

Szkoła Podstawowa nr 6 im. Alfreda Szklarskiego
w Orzeszu -Zawiści

Innowacja pedagogiczna

„Matematyka w praktyce”

Opracowała
Anna Honisz

1. Informacje wstępne

1.1 Informacje o szkole	
Nazwa szkoły/placówki:	<i>Szkoła Podstawowa nr 6 im. Alfreda Szklarskiego w Orzeszu - Zawięści</i>
Adres:	ul.1000-lecia 3, 43-187 Orzesze

1.2 Informacje dotyczące autorów innowacji	
Imię i nazwisko:	<i>Anna Honisz</i>
Kwalifikacje zawodowe:	<i>magister matematyki o specjalności: nauczanie matematyki</i>
Zajmowane stanowisko w szkole:	<i>nauczyciel matematyki</i>
Stopień awansu zawodowego:	<i>nauczyciel mianowany</i>

1.3 Informacje dotyczące koncepcji opracowania innowacyjnego	
Tytuł innowacji:	<i>„Matematyka w praktyce”</i>
Rodzaj innowacji:	<i>Innowacja programowo-metodyczna</i>

2. Opis zasad innowacji

Adresaci innowacji:	<i>Uczniowie klasy 7b</i>
Zajęcia edukacyjne oraz wymiar godzinowy:	<i>Innowacja będzie prowadzona na lekcjach matematyki wymiarze 2 godzin lekcyjnych w miesiącu</i>
Czas trwania innowacji:	<i>wrzesień 2021 – maj 2022</i>
Uzasadnienie potrzeby innowacji:	<i>Bieżąca analiza trudności z jakimi najczęściej spotykają się uczniowie na lekcjach matematyki pokazuje, że niezwykle istotne jest kształtowanie wśród uczniów umiejętności rozumowania i wykorzystania wiedzy teoretycznej w konkretnych sytuacjach z życia codziennego. Innowacja ma dać uczniom odpowiedź na pytania – „Po co uczyć się matematyki?”, „Do czego potrzebne mi to będzie w przyszłości?”. Innowacja ma</i>

	<p><i>pokazać, że w gazecie, na paragonie w sklepie, w banku znajduje się wiele problemów matematycznych, z którymi spotykamy się na co dzień.</i></p>
Nowatorstwo:	<p><i>Realizacja innowacji wspomagać będzie wybrany wcześniej program nauczania „Matematyka z plusem” poprzez pokazanie danego działu programowego matematyki w tzw. „zastosowaniach”.</i></p> <p><i>Wykorzystane zostaną różnego rodzaju ćwiczenia praktyczne, a także metody aktywizujące (m.in. metoda projektu, metoda eksperymentu problemowego, gra dydaktyczna) do twórczego rozwiązywania problemów przy wykorzystaniu zdobytej przez uczniów wiedzy.</i></p> <p><i>Wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnej do zdobywania wiedzy, korzystania z różnych informacji oraz prezentacji wyników swoich prac.</i></p>
Cele główne innowacji:	<p><i>Pokazanie związku matematyki z życiem codziennym i dostrzeganie zależności matematycznych w otaczającym świecie.</i></p> <p><i>Wprowadzenie elementów myślenia ekonomicznego.</i></p> <p><i>Nabywanie umiejętności opisywania otaczającej rzeczywistości w języku matematyki.</i></p> <p><i>Rozwijanie sprawności rachunkowej, umiejętności szacowania i zaokrąglania wyników.</i></p> <p><i>Pobudzenie kreatywności i aktywności uczniów.</i></p> <p><i>Wykorzystanie nowoczesnych metod technologii komunikacyjno-informacyjnej, jako pomoc w nauce i zdobywaniu wiedzy.</i></p>
Realizacja innowacji:	<p><u>KUCHNIA</u> (ułamki zwykłe i dziesiętne)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ile kosztuje domowe ciasto/pizza - piramida zdrowia – co powinniśmy jeść i w jakiej ilości - jak zaplanować przyjęcie <p><u>ZAKUPY</u> (liczby naturalne, procenty)</p> <ul style="list-style-type: none"> - co kryją sklepowe promocje - ile jest cukru w moim ulubionym napoju/przekąsce – czytanie etykiet na produktach <p><u>REMONTY</u> (pola)</p> <ul style="list-style-type: none"> - malowanie sali lekcyjnej (oferty sklepowe) - remont pokoju <p><u>WYCIECZKA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - zaplanowanie trasy i atrakcji turystycznych

	<ul style="list-style-type: none"> - czytanie planu - wykorzystanie informacji umieszczanych na ulotkach i w Internecie - oszacowanie odległości i czasu trwania wycieczki - zaplanowanie kosztów - przeliczanie walut, wymiana w kantorze <p><u>GEOMETRIA W PRZYRODZIE , ARCHITEKTURZE i SZTUCE</u> (figury geometryczne)</p> <ul style="list-style-type: none"> - figury geometryczne wokół nas - symetria w przyrodzie - wycinanki matematyczne - origami <p><u>PREZENT</u> (figury przestrzenne)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ile papieru potrzebuję na opakowanie prezentu - ile materiału potrzebuję na wykonanie prezentu
Przewidywane efekty wdrożenia innowacji:	<ul style="list-style-type: none"> - Wzrost kreatywności uczniów, a także umiejętności logicznego myślenia i wnioskowania. - Umiejętność dostrzegania przydatności wiedzy matematycznej w życiu codziennym. - Umiejętność opisywania danej sytuacji praktycznej za pomocą odpowiedniego działania matematycznego. - Umiejętność weryfikowania otrzymywanych wyników. - Umiejętność współpracy w grupie. - Dzielenie się swoją wiedzą z rówieśnikami. - Korzystanie z różnych źródeł informacji, w tym wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnej do pogłębiania swojej wiedzy oraz prezentowania wyników swojej pracy.
Ewaluacja innowacji:	<p>Ewaluacja dokonana zostanie na podstawie bieżącej obserwacji, w tym analizy prac pisemnych uczniów (np. Sesji z plusem), oraz ankiet skierowanych do uczniów. Sporządzone zostanie sprawozdanie podsumowujące realizację zadań innowacji.</p> <p>Analiza wyników powyższych działań 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.</p>