

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

**„LEGENDY ZNAD WISŁY”
TEATR ILUSTRACJI**

Opracowały: ANNA WOŹNIAK, EWA ZIĘBA

Cieszyn 21.11.2022r.

SPIS TREŚCI

| | |
|--|-------|
| I. Wstęp..... | |
| II. Cele innowacji..... | |
| III. Termin wprowadzenia i okres trwania Innowacji..... | |
| IV. Adresaci innowacji..... | |
| V. Autorzy innowacji..... | |
| VI. Charakterystyka i opis innowacji..... | |
| VII. Procedury osiągnięcia zamierzonych celów oraz rodzaje aktywności – planowane metody i formy pracy..... | |
| VIII. Ewaluacja..... | |

I. Wstęp

Teatr Kamishibai, w tłumaczeniu dosłownym znaczy „teatr papieru”. Czym naprawdę jest? To magiczny, drewniany teatr ilustracji. Jest to technika opowiadania, wywodząca się z Japonii, wykorzystująca plansze z obrazkami i tekstem oraz drewnianą skrzynkę (butai), w której przedstawiane są kolejne fragmenty historii. Innymi słowy, to drewniana scena z opowieścią na papierze w środku.

Teatr Kamishibai stanowi oprawę dla ilustracji i skupia na niej uwagę publiczności. W ten sposób, opowieść zdecydowanie wyodrębnia się z otaczającej rzeczywistości. Kamishibai to narzędzie kreatywnego działania, aktywizująca metoda pracy z uczniem. Dla naszych uczniów może stać się doskonałym sposobem na zagospodarowanie wolnego czasu, rozwijanie kreatywności i poczucia estetyki, pełnić funkcję terapeutyczną a także, co ważne w przypadku uczniów z niepełnosprawnością intelektualną, pobudza wyobraźnię do działania.

Innowacja jest poszerzeniem treści podstawy programowej kształcenia dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym i znacznym w szkole podstawowej oraz w szkole przysposabiającej do pracy w zakresie rozwijania kreatywności, wdrażania do twórczego i aktywnego spędzania przez młodzież wolnego czasu, usprawniania zaburzonych funkcji, rozwijania kompetencji komunikacyjnych i doskonalenia umiejętności czytania oraz słuchania ze zrozumieniem.

W trakcie zajęć uczniowie będą poznawać legendy, związane z wybranymi nadwiślańskimi miastami i regionami. Będą poznawali historię i kulturę Polski ucząc się jednocześnie patriotyzmu. Aby legenda stała się formą teatralną, uczniowie najpierw będą musieli wykonać poszczególne ilustracje, budujące treść całej legendy, aby następnie zobaczyć je jako całość w okienku teatralnym. Będzie to doskonała forma rozwijania wyobraźni i umiejętności plastycznych. Uczniowie będą bawić się słowami w trakcie układania treści do ilustracji, co z pewnością wpłynie na usprawnianie procesów myślowych, wzbogacanie słownika oraz komunikacji. Na koniec, aby legendę ożywić – uczniowie będą ją czytać i słuchać, rozwijając umiejętność czytania oraz koncentracji uwagi. Literatura wykorzystywana w innowacji nie tylko rozwija wyobraźnię, ale przede wszystkim pełni funkcję terapeutyczną z przełożeniem na rozwój społeczny uczniów.

Nowatorski charakter innowacji polega na zintegrowaniu działań z zakresu rozwijania kreatywności, usprawniania funkcjonowania osobistego i społecznego, rozwijania kompetencji komunikacyjnych oraz oddziaływań terapeutycznych w szerokim tego słowa znaczeniu. Prowadzi do nabycia nowych kompetencji i stanowi element aktywizacji. Poszerza wiedzę uczniów o otaczającym ich świecie, daje możliwość obcowania ze sztuką, stanowi nawiązanie do polskich tradycji.

