

EDUKACJA PRZEZ ZABAWĘ JAKO INNOWACYJNA METODA Z DOSTOSOWANIEM DO POTRZEB I MOŻLIWOŚCI PSYCHOFIZYCZNYCH KAŻDEGO UCZNIA



Materiał dydaktyczny dla obszaru nauczania PRZYRODY
opracowany w ramach projektu „Szkoła Ćwiczeń w gminie Rawicz”

Edukacja przyrodnicza w klasach I-III szkoły podstawowej

Emilia Janik, Ewa Małecka, Donata Tomczak



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Autorki:

Emilia Janik

Ewa Małecka

Donata Tomczak

Wydawca:

Euro Innowacje sp. z o.o.

Publikacja została opracowana w ramach projektu pt. „Szkoła Ćwiczeń w Gminie Rawicz”, realizowanego w partnerstwie przez Gminę Rawicz (Beneficjent projektu) oraz Euro Innowacje sp. z o.o. (Partner projektu).

Projekt jest finansowany ze środków budżetu państwa oraz Unii Europejskiej, w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (PO WER), II Osi Priorytetowej *„Efektywne polityki publiczne dla rynku pracy, gospodarki i edukacji”*, Działania 2.10 *„Wysokiej jakości system oświaty”*.

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons – Użycie uznanie autorstwa 3.0 Polska (CC BY 3.0 PL)

SPIS TREŚCI

Wstęp	4
Cel publikacji	6
1. Edukacja przez zabawę	7
1.1 <i>Charakterystyka ogólna wieku wczesnoszkolnego</i>	7
1.2 <i>Edukacja w ujęciu teoretycznym</i>	9
1.3 <i>Zabawa</i>	11
1.4 <i>Uczenie się przez zabawę</i>	16
2. Innowacja jako czynnik rozwoju szkolnictwa	17
2.1 <i>Definicja innowacji</i>	17
2.2 <i>Klasyfikacja innowacji pedagogicznych</i>	19
2.3 <i>Zalety innowacji pedagogicznych</i>	21
2.4 <i>Innowacyjne metody w pracy nauczyciela</i>	24
2.5 <i>Schemat innowacji</i>	26
3. Dostosowanie wymagań edukacyjnych do indywidualnych potrzeb i możliwości psychofizycznych ucznia	28
3.1 <i>Dostosowanie wymagań edukacyjnych, powody i podstawa prawna</i>	28
3.2 <i>Specyficzne trudności w uczeniu się, między orzeczeniem, a opinią</i>	29
3.3 <i>Uczeń zdolny, rozpoznanie i tworzenie środowiska kreatywnego</i>	31
3.4 <i>Dostosowanie do potrzeb i możliwości psychofizycznych ucznia w oparciu o scenariusz zajęć dydaktycznych</i>	34
Podsumowanie	77
Bibliografia z netografią	79
Wykaz ilustracji	81



Wstęp

Innowacje pedagogiczne to rodzaj działań mających w zamyśle wykorzystanie wszelkich narzędzi, form i metod w celu poprawy jakości pracy w szkole. Poprzez innowatorskie przedsięwzięcia zarówno dzieci jak i młodzież w wieku szkolnym przyjmuje i utrwała wiedzę w sposób ciekawy, a przede wszystkim efektywny często dobrze się przy tym bawiąc. Do jednych z najczęściej wykorzystywanych metod należy zabawa. Niegdyś w systemie szkolnictwa kwalifikowana do przerywników ze względu na jej zastosowanie terapeutyczne, jednakże w czasie późniejszych badań zauważono jej pozytywny wpływ na przyswojenie wartości edukacyjnych. Wtedy też zaczęto wykorzystywać formy zabawy również w samym procesie zdobywania kwalifikacji językowych czy też praktycznych. Z upływem czasu oraz weryfikacji poszczególnych zagadnień dotyczących zarówno osiągnięcia pożądanego efektów dydaktycznych jak i wychowawczych w oparciu o różne systemy szkolnictwa oraz samego potencjału ucznia wyszczególniono kilka rodzajów zabaw. Są to między innymi zabawy manipulacyjne, konstrukcyjne, sensoryczne, społeczne jak i rytmiczno – ruchowe. Każda z nich ma swój swoisty wkład w rozwój wszelkich wartości społeczno-dydaktycznych. Należy jednak podkreślić, że istotnym elementem jest jej prawidłowy dobór. Często wykorzystywana w innowacji pedagogicznej ze względu na elastyczność jest dostosowywana do potrzeb i możliwości psychofizycznej ucznia. Po wstępnej analizie potrzeb, możliwości oraz podstawy programowej nauczanej klasy nauczyciel ma możliwość modyfikowania zabawy. Intencją owej manipulacji będzie stworzenie takiego warsztatu pracy, aby jak najkorzystniej i najbardziej efektywnie przekazać wszystkie zaplanowane zasoby, umiejętności, a jednocześnie pobudzić ciekawość oraz poszerzyć horyzonty poznawcze.

W pierwszym rozdziale zatytułowanym „Edukacja przez zabawę” przedstawiono zarówno rodzaje zabaw jak i ich pozytywny aspekt w pracy dydaktycznej z uczniami.



W rozdziale drugim nazwanym „Innowacja jako czynnik rozwoju szkolnictwa” omówione zostały informacje dotyczące pojęcia, rodzajów oraz uwarunkowań innowacji wraz z jej przykładem.

Rozdział trzeci, czyli „Dostosowanie wymagań edukacyjnych do potrzeb i możliwości psychofizycznych ucznia” zawiera charakterystykę dostosowań edukacyjnych do potrzeb i możliwości psychofizycznych ucznia. Ponadto wskazuje w sposób praktyczny w oparciu o istniejące scenariusze jak modyfikować zajęcia szkolne.

Analizę wartości dodanych podsumowują wnioski, natomiast dopełnieniem jest bibliografia.



Cel publikacji

Celem publikacji jest wsparcie warsztatu studenta oraz nauczyciela poprzez kompletowanie i weryfikowanie zastosowania nowatorskich rozwiązań w dziedzinie pedagogiki w oparciu o różne potrzeby i możliwości psychofizyczne ucznia. Ponadto uwrażliwienie kadry pedagogicznej na silną potrzebę tworzenia powyższych dostosowań. Kolejnym celem równie istotnym jest ukazanie zabawy jako formy pracy ze zróżnicowanym zespołem klasowym oraz przedstawienie innowacji, jako działań podnoszących jakość nauczania i wychowania.



1. Edukacja przez zabawę

1.1 Charakterystyka ogólna wieku wczesnoszkolnego

Okres wczesnoszkolny obejmuje dzieci w wieku 7-10 lat. W tym okresie, tak jak w pozostałych zachodzi szereg zmian w życiu każdego człowieka. Oprócz zmian wewnętrznych, zmienia się również rytm życia dziecka. Od siódmego roku życia dziecko rozpoczyna naukę szkolną, co jest dla niego wielkim wyzwaniem, któremu musi sprostać.

Okres siedmiu lat, to czas, kiedy dziecko staje się nieco spokojniejsze, często może sprawiać wrażenie smutnego, przygnębionego i niezadowolonego z życia, co wcale nie oznacza, że tak jest. W tym wieku dzieci często bywają markotne. Dotychczasowe dążenie do osiągnięcia swojego celu oraz dochodzenie swoich praw zostaje zastąpione rezygnacją i niezadowoleniem. Siedmiolatek często stawia sobie zbyt wysokie wymagania, którym nie potrafi sprostać, a kolejne niepowodzenie prowadzi do rozczarowań oraz do przekonania, że wszystko jest przeciwko niemu. Często dziecko po powrocie ze szkoły może stwierdzić, że nikt go nie lubi, wszyscy są przeciwko niemu, nikt nie jest w porządku: inne dzieci, nauczyciel, a nawet rodzice. Okres ten jednak nie trwa długo, ponieważ ośmiolatek staje się przeciwieństwem siedmiolatka i zamiast stronić od świata, wychodzi mu naprzeciwko (Ilg, Ames, Baker, 2010: 49-50).

W wieku ośmiu lat dziecko jest otwarte na podejmowanie nowych wyzwań. Do większości zadań podchodzi z wielkim entuzjazmem, jednak jeśli poniesie porażkę, szybko się zniechęca i zostawia czynność niedokończoną, co nie oznacza, że nie wróci do niej następnego dnia. Okres ten charakteryzuje się żywiołowością oraz dużą aktywnością. Dzieci są żądne nowych doświadczeń, przygód oraz znajomości. W przeciwieństwie do wcześniejszych etapów, dziecko ośmioletnie potrafi już samo ocenić efekty swojej pracy, co często robi bardzo krytycznie. Łatwo wtedy popada w smutek i płacz, często generalizując powtarza, że zawsze robi to źle. Mimo, że niepowodzenia powodują porzucenie wykonywanej czynności, dziecko potrafi wyciągnąć wnioski ze swoich błędów



i po pewnym czasie samo powraca do zadania. W wieku ośmiu lat zmieniają się również relacje z innymi. Dziecko jest zainteresowane nie tylko tym, co robią inni ludzie, ale również tym, co myślą. Sam ośmiolatek może już wiele ofiarować od siebie, ale żąda tego samego od innych osób. Ciężko jest mu wykonywać zadania bezinteresownie, nie mając z tego materialnej korzyści (Ilg, Ames, Baker, 2010: 50-51).

Dziewięciolatek jest spokojniejszy niż dziecko ośmioletnie. Stara się być samowystarczalny i można na nim polegać. Dziecko w tym wieku uważa siebie za osobę dojrzałą, która jest niezależna. Znacznie zmieniają się kontakty z rodzicami, którzy już nie są najważniejsi. W wieku dziewięciu lat ważniejszą rolę odgrywa grupa rówieśnicza. Osoby dorosłe nadal wzbudzają zainteresowanie w oczach dzieci, kiedy oferują coś nowego, jednak więzi z rodzicami nie są już tak ważne, jak w przypadku wcześniejszych etapów rozwoju (Ilg, Ames, Baker, 2010: 51-53).

Wiek dziesięciu lat jest stabilnym okresem rozwojowym. Jest to czas, kiedy ponownie najważniejsze jest zdanie rodziców. To od nich zależy co dziecko uznaje za dobre, a co za złe. W tym wieku dziecku zależy na tym, żeby być dobrym dzieckiem. Często samo powtarza, że chce być dobrą dziewczynką, czy dobrym chłopcem. Jest to czas, kiedy rodzina jest ważna w życiu dziecka, które jest z niej dumne. Dziesięciolatek jest postrzegany jako dziecko zadowolone z życia, jest miły i tego samego oczekuje od innych (Ilg, Ames, Baker, 2010: 53-54).

Okres wczesnoszkolny jak można zauważyć w powyższej charakterystyce jest czasem ciągłego uczenia się odpowiednich norm i zachowań. Bardzo duże znaczenie odgrywa uczenie się przez obserwację. Badania przeprowadzone przez Bandurę wskazują, że dzieci odtwarzają zachowania, które zaobserwowały wcześniej. Najczęściej odwzorowywane są zachowania, jeśli model jest podobny do odbiorcy, posiada władzę nad czymś, co jest dla dziecka wartościowe, jest nagradzany, ciepły oraz opiekuńczy. Charakterystyczna jest tu identyfikacja, która oznacza proces uczenia się zachowań od innych. Początkowo są to rodzice, później inni członkowie rodziny, czy grupa rówieśnicza (Birch, Malim, 1998: 80-



81). Ważne jest jednak, by w tym okresie dziecko mogło przebywać wśród osób, które dostarczą mu odpowiednich wzorców, a ich zachowanie będzie atrakcyjne dla samego podopiecznego.

1.2 Edukacja w ujęciu teoretycznym

Edukacja, to z pewnością jedno z najpopularniejszych pojęć w życiu pedagogów. Obejmuje szeroki zakres działań mających na celu wychować oraz kształcić młodego człowieka (Encyklopedia Pedagogiczna XXI wieku Żak, 2008: 905). Żeby rezultaty były zauważalne potrzebna jest odpowiednia metoda, która w rękach kompetentnej osoby sprawi, że uczeń z chęcią i zaangażowaniem samodzielnie podda się temu procesowi. Sukcesem pedagogicznym jest sprawić, by uczenie się było przyjemnością zarówno dla ucznia jak i nauczyciela, a żeby to osiągnąć, w procesie dydaktycznym należy brać pod uwagę wiele aspektów, jak np. zróżnicowane metody, formy, style uczenia się oraz potencjał intelektualny. Dobry nauczyciel tak kieruje procesem uczenia się, by uczeń poszukiwał odpowiedzi na pytania angażując w to: emocje - radość, ekscytację czy ciekawość, która wynika z natury dziecięcej.

Takie podejście umożliwia stosowanie różnorodnych innowacji, które pozwalają podejść do ucznia w sposób nowatorski, często nieszablonowy. Wiele innowacji we współczesnej edukacji korzysta z osiągnięć znanej reformatorce Marii Montessori. To właśnie jej metody i formy pracy zaktywizowały dziecko i postawiły na jego samodzielność w procesie edukacyjnym. Ten system nauczania pozwala podejść do ucznia w sposób zindywidualizowany, bowiem jej idee zmierzają do samowychowania, samokontroli i samodzielności. Wiele innowacji czerpie z tej metody samodzielne dochodzenie do wiedzy dzięki motywacji wewnętrznej, która jest nieocenionym sprzymierzeńcem edukacji. Praca tym sposobem zakłada rezygnację z procesu nauczania na korzyść uczenia się. Rolą nauczyciela jest stworzenie odpowiednich warunków, w których uczeń będzie mógł samodzielnie zdobywać wiedzę. Ważnym elementem jest



dostosowanie zadań do możliwości uczniów, by umożliwić realne osiągnięcie sukcesu, co wzmacnia wewnętrzną motywację do nauki (Guz, 2016: 34-36).

We wspomnianym modelu według Montessori oraz wielu jej naśladowców bardzo ważna jest rola nauczyciela, która polega na stwarzaniu odpowiedniego środowiska, w którym przebywa uczeń. Nauczyciel podąża za dzieckiem, by je wspierać i współdziałać. Niezwykle ważna jest tu rola obserwacji, by zauważyć w którym momencie uczeń znajdzie się w momencie krytycznym i potrzebuje pomocy. Warto podkreślić, że pomoc nie polega tu na podaniu konkretnego rozwiązania, a raczej na nakierowaniu na samodzielne pokonanie trudności, ponieważ w ten sposób uczymy się najlepiej – samodzielnie pokonując własne trudności. W sytuacji, gdy uczeń dobrze radzi sobie z zadaniem, rola nauczyciela ogranicza się do obserwatora, słuchacza oraz osoby uczącej się (Guz, 2016: 27-28). Zadanie postawione przed nauczycielem z pewnością nie należy do najłatwiejszych, jednak, gdy pedagog wykaże się ogromem cierpliwości w oczekiwaniu na rezultaty samodzielnej pracy dziecka, z pewnością osiągnie zamierzone efekty. Nie bez powodu założenia szkoły Marii Montessori przetrwały od początków XX wieku do dziś i coraz częściej są nieodłącznym elementem nowoczesnej, innowacyjnej szkoły. Metoda dająca swobodę w działaniu dziecka, nakazująca nauczycielowi stanąć w tle dziś jest niezwykle ceniona, a jej efekty są potwierdzone w licznych źródłach naukowych.

Mówiąc o nauczaniu polegającym na odejściu od tradycyjnego modelu, warto wspomnieć również o heurystycznym podejściu do nauki, które charakteryzuje się twórczym rozwiązywaniem problemów odchodząc od schematycznych rozwiązań. Zgodnie z heurystycznym podejściem twórcze rozwiązywanie problemów ułatwiają pewne zasady opisane poniżej.

Zasada różnorodności polega na tworzeniu wielu pomysłów nie zważając na ich przydatność.

Zasada odroczonego wartościowania nakazuje powstrzymać się od krytykowania pojawiających się pomysłów.



Zasada racjonalnej irracjonalności polega na wprowadzeniu myślenia nierealistycznego, fantastycznego.

Zasada kompetencji niekompetencji, to łączenie spojrzenia na problem osoby początkującej, niedoświadczonej z opinią eksperta.

Zasada ludyczności wprowadza w rozwiązywanie problemu pozytywną atmosferę humoru.

Zasada aktualności ważne jest tak zwane „tu i teraz” (Twaróg-Kanus, 2017: 16).

Podsumowując, twórcze myślenie w nauczaniu jest niezwykle ważne. Kreatywność uczy dzieci, że problemy można rozwiązać na różne sposoby i nie należy poszukiwać jednej, schematycznej odpowiedzi. Takie podejście z pewnością zaowocuje w dorosłym życiu dziecka, ponieważ gdy pojawi się problem, w głowie powstanie wiele kreatywnych pomysłów na rozwiązanie go. Osoba, która nie potrafi myśleć twórczo, w sytuacji problemowej skupia się na jednym rozwiązaniu, a gdy ono nie przynosi pożądanych efektów, poddaje się, nie jest skora do dalszych kreatywnych prób.

1.3 Zabawa

Podstawową formą aktywności dzieci jest zabawa. Pozwala ona nie tylko wykorzystać duże pokłady energii, ale przede wszystkim pomaga poznać świat oraz rozładowuje napięcia emocjonalne. Można wyróżnić wiele rodzajów zabaw biorąc pod uwagę różne czynniki, np.: zabawy symboliczne, konstrukcyjne, gry z regułami i wiele innych.

Zabawa w dzieciństwie, to stan ducha, który charakteryzuje spontaniczność oraz to, że za każdym razem jest nowym doświadczeniem, nawet jeśli dziecko bawi się kolejny raz w tą samą zabawę. Zjawisko to od zawsze towarzyszyło ludzkości jednak nadal sprawia niemały problem w zdefiniowaniu tego stanu. Są jednak określenia, które z pewnością mogą oddać jego charakter: spontaniczność, dobrowolność, radość, śmiech, igraszka, żart, droczenie się, lekkość, płynność, nieistotność, łatwość, pozorność, hasanie, badanie, rozkoszowanie się, beztrioskie zagłębianie się, przyjemność, taniec, uroczystość,



wyciągi, abstrakcja, mistyka, odprężenie, rozrywka, odpoczynek, rozwiążłość, gra, pozornosc, fikcja (Encyklopedia Pedagogiczna XXI wieku Żak, 2008: 643). Niestety zabawa, mimo że niesie tak wiele pozytywow nadal często jest niedoceniona. Od dawna wiadomo, że zabawa jest nieodłącznym elementem życia dziecka, można by rzec, że dzieciństwo, to zabawa, jednak nadal wielu dorosłych próbuje pozbawić dzieci zabawy uważając ją za stratę czasu, a nawet zło.

Istnieje wiele podziałów zabawy, jednak najczęściej spotykanym są typy, które pojawiają się wraz z rozwojem dziecka. Pierwszym z nich są zabawy manipulacyjne, które polegają na odkrywaniu świata poprzez manipulowanie przedmiotem, tzn. oglądanie, przechylenie, przestawianie, mieszanie. Pozwala to odkryć właściwości przedmiotu, jego kształt, konsystencję, dźwięk jaki wydaje przy potrząsaniu lub upuszczaniu, a to wszystko odbywa się z udziałem wszystkich zmysłów. Do takich zabaw zaliczamy: dotykane różnych materiałów o zróżnicowanej strukturze, przekładanie klocków do wiaderka, przelewanie wody z kubeczków, potrząsanie grzechotki. Mimo, że zabawy te są charakterystyczne dla wieku niemowlęcego, tak naprawdę są wykorzystywane też w dalszym życiu. Uczeń każdej klasy, jeśli otrzyma nieznaną przedmiot, o którym nic nie będzie wiedział, zacznie badać go właśnie w ten sposób: dotykając, próbując zgnieść, sprawdzając jego temperaturę, konsystencję, rzucając nim (6 typów zabaw. Jak poprzez zabawę wspierać rozwój dziecka?).



Ilustracja 1. Zabawy manipulacyjne; źródło: [link do obrazka](#)



Kolejny typ, to zabawy konstrukcyjne. Polegają na budowaniu zazwyczaj z klocków wieży, a w późniejszym etapie bardziej skomplikowanych budowli. Konstruowanie polega na wytwarzaniu czegoś nowego za pomocą manipulowania przedmiotami. Do tego typu kwalifikuje się też lepienie z plasteliny i innych mas plastycznych, robienie ludzików z kasztanów, pieczenie ciasteczek itp. (6 typów zabaw. Jak poprzez zabawę wspierać rozwój dziecka?).



Ilustracja 2. Zabawy konstrukcyjne; źródło: [Obrazek](#)

Kolejny etap, w który wchodzi małe dziecko, to zabawy tematyczne. Do tego rodzaju zabawy zabawki często nie są potrzebne. Dziecko bawi się w coś lub kogoś, jego zabawa posiada temat i jest odzwierciedleniem zaobserwowanych zachowań innych osób. Najczęściej jest to zabawa w dom, w sklep, w pocztę – w zależności od doświadczeń dziecka. Są to zabawy uspołeczniające, a dużą rolę odgrywa wyobraźnia. Ważne tu jest pojawienie się dialogu lub monologu, w którym to wypowiedzi ściśle nawiązują do odgrywanej roli (6 typów zabaw. Jak poprzez zabawę wspierać rozwój dziecka?).



