

I. OPIS PROGRAMU - INNOWACJI

Pomysł wprowadzenia w naszej szkole innowacji pedagogicznej pod tytułem

„Cudze chwalicie swego nie znacie...”

wynika z wielu powodów:

- podkreślenia w wymaganiach ogólnych i szczegółowych Nowej Podstawy Programowej z historii i społeczeństwa oraz przyrody konieczności poruszania zagadnień dotyczących przeszłości, teraźniejszości, kultury i przyrody najbliższej okolicy,
- analizy diagnozy przeprowadzonej wśród uczniów; wyniki ankiet pokazały, że wiedza dotycząca regionu nie jest wysoka i że istnieje potrzeba zorganizowania dodatkowych zajęć w formach wskazanych przez uczniów; 67 % ankietowanych uczniów wyraziło chęć udziału w takich zajęciach,
- chęci większego zainteresowania uczniów życiem najbliższej okolicy, poszerzenia ich wiedzy na ten temat, zwiększenia ich więzi emocjonalnej z "małą Ojczyzną" oraz kształtowania przekonania o konieczności bycia aktywnym członkiem lokalnej społeczności,
- możliwości rozwijania w trakcie realizacji programu wielu kompetencji kluczowych (w szczególności: czytania, myślenia naukowego, uczenia się, pracy zespołowej),
- uatrakcyjnienia i unowocześnienia zajęć, zmotywowania uczniów do działania, rozwijania ich talentów, zdolności i pasji badawczej.

Zaplanowane działania to innowacja metodyczna, bowiem proces nauczania i uczenia się wyjdzie poza mury klasy i szkoły, stosowane będą metody i formy pracy z uczniami rzadko wykorzystywane na typowej lekcji i przez nich zaproponowane, a sposób sprawdzania efektów i zaprezentowania dorobku działań będzie daleki od codziennych i rutynowych praktyk szkolnych.

Zajęcia mające na celu realizację programu to zajęcia pozalekcyjne i nieobowiązkowe. Mogą w nich uczestniczyć wszyscy chętni uczniowie z klas V.

Program będzie realizowany od września 2015 roku do października 2016 roku. Budowanie tożsamości regionalnej oraz kształtowanie właściwej postawy obywatelskiej wymaga wielu zabiegów i odpowiednio dłuższego czasu.

Program - innowacja składa się z następujących części:

1. Wycieczki piesze po Kępnie i rajdy rowerowe po ziemi kępińskiej.
2. Poznawanie ciekawych ludzi, ciekawych osobowości z naszego regionu.
3. Udział w życiu lokalnej społeczności (uczestnictwo w różnych uroczystościach, imprezach, wydarzeniach).
4. Plener malarski w udziale naszych uczniów i lokalnych artystów – amatorów.
5. Gry i zabawy terenowe.

II. ZAŁOŻENIA INNOWACJI (TREŚCI INNOWACJI)

1. Wycieczki piesze po Kępnie i rajdy rowerowe po ziemi kępińskiej.
Celem pieszych wędrowek po mieście i rowerowych wypraw po regionie jest poznanie przeszłości, zwyczajów, osobliwości historycznych i walorów przyrodniczych oraz dziedzictwa kulturowego najbliższej okolicy. Dzięki temu uczniowie rozwijają swe zainteresowania „małą Ojczyzną”, powiększają swój emocjonalny związek z nią oraz budują przekonanie o szacunku wobec dorobku przeszłych pokoleń. Uczą się też tolerancji dla innych kultur i religii, właściwego zachowania w różnych sytuacjach i miejscach oraz rozwijają swe zainteresowania turystyczno – krajoznawcze. Celem jest także poznanie władz samorządowych, różnych instytucji i organizacji działających w mieście.
2. Poznanie ciekawych ludzi, ciekawych osobowości z naszego regionu.
Poznawanie sylwetek ciekawych i znanych ludzi z lokalnego świata polityki (np. burmistrza), kultury, sportu, społeczników, osób zasłużonych i mających ciekawe pasje lub dorobek odbywać się będą w dwóch formach: organizowania spotkań z cyklu „100 pytań do ...” lub przeprowadzania z nimi wywiadów, które umieszczane będą na łamach szkolnej gazety „Uczniowskie ABC...”. Celem tego przedsięwzięcia jest ukazanie ludzi aktywnych zasłużonych dla najbliższej okolicy oraz wyrobienie przekonania wśród uczniów, że należy i warto angażować się w życie lokalnej społeczności. Spotkania te pozwolą odkryć ukryte uczniowskie talenty oraz spowodują zwiększenie aktywności twórczej w różnych dziedzinach (np. fotografia, dziennikarstwo).
3. Udział w życiu lokalnej społeczności (uczestnictwo w różnych uroczystościach, imprezach, wydarzeniach).
Planujemy udział uczniów lub ich przedstawicieli w różnych lokalnych wydarzeniach, imprezach kulturalnych, religijnych, obchodach rocznic, wystawach, itp. Dzięki temu uczniowie przekonają się jak bogato rozwija się życie kulturalne naszego miasta i wyrobią w sobie przekonanie o konieczności uczestnictwa w lokalnych wydarzeniach, poszerzą swą wiedzę i orientację co do funkcjonowania miasta i gminy oraz działań władz samorządowych.
4. Plener malarski w udziale naszych uczniów i lokalnych artystów – amatorów.
Plener malarski będzie zorganizowany z udziałem nauczyciela plastyki oraz lokalnego twórcy ze Stowarzyszenia Kępińskich Plastyków Amatorów. Jego celem jest rozbudzenie zainteresowań twórczych, odkrywanie uzdolnień malarskich, rozwijanie wrażliwości estetycznej, ekspresji artystycznej, a nawet współtworzenie życia kulturalnego swojej miejscowości. Dzięki plenerowi uczniowie odkryją piękno i urok tkwiący w zakamarkach miasta i dostrzegą walory przyrodnicze najbliższej okolicy. Zbudują poczucie własnej wartości i przydatności do lokalnego środowiska.
5. Gry i zabawy terenowe.
Celem zabaw i gier terenowych jest wdrożenie do rozwiązywania prostych zadań problemowych, pogłębianie orientacji w terenie, rozwijanie spostrzegawczości, umiejętności podziału pracy w grupie i współdziałania, a ponadto rozwijanie umiejętności prawidłowej interpretacji mapy i planu oraz wyszukiwania potrzebnych informacji z dostępnych źródeł.

