

Opis innowacji pedagogicznej w Publicznym Przedszkolu w Rozdrażewie

"Akademia Wyobraźni"

"W każdej psychice wyobraźnia musi się silnie rozwinąć, by z kolei umysł mógł się doskonalić, bo dzięki wyobraźni myśl uczy się sięgać daleko i wnikać w rzeczywistość, dla bezpośredniej aktywności niedostępną. Czego w danej chwili nie można uczynić, o tym zawsze można pomyśleć, a to czego nie można bezpośrednio doświadczyć, to można sobie wyobrazić i nad tym można się zastanowić..."

Stefan Szuman

Podstawa prawna:

- Ustawa z 7 września 1991 r. o systemie oświaty (Dz. U. z 2004 r. Nr 256, poz. 2572 z późn. zm.)
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z 9 kwietnia 2002 r. w sprawie warunków prowadzenia działalności innowacyjnej i eksperymentalnej przez publiczne szkoły i placówki (Dz. U. z 2002 r. Nr 56, poz. 506, z późn. zm.)

WSTĘP I UZASADNIENIE WPROWADZENIA INNOWACJI

Wiek przedszkolny to szczególny okres w życiu dziecka, o silnie naznaczonej aktywności poznawczej wyrażającej się potrzebą wrażeń zmysłowych, emocjonalnych i intelektualnych.

Dziecko w tym okresie rozwojowym jest chłonne i podatne na oddziaływania wychowawcze. To moment pobudzania procesów rozwojowych, do optymalnej aktywizacji dzieci przez wykorzystanie ich własnej inicjatywy, zainteresowań, zaciekawień i potrzeb.

U podstaw takich zabaw leży naturalna dla tego okresu rozwojowego skłonność do fantazji, do eksperymentowania, podejmowania niekonwencjonalnych rozwiązań, jakie dyktuje im dziecięca pomysłowość.

Naturalną cechą dziecka jest ciekawość, a także potrzeba zadawania pytań, chęć poznawania otaczającego świata i dowiadywania się nowych, interesujących rzeczy. Realizacja tej innowacji zaspokoi te potrzeby oraz zachęci do myślenia, porównywania, opowiadania, uruchomi wyobraźnię, pobudzi wyobraźnię oraz kreatywność. Zachęci do samodzielnych działań, samodzielnego oceniania zachowań innych i własnych oraz da możliwość zabawy z użyciem ciastoliny play-doh. Działaniom plastycznym towarzyszyć będzie uczenie się bycia przyjacielem, odkrywanie jak być dobrym, lojalnym, uczciwym, szczodrym i uśmiechniętym. Cykl zajęć opartych na opowiadaniach, scenkach sytuacyjnych oraz działaniach plastycznych pozwoli wprowadzić te pojęcia, nauczyć dzieci odróżniania dobrych i złych zachowań; kłamstwa od prawdy; dzielenia i pomagania innym w potrzebie; rozpoznawania różnych stanów emocjonalnych.

Z tymi uczuciami dzieci i dorośli również mają dziś ogromne problemy.

Kucykowe naklejki życzliwości wprowadzone w każdej grupie będą przypominały dzieciom o dobrych manierach, oraz o tym, by pomagać innym, nie tylko w przedszkolu ale również w domu. Działania te mają na celu zaangażowanie również rodziców, którym przecież najbardziej zależy na wychowaniu szczęśliwych, wrażliwych, empatycznych i kreatywnych dzieci.

Tytuł innowacji : "Akademia Wyobraźni"

Autorzy innowacji: mgr Danuta Bała, mgr Anna Kukfisz, mgr Małgorzata Wódczyńska.

Typ innowacji: innowacja metodyczno-organizacyjna

Miejsce realizacji: Publiczne Przedszkole w Rozdrażewie

Zasięg: Innowacją pedagogiczną objęci będą wszyscy wychowankowie przedszkola w IV grupach wiekowych.

Czas realizacji: Działania innowacyjne prowadzone będą, co najmniej jeden raz w miesiącu w każdym z oddziałów przedszkola przez cały rok (24.10 2016 – 02.06.2017) .

