

Zespół Placówek Szkolno-Wychowawczo-Rewalidacyjnych w Cieszynie

## INNOWACJA PEDAGOGICZNA

### „Piramida potrzeb”



Realizowana w okresie od 27.11.2023-30.04.2024

**Opracowała:**

**mgr Sylwia Nogowczyk**

**mgr Jolanta Urbaniec - Molek**

## I Wstęp

Potrzeby w życiu człowieka są jak jesienne liście, które ogrzewane słońcem mieniają się w jego blasku wszystkimi kolorami, schłodzone mrozem i wiatrem wysychają i opadają. Jeśli zamrozimy nasze potrzeby nie uda nam się osiągać wytyczonych celów, badać własnych możliwości. Zwłaszcza u progu dorosłości rozpoznawanie własnych mocnych stron, w celu realizacji planów, a co za tym idzie również potrzeb jest istotne. Bardzo ważne staje się także umiejętne dostrzeganie tego co innym brakuje, jakiej pomocy potrzebują, jakie mają niezaspokojone potrzeby. Żeby być w pełni człowiekiem musimy być uważni na innych, rozpoznawać pragnienia i potrzeby innych i własne.

Dzieci, młodzież i młodzi dorośli potrzebują nabycia umiejętności rozpoznawania własnych pragnień, potrzeb. My dorośli powinniśmy nauczyć ich odczytywać je zarówno u siebie jak i innych. Stąd pomysł warsztatów dotyczących potrzeb człowieka, skierowanych do uczniów ostatnich klas Szkoły Branżowej przy ZPSWR w Cieszynie. Proponowane zajęcia dają szansę na pozyskanie wiedzy na temat samych siebie, odczytywania własnych możliwości, potrzeb, wytyczania realnych celów na przyszłość. Na zajęciach uczniowie poznają swoje mocne strony, dowiedzą się na temat podstawowych potrzeb człowieka, a także stworzą własne mapy planów na „dorosłą przyszłość”.

Nowatorski charakter innowacji polega na zintegrowaniu działań z zakresu refleksyjnego myślenia, przeżywania i rozumienia, uwrażliwiania na potrzeby własne i innych, a także lepszego funkcjonowania osobistego i społecznego w szerokim tego słowa znaczeniu, w dorosłym życiu. Prowadzi to do nabycia nowych kompetencji i stanowi ważny element w kształtowaniu zdrowej osobowości.

Opieramy się na teorii potrzeb A. Masłowa.

## II. Cele innowacji

Cele główne:

- wzbogacanie wiedzy o znajomość podstawowych potrzeb człowieka
- lepsze poznanie siebie i dostrzeżenie mocnych stron
- większe zrozumienie potrzeb, postaw i funkcjonowania innych osób

Cele szczegółowe innowacji:

- lepsze rozumienie zachowań własnych i osób z otoczenia
- większa akceptacja siebie poprzez samopoznanie
- zwrócenie uwagi na wpływ własnych działań na przyszłość/ nauka planowania
- uświadomienie uczniom, że każdy z nas ma własne potrzeby, możemy w ich realizacji sobie wzajemnie pomóc

### III. Termin wprowadzenia i okres trwania Innowacji

Zajęcia w ramach innowacji realizowane będą przez panią Sylwię Nogowczyk i panią Jolantą Urbaniec - Mołek / ostatni tydzień miesiąca/dzień ustalony indywidualnie z wychowawcami klas od **27.11.2023-30.04.2024**.

### IV. Adresaci innowacji

*Innowacja adresowana jest do uczniów trzecich klas Szkoły Branżowej/ z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim, w normie intelektualnej z autyzmem i afazją ruchową.*

### V. Tematyka warsztatów:

L.P	Temat:	Termin realizacji:
1.	„POZNAJĘ SWOJE POTRZEBY – piramida potrzeb”	listopad
2.	„POTRZEBY FIZJOLOGICZNE – baza zdrowego rozwoju”	grudzień
3.	„POTRZEBA BEZPIECZEŃSTWA – fundament rozwoju emocjonalnego i poznawczego”	styczeń
4.	„POTRZEBA PRZYNALEŻNOŚCI – waga relacji w życiu człowieka”	luty
5.	„POTRZEBA SZACUNKU – odpowiedzialność za słowa i działania”	marzec
6.	„POTRZEBA SAMOREALIZACJI – mapa przyszłości”	kwiecień

## VI. Charakterystyka i opis innowacji

Program realizowany będzie w ramach comiesięcznych spotkań z profilaktyką powiązanych z realizacją Programu profilaktyczno – wychowawczego Placówki, w cyklu 1 raz w miesiącu/ostatni tydzień bieżącego miesiąca, rozpoczynając od 27 listopada 2023 roku, a kończąc 30 kwietnia 2024 r.

Pani Sylwia Nogowczyki i p. Jolanta Urbaniec - Mołek zapoznają uczniów z ich programem. Każde warsztaty będą rozpoczynać się częścią teoretyczną w formie prezentacji multimedialnej, filmu jako wprowadzenia w temat. Później opierając się o wymianę myśli, refleksji własnych, w oparciu o „burę mózgów”, uczniowie będą nazywać własne potrzeby, potrzeby innych i stworzą mapę swojej przyszłości, w oparciu o realne możliwości psychofizyczne. Kluczowe będzie aktywizowanie uczniów.

**Typ innowacji:** metodyczna.

## VII. Procedury osiągania zamierzonych celów oraz rodzaje aktywności – planowane metody i formy pracy

Poniższe procedury zgodnie z założonymi celami pozwolą na zrealizowanie innowacji.

### Metody pracy:

Metody stymulowania aktywności polegają na podążaniu za potrzebami uczniów przy jednoczesnym delikatnym kierowaniu i ukazywaniu im ciekawych treści.

Aktywizowanie uczniów i wzbudzanie ich zainteresowania tematyką zajęć odbywać się będzie poprzez stosowanie atrakcyjnych form i metod opartych na :

- pokazie : filmy , prezentacje,
- przekazie słownym - pogadanka;
- działaniu w zespole/ „burza mózgów”
- możliwości twórczego, spontanicznego wyrażania własnych przemyśleń

### **Formy pracy:**

- praca z całą grupą;
- w małych zespołach

### **Miejsce realizacji:**

Zajęcia realizowane będą na terenie ZPSWR w sali wyposażonej w nośnik multimedialny.

### **Środki dydaktyczne:**

- Środki wspomagające: karty pracy, książki, gazety
- Środki wizualne: filmy, prezentacje multimedialne, plakaty

### **VIII. Przewidywanymi efektami będą:**

- aktywizacja uczniów
- zainteresowanie własnymi potrzebami,
- rozwój umiejętności radzenia sobie w dorosłym życiu w oparciu o możliwości,
- zbudowanie pozytywnych relacji i rozwój postawy wsparcia wobec innych
- integracja z grupą rówieśniczą, rozwój umiejętności współpracy
- poszerzenie wiedzy odnośnie sposobów pomagania innym
- nabycie wiedza odnośnie własnych mocnych stron
- pogłębienie umiejętności planowania, wytyczania własnych realnych celów

### **IX. Ewaluacja**

Program zakończy ewaluacja polegająca na ankietowaniu uczestników programu

Głównym zadaniem ewaluacji będzie uzyskanie odpowiedzi na pytanie, czy założenia i cele programu zostały osiągnięte. Zostanie przeprowadzona rozmowa z nauczycielami/wychowawcami na temat zachowania i postaw uczniów, a także ich obserwacja.