II. Cele innowacji

W planowanej innowacji zakłada się następujące cele:

Głównym celem innowacji jest rozwijanie u uczniów kreatywności, zainteresowań i uzdolnień, wdrażanie do twórczego spędzania wolnego czasu, kształtowanie postaw patriotycznych, prokulturowych i prospołecznych oraz rozwijanie kompetencji komunikacyjnych.

Celem innowacji jest również przybliżenie uczniom historii i kultury ludowej, rozwijanie kompetencji społecznych, usprawnianie umiejętności czytania, myślenia, koncentracji uwagi, wzbogacanie słownika, usprawniania manualnego.

Cele szczegółowe realizacji zadania to:

- rozwijanie zainteresowań artystycznych, wrażliwości na piękno oraz sztukę młodzieży zagrożonej wykluczeniem społecznym
- wdrażanie do twórczego i aktywnego spędzania przez młodzież wolnego czasu
- zwiększenie roli kultury i sztuki w procesie edukacji
- rozwijanie tożsamości narodowej, zapoznanie z twórczością ludową, popularyzacja tradycji
- rozwijania umiejętności malowania, rysowania, oraz innych technik plastycznych
- stymulowanie rozwoju i inspirowanie twórczych działań uczniów, kształtowanie inicjatywy i pomysłowości
- zwiększenie wśród uczestników umiejętności komunikacyjnych,
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych jako źródła wiedzy i przeżyć
- rozwijanie myślenia

- doskonalenie umiejętności czytania
- kształtowanie i wydłużanie koncentracji uwagi
- usprawnianie małej motoryki
- wytwarzanie pozytywnych relacji i postaw wobec innych, integracja z grupą rówieśniczą
- kształtowanie umiejętności współpracy
- oddziaływanie na rozwój społeczny

III. Termin wprowadzenia i okres trwania Innowacji

Zajęcia przeprowadzone zostaną przez pedagoga Annę Woźniak i Ewę Ziębę w terminie od grudnia 2022 do czerwca 2023 r.

IV. Adresaci innowacji

Innowacją pedagogiczną bezpośrednio zostanie objęta młodzież klas ósmych szkoły podstawowej Szkoły Przesposabiającej do Pracy w zakresie niepełnosprawności intelektualnej w stopniu umiarkowanym, ze sprzężonymi niepełnosprawnościami oraz autyzmem, z różnymi zaburzeniami psychicznymi i fizycznymi, rozwijającymi się równolegle oprócz upośledzenia umysłowego: z autyzmem, epilepsją, wadami postawy, zaburzeniami analizatorów (wzroku, słuchu, ruchu), zaburzeniami emocjonalnymi, zaburzeniami mowy i zachowania oraz z nadpobudliwością psychoruchową oraz młodzież ze Szkoły Przesposabiającej do Pracy przy Zespole Placówek Szkolno -Wychowawczo – Rewalidacyjnych w Cieszynie. Wśród uczestników zajęć będą dzieci z rodzin dysfunkcyjnych, z ograniczonym zasobem dóbr materialnych, co w gruncie rzeczy jeszcze bardziej ogranicza ich możliwości rozwojowe i powoduje, że kontakt z dobrami kultury oraz wszelkimi przejawami życia społeczno – kulturalnego jest zdecydowanie utrudniony.

V. Charakterystyka i opis innowacji

Program realizowany będzie na zajęciach rozwijających kreatywność w cyklu miesięcznym, poczynając od grudnia 2022 roku, a kończąc w czerwcu 2023r.

