

Szkoła Podstawowa
im. Władysława Orkana
w Niedźwiedziu

Procedura wprowadzania innowacji pedagogicznej

Niedźwiedź, 2020r.

Procedura przeprowadzania innowacji

Podstawa prawna:

1. *Ustawa z dnia 14 grudnia 2016r. Prawo oświatowe (Dz. U. z 2017r. poz. 59);*
2. *Ustawa z dnia 14 grudnia 2016r. Przepisy wprowadzające ustawę - Prawo oświatowe (Dz. U. z 2017r. poz. 60);*
3. *Ustawa z dnia 7 września 1991. o systemie oświaty (tekst jedn.: Dz. U. z 2016r. poz.1943 ze zm.)*

§ 1

Informacje ogólne

1. Innowacją pedagogiczną są nowatorskie rozwiązania programowe, organizacyjne lub metodyczne, mające poprawić jakość pracy szkoły.
2. Innowacje nie mogą prowadzić do zmiany typu szkoły.
3. Innowacja może obejmować wszystkie lub wybrane zajęcia edukacyjne, całą szkołę, oddział lub grupę.
4. Rozpoczęcie innowacji jest możliwe po zapewnieniu przez szkołę odpowiednich warunków kadrowych i organizacyjnych, niezbędnych do realizacji planowanych działań innowacyjnych.
5. Innowacje wymagające przyznania szkole dodatkowych środków budżetowych, mogą być podjęte po wyrażeniu przez organ prowadzący szkołę pisemnej zgody na finansowanie planowanych działań.

§ 2

Sposób organizowania innowacji

1. Nauczyciel ma prawo stosowania nowatorskich rozwiązań edukacyjnych w formie innowacji pedagogicznych.
2. Udział nauczyciela w opracowywaniu i wdrażaniu innowacji pedagogicznych jest dobrowolny.
3. Innowację można wprowadzić w dowolnym momencie roku szkolnego, uwzględniając ramy czasowe jej realizacji.
4. Innowacja wdrażana w szkole nie może naruszać uprawnień ucznia:
 - a) do bezpłatnej nauki, wychowania i opieki w zakresie ustalonym obowiązujących przepisach prawa oświatowego,
 - b) w zakresie warunków i sposobu przeprowadzania egzaminu ósmoklasisty
 - c) w zakresie uzyskania wiadomości i umiejętności określonych w podstawie programowej zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa oświatowego.

5. Nauczyciel/ zespół nauczycieli zgłasza dyrektorowi szkoły chęć wdrożenia innowacji pedagogicznej w formie pisemnej, wypełniając kartę innowacji. Karta innowacji stanowi załącznik do niniejszej procedury (Załącznik nr 1)

6. W karcie zgłoszenia nauczyciel/ zespół nauczycieli przedstawia:

- a) nazwę (tytuł) innowacji pedagogicznej,
- b) miejsce realizacji innowacji,
- c) rodzaj rozwiązań, jakich innowacja dotyczy (programowe, metodyczne, organizacyjne),
- d) termin realizacji innowacji pedagogicznej (data rozpoczęcia i termin zakończenia innowacji),
- e) oddział/oddziały lub grupę/grupy uczniów, które będą objęte działaniami innowacyjnymi (wszyscy uczniowie bądź uczniowie lub grupy z określonych oddziałów),
- f) opis innowacji zawierający: uzasadnienie potrzeby wprowadzenia zmian, cele ogólne i cele szczegółowe, zasady innowacji, przewidywane osiągnięcia, sposób realizacji (metody, formy, środki dydaktyczne itp.),tematykę zajęć,
- g) sposoby ewaluacji podejmowanych działań innowacyjnych: w jakim czasie będzie przebiegać badanie efektów zakładanych zmian, za pomocą jakich metod, technik i narzędzi badawczych, kto będzie prowadził badanie osiąganego jakości, kto przeprowadzi analizę i weryfikację zgromadzonych informacji, komu i w jaki sposób przedstawimy osiągnięte rezultaty wdrożonej innowacji

5. Zgodę na przeprowadzenie innowacji wydaje dyrektor. W przypadku innowacji wymagającej przyznania na jej realizację dodatkowych środków budżetowych, dyrektor występuje do organu prowadzącego o pisemną zgodę na finansowanie planowanych działań. Zgoda jest wydawana w przypadku przyznania dodatkowych środków.