W przypadku dużego zainteresowania kontynuowane w kolejnych latach.

Koszty i źródła realizacji: Przedszkole zapewnia odpowiednie warunki lokalowe i organizacyjne niezbędne do realizacji planowanych działań innowacyjnych. Ponadto otrzyma od zespołu autorskiego Ogólnopolskiego Programu Edukacyjnego – Akademia Wyobraźni – Play Doh bezpłatny pakiet materiałów edukacyjnych, który umożliwi prowadzenie z dziećmi warsztatów rozwijających w nich zdolności plastyczne i wyobraźnię.

Sposób realizacji innowacji pedagogicznej

Innowacja oparta jest na Ogólnopolskim Programie Edukacyjnym – Akademia Wyobraźni – Play Doh.

Innowacja realizowana będzie w przedszkolu we wszystkich grupach wiekowych. Innowacyjność metodyczno - organizacyjna polegać będzie na wprowadzeniu nowoczesnych metod zabawowych i twórczych w przedszkolu z wykorzystaniem ciastoliny. Na wykorzystaniu do zajęć i zabaw bezpłatnych materiałów edukacyjnych w ramach Ogólnopolskiego Programu Edukacyjnego Akademia Wyobraźni – Play Doh oraz wzięciu udziału w proponowanych przez akademię konkursach plastycznych . Każda grupa ponadto

będzie realizowała przy okazji naukę o wartościach stosując tabelę sprawności. Nauczyciele zaproponują rodzicom by kontynuowali tę naukę w domu wyznaczając pociechom drobne zadania związane z wartościami, których uczą się w przedszkolu, a ich postępy zaznaczali kółkiem na tabeli.

Nauczyciel w każdej grupie przedszkolnej pełni rolę moderatora, kieruje aktywnością dziecięcą, zaspokaja ich naturalne potrzeby poznawcze, ciekawość. Tworzy sprzyjające warunki wspólnej i zgodnej twórczej zabawy oraz warunki do nauki przez odkrywanie, doświadczanie oraz przeżywanie dla wszystkich dzieci o zróżnicowanych możliwościach fizycznych i intelektualnych. Działania innowacyjne realizowane będą w czasie zalecanym w podstawie programowej wychowania przedszkolnego - "dwie piąte czasu nauczyciel może dowolnie zagospodarować". W naszym przedszkolu ten czas będzie wykorzystany na wdrożenie działań innowacyjnych.

Cele ogólne innowacji:

- - Pobudzenie wyobraźni i kreatywności oraz czerpanie radości z zabawy z użyciem ciastoliny play-doh.
- - Połączenie zajęć plastycznych z uczeniem życzliwości, dobrych manier i właściwych sposobów zachowania.
- - Zachęcenie do samodzielnych działań, samodzielnego oceniania zachowań innych i własnych.

Cele szczegółowe:

- rozwijanie wyobraźni, spostrzegawczości, twórczości i kreatywności;
- poszerzanie wiedzy, poznanie nowych pojęć;
- umiejętność wytwarzania drobnych elementów z ciastoliny
- umiejętne korzystanie z przyborów edukacyjnych takich jak: ciastolina i inny materiał plastyczny;
- rozwijanie sprawności manualnych;
- odkrywanie zewnętrznego świata, a także własnych emocji;
- uczenie radzenia sobie z własnymi emocjami; nazywania ich i właściwego rozładowywania;

- doskonalenie współpracy z rodzicami- dążenie do częstszych kontaktów w sprawie zachowań dzieci; zachęcanie do kontynuowania w domu pracy nad rozwijaniem kreatywności, pomysłowości, zdolności plastycznych, uczeniem zasad zachowania się w społeczeństwie.
- czerpanie przez dziecko radości z efektów pracy, docenianie wysiłku innych;
- uczenie dzieci umiejętności oceniania zachowań własnych i innych oraz wyciągania wniosków

TREŚCI DYDAKTYCZNE

Innowacja obejmować będzie następujące obszary:

Obszar 1) kształtowanie umiejętności społecznych dzieci: porozumiewania

się z dziećmi i dorosłymi, zgodne funkcjonowanie w zabawie

i sytuacjach zadaniowych.

