

## SPRAWOZDANIE Z INNOWACJI

Innowację pedagogiczną „*Moje miejsce w wirtualnej przestrzeni*” realizowano w czasie zajęć programowych klas I-III szkół ponadpodstawowych (liceum oraz technikum) oraz podczas spotkań pozalekcyjnych, **od 1 kwietnia 2022 r. do 17 czerwca 2022 r.**

Poprzez zajęcia realizowano następujące cele:

1. Rozwijanie kompetencji informatycznych oraz społecznych i obywatelskich uczniów.
2. Kształtowanie umiejętności w zakresie komunikowania się, współpracy i działania w grupie oraz w środowisku lokalnym.
3. Rozwijanie umiejętności dochodzenia do wiedzy drogą obserwacji, doświadczeń, wnioskowania i uogólniania.
4. Stworzenie okoliczności do uważniejszego spojrzenia na otaczającą przestrzeń, jej jakość, znaczenie, wartość a także uwrażliwienie na jej piękno.
5. Pogłębienie zainteresowań młodzieży bliską im przestrzenią i zainicjowanie rozmów o niej z przedstawicielami lokalnej społeczności.
6. Budzenie zainteresowania uczniów zjawiskami społecznymi i dynamiką zmian urbanistycznych w najbliższej okolicy.
7. Rozwijanie i bogacenie warsztatu pracy i kompetencji nauczyciela.

Tematyka zajęć realizowana była zgodnie z harmonogramem. Zrealizowano zajęcia z trzech **modułów**:

### I. Gromadzenie materiałów – od 1.04.2022 r. do 03.06.2022 r.

Pierwszym krokiem do stworzenia „Gry terenowej po Zambrowie” było zgromadzenie wiarygodnych i poprawnie merytorycznych materiałów, z uwzględnieniem ich źródeł. Podczas wyszukiwania przypomniane zostały wiadomości m. in. na temat typów licencji plików w Internecie oraz tworzenia przypisów dolnych w dokumencie tekstowym. Uczniowie debatowali na temat znajdowanych fotografii i porównywali stare zdjęcia danego miejsca do ich współczesnego wyglądu. Młodzież nauczyła się również korzystać z map na portalu [geoportal.gov.pl](http://geoportal.gov.pl) i stosowała obliczenia odległości i pomiarów w skali.

Analizowaliśmy położenie Zambrowa na mapie Polski, również względem innych miast oraz infrastrukturę drogową regionu. Uczniowie zdobywali wiedzę o otoczeniu także z rozmów z mieszkańcami miasta, z filmów zamieszczonych w sieci oraz z książek w bibliotece.

Wybrane spotkania pozalekcyjne wykorzystaliśmy na odwiedzenie wybranych atrakcji Zambrowa i wykonanie dokumentacji fotograficznej.

Pliki multimedialne zostały zgromadzone w odpowiednich folderach. Były wykorzystane do wykonania krótkich prezentacji oraz form graficznych. Materiały były przekazywane na nośnikach pamięci, za pomocą platformy Microsoft oraz poczty elektronicznej i innych komunikatorów.

W klasach pierwszych uczniowie tworzyli strony internetowe na temat swojej „małej ojczyzny”, z wykorzystaniem zgromadzonych wcześniej materiałów.

## **II. Tworzenie gry terenowej – od 07.04.2022 r. do 02.06.2022 r.**

Zgromadzone materiały zostały wykorzystane do zaplanowania ścieżki łączącej wybrane przez uczniów atrakcje w Zambrowie. Powstały zadania oraz notatki „Dowiedz się więcej!”, które zostały umieszczone w grze.

Do stworzenia gry terenowej wykorzystaliśmy aplikację Actionbound. Młodzież zaprojektowała również logo, nawiązujące do charakteru gry.

## **III. Spacer wybraną trasą z gry terenowej - od 03.06.2022 r. do 17.06.2022 r.**

Po wstępnym zaprojektowaniu aplikacji grupa uczniów wybrała się, aby przetestować grę. Był to niezbędny etap, który pozwolił na wprowadzenie nielicznych poprawek.

Na zakończenie, grupy uczniów rywalizowały w stworzonej grze.

W każdym z modułów realizowane były zarówno zagadnienia z zakresu informatyki, jak i geografii. Młodzież pracowała metodą projektu: określała cele zadań, terminy i wykonywała zadania, zgodne z planem. Każdy ze zrealizowanych tematów został podsumowany.

Uczniowie pracowali samodzielnie, w parach lub grupach. Korzystali z różnych urządzeń: komputerów, smartphonów, tablicy interaktywnej, rzutnika, aparatów fotograficznych.

## **Ewaluacja:**

W ramach wdrożonej innowacji pedagogicznej prowadzona była obserwacja pracy uczniów, zostały przygotowane rozmowy z uczniami dotyczące projektu. Pozwoliło to ocenić stopień realizacji założonych celów, wyciągnąć wnioski i wprowadzić niezbędne modyfikacje w przypadku prowadzenia podobnych zajęć w przyszłości.

## **Wnioski:**

Obserwacja uczniów podczas zajęć oraz przeprowadzone rozmowy pozwoliły na wysunięcie następujących wniosków:

### *Uczniowie:*

- projekt zachęcił uczniów do pogłębienia zainteresowań bliską im przestrzenią;
- uczniowie z większą efektywnością wyszukują wiarygodnych informacji w Internecie;
- osiągnięte cele w poszczególnych zadaniach ukazały uczniom wysoką wartość planowania etapów działania i uczucie satysfakcji ze swojej pracy;
- młodzież interesowała się materiałami zgromadzone lub wykonane przez młodszą młodzież (ze szkoły podstawowej) w ramach międzyszkolnego projektu „Moja mała ojczyzna – wczoraj, dziś, jutro”;
- uczniowie chętnie pracowali w grupach i wymyślali zadania o różnym stopniu trudności;
- rywalizacja rówieśnicza sprawia młodzieży przyjemność;
- zagłębienie się uczniów w historię miasta sprawiło, że wypowiadają się o nim pewniej.

### *Placówka:*

- oferując uczniom innowacyjne zajęcia, podniosła prestiż placówki w środowisku lokalnym – koncepcja gry oraz inne pomysły, które wynikły podczas tworzenia aplikacji, zostały przekazane przedstawicielom Urzędu Miasta w Zambrowie.

Podsumowując można stwierdzić, iż innowacyjność zajęć przyczyniła się do rozwijania u młodzieży przede wszystkim kreatywności i twórczego myślenia oraz zwiększenia zainteresowania swoim otoczeniem. Wpłynęła również na umiejętność współpracy w grupie.

Projekt „*Moje miejsce w wirtualnej przestrzeni*” był dla uczniów interesujący, rozwijał kompetencje informatyczne oraz społeczne i obywatelskie. Dużym sukcesem projektu była, co potwierdzili wszyscy uczniowie, poprawa umiejętności zdobywania informacji.

Najbardziej zaangażowani uczniowie otrzymają dyplomy oraz upominki od Urzędu Miasta Zambrów.

Nauczyciel realizujący: Klaudia Ślesieńska