

Sprawozdanie z innowacji (Nie)zwykła matematyka II edycja.

Innowacja odbywała się od 4 września 2023r do 31 maja 2024 i obejmowała uczniów klasy 4, 6a, 7a oraz 7b.

Celem innowacji było:

- Rozwijanie zainteresowań, zdolności, kompetencji matematycznych, poprzez zastosowanie metod aktywizujących z uwzględnieniem indywidualnych potrzeb i zainteresowań uczniów.
- Poszerzenie, pogłębienie wiedzy na temat liczb i działań na nich oraz figur geometrycznych, integracja wiedzy szkolnej i pozaszkolnej, doświadczeń uczniowskich i ich aktywnego działania.
- Uświadamianie uczniów i pokazanie im, jakie szerokie zastosowanie w praktyce i codziennym życiu ma matematyka.
- Rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania oraz wzmacnianie motywacji poznawczej.
- Propagowanie umiejętności i wiedzy matematycznej w środowisku lokalnym.
- Rozwijanie umiejętności społecznych (praca w zespole, pełnienie ról, odpowiedzialność) oraz kompetencji takich jak kreatywność, innowacyjność, przedsiębiorczość, samorządność.
- Pokazanie związku matematyki z życiem codziennym.
- Dostrzeganie zależności matematycznych w otaczającym świecie.
- Swobodne posługiwanie się matematyką w życiu codziennym, rozwijanie sprawności rachunkowej, umiejętności szacowania i zaokrąglania wyników.
- Rozwijanie samodzielności w poszukiwaniu i zdobywaniu informacji.
- Zachęcanie do myślenia ekonomicznego.
- Kształtowanie wyobraźni geometrycznej.
- Wykorzystanie nowoczesnych metod technologicznych jako pomoc w nauce i zdobywaniu wiedzy.
- Rozwijanie poczucia własnej wartości poprzez osiągnięcie sukcesu.
- Kształtowanie u uczniów kreatywności i aktywności.
- Kształtowanie takich cech jak: wytrwałość, systematyczność, dokładność, inicjatywa.
- Zdobywanie umiejętności współpracy w grupie rówieśniczej.

W trakcie trwania innowacji uczniowie mieli za zadanie realizację 12 zadań projektowych z 10 różnych modułów ujętych w regulaminie.

Zrealizowaliśmy 21 zadań.

Z modułu I - Z logiką na Ty zostały zrealizowane cztery zadania:

3. Logika od święta

4. Dzień Logiki (14 stycznia)

8. Logika kartki papieru

9. Nielogiczne konstrukcje, czyli słów kilka o złudzeniach optycznych

Z modułu II - Mistrz rachunków zrealizowaliśmy jedno zadanie

8. Dzień Tabliczki Mnożenia

Z modułu III - Matematyczne Kuchenne Rewolucje wykonaliśmy dwa zadania

4. Ile kosztuje kilogram przypraw?

10. Organizujemy przyjęcie urodzinowe

Z modułu IV - Matematyka konstrukcyjna zostały wykonane dwa zadania:

5. Szkieletowe konstrukcje

7. Matematyczna piramida

Z modułu V - Matematyka pustej klasy zrealizowaliśmy cztery zadania:

3. Zakładamy boisko

5. Matematyczna sztafeta

6. Do szeregu

9. Stacje zadaniowe

Z modułu VI - Matematyka i sztuka wykonaliśmy dwa zadania:

1. Matematyka pod stopami

5. Pikselowe obrazki

Z modułu VII - Ćwiczmy nie tylko umysł czyli matematyka na sportowo zrobiliśmy jedno zadanie:

1. *Polskie rekordy sportowe*

Z modułu VIII - Gram w matkę wykonaliśmy zadanie:

8. *Wiem lepiej*

Z modułu IX - Szkolny Bank Matematyczny zrealizowaliśmy dwa zadania:

1. *Historia pieniądza*

5. *Nasza własna waluta*

Z modułu X - Matematyczne święta niematematyczne wykonaliśmy dwa zadania:

3. *Międzynarodowy Dzień Kropki –15 września*

16. *Dzień Liczby Pi – 14 marca*

Realizując program opierałam się na umiejętnościach i doświadczeniach własnych oraz na sugestiach i pomysłach innych osób biorących udział w projekcie, poprzez wymianę wspólnych doświadczeń na grupie projektowej.

Innowacja była prowadzona na lekcjach matematyki oraz na zajęciach rozwijających „Matematycy” (różne zadania były realizowane w różnych klasach).

Ewaluacja.

Zrealizowaliśmy 21 zadań z 10 różnych modułów. Podczas realizacji zadań widać było zaangażowanie uczniów, ich chęć do pracy. Uczniowie trenowali umiejętność pracy w grupach, parach, dzielenia się zadaniami i współpracy.

Założone cele innowacji zostały zrealizowane. Ewaluacja została dokonana na podstawie bieżącej obserwacji, w tym analizie prac uczniów. W przyszłym roku szkolnym planuję wziąć udział w kolejnej edycji tego projektu.