6. Po zatwierdzeniu przez dyrektora szkoły, autor innowacji (zespół autorski) przedstawia opis Radzie Pedagogicznej.

7. Rada Pedagogiczna podejmuje uchwałę w sprawie wprowadzenia innowacji pedagogicznej w szkole jeżeli:

- a) uznała zasadność i celowość prowadzenia innowacji,
- b) nauczyciele, którzy będą uczestniczyć w realizacji innowacji wyrazili pisemną zgodę.

8. Dyrektor szkoły prowadzi Rejestr Innowacji Pedagogicznych zawierający:

- a) uchwałę Rady Pedagogicznej w sprawie wprowadzenia innowacji pedagogicznej,

- b) opis/ program innowacji,
- c) pisemną zgodę nauczycieli, którzy będą uczestniczyć w innowacji,
- d) pisemną zgodę autora (zespołu autorskiego) na jej prowadzenie (w przypadku, gdy założenia innowacji nie były wcześniej publikowane),
- e) pisemną zgodę organu prowadzącego na finansowanie (o ile zachodzi taka potrzeba).

7. Po zakończeniu wdrażania innowacji pedagogicznej nauczyciel/zespół nauczycieli przeprowadza jej ewaluację. Wyniki ewaluacji przedstawia w formie pisemnej do protokołu rady pedagogicznej.

8. W sprawach nieuregulowanych niniejszą procedurą decyzje podejmuje dyrektor szkoły.

Karta informacyjna
Innowacji pedagogicznej przeprowadzonej
w Szkole Podstawowej im. Wł. Orkana w Niedźwiedziu

„Powiedz mi, a zapomnę, pokaż mi, a zapamiętam, pozwól mi zrobić, a zrozumiem”

Konfucjusz

Temat innowacji pedagogicznej	Gry i zabawy matematyczne- przedsiębiorczość, kreatywność i aktywność uczniów.
Imiona i nazwiska zespołu autorskiego	mgr Agata Worwa mgr Dorota Liberda- Smreczak
Imiona i nazwiska osób wdrażających innowację	mgr Agata Worwa mgr Dorota Liberda - Smreczak
Czas trwania innowacji	01.10.2020- 10.06.2021

Informacje dotyczące innowacji

Rodzaj innowacji pedagogicznej	Osoby objęte działaniami	Zajęcia edukacyjne objęte innowacją
• programowa • organizacyjna • metodyczna • <u>mieszana</u>	jeden oddział lub grupa uczniów • <u>więcej oddziałów</u> <u>klasy: 4a,5a,6a,6b, 7a, 8a</u> • wszystkie oddziały	• wybrane zajęcia edukacyjne • wszystkie zajęcia edukacyjne • <u>jeden przedmiot nauczania -</u> <u>matematyka</u> • więcej przedmiotów nauczania

Opis innowacji	
Uzasadnienie potrzeby wprowadzenia innowacji pedagogicznej	Matematyka otacza nas wszystkich i mamy z nią do czynienia w różnych dziedzinach życia. Jako nauka ma ogromny wpływ na funkcjonowanie człowieka we współczesnym świecie. Bardzo ważne jest rozwijanie sprawności umysłowych , posługiwanie się wiedzą w praktyce i jej zastosowanie, rozwiązywanie problemów, pomysłowość, przedsiębiorczość i kreatywność na co dzień. Celowe jest wprowadzenie powyższej innowacji wśród uczniów naszej szkoły, aby im pomóc w przełamaniu barier i obaw przed przedmiotem jakim jest matematyka oraz przełamanie uczniowskiej awersji do matematyki. Innowacja pedagogiczna skierowana jest do uczniów klas 4-8. Wyniki uzyskiwane na egzaminach i w konkursach uczniów są niezadawalające , dlatego też jest potrzeba zainteresowaniem przedmiotem, jego aktywizacją oraz rozwijaniem wiedzy i umiejętności matematycznych ze szczególnym uwzględnieniem wymagań ogólnych: sprawność rachunkowa, wykorzystanie i tworzenie informacji, wykorzystanie i interpretowanie reprezentacji między innymi dobieranie i tworzenie modeli matematycznych, a ponadto rozumowanie i argumentacja , między innymi stosowanie strategii przy rozwiązywaniu zadań. Myślimy, że na zajęciach lekcji matematyki mogą towarzyszyć takie same emocje jakie odczuwają uczestnicy teleturniejów. Można zatem ten cel uzyskać za pomocą gier i zabaw matematycznych. Według piramidy uczenia się najskuteczniejsze metody to –

