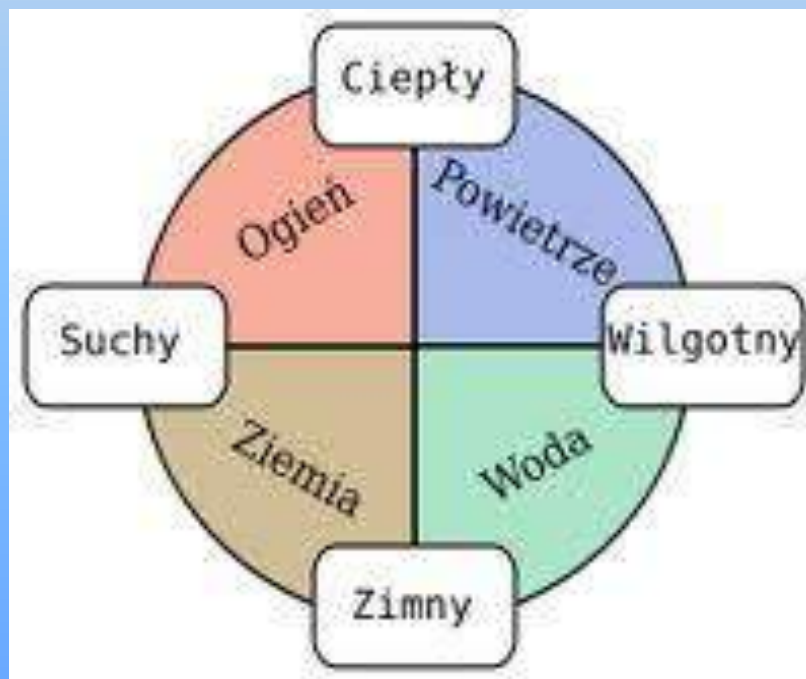


Podsumowanie realizacji Innowacji pedagogicznej „Cztery żywioły” – programu rozwijającego kreatywność dziecka

Autor: Małgorzata Mierzyńska

Program był realizowany w klasie III C w roku szkolnym 2015/2016.



CELE OGÓLNE INNOWACJI

- Rozbudzenie zainteresowania czterema żywiołami – Ziemią, Wodą, Ogniem i Powietrzem.
- Twórcze i kreatywne integrowanie wiedzy z różnych dziedzin.
- Kształtowanie otwartości na poznawanie świata.
- Rozwijanie postaw i zachowań proekologicznych.
- Zapewnienie dzieciom lepszych szans edukacyjnych poprzez wspieranie ich ciekawości, aktywności i samodzielności, a także kształtowanie tych wiadomości i umiejętności, które są ważne w edukacji szkolnej.

CELE SZCZEGÓŁOWE INNOWACJI:

W zakresie wiadomości:

- przybliżenie uczniom wiedzy o czterech żywiołach: Ziemi, Wodzie, Ogniu i Powietrzu,
- opisywanie warunków w różnych środowiskach,
- zapoznanie z życiem roślin i zwierząt w różnych ekosystemach,
- nazywanie składników pogody i zmian klimatycznych,
- przybliżenie osobliwości przyrodniczych,
- charakteryzowanie form ochrony przyrody w Polsce,
- odczytywanie danych z tekstów źródłowych, map, tabel, plansz, atlasów,
- wymienianie zagrożeń dla środowiska przyrodniczego ze strony człowieka,
- nazywanie żywiołów, mitycznych i magicznych istot,
- pisanie dłuższych wypowiedzi pisemnych,
- tworzenie zadań matematyczno – przyrodniczych,
- poznanie zasad tworzenia różnych rodzajów gier planszowych.

