

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

" KREATYWNE STREFY GIER - UCZYMY SIĘ POPRZEZ RUCH"

Autor innowacji : Lucyna Lisiak-Kycia

Współautorzy: Jolanta Szczepaniak, Sylwia Rogowicz

Osoby wdrażające innowację : nauczyciele klas I -VI, nauczyciele świetlicy szkolnej

Termin wprowadzenia i czas trwania innowacji : luty 2017 r. - czerwiec 2019 r.

Miejsce realizacji :

Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi im .Powstańców Wielkopolskich
w Nowych Skalmierzycach

63-460 Nowe Skalmierzyce

ul. Okólna 8

Rodzaj innowacji: metodyczna-organizacyjna

Wstęp i uzasadnienie potrzeby wprowadzenia innowacji

Pomysł wprowadzenia innowacji powstał po przeprowadzonych badaniach w oparciu o teorię inteligencji wielorakich Howarda Gardnera, które udowodniły, że w sytuacjach uczenia się u większości uczniów dominuje inteligencja kinestetyczna.

Innowacja opiera się na założeniach edukacji przez ruch - pedagogicznego systemu kształcenia i terapii przeznaczonego do pracy z dziećmi na poziomie edukacji wczesnoszkolnej. W innowacji wykorzystane będą metody i formy Doroty Dziemskiej.

Jest to system kształcenia oraz terapii, który wykorzystuje naturalny, spontaniczny ruch organizmu. Człowiek rusza się, a przez ruch uaktywnia zmysły, dzięki którym poznaje otaczający go świat. Rytm towarzyszący ćwiczeniom ułatwia wykorzystanie czynności, zwiększa ogólną koordynację ruchową, co wpływa na integrację układu sensorycznego. Ruch naprzemienny usprawnia pracę obu półkul mózgowych, zapewniając możliwość lepszego odbierania i interpretowania bodźców budujących wiedzę.

Edukacja przez ruch wykorzystuje 3 podstawowe formy aktywności dzieci:

- ćwiczenie - doskonalą poszczególne funkcje organizmu np. skakanie, tupanie, bieganie;
- zabawę - zawiera kilka ćwiczeń, np. bieg, skok, rzut piłeczką do celu
- grę - składa się z kilku ćwiczeń według określonych zasad, np. ograniczenie czasu ich wykonania.

Każde zajęcie składa się z ćwiczeń wykonanych przy optymalnym ruchu ciała.

Zgodnie z założeniami innowacji, w szkole będą prowadzone zajęcia na boisku szkolnym z wykorzystaniem paneli edukacyjnych oraz terenowych gier planszowych.



















Opis innowacji

Na etapie edukacji wczesnoszkolnej do realizacji własnego potencjału każdy uczeń potrzebuje wsparcia. Dziecko pozostawione samo sobie nie zawsze potrafi wybrać prawidłową drogę własnego rozwoju, dlatego należy stworzyć mu odpowiednie warunki twórczego działania, samodzielności, ciekawości poznawczej i otwartości na wiedzę.

"Słyszałem i zapomniałem.

Widziałem i zapamiętałem.

Zrobiłem i zrozumiałem".

Konfucjusz

Innowacja "Kreatywne strefy gier - uczy się poprzez ruch" została opracowana zgodnie z obowiązującą podstawą programową kształcenia ogólnego obejmującą materiał o treściach związanych z wychowaniem fizycznym, matematyką, przyrodą oraz edukacją społeczną.

Przeznaczona jest dla uczniów szkoły podstawowej, którzy uczestniczą w zajęciach edukacyjnych, zajęciach świetlicowych oraz takich, którzy nudzą się w czasie przerw międzylekcyjnych.

Idea zabaw polega na wykorzystaniu paneli edukacyjnych oraz znanych gier planszowych przeniesionych na duży format i angażowaniu uczniów do wspólnych zabaw i gier.

Uczniowie w czasie zabawy mogą korzystać z następujących gier: „Klasy małe i duże”, „Naśladuj mnie”, „Chińczyk”, „Zegar”, „Biedronka”, „Ślimak”, „Kompas”, „Wąż”.

oraz paneli edukacyjnych: Liczydło, Zegar, Kółko krzyżyk, Ptaki, Grzyby, Drzewa

Terenowe gry planszowe inspirowane do zabaw ruchowych i intelektualnych na świeżym powietrzu.

Żywe kolory, różnorodność kształtów i form poszczególnych gier wpływa na intelektualny rozwój uczniów. Uczą się one przez zabawę rozpoznawać kształty, kolory, alfabet, działania matematyczne. Ponadto uczą się odczytywania godzin na zegarze, komunikacji i zasad społecznych, wskazują kierunki świata, a przede wszystkim dbają o prawidłowy rozwój fizyczny.

Terenowe gry planszowe uczą również zachowań proekologicznych, w czasie zabawy można wykorzystać np. nakrętki po opakowaniach jako rzutki do gry w klasy, kapsle, butelki plastikowe napełnione piaskiem jako pionki itp.