	uczenie oparte na grach i interakcji, dlatego bardzo ważnym czynnikiem wspomagającym i optymalizującym proces rozwojowy ucznia jest wykorzystanie różnorodnych gier i zabaw. Poprzez gry i zabawy można doskonalić, stymulować, usprawniać, rozwijać logiczne myślenie. Metoda nauczania oparta na grach wyzwala aktywność umysłową uczniów, a tym samym rozwój umiejętności matematycznych. Gry dydaktyczne uczą logicznego myślenia, samodzielności, samokontroli wyrabiają nawyki przestrzegania reguł gry cierpliwości, skupienia uwagi, odpowiedzialności oraz współpracy w grupie. Dzięki zastosowaniu gier i zabaw matematycznych na zajęciach lekcyjnych i pozalekcyjnych stworzymy uczniom możliwości rozwoju kompetencji kluczowych przydatnych w codziennym życiu, Chciałybyśmy, aby innowacja pedagogiczna w kreatywny, atrakcyjny sposób stała się impulsem do wprowadzenia dzieci i młodzieży naszej szkoły w przyjazny świat matematyki i logiki.
Cele ogólne innowacji pedagogicznej	Wszechstronna stymulacja rozwoju dziecka. Wspomaganie harmonijnego rozwoju ucznia poprzez kontakt z matematyką w czasie gier i zabaw. Podnoszenie umiejętności matematycznych uczniów. Ukazanie atrakcyjności matematyki. Wskazanie jej praktycznego zastosowania w życiu codziennym. Rozwijanie przedsiębiorczości, kreatywności,

Cele szczegółowe.	aktywności i twórczego myślenia. Stosowanie nowoczesnych metod nauczania matematyki. Efektywne wykorzystanie nowoczesnych rozwiązań technologicznych . Rozwijanie kompetencji kluczowych Rozbudzanie zainteresowań matematycznych uczniów. Pogłębianie wiedzy i umiejętności matematycznych. Wskazywanie sposobów zastosowania gier dydaktycznych i logicznych. Poprawa wyników nauczania z matematyki. Rozwijanie umiejętności interpersonalnych, aby dzieci dobrze współpracowały z rówieśnikami i dorosłymi, umiały negocjować i zawierać kompromisy oraz wspólnie dochodzić do wyznaczonych celów Ukazanie, że matematyka może być przyjemna i przydatna. Kształtowanie systematyczności , dokładności , samodzielności, wytrwałości i odpowiedzialności. Inspirowanie uczniów do doskonalenia sprawności rachunkowej . Świadome korzystanie z zasobów internetowych. Zdobywanie umiejętności przydatnych w życiu codziennym. Rozwijanie pamięci i wyobraźni przestrzennej Dostrzeganie sytuacji problemowych.
---------------------------------	--

	Zdobywanie umiejętności dostrzegania związków między matematyką a otaczającym światem. Planowanie swoich działań tak, aby osiągnąć sukces w wykonywanej pracy. Rozwijanie umiejętności logicznego myślenia i współdziałania w grupie.
Na czym polega nowatorstwo innowacji pedagogicznej	Nowatorstwo innowacji pedagogicznej polega na przeprowadzeniu twórczych działań opartych na grach i interakcji rozwijających i stymulujących sprawność umysłową dziecka i jego wszechstronny rozwój, podniesienie jakości pracy szkoły, uatrakcyjnienie zajęć lekcyjnych i pozalekcyjnych, aktywne i kreatywne spędzanie czasu wolnego, ukazanie przydatności matematyki jak i rozwój kompetencji kluczowych. Nowatorstwo innowacji polega na wzmocnieniu potencjału twórczego, aby uczniowie umieli śmiało projektować i wytrwale realizować pożyteczne pomysły oraz odnosić sukcesy i rozszerzać możliwości. Metoda nauczania oparta na grach i interakcji wyzwala aktywność umysłową uczniów, kreatywność, przedsiębiorczość, a tym samym rozwój umiejętności matematycznych. Hasłem przewodnim naszej innowacji stały się słowa Konfucjusza „ Powiedz mi, a zapomnę, pokaż mi, a zapamiętam, pozwól mi zrobić, a zrozumiem”
Spodziewane efekty innowacji pedagogicznej	Przyrost wiedzy i umiejętności matematycznych u uczniów.

