INNOWACJE PEDAGOGICZNE – CELE I ZAŁOŻENIA

2022/2023

1. MAGICZNE ZWIERZĘTA- ZAJĘCIA CZYTELNICZO– KRAWIECKIE Z ELEMENTAMI ETYKI

Celem warsztatów jest propagowanie i zainteresowanie najmłodszych uczniów aktywnym czytelnictwem oraz uwrażliwienie ich na los zwierząt – szczególnie gatunków zagrożonych. Zajęcia krawieckie mają na celu rozwinięcie i ćwiczenie manualnych zdolności dzieci. Elementy etyki wprowadzają najmłodszych w świat wartości moralnych – zwłaszcza związanych z ekologią i ochroną środowiska.

2. PLAN DALTOŃSKI

Założeniem innowacji jest codzienna praca w oparciu o *Plan Daltoński* oraz prowadzenie zajęć edukacji wczesnoszkolnej zgodnie z zasadami oceniania kształtującego. Ma to na celu wspieranie u dzieci samodzielności, odpowiedzialności i współpracy, przy jednoczesnym szacunku do indywidualnych możliwości i predyspozycji siedmiolatków. W proces zdobywania wiedzy zaangażowany jest nie tylko nauczyciel, ale także uczeń i jego rodzice.

3. LEKTURY KROK PO KROKU

Celem innowacji jest wsparcie uczniów w odbiorze klasycznych tekstów literackich, które nierzadko stanowią wyzwanie dla współczesnego czytelnika. Cotygodniowa praca nad tekstem motywuje do systematycznej pracy, a także prowadzi do bardziej świadomego obcowania z lekturą. Bieżące omawianie partii tekstu pomaga zapobiegać frustracji wynikającej z niezrozumienia lektury i umożliwia nauczycielowi oraz uczniom wspólne zbudowanie fundamentu pod omawianie problematyki utworu w trakcie cyklu lekcji.

4. MINIPOWTÓRKI GRAMATYCZNE

Minipowtórki gramatyczne to innowacja będąca odpowiedzią na zauważone problemy z trwałym przyswajaniem wiadomości z zakresu gramatyki. Głównymi założeniami Minipowtórek są podział materiału na niewielkie, jasno określone fragmenty oraz regularność powracania do informacji poznawanych w trakcie całej nauki. Celem innowacji jest utrwalenie podstaw wiedzy gramatycznej, a tym samym wspieranie dalszego przyswajania bardziej złożonych treści.

5. PLECAK SZCZĘŚLIWEGO UCZNIA. EMOCJE-KOMUNIKACJA-AKCEPTACJA

Program jest odpowiedzią na zauważone trudności uczniów po powrocie z nauczania zdalnego. Zajęcia mają na celu rozwój kompetencji emocjonalnych uczniów, zwrócenie uwagi na istotę samopoznania oraz nabywania nowych kompetencji interpersonalnych niezbędnych do prawidłowego funkcjonowania nie tylko w przestrzeni szkolnej, ale także poza szkolnymi murami.

6. ACT AND PLAY

Innowacja jest odpowiedzią na potrzeby i zainteresowania dzieci z klas młodszych. Służy uatrakcyjnieniu zajęć z języka angielskiego, bogaceniu i utrwaleniu słownictwa oraz podniesieniu motywacji do nauki. Innowacja ma zapoznać uczniów z najważniejszymi baśniami i bajkami angielskimi, a także słownictwem pojawiającym się w utworach należących do kanonu międzynarodowego. Dodatkowo wprowadza uczniów w świat kultury anglojęzycznej, pokazuje związki między różnymi narodami, rozbudza wyobraźnię i kreatywność. Act and Play to wyjście naprzeciw potrzebie aktywnego i atrakcyjnego urozmaicenia lekcji języka angielskiego. Wierzymy, że jest to wspaniały początek i inspiracja do dalszej nauki języka obcego.

7. OBRAZY MÓWIĄ

Inicjatywa ma zadanie zainteresować uczniów twórczością najwybitniejszych artystów malarzy. Reprodukcje dzieł, które będą dostępne na korytarzu szkolnym podczas przerw, budzą zainteresowanie, przemawiają do wyobraźni. Każdy uczeń zainspirowany obrazem może wykonać zadanie, które zostanie nagrodzone dobrą oceną z plastyki lub języka polskiego.