Obszar 2) kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych

i kulturalnych. Wdrażanie dzieci do utrzymania ładu i porządku.

Obszar 3) Wspomaganie rozwoju mowy oraz innych umiejętności

komunikacyjnych dzieci.

Obszar 4) Wspieranie dzieci w rozwoju czynności intelektualnych, które stosują

w poznawaniu i rozumieniu siebie i swojego otoczenia.

Obszar 9) Wychowanie przez sztukę- różne formy plastyczne.

Obszar 10) Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie zainteresowań technicznych.

Obszar 14) Tworzenie warunków do doświadczeń językowych

i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka

Obszar 15) Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne.

Przewidywane osiągnięcia/efekty

Dzieci uczestniczące w innowacji osiągną zasób cech i umiejętności:

- ❖ czerpanie i okazywanie radości i kreatywności w podejmowanych działaniach plastycznych z użyciem ciastoliny;
- ❖ właściwe relacje z rówieśnikami; zdrowa rywalizacja;
- ❖ umiejętność bycia przyjacielem, kolegą; odróżniania kłamstwa od prawdy; dobra od zła; zachowań pozytywnych od negatywnych

Ponadto:

- ❖ wyobraźnię, fantazję i ciekawość badawczą;
- ❖ radość z możliwości eksperymentowania i działania;
- ❖ wiedza, informacje o tematyce bliskiej i dalekiej;
- ❖ ciekawość świata, umiejętność poszukiwania odpowiedzi na mądre i ciekawe pytania społeczne, przyrodnicze, kulturowe i techniczne;
- ❖ umiejętność porównywania, myślenia, opowiadania;
- ❖ umiejętność pozawerbalnego porozumiewania się z innymi;
- ❖ umiejętność rozpoznawania stanów emocjonalnych i radzenia sobie z nimi

Rodzice - zaangażują się we współpracę z przedszkolem i działalność dziecka- poczują się współorganizatorami innowacji- działań, oraz:

- ❖ będą służyć pomocą w uczeniu dzieci określonych wartości np. dobroć, szczodrość, przyjaźń;
- ❖ odczują satysfakcję z postępów dziecka, z jego rozwoju;
- ❖ zdobędą doświadczenie w zakresie uczenia dzieci systemu wartości, rozmawiania o nich z dziećmi

Nauczyciele zdobędą:

- ❖ umiejętność stosowania nowoczesnych metod zabawowych- twórczych z elementami odkrywania, eksperymentowania, obserwowania, doświadczania, nowatorskich rozwiązań innowacyjnych;
- ❖ umiejętność planowania nowoczesnych metod i form pracy oraz umiejętność wykorzystania nowych środków dydaktycznych;
- ❖ wzrost doświadczenia w zakresie monitorowania i ewaluowania efektów innowacji.
- ❖ umiejętność wykorzystania dostępnych środków dydaktycznych oraz propozycji Ogólnopolskiego programu edukacyjnego Akademii Wyobraźni i dostosowania ich do warunków przedszkola

Przedszkole:

- ❖ wzbogaci ofertę zajęć w nowe pomysły;
- ❖ nawiąże ściślejszą współpracę z rodzicami oraz Akademią Wyobraźni Play Doh;
- ❖ otrzyma darmowe materiały plastyczne oraz pomoce edukacyjne do realizacji zadań.

PROCEDURA OSIĄGANIA CELÓW:

W pracy z dzieckiem podstawową formą działalności będzie odkrywanie przez zabawę twórczą. To poprzez zabawę twórczą w naturalny sposób dzieci poznają otaczającą je rzeczywistość, poznają słabe i mocne strony, a także prawa rządzące w grupie rówieśniczej. Twórcze działanie jest najlepszym sposobem do zaspokojenia potrzeb małego dziecka. Dlatego też celem podstawowym będzie wdrożenie naszych wychowanków do odważnego podejmowania działań, które rozbudzą w nich twórczą, kreatywną i badawczą postawę.

