

Szkoła Podstawowa im. Kornela Makuszyńskiego w Łąncuchowie

Innowacja pedagogiczna metodyczno – organizacyjna

„AKTYWNE PRZERWY”

do realizacji na lata 2018-2021



ŁĄNCUCHÓW 2018

INNOWACJA PEDAGOGICZNA „AKTYWNE PRZERWY”

Autorzy innowacji: Marta Wawrzycka, Katarzyna Kondracka, Anna Obara,
Iwona Szuplewska, Katarzyna Hanc

Osoby wdrażające innowacje: nauczyciele klas I -VIII, nauczyciele świetlicy szkolnej,

Termin wprowadzenia i czas trwania innowacji: listopad 2018 r. - czerwiec 2021 r.

Miejsce realizacji: Szkoła Podstawowa im. Kornela Makuszyńskiego w Łąncuchowie

Rodzaj innowacji: metodyczno-organizacyjna

Wstęp i uzasadnienie potrzeby wprowadzenia innowacji

Myśl o realizacji innowacji pedagogicznej w szkole powstała w wyniku obserwacji uczniów w trakcie przerw oraz rozmów z uczniami, przedstawicielami Samorządu Uczniowskiego, Dyrektorem Szkoły i nauczycielami.

Uczniowie zgłosili chęć twórczego spędzania czasu na przerwach. Radość, którą wnoszą zajęcia muzyczne w życie dzieci była też inspiracją do podjęcia nowych działań, które zapewnią dzieciom warunki wszechstronnego rozwoju. Uczniowie będą mogli samodzielnie przygotowywać repertuar na rozśpiewane i roztańczone przerwy, wykorzystując do tego technologię informacyjną. Będą mieli również możliwość zaspokajania naturalnej potrzeby ruchu poprzez wykorzystywanie gier korytarzowych znajdujących się na terenie szkoły.

Realizując innowację postaramy się stwarzać takie sytuacje, aby każde dziecko mogło wykorzystać swój potencjał rozwojowy. Zależy nam na integracji uczniów pełnosprawnych z uczniami z niepełnosprawnością.

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

Opis innowacji

Innowacja "Aktywne przerwy" została opracowana zgodnie z obowiązującą podstawą programową kształcenia ogólnego.

Przeznaczona jest dla uczniów naszej szkoły, którzy chcą aktywnie spędzać przerwy międzylekcyjnej zachęcać innych uczniów do tego.

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

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

Żywe kolory, różnorodność kształtów i form poszczególnych gier wpływa na intelektualny rozwój uczniów. Uczą one przez zabawę i dbają o prawidłowy rozwój fizyczny, uczą również zachowań proekologicznych oraz integrują uczniów naszej szkoły.

Cele główne:

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

Cele szczegółowe:

- popularyzowanie aktywności ruchowej ,
- zapobieganie otyłości wśród uczniów,
- rozwijanie i doskonalenie sprawności ruchowej,
- poznanie zasad niektórych gier ,
- nauka radzenia sobie z emocjami podczas wygranej i przegranej w czasie zabawy,
- wdrażanie zasad higieny osobistej,
- 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 szkolnych,
- motywowanie do zdobywania wiedzy poprzez zabawę,
- rozwijanie zdolności twórczego myślenia,
- angażowanie dorosłych do wspólnej zabawy,
- kształtowanie takich cech osobowości jak: tolerancja, empatia, odpowiedzialność, odwaga, sprawiedliwość itp.
- rozwijanie u uczniów poczucia własnej wartości oraz wiary we własne siły.

Spodziewane efekty:▪ dla szkoły:

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

▪ dla uczniów:

- pożyteczne, aktywne i kreatywne spędzanie czasu,
- zrozumienie potrzeby ruchu,
- satysfakcja z odniesionych sukcesów,
- umiejętność współpracy w grupie,
- odpowiedzialność za siebie i grupę.

Ewaluacja innowacji:

Metody badawcze:

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

Po zakończeniu innowacji zostanie sporządzony raport w formie prezentacji multimedialnej, która zostanie umieszczona na stronie szkoły oraz przedstawiona rodzicom na zebraniu.