Nauczyciele prowadzący zajęcia, zapoznają uczniów z legendami polskimi, podążając nurtem rzeki Wisły. W trakcie kolejnych zajęć praktycznych uczniowie będą rozwijać swoje umiejętności plastyczne, wykonując plansze z poszczególnymi scenami do legend, wykorzystując przy tym różne techniki plastyczne. W trakcie praktycznych zajęć uczniowie będą poznawać ciekawą literaturę ludową, która będzie sprzyjać rozwojowi wyobraźni, pobudzać do twórczości, oraz rozbudzać ciekawość czytelniczą, wzbogaci uczniów w umiejętności budowania opisów do ilustracji oraz krótkich opowiadań, aby na końcu całego procesu – dać okazję do doskonalenia umiejętności czytania. Wzrost terapeutyczny odpowiednio dobranej literatury pozwoli na kształtowanie prospołecznych postaw i patriotyzmu. W trakcie zajęć uczniowie będą również „bawić się słowami” co pozytywnie wpłynie na usprawnianie procesów myślowych.

Uczniowie pracować będą metodami aktywnymi, przede wszystkim z wykorzystaniem teatru Kamishibai.

Innowacja jest integralnie związana z autorskim programem „Z nurtem Wisły”, który stanowi rozszerzenie edukacji z zakresu funkcjonowania osobistego i społecznego, zajęć rozwijających komunikację, zajęć uspołeczniających oraz zajęć rozwijających kreatywność-obejmuje realizację treści patriotycznych: zapoznanie ze źródłami polskości i ludowości na podbudowie legend polskich. Inspiracją do napisania zarówno innowacji jak i programu była najdłuższa i najważniejsza z polskich rzek – rzeka Wisła.

Typ innowacji: metodyczna.

Innowacja bezkosztowa.

Utworki i baśnie niezbędne do realizacji innowacji:

- Legenda o Białej i Czarnej Wisielce
- Legenda o przerwanym hejnale
- Legenda o Halinie Krępiance i Tatarach
- Legenda o Warsie i Sawie

- Legenda o toruńskich katarzynkach
- Legenda o cudownym obrazie Św. Barbary
- Legenda o lwach gdańskich

PROBLEMATYKA UJĘTA ZOSTAŁA W ZAŁĄCZONYM PROGRAMIE

| L.P. | Tematyka | Formy realizacji | Uwagi |
|------|--|---|--|
| 1. | Legenda o Białej i Czarnej Wisielce | Wspólne czytanie legendy. Wykonanie ilustracji metodą rysunku tradycyjnego. Adaptacja legendy – burza mózgów. Inscenizacja legendy. | Treści i formy dostosowane do potrzeb i możliwości uczniów |
| 2. | Legenda o przerwany hejnale | Wspólne czytanie legendy. Wykonanie ilustracji metodą kolażu z elementami ilustracji z gazet. Adaptacja legendy – burza mózgów. Inscenizacja legendy. | Treści i formy dostosowane do potrzeb i możliwości uczniów |
| 3. | Legenda o Halinie Krępiance i Tatarach | Wspólne czytanie legendy. Wykonanie ilustracji metodą sypanej a następnie malowanej soli. Adaptacja legendy – burza mózgów. Inscenizacja legendy. | Treści i formy dostosowane do potrzeb i możliwości uczniów |
| 4. | Legenda o Warsie i Sawie | Wspólne czytanie legendy. Wykonanie ilustracji metodą wydrapywanki. Adaptacja legendy – burza mózgów. Inscenizacja legendy. | Treści i formy dostosowane do potrzeb i możliwości uczniów |
| 5. | Legenda o toruńskich katarzynkach | Wspólne czytanie legendy. Wykonanie ilustracji metodą mozaiki witrażowej i wycinanki z kolorowego papieru. Adaptacja legendy – burza mózgów. Inscenizacja legendy. | Treści i formy dostosowane do potrzeb i możliwości uczniów |
| 6. | Legenda o cudownym obrazie Św. Barbary | Wspólne czytanie legendy. Wykonanie ilustracji metodą malowania | Treści i formy dostosowane do potrzeb i możliwości uczniów |

| | | | |
|----|---------------------------|--|--|
| | | farbami. Adaptacja legendy – burza mózgów. Inscenizacja legendy. | |
| 7. | Legenda o lwach gdańskich | Wspólne czytanie legendy. Wykonanie ilustracji metodą białych postaci i pocierania suchymi pastelami. Adaptacja legendy – burza mózgów. Inscenizacja legendy. | Treści i formy dostosowane do potrzeb i możliwości uczniów |

