

**Wykaz innowacji pedagogicznych
realizowanych w roku szkolnym 2024/2025
w Szkole Podstawowej Nr 53 z Oddziałami Dwujęzycznymi w
Białymstoku**

Nazwa innowacji	Kształtowanie u młodzieży postawy zaangażowania społecznego poprzez nawiązanie przyjaźni międzynarodowej ze szkołami i instytucjami w Afryce.
Autor innowacji	mgr Magdalena Uryn
Rodzaj innowacji	metodyczna
Adresaci innowacji	uczniowie klasy VIII
Krótki opis innowacji	Innowacja polega na wprowadzeniu na zajęciach z języka angielskiego elementów znajomości kultury krajów Afryki oraz zintegrowanie ich z tematami podstawy programowej w ramach projektu międzynarodowego "Lekcje on-line ze Światem", realizowanym przez Międzynarodowe Stowarzyszenie „Face To Face”.
Nowatorstwo	Nowatorstwo polega na wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi ICT w celu przygotowania oraz przeprowadzenia szeregu lekcji on-line z rówieśnikami z Afryki, co umożliwi uczniom nie tylko praktyczne wykorzystanie języka angielskiego w naturalnych sytuacjach, ale również pomoże pokazać im, jak wojna, ubóstwo czy brak dostępu do edukacji wpływa na życie dzieci na świecie. Poprzez uwrażliwienie uczniów na problemy innych ludzi, takie jak rasizm, ksenofobia, czy wojna, nauczą się słownictwa z zakresu poruszanych tematów, poznają funkcje językowe związane z umiejętnością wyrażania emocji, uczuć, czy zainteresowań w języku angielskim oraz łatwiej i chętniej opanują treści zawarte w podstawie programowej.
Przewidywane efekty	Tematyka innowacji będzie aktywizować uczniów do poszukiwań i poszerzania wiadomości w odniesieniu do omawianych treści, co przełoży się na motywację ich działań w zakresie wykorzystania języka angielskiego w produkcji, i w rezultacie podniesie ich kompetencje językowe. Innowacja przyczyni się również do lepszego przygotowania uczniów do rozwiązywania zadań na

	konkursach przedmiotowych, egzaminie ósmoklasisty, czy też w przyszłości Olimpiady Znajomości Afryki.
--	---

Nazwa innowacji	Gamifikacja na lekcjach geografii i historii
Autor innowacji	mgr Aneta Krasieńska
Rodzaj innowacji	metodyczna
Adresaci innowacji	uczniowie klas VII
Krótki opis innowacji	Głównym celem tej innowacji jest zachęcenie uczniów do aktywnego poszukiwania wiedzy oraz przedstawienie treści podstawy programowej w kreatywny sposób. W trakcie zajęć z geografii i historii uczniowie będą wykonywać różnego typu zadania za które otrzymają określoną liczbę punktów. Do tabeli wyników dostęp otrzymają wszyscy uczestnicy gry – w celu zachowania anonimowości, uczniowie będą posługiwać się wybranymi przez siebie pseudonimami. Pod koniec każdego działu punkty zostaną zliczone i zamieniane na ocenę podsumowującą ten etap pracy. Proponowane przez nauczyciela zadania będą pobudzały kreatywność ucznia, wymagały pracy zespołowej, dyskusji, analizy źródeł i formułowania wniosków.
Nowatorstwo	Innowacja polega na zachęceniu uczniów do zgłębiania zagadnień geograficznych i historycznych poprzez wprowadzenie różnych form zadań oraz elementów grywalizacji. Uczniowie sami decydują czy przystępują do gry edukacyjnej i tym samym to od nich zależy w jaki sposób będzie wyglądać ich praca na lekcjach oraz sposób zaliczenia przedmiotu. Innowacja ma na celu zwiększenie motywacji uczniów do samokształcenia, poszukiwania kreatywnych rozwiązań problemów.
Przewidywane efekty	Dzięki tej innowacji uczniowie w głębszym stopniu opanują materiał z geografii i historii poprzez nieoczywiste, wymagające kreatywności zadania. Poszukiwanie na nie odpowiedzi w różnych źródłach oraz powszechność dostępności wiedzy, nauczy uczniów dokonywania selekcji informacji – tak ważnej umiejętności w dzisiejszych czasach.