

Innowacje pedagogiczne w klasach drugich



W bieżącym roku szkolnym w klasach II a i c realizowane są programy innowacyjne: „**Gry logiczne i matematyczne**” w klasie IIa, oraz „**STEAM w rozwoju kompetencji kluczowych uczniów w młodszym wieku szkolnym**” w klasie II. Wdrożenie innowacji z zakresu matematyki ma służyć rozwijaniu umiejętności logicznego myślenia, aktywności matematycznej uczniów oraz ich zaangażowaniu w proces dydaktyczny.

Zakres kształcenia został poszerzony o dodatkowe wiadomości i umiejętności z zakresu rozwiązywania zadań standardowych, problemowych i zadań z „Kangurkiem” oraz gry matematyczne. Uczniowie będą mieli możliwość badania własności różnych figur geometrycznych podczas układania układanek, budowania figur z tangramów. Prowadzone zajęcia kształtują postawy twórcze, rozwijają pomysłowość myślenia i działania.

STEAM ukierunkowany jest na kształcenie uczniów, którzy potrafią myśleć w sposób innowacyjny, niestandardowy, podejmują rozsądne ryzyko, angażują się w eksperymentalne uczenie się, twórcze rozwiązywanie problemów, podejmują współpracę i aktywnie uczestniczą w procesach twórczych. Uczy krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów i wielu innych umiejętności, które mogą być wykorzystywane przez całe życie. STEAMowe lekcje pozwalają postrzegać holistycznie zagadnienia edukacyjne i dostrzegać problem jako osadzony w realnym świecie, na pograniczu wielu dyscyplin naukowych, a nie jako przynależny do danego przedmiotu, wyizolowany. Łączą wiedzę teoretyczną z praktyką. Ograniczają metody podawcze na rzecz aktywnego działania uczniów.

Programy w klasach drugich będą realizowane do czerwca 2021 roku.

Elżbieta Semków, Anna Maciocha