

Innowacja pedagogiczna

## **„Story Cube – rozwijanie kreatywnego myślenia i formułowania wypowiedzi poprzez kostki opowieści.”**



### **Wstęp**

Wyobraźnia to nie tylko zmyślane historie i niepozorne fantazje na określony temat. Wyobraźnia sprawia, że dziecko staje się otwarte na siebie i innych, na tworzenie nowych rzeczy, kreatywne działanie, różnorodność oraz krytyczne myślenie, czyli umiejętność dostrzegania różnych możliwych rozwiązań oraz interpretacji zjawisk. W dzisiejszym świecie myślenie schematyczne, polegające na podaniu jednej właściwej odpowiedzi oraz postrzeganie świata z perspektywy suchych faktów i liczb, jest pozbawione sensu i wartości. Rzeczywistość, z jaką na co dzień spotykają się nasze dzieci, wymaga od nich zdolności analizowania, wnioskowania i weryfikacji danych, umiejętności opracowywania własnych rozwiązań i szukania nowych dróg. Dlatego zadaniem dorosłych jest wsparcie wyobraźni dziecka i jego naturalnej chęci do tworzenia.

Wyniki badań na temat tak zwanego rozbieżnego myślenia sugerują, że aż 98% dzieci w wieku przedszkolnym ma naturalną zdolność do twórczego

myślenia na poziomie geniuszu, jednak po ukończeniu szkoły jedynie 2% osiąga ten wynik. Aby dzieci mogły w sposób optymalny rozwijać swoją inteligencję, warto wzmacniać ich wrodzone możliwości twórcze.

Wpływają one znacząco na rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny. Neurobiolodzy, pedagodzy i psychologowie zachęcają, by wykorzystać tę wiedzę w praktyce i w codziennym kontakcie z dziećmi.

Jednym z głównych problemów jakie pojawiają się wśród późniejszych uczniów jest trudność w konstruowaniu wypracowań lub wypowiedzi ustnej – opowiedzenie np. lektury, czego powodem jest m.in. niewystarczające słownictwo. Często powtarzane to samo słowo, ubogie słownictwo, np. częsta odpowiedź na pytanie, „*Jak było?*” „*Fajnie*” itp., jednowyrazowe odpowiedzi na pytania. To powód by wzbogacać zasób słownictwa wśród przedszkolaków.

Stąd pomysł Story Cubes, znane niektórym jako kości opowieści. Zostały stworzone przez irlandzkiego coacha i trenera kreatywności – Rory’ego. Na początku te dziewięć kostek, zamkniętych w zgrabnym pomarańczowym pudełku, miało stanowić unikalne narzędzie wspomagające pracowników korporacji w kreatywnym rozwiązywaniu problemów. Szybko okazało się jednak, że Story Cubes są pobudzającą kreatywność rozrywką dla małych i dużych.

**1. Tytuł innowacji pedagogicznej:** „Story Cube – rozwijanie kreatywnego myślenia i formułowania wypowiedzi poprzez kostki opowieści.”

**2. Typ innowacji:** innowacja pedagogiczno - metodyczna

**3. Miejsce realizacji:** Przedszkole Publiczne w Klonowej

**4. Autorzy innowacji:** Aldona Sęczek

**5. Cel główny innowacji:**

Rozbudzanie i rozwijanie kreatywnego myślenia oraz formułowania wypowiedzi poprzez kostki opowieści

## **6. Cele szczegółowe:**

- stwarzanie warunków do wykorzystania tkwiących w dziecku możliwości intelektualnych.
- poszerzenie zasobu słownictwa
- rozbudzanie wyobraźni
- wyzwalanie radości wśród dzieci
- aktywne tworzenie wypowiedzi ustnych
- przełamywanie strachu, lęku i niepewności
- rozbudzanie naturalnej aktywności i twórczego myślenia
- wzmacnianie więzi między przedszkolakami a nauczycielem
- umacnianie poczucia własnej wartości
- stymulowanie rozwoju aktywności dzieci poprzez prowadzenie różnorodnych zabaw i ćwiczeń prowadzących do wzbogacenia poprawnej i dłuższej wypowiedzi
- wyzwalanie pozytywnych emocji wpływających na zainteresowanie tworzeniem opowieści językowych
- pomoc w odkrywaniu potencjału dziecka
- kształtowanie umiejętności pracy w zespole oraz w grupach

## **7. Zakres innowacji:**

Innowacja będzie realizowana w przedszkolu w grupie 5 – latków i kontynuowana w roku następnym z całym zespołem lub w mniejszych grupach podczas zajęć.

