

INNOWACJA PEDAGOGICZNA na lekcji matematyki w kl. IV

„Kto gra w karty, ten ma... tabliczkę mnożenia w jednym paluszku”

Nazwa szkoły: Szkoła Podstawowa im. A. Mickiewicza w Budziszewku

Autor: Hanna Przyłucka

Przedmiot: matematyka

Rodzaj innowacji: organizacyjno-metodyczna

Zakres innowacji:

Adresatami innowacji są uczniowie klasy IV. Czas realizacji innowacji obejmuje rok szkolny 2021/2022 z możliwością kontynuowania jej w roku następnym.

Zajęcia innowacyjne odbywać się będą w ramach zajęć obowiązkowych z matematyki jako element zajęć lekcyjnych 2-3 razy w tygodniu na początku lub końcu lekcji.

Niniejsza innowacja ma na celu doskonalenie mnożenia w zakresie 100 z wykorzystaniem kart Grabowskiego. Ma ona zachęcać i motywować uczniów do nauki tabliczki mnożenia.

Motywacja wprowadzenia innowacji:

Innowacja jest odpowiedzią na występujące u dzieci klasy IV trudności w mnożeniu w zakresie 100, a także wyjście naprzeciw wymaganiom edukacyjnym zawartym w aktualnej podstawie programowej dla II etapu edukacyjnego.

Opis innowacji:

I Wstęp

Uczenie się tabliczki mnożenia na pamięć sprawia uczniom wiele trudności, niektóre dzieci potrzebują dużo czasu, żeby przyswoić tę wiedzę, inne przyswajają ją na chwilę a potem zapominają. Jedynym sposobem na trwałe zakodowanie tabliczki mnożenia jest jej częste powtarzanie. Uczniowie jednak są zniechęceni i potrzebują motywacji do ćwiczeń.

Najskuteczniejszą metodą jest nauka przez zabawę. W trakcie gier i zabaw odbywają się tak intensywne ćwiczenia, że nawet dzieci o słabej pamięci są w stanie zrozumieć tabliczkę mnożenia.

II Założenia ogólne

Innowacja skierowana jest do uczniów klasy IV, którzy z wykorzystaniem kart Grabowskiego „Tabliczka mnożenia” będą doskonalić swoje umiejętności mnożenia liczb w zakresie 100. Zapoznają się z kartami „Tabliczka mnożenia”, które składają się z dwóch talii kart, każda po 55 sztuk. Czarna talia zamiast tradycyjnych figur karcianych, ma zapis mnożenia dwóch liczb. Na kartach czerwonych przedstawione są liczby odpowiadające wynikom mnożenia z kart czarnych. Każda karta dodatkowo posiada również kafelki, pomagające zrozumieć istotę mnożenia – jeśli dziecko nie potrafi podać wyniku danego rachunku, może policzyć kafelki. Uczniowie poznają reguły prostych gier karcianych, które są tak pomyślane, że każdy uczeń może wygrać. Dzięki temu uczniowie mogą nabrać większej pewności siebie, a tabliczka mnożenia będzie im się kojarzyła ze wspólną zabawą. W czasie różnorodnych gier dzieci nie tylko ćwiczą tabliczką mnożenia, ale również doskonałą spostrzegawczość i orientację przestrzenną.

III Cele innowacji

Cel główny:

Rozwijanie i pogłębianie umiejętności matematycznych z wykorzystaniem kart Grabowskiego.

Cele szczegółowe:

- swobodne posługiwanie się tabliczką mnożenia;
- poprawa motywacji do ćwiczenia tabliczki mnożenia poprzez rywalizację;
- doskonalenie u uczniów spostrzegawczości oraz orientacji przestrzennej;
- rozwijanie logicznego myślenia;
- wyrabianie nawyków sprawdzania otrzymanych danych odpowiedzi i korygowania popełnianych błędów;
- przygotowanie uczniów do pracy w grupie poprzez propozycje gier i zabaw ...