



INNOWACJA PEDAGOGICZNA PT. DŹWIĘKI I OBRAZY – MULTISENSORYCZNA EDUKACJA Z KAMISHIBAI

Autor: Marta Batka

Wprowadzenie

Kamishibai, czyli tradycyjny japoński teatr obrazkowy, to narzędzie edukacyjne, które od lat zyskuje popularność na całym świecie. Jego unikalność polega na połączeniu obrazów z opowieściami, co pozwala na wieloaspektowe zaangażowanie uczniów. W kontekście nowoczesnej edukacji multisensorycznej, Kamishibai staje się wyjątkowym medium, które można wzbogacić o elementy dźwiękowe, takie jak muzyka, efekty dźwiękowe czy narracja. Innowacja pedagogiczna "Dźwięki i Obrazy – Multisensoryczna Edukacja z Kamishibai" ma na celu rozwinięcie tych możliwości i stworzenie przestrzeni do wielozmysłowego uczenia się.





Cel Innowacji

Głównym celem innowacji jest stworzenie i wdrożenie programu edukacyjnego, który integruje różne zmysły w procesie nauczania, z wykorzystaniem Kamishibai.

Program ma na celu:

- Zwiększenie zaangażowania dzieci poprzez multisensoryczne doświadczenie edukacyjne.
- Wzbogacenie procesu nauczania o elementy dźwiękowe, które wspierają rozwój umiejętności słuchania i interpretacji.
- Wzmocnienie umiejętności komunikacyjnych i kreatywności dzieci.
- Wprowadzenie nowatorskich metod pracy z grupą, które sprzyjają współpracy i rozwijają kompetencje społeczne.





Adresaci innowacji

Innowacja kierowana jest do dzieci w wieku 5-6 lat.

Opis Innowacji

Program "Dźwięki i Obrazy – Multisensoryczna Edukacja z Kamishibai" będzie realizowany w ramach zajęć z edukacji wczesnoszkolnej. Zajęcia będą podzielone na kilka modułów:

-





Moduł 1: Wprowadzenie do Kamishibai

W tym module dzieci zapoznają się z historią i tradycją Kamishibai. Nauczyciel wprowadzi podstawowe zasady działania teatru obrazkowego, a także omówi, jak będą wykorzystywane różne zmysły w ramach zajęć.

Moduł 2: Tworzenie Historii

Dzieci, pod kierunkiem nauczyciela, będą tworzyć własne historie, które będą następnie prezentowane za pomocą Kamishibai. Proces ten będzie obejmować:

- Tworzenie i redagowanie tekstów.
- Tworzenie ilustracji, które oddają kluczowe momenty historii.
- Wybór odpowiednich efektów dźwiękowych, które wzbogacą narrację.





Moduł 3: Prezentacja Multisensoryczna

Podczas prezentacji dzieci będą wykorzystywać stworzone przez siebie materiały: obrazy, teksty i dźwięki.

Nauczyciel będzie wspierał dzieci w koordynacji wszystkich elementów, tak aby stworzyć spójne i angażujące przedstawienie.

Moduł 4: Refleksja i Analiza

Po każdej prezentacji dzieci będą uczestniczyć w dyskusji na temat doświadczeń związanych z tworzeniem i odbiorem multisensorycznej opowieści. Będą analizować, jak różne zmysły wpływały na ich odbiór historii oraz jakie emocje i wrażenia towarzyszyły im podczas pracy.

•





Oczekiwane Rezultaty

Realizacja programu przyniesie liczne korzyści zarówno dla dzieci, jak i nauczycieli. Oczekiwane rezultaty to m.in.:

- Lepsze zrozumienie materiału edukacyjnego dzięki angażowaniu różnych zmysłów.
- Rozwój umiejętności kreatywnego myślenia i pracy zespołowej.
- Zwiększenie pewności siebie dzieci w zakresie prezentacji publicznych.
- Wzbogacenie oferty edukacyjnej przedszkola o nowoczesne i innowacyjne metody nauczania.





Metody i Narzędzia Oceny

Ocena efektywności programu będzie prowadzona za pomocą:

- Ankiety i wywiadów z dziećmi i nauczycielami, które pozwolą na zrozumienie ich doświadczeń i refleksji na temat programu.
- Analizy prac dzieci szczególnie w kontekście ich postępów w zakresie kreatywności, umiejętności komunikacyjnych i współpracy.
- Obserwacji zajęć przez dyrekcję przedszkola.





Podsumowanie

Innowacja pedagogiczna "Dźwięki i Obrazy – Multisensoryczna Edukacja z Kamishibai" to nowatorskie podejście do nauczania, które łączy tradycję z nowoczesnością. Dzięki integracji różnych zmysłów dzieci mają szansę na głębsze zrozumienie treści edukacyjnych, a także rozwijanie kluczowych kompetencji, które będą im niezbędne w dalszej edukacji i życiu codziennym.

-