## **8. Czas trwania innowacji:**

Działania będą realizowane od II semestru 2022r. do 31 maja 2023 r.

## 9. Metody i formy realizacji innowacji:

Formy pracy:

- praca zespołowa
- praca w małych grupach zadaniowych
- indywidualna praca z dzieckiem

Metody pracy:

- aktywizujące: gry dydaktyczne, scenki dramatowe, metoda improwizacji ruchowej, pedagogika zabawy
- czynne: zadań stawianych dziecku, metoda ćwiczeń, samodzielnych doświadczeń, kierowania własną działalnością dziecka
- słowne: metoda żywego słowa, opowiadania, rozmowy, zagadki, objaśnienia, instrukcje, rozmowy, opowiadania,
- percepcyjne: przykładu, obserwacji i pokazu

## 10. Zasady innowacji:

Innowacja pt. „Story Cube – rozwijanie kreatywnego myślenia i formułowania wypowiedzi poprzez kostki opowieści” będzie polegała na zabawie kostkami z różnych kategorii, np. podróże, wakacje, postacie z baśni, bohaterowie itp. oraz zestaw podstawowy klocków. Rzucamy kośćmi, taką ilością kostek, jakiej akurat potrzebujemy, przyglądamy się im i na podstawie przedstawionych na niej obrazków zaczynamy tworzyć opowieść. Musimy w niej zawrzeć wszystkie elementy pokazane na kostkach. Kości możemy dowolnie łączyć, możemy również używać dowolnej ich ilości - to od dzieci zależy będzie, jak długa i jak skomplikowana będzie historia. Inną wersją może też być: rzucamy kośćmi i na zmianę każdy z nas tworzy na podstawie jednej z kostek nowy fragment jednej, wspólnej historii. Ilość kostek jest zależna od możliwości dzieci. Tworząc historie słowne, można do nich stworzyć ilustracje plastyczną lub przedstawić ją w formie scenki dramatowej, improwizacji ruchowej czy inscenizacji. Inną wersją to zabawa w skojarzenia: każdy z uczestników zabawy rzuca swoją kostką, wylosowany obrazek stanowi nasz punkt wyjścia, zadaniem wszystkich uczestników jest stworzenie listy skojarzeń prowadzących do wylosowanego obrazka. Te magiczne kostki to narzędzie kreatywne, liczba sposobów ich wykorzystania jest niemalże nieograniczona. **Tu nie ma ograniczeń - jedynym jest nasza wyobraźnia!**

### ***Spodziewane efekty:***

#### ***Dla przedszkola:***

- 1. Wzbogacanie oferty edukacyjnej przedszkola.*
- 2. Podniesienie jakości pracy przedszkola.*
- 3. Zwiększenie atrakcyjności zajęć.*

#### ***Dla dzieci:***

- 1. Wzrost zdolność koncentracji.*
- 2. Rozwój pamięci i mowy.*
- 3. Wzrost zaciekawienia światem.*
- 4. Podniesienie samooceny, pewności siebie oraz samodzielności.*
- 5. Wyzbycie się lęku przed formułowaniem wypowiedzi.*
- 6. Osiąganie w przyszłości sukcesów w szkole.*

### ***EWALUACJA***

*Aby przekonać się, czy proponowany program odnosi pożądany wpływ na odbiorców tej zabawy, konieczne jest przeprowadzenie ewaluacji, działania zmierzającego do stwierdzenia, w jakim stopniu zamierzone cele są osiąggane.*

*Ewaluacja jest zbieraniem, analizą, interpretacją i wartościowaniem danych o działalności, jej planach, wynikach i uwarunkowaniach.*

*Informacje zebrane będą na podstawie:*

- rozmowy pomiędzy nauczycielami,*
- opinia własna*
- karty osiągnięć dzieci oraz arkusza obserwacji dzieci*