8. EUROPEJSKIE PORTFOLIO JĘZYKOWE. JĘZYK ANGIELSKI

Portfolio językowe jest osobistym dokumentem uczącego się, dzięki któremu może on zaprezentować swoje umiejętności językowe z różnych okresów nauki. Jest świadectwem rozwoju ucznia w procesie uczenia się języka obcego. Uczeń, korzystając z portfolio, systematycznie wdraża się do samodzielnego uczenia oraz do samooceny, ma możliwość pokazania, czego się uczy i jak się uczy. W portfolio dziecko dokumentuje tylko i wyłącznie swoje sukcesy, co pozwala na docenienie wysiłku i wpływa na wzrost motywacji do nauki języka obcego. Europejskie Portfolio Językowe to pierwszy krok w drodze do samodzielności w uczeniu się języków obcych. Innowacja skierowana jest do klas 2-3 z możliwością kontynuacji w kolejnych latach.

9. FITTNES – DLA KAŻDEGO COŚ DOBREGO

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom uczniów i rodziców, a także mając świadomość, że lekcje wychowania fizycznego nie są w stanie całkowicie zaspokoić potrzeby aktywności ruchowej i w pełni rozwijać sportowych zainteresowań, uczniowie zostaną zapoznani z tematyką fitness oraz poznają różnorodne zajęcia muzyczno - ruchowe tj. cardio, aerobik, dance, zumba, jak również ćwiczenia wzmacniające i treningi obwodowe z wykorzystaniem specjalistycznych przyborów m.in. stepy, piłki szwedzkie, taśmy. Zajęcia te pozwolą odkryć uczniom pasję do sportu, pokazując jak można bawić się ruchem i czerpać przyjemność z ćwiczeń fizycznych.

10. DODATKOWE JĘZYKI PROGRAMOWANIA DLA KLAS IV, V (PixBlocks) i KLAS VI (Python) (kontynuacja od roku szkolnego 2021/2022)

Korzyści płynące z rozbudowania programu o tę innowację to przede wszystkim rozbudzenie kreatywności i innowacyjnego myślenia uczniów, które rozwija zdolności matematyczne i informatyczne. Wprowadzenie dodatkowych języków programowania w klasach IV-VI ma znaczący wpływ również na klasy starsze, ponieważ można dzięki temu poszerzyć materiał z programowania omawiany na lekcjach.

11. GOTUJEMY Z KLASĄ

Podejmowane działania wpłyną na integrację zespołu klasowego. Wspólne gotowanie będzie okazją do zdobywania praktycznych umiejętności kulinarnych. Ważnym elementem projektu będzie omówienie zasad kulturalnego zachowania przy stole.

Projekt realizowany będzie przez cały rok. Uczniowie z wychowawcą wspólnie przygotują posiłki zgodnie z ustalonym harmonogramem:

1. Kolory jesieni na talerzu (październik-listopad)
2. Piernikowe fantazje (grudzień)
3. Gotujemy z jajem- (marzec/kwiecień)
4. Bomba witaminowa (maj/czerwiec)

12. MORSKIE PRZYGODY BOHATERÓW LITERACKICH

Celem innowacji jest rozbudzanie zainteresowań utworami z kanonu klasyki literatury polskiej i światowej. Proponujemy innowacyjny sposób omówienia lektury uzupełniającej który będzie rozwijał umiejętności plastyczne, literackie, społeczne. Motywem przewodnim utworów, z którymi uczniowie się zapoznają, są morskie przygody. Uczniowie samodzielnie opracowują zadania metodą projektu. Uczą się wyszukiwania informacji, planowania pracy w grupie. Podsumowaniem działań będzie prezentacja zadań na forum klasy oraz przygotowanie wystawy.

13. PROJEKT „LEKTURY W KADRZE”

Celem projektu jest rozwijanie kreatywności uczniów i aktywizowanie ich w procesie omawiania lektur obowiązkowych. Po zakończeniu cyklu lekcji dotyczących mitów w klasach piątych oraz „Bajek robotów” Stanisława Lema w klasach szóstych dzieci będą opracowywać krótkie scenariusze na podstawie poznanych tekstów. Następnie w grupach przygotują przedstawienie. Zadaniem projektu jest rozbudzenie kreatywności oraz doskonalenie umiejętności współpracy.

14. PROJEKT „POZNAJEMY MAZOWSZE”

Celem projektu jest wzbogacenie wiedzy dzieci na temat regionu, kształtowania postaw prospołecznych i patriotycznych oraz doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji na zadany temat. Uczniowie uczestniczą w wycieczkach krajoznawczych m.in. do Płocka i Żelazowej Woli. Odwiedzą także Karolin, Łowicz, Nieborów i skansen w Sierpcu. Pracując w grupach rozwiną umiejętności współpracy, nauczą się działać według planu i wykształcą poczucie odpowiedzialności za powierzone zadanie. Podsumowaniem projektu będzie wystawa prac.