Ilustracja 3. Zabawy tematyczne; źródło: [Zdjęcie](#)

Zabawy rytmiczno-ruchowe to kolejny typ, który tym razem rozwija sprawność fizyczną i ruchową. Pomagają zaspokoić naturalną potrzebę ruchu, ćwicząc przy tym: siłę, szybkość, poczucie rytmu, kontrolowanie własnego ciała. Przykładem takich zabaw jest gra w piłkę, taniec, wyścigi – które uczą zdrowej rywalizacji oraz umiejętności wygrywania i przegrywania (6 typów zabaw. Jak poprzez zabawę wspierać rozwój dziecka?).



Ilustracja 4. Zabawy muzyczno-ruchowe; źródło: [Obrazek](#)



Zabawy badawcze pozwalają dziecku eksplorować świat na podstawie własnych doświadczeń. Polegają na wykonywaniu mniej lub bardziej skomplikowanych doświadczeń, obserwacji i wyciąganiu wniosków. Szczególnie dużym zainteresowaniem cieszą się eksperymenty z wodą (6 typów zabaw. Jak poprzez zabawę wspierać rozwój dziecka?).



Ilustracja 5. Zabawy badawcze; źródło: [Obrazek](#)

Zabawy dydaktyczne, to rodzaj organizowany przez dorosłych z nastawieniem na edukację dzieci, ich zadaniem jest przekazanie nowej wiedzy. Uczestnik zabawy koncentruje się na postawionym mu zadaniu dokonując analizy stara się wyciągnąć wnioski (6 typów zabaw. Jak poprzez zabawę wspierać rozwój dziecka?).



Ilustracja 6. Zabawy dydaktyczne; źródło: [Zdjęcie](#)

1.4 Uczenie się przez zabawę

Nauczanie w systemie klasowym jest bardzo zróżnicowane. Każdy nauczyciel czerpie wiedzę od wybranego autorytetu, jednak niewątpliwym jest fakt, że by edukacja była efektywna musi odpowiadać potrzebom ucznia. Dzieci w wieku wczesnoszkolnym nadal mają ogromną potrzebę zabawy oraz bycia w ciągłym ruchu. Nauczyciel nie osiągnie sukcesu, jeśli takie dziecko posadzi w ławce z książką i zeszytem na cały czas trwania lekcji. Uczeń szybko straci koncentrację i chęci do nauki, jeśli w ogóle takie się pojawią. Wyjście naprzeciw potrzebom dziecka, to zorganizowanie zajęć w taki sposób, by rozbudzić ciekawość poznawczą, zaangażować dziecko w proces odkrywania, zdobywania wiedzy, a następnie skłonić je do refleksji. Wiedza zdobyta w ten sposób jest trwała, ponieważ podczas zabawy dziecko angażuje sferę emocjonalną, przeżywa to co się dzieje, a to sprawia, że wydarzenia i ich konsekwencje na długo zapadają w pamięci dziecka.



2. Innowacja jako czynnik rozwoju szkolnictwa

2.1 Definicja innowacji

Współczesny świat polega na nieustannych zmianach. Różne przedsiębiorstwa, instytucje ciągle prześcigają się w nowatorskich rozwiązaniach. W dzisiejszych czasach nie wystarczy już by zrobić coś dobrze, ale trzeba to też zrobić lepiej od innych i jak najefektywniej. Wszystko to wymusiło na ludziach walkę o jak najciekawsze pomysły, które polepszyłyby ich pracę i pozwoliły na zwycięstwo nad konkurencją lub zrewolucjonizowałyby konkretny rynek. Zmiany te nigdy się nie kończą, ponieważ zawsze można coś zrobić lepiej. Takie nowatorskie rozwiązania mają swoją nazwę, która brzmi innowacja. Innowacje mogą być wprowadzane w instytucjach szkolnych, nazywa się je innowacjami pedagogicznymi. Według Rozporządzenia MEN „innowacja pedagogiczna, zwana dalej innowacją, prowadzoną w publicznych szkołach i placówkach, zwanych dalej szkołami, są to nowatorskie rozwiązania programowe, organizacyjne lub metodyczne, mające na celu poprawę jakości pracy szkoły” (**Dz. U. z 2002 r. Nr 56, poz. 506**). Wincenty Okoń definiuje innowację pedagogiczną jako: “zmianę struktury systemu szkolnego (dydaktycznego, wychowawczego) jako całości lub struktury ważnych jego składników – w celu wprowadzenia ulepszeń o charakterze wymiernym” (Okoń W., 2007: 147). Innowacje takie wdrażane są po to by ulepszyć pracę nauczycieli oraz uczniów, poprzez na przykład zmiany w programach lub zmiany materialne. Wincenty Okoń dzieli te ulepszenia na nowatorstwo i twórczość pedagogiczną. Według tego autora nowatorstwo to “działalność nauczycieli i wychowawców mająca na celu ulepszenie wzorców pracy dydaktycznej poprzez pomysły racjonalizatorskie” (Dudel i inni, 2014: 53). Zaś twórczość pedagogiczna to: “proces lub wytwór działania, którego celem jest tworzenie nowych wzorców w teorii i praktyce” (Dudel i inni, 2014: 53).

Innowacje pedagogiczne dotyczą również procesów związanych z głównymi funkcjami szkoły: nauczaniem, wychowaniem i opieką. Powinny



zmierzać do ulepszenia sposobu i zwiększenia efektywności realizacji tych zadań. Winny także służyć poprawie postaw, zachowań i relacji zachodzących między uczniami oraz pomiędzy uczniami i nauczycielami. Mogą być przedsięwzięciami o różnym zasięgu, a więc obejmującymi zarówno całą szkołę, jak i tylko określone jej części – np. klasę, oddział, grupę uczniów. Mogą dotyczyć wszystkich lub wybranych zajęć edukacyjnych.

Innowacja to także: robienie czegoś innego lub robienie czegoś inaczej. Należy pamiętać, że każda innowacja jest zmianą, lecz nie każda zmiana jest innowacją. Działanie innowacyjne powinno być:

- celowe – ma jasno określone efekty, które można dzięki niej uzyskać;
- planowe – zawiera przemyślany harmonogram działań i czynności;
- zorganizowane – przewiduje potrzebne zasoby, ludzi i środki;
- kontrolowane – ma określony sposób ewaluacji.

(<https://www.nowaera.pl/angielski/blog/innowacja-pedagogiczna-w-szkole>, dostęp 19.01.2022 r.)

Celowość wprowadzania innowacji jest tym wyższa, im więcej korzyści uzyska z niej uczeń.

Nowe pokolenia młodych ludzi potrzebują coraz to innego kształcenia. Jeszcze jakiś czas temu nikt nie wiedział, że światem zawładnie Internet, dzięki któremu już od najmłodszych lat można będzie wyszukiwać informacje i uczyć się poza szkołą. Współcześnie świat szkolnictwa musi dostosowywać się do nowo pojawiających się warunków. Coraz ważniejszym elementem nauki dzieci, jest ich przygotowanie do świata. Rozwijanie ich samodzielności, kompetencji społecznych, cierpliwości, uczciwości itp., tak aby wychować świadome i odpowiedzialne społeczeństwo. Dzisiejszą przeszkodą jest to, że wiele nowych problemów, próbuje się rozwiązywać starymi metodami, które w tych przypadkach nie działają. Kiedyś wszyscy wierzyli, że jak będą chodzić do szkoły, uczyć się i skończą studia to zapewni im to dostatnie życie. Dzisiaj już tak nie jest i dyplom tego nie gwarantuje. Współczesne czasy są silnie stymulującym okresem, a dzieci otaczane są przez bombardujące je informacje w telewizorach,



komputerach, tabletach i innych urządzeniach. W szkołach, które wprowadzają innowacje, zwiększa się kreatywność uczniów, dzięki czemu mogą bardziej samodzielnie myśleć i proponować niekonwencjonalne rozwiązania.

Nie ma jednoznacznego sposobu wprowadzania innowacji. Nie ma konkretnych kroków które trzeba wykonać. Najważniejsza jest odpowiednia komunikacja pomiędzy osobą wprowadzającą innowacje, a nauczycielami i uczniami. Wszyscy powinni w pełni akceptować i rozumieć zmiany. Nikt nie powinien zostać bez wsparcia.

2.2 Klasyfikacja innowacji pedagogicznych

Istnieje wiele podziałów innowacji pedagogicznych według różnorodnych czynników. Wszystkie z nich są prawidłowe.

Jednym z nich jest klasyfikacja ze względu na obszar zastosowań. Według niej wyróżnia się:

- Innowacje dotyczące infrastruktury szkolnej;
- Innowacje dotyczące zarządzania oświatą.

Inny podział dzieli innowacje edukacyjne na:

- Czynnościowe, czyli np. wprowadzenie nowych przedmiotów nauczania, nowych form kształcenia itp.
- Rzeczowe, czyli np. nowa skala ocen, nowe narzędzia pracy.

Innowacje ze względu na stopień kreatywności:

- Nowatorskie – przynoszące radykalną zmianę.
- Doskonalące – wzbogacające praktykę pedagogiczną o nowe elementy.

Następna klasyfikacja to podział ze względu na funkcję szkoły. Na podstawie tego kryterium można wyróżnić innowacje:

- Wychowawcze, według których rozwiązywane są różnorakie problemy dotyczące wychowania uczniów. Takie innowacje odnoszą się też do rozwijania osobowości dzieci oraz tworzenia przyjaznej i sprzyjającej nauce atmosfery.



- Dydaktyczne, są to innowacje, dzięki którym polepsza się proces nauczania. Mogą one dotyczyć wszystkich elementów kształcenia uczniów.

Jeszcze inny podział rozgranicza innowacje pedagogiczne ze względu na ich treść.

Można wyróżnić innowacje:

- Programowe, które odnoszą się do zmian w programie nauczania:
 - modyfikacja programu nauczania;
 - opracowanie autorskiego programu w oparciu o podstawę programową lub do zajęć, dla których nie ma podstawy programowej.
- Metodyczne, które dotyczą wszystkich zmian w sposobach nauczania dzieci, doskonalenia metod nauczania – uczenia się i wychowania, technologii nauczania.
 - nowe metody pracy;
 - nowatorskie pomoce dydaktyczne;
 - nowe formy sprawdzania i oceniania uczniów.
- Organizacyjne, dotyczą zmian w zakresie organizacji życia szkolnego,
 - nowe zajęcia w szkolnym planie nauczania dla danej klasy;
 - zajęcia w blokach przedmiotowych realizowane np. metodą projektów;
 - współpraca z uczelniami np. współprowadzenie zajęć przez specjalistów z uczelni.

Większość innowacji ma jednak charakter mieszany, czyli np. organizacyjno-metodyczny czy programowo-metodyczny.

Istnieje jeszcze dużo innych klasyfikacji innowacji edukacyjnych. Z powodu tak dużej ilości możliwości ich podziału stworzona została oficjalna klasyfikacja innowacji pedagogicznych, z której należy skorzystać zgłaszając konkretną innowację. W 2002 roku, dokładnie 9 lutego powstało Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu. Według niego innowacje dzieli się na wspomniany już wcześniej podział: programowe, metodyczne i organizacyjne.



2.3 Zalety innowacji pedagogicznych

Z całą pewnością praca nad innowacjami daje satysfakcję. Ważną rolę w procesie innowacji odgrywa nauczyciel, który musi być twórczy, akceptujący nie tylko wiedzę teoretyczną, lecz także szukający samodzielnych nowych metod nauczania i treści kształcenia. Działalność innowacyjna stanowi integralny element działalności szkoły, który wyzwala kreatywność zarówno uczniów, jak i nauczycieli. Jej zadaniem jest inspirowanie nauczycieli do poprawy istniejących lub wdrożenia nowych rozwiązań w procesie kształcenia, przy zastosowaniu innowacyjnych działań programowych, organizacyjnych lub metodycznych, których celem jest rozwijanie kompetencji uczniów. Ważną zaletą wprowadzania innowacji jest możliwość ulepszenia istniejących już praktyk, pobudzenie kreatywności nauczycieli, którzy dzięki swoim pomysłom unowocześniają swoją pracę. Stwarzając lepsze warunki dla rozwoju dzieci i młodzieży czynią efektywniejszym proces uczenia się. To dzięki nim motywujemy uczniów do nauki, do rozwijania się. Dzięki wprowadzeniu innowacji nauczyciel może rozszerzyć swoją działalność o nowe elementy i wyjść poza podstawę programową.

Właściwie przeprowadzone innowacje umożliwiają dostosowanie systemu edukacji do wymagań współczesnego społeczeństwa i stwarzają szansę na podniesienie wyników działalności pedagogicznej szkół. Pozwalają skutecznie rozwiązywać problemy dydaktyczne i wychowawcze, które dotychczas pozostawały nierozwiązywalne lub były rozwiązywane w sposób niesatysfakcjonujący. Przyczyniają się również do rozwoju zawodowego nauczycieli. Dają im satysfakcję z pracy, eliminują rutynę i zapobiegają wypaleniu. Czynią też proces uczenia się ciekawszym i łatwiejszym dla uczniów ([Link do strony](#), dostęp 19.01.2022 r.).

Wprowadzając w klasie innowacje:

- zwiększa się kreatywność uczniów,



- dzieci rozwijają współpracę z rówieśnikami,
- chętniej biorą udział w zajęciach,
- są zmotywowane do działania,
- lepiej zapamiętują,
- podnoszą swoją samoocenę,
- podnoszą się umiejętności komunikacji,
- utralają i pogłębiają wiedzę zdobytą w szkole,
- kształtują swoją autonomię,
- uczniowie rozwijają zainteresowania.

Zalet stosowania innowacji na lekcjach jest bardzo dużo. Dużo zależy od wprowadzonej innowacji, czy dotyczy ona edukacji polonistycznej, matematycznej informatycznej, plastycznej, zdrowotnej czy też muzycznej lub innej.

Współczesna technologia informacyjna daje ogromne możliwości wykorzystania rozmaitych innowacyjnych metod nauczania. Zastosowanie różnorodnych urządzeń, sprzętu i pomocy nie tylko współgra z nowoczesnością, lecz także uatrakcyjnia zajęcia z korzyścią dla uczniów. Inny rodzaj zajęć niż standardowy rozbudza ciekawość, wydłuża skupienie uwagi, pobudza kreatywność, doskonali wiele umiejętności. Zwykła lekcja staje się interesująca, a uczeń chętnie czeka na kolejną, traktując naukę jak przyjemność, a nie jak do tej pory obowiązek i konieczność. Oprócz korzyści dla uczniów, możemy z pewnością mówić o korzyściach płynących dla szkoły: podniesienie jakości jej pracy, promocja w środowisku lokalnym, poszerzenie oferty edukacyjnej oraz dla całego systemu oświaty.



Innowacyjny nauczyciel to taki, który jest:

- kreatywny - świadomy tego, jak ważne jest wykorzystywanie i pielęgnowanie kreatywności swoich uczniów,
- odważny - korzysta z możliwości uczenia się nowych rzeczy, nie boi się podejmować ryzyka, nie postrzega błędów jako porażki, ale jako szansę na rozwój,
- zaangażowany - w rozwój swoich kompetencji zawodowych. Analizując, a następnie modyfikując swój warsztat, nauczyciel zapewnia uczniom najlepsze możliwe doświadczenia edukacyjne,
- twórczy, szuka nowych pomysłów
- posiada wewnętrzny spokój,
- otwarty na uczniów i ich potrzeby,
- oryginalny, spontaniczny,
- projektuje i wprowadza w życie nowe, lepsze rozwiązania,
- doskonalą własną praktykę wzbogacając ją o nowe rozwiązania, które umożliwiają osiągnięcie wyższych rezultatów dydaktyczno- wychowawczych przyczyniając się tym sposobem do postępu.

Dobry nauczyciel powinien także rozbudzać zainteresowania podopiecznych i zaszczepiać w nich umiejętność samodzielnego uczenia się i rozwiązywania problemów. Dla takiego nauczyciela ważne dla niego jest środowisko wychowawcze, w którym działa, a w szczególności rodzice, instytucje wspierające, grupy rówieśnicze i współpracownicy. Stosuje innowacyjne metody, formy, środki. Ponadto jest otwarty na nowości, kompetentny, godny zaufania i szacunku. Ma kreatywne podejście do otaczającej go rzeczywistości i uczniów. Jest życzliwy, przyjacielski i pomocny w kreowaniu przyszłości edukacyjnej i zawodowej swoich podopiecznych.

Taki nauczyciel będzie poprzez działania innowacyjne kształtował kreatywność swoich uczniów. Beverly Conklin napisał, że „Nauczyciel to ktoś bardzo wyjątkowy, kto potrafi wykorzystać swoją pomysłowość, dobroć i dociekliwy umysł do wypracowania rzadkiej umiejętności zachęcenia innych do myślenia,



marzenia, poznawania, próbowania i działania” (Red. Skibska J., Wojciechowska J., 2015: 61).

2.4 Innowacyjne metody w pracy nauczyciela

Aby zrealizować zadania wychowawcze i dydaktyczne, nauczyciel musi zastanowić się nad wyborem metod i form pracy atrakcyjnych dla wychowanków i dających satysfakcję osobistą. Powinien przyświecać mu cel: „Nie nudzić na lekcji siebie i uczniów”. Jak to zrobić? Wybrać innowacyjne metody i formy pracy! Metody takie zwiększają skuteczność nauczania, sprawiają, że zajęcia stają się bardziej atrakcyjne dla ucznia, zwiększają jego zainteresowanie w zasadzie każdym przedmiotem. Wyzwalają ciekawość i większe zaangażowanie u uczniów. Nauczyciel pełni rolę przewodnika organizującego sytuacje dydaktyczne, sterującego odkrywaniem przez ucznia wiedzy.

Stosując metody innowacyjne nie prowadzimy "ucznia za rękę", ale stwarzamy warunki, aby potrafił się uczyć, myśleć, poszukiwać, doskonalić, komunikować się, działać i współpracować w grupie, aby brał odpowiedzialność za swoje efekty uczenia się.

Metody te charakteryzują się:

- dużą siłą stymulowania aktywności uczniów i nauczycieli,
- wysoką skutecznością,
- dużą różnorodnością i atrakcyjnością działania.

Do metod innowacyjnych stosowanych na lekcjach zaliczamy:

- **Drama** - to metoda nauczania i wychowania sprzyjająca wszechstronnemu rozwojowi uczniów i przygotowująca ich do odgrywania ról społecznych w zmieniającej się rzeczywistości. Rozwija samodzielność w myśleniu i kreatywność zarówno uczniów, jak i prowadzącego zajęcia, kształci umiejętność nawiązywania dialogu, a także aktywność emocjonalną, pozwala samodzielnie dochodzić do wiedzy.
- **Burza mózgów** - tzw. fabryka pomysłów, giełda pomysłów. Stosuje się ją po to, aby dziecko nie uległo sugestii innych, wszyscy pracują twórczo,



w szybki sposób gromadzi się wiele informacji , pomysłów, np. kosmos - zadaniem dzieci jest wypisanie jak największej ilości skojarzeń z tym słowem. Metoda ta pozwala nauczycielowi ocenić jaką wiedzą uczniowie dysponują, co należy poszerzyć, co utrwalić, a co jest jeszcze zupełnie nieznanne.

- **Mapa mentalna** - zwana inaczej MAPĄ MYŚLI, służy przedstawianiu informacji, pojęć w formie graficznej (metoda pełne drzewek, obrazków, kolorów, symboli, wzorów i skojarzeń).
- **Gry dydaktyczne** - mają duże znaczenie w procesie kształcenia ze względu na rozwijanie u dzieci aktywności, samodzielności, pomysłowości. Metody gier dydaktycznych łączą różne sposoby poznawania rzeczywistości poprzez słuchanie, oglądanie, działanie, przeżywanie. Wszystkie działania pobudzają dziecko do myślenia. Mają one nie tylko wartości dydaktyczne, ale także terapeutyczne i wychowawcze.
- **Śnieżna kula** - jest metodą dyskusji. Charakteryzuje ją to, że uczniowie najpierw samodzielnie opracowują problem, później jego rozwiązaniem zajmuje się grupa, a ostateczną decyzję, w ramach podsumowania dyskusji, podejmuje cała klasa.
- **Metoda Marii Montessori** - najważniejsze miejsce zajmuje dziecko. Podstawową formą jest tu zabawa i indywidualne zdobywanie doświadczeń przez dziecko. Pozwala na zorganizowanie przejścia od zabaw dziecięcych do elementów pracy. Opiera się na tym, co interesuje dziecko, pobudza jego ciekawość, sprzyja jego uniesieniom i sprawia mu satysfakcję, a tym samym prowadzi do sukcesu.
- **Zabawy badawcze** – eksperymenty, przyczyniają się do wszechstronnego rozwoju dziecka. Dostarczają niezliczonej ilości nowych przeżyć związanych z odkrywaniem właściwości rzeczy i zjawisk. *Zabawa badawcza* jest sposobem rozwijania aktywności własnej dziecka. Dziecko w sposób czynny i samodzielny zdobywa doświadczenie umysłowe np. eksperymenty z wodą.



