

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

„Strefa Gier Twórczych - Nauka przez ruch”

Autor innowacji: mgr Aurelia Plejewska

Osoby wdrażające innowację: nauczyciele klas I – III i nauczyciele świetlicy szkolnej

Termin wprowadzenia : styczeń 2023 r.

Miejsce realizacji: Zespół Szkolno – Przedszkolny nr 1 im. Bolesława Chrobrego w Kamieńcu Ząbkowickim

Rodzaj innowacji: metodyczno – organizacyjna

Wprowadzenie i uzasadnienie innowacji

Innowacja ta zainspirowała mnie, gdyż badania oparte na teorii inteligencji wielorakich Howarda Gardnera dowiodły, że wielu uczniów ma przewagę inteligencji motorycznej w sytuacjach uczenia się.

Innowacja ta oparta jest na zasadach "edukacji przez ruch", czyli systemu edukacji i terapii dzieci na poziomie edukacji wczesnoszkolnej. W innowacji zastosowano metodę i formę Doroty Dziemskiej.

Jest to system edukacji i terapii wykorzystujący naturalny i spontaniczny ruch ciała. Poprzez ruch człowiek może uruchomić swoje zmysły i poznać otaczający go świat. Rytm towarzyszący ćwiczeniom ułatwia wykorzystanie czynności, poprawia ogólną koordynację ruchową oraz wpływa na integrację narządów zmysłów. Ten naprzemienny ruch poprawia funkcjonowanie obu półkul mózgowych i daje możliwość lepszego odbierania i interpretowania bodźców do wiedzy.

Edukacja przez ruch wykorzystuje trzy podstawowe formy aktywności dzieci

- Ruch - usprawnianie określonych funkcji fizycznych (np. skakanie, tupanie, bieganie).
- Zabawa - polega na wykonywaniu pewnych czynności fizycznych, takich jak bieganie, skakanie, rzucanie piłki do celu itp.
- Gry - składają się z kilku ćwiczeń podlegających określonym regułom (np. ograniczony czas trwania). Każde zajęcia składają się z ćwiczeń wykonywanych przy optymalnych ruchach ciała.

Zgodnie z tą innowacją zajęcia będą się odbywać na terenie szkoły z wykorzystaniem paneli edukacyjnych i gier planszowych na świeżym powietrzu.















Opis innowacji

Na etapie wczesnoszkolnym wszyscy uczniowie potrzebują wsparcia, aby zrealizować swój potencjał. Dziecko zaniedbane nie zawsze jest w stanie wybrać właściwą drogę swojego rozwoju, dlatego ważne jest stworzenie odpowiednich warunków do twórczych zachowań, samodzielności, ciekawości poznawczej i otwartości na wiedzę.

"Słyszałem i zapomniałem.

Widziałem i pamiętałem.

Zrobiłem to i zrozumiałem".

Konfucjusz

„**Strefa Gier Twórczych - Nauka przez ruch**” została opracowana zgodnie z obowiązującą podstawą programową kształcenia ogólnego, która zawiera treści z zakresu wychowania fizycznego, matematyki oraz edukacji przyrodniczej i społecznej.

Skierowana jest do dzieci ze szkół podstawowych biorących udział w zajęciach edukacyjnych, oddziałów przedszkolnych oraz wszystkich, którzy nudzą się podczas przerw między zajęciami.

Pomysł polega na wykorzystaniu paneli edukacyjnych i znanych gier planszowych, które zostały przeniesione na większą skalę i angażują uczniów do wspólnej gry.

Podczas zabawy można wykorzystać następujące gry: "Są to "Duża i mała klasa", "Naśladuj mnie", "Chińczyk", "Zegar", "Biedronka", "Ślimak", "Kompas", "Wąż"
Oraz panele edukacyjne. Liczydło, Zegar, Kółko Krzyżyk, Ptaki, Grzyby i Drzewa.

Gry planszowe na świeżym powietrzu stymulują fizyczną i intelektualną zabawę na świeżym powietrzu.

Jaskrawe kolory, różnorodność kształtów i form poszczególnych zabaw wpływają na rozwój intelektualny dzieci. Poprzez zabawę dzieci uczą się rozpoznawać kształty, kolory, alfabet i działania matematyczne. Ponadto uczą się odczytywania godziny na zegarze, komunikowania się, przestrzegania reguł społecznych, wskazywania kierunków świata, a przede wszystkim sprzyjają prawidłowemu rozwojowi fizycznemu.

Plenerowa gra planszowa uczy również zachowań proekologicznych, ponieważ nakrętki od butelek mogą służyć jako lotki, kapsle i plastikowe butelki wypełnione piaskiem jako elementy.

Szkoła stworzyła już warunki do realizacji innowacji poprzez zakup tablic edukacyjnych i utworzenie dwóch zewnętrznych stref gier planszowych. Oferta gier i paneli będzie wzbogacana w miarę możliwości budżetowych. Powyższe czynniki wpływają na ogólny rozwój uczniów, przy czym przyswajaniu określonych treści towarzyszy przyjemność działania i przeżywania.

Cele główne

- Wspieranie ogólnego rozwoju uczniów poprzez naukę poprzez ruch i zabawę.
- Usprawnienie pracy w szkole.

Cele szczegółowe

- Promowanie aktywności fizycznej na świeżym powietrzu.
- Zapobieganie otyłości wśród uczniów.
- Poprawa i rozwój sprawności fizycznej
- Poznanie zasad gier terenowych
- Naucz się kontrolować emocje dotyczące wygranej i przegranej podczas gier.
- Przestrzegać zasad higieny.
- Rozwijanie aktywności twórczej uczniów i indywidualnych walorów intelektualnych.
- Aktywnie rozwijać rekreację jako sposób spędzania wolnego czasu. - Rozwijanie kreatywności uczniów.
- Kształtowanie zachowań ekologicznych.
- Rozwijać prawidłowe relacje interpersonalne.
- Podkreślanie pracy zespołowej i wzajemnej odpowiedzialności.
- Rozwijanie kompetencji w zakresie matematyki, nauk przyrodniczych i języka polskiego.
- Motywowanie do zdobywania wiedzy.
- Rozwijanie umiejętności twórczego myślenia i wnioskowania.
- Uczestniczyć we wspólnej pracy dorosłych.
- Rozwijanie cech ludzkich takich jak odpowiedzialność, odwaga i uczciwość.
- Zwiększenie poczucia własnej wartości i pewności siebie uczniów.

Spodziewane efekty

dla szkoły

- Wzbogacenie treści edukacyjnych w szkołach.
- Uatrakcyjnienie zajęć w świetlicy.
- Uatrakcyjnienie przerw między lekcjami.
- Stworzenie dzieciom i rodzicom pozytywnego wizerunku szkoły.
- promocja szkoły

dla uczniów

- Sensowne wykorzystanie czasu.
- Zrozumienie potrzeby aktywności fizycznej na świeżym powietrzu.
- Satysfakcja płynąca z sukcesu.
- Umiejętność współpracy w grupie.
- Branie odpowiedzialności za siebie i za pracę 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 „Naśladuj 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.