ORGANIZACJA PRACY:

Metody: zabawowo-twórcza, zadaniowa, projektów, projektowania sytuacji edukacyjnych, warsztatowa, udział w konkursach, burza mózgów,

Formy: indywidualna, grupowa, zbiorowa, zespołowa.

Środki dydaktyczne: tablica sprawności; bajki: „Urodzinowe przyjęcie”, „Niezwykłe miasteczko”, „Niezwykła pisanka”, „Urodzinowy dzień kreatywności”, „Wymarzone pojazdy” „Bożonarodzeniowa szopka” „Ulubione potrawy” ,utwory muzyczne, materiał plastyczno-konstrukcyjny np. kolorowe gazety, kolorowy papier, kolorowe worki na śmieci, jabłka, flamastry, kredki, klocki, krzesła, krepina, kleje, nożyczki, ciastolina, ołówki, bibuła, farby; materiały edukacyjne w ramach „Akademii Przyjaźni My Little Pony”, chusta animacyjna...

Program innowacyjny w roku szkolnym 2016/2017

MIESIĄC	TEMAT
PAŹDZIERNIK	Urodzinowy Dzień Kreatywności -poznanie tradycji urodzinowych -poznawanie własnych możliwości i umiejętności manualnych -udział w konkursie plastycznym „Wymarzone pojazdy”
LISTOPAD	Ciastolinowe miasteczko -umiejętność rozpoznawania i wytwarzania drobnych elementów miasta z ciastoliny Magia przyjaźni -zapoznanie z bohaterami krainy kucyków -wprowadzenie pojęcia przyjaźni i jej podstawowych zasad
GRUDZIEŃ	Bożonarodzeniowa szopka -poznanie tradycji bożonarodzeniowych

	-nabywanie umiejętności lepienia z ciastoliny -udział w konkursie plastycznym „Ulubiona potrawa” Uczciwość -wprowadzenie pojęcia uczciwości- czym jest, jakie ma znaczenie i dlaczego jest taka ważna -poznanie przyczyn dla których nie należy kłamać -rozwijanie umiejętności rozróżniania kłamstwa od prawdy
STYCZEŃ	Ulubione potrawy -zabawy z łączeniem kolorów i dopasowywaniem barw -poznanie różnych potraw, rozmowy na temat ulubionych potraw -rozwijanie umiejętności lepienia Dobroć -wprowadzenie pojęcia dobroci i łagodności -poznanie przyczyn dla których warto być miłym i dobrym -rozwijanie odróżniania zachowań pozytywnych i negatywnych
LUTY	Orkiestra muzyczna -poznanie instrumentów muzycznych -umiejętność odtwarzania ich kształtów -nabywanie umiejętności współpracy w grupie
MARZEC	Zwierzęta i pierwsze oznaki wiosny -pobudzenie wrażliwości dzieci na piękno przyrody -wzbogacanie doświadczeń plastycznych -wzbogacanie słownika o nowe pojęcia; tworzenie rymowanek Śmiech -uświadczenie sobie, że w codziennym życiu towarzyszą nam zarówno radość jak i smutek -nabycie umiejętności rozpoznawania różnych stanów emocjonalnych

KWIECIEŃ	Wielkanocny Zajątek -poznanie tradycji wielkanocnych i rozwijanie umiejętności lepienia zwierząt z ciastoliny -wzmacnianie więzi rodzinnych Lojalność -wprowadzenie pojęcia lojalności- czy jest i dlaczego jest ważna -poznanie przyczyn dla których warto być lojalnym wobec przyjaciół
MAJ	Dzień Mamy -umiejętność tworzenia liter z ciastoliny - rozwijanie wyobraźni przy tworzeniu laurki dla mamy Szczodrość -wprowadzenie pojęcia szczodrości- czym jest i dlaczego jest ważna -rozwijanie umiejętności dzielenia się i pomagania innym w potrzebie
CZERWIEC	Dzień Dziecka -zapoznanie dzieci z innymi kulturami, w których dzieci mają inny kolor skóry, inne warunki życia oraz inaczej są wychowywane - rozwijanie wyobraźni, ciekawości świata. Ewaluacja podjętych działań –ankieta dla rodziców i rozmowa kierowana z dyrektorem placówki..