METODY EWALUACYJNE:

- **Rybi szkielet** - na narysowanym szkielecie umieszczamy napisy: wiedza jaką wynoszę z zajęć, prowadzący, uczestnicy zajęć itp. Zadaniem uczniów jest postawienie + albo - lub przyklejenie buzi wesołej albo smutnej, obok ocenianej kategorii.
- **Kosz i walizka** - uczniowie otrzymują dwa rysunki, kosz i walizkę. Zadaniem uczniów jest zapisanie na walizce to, co im się na zajęciach podobało, co chcieliby ze sobą zabrać. Na koszu natomiast zapisują to, co sprawiło im przykrość lub się nie podobało.
- **Tarcza strzelecka** – tu uczniowie zaznaczają na tarczy strzałę, im bliżej środka tym więcej punktów, czyli zajęcia się bardziej podobały.

Istnieje wiele jeszcze innych metod innowacyjnych stosowanych przez nauczyciela na zajęciach. Do wymienionych powyżej metod można zastosować odpowiednie narzędzia interaktywne. Te metody i narzędzia można ze sobą łączyć i przekształcać. Dzięki nim zajęcia są interesujące, dają szansę wykształcenia człowieka kreatywnego, otwartego na nowości i zmiany, umiającego działać w grupie. Osobę, która rozwija własne zainteresowania, poznaje świat w sposób ciekawy, praktyczny, nabiera wiary we własne możliwości.

2.5 Schemat innowacji

Działalność innowacyjna stanowi integralny element działalności szkoły, który wyzwala kreatywność zarówno uczniów, jak i nauczycieli. Jej zadaniem jest inspirowanie nauczycieli do poprawy istniejących lub wdrożenia nowych rozwiązań w procesie kształcenia, przy zastosowaniu innowacyjnych działań programowych, organizacyjnych lub metodycznych, których celem jest rozwijanie kompetencji uczniów.

Nauczyciel, który chce wprowadzić innowację, powinien najpierw zastanowić się, jaki ma być jej cel, co chce osiągnąć lub zmienić, jakie korzyści przyniesie dla



uczni, nauczyciela i szkoły. Następnie przygotowuje dokumentację, przedstawia ją dyrektorowi. Innowacja jest realizowana po przyjęciu jej w formie uchwały przez radę pedagogiczną. Można ją wprowadzić, kiedy chcemy i na jak długo chcemy. Mogą być one przeprowadzone: w ramach obowiązkowych zajęć lekcyjnych np. raz w tygodniu, może to być element lekcji, kółko zainteresowań lub zajęcia wyrównawcze.

Co powinna zawierać?

- Tytuł innowacji.
- Rodzaj innowacji (np. programowa, metodyczna, organizacyjna, mieszana).
- Autor/autorzy.
- Termin realizacji innowacji (rok szkolny, cykl kształcenia).
- Czas trwania – określenie daty rozpoczęcia i zakończenia.
- Uczniowie objęci innowacją (oddziały, oddziały, grupy uczniów).
- Szczegółowe założenia innowacji (uzasadnienie potrzeby wprowadzenia zmian, określenie, co jest nowatorskim działaniem w opracowanej innowacji w odniesieniu do dotychczasowego procesu edukacyjnego, cele ogólne, cele szczegółowe, spodziewane efekty).
 - Opis: treści edukacyjnych, organizacji przebiegu innowacji, metod.
 - Niezbędne warunki do osiągnięcia założonych celów innowacji, np.: rola nauczyciela, środki dydaktyczne, współpraca z rodzicami, środowiskiem.
- Sposoby ewaluacji (terminy, metody, narzędzia).
- Załączniki: np. scenariusze, karty pracy, ankiety ewaluacyjne.



3. Dostosowanie wymagań edukacyjnych do indywidualnych potrzeb i możliwości psychofizycznych ucznia

3.1 Dostosowanie wymagań edukacyjnych, powody i podstawa prawna

Dostosowanie działań edukacyjnych jest niezwykle istotnym elementem nie tylko w samym procesie dydaktycznym, ale i w kształtowaniu pozytywnej postawy ucznia funkcjonującego na różnym poziomie. Jego miejsce w społeczeństwie, a następnie rozumienie i postrzeganie środowiska w różnym tego słowa znaczeniu w dużej mierze uzależnione jest od priorytetów jakie nabyte. Natomiast samo poczucie wartości, które uzyskuje podczas procesu kształcenia w sposób kluczowy wpłynie na jego dorosłość. Z tego względu podstawą prawidłowej edukacji jest prowadzenie zajęć dydaktycznych z podziałem na poszczególne cele zarówno te edukacyjne jak i terapeutyczne czy też wychowawcze. Prowadzenie zajęć, czyli kierowanie poszczególnych poleceń, tworzenie kart pracy, sprawdzianów czy też doświadczeń winny być oparte o zasadnicze informacje o uczniu, czyli jego poziomu funkcjonowania, dobrych i słabych stronach, zaangażowania, możliwości koncentracji czy też samego stosunku do instytucji szkolnych i jej pracowników. Należy podkreślić również, że samo dostosowanie nie jest uzależnione tylko od dobrej woli pedagoga, ale wynika z Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 10 czerwca 2015 roku w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (DZ. U. Z 2015 r. Poz.843). Nauczyciel zatem organizując proces kształcenia zobligowany jest ogólnie do dostosowania wymagań edukacyjnych do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych ucznia:

1. „Posiadającego orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego – na podstawie tego orzeczenia oraz ustaleń zawartych Indywidualnym Programie Edukacyjno – Terapeutycznym;
2. Posiadającego orzeczenie o potrzebie nauczania indywidualnego – na podstawie tego orzeczenia;



3. Posiadającego opinię poradni psychologiczno-pedagogicznej, w tym poradni specjalistycznej, o specyficznych trudnościach w uczeniu się, lub inną opinię poradni psychologiczno – pedagogicznej, w tym poradni specjalistycznej, wskazującą na potrzebę takiego dostosowania – na podstawie tej opinii;
4. Nieposiadającego orzeczenia lub opinii wymienionych w punktach 1-3, który jest objęty pomocą psychologiczno – pedagogiczną w szkole – na podstawie rozpoznania indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz indywidualnych możliwości psychofizycznych ucznia, dokonanego przez nauczycieli i specjalistów, o których mowa w przepisach wydanych na podstawie art.22 ust.2 pkt 11 ustawy
5. Posiadającego opinię lekarza o ograniczonych możliwościach wykonywania przez ucznia określonych ćwiczeń fizycznych na zajęciach wychowania fizycznego – na podstawie tej opinii.” (Renata Naprawa, Alicja Tanajewska, Cecylia Mach, Krystyna Szczepańska, Gdańsk 2017 r., s. 3)

Nie należy jednak zapomnieć, że pomocą wynikającą ze specjalnych potrzeb edukacyjnych wymaga również dziecko zdolne, które często jest pomijane w samym procesie tworzenia poszczególnej dokumentacji dydaktycznej.

3.2 Specyficzne trudności w uczeniu się, między orzeczeniem, a opinią

Orzeczenie o niepełnosprawności może się różnić w zależności od specyfiki całościowego zaburzenia rozwoju zarówno tego fizycznego jak i funkcji intelektualnych. Na rodzaj oraz stopień niepełnosprawności mają wpływ wyniki badań diagnostycznych, których weryfikacją zajmuje się powiatowy lub wojewódzki zespół dwuinstancyjny. Oznacza to, nic innego jak fakt, iż w posiedzeniu składu orzekającego zespołu uczestniczy co najmniej dwóch specjalistów, z których co najmniej jednym jest lekarz sprawujący jednocześnie funkcję przewodniczącego składu orzekającego, a drugim członkiem może być pedagog, psycholog, pracownik socjalny lub doradca zawodowy. W szkole ogólnodostępnej wyżej wymienione orzeczenia występują głównie z uwagi na:



- niedosłuch w różnym stopniu nasilenia
- niedowidzenie w różnym stopniu nasilenia
- szeroko rozumianą niepełnosprawność fizyczną, a w tym afazją
- całościowe zaburzenie rozwoju – autyzm, a w tym zespół Aspergera z niepełnosprawnościami sprzężonymi
- niepełnosprawność intelektualną w stopniu lekkim, umiarkowanym lub znacznym
- niedostosowanych społecznie lub zagrożonych owym niedostosowaniem.

Grupa tych dzieci wymaga organizowania specjalnych warunków oraz dostosowania specyficznych form i metod pracy. Podstawowym jego elementem jest stworzenie przez zespół uprawnionych pedagogów oraz psychologów specjalistycznego programu. Uczeń objęty takim specjalnym programem kształcenia znajdującym się w Indywidualnym Programie Edukacyjno – Terapeutycznym tworzonym na podstawie zaleceń orzeczenia, wielospecjalistycznej oceny funkcjonowania ucznia oraz obserwacji zespołu specjalistów i wbrew błędnej opinii publicznej ma ogromny wachlarz możliwości. Prawdłowo postawiona diagnoza nie wyklucza dziecka ze środowiska szkolnego, a wręcz przeciwnie, pozwala mu nabyć nowe umiejętności wpływające na jego komfort życiowy. Proces edukacji nie jest więc nastawiony na samą dydaktykę, ale i usprawnianie funkcji zaburzonych co owocuje znaczącym zwiększeniem poczucia wartości i pewności siebie. Natomiast samo dostosowanie wiąże się z dodatkową pracą, którą musi wykonać nauczyciel organizując proces kształcenia poczynając od planowania efektów, do ich realizacji, a na koniec ewaluacji na podstawie różnych narzędzi diagnostycznych.

Opinia z kolei to dokument wydawany wyłącznie przez specjalistyczne poradnie na podstawie przeprowadzonych badań wewnątrz placówki, opinii szkolnej, wywiadu z rodzicem oraz dodatkową dokumentacją medyczną udostępnioną przez opiekuna prawnego. Powyższy dokument zawiera treści wskazujące na stanowisko poradni wraz z jej uzasadnieniem. Natomiast do placówki oświatowej owy dokument trafia głównie z uwagi na:



- „objęcia ucznia pomocą psychologiczno-pedagogiczną, np. ucznia zdolnego czy z trudnościami w uczeniu się o charakterze trudności niespecyficznych.
- dostosowania wymagań do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia,
- specyficznych trudności w uczeniu się, w tym o ryzyku dysleksji,
- objęcia ucznia zindywidualizowaną ścieżką kształcenia.” (Orzeczenie-opinia z poradni-prawa-rodzica-zadania szkoły)

3.3 Uczeń zdolny, rozpoznanie i tworzenie środowiska kreatywnego

Uczeń zdolny wbrew pozorom jest jednym z najtrudniejszych przypadków, a mam tu na myśli nie tylko rozpoznanie, ale i wdrożenie prawidłowego procesu kształcenia w oparciu o jego indywidualny potencjał. Grupa tych uczniów ze względu na pewne luki w systemie edukacji często wykazuje się zachowaniem nadinterpretowanym przez pedagogów. Z natury są to dzieci ruchliwe, przeszkadzające na lekcji bądź wręcz wyłączające się z niej co wynika głównie z braku ich zainteresowania. Przerabiany materiał istnieje już w zasięgu ich możliwości, został on zatem przerobiony przez chęć indywidualnego zdobywania wiedzy. Dziecko nie jest wykwalifikowanym specjalistą co za tym idzie owy materiał, który według danego ucznia został już przeanalizowany i zaspokoił poziom jego ciekawości często okazuje się drobną bądź wręcz zupełnie odrębną częścią podstawy programowej. Wynikiem tego osiągnięcia edukacyjnego takiego dziecka mogą nie wykazywać ogromnego potencjału, który w sobie kryje. Nasuwa się więc pytanie, jak rozpoznać ucznia zdolnego? Kiedy i w jaki sposób podjąć pierwsze działania? . Na te pytania starała się odpowiedzieć Wiesława Limont w swojej książce „Uczeń zdolny” Według autorki podstawą rozpoznania, a następnie prawidłowego dostosowania do indywidualnych potrzeb ucznia jest ogólne zdefiniowanie w oświacie kim jest uczeń zdolny i co mamy na myśli mówiąc „zdolność”. Tak więc według Pietrasińskiego jest to nic innego jak „Różnice indywidualne, które sprawiają, że



przy jednakowej motywacji i uprzednim przygotowaniu poszczególni ludzie osiągają w porównywalnych warunkach zewnętrznych niejednakowe rezultaty w uczeniu i działaniu” (Z. Pietrasiński, Zdolności, w Psychologia, red. T. Tomaszewski, Warszawa 1976r., s. 736) Z kolei Franz J Mönks przyjmuje, że „Zdolności są indywidualnym potencjałem ujawniającym się poprzez wybitne osiągnięcia w jednej lub wielu dziedzinach” (Franz J Mönks, W. Katzko, Giftedness and gifted education, w: Conceptions of giftedness, red. R. J. Sternberg, J.E. Davidson, wyd.2, Cambridge 2005, s.191). Inna definicja zdolności znacznie bardziej dostępna dla naszego procesu rozumowania aktualnego stanu rzeczy mówi, że „Zdolność rozumiemy jako określoną cechę człowieka, jego właściwość intelektualną. Jest to cecha pojedyncza, oznaczająca możliwość, potencjał do uzyskiwania realnych osiągnięć w różnych dziedzinach aktywności człowieka. Wyznacza osiągnięcia jednostki, tłumaczy niejednakowe rezultaty w uczeniu się i wykonywaniu zadań. Zdolność to możliwość szybkiego zdobycia umiejętności. Zdolność jest podstawą do rozwoju zainteresowań. Zdolność jest traktowana jako wewnętrzny zasób, dzięki któremu efektywnie wykonuje się konkretne operacje umysłowe, natomiast uzdolnienie jako szczególny zestaw właściwości fizycznych, zdolności specjalnych oraz cech osobowości, który sprzyja osiąganiu sukcesów w danej dziedzinie”. ([Link do zssrzyki.andrychow.eu](http://zssrzyki.andrychow.eu), dostęp 06.01.2022 r.)

Wszystkie definicje jasno obrazują formę i rozmiar zdolności, jednak większość wskazuje głównie na ich rezultat, a nie sam potencjał, dlatego żeby objąć pomocą dziecko zdolne trzeba skupić się na szybkim i poprawnym diagnozowaniu zarówno potencjału jak i osiągnięć z różnych sfer życia również z tych poza szkolnych. Należy więc uwzględnić nie tylko same testowanie z poszczególnych przedmiotów, ale i wywiad z dzieckiem oraz rodzicami. Po otrzymaniu stosownych wyników dziecko, które wykazuje zdolności ponadprogramowe winno być traktowane jak uczeń posiadający stosowne orzeczenie bądź opinię wskazujące na rodzaj i sposób dostosowania do indywidualnych potrzeb i możliwości psychofizycznych. W każdym uczniu



drzemie potencjał i ukryte fascynacje. Często niezauważony, a więc i nierozwinięty ze względu na masowość i ograniczenia programowe edukacji czy też niesprzyjające warunki domowe. Nad rozwojem kreatywności w środowisku lokalnym zarówno tym szkolnym jak i domowym wpływa wiele czynników. Jednym z wybitnych polskich profesorów nauk pedagogicznych, psychologów Józef Koziński twierdzi, że do stworzenia najbardziej sprzyjających warunków niezbędne jest zaistnienie pięciu czynników.

1. „ Doniosłe znaczenie mają miejsca geograficzne, w których twórczość, innowacyjność czy przedsiębiorczość stały się samodzielną wartością i są traktowane jako osobisty i społeczny kapitał równie ważny jak kapitał społeczny”

(J. Koziński, 2000 r., s.18)

2. „Szczególną rolę w środowisku protwórczym odgrywa styl życia, który zależy od różnorodności kultury, sztuki, rozrywki, sportu jakie istnieją w danym otoczeniu społecznym. Ważne znaczenie ma wyposażenie środowiska w kina, teatry, galerie.” (**J. Koziński, s.19**)

3. „Ludzie twórczy cenią autentyczne, żywe relacje społeczne, które są takie rzadkie we współczesnych czasach”(Ibiden)

4. Różnorodność:

- intelektualną „ istnieją odmienne nurty życia umysłowego” (Ibiden)

- kulturową, społeczną. Ta z kolei jest ściśle powiązana z pochodzeniem.

Kulturowość, która często wynika z odmienności rasowych, a tym samym etnicznych ma ogromne znaczenie w dalszym rozwoju. W niektórych kręgach etnicznych wszelka kreatywność uważana jest za brak należnego szacunku oraz posłuszeństwa.

5. Rozpowszechnienie możliwości dominacji wynikających z autentyzmu.

Wszystkie te czynniki wpływają zatem na rozwój wszelkiego kreatywności, który wynika w gruncie rzeczy z samego potencjału intelektualno – emocjonalnego.



3.4 Dostosowanie do potrzeb i możliwości psychofizycznych ucznia w oparciu o scenariusz zajęć dydaktycznych

Literatura fachowa podaje cały wachlarz możliwości w kierunku dostosowań edukacyjnych uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się. Po roku 2000 powstało również wiele książek i artykułów dotyczących diagnozowania i wspierania uczniów zdolnych. Na stronach internetowych powiązanych z oświatą znajdują się również gotowe scenariusze zajęć przygotowane z myślą o wyszczególnionych powyżej zaburzeniach. Na podstawie niżej umieszczonego scenariusza postaram się wskazać, że tak naprawdę nie trzeba tworzyć kilku wersji zajęć, a tylko nieco zmodyfikować lekcje. Priorytetem w działaniu będzie jednak przede wszystkim zmiana własnego podejścia do problemu.

Dostosowanie do scenariusza zajęć klasy trzeciej z uwzględnieniem opinii i orzeczenia wynikających z różnych potrzeb psychofizycznych ucznia:

I Część wstępna

1. Osoby z autyzmem, a w tym zespołem Aspergera

Wskazanie na podstawie modelowania sytuacji. Nauczyciel pokazuje co należy wykonać, a następnie kieruje ponownie polecenie do dziecka. Jeżeli nadal nie potrafi wykonać zadania pedagog równorzędnie wkłada rękę do worka wraz z uczniem dając podpowiedzi w formie ustnej, a następnie rysunkowej.

2. Osoby z niedosłuchem.

Nauczyciel wolno i dwukrotnie wypowiada polecenie, a następnie demonstruje co należy zrobić.

3. Osoby z niedowidzeniem.

Pedagog daje polecenie, a następnie wraz z uczniem wykonuje zadanie. Pomoc polega tylko na wskazaniu – przekierowaniu dłoni.

4. Osoby z mutyzmem.

Nauczyciel powtarza dwukrotnie polecenia, a następnie upewnia się, że każdy je zrozumiał. Osoba z mutyzmem wskazuje na obrazku zidentyfikowany przedmiot.



5. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną lekką, umiarkowaną, znaczną.
Nauczyciel dwukrotnie wypowiada polecenie upewniając się, że każdy je zrozumiał. W chwili, kiedy dziecko nie pojęło treści zadania demonstruje je dwukrotnie po czym wykonuje razem z uczniem naprowadzając na odpowiedzi.

6. Uczeń zdolny.

Po wskazaniu prawidłowej odpowiedzi uczeń może opowiedzieć wykazując się dodatkową wiedzą. Odpowiedzi mogą być kierowane bądź spontaniczne w zależności od poziomu wiedzy oraz chęci wypowiedzania się na tle klasy.

Część właściwa

1. Osoby z autyzmem, a w tym zespołem Aspergera

Wskazanie na podstawie doświadczenia – pracy na materiale rzeczywistym. Nauczyciel mówiąc równocześnie pokazuje pracę do wykonania. Po każdej jednoznacznej wypowiedzi robi kilkusekundową przerwę w celu przeanalizowania i zrozumienia sytuacji problemowej. W chwili, gdy uczeń mimo wszystko nie jest w stanie pojąć treści przekazanych przez pedagoga powinien wejść nauczyciel wspomagający, który indywidualnie i ponownie wyjaśni treści. Jednocześnie polecenia, treści winny być przekazywane w zdaniach krótkich, bezpośrednich i niezawierających żartów, przenośni, metafor. Podczas zabaw z chustą i pracy w terenie uczeń powinien poruszać się w grupie sobie znanej i akceptowanej ze wskazaniem na ulubionego kolegę, koleżankę co da mu poczucie pewności siebie.

2. Osoby z niedosłuchem.

Nauczyciel wolno i dwukrotnie wypowiada polecenie wspierając się rysunkami lub innymi obrazowymi pomocami technicznymi.

3. Osoby z niedowidzeniem.

Po przekazaniu wartości edukacyjnych nauczyciel wspierający pokazuje kompas dotykowy przeznaczony dla osób niedowidzących. (Tworzony przez nauczyciela na potrzeby lekcji, istnieje również możliwość wgrania programu nawigującego) Należy podkreślić, iż nauczyciel pomaga w przechwyceniu chusty oraz innych



zajęciach, które wymagają uruchomienia aktywności przy użyciu percepcji wzrokowych.