III. GŁÓWNE CELE INNOWACJI

Uczniowie:

1. Są zainteresowani historią, kulturą, przyrodą i dniem dzisiejszym swojego miasta i regionu.
2. Znają ludzi zasłużonych dla lokalnej społeczności.
3. Mają właściwy stosunek do dóbr dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego w najbliższym środowisku.
4. Są emocjonalnie związani ze swoim miejscem zamieszkania oraz wrażliwi na otaczającą ich rzeczywistość.
5. Aktywnie uczestniczą w życiu lokalnej społeczności.
6. Posiadają zainteresowania turystyczno - krajoznawcze i potrzebę aktywnego spędzania wolnego czasu.
7. Posiadają umiejętność czytania, myślenia naukowego, uczenia się i pracy zespołowej, czyli kompetencje kluczowe potrzebne do dalszej nauki i pracy.
8. Są przekonani o konieczności odkrywania, rozbudzania i rozwijania własnych uzdolnień, talentów i możliwości twórczych.

IV. PRZEWIDYWANE EFEKTY

1. Dla ucznia:
 - poznanie atrakcji i ciekawostek związanych z przeszłością i kulturą najbliższej okolicy oraz jej walorów przyrodniczych,
 - nabycie wiedzy dotyczącej współczesnego funkcjonowania miasta i gminy,
 - poznanie ciekawych ludzi związanych z ziemią kępińską,
 - możliwość ciekawego i aktywnego spędzania wolnego czasu,
 - rozwijanie aktywności twórczej, ukrytych talentów oraz umiejętności przydatnych w dalszym toku nauki oraz w dorosłym życiu,
 - zwiększenie poczucia przynależności do wspólnoty lokalnej i regionalnej.
2. Dla szkoły:
 - polepszenie wizerunku szkoły w środowisku jako placówki aktywnie uczestniczącej w życiu lokalnej społeczności,
 - podniesienie wyników nauczania zwłaszcza w zakresie edukacji regionalnej ,
 - wychowanie aktywnego absolwenta o silnej tożsamości regionalnej, wzbogacającego dorobek twórczy lokalnej społeczności,
 - wzbogacenie bazy szkoły w środki dydaktyczne (gra planszowa, quest, folder, itp.).
3. Dla nauczyciela:
 - wzbogacanie warsztatu pracy,
 - doskonalenie własnej pracy w zakresie edukacji regionalnej (udział w warsztatach: "Mała ojczyzna - duże wyzwanie. Metody pracy na zajęciach z wiedzy o regionie na przykładzie południowej Wielkopolski"),
 - wprowadzenie nowych, atrakcyjnych form pracy z uczniem.

V. EWALUACJA

1. Przeprowadzenie wśród uczniów biorących udział w zajęciach i ich i rodziców ankiety ewaluacyjnej (częściowej – w trakcie realizacji programu i całościowej) dotyczącej ewentualnych zmian w realizacji zamierzeń i ostatecznych efektów innowacji.
2. Opracowanie gry planszowej wykorzystującej wiedzę zdobytą podczas realizacji programu.
3. Opracowanie questu i folderu promującego miasto i ziemię kępińską.
4. Zorganizowanie wystawy prac powstałych podczas realizacji innowacji oraz zdjęć dokumentujących realizację zaplanowanych zadań.
5. Zorganizowanie w szkole "Dnia regionalisty".

Autorzy programu:

.....
.....
.....
.....