

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

organizacyjno-metodyczna

Imię i nazwisko autora:

Beata Fruba

Temat innowacji:

„NAUKA PRZEZ ZABAWĘ - SQULA”

Nazwa szkoły: Zespół Szkolno-Przedszkolny w Halinowie

Autor: Beata Fruba

Temat: „Nauka przez zabawę - Squla”

Przedmiot: edukacja rozwijająca

Rodzaj innowacji: organizacyjno-metodyczna

Data wprowadzenia: 9.09.2020

Data zakończenia: 24.06.2022

Zakres innowacji:

Adresatami innowacji są uczniowie klasy 3c. Czas realizacji innowacji obejmuje rok szkolny 2021/2022.

Zajęcia innowacyjne odbywać się będą w ramach zajęć rozwijających, raz w tygodniu.

Niniejsza innowacja ma na celu uatrakcyjnienie metod nauczania oraz rozwijanie kompetencji cyfrowych uczniów, w tym bezpieczne i celowe wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w realizacji podstawy programowej kształcenia ogólnego z wykorzystaniem platformy edukacyjnej Squla.

Ma ona wspomagać indywidualny sposób uczenia się każdego dziecka na utworzonym profilu ucznia.

Motywacja wprowadzenia innowacji:

Innowacja „Nauka przez zabawę - Ssula” jest moją odpowiedzią na potrzebę rozwoju umiejętności kluczowych uczniów, a także wyjście naprzeciw wymogom edukacyjnym zawartym w aktualnej podstawie programowej dla I etapu edukacyjnego oraz potrzebom wychowanków.

Internetowa platforma Ssula z mnóstwem zadań, zagadek i łamigłówek umożliwi moim uczniom naukę przez zabawę.

Opis innowacji:

I. Wstęp

Pragnąc uatrakcyjnić metody nauczania na zajęciach rozwijających oraz dostosować poziom trudności zadań dla uczniów postanowiłam skorzystać z platformy edukacyjnej – Ssula. W trakcie indywidualnych gier na swoim koncie dzieci będą miały możliwość doskonalić wiadomości i umiejętności przewidziane w klasie 3 we własnym tempie pracy. Wszystkie gry, misje oraz filmy dostępne w zasobach Ssuli dotyczą zagadnień z programu nauczania szkoły podstawowej i są zgodne z podstawą programową Ministerstwa Edukacji Narodowej. Ta forma pracy spodoba się uczniom i okaże się atrakcyjna poprzez zastosowanie nowoczesnych technologii. Ponadto gry klasowe, zespołowe i indywidualne pozwolą efektywnie uczyć się w trakcie zabawy oraz nauczą zdrowej rywalizacji.

II. Założenia ogólne

1. Innowacja skierowana jest do uczniów klasy 3c.
2. Głównymi założeniami innowacji jest przygotowanie uczniów do zdobywania wiedzy i umiejętności poprzez użycie nowoczesnych programów i technologii ICT oraz uatrakcyjnienie metod nauczania.

III. Cele innowacji

Cel główny: przygotowanie uczniów do zdobywania wiedzy i umiejętności poprzez użycie nowoczesnych programów i technologii ICT

Cele szczegółowe:

- kształcenie umiejętności obsługi komputera oraz korzystania z platformy edukacyjnej Ssula
- motywowanie uczniów do doskonalenia własnych wiadomości i umiejętności
- uatrakcyjnienie metod pracy poprzez korzystanie z dostępnych na platformie edukacyjnej gier, łamigłówek, zagadek i quizów oraz filmów
- kształtowanie u uczniów samodzielności, śmiałości, dokładności, systematyczności, dążenia do ukończenia zdania, do celu, umiejętności zdrowej rywalizacji - przegrywania i wygrywania
- wdrażanie uczniów do bezpiecznego korzystania z Internetu.

IV. Metody i formy

Nauczyciel:

Co tydzień wykorzystuje w pracy z uczniami platformę edukacyjną Sgola z dostępnymi tam zadaniami, a po zajęciach analizuje raport postępów zarówno całej klasy, jak i poszczególnych dzieci.

Raz w miesiącu organizuje grę zespołową, klasową lub indywidualną.

Uczeń:

Co tydzień loguje się na indywidualnym koncie i samodzielnie uczy się online dowolnie wybierając zagadnienia z działu „Przygoda z polskim”.

Raz w miesiącu uczestniczy w grze zespołowej, klasowej lub indywidualnej.

V. Przewidywane osiągnięcia (korzyści wdrożenia innowacji)

Uczniowie:

- ✓ Uczą się szybciej i efektywniej, z przyjemnością oraz w dobrym nastroju.
- ✓ Doskonałą umiejętność obsługi komputera i korzystanie z platformy edukacyjnej – Sgola.
- ✓ Rozwijają: szybkość, koncentrację podczas wykonywania zadań oraz umiejętność rywalizacji – wygrywania i przegrywania.

Nauczyciel:

- ✓ Motywuje i monitoruje postępy uczniów.
- ✓ Analizuje raporty postępów zarówno całej klasy, jak i poszczególnych dzieci i na ich podstawie planuje dalszą pracę dydaktyczno-wychowawczą.

VI. Tematyka zajęć

Zagadnienia zostały opracowane w oparciu o podstawę programową kształcenia ogólnego dla I etapu edukacyjnego. Są one kontynuacją tematyki 3 klasy, uzupełniają ją, poszerzają.

Uczeń samodzielnie uczy się online dowolnie wybierając zagadnienia z działu „Przygoda z polskim”:

1. Czytanie ze zrozumieniem
2. Ortografia
3. Gramatyka
4. Sztuka pisanie
5. Interpunkcja
6. Lektury
7. Kultura
8. Interpunkcja

Po analizie postępów klasy i poszczególnych uczniów, w zależności od potrzeb nauczyciel raz w miesiącu planuje i organizuje grę klasową, zespołową lub indywidualną.

VII. Ewaluacja

W celu uzyskania informacji zwrotnej nauczyciel przeprowadzi:

- comiesięczną analizę postępów uczniów i klasy
- rozmowy indywidualne i grupowe z uczniami.

Działania te pomogą wyciągnąć wnioski, zaplanować pracę i ewentualnie zmodyfikować metody pracy.

VIII. Spodziewane efekty

Zindywidualizowane wspomaganie rozwoju każdego ucznia, stosownie do jego potrzeb i możliwości

Wpływ na uczniów:

- ✓ Rozwój aktywności poznawczej.
- ✓ Zaangażowanie w wykonywanie zadań i samodoskonalenie.
- ✓ Rozwijanie samodzielności w poszukiwaniu i zdobywaniu wiedzy.

Wpływ na pracę szkoły:

- ✓ Podnoszenie jakości pracy szkoły poprzez wzbogacenie oferty edukacyjnej szkoły.
- ✓ Indywidualizacja nauczania – podnoszenie wyników edukacyjnych uczniów.
- ✓ Możliwość korzystania z platformy edukacyjnej w przypadku nauczania zdalnego.
- ✓ Budowanie pozytywnego wizerunku szkoły wśród uczniów i rodziców, jako placówki zorientowanej na potrzeby uczniów.

IX. Podsumowanie

Niniejsza innowacja ma na celu bezpieczne i efektywne korzystanie z technologii cyfrowych w procesie uczenia i nauczania z wykorzystaniem platformy edukacyjnej na zajęciach rozwijających w klasie 3c. Sługa wspiera zainteresowania dziecka i sprawia, że nauka staje się atrakcyjna.