W zakresie umiejętności:

- analizowanie zjawisk atmosferycznych i przyrodniczych,
- posługiwanie się przewodnikami i kluczami przyrodniczymi do rozpoznawania roślin, zwierząt, gleb i skał,
- kształcenie umiejętności analizowania obserwowanych zjawisk,
- odkrywanie zależności występujących w środowisku,
- uczenie projektowania pracy badawczej,
- prowadzenie doświadczeń i eksperymentów,
- doskonalenie umiejętności prowadzenia obserwacji i pomiarów w terenie,
- wdrażanie do posługiwania się specjalistycznym sprzętem badawczym,
- samodzielne poszukiwanie informacji podczas realizacji projektów,
- redagowanie różnorodnych wypowiedzi pisemnych,
- tworzenie zadań matematyczno – przyrodniczych,
- przygotowywanie gier planszowych,
- rozwijanie wyobraźni twórczej i wrażliwości wielozmysłowej,
- kształcenie umiejętności zgodnej współpracy i wspólnej zabawy z rówieśnikami.

W zakresie wartości postaw i poglądów:

- rozwijanie pasji poznawania zjawisk przyrodniczych,
- rozbudzanie chęci zdobywania wiedzy,
- wdrażanie do właściwego zachowania się podczas zajęć terenowych,
- angażowanie dzieci do zabaw dydaktycznych w środowisku naturalnym,
- zachęcanie do dzielenia się swoimi spostrzeżeniami i szanowania poglądów innych,
- kształcenie umiejętności zgodnej współpracy i wspólnej zabawy z rówieśnikami,
- zrozumienie roli człowieka w środowisku przyrodniczym,
- rozbudzanie poczucia więzi z otaczającym światem przyrody,
- uwrażliwienie na właściwy sposób postępowania w kontakcie z żywiołem,
- zachęcanie do aktywnej ochrony środowiska naturalnego.

OŚRODKI TEMATYCZNE I ZREALIZOWANE DZIAŁANIA EDUKACYJNE

OGIEŃ

Podczas zajęć poświęconych ogniu uczniowie dowiedzieli się, czym jest i jak powstaje ogień? Poznali właściwości ognia, uczestniczyli w zabawach badawczych i eksperymentach z ogniem. Odbyły się zajęcia dotyczące ukazania różnic pomiędzy oświetleniem stosowanym dawniej i dziś. Dzieci pracowały z zestawami „Sekrety elektroniki” i montowały obwody elektryczne. Odbyło się spotkanie z ekspertami w dziedzinie ognia, czyli ze strażakami. Podczas wycieczki edukacyjnej do Straży Pożarnej uczniowie utrwalili wiedzę o konieczność zachowania ostrożności w posługiwaniu się ogniem, o zasadach zachowania się podczas pożaru oraz o skutkach pożaru. Realizacja programu poszerzyła również wiedzę z zakresu mitologii i magii. Dzieci malowały Salamandry, które są żywiołakami, czyli magicznymi istotami utworzonymi z ognia. Uczestnicy zajęć przygotowali również projekt o jaszczurkach. Kolejnym etapem zajęć było układanie „ognistych” opowiadań twórczych, w których ludzie, rośliny i zwierzęta szczęśliwie ratują swoją krainę przed pożarem. Ostatnim elementem pracy z omawianym żywiołem było przygotowanie gier planszowych. Uczniowie samodzielnie ustalali tematykę „Żywiołowych gier planszowych - Ogień”, opracowali instrukcje oraz wykonali plansze do swoich gier. Na zakończenie pracy z ogniem uczestnicy zajęć grali w swoje „żywiołowe” gry planszowe.

Eksperymenty z ogniem.



Spotkanie z ekspertami w dziedzinie ognia, czyli strażakami.



Montujemy obwody elektryczne.



Salamandry - żywiołaki, czyli magiczne istoty powstałe z ognia.



Przygotowujemy projekt o jaszczurkach.





Piszemy „ogniste” opowiadania twórcze.



Gramy w samodzielnie opracowane „Żywiotowe gry planszowe – Ogień”.