4. Osoby z mutyzmem.

Nauczyciel upewnia się, że każdy zrozumiał treści edukacyjne. Podczas konieczności wypowiedzi ustnych pedagog ma przygotowany zestaw pisemny – rysunkowy, którym się posługuje chcąc uzyskać odpowiedź.

5. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną lekką, umiarkowaną, znaczną.

Nauczyciel przekazując wartości programowe demonstruje je jednocześnie na materiale rzeczywistym używając przy tym jak najmniejszej ilości wyrazów i robiąc stosowne przerwy. Po każdej wypowiedzi pedagog daje czas uczniowi na dotknięcie i sprawdzenie czy dana rzecz - czynność spełnia jakieś funkcje w celu weryfikacji zadaniowej. Pytania, treści powinny być ułożone w prostej formie, przy czym należy pamiętać, że niepełnosprawność umiarkowana i znaczna obejmuje inną podstawę programową.

Jednocześnie należy wspomnieć, że podczas wykonywania wszelkich czynności obserwatorem powinien być nauczyciel wspierający, który zna ucznia i w razie potrzeby wskaże drogę działania tak, aby zarówno uczeń jak i klasa nie zaznaczali różnicy w funkcjonowaniu dziecka.

6. Uczeń zdolny.

Jeżeli uczeń wykaże się wiedzą i chęcią działania można poprosić go o powtórzenie działania ze wskazaniem północy w klasie bądź określeniem w jakim kierunku znajduje się wybrany przez nauczycielka element. Podczas innych zabaw i poleceń karty pracy są modyfikowane w zależności od specyficznych trudności bądź dodatkowych uzdolnień.

KARTY PRACY – MODYFIKACJA:

1. Osoby z autyzmem, a w tym zespołem Aspergera

Wskazanie na podstawie działania praktycznego, praca z translokatorem przygotowanym zgodnie z potrzebami ucznia. W przypadku kart przyrodniczych



ukierunkowanych na pracę z kompasem translokator indywidualny powinien zawierać rysunki ukazujące podstawowe strony świata. Ważną podpowiedzią byłoby wskazanie prawa/lewa strona tył/przód wraz z objaśnieniem w formie krótkich, prostych zdań. Gdy mamy w klasie ucznia z zaburzeniem równowagi, zmienną lateralizacją oraz nieopanowanymi stosunkami przestrzennymi warto zaplanować wraz z nauczycielem współorganizującym jeden efektywny system pracy.

2. Osoby z niedosłuchem.

Nauczyciel wolno i dwukrotnie wypowiada polecenie wspierając się rysunkami lub innymi obrazowymi pomocami technicznymi. Można wskazać gotową kartę pracy w celu poprawnego zrozumienia treści zadaniowych.

3. Osoby z niedowidzeniem.

Należy przygotować specjalne karty z dziurkami w celu uruchomienia zmysłu dotyku, który jest niezbędny podczas wykonywania prac technicznych.

4. Osoby z mutyzmem.

Nauczyciel upewnia się, że każdy zrozumiał treści zadaniowe. W celu weryfikacji można poprosić ucznia o wskazanie palcem co należy zrobić.

5. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną lekką, umiarkowaną, znaczną.

Nauczyciel przekazując polecenia demonstruje je jednocześnie na materiale rzeczywistym używając przy tym jak najmniejszej ilości wyrazów i robiąc stosowne przerwy. Po każdej wypowiedzi pedagog sprawdza czy uczeń ma prawidłową kartę pracy. Praca z uczniami posiadającymi orzeczenie o niepełnosprawności umiarkowanej lub znacznej wymaga nieco innego podejścia wynikającego nie tylko z podstawy programowej, ale i samego potencjału intelektualnego. Karty pracy mogą mieć zaznaczone kontury natomiast dziecko ma do wykonania tylko dokolorowanie przygotowanego materiału.

Jednoznacznie należy wspomnieć, że podczas wykonywania wszelkich czynności obserwatorem powinien być nauczyciel wspierający, który zna ucznia i w razie



potrzeby wskaże drogę działania tak, aby zarówno uczeń jak i klasa nie zaznaczali różnicy w funkcjonowaniu dziecka.

6. Uczeń z niepełnosprawnością ruchową.

W tym przypadku podczas pracy w terenie niezbędna jest pomoc nauczyciela współorganizującego, który będzie monitorował wszelkie trudności i wspierał ucznia w celu osiągnięcia zamierzonego celu. Forma kart pracy podlega również konsultacji, ponieważ ich dostosowanie będzie zależne od funkcjonowania motoryki małej. Kiedy mamy do czynienia z dziecięcym porażeniem mózgowym, a więc i niemożnością utrzymania narzędzia pisarskiego zarówno materiały edukacyjne jak i wszelkie pomoce dydaktyczne powinny zawierać bezpieczne możliwości manipulacyjne. W tym przypadku doskonałą formą są elementy 3D, w których można wspomagać się komunikacją słowną wskazującą poprawność zadaniową. Mając na myśli uwzględnienie pracy z kompasem i rozróżnianiem kierunków najlepszym materiałem do pracy byłby kwadrat w trójwymiarze zawierający puste miejsca, w których uczeń mógłby umieścić element wskazujący na odpowiedni kierunek geograficzny. Jeżeli przygotowany materiał ze względu na koszty nie ma możliwości potwierdzenia prawidłowości wykonanego zadania, ważnym czynnikiem będzie pomoc nauczyciela wspomagającego. Jego powinnością będzie wsparcie słowne bądź pomoc w samej manipulacji.

7. Uczeń zdolny.

Jeżeli uczeń wykazuje się inicjatywą w celu wykonania dodatkowej pracy, karty można wzbogacić trudniejszym zadaniem bądź przygotować dodatkowy materiał wykraczający poza podstawę programową.

Każdą pracę, najmniejsze osiągnięcie ucznia należy zauważać i wspierać, gdyż potencjał zarówno fizyczny jak i intelektualny w jednej klasie może znacznie się różnić. Zatem droga do celu jednego ucznia mimo prostszych zadań będzie wymagała nakładu znacznie większego wysiłku aniżeli dziecka posiadającego uzdolnienia w danym kierunku.

1. Osoby z autyzmem, a w tym zespołem Aspergera



W tym przypadku często jedynym ograniczeniem jest brak zrozumienia zadania bądź wstyd, strach przed jego nieprawidłowym wykonaniem, dlatego zaleca się dwukrotne objaśnienie wraz z pokazaniem bądź modelowaniem sytuacyjnym.

2. Osoby z niedosłuchem.

Podobnie jak w powyższym dostosowaniu najlepszą metodą dającą nam pewność na zrozumienie polecenia jest demonstracja zadania.

3. Osoby z niedowidzeniem.

W tym przypadku zadanie jest nieco utrudnione. Pedagog zatem może wykorzystać wrażliwy słuch ucznia. Kilka dni przed wprowadzeniem zajęć z zabawą nauczyciel po konsultacji z osobą współorganizującą ustala czy należy wprowadzić wcześniej modelowanie zachowań – ruchów ucznia czy też wystarczy sama pomoc podczas prowadzenia zajęć.

4. Osoby z mutyzmem.

W tym przypadku zabawy ruchowe często są mile postrzegane przez uczniów, a sam proces zachowawczy nie wymaga specjalistycznego dostosowania.

5. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną lekką, umiarkowaną i znaczną.

Nauczyciel przekazując polecenia demonstruje je jednocześnie pokazując zalecane ruchy. Następnie ponawia swój pokaz, ale już z podkładem muzycznym w celu utrwalenia ruchów. W przypadku osób, które mają utrudnienia związane z motoryką pedagog wskazuje ruchy zastępcze na przykład zamiast podskoku ruch nogą bądź dłonią (zależne od możliwości fizycznych ucznia)

6. Uczeń z niepełnosprawnością ruchową.

Tutaj z kolei jest największy problem dlatego należy wszelkie zadania skonsultować ze specjalistą. Najważniejsza jest wiedza jakie ruchy dziecko może wykonywać, aby nie spowodować uszkodzeń bądź dyskomfortu u dziecka. Mając już wiedzę dającą nam możliwości manewru zamieniamy ruchy niemożliwe bądź niebezpieczne na takie jakie dziecko może wykonywać. Taki sposób pracy pozwoli nie tylko na czynne uczestniczenie w zabawie, ale i da uczniowi poczucie bezpieczeństwa, pewności siebie, a przede wszystkim sprawczości, które jest



bardzo zaburzone we wszelkich zaburzeniach związanych z ograniczeniami fizycznymi.

7. Uczeń zdolny.

W tym przypadku ustalenie zadań wbrew pozorom nie jest takie proste. Uczeń zdolny często szybko się nudzi, a wszelkie zabawy wydają się być zachowaniem zbyt ostentacyjnym. Z tego powodu należy wprowadzić element utrudniający zadanie bądź ukierunkować ucznia na szczególne obowiązki niezbędne do prowadzenia zabawy. Dziecko mające na uwadze wagę nowych obowiązków wywiąże się z nich precyzyjnie, a ponadto skupi swoją uwagę przez co nadmierne poczucie bezcelowości zamieni się w potrzebę rozwoju.



SCENARIUSZ LEKCJI POKAZOWEJ

Opracowany w ramach projektu pt. „Szkoła ćwiczeń w gminie Rawicz”

Nr i obszar przedmiotowy	Część III - obszar nauczania PRZYRODNICZY
Nazwa przedmiotu	Edukacja przyrodnicza
Poziom nauczania	Klasy I-III szkoły podstawowej
Liczba godzin lekcyjnych	2 godziny
Klasa	III
Imię i nazwisko Autora/-ki/Autorów	Ewa Małecka
Nazwy szkoły:	Szkoła Podstawowa im. Janusza Korczaka w Sierakowie
Temat lekcji:	Wędrówki z kompasem

I. **Wstęp do scenariusza (wprowadzenie merytoryczne):**

Zajęcia opierają się na konstruktywistycznej teorii uczenia się zakładającej, że uczenie się, to własne rozumienie świata powstające podczas analizowania zdobytych doświadczeń. Stąd nauka nie polega na zapamiętaniu słusznych odpowiedzi, a na samodzielnym poszukiwaniu ich podczas rozwiązywania problemów. W myśl teorii rola nauczyciela sprowadza się do postawienia problemu przed uczniem oraz monitorowania jego postępowania. Klasa jest gronem współpracujących kolegów i koleżanek.

Podczas zajęć uczeń będzie rozwijał wiedzę przyrodniczą z zakresu geografii, nauczy się również posługiwać kompasem oraz orientować się w terenie przy użyciu różnych sposobów. Uczniowie rozwiną kompetencje osobiste, społeczne oraz w zakresie umiejętności uczenia się.

Zajęcia odbywają się w sali lekcyjnej oraz na boisku szkolnym. Niezbędne do przeprowadzenia zajęć będą kompasy.

Gra terenowa „W którą stronę” pozwoli dokonać oceny umiejętności uczniów w zakresie wyznaczania kierunków świata przy użyciu kompasu.



II. Zagadnienie metodyczne stanowiące podstawę przygotowania lekcji / cele dla praktykanta/młodego nauczyciela w zakresie rozwijania kompetencji metodycznych

1. Formułowanie celów.
2. Dobór metod, technik i form pracy pozwalających osiągnąć zamierzone cele.
3. Opracowanie kryteriów sukcesu.
4. Opracowanie zadań, pytań z uwzględnieniem kryteriów sukcesu.
5. Uczenie się we współpracy.
6. Wykorzystanie różnych zasobów i materiałów dydaktycznych.
7. Pytania kluczowe (Dlaczego ludzie lubią podróżować? Po co ludzie podróżują? Komu może się przydać kompas w codziennym życiu i pracy?)
8. Konstruktoryzm jako teoria uczenia się i zdobywania wiedzy.

III. Dział programowy z podstawy programowej/zagadnienia programowe

1. Słucha informacji czytanych przez kolegów.
Uczeń:
I.1.5 słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiedziania się, szczególnie w momencie wskazywania tej potrzeby przez drugą osobę.
2. Odczytywanie informacji z mapy oraz globusa.
Uczeń:
I.6.2 Korzysta z różnych źródeł informacji, np. atlasów, czasopism dla dzieci, słowników i encyklopedii.
3. Uczestnictwo w grze terenowej.
Uczeń:
I.6.3



Wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się.

4. Wyznaczanie głównych kierunków geograficznych za pomocą kompasu, wyznaczanie głównych kierunków w terenie.

Uczeń:

IV.3.3 Czyta proste plany, wskazuje kierunki główne na mapie, odczytuje podstawowe znaki kartograficzne map, z których korzysta.

IV. Treści nauczania/uczenia się

Podczas zajęć uczniowie będą utrzymywać umiejętność wyznaczania kierunków świata. Poznają różne sposoby wyznaczania stron świata. Nauczą się posługiwać kompasem. Uczniowie wezmą udział w grze terenowej, by móc przećwiczyć nabytą umiejętność pracy z kompasem. Jednocześnie uczniowie przy okazji gry rozwiną umiejętność współdziałania oraz kompromisowego rozwiązywania problemów w grupie. Dzieci poznają sylwetkę Krzysztofa Kolumba, dowiedzą się czym zaśląnął oraz będą potrafiły wskazać jego podróż na globusie.

V. Cele ogólne lekcji (kierunki dążeń pedagogicznych w obszarze wiadomości, umiejętności, postaw)

1. Doskonalenie kompetencji w zakresie wyznaczania kierunków świata w terenie.
2. Zapoznanie z budową kompasu.
3. Poznanie sylwetki Krzysztofa Kolumba.
4. Rozbudzanie zainteresowania odkryciami geograficznymi.



VI. Cele ucznia sformułowane jako czynności / wymagania

Uczeń:

1. Wyznacza kierunki świata na mapie.
2. Wskazuje metody wyznaczania północy w terenie.
3. Zna budowę kompasu.
4. Zna korzyści płynące z umiejętności wyznaczania kierunków świata.
5. Za pomocą kompasu potrafi dotrzeć we wskazane miejsce.
6. Krótko wyjaśnia kim był Krzysztof Kolumb.
7. Posługuje się globusem.
8. Uczestniczy w grze terenowej.
9. Współpracuje w grupie.

VII. Metody/techniki pracy z uczniami oraz wskazanie, jakie kompetencje kluczowe uczniowie kształtują/doskonalą podczas lekcji:

Metoda: problemowa, praktyczna, obserwacji, słowna.

Kompetencje kluczowe doskonalone podczas lekcji:

1. Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji.
2. Kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii.
3. Kompetencje cyfrowe.
4. Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się.

VIII. Środki dydaktyczne (wykorzystane przez uczniów oraz przez nauczyciela):

Kompasy, karton z otworem na rękę dziecka, komputer z dostępem do Internetu, projektor, chusta animacyjna, plastikowe kule z informacjami o Krzysztofie Kolumbie, karty z dyktandem graficznym, zaszyfrowana droga do skarbu, plastikowe pachołki (tyle ile grup), pudełka – skarby z cukierkami, karty pracy, karty do oceny zajęć, globusy, mapa Polski, mapa świata.



IX. **Przebieg lekcji z podziałem na część wstępną, właściwą i końcową¹**

Część wstępna

1. W części centralnej sali znajduje się karton z okrągłym otworem na rękę dziecka. Uczniowie po kolei mogą wsadzić rączkę i za pomocą dotyku sprawdzić co jest w środku. Wewnątrz znajduje się kompas. Kiedy każde dziecko spróbuje rozwiązać zagadkę, nauczyciel wyciąga kompas i pokazuje uczniom co będzie tematem dzisiejszych zajęć.

2. Przedstawienie celów lekcji:

Dzisiaj podczas zajęć:

- wyznaczysz kierunki świata na mapie,
- wyznaczysz kierunki świata w terenie korzystając z różnych sposobów,
- poznasz budowę kompasu,
- za pomocą kompasu wyznaczysz kierunki świata,
- dowiesz się kim był Krzysztof Kolumb,
- weźmiesz udział w grze terenowej.

Część właściwa

3. Nauczyciel pyta dzieci:

- czy spotkaliście się kiedyś z kompasem?
- do czego się go używa?

4. Objasnienie budowy kompasu.

Zanim nauczyciel przejdzie do wyjaśnienia, jak działa kompas, uczniowie otrzymują kompas. Przez chwilę mogą się z nimi zapoznać, sprawdzić co się dzieje, kiedy się okręcamy. Nauczyciel pyta:

- jak zachowują się wasze kompasy?
- co się dzieje, kiedy się obracacie?

Nauczyciel w oparciu o wypowiedzi dzieci objaśnia czym jest kompas.

„Kompas, to proste urządzenie służące do nawigacji, czyli ustalania trasy do

¹ Zalecane jest również uwzględnienie materiałów i zadań rozszerzających (dla uczniów zdolnych, zainteresowanych daną tematyką oraz uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się).



wyznaczonego celu i odnajdywania drogi. Najważniejszym elementem kompasu jest obracająca się igła magnetyczna. Dzięki niej można określić kierunki świata. Skoro igła kompasu posiada właściwości magnesu, to oznacza także, że ma dwa bieguny: północny i południowy. Igła obraca się więc tak, że jednym końcem wskazuje północ, a drugim południe. Dlaczego tak się dzieje? Czy igła wskazuje dokładnie te strony świata? Aby odpowiedzieć na te pytania, musimy dowiedzieć się, na jakiej zasadzie działa kompas.”

Nauczyciel krótko wyjaśnia, że jądro Ziemi wytwarza pole magnetyczne, które przebiega wzdłuż naszej planety w kierunku północ – południe. Dzięki temu igła kompasu, która jest igłą magnetyczną, obraca się zawsze w tą samą stronę.

5. Uczniowie oglądają filmik edukacyjny, podsumowujący zdobyte informacje o kompasie - [Jak działa kompas? - Zintegrowana Platforma Edukacyjna \(zpe.gov.pl\)](#)

6. Jak możemy wyznaczyć kierunki świata, kiedy nie mamy kompasu?

Nauczyciel słucha propozycji dzieci, proponuje metody wyznaczania północy, które jeszcze się nie pojawiły:

-W południe (o godz. 12:00) należy stanąć tyłem do słońca. Nasz cień wyznaczy strony świata: głowa wskazuje północ, prawa ręka wschód, a lewa zachód.

-Samotnie rosnące drzewa od strony południowej mają więcej gałęzi, natomiast ich pień od strony północnej jest pokryty mchem.

-Północna strona mrowiska zazwyczaj jest bardziej stroma niż południowa,

-Mrowiska najczęściej znajdują się od południowej strony drzew.

Nauczyciel pyta dzieci:

-Jak myślicie, czy podane sposoby zawsze wskażą nam odpowiedni kierunek? – nauczyciel wyjaśnia, że sposoby, o których rozmawialiśmy należy traktować pomocniczo. Nie można polegać wyłącznie na nich,



ponieważ np. wygląd drzewa zależy również od wielu innych czynników, np. wiatru. Kompas wyznaczy północ z dużo większą dokładnością, można nim bardziej polegać.

7. Po co nam umiejętność wyznaczania kierunków świata, kompasy, mapy? – burza mózgów.

Podsumowanie odpowiedzi dzieci. Przejście do wniosku: Gdyby nie doskonała orientacja w terenie, nadal nie odkrylibyśmy wielu miejsc na świecie. Jednym z takich wielkich odkrywców był Krzysztof Kolumb. Kim był ten człowiek i co takiego zrobił? Dowiedzie się podczas zabawy.

8. Zabawa z chustą animacyjną. W dużych plastikowych kótkach są umieszczone informacje na temat Krzysztofa Kolumba **Załącznik nr 1**. Nauczyciel rzuca kulkę na chustę. Pod chustą znajduje się wybrane dziecko, którego zadaniem jest złapać kulkę. Uczniowie starają się tak nią poruszać, by trafiła do środka. Kiedy uczniowie zdobędą wszystkie kulki, siadają wspólnie na chuście i odczytują zdobyte informacje. Przy pomocy globusa, nauczyciel pokazuje drogę, którą podróżował Kolumb.

9. Dyktando graficzne.

Uczniowie dostają kartki wraz instrukcją. Ich zadaniem jest narysowanie trasy zgodnie z poleceniami, np. dwie kratki na północ... W ten sposób powstaną różne cyfry, zgodnie z nimi dzieci zostaną podzielone na grupy (2-3 osobowe). **Załącznik nr 2**

10. Azymut – co to takiego? Nauczyciel wyjaśnia uczniom jak można poruszać się za pomocą azymutów.

11. W którą stronę?

Uczniowie w grupach (2-3- osobowych) otrzymują zaszyfrowaną drogę do skarbu, która wiedzie przez boisko szkolne. Informacja zawiera wskazówki odnoszące się do azymutów – stąd uczniowie wiedzą, w którą stronę należy iść. Ilość „kroków” odmierza plastikowy pacholek. I tak grupa ma się



udać, np. 5 długości w stronę 45° . Trasa prowadzi do skarbu, który można otworzyć po wpisaniu kodu dostępu (każda grupa ma inną cyfrę, do jednego skarbu dotrą 4 lub 3 grupy, np. grupy z cyfrą: 2,5,6,0. Po ułożeniu cyfr w kolejności rosnącej powstanie kod otwierający skarb: 0256. Skarbem jest słodki upominek oraz informacja, że za dobrze wykonane zadanie, każdy mały odkrywca może zatrzymać swój kompas.