W szkole stworzono już warunki do wdrożenia innowacji, zakupiono panele edukacyjne oraz utworzono 2 strefy terenowych gier planszowych. Ofertę gier i paneli będzie można wzbogacać w miarę posiadanych środków budżetowych. Wymienione wyżej czynniki wpłyną na wszechstronny rozwój uczniów, w którym przyswajanie niektórych treści będzie towarzyszyć radość działania i przeżywanie.

Cele główne:

- wspomaganie wszechstronnego rozwoju ucznia poprzez naukę w ruchu i wspólną zabawę;
- wzbogacenie oferty pracy szkoły;

Cele szczegółowe:

- popularyzowanie aktywności ruchowej na świeżym powietrzu,
- zapobieganie otyłości wśród uczniów,
- rozwijanie i doskonalenie sprawności ruchowej,
- poznanie zasad niektórych gier terenowych,
- nauka radzenia z emocjami podczas wygranej i przegranej w czasie zabawy,
- wdrażanie zasad higieny osobistej,
- rozwijanie aktywności twórczej i indywidualnych predyspozycji intelektualnych uczniów,
- rozwijanie aktywnych form wypoczynku jako form spędzania wolnego czasu,
- rozwijanie kreatywności uczniów,
- formowanie zachowań proekologicznych,
- rozwijanie prawidłowych relacji interpersonalnych,
- kształtowanie postawy współdziałania zespołowego i wzajemnej odpowiedzialności,
- rozwijanie umiejętności matematycznych, przyrodniczych i polonistycznych,
- motywowanie do zdobywania wiedzy,
- rozwijanie zdolności twórczego myślenia i umiejętności wnioskowania,
- angażowanie dorosłych do wspólnej zabawy,
- kształtowanie takich cech osobowości jak: odpowiedzialność, odwaga, sprawiedliwość itp.
- rozwijanie u uczniów poczucia własnej wartości oraz wiary we własne siły,

Spodziewane efekty:

dla szkoły :

- wzbogacenie oferty edukacyjnej szkoły,
- uatrakcyjnianie zajęć świetlicowych,
- uatrakcyjnianie czasu przerw międzylekcyjnych,
- budowanie pozytywnego wizerunku szkoły wśród dzieci i rodziców,
- forma promocji szkoły,

dla uczniów:

- pożyteczne spędzanie czasu,
- zrozumienie potrzeby ruchu na świeżym powietrzu,
- satysfakcja z odniesionych sukcesów,
- umiejętność współpracy w grupie,
- odpowiedzialność za pracę własną i grupy,
- rozwój kreatywności,

Przykłady zajęć

Zajęcia przyrodnicze:

- rozpoznawanie pospolitych drzew w bliskiej okolicy szkoły – szkic wybranych gatunków drzew, wyszukiwanie ich w bliskiej okolicy szkoły, wykorzystanie panelu edukacyjnego „Drzewa”,
- rozróżnianie wybranych grzybów jadalnych i trujących – dopasowywanie opisu grzyba do ilustracji, korzystanie z panelu edukacyjnego „Grzyby”,
- rozróżnianie wybranych gatunków ptaków – dopasowywanie opisu ptaka do ilustracji, wykorzystanie panelu edukacyjnego „Ptaki”,
- „Róża wiatrów” – utrwalanie nazw kierunków głównych i pośrednich (zabawy typu : przesunąć się o 45 stopni z północy w kierunku południa).

Zajęcia matematyczne:

- utrwalanie tabliczki mnożenia – gra w klasy,
- ćwiczenia w dodawaniu i odejmowaniu – gra Chińczyk, Ślimak, Biedronka, Liczydło
- wskazywanie godziny, liczenie minut – Zegar,

Zajęcia integracyjne, ruchowe:

- Kółko-krzyżyk,
- Liczydło
- „Rysunkowe wariacje” – rysowanie palcem na plecach wybranego kształtu i powtarzanie tego rysunku przez kolejne dzieci - gra Ślimak
- rzucanie woreczkiem z piaskiem do tarczy zegara, do ślimaka
- odliczanie punktów – gra Biedronka, Ślimak,
- Zabawa w klasy – gra w klasy,
- Zabawa „Naśluduj mnie”,
- Zabawa - Biedroneczki na kropeczki -gra Biedronka,
- Zabawa Biedronkowe kręgle – gra Biedronka,
- Zabawa Traf w biedronkę – gra Biedronka,
- Zabawa Chińczyk – gra Chińczyk,

Zajęcia polonistyczne:

- liczenie sylab, liter, głosek w wyrazach – gra Klasy,
- zabawy słowne – „Opisujemy ptaki, drzewa i grzyby”
- gry dramowe,

Ewaluacja innowacji

Metody badawcze:

- ankieta wśród uczniów,
- ankieta wśród rodziców,
- rozmowy z uczniami,
- obserwacja

Po zakończeniu innowacji zostanie sporządzony raport w formie prezentacji multimedialnej.