ZIEMIA

Podczas zajęć poświęconych ziemi uczniowie dowiedzieli się, co to jest skała macierzysta i profil glebowy, badali właściwości chemiczne gleby oraz przeprowadzali eksperymenty. Poznali rodzaje gleb, oznaczali mieszkańców gleby według klucza i obserwowali odłowione zwierzęta przez lupę. Odbiło się spotkanie z ekspertem. Dzieci uczestniczyły w zajęciach w Planetarium dotyczących *Ziemi w kosmosie*, gdzie poszerzyły swoje wiadomości o naszej planecie. Realizacja programu przybliżyła również wiedzę z zakresu mitologii i magii. Uczniowie wykonali Gnomy, które są żywiołakami, czyli magicznymi istotami utworzonymi z ziemi. Uczestnicy zajęć przygotowali również projekt pt. Skarby ukryte w Ziemi. Kolejnym etapem zajęć było układanie opowiadań twórczych, w których mieszkańcy gleby przeżywają pod ziemią różne przygody i znajdują skarby. Podczas zajęć dzieci układały zadania matematyczne, których treść dotyczyła pracy z mapami i planami różnych terenów, pomiarów odległości, mierzenia i obliczania obwodów, ważenia, zmniejszania lub zwiększania oraz porównywania. Ostatnim elementem pracy z omawianym żywiołem było przygotowanie gier planszowych. Uczniowie samodzielnie ustalali tematykę „Żywiołowych gier planszowych - Ziemia”, opracowali instrukcje oraz wykonali plansze do swoich gier. Na zakończenie pracy z ziemią uczestnicy zajęć grali w swoje „żywiołowe” gry planszowe.

Eksperymenty z ziemią.





Gnomy - żywiołaki, czyli magiczne istoty powstałe z ziemi.



Projekt „Skarby ukryte w Ziemi”.



Opowiadania twórcze, w których mieszkańcy gleby przeżywają pod ziemią różne przygody i znajdują skarby.



Gramy w samodzielnie opracowane „Żywiotowe gry planszowe – Ziemia”.



POWIETRZE

Podczas zajęć poświęconych powietrzu uczniowie dowiedzieli się, skąd się bierze i do czego jest potrzebne powietrze, badali jego właściwości i przeprowadzali eksperymenty. Oglądali prezentację multimedialną pt. Środki transportu, którymi podróżujemy w powietrzu i konstruowali pojazdy latające według własnego pomysłu. Dzieci budowały klasową stację meteorologiczną. Odbyło się spotkanie z ekspertem w Stacji Hydrologiczno-Meteorologicznej w Dajtkach. Uczniowie poznali najnowocześniejsze przyrządy znajdujące się w ogródku meteorologicznym. Dowiedzieli się także, jak opracowuje się prognozę pogody. W czasie zajęć dzieci projektowały na mapie Polski, Europy i Świata własne prognozy pogody i bawiły się w prezenterów pogody. Realizacja programu przybliżyła również wiedzę z zakresu mitologii i magii. Uczniowie wykonali techniką collage Sylfy, czyli żywiołaki utworzone z powietrza. Uczestnicy zajęć przygotowali również projekt dotyczący efektu cieplarnianego, kwaśnych deszczy, smogu i dbania o klimat. Kolejnym etapem zajęć było układanie opowiadań twórczych, w których akcja rozgrywa się w powietrzu i w różnych środkach transportu powietrznego. Podczas zajęć dzieci układały zadania matematyczno - przyrodnicze, których treść dotyczyła temperatury, ciśnienia powietrza, porównywania, pomiaru długości, szerokości i wysokości. Ostatnim elementem pracy z omawianym żywiołem było przygotowanie gier planszowych. Uczniowie samodzielnie ustalali tematykę „Żywiołowych gier planszowych - Powietrze”, opracowali instrukcje oraz wykonali plansze do swoich gier. Na zakończenie pracy z powietrzem uczestnicy zajęć grali w swoje „żywiołowe” gry planszowe.

Eksperymenty z powietrzem.



