**Formularz zgłoszeniowy**

**Przykłady dobrych praktyk w edukacji**

**„*Dzielimy się doświadczeniami”***

|  |  |
| --- | --- |
| **Tytuł/nazwa projektu/przedsięwzięcia** | Z matematyką przez świat |
| **Nazwa szkoły/placówki** | Szkoła Podstawowa w Koźminie |
| **Adres szkoły/placówki**   1. *gmina,* 2. *powiat,* 3. *kod pocztowy,* 4. *miasto,* 5. *ulica,* 6. *telefon,* 7. *email,* 8. *strona internetowa*. | Gmina Brudzew  powiat turecki  62-720 Brudzew  Koźmin 2  63 279 81 23  [sp.kozmin@brudzew.pl](mailto:sp.kozmin@brudzew.pl)  spkozmin.szafran.xon.pl |
| **Autor projektu/przedsięwzięcia**  *(imię, nazwisko, stanowisko)* | Tomasz Suleja nauczyciel matematyki, informatyki, geografii i przyrody |

**1. Opis dobrej praktyki** *(np. opis przesłanek, które zainspirowały do realizacji projektu, innowacyjność/oryginalność pomysłu, skuteczność zastosowanych metod i form pracy, cele projektu, czas realizacji...).*

|  |
| --- |
| „Z matematyką przez świat” to projekt napisany w ramach programu mPotęga i skierowany do uczniów klas 7 i 8 szkoły podstawowej. Projekt został oceniony przez kapitułę konkursu wysoko i szkoła otrzymała grant pieniężny na realizację projektu. Termin realizacji projektu: 1.09.2018-31.12.2018. Głównym celem projektu jest pokazanie uczniom powiązań między matematyką, geografią i informatyką. Zajęcia podzielone były na trzy grupy: zajęcia terenowe, zajęcia warsztatowe (w pracowniach szkolnych) i prezentacje o wykorzystaniu matematyki w opisie środowiska geograficznego. Podczas realizacji projektu przeprowadzono konkursy i quizy matematyczne w szkole, konkurs fotograficzny „Matematyka wokół nas”, konkurs plastyczny „Matematyczne ujęcie rzeczywistości”. W ramach projektu została przeprowadzona gra „Matematyczny świat Photona”, która została stworzona przez zespół projektowy. Była to nietypowa gra planszowa. W tej grze wykorzystany został robot Photon, który poruszał się po specjalnie wyznaczonej trasie. Uczestnicy gry musieli w odpowiedni sposób programować robota, aby mógł ukończyć grę z powodzeniem. Podczas zajęć warsztatowych i terenowych uczniowie zapoznali się z podstawowymi informacjami dotyczącymi wykonywania pomiarów w terenie (np. obliczanie odległości i powierzchni, pomiar wysokości w terenie, obliczanie wysokości i wieku drzew, określanie populacji, obliczanie udziału procentowego poszczególnych form zagospodarowania terenu, pomiar temperatury, wilgotności, opadu itd.), z podstawowym sprzętem pomiarowym niezbędnym do zbierania informacji o środowisku geograficznym (np. taśma miernicza, suwmiarka, niwelator, kompas itp.). Po zebraniu danych terenowych uczniowie analizowali podczas zajęć kameralnych zgromadzony materiał w pracowni przyrodniczej i komputerowej. Wyniki analiz opisywali i opracowywali w odpowiednich programach komputerowych. Zebrany materiał był potrzebny do opracowania nietypowej gry planszowej. Zespół projektowy przeprowadzał krótkie prezentacje, podczas których pokazywał wykorzystanie matematyki w geografii. Prezentacje te były niezbędnym źródłem informacji do opracowania zebranego materiału dla pozostałych uczniów. Wynikiem całego projektu była makieta obrazująca najbliższą okolicę, wykonanie przekroju krajobrazowego przez analizowany obszar oraz stworzenie i zaprogramowanie gry „Matematyczny świat Photona”. Makieta i przekrój krajobrazowy zostały przedstawione rodzicom uczniów oraz zaproszonym gościom na podsumowaniu projektu. |

**2. Rezultaty/korzyści projektu** *(efekty, które powstały w wyniku realizacji projektu).*

|  |
| --- |
| W wyniku realizacji projektu uczniowie:   * poszerzyli wiedzę matematyczną, informatyczną i geograficzną (w tym o regionie i najbliższej okolicy) * przez praktyczne działanie byli zachęcenie do nauki matematyki, co też odzwierciedliło się w wynikach nauczania * uczniowie uczyli się programowania * uczniowie poprzez działanie - zajęcia terenowe - mogli wykonywać pomiary i w ten sposób poszerzać swoją wiedzę geograficzną * dzięki dofinansowaniu zostały zorganizowane trzy wyjazdy terenowe: Moja najbliższa okolica, Polska Środkowa i Polska Południowa, gdzie uczniowie w praktyczny sposób zdobywali wiedzę na temat geografii poszczególnych regionów Polski, a szczególnie swojego własnego regionu |

**3. Rady i wskazówki** *dotyczące np. finansowania, stosowania rozwiązań technologicznych, organizacyjnych, współpracy z instytucjami i organizacjami.*

|  |
| --- |
| Zachęcamy do brania udziału w konkursach grantowych, dzięki niemu mogliśmy dofinansować wyjazdy terenowe, zakupić niezbędne materiały do realizacji projektu, niezbędne pomoce dydaktyczne oraz część środków przeznaczyć na zakup nagród w konkursach.  Dobrze jest także nawiązać współpracę z instytucjami takimi, jak Nadleśnictwo czy Urząd Gminy. |

**4. Załączniki:** *(opis załączników i* ***link*** *do strony z materiałami uzupełniającymi, np. prezentacjami multimedialnymi, zdjęciami…*).

|  |
| --- |
| [www.spkozmin.szafran.xon.pl/programy-unijne](http://www.spkozmin.szafran.xon.pl/programy-unijne) |

*Oświadczam, że zgadzam się na przetwarzanie informacji zawartych w powyższym formularzu oraz materiałów dodatkowych (załączników) w celach promocyjnych związanych z upowszechnianiem i wykorzystaniem powyższych materiałów  na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Poznaniu.*

*(Na podstawie art.23 ust.1 pkt 1 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tj. Dz. U. z 2002 r., Nr. 101, poz. 926 z późn. zmianami).*