matmag, math.edu</li> <li>• Gry planszowe.</li> <li>• Gry i zabawy logiczne</li> </ul> <p>4. ZADANIA LOGICZNE.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozwiązywanie zadań logicznych: łamigłówek, grafów liczbowych, drzewek,</li> <li>• Radzenie sobie w sytuacjach życiowych, wymagających obliczania działań matematycznych – doskonalenie rachunku pamięciowego,</li> <li>• Rozwiązywanie zadań konkursowych</li> </ul>
Sposoby ewaluacji innowacji pedagogicznej	<ul style="list-style-type: none"> <li>- obserwacja uczniów podczas zajęć,</li> <li>- aktywność uczniów na zajęciach,</li> <li>- wyniki sprawdzianów wiedzy i umiejętności,</li> <li>- udział w konkursach,</li> <li>- przedstawienie wyników ewaluacji na Radzie Pedagogicznej podsumowującej rok szkolny 2021/2022.</li> </ul>
Finansowanie innowacji pedagogicznej	<p>Zasoby Internetu (programy komputerowe)</p> <p>Gry logiczne (własne zaplecze dydaktyczne nauczyciela)</p>

<b>Adnotacje Dyrektora Szkoły</b>	
<b>Data wpływu innowacji pedagogicznej</b>	14.09.2021r.
<b>Opinia Rady Pedagogicznej- data, numer uchwały</b>	Uchwała nr 12/2021/2022 z dnia 30.09.2021r.
<b>Podpis i data Dyrektora szkoły</b>	