	Uatrakcyjnienie zajęć lekcyjnych i pozalekcyjnych z matematyki. Wzrost przedsiębiorczości, aktywności i kreatywności. Zaspakajanie zainteresowania i kształtowanie pozytywnej motywacji do nauki przedmiotów ścisłych. Poznanie nowoczesnych metod pracy i zdobywania wiedzy poprzez stosowanie na lekcjach matematyki narzędzi TIK wspomagających zapamiętywanie i rozwijanie wiedzy m.in. aplikacje: kody QR, Quizizz, Platformy edukacyjne :Wsipnet, Eduello. Przygotowanie uczniów do wykorzystania umiejętności matematycznych w życiu codziennym. Wyrobienie nawyków sprawdzania otrzymanych odpowiedzi i korygowania błędów. Podniesienie wyników nauczania z egzaminu 8-klasisty. Podniesienie jakości pracy szkoły Budowanie pozytywnego wizerunku szkoły wśród dzieci i rodziców, jako placówki dbającej o twórczy rozwój swoich wychowanków.
Opis innowacji pedagogicznej	Treści wiadomości i umiejętności matematyczne w innowacji pedagogicznej są oparte na programie nauczania matematyki zatwierdzonego w szkolnym zestawie programów nauczania nr. NSP8

Harmonogram działań.

Wykorzystanie e-zasobów, korzystanie z programów matematycznych, stron Internetowych, aplikacji, gier i zabaw matematycznych – w ciągu roku szkolnego, stosownie do wprowadzanego materiału programowego z matematyki.

Lekcje powtórzeniowe prowadzone z wykorzystywaniem gier i zabaw matematycznych - w ciągu roku szkolnego stosownie do wprowadzanego materiału programowego.

- **Akcja na terenie szkoły i gminy „X Światowy Dzień Tabliczki Mnożenia” 2 października 2020.**
- **Życzenia z okazji Dnia Edukacji Narodowej w kodach QR**
- **Matematyczne Andrzejki – wróżby matematyczne listopad 2020**
- **Matematyczne Mikołajki grudzień 2020**
- **Rozgrywki w szachy i turniej Sudoku styczeń/luty 2021**

- **Walentynkowe zabawy z matematyką, Origami „serce”, Życzenia**

walentynkowe w kodach QR luty 2021

- **Ferie zimowe z matematyką – Matematyczny Maraton Gier i Zabaw styczeń/luty 2021**
- **Konkurs wewnątrzszkolny „As n-tych**

	klas” marzec 2021 • OrigamiArt- papierowe fantazje - marzec 2021 • Matematyczne stacje zadaniowe- kwiecień 2021 • Gminny konkurs matematyczny dla uczniów klas VI – maj 2021 • Szkolny klub gier planszowych, matematyczne gry i zabawy z okazji Dnia Dziecka -czerwiec 2021 Metody i techniki pracy: • Metoda stacji zadaniowych • Zadania tekstowe w kodach QR • Życzenia z okazji DEN, walentynek, Dnia Matki i Dnia Dziecka w kodach QR • Wyszywanki matematyczne- matematyka igłą malowana • Dyktanda graficzne • Krzyżówki świąteczne • Domina matematyczne • Łamigłówki • Rebusy • Gry planszowe • Gry interaktywne • Testy online • Testy w aplikacji Quizizz • Krzyżówki • Labirynty • Gry logiczne • Tangram • Drama • Inscenizacja matematyczna
--	--

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Kwadraty magiczne • Gra karciana np. do nauki ułamków itp. • Karty edukacyjne • Bingo matematyczne • Układanki matematyczne • Konkursy • Turnieje • Krzyżówki liczbowe • Sudoku • Szachy i warcaby • Dywanik pomysłów • Gry Prawda-Falsz • Konkurs wewnętrzny dla uczniów każdej z klas IV-VII „As n-tych klas” • Gminny konkurs matematyczny dla uczniów klas VI • Układanki • Puzzle • Kodowanie • Pusy • Rymowanki • Zgadywanki • Zagadki zapalczane • Karty „Piotruś” • Wyliczanki • Kolorowanki • Tworzenie własnych gier i zestawów edukacyjnych. • Piramidy liczbowe • Praca w grupie • Memory |
|--|--|

