

# INNOWACJA PEDAGOGICZNA

## „Przerwa w realu”

**Autorki:** Magdalena Gawrońska, Iwona Gąsiorek, Martyna Pakuła

**Rodzaj innowacji:** organizacyjna, integracyjno-socjalizacyjna

**Realizator:** Rada Pedagogiczna, Samorząd Uczniowski przy Szkole Podstawowej nr 12 im. prof. Adama Wodziczki w Gnieźnie

**Data wprowadzenia:** 2 listopada 2017

**Data zakończenia:** koniec roku szkolnego 2017/ 2018, wskazana kontynuacja

**Adresaci, miejsce:** uczniowie szkoły, działania podczas przerw międzylekcyjnych, na godzinach wychowawczych oraz w ramach dodatkowych inicjatyw.

**Idea nadrzędna:** Innowacja wpisuje się w program profilaktyczno-wychowawczy szkoły, jest próbą rozwiązania problemu nadmiernego korzystania z telefonów komórkowych przez uczniów naszej placówki.

### Cel główny:

Wykształcenie u uczniów świadomości, iż poza telefonami i Internetem istnieje realny świat, który jest ciekawy i pełen ludzi oraz aktywności, w które warto się włączyć.

### Cele szczegółowe:

Uczeń:

- ☛ wykorzystuje przerwy międzylekcyjne na zabawy i rozmowy z rówieśnikami,
- ☛ rozumie konsekwencje nadmiernego korzystania z urządzeń mobilnych,
- ☛ uświadamia sobie pozytywne i negatywne strony wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych,
- ☛ zna i wykorzystuje alternatywne formy spędzania czasu wolnego,
- ☛ wykazuje zainteresowanie otaczającym światem i drugim człowiekiem,
- ☛ odczuwa potrzebę nawiązywania kontaktów z rówieśnikami w świecie realnym,
- ☛ potrafi i lubi rozmawiać z rówieśnikami, współpracuje w grupie,

☛ stosuje zasady fair play.

### **Opis innowacji:**

- ☛ Kreowanie zwyczaju spędzania przerw międzylekcyjnych bez korzystania z telefonu - wprowadzenie jednego dnia w tygodniu bez telefonów.
- ☛ Rozwijanie i umacnianie postaw nastawionych na aktywne spędzanie czasu wolnego i promowanie dobrych praktyk w tym zakresie poprzez:
  - uczenie spędzania czasu wolnego poprzez zabawę z rówieśnikami w rzeczywistym świecie,
  - zapoznanie uczniów z zabawami ruchowymi, podwórkowymi, grami planszowymi, będącymi alternatywą dla gier wirtualnych
  - aranżacja i wykorzystanie przestrzeni szkolnej do aktywnego spędzania czasu wolnego,
- ☛ Zapobieganie negatywnym skutkom nadmiernego korzystania z urządzeń mobilnych, zmniejszenie poziomu frustracji i agresji wśród uczniów.
- ☛ Nawiązywanie realnych znajomości i przyjaźni przez uczniów.
- ☛ Propagowanie odpowiedzialnego i właściwego korzystania z nowoczesnych technologii (zapobieganie uzależnieniom ).
- ☛ Szerzenie pozytywnych praktyk związanych z technologią informacyjno-komunikacyjną poprzez:
  - Wykorzystanie możliwości portalu Office 365.
  - Wdrażanie do korzystania z Librusa.
  - Wykorzystanie zasobów Internetu na zajęciach lekcyjnych.
  - Wykorzystanie urządzeń mobilnych podczas lekcji.

**Metody:** pogadanka, metody aktywizujące, dyskusja, pokaz,

**formy:** indywidualna, grupowa, zbiorowa.

**Przewidywane osiągnięcia, korzyści wdrożenia innowacji.**

**Uczniowie:**

- potrafią spędzać czas wolny bez telefonów,

- potrafią pozytywnie wykorzystać technologie informacyjno-komunikacyjne,
- wykorzystują swą kreatywność na samodzielną aranżację czasu wolnego bez telefonu,
- odczuwają potrzebę budowania i zacieśniania więzi, komunikowania się i wspólnej zabawy z rówieśnikami,
- zawierają nowe znajomości i nabywają nowe doświadczenia w realnym świecie,
- potrafią rozwiązywać konflikty i współpracować.

#### **Działania realizowane w ramach innowacji:**

- pogadanki nt. konsekwencji pozytywnego i niewłaściwego wykorzystania urządzeń mobilnych,
- plakaty zawierające hasła promujące pozytywne wykorzystanie czasu wolnego (konkurs Samorządu Uczniowskiego),
- wprowadzenie jednego dnia w tygodniu szkolnym bez telefonu; w każdą środę listopada i grudnia; w kolejnych miesiącach zwiększanie liczby dni bez telefonu,
- wykorzystanie zwycięskich haseł jako motywacji do zmiany niewłaściwych nawyków,
- aranżacja przestrzeni szkolnej poprzez namalowanie plansz do gier ruchowych na korytarzach szkolnych,
- umożliwienie korzystania ze stołów do piłkarzyków podczas przerw międzylekcyjnych,
- przeprowadzenie dnia gier planszowych,
- włączenie/uruchomienie programu Bookcrossing –grudzień.

**Ewaluacja:** ankieta wśród uczniów, nauczycieli i rodziców dotycząca opinii nt. innowacji (wyniki i uwagi zostaną opracowane w sprawozdaniu i przedstawione dyrektorowi szkoły).