EWALUACJA

Badanie przydatności realizowanej innowacji będzie przybierało formę ewaluacji bieżącej. Nauczyciele będą prowadzili bezpośrednią obserwację zachowań dzieci, preferowaną formę aktywności, zaangażowanie dzieci. Analizie podlegać będzie kreatywność dzieci przy realizacji działań innowacyjnych przejawiająca się w oryginalności pomysłów oraz wyniki uzyskane w tabeli sprawności. Nauczyciele będą rejestrowali wyniki i spostrzeżenia z obserwacji. Ponadto w zakresie ewaluacji zaplanowano udział w konkursach ogłaszanych przez Play Doh, wykonanie albumu z przeprowadzonych działań innowacyjnych,

przeprowadzenie ankiety dla rodziców (załącznik nr 1), rozmowy kierowanej z dyrektorem (załącznik nr 2).

Załącznik nr 1

ANKIETA DLA RODZICÓW (anonimowa)

Prosimy o wypełnienie ankiety, która posłuży nam do podsumowania innowacji pedagogicznej "Akademia Wyobraźni" prowadzonej w Publicznym Przedszkolu w Rozdrażewie. Prosimy o zaznaczenie właściwej odpowiedzi.

1. Czy zapoznano Państwa z założeniami innowacji pedagogicznej "Akademia Wyobraźni"?
 - a. TAK
 - b. NIE
2. Czy zwiększyło się zainteresowanie Państwa dzieci działalnością plastyczną?
 - a. TAK
 - b. NIE
3. Czy Państwa dzieci chętnie uczestniczyły w prowadzonej innowacji?
 - a. TAK
 - b. NIE
4. Czy Państwo oczekujecie kontynuacji innowacji pedagogicznej w następnych latach?
 - a. TAK
 - b. NIE

DZIĘKUJEMY

Załącznik nr 2

KWESTIONARIUSZ ROZMOWY KIEROWANEJ Z DYREKTOREM

Prosimy o udzielenie odpowiedzi, które posłużą nam do podsumowania innowacji pedagogicznej "Akademia Wyobraźni" prowadzonej w Publicznym Przedszkolu w Rozdrażewie. Prosimy o zaznaczenie właściwej odpowiedzi.

1. Czy wdrożona innowacja pedagogiczna przyniosła oczekiwane rezultaty w zakresie podniesienia jakości pracy przedszkola?
 - a. TAK
 - b. NIE
2. Czy wdrożona innowacja pedagogiczna wpłynęła na umiejętności dzieci?
 - a. TAK
 - b. NIE
3. Czy Pani zdaniem dzieci chętnie uczestniczyły w prowadzonej innowacji?
 - a. TAK
 - b. NIE
4. Czy wdrożona innowacja wpłynęła na podniesienie umiejętności nauczyciela w zakresie planowania, stosowania nowatorskich rozwiązań oraz ewaluowania prowadzonych działań?
 - a. TAK
 - b. NIE
5. Czy oczekuje Pani kontynuacji innowacji pedagogicznej w następnych latach?
 - a. TAK
 - b. NIE

DZIĘKUJEMY

Załącznik nr 3

Przykładowy scenariusz zajęć

Temat: Magia przyjaźni- zapoznanie z głównymi bohaterami krainy kucyków.

Wprowadzenie pojęcia przyjaźni i jej podstawowych zasad.

