



Szanowni Państwo,

Od 1 września 2025 r. wdrażamy innowacje programowe na pierwszym etapie edukacyjnym. Proponujemy Państwu trzy klasy z rozszerzonymi treściami programowymi.

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 „Królestwo szachowe” - 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2025/2026, 2026/2027 i 2027/2028

Szachy to narzędzie stymulujące rozwój emocjonalny i intelektualny dziecka, kształtujące jego osobowość i pozwalające na rozwój twórczego potencjału, który drzemie w każdym młodym człowieku.

Szachy jako sport umysłowy, zdobywają w ostatnich latach coraz większą popularność. Ludzie doceniają nie tylko walory sportowe, ale przede wszystkim edukacyjne. Szachy odgrywają istotną rolę w nabywaniu i kształtowaniu wielu umiejętności wykorzystywanych przez człowieka w ciągu całego życia.

Wprowadzenie nauki gry w szachy w młodszym wieku szkolnym wpływa wszechstronnie na rozwój uczniów. Dzieci uczące się grać w szachy dostrzegają w nich przede wszystkim rozrywkę, nie zdając sobie sprawy, że bawiąc się doskonalą swoje umysły.

- **Rozwijają zainteresowania** – dziecko poznaje nową dyscyplinę, której istotą jest samodzielne, logiczne rozumowanie, łączące poszczególne elementy wiedzy w jedną harmonijną całość; gra w szachy „wciąga”, powoduje, że dziecko pragnie wygrać, a gdy mu to nie wychodzi, nie wycofuje się, ale analizuje swoje błędy i myśli o rewanżu.

- **Wyzwalają, pobudzają aktywność twórczą** – specyfika gry w szachy wyklucza odtwórcze traktowanie tego zagadnienia, a wszelkie próby bezmyślnego naśladownictwa skazane są z góry na niepowodzenie; dziecko samo kreuje wydarzenia na szachownicy i ponosi za nie pełną odpowiedzialność.
- **Rozwijają pamięć i uwagę** – główną umiejętnością w szachach jest zdolność przeanalizowania każdej pozycji w sposób dynamiczny, w kategoriach najważniejszych jej elementów; zreasumowanie pozycji możliwe jest dzięki skupieniu uwagi (koncentracja) i zdolności zapamiętywania (przechowywania informacji); ćwiczenia pamięci i uwagi powodują rozwój tych funkcji.
- **Doskonalą myślenie logiczno-wyobrażeniowe** – dzieci myślą za pomocą wyobrażeń, które są obrazami psychicznymi rzeczywistych doznań zmysłowych i ten rodzaj myślenia gra szachowa rozwija najpełniej.
- **Rozwijają pozytywne sfery osobowości** – szachy kształtują poczucie obiektywizmu, uczą tolerancji, reakcji na sukcesy i niepowodzenia.
- **Uczą konsekwencji i wytrwałości w działaniu** – dzieci mające styczność z szachami, zupełnie inaczej niż rówieśnicy podchodzą do porażek, tzn. zazwyczaj ponownie starają się rozwiązać określony problem (konsekwencja) i czynią to aż do skutku (wytrwałość), podczas gdy pozostali rezygnują z wykonania zadania, bądź też obniżają sobie skalę trudności.



Klasa 1B

Innowacja programowa „Zabawy matematyczne z wykorzystaniem warcabnicy”

- 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2025/2026, 2026/2027 i 2027/2028

Innowacja programowo-metodyczna „**Zabawy matematyczne z wykorzystaniem warcabnicy**” jest propozycją działań rozwijających w szerszym stopniu umiejętności i zainteresowania matematyczne u uczniów edukacji wczesnoszkolnej z wykorzystaniem gry w warcaby. Duży potencjał ciekawości oraz chłonność umysłu dziecka w młodszym wieku szkolnym przemawia za tym, aby umiejętności matematyczne oparte na grach logicznych zdobywać jak najwcześniej.

W 2021 roku Szkoła Podstawowa nr 3 im. Janusza Kusocińskiego w Legionowie przystąpiła do projektu „**Warcaby w mazowieckiej szkole**”. Projekt współfinansowany jest przez Samorząd Województwa Mazowieckiego, adresowany do uczniów szkół podstawowych w województwie mazowieckim, objęty jest patronatem Marszałka Województwa Mazowieckiego. Celem projektu jest zwiększenie umiejętności logicznego i analitycznego myślenia, rozwijanie koncentracji uwagi i wyobraźni, wsparcie rozwoju społeczno – emocjonalnego uczniów oraz dostarczenie pedagogom innowacyjnych i efektywnych narzędzi do codziennej pracy. Chcąc wykorzystać zdobytą wiedzę proponuję naszym najmłodszym uczniom przygodę z warcabami od pierwszych dni w szkole. W warcaby gra cały świat, a od września 2022 roku w szerszym wymiarze grają również uczniowie Naszej Szkoły. Nasi podopieczni odnoszą sukcesy w turniejach o zasięgu powiatowym i wojewódzkim. Od 2023 roku organizujemy we współpracy



z **Polskim Związkiem Warcabowym**, turniej warcabowy dla uczniów klas I-III o zasięgu powiatowym.

Od dawna wiemy, że warcaby uczą logicznego i analitycznego myślenia, rozwijają koncentrację uwagi i wyobraźnię, wspierają rozwój społeczno – emocjonalny uczniów.



Klasa 1C

Innowacja programowa „Matematyka nie jest trudna i nudna”

- 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2025/2026, 2026/2027 i 2027/2028

Celem innowacji jest kształcenie umysłu, rozwijanie i umacnianie zamiłowania do prawdy, obiektywizmu i dostrzeganie piękna matematyki.

Wdrożenie innowacji z zakresu matematyki ma służyć rozwijaniu zdolności uczniów do skupienia uwagi, koncentracji, wysiłku, woli doprowadzenia do końca podjętego działania, umiejętności logicznego myślenia, aktywności matematycznej uczniów oraz ich zaangażowaniu w proces dydaktyczny.

Obliczenia matematyczne rozwijają dodatkowo umiejętności wypowiedzenia, czytania i pisania. Poprzez rozwiązywanie zadań tekstowych uczniowie wyrabiają umiejętność spostrzegania i rozumienia związków między wielkościami, rozbudzają swoje matematyczne zainteresowania.

Rozwiązywanie zadań uczy matematycznej dociekliwości, precyzji, dostrzegania zasad i analogii, ale i ostrożności przed zbyt pochopnym rozwiązywaniem.

Chciałabym, aby dzięki tej innowacji uczniowie zauważyli potrzebę nauki matematyki i stwierdzili, że matematyka nie jest trudna i nudna, lecz może być ciekawą przygodą.



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 „**Królestwo szachowe**” - 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2025/2026, 2026/2027 i 2027/2028

1B - Innowacja programowa „**Zabawy matematyczne z wykorzystaniem warcabnicy**” - 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2025/2026, 2026/2027 i 2027/2028

1C – Innowacja programowa „**Matematyka nie jest trudna i nudna**” - 1 godzina tygodniowo w roku szkolnym 2025/2026, 2026/2027 i 2027/2028

Wybraną odpowiedź proszę zaznaczyć krzyżykiem.

.....
(miejscowość, data)

.....
(czytelny podpis rodzica)

DZIĘKUJEMY!