**INNOWACJA PEDAGOGICZNA**

**GRA TERENOWA**

**MATEMATYCZNO - JĘZYKOWA**

**Nazwa szkoły**: Szkoła Podstawowa w Snowidzy

**Autorzy:** Ewa Ostasiewicz, Małgorzata Sokołowska, Marta Pacak, Magdalena Mróz - Wojkowska

**Przedmiot:** matematyka, język niemiecki i język angielski

**Rodzaj innowacji:**  *organizacyjno-metodyczna*

**Data wprowadzenia:** wrzesień 2019r.

**Data zakończenia:** czerwiec 2020r.

**Zakres innowacji:**

Adresatami innowacji są uczniowie klasy 7 i 8.

Czas realizacji projektu: edycja jesienna - wrzesień 2019 r. , edycja wiosenna ( data do ustalenia), z możliwością kontynuowania w następnym roku szkolnym.

**Motywacja wprowadzenia innowacji:**

Proponowana innowacja jest efektem wieloletnich doświadczeń dydaktycznych i spostrzeżeń autorów projektu podczas nauczania w szkole podstawowej.

 Wprowadzenie w naszej szkole innowacji pedagogicznej „**GRA TERENOWA MATEMATYCZNO -JĘZYKOWA”** podyktowane jest chęcią stworzenia uczniom możliwości nauki języków obcych, ze szczególnym naciskiem na jego najistotniejszy aspekt – umiejętność sprawnego komunikowania się w języku angielskim i niemieckim w połączeniu z  rozwiązywaniem problemów matematycznych w zadaniach praktycznych w zakresie lokat, oprocentowań, wymiany waluty.

 Ta forma uczenia rozbudzi w uczniach chęć zgłębiania wiedzy, ciekawość poznania innych języków, motywację do dalszej edukacji a przede wszystkich pomoże przełamać barierę językową. Zajęcia pomogą także poszerzyć wiedzę w bardzo ważnej dziedzinie życia –ekonomii. Już od dziecka stajemy się konsumentami i podejmujemy decyzje o charakterze ekonomicznym – na co wydać kieszonkowe , kim warto zostać w przyszłości, gdzie i na jaki procent ulokować pieniądze, itp.

Nadrzędnym zadaniem nauczyciela jest promowanie języka angielskiego, niemieckiego i matematyki wśród dzieci oraz uczynienie z nauki procesu przyjemnego i efektywnego. Aby osiągnąć ten cel, niezbędne jest uatrakcyjnienie sposobu nauczania i uczenia się. Dzięki tej innowacji uczniowie będą doskonalili swoje umiejętności językowe, ekonomiczne i matematyczne.

**Opis innowacji:**

1. **Wstęp**

**„Wiem, że nie mogę nauczyć niczego. Mogę jedynie zapewnić warunki, w których można się nauczyć.”**  **(Carl Rogers)**

**II. Założenia ogólne**

1. Innowacja skierowana jest do uczniów klas 7 i 8 szkoły podstawowej.

**III. Cele innowacji**

**Cel główny**: Ważne jest usystematyzowanie dotychczas pozyskanej wiedzy wynikającej z  podstawy przedmiotowej oraz jej wzbogacenie w zakresie nauczania języków obcych i  matematyki, poprzez niecodzienną formę pracy- zabawę w terenie.

Zorganizowana gra, w ramach wycieczki krajoznawczej, jest ciekawym przedsięwzięciem edukacyjnym, gdyż taka forma zajęć aktywizuje młodzież, uatrakcyjnia zajęcia lekcyjne oraz sprzyja uczeniu się. Ukazuje również korelację wiedzy z biologii, ekologii, geografii, historii, wiedzy o społeczeństwie, języków obcych oraz literatury i bibliotekoznawstwa. W czasie gry propagowana jest aktywność ruchowa, jako forma spędzania czasu wolnego. Uczniowie mają również szansę obcować z otaczającą ich przyrodą. Zorganizowana gra kształtuje umiejętności współdziałania w grupie i pracy zespołowej, a także umożliwia integrację młodzieży pochodzącej z terenu gminy.