Cele szczegółowe:

- wie, co znaczy być przyjacielem
- współpracuje w małej grupie
- potrafi uważnie słuchać i obserwować
- uczy się jak pomagać innym, szuka sposobów rozwiązania problemów
- wzbogaca zasób wiedzy i słownictwa wokół tematu przyjaźni
- uczy się pozawerbalnego przekazywania informacji oraz stanów emocjonalnych
- ćwiczy sprawność manualną oraz wyobraźnię
- ocenia zachowanie, a nie osobę
- kształtuje koordynację słuchowo- wzrokowo- ruchową
- rozwija świadomość własnego ciała;
- uczy się planowania działań plastycznych, samodzielności
- rozwija zaufanie do drugiej osoby np. do współpracującego z nim dziecka

Środki dydaktyczne:

Tablica sprawności, materiały plastyczne (arkusze białego papieru, kolorowe gazety, papier kolorowy, kleje, kredki, nożyczki, ilustracje do opowiadania)

Metody: praktycznego działania; przekładu tekstu na ruch, gest, mimikę; oglądowa;

Formy: indywidualna i grupowa

Przebieg zajęć:

1. Poznajemy kucyki- nauczyciel wprowadza do opowiadania o kucykach My Little Pony opowiadając o krainie Equestrii i jej 6 mieszkańcach- kucykach. Nauczyciel mówi „Posłuchajcie więc, co wydarzyło się pewnego dnia, gdy kucyki zmieniły się znaczkami....”

Nauczycielka czyta dzieciom krótkie opowiadanie ilustrując je na tablicy

2. Nauczycielka nawiązując do opowiadania mówi- od tej pory będziemy towarzyszyć kucykom w ich przygodach. Tak jak one nauczymy się wiele na temat przyjaźni. Będziemy zdobywać różne sprawności, wykonując specjalne zadania. Wszystkie zdobyte sprawności zaznaczymy na naszej tablicy. Znajdują się na niej imiona i nazwiska każdego z was. Te sprawności to: przyjaźń, uczciwość, szczodrość, śmiech i lojalność. Postarajcie się, by nasza grupa zdobyła ich jak najwięcej.

Prezentacja tablicy sprawności.

3. Wzajemna pomoc- zabawa ruchowa (dzieci parami spacerują po Sali; na hasło nauczyciela zatrzymują się i na zmianę udają np. gestem, scenką, mimiką, że wykonują jej polecenie:

- Pinkie Pie nie nadąza ze zrywaniem jabłek- pomóżcie jej sprawnie wykonać pracę, by mogła odzyskać swój znaczek
- Applejack nie radzi sobie z uszyciem sukienki. Pomóżcie jej przygotować wspaniałą kreację, a jej znaczek wróci na swoje miejsce
- Nad miasteczkiem zebrały się czarne chmury. Pomóżcie je odgonić, a znów będzie mogła zająć się tym, co lubi najbardziej.
- Głodne zwierzęta nie słuchają Rainbow Dash. Pomóż jej je nakarmić, a odzyskała znaczek
- Pomóż Fluttershy rozśmieszyć smutne kucyki, a znów będzie mogła wrócić do opieki nad nimi.

4. Zasady przyjaźni- dzieci siedzą w kole. Nauczyciel mówi: *kucyki nauczyły się, że prawdziwi przyjaciele chętnie pomagają sobie nawzajem. A jakie inne cechy powinien posiadać dobry przyjaciel?*

Dzieci próbują odpowiedzieć samodzielnie. Następnie wspólnie z nauczycielem uczą się prostej rymowanki:

Przyjaciel nie bywa zazdrosny, złośliwy

I zawsze z ochotą w potrzebie pomoże.

Pożyczy ci rzeczy, pocieszy, gdyś smutny

I wie, że przyjaciel okłamać nie może.

5. Czas na zadanie- Idealny przyjaciel

Nauczyciel mówi- *dziś zdobywamy sprawność Przyjaźni.*

Rozdaje dzieciom materiały plastyczne. Zadaniem dzieci jest stworzenie postaci idealnego przyjaciela- takiego jakiego mają, bądź takiego, jakiego chciałyby mieć. Po zakończeniu dzieci siadają w kole i po kolei pokazują swoje prace. Podają też imię stworzonej przez siebie postaci (prawdziwe lub wymyślone). Starają się przy tym wymieniać jak najwięcej cech idealnego przyjaciela. Dzieci które wykonają zadanie otrzymują sprawność Przyjaźni, a nauczyciel zaznacza ten fakt na Tablicy Sprawności.