

SZKOŁA PODSTAWOWA IM. JANA MATEJKI  
W KAMIONCE MAŁEJ

INNOWACJA PEDAGOGICZNA  
**„WESOŁA MATEMATYKA”**

**Motywacja wprowadzenia innowacji:**

*Matematyka nie jest ani trudna, ani nudna.  
Zwłaszcza jeśli zaprzyjaźnimy się z nią od dziecka.  
Matematyka jest miarą wszystkiego. (Arystoteles)*

## **I. Założenia organizacyjne**

Nazwa innowacji: „Wesoła matematyka”

Rodzaj innowacji: metodyczna

Termin realizacji: marzec 2023 – czerwiec 2023

Adresaci: Projekt przeznaczony jest dla uczniów SP w Kamionce Małej, klasa IV

Autor innowacji: Danuta Zbyrowska

Sposób realizacji: Zajęcia pozalekcyjne

Innowacja „Wesoła matematyka” jest propozycją cyklu zajęć pozalekcyjnych i działań rozwijających w szerszym stopniu umiejętności i zainteresowania matematyczne u uczniów klasy IV. Zajęcia mają na celu wspomaganie wszechstronnego i harmonijnego rozwoju ucznia poprzez kontakt z matematyką w czasie zabawy, rozwiązywania łamigłówek, zadań logicznych, ciekawych zadań z treścią i problemów matematycznych.

Wdrożona innowacja jest odpowiedzią na potrzeby uczniów. Poprzez wdrożenie do nauki gier i zabaw uczeń będzie miał możliwość „dotknąć” innej matematyki. Chciałabym, aby dzięki tej innowacji uczniowie stwierdzili, że matematyka nie jest trudna i nudna, lecz może być ciekawą przygodą.

## **II. Założenia programowe**

### **1. CELE INNOWACJI**

#### ***CEL GŁÓWNY:***

- rozbudzenie zainteresowań matematycznych uczniów;
- kształtowanie logicznego myślenia;
- motywowanie do twórczych działań;
- pobudzenie kreatywności i aktywności uczniów;
- zachęcanie do samodzielnego zdobywania wiedzy;

#### ***CELE SZCZEGÓŁOWE:***

- popularyzacja matematyki wśród uczniów;
- poznanie gier matematycznych jako możliwości nauki przez zabawę;
- nabycie umiejętności rozwiązywania łamigłówek liczbowych;

- zrozumienie istoty łamigłówek logicznych jako środka do rozwinięcia myślenia abstrakcyjnego;
- poznanie aplikacji oraz serwisów internetowych umożliwiających rozwijanie kompetencji matematycznych i informatycznych;
- doskonalenie umiejętności bezpiecznego korzystania z internetu oraz obsługi komputera;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie, zespole;
- kształtowanie twórczej postawy, samodzielności i odpowiedzialności za wynik swojej pracy;
- nauczanie dobrej organizacji pracy;
- wyrabianie systematyczności, pracowitości i wytrwałości;
- wyrabianie nawyków sprawdzania otrzymanych odpowiedzi i korygowania popełnianych błędów;

## **2. METODY I FORMY REALIZACJI DZIAŁAŃ:**

Metody:

- Grywalizacja: wordwall, gry planszowe, karciane
- Zagadka
- Pokaz

Formy pracy:

- Prac indywidualna
- Praca w grupach

## **3. OPIS INNOWACJI/ DZIAŁANIA**

W zrozumieniu zjawisk i pojęć matematycznych ważną rolę spełniają łamigłówki liczbowe, gry matematyczne i logiczne, rebusy. Na zajęciach będą wykorzystane w tradycyjnej formie papierowej oraz w aplikacji elektronicznej. Poprzez tą innowację uczniowie pokonają różne trudności matematyczne: usprawnią technikę rachunkową, logiczne myślenie, pobudzą wyobraźnię przestrzenną. Dla uczniów klasy IV zajęcia te będą formą aktywności, okazją do odniesienia sukcesu oraz rozbudzą motywację do nauki.

Podczas zajęć wykorzystam:

- tangram
- sudoku
- domino matematyczne

- trimino
- gry karciane (m.in. karty Grabowskiego, Red7, Rummikub,)
- kości
- bingo matematyczne
- bączek Grabowskiego
- gry planszowe (m.in. Blokus)
- stacje zadań
- pokoje zagadek
- kodowanie na papierze oraz online
- platformy: learning Apps, wordwall,
- portal: matzoo
- krzyżówki

#### **4. PRZEWIDYWANE EFEKTY**

Uczniowie :

- zdobywają wiedzę w sposób kreatywny
- wykorzystują możliwości, jakie dają nowe technologie
- mają możliwość uczenia się matematyki poprzez zabawę

#### **5. EWALUACJA**

Narzędzia ewaluacji: zdjęcia, relacje, sprawozdania, materiały przygotowane przez uczniów.  
Sposoby ewaluacji: obserwacja uczniów, aktywność uczniów podczas zajęć, ankieta ewaluacyjna.

Wyniki ewaluacji zostaną przedstawione w formie sprawozdania podczas posiedzenia rady pedagogicznej.