**Cele szczegółowe:**

 - doskonalenie logicznego myślenia;

- rozbudzenie zainteresowań matematycznych ucznia;

- swobodne posługiwanie się językiem niemieckim i angielskim;

 - zachęcanie do mówienia w języku obcym;

 - kształtowanie u uczniów twórczość i kreatywność;

 -umiejętność współpracy w grupie oraz dzielenia się wiedzą;

- pogłębianie ogólnej wiedzy językowej; wzbogacanie słownictwa;

- rozwijanie w uczniach poczucia wiary we własne możliwości;

- podnoszenie motywacji do nauki;

- uatrakcyjnienie sposobu nauczania i uczenia się;

- rozwijanie umiejętności koncentracji i skupienia;

**IV. Metody i formy**

Uczenie się przez realizację zadań aktywnych, praca w grupie, ewaluacja działań własnych - karta pracy, prezentacja multimedialna, prezentacja realizacji działań.

**V. Przewidywane osiągnięcia (korzyści wdrożenia innowacji)**

Uczniowie:

* Zdobywają wiedzę w sposób kreatywny, gdyż uczą się poprzez zabawę
* Wykorzystują możliwości jakie daje im nauka poprzez zabawę
* Mają możliwość zdobycia nowych doświadczeń przydatnych w przyszłej edukacji
* Poszerzą lub zdobędą nową wiedzę z zakresu ekonomii, matematyki i języków obcych
* Nauczyciel:
* Na bieżąco kontroluje postępy ucznia w wykonywaniu zadań
* Wzbogaca osobisty warsztat pracy
* Integruje się z uczniami
* Poznaje zachowania uczniów w sytuacjach nietypowych

**VI. Tematyka zajęć**

Zagadnienia zostały opracowane w oparciu o podstawę programową kształcenia ogólnego dla 7 i 8 etapu edukacyjnego.

**VII. Ewaluacja**

W celu uzyskania informacji zwrotnej nauczyciel przeprowadzi:

* analizę spostrzeżeń z bieżącej obserwacji uczniów, ich stosunku do zajęć lekcyjnych, aktywności na lekcjach, wprowadzaniu własnych pomysłów (kreatywności), zainteresowaniu przedmiotem
* do monitoringu zostaną wykorzystane  techniki zdań niedokończonych :
* Dzisiaj na zajęciach poznałem……..,
* Nauczyłem się ……..,
* Nie potrafię jeszcze…….
* Nie wiedziałem, że ….
* Najbardziej podobało mi się………………..
* rozmowy indywidualne i grupowe z uczniami
* rozmowy z rodzicami
* test sprawdzający wiedzę i umiejętności pozyskanie w trakcie gry terenowej w zakresie poszczególnych przedmiotów.

Szczegółowa analiza wyników ankiety, przeprowadzonych rozmów oraz wyników testów a w rezultacie oceny klasyfikacji śródrocznej pozwolą 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 młodszych klasach , w kolejnym roku szkolnym.

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

**VIII. Spodziewane efekty**

* Wzrost samooceny i kreatywności ucznia
* Zwiększenie umiejętności logicznego myślenia
* Wzmocnienie współpracy w grupie
* Umiejętne dzielenie się swoją wiedzą z rówieśnikami
* Prowadzenie dialogów sytuacyjnych w języku obcym

Wpływ na uczniów: Wiele z nich rozwija całkiem skutecznie kompetencje z zakresu kooperacji, przewidywania, rozwiązywania problemów a także zarządzania zespołem. Gra dodatkowo jest przecież zabawą, potrafi zaangażować, sprawić, że uczniowie są zmotywowani do realizacji wyznaczonego celu.

Wpływ na nauczyciela:

* Możliwość sprawdzenia swoich pomysłów w praktyce
* Zwiększenie swojego doświadczenia zawodowego
* Satysfakcja i zadowolenie z pracy
* Zdobycie nowych doświadczeń i poszerzenie swojego warsztatu pracy,
* Możliwość pracy nowymi metodami z wykorzystaniem nowych form organizacyjnych,

Wpływ na pracę szkoły:

* Indywidualizacja nauczania – podnoszenie wyników edukacyjnych uczniów
* Promocja szkoły w środowisku lokalnym
* Poprawa jakości pracy szkoły
* Wzbogacenie oferty edukacyjnej szkoły poprzez uatrakcyjnienie prowadzonych zajęć
* Budowanie pozytywnego wizerunku szkoły wśród uczniów i rodziców jako placówki dbającej o językowy i logiczny rozwój swoich wychowanków
* Budowanie pozytywnego wizerunku szkoły jako placówki dbającej o rozwój językowy i matematyczny swoich wychowanków

**IX. Podsumowanie**

Niniejsza innowacja ma na celu wnieść, w proces nauczania, mierzalne efekty płynące z: integracji między przedmiotowej i aktywnych form pracy. Projekt innowacyjny ma za zadanie udowodnić zasadność i efektywność realizacji lekcji w bloku tematycznym.