Część końcowa

12. Uczniowie uzupełniają tekst z lukami. **Załącznik nr 3**

13. Uczniowie uzupełniają zdanie: „Na zajęciach dowiedziałam/em się.....” oraz oceniają atrakcyjność lekcji poprzez narysowanie buźki: uśmiechniętej, neutralnej lub smutnej i przyklejenie jej na tablicy.

Załącznik nr 4

X. **Literatura (w tym źródła elektroniczne):**

1. **Encyklopedia Pedagogiczna XX wieku tom II**, 2010, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Żak.
2. [Kompetencje kluczowe wg Rady UE - co to? Lista TOP 8 \(interviewme.pl\)](#), dostęp: 27.11.2021.
3. **Jak działa kompas? Jak działa kompas?** - Zintegrowana Platforma Edukacyjna ([zpe.gov.pl](#)), dostęp: 27.11.2021.
4. **Elementarz odkrywców ćwiczenia, edukacja polonistyczna, przyrodnicza, społeczna**, Klasa 3, część 3, 2020, Warszawa: Nowa Era.
5. [wyprawy-krzysztofa-kolumba.png \(800x536\) \(wielcyodkrywcy.pl\)](#), dostęp: 27.11.2021.
6. https://pl.wikipedia.org/wiki/Krzysztof_Kolumb, dostęp 04.12.2021
7. **Podstawa programowa Podstawa programowa wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej z komentarzem.pdf** ([ore.edu.pl](#)), dostęp 04.12.2021



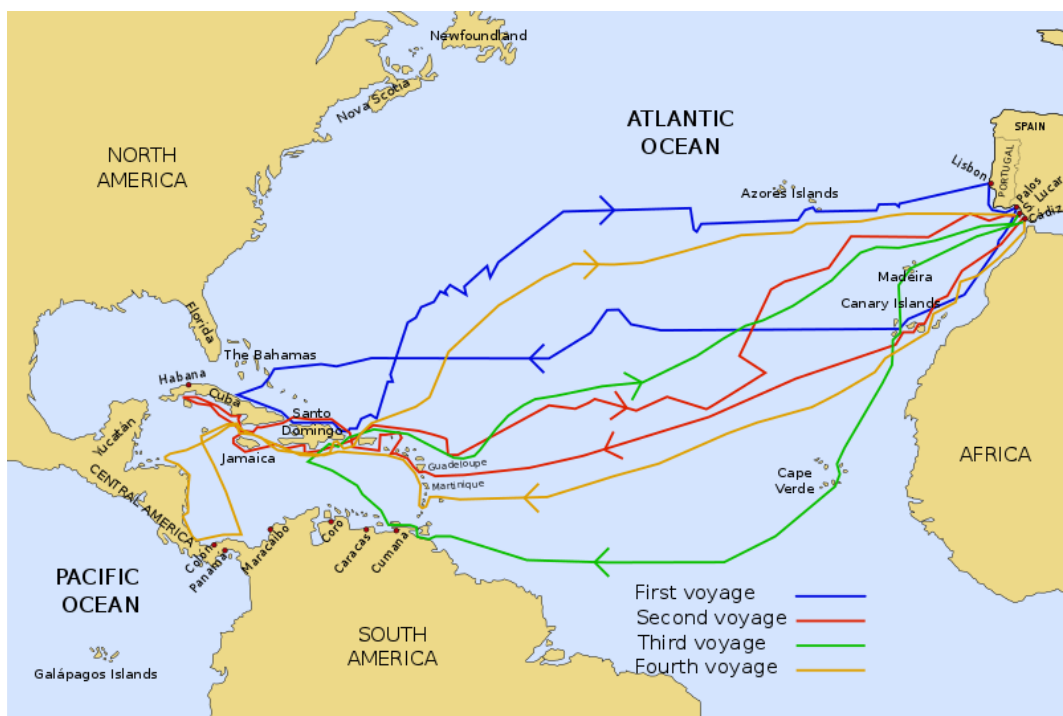
XI. Załączniki do scenariusza – jeśli dotyczy (np. karty pracy, zestawy ćwiczeń dla uczniów, teksty źródłowe, ilustracje):

1. Załącznik nr 1: Informacje o Krzysztofie Kolumbie ponumerowane i schowane w plastikowych kulach.

Źródło: Opracowanie własne na podstawie:

https://pl.wikipedia.org/wiki/Krzysztof_Kolumb

- 1) Krzysztof Kolumb urodził się w 1451 r. we Włoszech.
- 2) Należy do grona największych podróżników w dziejach świata.
- 3) Uważany jest za jednego z pierwszych Europejczyków, który dotarł do Ameryki.
- 4) Pragnął odkryć nową, lepszą drogę do Indii, jednak dotarł na nieznaną ląd, który okazał się Ameryką.
- 5) Mapa wypraw Kolumba



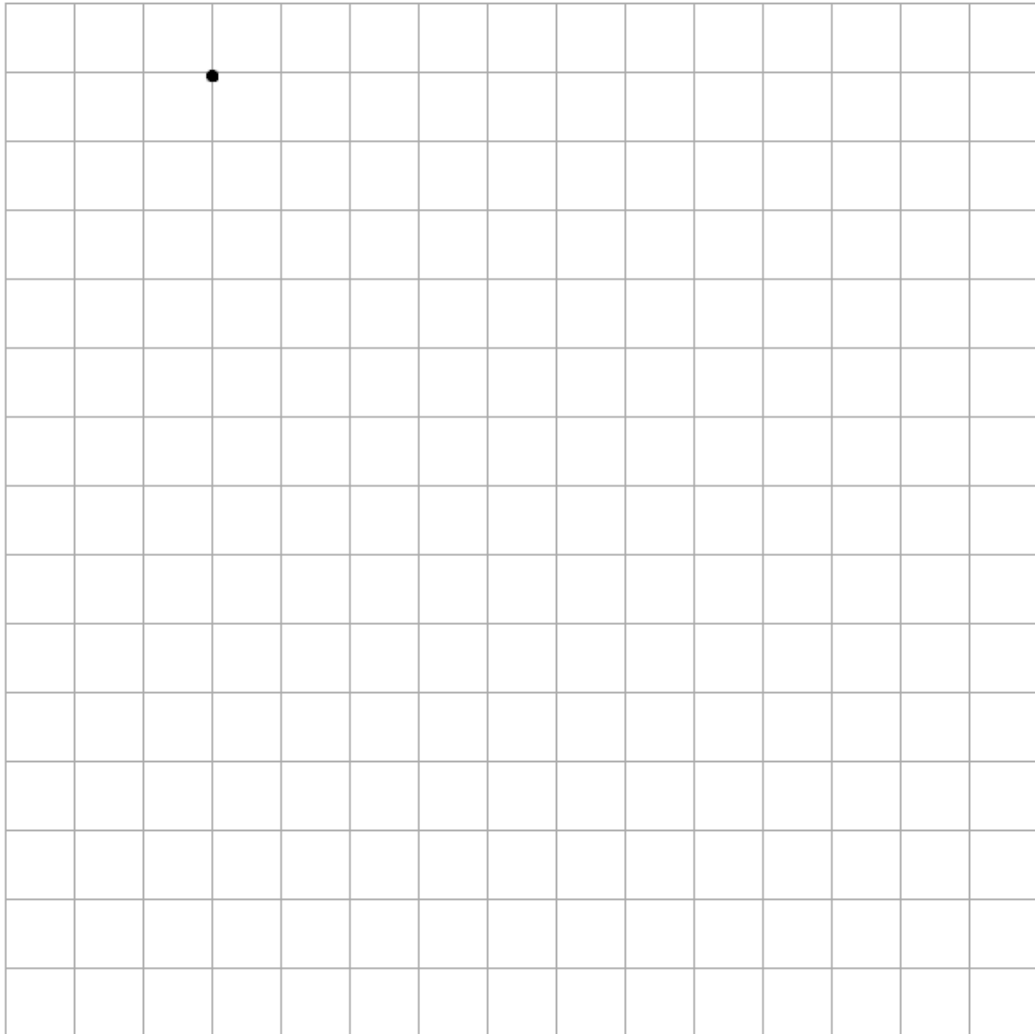
Ilustracja 7. Mapa wypraw Kolumba; źródło: [link do www.kinderzeitmaschine.de](http://www.kinderzeitmaschine.de)



2. Załącznik nr 2: Karty z dyktandem graficznym

Źródło: Opracowanie własne

Plansza dla grupy z numerem: 2



Wskazówki:

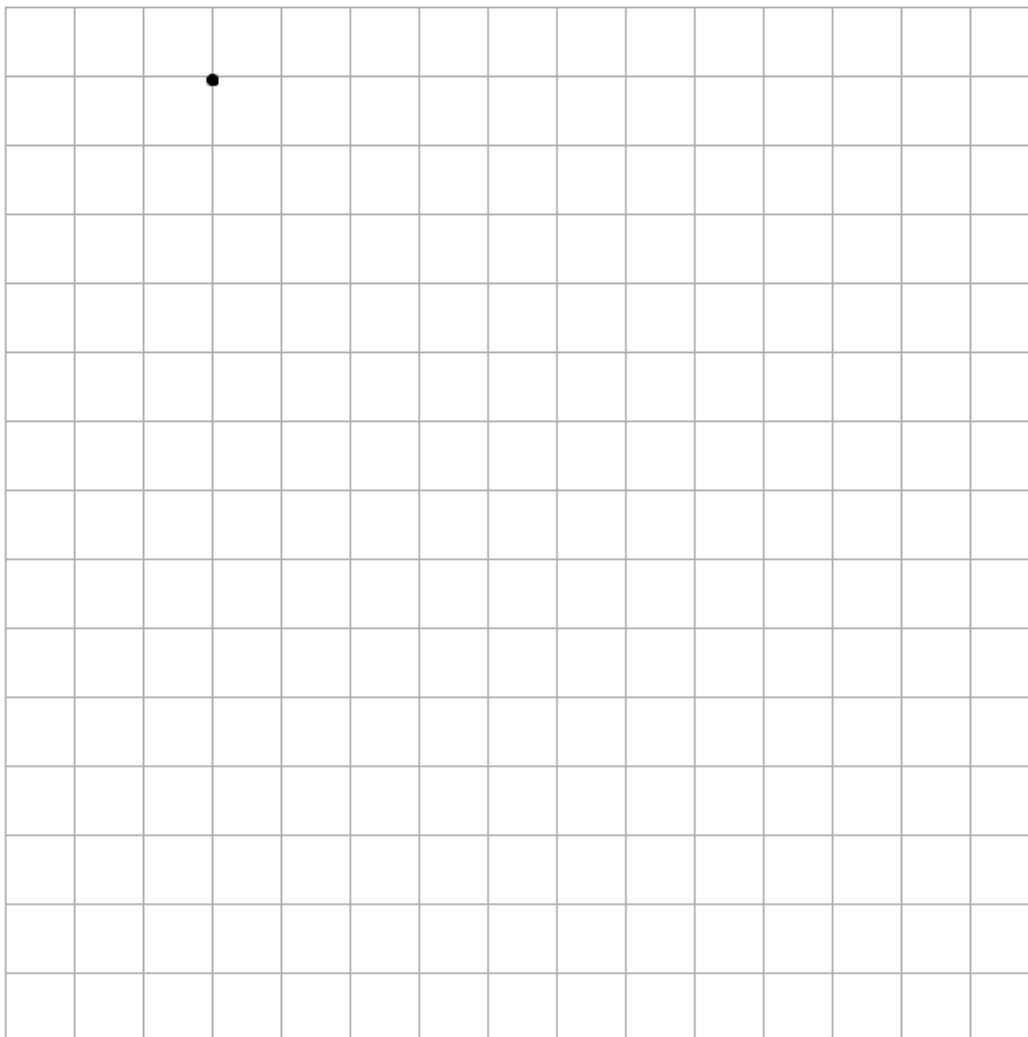
Załącznik rysowanie linii od miejsca zaznaczonego czarnym punktem.

Poruszaj się zgodnie z podaną instrukcją:

- 8 kratek na wschód,
- 5 kratek na południe,
- 8 kratek na zachód,
- 5 kratek na południe,
- 8 kratek na wschód.



Plansza dla grupy z numerem 0



Wskazówki:

Załącznik rysowanie linii od miejsca zaznaczonego czarnym punktem.

Poruszaj się zgodnie z podaną instrukcją:

8 kratek na wschód,

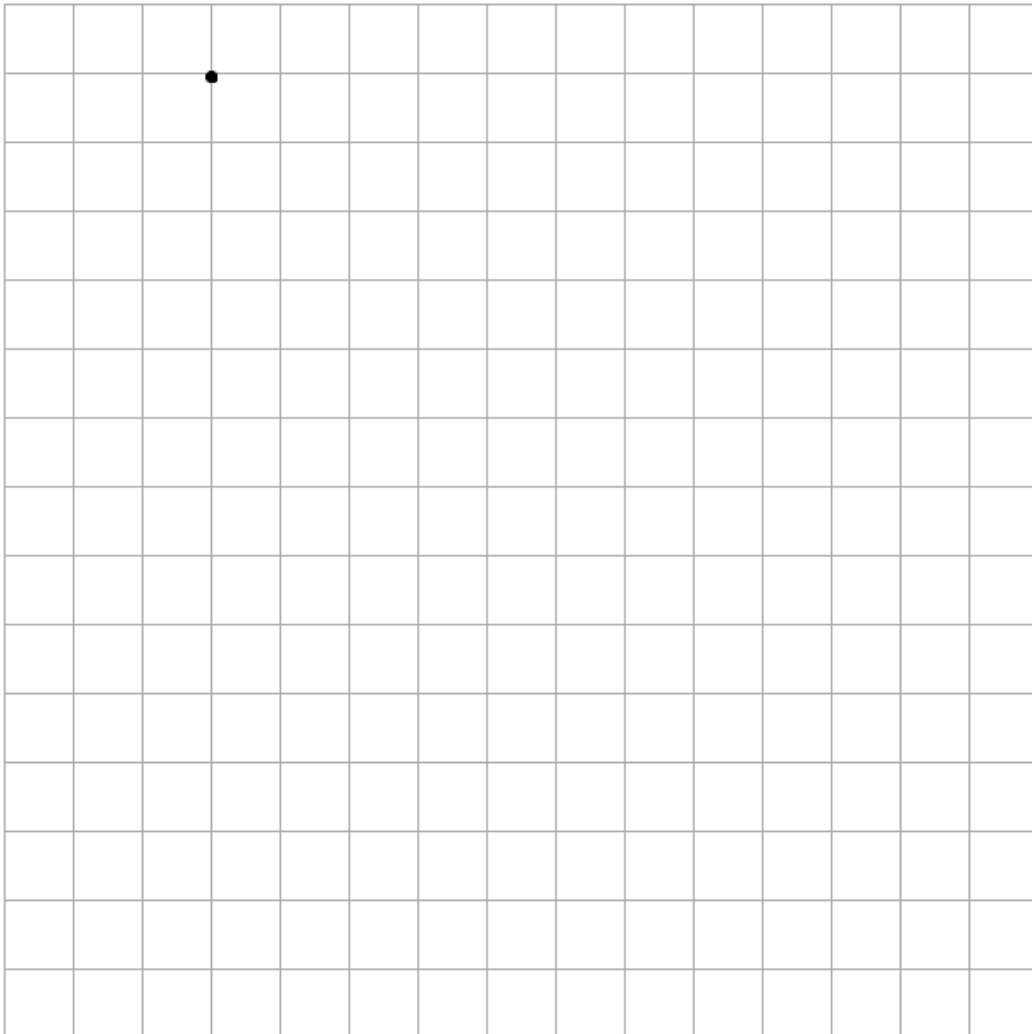
11 kratek na południe,

8 kratek na zachód,

11 kratek na północ.



Plansza dla grupy z numerem 3



Wskazówki:

Załącznik rysowanie linii od miejsca zaznaczonego czarnym punktem.

Poruszaj się zgodnie z podaną instrukcją:

8 kratek na wschód,

6 kratek na południe,

6 kratek na zachód,

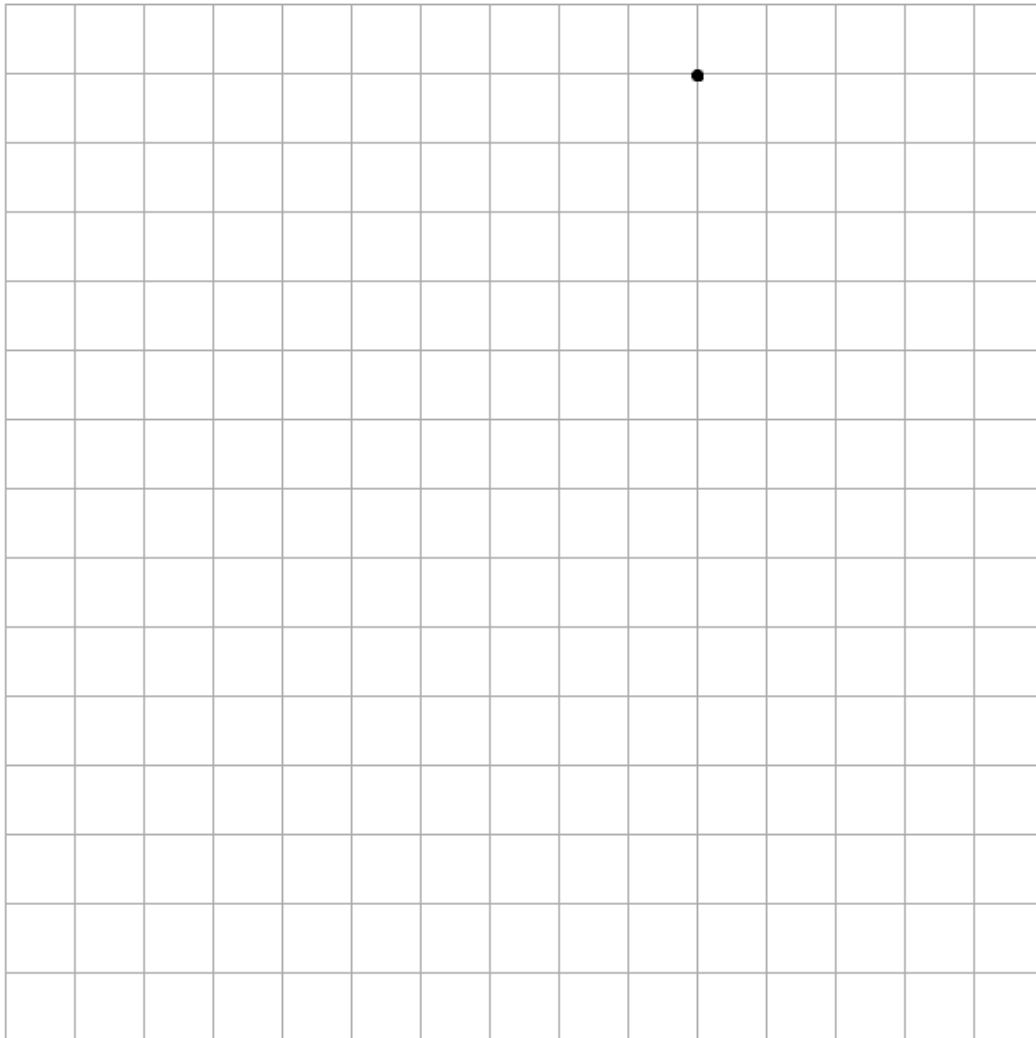
6 kratek na wschód,

6 kratek na południe,

8 kratek na zachód.



