



myWally



myWally  
JUST MOVE



**Reforma26 w praktyce szkoły: gotowe scenariusze pracy z uczniami na start**

**Barbara Halska**



# **I. Cele zajęć (zgodnie z rozporządzeniem określającym podstawę programową dla edukacji wczesnoszkolnej)**

- Rozwijanie samodzielności, kreatywności i wytrwałości w myśleniu, ekspresji i działaniu.**
- Rozwijanie kompetencji komunikacyjnych i kompetencji społecznych na bazie szacunku i zaufania do innych.**
- Zapisywanie wyrazów o wysokiej frekwencji poprawnie pod względem ortograficznym, z wykorzystaniem wiedzy z zakresu fleksji i słowotwórstwa.**
- Ocenianie i redagowanie swoich wypowiedzi pisemnych z dbałością o kompozycję, poprawność językową i formę graficzną.**



Kompetencje fundamentalne:

- **Kompetencje językowe:** zdolność skutecznego komunikowania się w mowie i piśmie, obejmująca umiejętność rozumienia czytanego tekstu oraz analizowania i przetwarzania informacji.
- **Kompetencje matematyczne:** zdolność do rozumowania matematycznego oraz wykorzystywania pojęć i narzędzi matematyki w różnych obszarach działalności, w tym dokonywania obliczeń.
- **Kompetencje cyfrowe:** zdolność celowego, skutecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych w uczeniu się (gra na urządzeniu myWally).
- **Kompetencje ruchowe:** zdolność do świadomego wykorzystywania własnego potencjału ruchowego

Kompetencje przekrojowe:

- **Kompetencje poznawcze (rozwiązywanie problemów i kreatywne myślenie):** zdolność poszukiwania i realizacji pomysłów w celu osiągnięcia zamierzonego celu oraz tworzenia nieszablonowych i wartościowych pomysłów.
- **Kompetencje społeczne (współpraca):** zdolność do działania w grupie, która opiera się na wzajemnym szacunku, konstruktywnym podziale ról i wspólnym osiąganiu celów na stacjach zadaniowych

## Sprawczość:

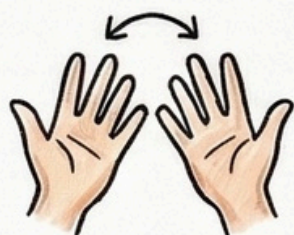
- Wykorzystywanie wiedzy i umiejętności zdobywanych w szkole (polonistycznych i matematycznych) do rozwiązywania problemów (np. przy łamaniu szyfrów i poprawianiu tekstów).
- Dzielenie się wiedzą i umiejętnościami, w tym wzajemne uczenie się w ramach pracy na stacjach zadaniowych.
- Prezentowanie własnej wiedzy i umiejętności oraz efektów swojej pracy całemu zespołowi.
- Kształtowanie przekonania o własnej skuteczności oraz poczucia przynależności do wspólnoty poprzez działanie i współpracę grupową ukierunkowaną na osiągnięcie celu.



# Innowacja Pedagogiczna: myWally – Nauka w Ruchu



**Czym jest myWally i dlaczego to innowacja?**



**Nauka bez kontrolerów**

Uczniowie sterują obrazem za pomocą gestów rąk, nóg i tołwia dzięki śledzeniu ruchu.



**Innowacja metodyczno-organizacyjna**

Łączy technologię TIK z aktywnością fizyczną, co zmienia tradycyjny, siedzący model nauczania.



**Zgodność z Podstawą Programową**

Gotowe scenariusze gier (np. ortograficzne, matematyczne) są bezpośrednio skorelowane z wymogami MEiN.



**Porównanie korzyści w zależności od etapu edukacyjnego**



**Przedszkole**

**Ruch**

Podstawa poznawania świata

**Uwaga**

Nauka skupienia na bodźcu

**Spółeczne**

Zabawa z prostymi regułami



**Klasy 1-3**

Wsparcie grafomotoryki i postawy

Przejście od uwagi mimowolnej do dowolnej

Współpraca i strategia w grupie

**Korzyści dla ucznia i modele pracy**



**Wsparcie funkcji wykonawczych**

Ruch podczas nauki poprawia koncentrację, pamięć operacyjną oraz umiejętność planowania działań.



**Trzy modele pracy w klasie**

Możliwość pracy z całą grupą, w rotacyjnych stacjach dydaktycznych lub indywidualnie (SPE).



**Idealne dla SPE i rewalidacji**

Pomaga w treningu orientacji przestrzennej, koordynacji SI oraz regulacji emocji u dzieci.



**Jak wdrożyć tę innowację w szkole?**



**Decyzja Dyrektora to klucz**

Od 2017 r. innowacje zatwierdza wyłącznie dyrektor szkoły, bez zgłaszania do kuratorium.

**Opis projektu innowacji**



Musi zawierać: tytuł, cele, opis nowatorstwa, harmonogram oraz metody ewaluacji postępów.