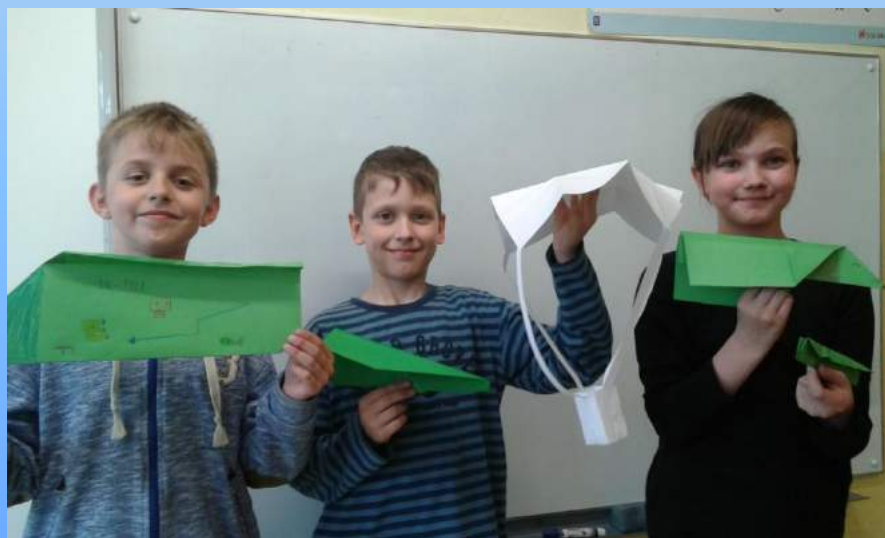
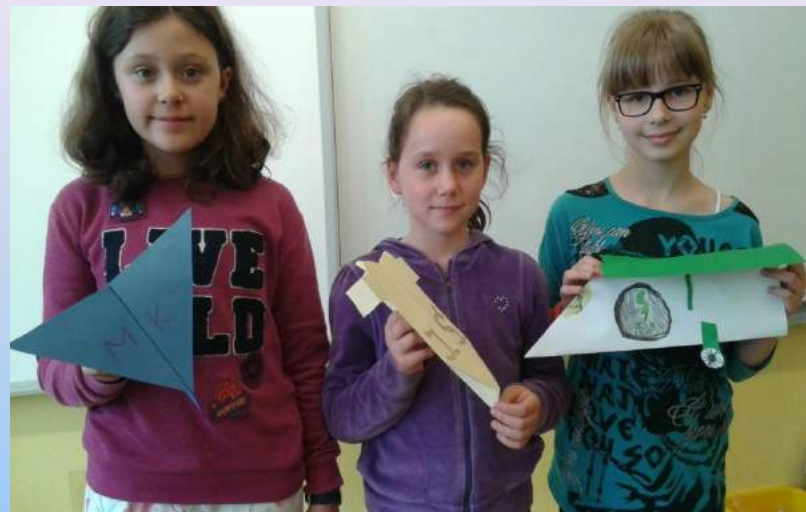
Samodzielnie wykonane barometry.



Spotkanie z ekspertem w Stacji Hydrologiczno-Meteorologicznej.



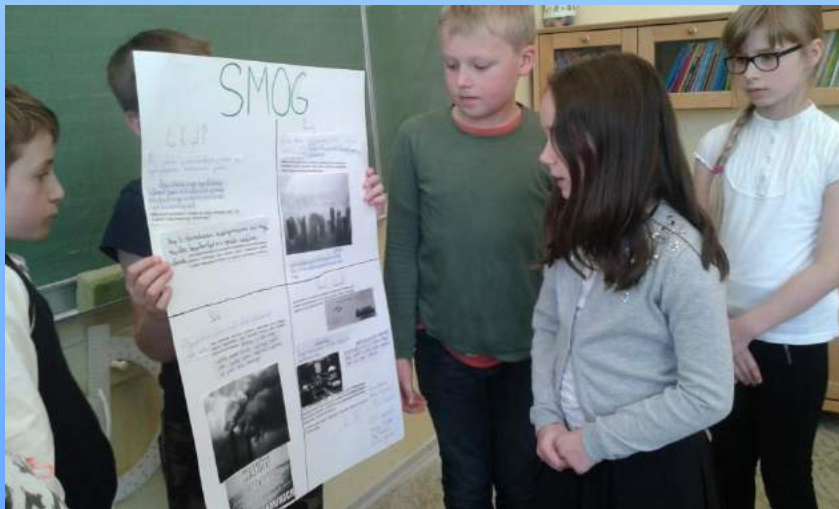
Budujemy pojazdy latające według własnego pomysłu.