Plansza dla grupy z numerem: 5



Wskazówki:

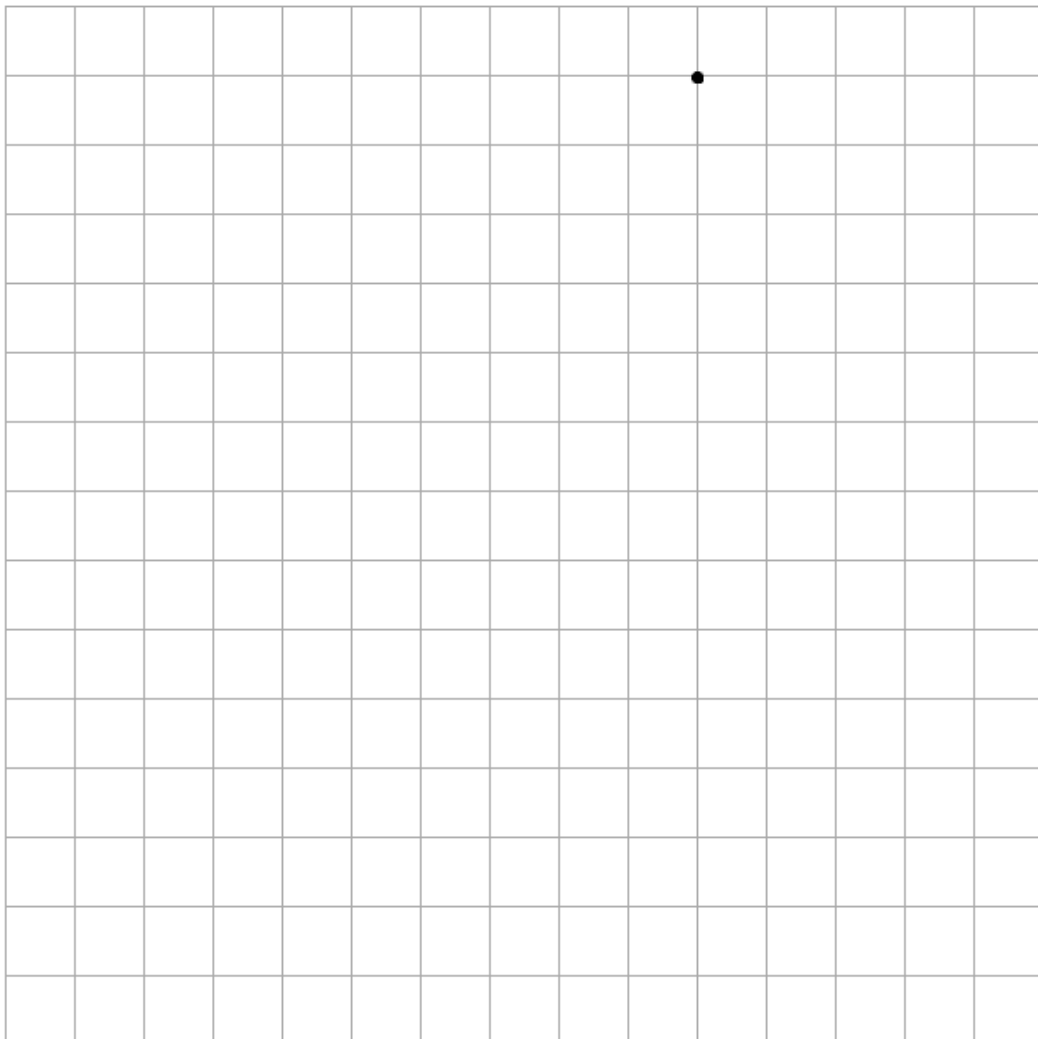
Załącznik rysowanie linii od miejsca zaznaczonego czarnym punktem.

Poruszaj się zgodnie z podaną instrukcją:

- 7 kratek na zachód,
- 5 kratek na południe,
- 7 kratek na wschód,
- 5 kratek na południe,
- 7 kratek na zachód.



Plansza dla grupy z numerem 6



Wskazówki:

Załącznik rysowanie linii od miejsca zaznaczonego czarnym punktem.

Poruszaj się zgodnie z podaną instrukcją:

7 kratek na zachód,

10 kratek na południe,

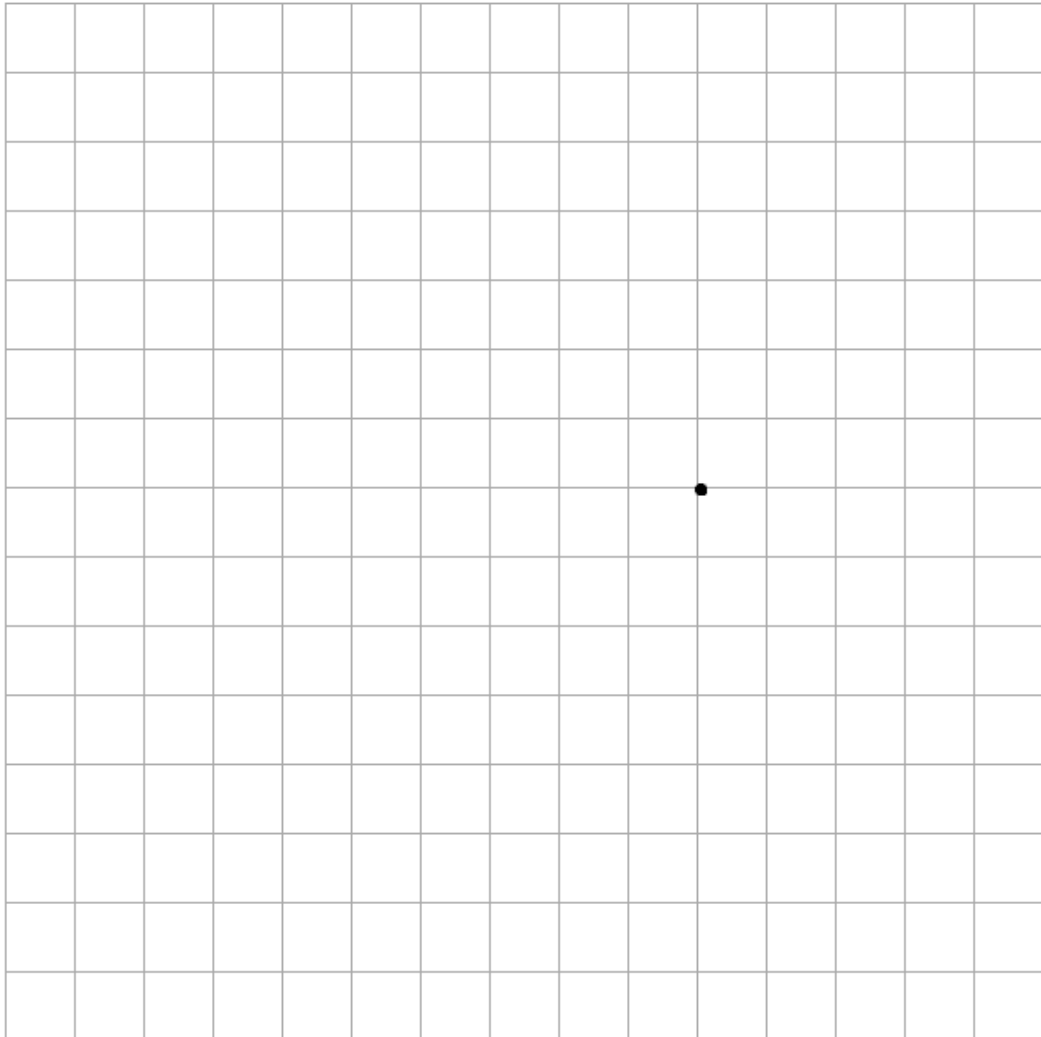
7 kratek na wschód,

5 kratek na północ,

7 kratek na zachód.



Plansza dla grupy z numerem 9



Wskazówki:

Załącznik rysowanie linii od miejsca zaznaczonego czarnym punktem. Poruszaj się zgodnie z podaną instrukcją:

7 kratek na zachód,

6 kratek na północ,

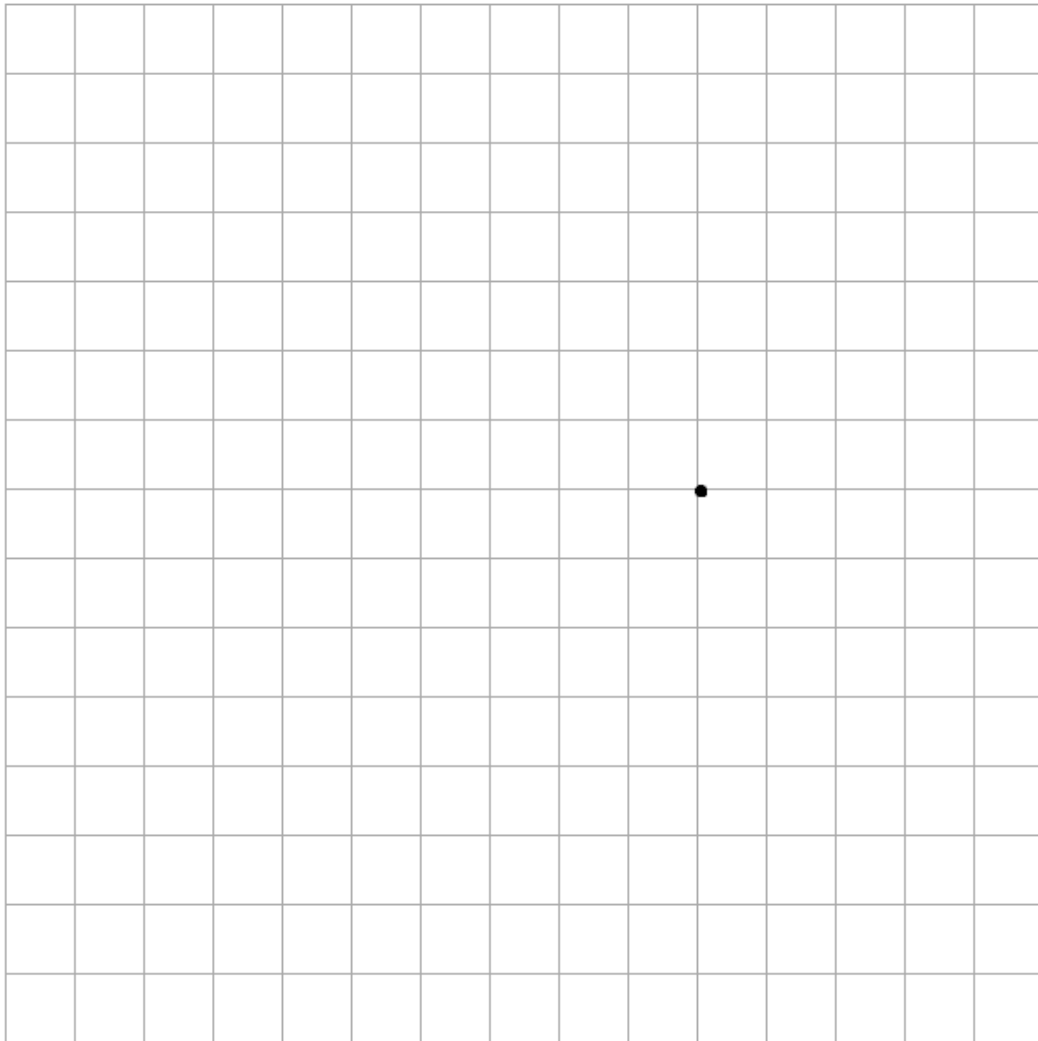
7 kratek na wschód,

11 kratek na południe.

7 kratek na zachód.



Plansza dla grupy z numerem 8



Wskazówki:

Załącznik rysowanie linii od miejsca zaznaczonego czarnym punktem. Poruszaj się zgodnie z podaną instrukcją:

- 7 kratek na zachód,
- 6 kratek na północ,
- 7 kratek na wschód,
- 12 kratek na południe,
- 7 kratek na zachód,
- 6 kratek na północ.



3. Załącznik nr 3: Tekst do uzupełnienia.

Źródło: *Elementarz odkrywców ćwiczenia, edukacja polonistyczna, przyrodnicza, społeczna*

_____ to urządzenie służące do wyznaczania kierunku w terenie. W _____ znajduje się igła magnetyczna, która zawsze wskazuje kierunek północny.

_____ postępujemy się, gdy wędrujemy w nieznanym terenie. Wskazania _____ pomagają nam tak ustawić mapę, by kierunek północny na mapie zgadzał się z rzeczywistą północą. Dzięki _____ i mapie możemy odnaleźć właściwą drogę.

4. Załącznik nr 4: Karta oceny zajęć.

Źródło: *Opracowanie własne*

Na zajęciach dowiedziałem się:

Dostosowanie do scenariusza zajęć klasy pierwszej z uwzględnieniem opinii i orzeczenia wynikających z różnych potrzeb psychofizycznych ucznia:

I część wstępna

1. Osoby z autyzmem, a w tym zespołem Aspergera

Wskazanie na podstawie działania praktycznego. Zarówno treści merytoryczne jak i polecenia powinny być konstruowane w sposób krótki, prosty bez używania metafor. Po zadaniu pytania nauczyciel pozostawia dłuższą chwilę na zastanowienie się oraz skonstruowanie odpowiedzi. Ucznia ze spektrum nie



należy wywoływać do odpowiedzi jego wypowiedź na tle klasy nie powinna być czynnikiem stresowym, lecz możliwością odniesienia sukcesu.

2. Osoby z niedosłuchem.

Nauczyciel wolno i dwukrotnie wypowiada polecenie wspierając się rysunkami lub innymi obrazowymi pomocami technicznymi.

3. Osoby z niedowidzeniem.

W kwestii burzy mózgów nie ma specyfiki dostosowania. Wystarczy wolny i jasny przekaz.

4. Osoby z mutyzmem.

Wypowiedź ustna u dzieci z mutyzmem jest utrudniona bądź niemożliwa, dlatego proponuje się zastosowanie komunikacji alternatywnej. Mogą to być piktogramy, rysunki, makaton, forma translokatora bądź inne metody. Jest to uzależnione od ustalonego i wykorzystywanego sposobu porozumiewania się.

5. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną lekką, umiarkowaną, znaczną.

W niepełnosprawności intelektualnej lekkiej zadanie jest znacznie prostsze aniżeli w umiarkowanej lub znacznej. Mając na myśli pierwsze orzeczenie uczniowi zadaje się pytanie w formie prostej i krótkiej czekając na odpowiedź. Wykorzystując metodę burzy mózgów odpowiedź ustną można odpowiednio nakierować co pozwoli uczniowi na wypowiedź zgodnie z tematem. W przypadku ucznia z niepełnosprawnością należy pamiętać, że obowiązuje go inna podstawa programowa, którą należy wpleść pomiędzy pytania, z kolei sama burza mózgów może odbywać się metodą rysunkową bądź manualną.

6. Uczeń z niepełnosprawnością ruchową.

W tym przypadku komunikacja werbalna często nie jest zaburzona, tak więc nie trzeba szukać pośrednich rozwiązań, jednakże mając na uwadze porażenie mózgowie często proces porozumiewania się jest znacznie zaburzony, dlatego proponuje się wykorzystanie komunikacji alternatywnej i wspomagającej.

7. Uczeń zdolny.



Uczniowie wykazujący się ponadprogramowym poziomem wiedzy często lubią się wypowiadać na tle grupy rówieśniczej. W tym przypadku rola nauczyciela jest kierowanie i monitorowanie rozwoju wypowiedzi ucznia.

II Część właściwa

W tej części pojawiają się zarówno zabawy jak i karty pracy więc sposób dostosowania jest taki sam jak w powyższym scenariuszu. Aczkolwiek wprowadzając zabawy należy mieć już na uwadze różne problemy, z którymi borykają się uczniowie posiadający orzeczenie, opinię lub wykazującymi się wysokim potencjałem intelektualnym. Na szczególną uwagę zasługują zabawy ruchowe oraz doświadczenia z wykorzystywaniem zarówno wszystkich zmysłów jak i motoryki.



SCENARIUSZ LEKCJI POKAZOWEJ

Opracowany w ramach projektu pt. „Szkoła ćwiczeń w gminie Rawicz”

Nr i obszar przedmiotowy	Część III - obszar nauczania PRZYRODA
Nazwa przedmiotu	Edukacja przyrodnicza
Poziom nauczania	Klasy I-III szkoły podstawowej
Liczba godzin lekcyjnych	2 godziny
Klasa	1
Imię i nazwisko Autora/-ki/Autorów	Emilia Janik
Nazwy szkoły:	Szkoła Podstawowa imienia Janusza Korczaka w Sierakowie
Temat lekcji:	„Pszczółka przyjaciółka w podróży”

! **Wstęp do scenariusza (wprowadzenie merytoryczne):**

Merytoryczna część nauczania sprawia uczniom największą trudność. W świecie, gdzie bodźce stały się przewodnikiem myślowym dzieci szukają innowacji pozwalających na utrwalenie jak największej niezbędnych informacji. Z tego względu zajęcia opierają się na konstruktywistycznej teorii uczenia się. Całość zadaniowa polega na tak zwanym doświadczeniu własnym, czyli dotknąć-poczuć-zapamiętać, ponieważ interakcje z otoczeniem pobudzają chęć poznawania świata, zrozumienia go oraz szukania nowatorskich rozwiązań. Każdy aspekt zadaniowy powiązany z prozą życia edukacyjnego nie tylko poszerza horyzonty, ale i pozwala na utrwalenie samej treści merytorycznej. Wiedza praktyczna polegająca na poszukiwaniu, modyfikowaniu, interpretowaniu i sprawdzaniu wiadomości przez uczącego się otwiera wiele drzwi do jednego pomieszczenia zwanego „wiedzą”. Zatem wprowadzając metody innowacyjne pozwalamy uczniom na utrwalenie wiadomości, a każda część związana z indywidualnym dotknięciem tematu pozwoli na efektywne uczenie się co przełoży się nie tylko na same wyniki edukacyjne, ale i wiarę w swoje możliwości oraz zwiększenie poczucia własnej wartości. Ważnym elementem jest również dotknięcie tematu akceptacji grupy. Realizm, w którym rozwiązanie problemu jawi nam się samoistnie poprzez etapowe rozwiązanie problematyki



zadaniowej uczeń nabiera pewności siebie, a tym samym chętniej wypowiada się na tle grupy rówieśniczej.

**II Zagadnienie metodyczne stanowiące podstawę przygotowania lekcji /
cele dla praktykanta/młodego nauczyciela w zakresie rozwijania
kompetencji metodycznych**

1. Nabycie umiejętności planowania, obserwacji i prowadzenia i dokumentowania zajęć.
2. Nabywanie umiejętności kształtowania właściwego stosunku do ucznia, wychowanka oraz obowiązków związanych z wykonywaniem zawodu nauczyciela.
3. Nabycie umiejętności doboru metod, technik i form pracy pozwalających osiągnąć zamierzone cele.
4. Nabycie umiejętności spostrzegania faktów pedagogicznych, właściwej ich analizy i interpretacji.
5. Nabycie umiejętności opracowania kryteriów sukcesu.
6. Nabycie umiejętności dostosowania pracy dydaktycznej do możliwości psychofizycznych ucznia z uwzględnieniem opinii i orzeczenia.
7. Nabycie umiejętności opracowania zadań, pytań z uwzględnieniem kryterium sukcesu.
8. Nabycie umiejętności wprowadzania innowacji w procesie edukacyjnym.
9. Nabycie umiejętności wykorzystania różnych zasobów i materiałów dydaktycznych.
10. Poznanie konstruktywizmu jako teorii uczenia się i zdobywania wiedzy.

III Dział programowy z podstawy programowej/zagadnienia programowe

I Obszar z zakresu kompetencji komunikacyjnych, językowych takich jak: Czytanie przygotowanego tekstu, wyszukiwanie informacji, wypowiedzi na wskazany temat.

Uczeń:

1. Dobiera stosowną formę komunikacji werbalnej i własnego zachowania, wyrażającą empatię i szacunek do rozmówcy I.2.7
2. Słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiedzania się, szczególnie w momencie wskazywania tej potrzeby przez drugą osobę I.1.5
3. Wypowiada się płynnie, wyraziście I.2.1



4. Wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z przeżyciami, sytuacjami szkolnymi i ilustracją I.2.3

5. Omawia przeczytane teksty i ilustrację I.2.4

II Obszar społecznych

1. Słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie I.1.1

2. Przyjmuje konsekwencje swojego uczestnictwa w grupie i własnego w niej postępowania w odniesieniu do przyjętych norm i zasad III.1.3

3. Przedstawia siebie i grupę, do której należy III.1.5

4. Wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się III.1.10

III Obszar przyrodniczy

1. Rozpoznaje i wyróżnia cechy ekosystemów IV.1.2

2. Wskazuje na mapie fizycznej Polski jej granice IV.3.2

3. Odczytuje podstawowe znaki kartograficzne IV.3.3

4. Odszukuje w dostępnych zasobach, w tym internetowych, informacje potrzebne do wykonania zadania IV.1.4

5. Reaguje stosownym zachowaniem w sytuacji zagrożenia zdrowia własnego lub innej osoby IV.2.5

IV obszar eksperymentalny/ doświadczalny

1. Planuje, wykonuje proste obserwacje, doświadczenia i eksperymenty dotyczące obiektów i zjawisk przyrodniczych, tworzy notatki z obserwacji, wyjaśnia istotę obserwowanych zjawisk wg procesu przyczynowo- -skutkowego i czasowego IV.1.6

2. Chroni przyrodę IV.1.7

IV **Treści nauczania/uczenia się**

Dział programowy obejmuje edukację wczesnoszkolną z dziedziny wiedzy społeczno – przyrodniczej, natomiast obszar zajęć obejmuje wiedzę z zakresu krajobrazów geograficznych, ich właściwości topograficznych, specyfiki oraz budowy wizualnej.