15. CO W LEKTURACH PISZCZY?

Lektury nie muszą być nudne. Mogą fascynować i zapraszać do swojego niezwykłego świata. Kuchnia naszych lektur, makiety, życie w starożytnym Rzymie, uczta bogów, konstruowanie skrzydeł Ikara oraz labiryntu Minotaura to zadania, które rozbudzają apetyt, kreatywność i odkrywają nowe umiejętności.

16. DO ROZPISANIA JEDEN KROK

Czy pisanie może być przyjemne? Jak znaleźć chwilę, by doskonalić swoje umiejętności? Ósmoklasiści przekonali się, że wystarczy 10 minut lekcji, by po trzech tygodniach zauważyć pierwsze zmiany w sposobie pisania, argumentowania czy budowania świata. Poświęcając 10 minut każdej lekcji, eliminujemy błędy, wzbogacamy słownictwo, doskonalimy kompetencje literackie. Ponadto każdy z uczniów choć na chwilę może stać się nauczycielem i sprawdzić pracę kolegi, wskazując jej mocne i słabe strony. Dzięki takiej zamianie ról, uczniowie stają się uważni na błędy językowe, ortograficzne czy interpunkcyjne. Uczmy się od siebie nawzajem.

17. ROZRYSOWANE LEKTURY

Innowacja „Rozrysowane lektury" jest odpowiedzią na potrzebę oswojenia lektur szkolnych w starszych klasach szkoły podstawowej. To także wyjście naprzeciw wymogom edukacyjnym zawartym w aktualnej podstawie programowej dla II etapu edukacyjnego. Głównym zadaniem uczniów będzie prowadzenie *Lekturownika*. To zeszyt w formacie A4, w którym uczniowie będą zapisywać notatki w formie graficznej. Będziemy wykorzystywać karty graficzne oraz tworzyć własne notatki graficzne. Taki zeszyt to doskonała powtórka do egzaminu. Uczniowie klasy prowadzą *Lekturownik* przez dwa lata.

18. ZWIĄZKI FRAZEOLOGICZNE, CZYLI KRAINA PRZENOŚNYCH ZNACZEŃ

Zajęcia innowacyjne są kontynuacją zajęć rozpoczętych w poprzednim roku szkolnym. Niniejsza innowacja ma na celu utrwalenie znajomości związków frazeologicznych oraz przygotowanie uczniów do wykonywania zadań egzaminacyjnych. Ma ona motywować uczniów do poprawnego stosowania frazeologizmów w wypowiedziach, dostrzegania ich bogactwa, rozumienia znaczeń oraz zachęcić do uczestnictwa w konkursach z zakresu frazeologii.

20. UWAŻNAŚĆ NA CODZIEŃ`

Innowacja jest odpowiedzią na współczesne problemy młodych ludzi, radzenia sobie z emocjami, uzależnienia od internetu i gier komputerowych. Zajęcia adresowane są do wszystkich uczniów klasy i mają wspierać naukę uważności, rozwijanie samoświadomości, samokontroli i samoregulacji emocjonalnej. Podczas zajęć uczniowie pogłębiają umiejętności odczytywania sygnałów ze swojego ciała i otoczenia, definiowania swoich potrzeb, nazywania i wyrażania emocji. Kształtowana jest postawa otwarta na świat, rozwijane poczucie własnej wartości niezależnie od opinii innych i statutu społecznego. „Uważność na co dzień" jest prowadzona jako kontynuacja zajęć z roku poprzedniego.

21. CZASOWNIKOWA FISZKOTEKA

Praca z użycie fiszek językowych ułatwia uczniom nabycie biegłości językowej w posługiwaniu się czasownikami angielskimi oraz umożliwia samoobserwację własnego przyrostu wiedzy. Dzięki innowacyjnej formie prowadzenia zajęć uczniowie chętniej uczestniczą w zajęciach, są lepiej zmotywowani do nauki i doskonalą umiejętność uczenia się. Czas realizacji innowacji obejmuje okres od listopada 2022r. do stycznia 2023r.

22. BRAINY 6 MOVIE

Innowacja opiera się na pracy projektowej w zespołach 2- 3 osobowych. Uczniowie nagrywają filmy prezentujące scenki rodzajowe opierające się na wiadomościach poznanych w każdym rozdziale podręcznika Brainy 6. Dzięki nowatorskiemu podejściu uczniowie nauczą się stosować poznane wiadomości w praktyce, umożliwia nabycie pewności siebie oraz zwiększa wiarę we własne możliwości językowe oraz motywuje do pogłębiania wiedzy językowej i rozwijania własnych zainteresowań.