VI. Procedury osiągnięcia zamierzonych celów oraz rodzaje aktywności – planowane metody i formy pracy

Poniższe procedury zgodnie z założonymi celami pozwolą na zrealizowanie innowacji „**Legendy znad Wisły. Teatr ilustracji**” - metody i formy

- zajęcia realizowane będą w pracowniach szkoły
- zajęcia praktyczne z wykorzystaniem różnych technik plastycznych
- adaptacja własna legend
- zapoznanie się z wybranymi legendami z wykorzystaniem narzędzi TIK (aktywne słuchanie wzbogacone wizualizacją)
- teatr ilustracji- Teatr Kamishibai
- inscenizacje

Przewidywanymi efektami będą:

- udział młodzieży w atrakcyjnej formie zajęć
- rozwijanie zainteresowań artystycznych, wrażliwości na piękno oraz sztukę młodzieży zagrożonej wykluczeniem społecznym
- wiedza o kolejnym sposobie twórczego i aktywnego spędzania wolnego czasu
- zwiększenie roli kultury i sztuki w procesie edukacji
- przekazanie wiedzy na temat historii, zapoznanie z twórczością ludową, popularyzacja tradycji
- zwiększenie wśród uczestników umiejętności komunikacyjnych,
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych jako źródła wiedzy i przeżyć

- nabycie umiejętności pracy techniką teatru Kamishibai
- wzbogacenie wiedzy o znajomość Polskich legend
- wzbogacenie wiedzy o znajomość wybranych polskich tradycji
- usprawnianie małej motoryki, umiejętności czytania i myślenia
- pozytywne relacje i postawy wobec innych, integracja z grupą rówieśniczą
- umiejętność współpracy
- rozwijanie postaw patriotycznych

VII. Ewaluacja

Na zakończenie innowacja poddana zostanie ewaluacji, w formie quizu wiedzy, kwestionariusza oraz wybranej inscenizacji.

Zmiany jakim podlega nasz świat nakładają nowe obowiązki na edukację. Priorytetowym zadaniem szkoły jest zwrócenie uwagi na naszą tradycję, historię oraz wytworzenie silnego poczucia przynależności do rodziny, do „małej ojczyzny”, do narodu i państwa. Świadomość naszej bogactwa tkwiącego w folklorze, sztuce i wielowiekowej tradycji może być szansą na zachowanie własnej tożsamości w trudnych procesach globalizacji świata. Rozbudzanie więzi emocjonalnej uczestnika innowacji z miejscem własnego urodzenia da mu poczucie więzi międzypokoleniowej i świadomości trwania Ojczyzny, jej przeszłości, teraźniejszości i przyszłości. Natomiast nabywanie przez młodzież zagrożoną wykluczeniem społecznym nowych umiejętności jest dla niej szansą na lepszą jakość życia w szerokim tego słowa rozumieniu: zarówno w zakresie osobistego funkcjonowania jak i szeroko pojmowania komunikacji.

Bibliografia:

- Kamishibai papierowy teatr, www.tibum.pl
- Legendy Polskie, Wanda Chotomska, wydawnictwo Jaworski
- Jąder M. , **Techniki plastyczne rozwijające wyobraźnię**, Kraków 2004
- Z polskich legend- Zintegrowana Platforma Edukacyjna- <https://zpe.gov.pl/a/z-polskich-legend/DPuAJHH5c>
- Legendy polskie- <https://wordwall.net/pl-pl/community/legendy-polskie>

- K. Kieś- Kokocińska, Polska- dzieje męznego narodu
- M. Łuczniowski, Ilustrowana historia Polski