Ponadto zapoznanie się z mapą Polski, omawianie zasad zachowania bezpieczeństwa w różnych miejscach turystycznych, a w tym w górach. W skład przekazanej wiedzy edukacyjnych wchodzi również takie wartości jak poznawanie pojęć związanych z krajobrazem górskim, morskim i pojeziernym np. *góry, hala, źródło, schronisko, zbiornik wodny, woda słona, woda słodka, ratownik*, opisywanie charakterystycznych cech przyrody na różnych wysokościach – na podstawie ilustracji, odczytywanie niektórych znaków kartograficznych.

Lekcja bazuje na wprowadzeniu innowacji badawczych co rozbudza ciekawość poznawczą oraz motywuje do poznawania nowych zasobów wiedzy. Ponadto zajęcia mają na celu ukazanie wartości wiedzy jako podstawy do rozwoju umiejętności oraz pogłębianie wiedzy wraz z zaspokojeniem naturalnej ciekawości.

Zasoby wskazanego materiału edukacyjnego są ściśle związane z podstawą programową dla klas pierwszych z przygotowanym dla uczniów zdolnych rozszerzeniem o materiał wychodzący poza obowiązkowy zakres wiedzy.

V **Cele ogólne lekcji (kierunki dążeń pedagogicznych w obszarze wiadomości, umiejętności, postaw)**

1. Budowania poczucia własnej wartości
2. Efektywne uczenie się
3. Zapamiętywanie opanowanego materiału zgodnego z Podstawa Programową i Kompetencjami Kluczowymi
4. Integracja klasy
5. Kreatywne rozwiązywanie powstałych problemów
6. Umiejętność szukania niezbędnych informacji na różnych nośnikach elektronicznych
7. Rozwijanie wyobraźni
8. Umiejętność wypowiadania się na tle grupy rówieśniczej
9. Przełożenie i wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce
10. Budowanie pozytywnej postawy wobec systemu edukacji i instytucji szkoły
11. Tworzenie pozytywnej relacji między uczniem, a nauczycielem



12. Wypracowanie własnego warsztatu pracy i jego organizacji
13. Utrzymanie porządku wokół własnego stanowiska
14. Zachowanie zasad bezpieczeństwa w trakcie zajęć oraz przerwy
15. Nauka sygnalizacji w sytuacjach trudnych – prośba o pomoc
16. Poznanie wartości i norm, których źródłem jest ekosystem
17. Określenie wartości różnic topograficznych kraju
18. Rozpoznanie i nazwanie poznanych krajobrazów
19. Zauważanie błędu, eliminacja czynnika
20. Zauważanie różnic i wzajemnych powiązań środowiska przyrodniczego
21. Zauważanie i wskazywanie wartości przyrodniczych oraz potrzeby ich ochrony

VI **Cele ucznia sformułowane jako czynności / wymagania**

1. Z pomocą nauczyciela rozpoznaje mapę Polski
2. Wskazuje na mapie krajobraz górski i morski, z pomocą nauczyciela pojezierny
3. Dopasowuje elementy krajobrazu do wybranego rysunku
4. Z pomocą nauczyciela nazywa i rozpoznaje wybrane elementy poznanych krajobrazów
5. Zachowuje zasady bezpieczeństwa podczas wykonywania doświadczeń
6. Wykonuje zadania zgodnie z instrukcją nauczyciela
7. Wykonuje polecenia, czeka na swoją kolej
8. Słucha czytanego tekstu
9. Uczestniczy w pracy grupowej, stosuje zasadę kompromisu
10. Samodzielnie, kreatywnie poszukuje rozwiązań
11. Z pomocą nauczyciela wypełnia karty pracy
12. Rozpoznaje i nazywa różnice oraz powiązania zachodzące w przyrodzie
13. Wskazują wagę i potrzebę ochrony środowiska przyrodniczego

VII **Metody/techniki pracy z uczniami oraz wskazanie, jakie kompetencje kluczowe uczniowie kształtują/doskonalą podczas lekcji:**

Wykorzystane metody pracy:



Problemowa, której celem jest stosowanie wiedzy w rozwiązywaniu zadań praktycznych.

Metody według podziału Czesława Cenikiewicza z dodanymi metodami aktywizującymi:

1. Metody oparte na słowie: wykład, , pogadanka, opis, dyskusja
2. Metody oparte na obserwacji i pomiarze: pokaz
3. Metody oparte na praktycznej działalności uczniów: laboratoryjna, zajęć praktycznych
4. Metody aktywizujące: burza mózgów, sytuacyjna, problemowa

Kompetencje kluczowe doskonalone podczas lekcji:

1. kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
2. kompetencje językowe
3. kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii;
4. kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się;
5. kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

VIII Środki dydaktyczne (wykorzystane przez uczniów oraz przez nauczyciela):

Wykorzystane przez nauczyciela:

nośnik z danymi (muzyka, slajdy), rzutnik, laminowane obrazy, laptop

Wykorzystane przez ucznia:

farby, kredki, nożyczki, klej, laptop, soda, ocet, słoiczki, masa solna, podkładki, płyn do naczyń, barwnik spożywczy, karty pracy, ołówek, gumka do mazania, patyczki, butelka, olej, tabletki musujące

IX Przebieg lekcji z podziałem na część wstępną, właściwą i końcową²

Część wstępna

1. Nauczyciel wita klasę, sprawdza obecność i przedstawia temat oraz cel zajęć.

² Zalecane jest również uwzględnienie materiałów i zadań rozszerzających (dla uczniów zdolnych, zainteresowanych daną tematyką oraz uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się).



2. Dzieci siadają w kręgu, nauczyciel zadaje pytania

- Co to jest kraj, a co krajobraz?
- Jakie znają krajobrazy?
- W jakim mieszkamy kraju?
- Co to jest mapa?
- Czy środowisko naturalne należy chronić ?
- Jak można chronić środowisko?

Część właściwa

Po rozmowie z klasą przedstawia pokaz slajdów ukazujących poniższe krajobrazy. Pedagog wspomina o najwyższym szczycie w Polsce, największym jeziorze w kraju oraz o Bałtyku.

Na slajdach zaznacza mapę Polski z zaznaczonymi granicami oraz podstawowe znaki kartograficzne.

3. Nauczyciel zaprasza do zabawy ruchowej „ Poszukiwacze morskich skarbów”

Uczniowie siadają po turecku tworząc zamknięte koło. Nauczyciel włącza podkład muzyczny i zadaje pytanie uczniom – Czy wiecie kim byli piraci, czym się zajmowali, gdzie spędzali czas? Następnie opowiada opowieść o piracie wraz z pokazywaniem.

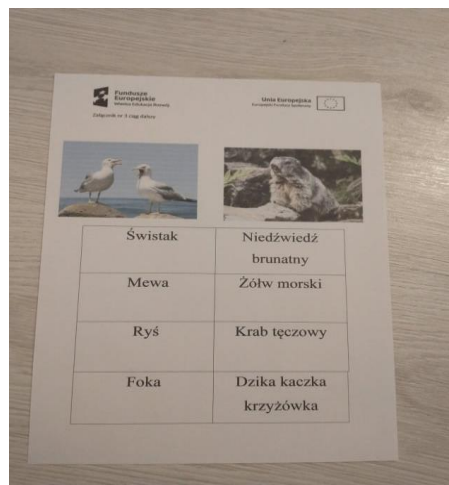
Dawno dawno temu był sobie młody pirat, który poszukiwał skarbów, więc zapakował mapę (pokazanie czynności pakowania) wskoczył do łódki (pokazanie czynności wskakiwania) i mocno długo wiosłował (pokazanie czynności wiosłowania). Nagle wyciągnął lupę i zauważył brzeg (pokazanie czynności spoglądania przez lupę) Ucieszył się, bo zauważył łąd. Wyskoczył z łodzi i zapakował łopatę oraz worek na skarb (pokazania czynności wyskoczenia z łodzi i pakowania rzeczy) Teraz wyciągnął mapę i szuka krzyżyka ze skarbem(pokazanie czynności przeciągania palcem po mapie i znalezienie skarbu) Teraz nasz młody pirat musi tam dojść po drodze czeka na niego wiele niebezpieczeństw. Idzie więc brzegiem wyspy i nagle napotyka stado węży musi więc podskoczyć wysoko (pokazanie czynności podskoków) uwaga wchodzi w głąb lasu na drzewach skaczą niebezpieczne małpy trzeba ich unikać (pokazanie czynności nachylania się i chowania przed małpami) Pirat idzie dalej musi uważać, bo przed samym skarbem atakują zarówno węże jak i małpy. Nauczyciel podaje hasło uwaga małpy uwaga węże, a uczniowie na przemian skaczą i kryją się. Nagle dochodzi do skarbu, wyciąga łopatę i kopie (pokazanie



czynności kopania) O jest skarb więc młody pirat pakuje klejnoty i wraca do łodzi (pokazanie czynności pakowania) wskakuje do łodzi i wiostuje, wiostuje aż nagle widzi ład, wyskakuje z łodzi i usypia na brzegu ze skarbem. (pokazanie czynności wiostowania, wyskoczenia z łodzi i usypiania wraz z naśladownictwem dźwiękowym – chrapanie)

4. Malowanie krajobrazów. Nauczyciel podaje karty pracy i powtarza dwukrotnie polecenie. Teraz proszę przygotujcie ołówki oraz kredki. Najpierw rysujemy po śladzie, a następnie kolorujemy statek. Kto skończy statek piracki koloruje obrazek zgodnie z kodem. *Załącznik nr 1* Dla dzieci, które wykonują znacznie szybciej części zadaniowe z drugiej strony powinien być przygotowany kolejny obraz. *Załącznik nr 2*

5. Wyszukiwanie krajobrazów. Nauczyciel dzieli klasę na 3 grupy każdy idzie do swojej grupy zgodnie z wylosowanym kolorem karteczki. Nauczyciel podaje krajobrazy i wydaje polecenie. Teraz proszę, żeby każda grupa posegregowała obrazy zgodnie z jego wystąpieniem z danym krajobrazem. Dopasuj też nazwy do zwierząt.



Ilustracja 8. Karta pracy - krajobrazy - opracowanie własne

Źródło: opracowane własne na podstawie zdjęć

<https://www.google.com/search?q=zwierzeta+g%C3%B3rskie&oq=zwierzeta+g%C3%B3rskie&aqs=chrome..69i57j0i512j0i22i30i2.4230j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>, dostęp 28.11.2021 r.

6. Przerwa na śniadanie.

7. Doświadczenie wulkan. Nauczyciel włącza filmik jak zrobić wulkan z masy solnej.

<https://pl.pinterest.com/pin/330381322664582878/>



Po obejrzeniu filmu każdy z uczniów dostaje stoiczek, podkładkę, masę solną, farby. Nauczyciel wydaje polecenie. Teraz każdy z Was na swojej podkładce wykona wulkan z masy solnej. Pamiętajcie, żeby podczas budowy wulkanu każdy włożył najpierw stoiczek. Po wykonanym zadaniu każdy uczeń kładzie swój wulkan na głęboki talerz, a uczeń pod okiem nauczyciela wlewa stosownie proporcje.

Przebieg doświadczenia – źródło własne, opracowane na podstawie

<https://dziecisawazne.pl/5-prostych-eksperymentow-naukowych-ktore-mozna-zrobic-w-domu/>

Potrzebne składniki

- wykonany wulkan ze stoikiem w środku (masa solna, modelina, plastelina)
- podstawka
- 30 ml octu
- 2 łyżki sody oczyszczonej
- 1 łyżka płynu do naczyń

Jak zrobić wulkan z kolorową lawą?

Szklany stoiczek połóżcie na podstawce, następnie oklejcie go plasteliną, modeliną bądź masą solną. Teraz można pomalować go farbami. Gdy wulkan jest już gotowy przechodzimy do stworzenia kolorowej lawy. Wsypcie do stoika sodę oczyszczoną, wlecie łyżkę płynu do mycia naczyń i 4 kropelki barwnika spożywczego, na koniec dodajcie ocet. Gotowe! Uwaga teraz wulkan wybucha kolorową lawą. Pamiętaj o zachowaniu porządku. Po przeprowadzonym eksperymencie nauczyciel zadaje pytanie – Czy wiecie co się teraz wydarzyło? A wiecie, dlaczego tak się stało? Po wysłuchaniu odpowiedzi opowiada o eksperymencie. W trakcie przeprowadzania doświadczenia z wulkanem zachodzi prawdziwa reakcja chemiczna. Ocet (kwas) wchodzi w reakcję z sodą (zasada), w efekcie czego powstają bąbelki dwutlenku węgla – to właśnie nasza domowa lawa.

8. Sprzątanie swojego miejsca pracy, podpisane wulkany odkładane są na parapet.

Rozdanie kart pracy – *załącznik nr 4*. Uzupelnienie wniosków według instrukcji nauczyciela.

9. Zabawa ruchowa kamień, muszelka, wodorost. Nauczyciel pokazuje kolejno laminowane kartki z obrazem kamienia, muszli oraz wodorostu, przy wskazaniu obrazu wydaje



polecenie. Kiedy pokażę Wam kartkę z muszelką klęczymy i zwijamy jak mała muszelka, na znak z kamieniem stoimy, a obie ręczki zaciskamy w pięści, na znak wodorostu stoimy, a ręce kołyszają nam się jak wodorost w morzu. Po powyższym poleceniu nauczyciel wolno pokazuje kartki z obrazami wraz z czasem trwania zabawy przyspiesza wskazywanie obrazów. Czas zabawy jest uwarunkowany działaniem, zachowaniem grupy.

Część końcowa

Po zakończonej zabawie nauczyciel prosi o zajęcie miejsc i rozdaje karty pracy z podsumowaniem. – *załącznik nr 5 oraz czyta polecenie*. Po wspólnym uzupełnieniu kart nauczyciel dziękuje za wspólne zajęcia po czym rozdaje dyplomy podróżnika (Załącznik nr 6) i prosi by każdy uczestnik na swojej kolorowej kartce, którą dostał podczas podziału grupy narysował znak czy zajęcia mu się podobały.

Następnie prosi o przypięcie kartek na wspólnym plakacie.

Tak



Tak sobie



Nie



X **Literatura (w tym źródła elektroniczne):**

1. Opracowanie zbiorowe pod redakcją Marii Jadczak „Interaktywne metody nauczania”, Toruń 2001 r.
2. Doświadczenie wulkan-
https://www.google.com/search?q=wulkan+z+masy+solnej&sxsrf=AOaemvJxBXie1DzYW4RoveeZk3s_a7tRQ:1637699243756&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjEyBCNga_OAhXEIYsKHbkanSB4wQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1536&bih=722&dpr=1.25#imgrc=JftFPz_K0caPyM,
dostęp 23.11.2021 r.
3. Film jak zrobić wulkan z masy solnej
<https://pl.pinterest.com/pin/330381322664582878/>, dostęp 23.11.2021 r.
5. Statek [karta-pracy-STATEK.pdf \(pm4zamosc.pl\)](#), dostęp 30.11.2021
6. Kolorowanie według wzorupokoloruj według koloru morze lopatka – Szukaj w Google,



dostęp 30.11.2021 4.

7. znajdz różnice morze – Szukaj w Google dostęp 30.11.2021 r.

8. Kolorowanka mapa Polski kolorowanka mapo polski d;a dzieic – Szukaj w Google ,
dostęp 28.11.2021 r.

9. Dyplom – Kreator dyplomów EduZabawy –

<https://eduzabawy.com/generator/dyplomy-online/>, dostęp 28.11.2021 r.

10. Encyklopedia PWN, 1994 r.

XI Załączniki do scenariusza – jeśli dotyczy (np. karty pracy, zestawy

ćwiczeń dla uczniów, teksty źródłowe, ilustracje):

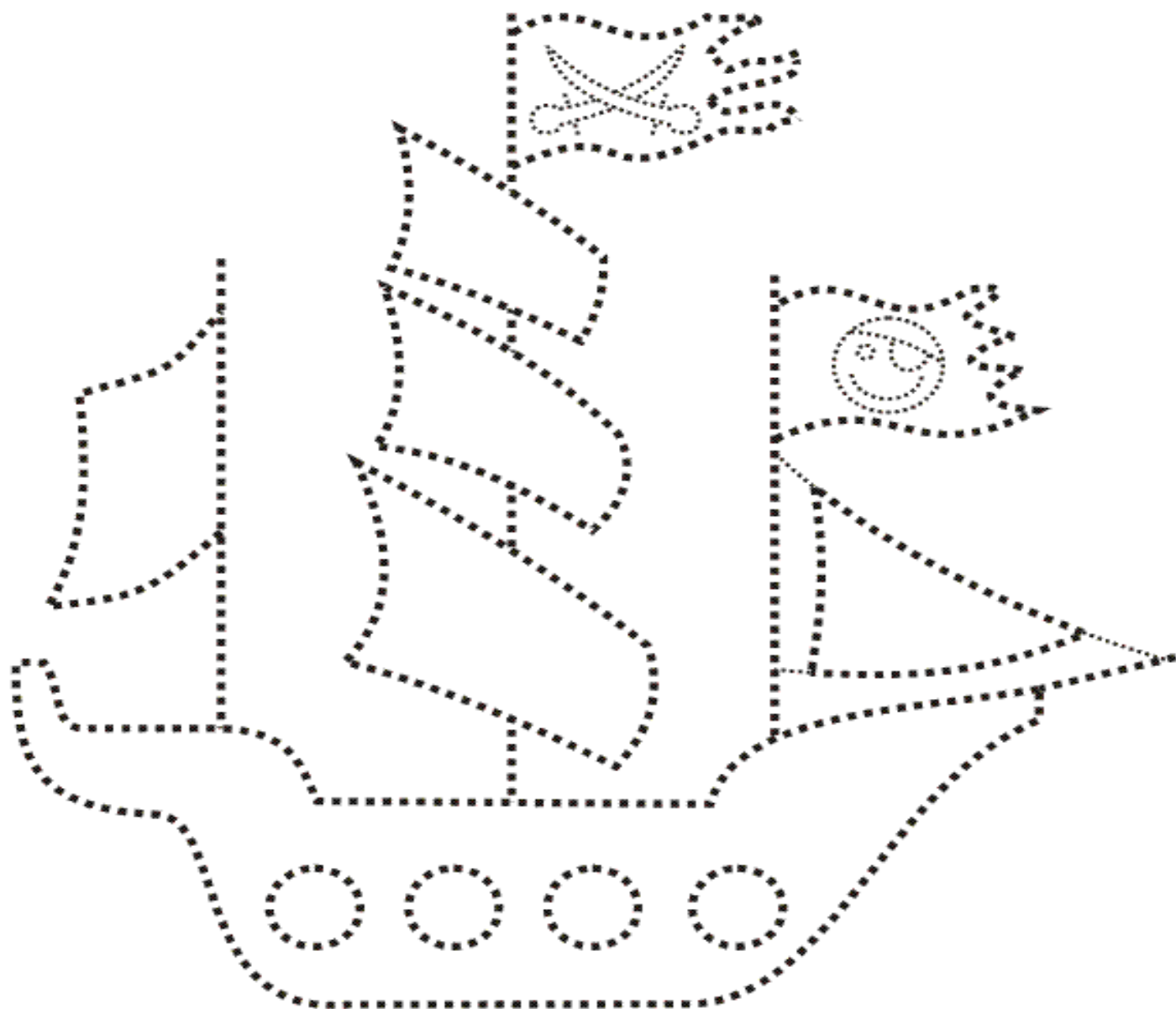
Załącznik nr 1 – Kodowanie

Załącznik nr 2 – Karta dodatkowa

Załącznik nr 3 – Wnioski z doświadczenia

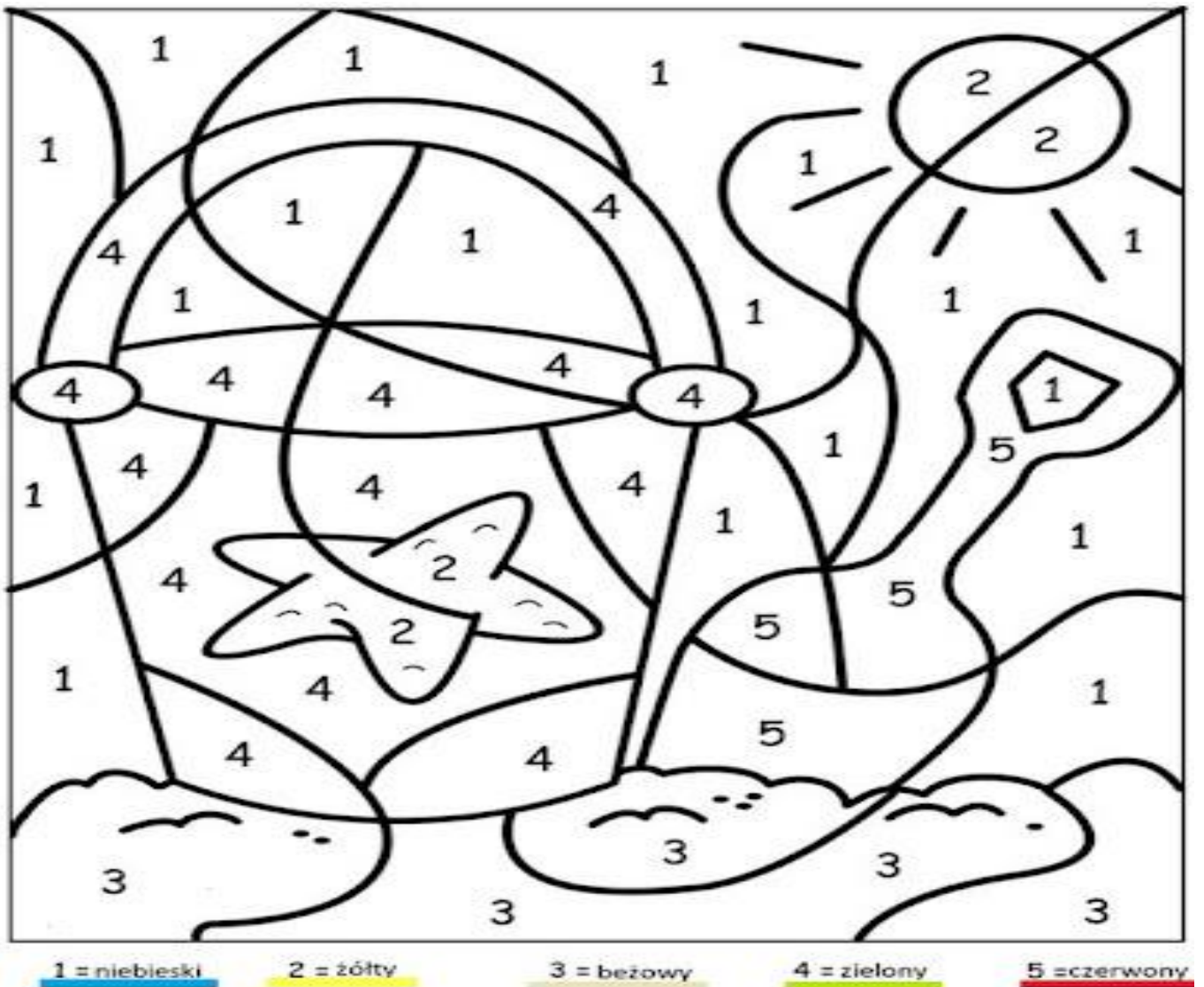
Załącznik nr 4 – Podsumowanie, praca z mapą