	Środki dydaktyczne: Podręczniki do matematyki, zbiory zadań, ćwiczenia, komputer, Internet, platformy edukacyjne, testy w aplikacji Quizizz, literatura dotycząca gier i zabaw matematycznych, karty pracy, zestawy zadań, zadania tekstowe w kodach QR, gry dydaktyczne, klocki do ćwiczeń w logicznym myśleniu, własne pomoce dydaktyczne.
Sposoby ewaluacji innowacji pedagogicznej	Ankieta ewaluacyjna wśród uczniów Zasięgnięcie opinii Rady Rodziców , Rady Pedagogicznej i Dyrekcji Wystawki na korytarzu szkolnym, prezentacje prac, gier tworzonych przez uczniów - na bieżąco Zdjęcia i relacje z różnorodnych działań wdrażające Innowację Pedagogiczną na stronie internetowej szkoły – na bieżąco Obserwacja zaangażowania i aktywności uczniów, ich poziom zadowolenia– na bieżąco Stworzenie matematycznej gazetki na zakończenie innowacji „Gry i zabawy matematyczne - przedsiębiorczość, kreatywność i aktywność uczniów” Artykuł podsumowujący działania z innowacji do gazety gminnej Artykuł podsumowujący innowacje na stronę internetową szkoły i gminy Przedstawienie wyników ewaluacji na Radzie Pedagogicznej
Finansowanie innowacji pedagogicznej	• Pozyskiwanie środków finansowych na

	zakup materiałów papierniczych, nagród dla uczniów, dyplomów od Rady Rodziców Szkoły. • Pozyskiwanie środków finansowych na zakup gier z Gminnej Komisji ds. Rozwiązywanie Problemów Alkoholowych oraz od prywatnych sponsorów. • Pozyskiwanie środków finansowych na wynagrodzenie za dodatkowe godziny dydaktyczne dla dwóch nauczycieli pracujących podczas 3 - dniowego Matematyczny Maraton Gier i Zabaw w czasie ferii zimowych w roku szkolnym 2020/2021.
--	--

Adnotacje Dyrektora Szkoły	
Data wpływu innowacji pedagogicznej	
Opinia Rady Pedagogicznej- data, numer uchwały	
Podpis i data Dyrektora szkoły, zatwierdzający realizację innowacji	

Niedźwiedź, dnia.....

pieczęć i podpis dyrektora szkoły

Niedźwiedź, 22.09.2020r.

Załącznik 2

Zgoda autorów na prowadzenie innowacji

My niżej podpisani, wyrażamy zgodę na prowadzenie innowacji pedagogicznej

pt. Gry i zabawy matematyczne- przedsiębiorczość, kreatywność i aktywność uczniów.”
w Szkole Podstawowej w Niedźwiedziu w okresie od 1.10.2020r do 10.06.2021 .

Z poważaniem

.....

.....

(Czytelny podpisy autorów)

na prowadzenie innowacji

Załącznik nr 3

ZGŁOSZENIE INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ

Zwracam się z prośbą o umożliwienie zgłoszenia innowacji pedagogicznej pt. „Gry i zabawy matematyczne- przedsiębiorczość, kreatywność i aktywność uczniów.”.” mojego autorstwa, podczas posiedzenia Rady Pedagogicznej w dniu 22.09.2020r.

Z poważaniem

.....
.....

(podpisy autorów)

W załączniku:

- opis innowacji
- zgoda autora

Niedźwiedź, dn. 22.09.2020r.

Uchwała nr
Rady Pedagogicznej Szkoły Podstawowej w Niedźwiedziu z dnia 22.09.2020r
w sprawie opinii na temat innowacji pedagogicznej

Na podstawie ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty (tekst jednolity: Dz.U. z 2016 r. poz. 1943) – art. 41 ust. 1 pkt 3. oraz ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. - Prawo oświatowe (Dz.U. z 2017 r. poz. 59) – art. 1 pkt 18, art. 44 ust. 2 pkt 3, art. 55 ust. 1 pkt 4, art. 68 ust. 1 pkt 9, art. 86 ust. 1. w sprawie warunków prowadzenia działalności innowacyjnej i eksperymentalnej przez publiczne szkoły i placówki Rada Pedagogiczna uchwala, co następuje:

§ 1.

Rada Pedagogiczna Szkoły Podstawowej w Niedźwiedziu pozytywnie opiniuje projekt innowacji pedagogicznej pt. „ Gry i zabawy matematyczne- przedsiębiorczość, kreatywność i aktywność uczniów.” opracowanej przez mgr Agata Worwa, mgr Dorota Liberda- Smreczak

§ 2.

Wykonanie uchwały powierza się dyrektorowi szkoły.

§ 3.

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.