



### **Klasa 1A**

**Innowacja metodyczno-programowa „Fascynujące przygody w świecie logiki i algorytmów” - 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2026/2027**

Innowacja „Fascynujące przygody w świecie logiki i algorytmów” łączy klasyczną strategię z nauką kodowania i programowania. Gra w warcaby uczy dzieci cierpliwości, przewidywania skutków własnych decyzji oraz szacunku do przeciwnika. Z kolei praca z robotem edukacyjnym oraz kodowanie na papierze i na macie wprowadzają uczniów w świat algorytmów w sposób namacalny, angażujący zmysły i pozbawiony barier technologicznych (tzw. kodowanie bez ekranu).

Innowacja ta ma udowodnić, że nauka programowania i logiki to fascynująca przygoda, która zaczyna się od prostego ruchu pionkiem na planszy i precyzyjnej instrukcji wydanej małemu robotowi. Choć te dziedziny wydają się odległe, mają wspólny mianownik: uczą dzieci, jak analizować sytuację, wyciągać wnioski i tworzyć skuteczne plany działania.

Założeniem innowacji jest odejście od teorii na rzecz praktycznego działania i nauki poprzez zabawę. Uczeń może być nie tylko odbiorcą, ale i aktywnym twórcą. Uczestnicząc w zajęciach, uczy się, że każdy błąd to cenna informacja zwrotna, a współpraca w grupie pozwala na znalezienie najlepszych rozwiązań nawet dla skomplikowanych zadań. Edukacja przez działanie sprzyja nie tylko efektywniejszemu poznawaniu, ale także stosowaniu przyswojonych wiadomości i umiejętności w sytuacjach zarówno typowych, jak i wymagających kreatywnego czy krytycznego myślenia.





### **Klasa 1B**

Innowacja metodyczno-programowa „**Mali artyści – wielkie inspiracje**” - 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2026/2027

Rozwój kompetencji twórczych, wrażliwości estetycznej oraz umiejętności ekspresji plastyczno-artystycznej jest jednym z kluczowych obszarów edukacji wczesnoszkolnej.

W klasie I dzieci rozpoczynają systematyczną edukację szkolną i potrzebują bodźców, które wspierają ich rozwój emocjonalny, poznawczy, ruchowy i społeczny. Wspólne działania aktywizujące uczniów wpływają także pozytywnie na integrację i kształtują relacje oparte na otwartości i poczuciu bezpieczeństwa.

Innowacja „Mali artyści – wielkie inspiracje” zakłada cykliczne zajęcia artystyczne, w trakcie których dzieci poznają wybraną sylwetkę artysty lub zjawisko artystyczne, wykonają krótką rozgrzewkę ruchową inspirowaną tematem zajęć, stworzą własną pracę plastyczną inspirowaną artystą, opowiedzą o swojej pracy, ale także emocjach związanych z procesem tworzenia. Zajęcia realizowane będą w stałej, powtarzalnej strukturze, aby zapewnić uczniom poczucie bezpieczeństwa i przewidywalność działań. Każde spotkanie będzie dokumentowane w klasowym portfolio prac.

Innowacja „Mali artyści – wielkie inspiracje”, łączy poznawanie sylwetek artystów z autentycznym działaniem plastycznym dzieci. Projekt wykorzystuje podejście zintegrowane – łącząc elementy historii sztuki, edukacji ruchowej, obserwacji otoczenia oraz twórczego działania.



### **Klasa 1C**

**Innowacja metodyczno-programowa „Mały badacz – uczymy się przyrody przez doświadczenia” - 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2026/2027**

Innowacja pedagogiczna „Mały badacz – uczymy się przyrody przez doświadczenia” - jej głównym założeniem jest wzbogacenie treści podręcznikowych o elementy praktyczne w postaci prostych doświadczeń i obserwacji.

Zajęcia będą miały charakter praktyczny i zostaną dostosowane do możliwości rozwojowych uczniów klasy pierwszej. Dzieci będą wykonywały doświadczenia indywidualnie, w parach lub w małych grupach, zawsze pod nadzorem nauczyciela.

Doświadczenia wykorzystywane w innowacji będą opierały się na łatwo dostępnych i bezpiecznych materiałach, takich jak: woda, powietrze, ziemia, rośliny, przedmioty codziennego użytku. Uczniowie nauczą się zasad bezpieczeństwa podczas wykonywania doświadczeń oraz odpowiedzialnego korzystania z przyborów.

Ważnym elementem innowacji jest obserwacja zmian zachodzących w czasie, np. podczas hodowli roślin. Uczniowie udokumentują swoje obserwacje w formie rysunków, prostych notatek lub wypowiedzi ustnych. Działania te rozwiną umiejętność uważnego obserwowania, porównywania oraz wyciągania prostych wniosków.

Innowacja sprzyja także rozwijaniu kompetencji społecznych. Praca w grupach uczy współpracy, komunikacji oraz wzajemnego szacunku. Dzieci nauczą się słuchać siebie nawzajem, dzielić zadaniami oraz wspólnie dochodzić do rozwiązań.

Realizacja innowacji pozwoli na lepsze zrozumienie zjawisk przyrodniczych, utrwalenie zdobytej wiedzy oraz rozwijanie postawy ciekawości poznawczej.



### **Klasa 1D**

**Innowacja metodyczno-programowa „Małe dłonie – wielka przygoda: od zabawy do nauki, krok po kroku do sukcesu” - 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2026/2027**

„Małe dłonie- wielka przygoda: od zabawy do nauki, krok po kroku do sukcesu” to innowacja, która ma na celu systematyczne wspieranie rozwoju motoryki małej, sprawności dłoni i palców oraz grafomotoryki. Dzięki różnorodnym aktywnościom, takim jak ćwiczenia manualne, prace plastyczne, zabawy paluszkowe i rytmiczne, dzieci rozwiną swoje umiejętności w sposób przyjemny, angażujący i motywujący.

Realizacja innowacji pozwoli uczniom klasy pierwszej poprawić sprawność manualną i grafomotorykę, udoskonalić koordynację wzrokowo-ruchową, koncentrację, cierpliwość i wytrwałość. Dzieci rozwiną swoją kreatywność, przygotują się do nauki pisanie i rysowania oraz zdobędą pewność siebie w wykonaniu codziennych czynności szkolnych. Zajęcia będą łączyły naukę z zabawą, wprowadzą dzieci w aktywny i angażujący proces edukacji wczesnoszkolnej.

Innowacja zakłada również wzmacnianie koncentracji, wytrwałości i kreatywności, co wspiera ogólny rozwój edukacyjny uczniów klasy pierwszej. Działania innowacyjne pozwolą dzieciom osiągać sukces krok po kroku, rozwijając sprawność ręki oraz pozytywne nastawienie do nauki.

Innowacja ma charakter praktyczny i dydaktyczny, a jej wdrożenie w klasie pierwszej pozwoli nie tylko na poprawę motoryki małej, ale także na odczuwanie radości z nauki i pewności w wykonaniu codziennych zadań szkolnych.