Załącznik nr 5 – Dyplom podróżnika



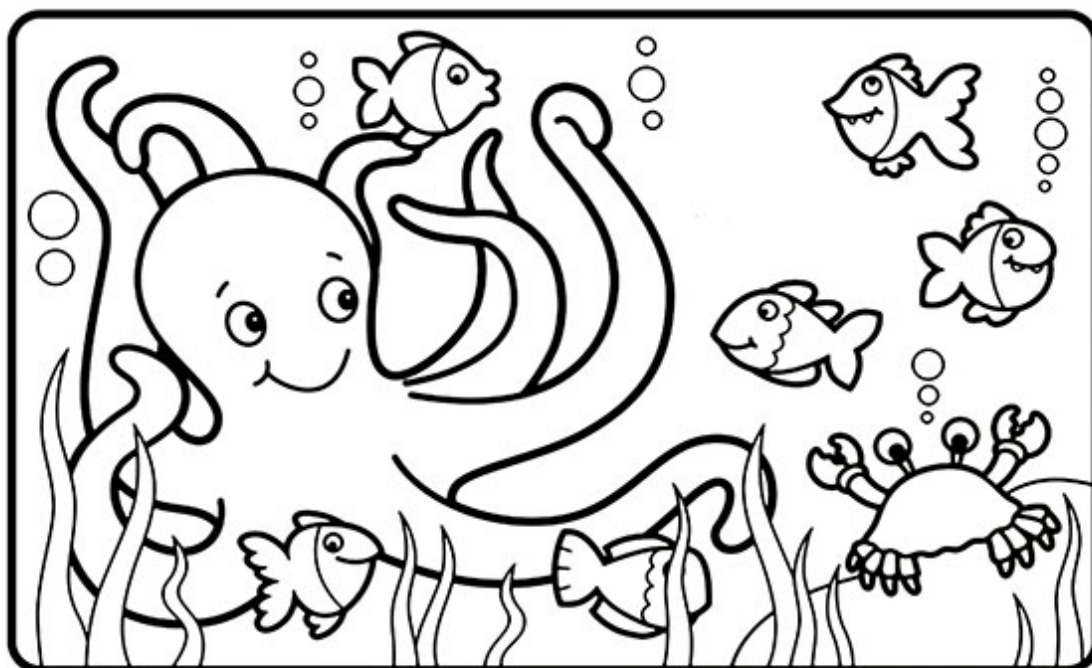
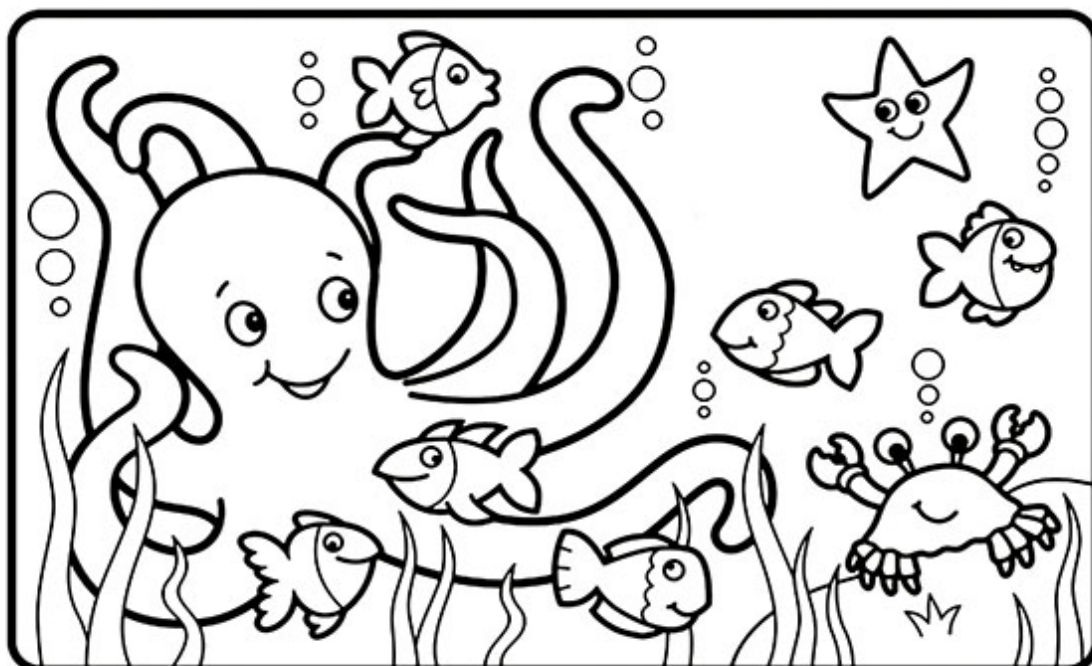
Ilustracja 9. Karta pracy "statek"

Źródło: [karta-pracy-STATEK.pdf \(pm4zamosc.pl\)](#)



Ilustracja 10. Karta pracy - kolorowanka

Źródło: [pokoloruj według koloru morze lopatka – Szukaj w Google](#)



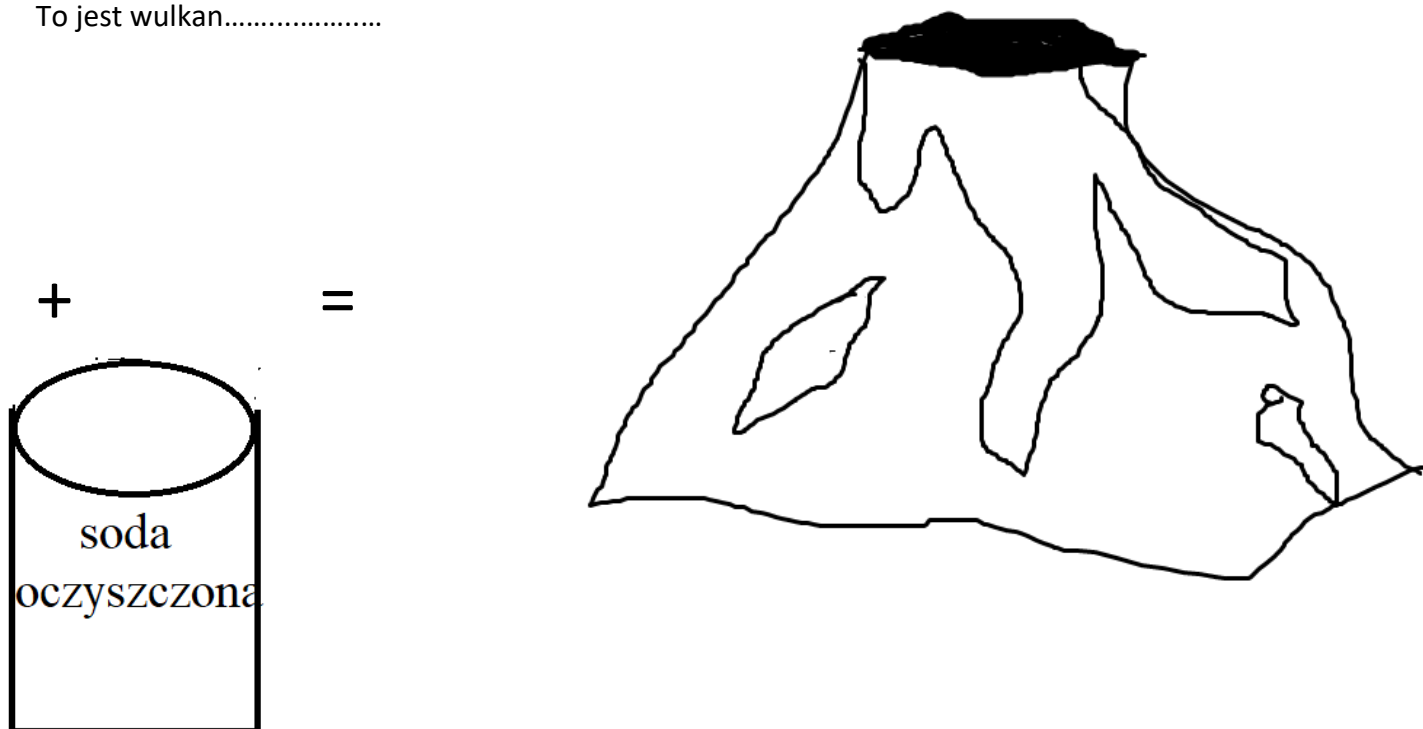
ZNAJDŹ 10 RÓŻNIC MIĘDZY OBRAZKAMI

Ilustracja 11. Karta pracy "znajdź różnice" - opracowanie własne

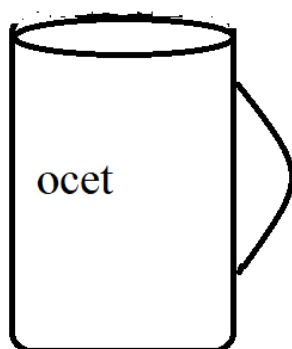
Załącznik nr 4

Pokoloruj wulkan. Połącz obrazki z napisem. Nadaj mu nazwę

To jest wulkan.....



ocet	+	soda	=	reakcja chemiczna
------	---	------	---	-------------------



Ilustracja 12. Karta pracy "wulkan" - opracowanie własne

Załącznik nr 5

Pokoloruj według wskazanego wzoru. Morze Bałtyckie na niebiesko, Tatry na pomarańczowo, Śniardwy na granatowo. Dokończ flagę.



Ilustracja 13. Mapa polski, źródło: opracowanie własne

DYPLOM

Podróżnika
Otrzymuje

.....

Podóźniku.
"Nic tak nie rozwija inteligencji jak podróże"
Emile Zole



14.02.2021

Sierakowo

Ilustracja 14. Dyplom - opracowanie własne, na podstawie [link do strony](#)



Podsumowanie

Celem powyższego artykułu było zgromadzenie oraz zweryfikowanie wiedzy na temat innowacyjnych form i metod pracy ze szczególnym uwzględnieniem zabawy oraz dostosowanie do indywidualnych potrzeb i możliwości psychofizycznych ucznia. Zważywszy na istotę zabawy i jej wpływu na dalszy rozwój dziecka już od najmłodszych lat, naukowcy uszczęłowili wagę jej wprowadzenia jako metody dydaktycznej. Zajmując się powyższym zagadnieniem przeprowadzono wiele badań na podstawie, których podzielono ją na poszczególne części takie jak: manipulacyjne, sensoryczne, badawcze, konstrukcyjne, społeczne oraz rytmiczno -ruchowe. Każdej z nich został przyporządkowany wachlarz oddziaływań na konkretną sferę rozwoju zarówno intelektualnego jak wychowawczego. Nasunęło się więc pytanie jak w pędzącym świecie rozwijających się chorób cywilizacyjnych nastawionych głównie na wszelkiego rodzaju konsumpcje, gdzie wyznacznikiem jest efekt, a czynnikiem przodującym innowacja, znaleźć miejsce na zabawę? Otóż wbrew wszelkim przekonaniom innowacja to nie tylko stosowanie najnowszych technologii. Oczywiście są one często niezbędne w celu unowocześnienia i ulepszenia działania pierwotnego, aczkolwiek element zabawy prowadzony metodą skategoryzowaną jest również częścią składową samej innowacji. Samo rozumienie terminu prowadzi nas do ogólnych stwierdzeń opierających się głównie z wielu komponentów, jednak zawężając hasło tylko do świata nauk pedagogicznych innowacja to nic innego jak” każde nowatorskie rozwiązanie programowe, organizacyjne lub metodyczne, mające na celu poprawę jakości pracy szkoły/placówki. „ (Innowacja pedagogiczna – Edukapol – Szkolenia) Zatem idąc tym tropem śmiało można pokusić się o stwierdzenie, że zabawa sama w sobie już jest innowacją biorąc pod uwagę chociażby jej zasięg oddziaływań czy też właściwości sprawcze. Jednak w systemie edukacji istnieje wiele przeszkód, blokad emocjonalnych, intelektualnych oraz fizycznych. Uwarunkowanie ucznia jest podstawowym elementem prowadzenia jakiegokolwiek pracy, jeżeli chcemy, aby była ona efektywna w sferze dydaktyki i pobudzała wszelkie sfery emocjonalno – społeczne. Jak zatem sprawić, żeby lekcja stała się elementem wspólnym? Otóż zważywszy na różny poziom funkcjonowania ucznia posiadającego opinię czy też orzeczenie powyższe zabawy są niezwykle proste do stworzenia dostosowania tak ważnego dla prawidłowego rozwoju ucznia. Tak naprawdę nawet zabawy ruchowe mają część zamienną powodującą



kompatybilność w aspekcie rehabilitacji ruchowej wraz z segmentem czerpania z niej przyjemności. Podobny środek zastępczy można zastosować u osób z niedowidzeniem, niedosłuchem czy też mutyzmem co zostało zawarte w powyższym artykule. Wszystkie te części składają się w jedną całość mającą na uwadze jeden wspólny i najważniejszy cel, a mianowicie wprowadzenie efektywnej edukacji zarówno dydaktycznej jak i wychowawczej w sposób zachęcający i pobudzający ciekawość poznawczą ucznia w każdym etapie jego życia i poziomie funkcjonowania.



Bibliografia z netografią

1. Frances L. Ilg, Louise Bates Ames, Sidney M. Baker (red.), **Rozwój psychiczny dziecka od 0 do 10 lat**, 2000, Sopot: GWP.
2. Tadeusz Pilch (red.), **Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku**, 2008, Warszawa: Żak.
3. Ann Birch, Tony Malim (red.), **Psychologia rozwojowa w zarysie. Od niemowlęstwa do dorosłości**, 2002, Warszawa: PWN.
4. Guz Sabina, **Edukacja w systemie Montessori**, 2016, Lublin: Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej.
5. Twaróg – Kanus Agnieszka, 2017, **Uatrakcyjnienie procesu dydaktycznego przez wykorzystanie technik kreatywnego myślenia w aspekcie emocjonalnym, społecznym i edukacyjnym ucznia edukacji wczesnoszkolnej**, w: Ewa Ogrodzka-Mazur, Urszula Szuścik, Beata Oelszlaeger-Kosturek (red.), **Edukacja małego dziecka tom 12 Kierunki zmian w edukacji i stymulacji aktywności twórczej**, Kraków: Impuls.
6. Okoń W., **Nowy słownik pedagogiczny**, 2007, Warszawa: Żak.
7. Dudel B., Kowalczyk-Walędziak M., Łogwiniuk K. M. i inni, **Innowacje w teorii i praktyce edukacyjnej**, 2014, Białystok: FCTWiISP.
8. Red. Grzesiek J., **Jakość Innowacji i ewaluacji w toku praktyki pedagogicznej studentów**, Państwowa wyższa szkoła zawodowa w Koninie, 2015, Konin: PWSZ.
9. Skibska J., Wojciechowska J., (red), **Nauczyciel i uczeń w przestrzeni kreatywnych działań**, 2015, Warszawa: Żak.
10. Petlak E., **Innowacje w nauczaniu szkolnym**, 2017, Kraków: Petrus.
11. Piotr Plichta, Iwona Jagoszewska, Joanna Gładyszewska – Cylulko, Bernadeta Szczupał, Agnieszka Drzazga, Beata Cytowska, **Specjalne potrzeby edukacyjne uczniów z niepełnosprawnościami**, 2017, Kraków: Impuls.
12. Renata Naprawa, Alicja Tanajewska, Cecylia Mach, Krystyna Szczepańska, **Dostosowanie wymagań edukacyjnych do indywidualnych potrzeb rozwojowych i możliwości psychofizycznych uczniów**, 2017, Gdańsk: Harmonia.
13. Z. Pietrasiński, Zdolności, w Psychologia, red. T. Tomaszewski, 1976, Warszawa: PWN



14. Franz J Mönks, W. Katzko, ***Giftedness and gifted education***, w: Conceptions of giftedness, red. R. J. Sternberg, J.E. Davidson, 2005, Cambridge: 2.
15. Wiesława Limont, ***Uczeń zdolny***, 2005, Poznań: GWP.
16. ***Zdolni w szkole, czyli o zagrożeniach i możliwościach rozwojowych uczniów zdolnych***, praca zbiorowa pod redakcją Wiesławy Limont, Joanny Cieślukowskiej, Dominiki Jastrzębskiej, 2012, Warszawa: ORE.
17. Józef Koziński, ***Koncepcje Psychologiczne człowieka***, 2000, Warszawa: Żak.
18. [DSC_0889.jpg \(1200x630\) \(bp.blogspot.com\)](#), dostęp: 24.01.2022r.
19. ***6 typów zabaw. Jak poprzez zabawę wspierać rozwój dziecka?***, [6 typów zabaw. Jak poprzez zabawę wspierać rozwój dziecka? \(dziecisawazne.pl\)](#), dostęp: 24.01.2022r.
20. [DSC_0193.JPG \(1600x900\) \(bp.blogspot.com\)](#), dostęp: 24.01.2022r.
21. [5458132156_4035d5c456_n.jpg \(320x213\) \(staticflickr.com\)](#), dostęp: 24.01.2022r.
22. [IMG_6093.JPG \(1600x1066\) \(bp.blogspot.com\)](#), dostęp: 24.01.2022r.
23. [mrowki1.jpg \(800x621\) \(scenariuszelekcji.edu.pl\)](#), dostęp: 24.01.2022r.
24. ***Innowacje pedagogiczne jako odpowiedź na potrzeby współczesnego społeczeństwa*** - <https://szkola-podstawowa.edu.pl/innowacje-pedagogiczne/>, dostęp: 19.01.2022r.
25. ***Innowacja pedagogiczna w szkole*** <https://www.nowaera.pl/angielski/blog/innowacja-pedagogiczna-w-szkole>, dostęp: 19.01.2022r.
26. ***Innowacje w edukacji*** - <https://edumaster.pl/wiedza/innowacje-w-edukacji>, dostęp: 19.01.2022r.
27. <https://www.google.com/search?q=co+to+jest+innowacja+pedagogiczna&oq=co+to+jest+innowacja&aqs=chrome.1.69i57j69i59j0i22i30l8.5489j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8>, dostęp: 25.01.2022r.



Wykaz ilustracji

Ilustracja 1. Zabawy manipulacyjne	12
Ilustracja 2. Zabawy konstrukcyjne	13
Ilustracja 3. Zabawy tematyczne	14
Ilustracja 4. Zabawy muzyczno-ruchowe	14
Ilustracja 5. Zabawy badawcze.....	15
Ilustracja 6. Zabawy dydaktyczne.....	16
Ilustracja 7. Mapa wypraw Kolumba.....	49
Ilustracja 8. Karta pracy - krajobrazy.....	67
Ilustracja 9. Karta pracy "statek"	71
Ilustracja 10. Karta pracy - kolorowanka.....	72
Ilustracja 11. Karta pracy "znajdź różnice"	73
Ilustracja 12 Karta pracy "wulkan"	74
Ilustracja 13. Mapa polski.....	75
Ilustracja 14. Dyplom.....	76