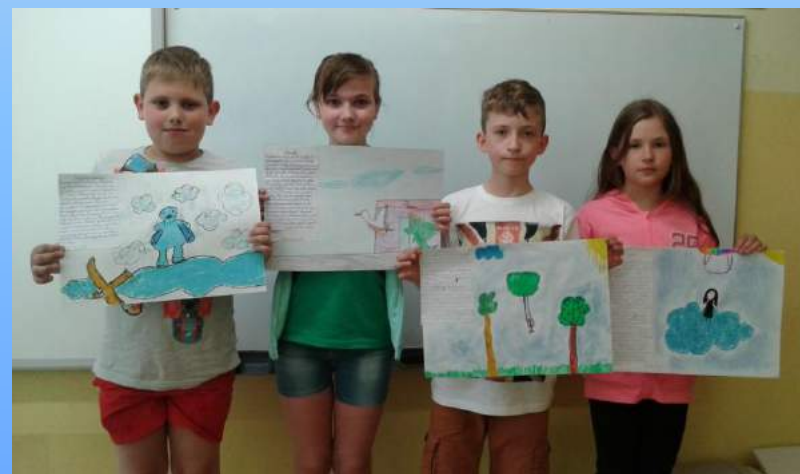
Sylfy - żywiołaki, czyli magiczne istoty powstałe z powietrza.



Projekt dotyczący efektu cieplarnianego, kwaśnych deszczy, smogu i dbania o klimat.



Opowiadania twórcze, których akcja rozgrywa się w powietrzu.



Gramy w samodzielnie opracowane „Żywiotowe gry planszowe – Powietrze”.



WODA

Podczas zajęć poświęconych wodzie uczniowie analizowali schemat krążenia wody w przyrodzie, omówili wodne zjawiska atmosferyczne i przyrodnicze oraz przeprowadzali eksperymenty. Badali odczyn, czystość, zapach i kolor wody. Dzieci poznały odnawialne źródła energii dotyczące energii wodnej. Uczestnicy zajęć zapoznali się ze sposobami racjonalnego i oszczędnego korzystania z wody. Omówione zostały zagrożenia dla wody wynikające z niszczycielskiej działalności ludzi. Dzieci uczestniczyły w spotkaniu z ekspertami w dziedzinie ochrony wód. Odbyła się wycieczka na Wydział Nauk o Środowisku UW-M, gdzie uczniowie poznali najnowocześniejsze technologie i biotechnologie w ochronie wód. Realizacja programu przybliżyła również wiedzę z zakresu mitologii i magii. Uczniowie malowali farbami akwarelowymi Rusałki, czyli żywiołaki utworzone z wody. Dzieci przygotowały także projekt dotyczący zbiorników wodnych: oceanu, morza, jeziora, rzeki i stawu. Kolejnym etapem zajęć było tworzenie komiksów *Podwodne przygody*, których bohaterami są rośliny i zwierzęta wodne. Podczas zajęć uczestnicy układali zadania matematyczno – przyrodnicze. Treść zadań dotyczyła pojemności, odmierzania płynów różnymi miarkami, porównywania i mierzenia temperatury. Ostatnim elementem pracy z omawianym żywiołem było przygotowanie gier planszowych. Uczniowie samodzielnie ustalali tematykę „Żywiołowych gier planszowych - Woda”, opracowali instrukcje oraz wykonali plansze do gier. Na zakończenie pracy z wodą uczestnicy zajęć grali w swoje „żywiołowe” gry.

Eksperymenty z wodą.



Spotkanie z ekspertami na Wydziale Nauk o Środowisku UW-M.

