



Szanowni Państwo,

Od 1 września 2024 r. wdramy innowacje programowe na pierwszym etapie edukacyjnym. Proponujemy Państwu dwie klasy z rozszerzonymi treściami programowymi oraz klasę ogólną.

Prosimy o zapoznanie się z opisem proponowanych innowacji i wypełnienie poniższej deklaracji.

O przyjęciu dziecka do konkretnej klasy innowacyjnej decyduje KOLEJNOŚĆ ZGŁOSZEŃ (data wpływu deklaracji w wersji papierowej do sekretariatu szkoły).

Klasa 1A

Innowacja programowa „Przygoda z warcabami” – 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2024/2025, 2025/2026 i 2026/2027 – autorka innowacji **p. Beata Zamielska**

"Przygoda z warcabami" to nowatorski program edukacyjny zaprojektowany z myślą o uczniach klas 1-3 SP, mający na celu rozwijanie ich umiejętności strategicznego myślenia, koncentracji, cierpliwości oraz zdolności podejmowania szybkich i efektywnych decyzji. Realizowany przez 3 lata, program oferuje cotygodniowe zajęcia trwające jedną godzinę, podczas których uczniowie mają okazję zgłębić tajniki gry w warcaby.

Innowacja "Przygoda z warcabami" wykorzystuje różnorodne metody nauczania, w tym zajęcia praktyczne, warsztaty, analizę partii, a także udział w turniejach szkolnych i międzyszkolnych. Ma ambicję stworzenia środowiska, w którym uczniowie mogą rozwijać swoje pasje, umiejętności i zainteresowania, stanowiąc cenne uzupełnienie tradycyjnego programu edukacyjnego.

Współpracujemy z Polskim Związkiem Warcabowym.



Klasa 1B

Innowacja programowa „Przygoda z matematyką z elementami kodowania w I etapie edukacyjnym” - 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2024/2025, 2025/2026 i 2026/2027 – autorka innowacji **p. Edyta Brząkała**

„Przygoda z matematyką z elementami kodowania w I etapie edukacyjnym” ma wdrożyć uczniów do samodzielnego, logicznego myślenia, rozwinąć ich zdolności i zainteresowania. Podczas zajęć będą rozwijane sprawności umysłowe, posługiwanie się wiedzą w praktyce, umiejętności w zakresie kodowania. Uczniowie nabędą kolejnych doświadczeń matematycznych, nie odczuwając trudności związanych z nauką matematyki.

Innowacja składa się z trzech modułów:

1. Gry i zabawy matematyczne: łamigłówki, zagadki, gry logiczne, krzyżówki, rebusy, gry planszowe.
2. Zadania matematyczne.
3. Elementy kodowania.



Klasa 1C - ogólna

ZAPRASZAMY !



Szanowni Państwo, w związku z planowaną organizacją pracy szkoły, prosimy o zaznaczenie klasy do której chcą Państwo, aby dziecko uczęszczało.

Chciałabym/chciałbym, aby moje dziecko.....

rozpoczęło naukę w klasie:

1A - innowacja programowa „**Przygoda z warcabami**” – 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2024/2025, 2025/2026 i 2026/2027 – autorka innowacji p. Beata Zamielska

1B - innowacja programowa „**Przygoda z matematyką z elementami kodowania w I etapie edukacyjnym**” - 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2024/2025, 2025/2026 i 2026/2027 – autorka innowacji p. Edyta Brząkała

1C – klasa ogólna

Wybraną odpowiedź proszę zaznaczyć krzyżykiem .

.....
(miejscowość, data)

.....
(czytelny podpis rodzica)

DZIĘKUJEMY !