



Innowacja pedagogiczna
Szkoła Podstawowa im. Arkadego Fiedlera w
Połajewie
pod tytułem
„TIK – tak, ruszamy w komputerowy świat”



Połajewo kwiecień 2016 – czerwiec 2017

Innowacja pedagogiczna

1. **Tytuł innowacji :**
„TIK– tak, ruszamy w komputerowy świat”.
2. **Autorzy innowacji :**
 - Lucyna Stolcman
 - Marta Nowak
3. **Zakres innowacji :**
Innowacją zostaną objęci uczniowie klasy II b i c Szkoły Podstawowej im. Arkadego Fiedlera w Połajewie. Będzie wdrażana podczas zajęć edukacji wczesnoszkolnej oraz na zajęciach pozalekcyjnych: kołach zainteresowań, zajęciach dydaktyczno – wyrównawczych.
4. **Czas trwania innowacji:** 01. 04. 2016 r. – 22.06.2017 r.
5. **Osoby wdrażające innowację:** nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej : Monika Janc, Marta Nowak
6. **Rodzaj innowacji :** metodyczno – organizacyjno - programowa

Cel główny :

Poprzez wykorzystanie technologii informacyjno – komunikacyjnych możliwe będzie przyswojenie w bardziej atrakcyjny sposób treści z zakresu podstawy programowej oraz wybranego programu do realizacji w klasach I – III . Włączenie nowoczesnych technologii ma być narzędziem ułatwiającym osiągnięcie zamierzonego celu :

Cele szczegółowe :

- sprawne posługiwanie się tabletami na zajęciach lekcyjnych i pozalekcyjnych,
- wykorzystywanie TIK w celu podniesienia efektywności kształcenia w zakresie poszczególnych edukacji oraz języka angielskiego,
- wykorzystanie tabletów jako narzędzi, które wzbogacają proces nauczania i uczenia się o teksty, rysunki, animacje, ćwiczenia interaktywne tworzone przez uczniów,
- samodzielne przyswajanie wiedzy i umiejętności z poszczególnych edukacji z wykorzystaniem TIK,
- rozwijanie zainteresowań i umiejętności językowych uczniów, poprzez wykorzystanie TIK,
- zapoznanie uczniów z zagrożeniami, które wynikają ze stosowania nowych technologii,
- rozwijanie odpowiedzialności,
- zwiększenie umiejętności w zakresie właściwego wykorzystania Internetu i narzędzi multimedialnych,
- wyszukiwanie, przetwarzanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł,
- posługiwanie się wybranymi programami i grami edukacyjnymi,

- rozwijanie kreatywności i umiejętności pracy zespołowej uczniów,
- rozwijanie umiejętności prezentacji wyników swojej pracy,
- utrwalanie nawyku korzystania z darmowych i legalnych programów, aplikacji,
- kształcenie umiejętności racjonalnego używania tabletu, komputera zgodnie z zasadami bhp,
- propagowanie idei dbania o własne dane osobowe w sieci,
- utrwalanie i poszerzenie materiału lekcyjnego z wykorzystaniem edukacyjnych programów multimedialnych, e – boków, edukacyjnych stron internetowych, platform edukacyjnych, aplikacji, które sprzyjają nauce i zabawie.

Formy i metody pracy

1. Formy pracy : indywidualna, w parach, w grupach (zbiorowa).
2. Metody pracy będą obejmować:
 - pracę z tabletem, komputerem
 - wyszukiwanie na stronach WWW informacji dotyczących różnorodnych tematów i treści,
 - tworzenie komiksów,
 - tworzenie gazetek szkolnych,
 - tworzenie plakatów,
 - nauka w prostym języku programowania,
 - korzystanie ze słowników interaktywnych,
 - tworzenie filmików, wykonywanie i edycja zdjęć, zrzuty ekranu,
 - rozwiązywanie ćwiczeń interaktywnych, wykorzystywanie gier, nagrań audio, filmów i symulacji w czasie zajęć edukacyjnych,
 - korzystanie z aplikacji – kahoot, kody Qr, voki, puzzle, widety, chmury wyrazowe, klocki Plickersa, inne,
 - korzystanie z platformy edukacyjnej Learningapps i tworzenie ćwiczeń (zadań) interaktywnych,
 - korzystanie z platformy e – podręczniki, scholaris.
 - korzystanie z interaktywnego elementarza na platformie www.mCourses.pl
 - korzystanie z innych interaktywnych zasobów.

Ścieżki dydaktyczne

Tablice multimedialne, komputer, projektor, dostęp do Internetu (sieć WiFi), tablety, programy multimedialne.

Przewidywane efekty

Innowacja spowoduje, że uczeń będzie potrafił :

- 1) korzystać z różnych źródeł informacji,
- 2) prezentować wyniki swojej pracy w formie elektronicznej,
- 3) wykorzystywać dostępne aplikacje, programy multimedialne, platformy edukacyjne do pogłębiania swojej wiedzy,
- 4) korzystać z języka programowania
- 5) przestrzegać zasad netykiety w Internecie,
- 6) umiejętnie wykorzystywać zasoby Internetu,
- 7) umiejętnie pracować w parach, grupach.

Ewaluacja:

- 1) przeprowadzenie ankiety wśród uczniów,
- 2) analiza wyników nauczania / przegląd dokumentacji,
- 3) prezentacja samodzielnie stworzonych prac (komiksy, gazetki szkolne, filmiki, zdjęcia itp.)
- 4) ocena umiejętności pracy w grupie, parach (obserwacja, wywiad).