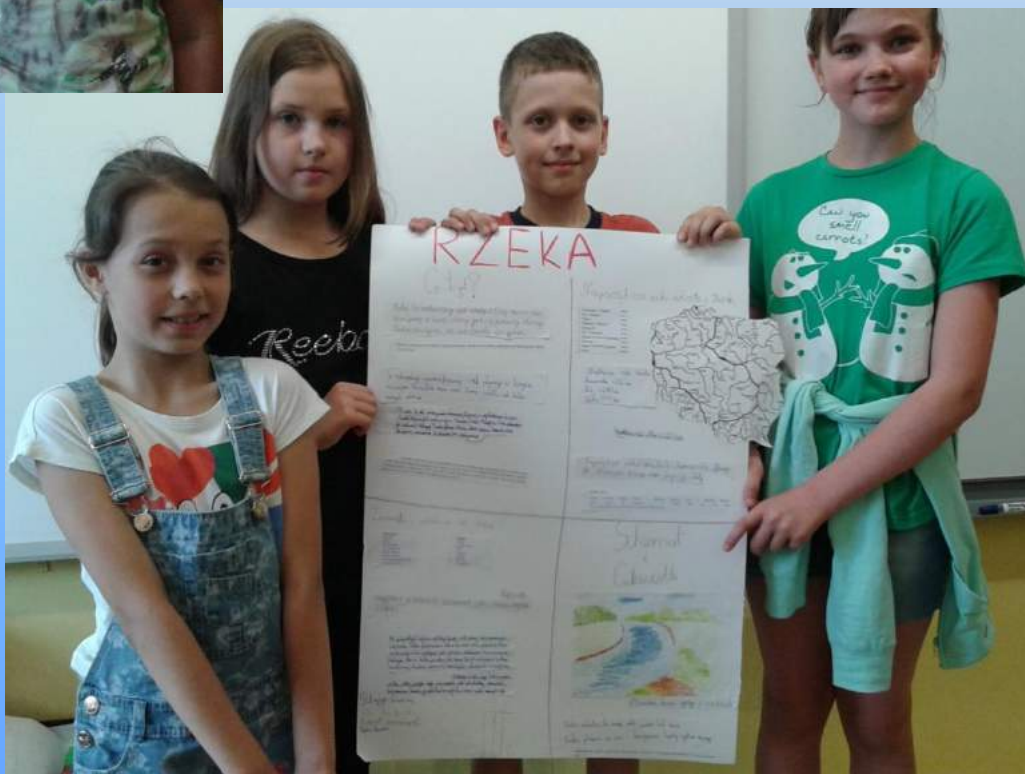


Rusałki - żywiołaki, czyli magiczne istoty powstałe z wody.



Projekt dotyczący zbiorników wodnych: oceanu, morza, jeziora, rzeki i stawu.





Tworzymy komiksy „Podwodne przygody”.



Gramy w samodzielnie opracowane „Żywiotowe gry planszowe – Woda”.



Dzięki realizacji innowacji uczniowie:

W zakresie wiadomości:

- nazywają cztery żywioły - Ziemię, Wodę, Ogień i Powietrze,
- znają cechy charakterystyczne omawianych żywiołów,
- nazywają wybrane rośliny i zwierzęta zamieszkujące glebę, wodę i powietrze,
- opisują zjawiska przyrodnicze charakterystyczne dla poszczególnych żywiołów,
- znają zagrożenia dla człowieka ze strony żywiołów,
- wiedzą, jak należy chronić środowisko naturalne,
- nazywają żywiołki, czyli magiczne istoty utworzonych z ziemi, wody, ognia i powietrza,
- potrafią tworzyć opowiadania twórcze, komiksy, zadania matematyczno – przyrodnicze, gry planszowe o „żywiołowej” tematyce oraz prace plastyczno – techniczne.

W zakresie umiejętności i postaw:

- potrafią prowadzić obserwacje przyrodnicze i pasjonować się zjawiskami przyrodniczymi,
- przeprowadzają eksperymenty i doświadczenia,
- posługują się specjalistycznym sprzętem badawczym,
- poprawnie analizują, wnioskuje i uzasadniają swoje badania i obserwacje,
- dostrzegają związki przyczynowo-skutkowe,
- kreatywnie i twórczo rozwiązują problemy badawcze,
- przejawiają chęć zdobywania wiedzy i umiejętnie stosują nabytą wiedzę w praktyce,
- zgodnie i chętnie współpracują z rówieśnikami, potrafią dzielić się swoimi spostrzeżeniami,
- mają większą motywację do nauki, aktywności i samodzielnego poznawania świata,
- rozumieją rolę człowieka w dziedzinie ochrony środowiska naturalnego.

Podsumowaniem realizacji Innowacji pedagogicznej „Cztery żywioły”
było zorganizowanie w klasie III C **„Dnia Rodziny z planszówkami”**.
Całe rodziny grały w „żywiolowe” gry planszowe opracowane przez trzecioklasistów.



„Dzień Rodziny z planszówkami”

