

# INNOWACJE PEDAGOGICZNE W PRACY NAUCZYCIELA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO



**Paweł Płoskonka – doradca metodyczny**

# Co to jest innowacja?

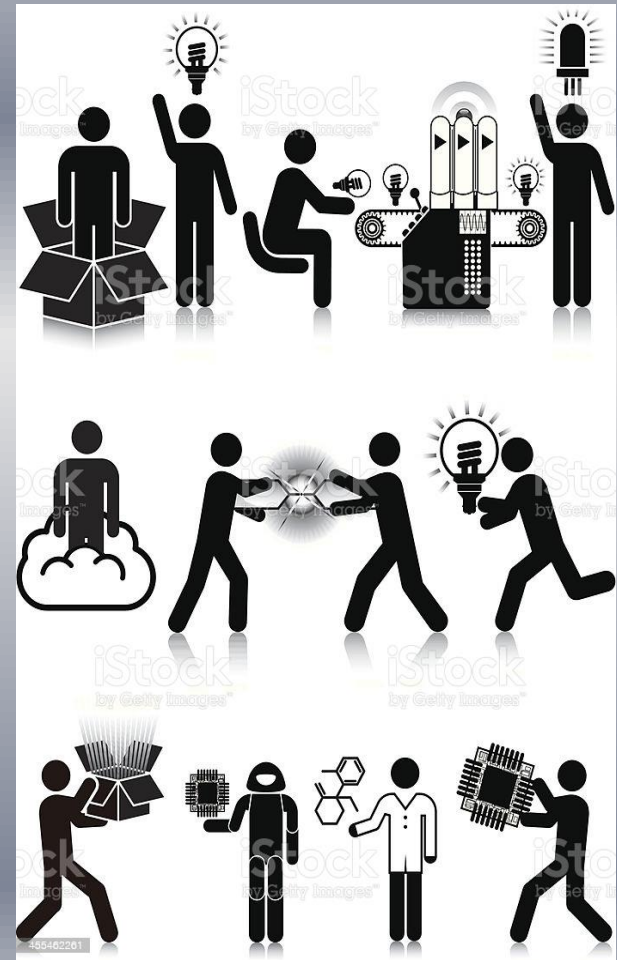
**Pojęcie innowacji** jest bardzo szerokie, obejmuje zarówno działania, jak i wytwory o różnym charakterze, na przykład działania techniczne i technologiczne, organizacyjne, społeczne, ale także psychologiczne.

**Zgodnie z Ustawą Prawa Oświatowego** innowacja pedagogiczna to każde nowatorskie rozwiązanie programowe, organizacyjne lub metodyczne, mające na celu poprawę jakości pracy szkoły.



# Rodzaje innowacji

- Innowacje programowe
- Innowacje organizacyjne
- Innowacje technologiczne
- Innowacje metodyczne



# **BARDZO WAŻNE !**

**Co daje nam wprowadzanie innowacyjnych rozwiązań ?**

**Zasoby twórcze człowieka ?**

**Czy jest to swoisty wstęp do pedagogiki  
Pozytywnej ?**



# METODA PROJEKTÓW

Projekt jest **terminowym zadaniem**, wymagającym podejmowania różnorodnych aktywności, realizowanym samodzielnie przez uczniów, według przygotowanego wcześniej planu. Metoda projektu ma charakter interdyscyplinarny (wykorzystuje wiedzę i łączy umiejętności z wielu dziedzin, wymaga też znajomości innych metod i technik). Projekt można realizować w dwóch formach: **indywidualnej** (kiedy uczeń podejmuje i realizuje projekt samodzielnie, ponosząc całą odpowiedzialność za rezultat przedsięwzięcia) oraz **grupowej** (kiedy realizuje go zespół uczniów).



# Co określamy przy przygotowaniu projektu ?

- cele
- treść projektu
- sposoby
- ramy czasowe realizacji poszczególnych etapów i całości
- środki działania ,zasoby
- adresatów , grupę docelową
- wykonawców
- sposoby komunikowania się
- sposoby monitorowania wykonywanych zadań i ewaluacji
- sposób prezentacji rezultatów



# Rodzaje projektów

Ze względu na rodzaj wykonywanych działań projekty można podzielić na:

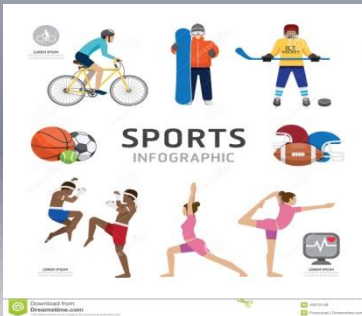
- ✓ Badawcze
- ✓ Literaturowe
- ✓ Odkrywcze

Ze względu na liczbę uczestników projektu wyróżnia się projekty:

- ✓ Indywidualne
- ✓ Grupowe

Ze względu na obszar działania projekty mogą mieć charakter:

- ✓ Szkolny
- ✓ Lokalny
- ✓ Ponadlokalny



# Eksperyment Pedagogiczny

Zgodnie z art. 45 ustawy – Prawo oświatowe:

Eksperyment pedagogiczny polega na modyfikacji istniejących lub wdrożeniu nowych działań w procesie kształcenia, z zastosowaniem nowatorskich rozwiązań programowych, organizacyjnych, metodycznych lub wychowawczych.





Wprowadzenie nowatorskich rozwiązań (w postaci innowacji i eksperymentu) według **Tadeusza Polańskiego** przynosi wiele korzyści zarówno dla uczniów, rodziców, nauczycieli, jak i dla organu prowadzącego.



# Korzyści jakie czerpie uczeń:

- **Rozwój zainteresowań.**
- **Możliwość odkrywania swoich talentów.**
- **Pożyteczne spędzanie czasu.**
- **Możliwość samorealizacji.**
- **Twórczy rozwój.**
- **Szansa dla WSZYSTKICH uczniów.**



# Korzyści, jakie czerpie nauczyciel:

- Nowe metody i formy pracy.
- Satysfakcja i zadowolenie z pracy.
- Realizacja swoich pasji.
- Zaszczepienie pasji uczniom.
- Zwiększenie autorytetu.
- Utrzymanie się na rynku.
- Awans zawodowy.
- Promocja nauczyciela w środowisku.



# Korzyści, jakie czerpie rodzic:

- Komfort psychiczny (dzieci „zagospodarowane”).
- Spełnienie ambicji rodziców.
- Radość z rozwoju dziecka.
- Możliwość aktywnej współpracy ze szkołą.
- Profilaktyka zagrożeń.
- Ciekawe, ale bezpłatne zajęcia.



# Korzyści, jakie czerpie organ prowadzący:

- Lepsza jakość oświaty w mieście , powiecie, gminie.
- Promocja dla miasta, powiatu , gminy
- Lepsze dostosowanie oferty edukacyjnej do potrzeb rynku pracy (szkoły zawodowe).
- Szansa docenienia szkół i nauczycieli.



**Nowe regulacje prawne przeniesiono na poziom ustawy i obecnie są regulowane przez zapis w artykule 45 Ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. Prawo oświatowe, który szczegółowo omawia zasady wprowadzania eksperymentu.**



**Należy pamiętać, że działalność innowacyjna jest integralnym elementem działalności szkoły.**

**Wprowadzając zmiany w przepisach prawa oświatowego:**

- zniesiono konieczność zgłaszania innowacji pedagogicznej kuratorowi oświaty i organowi prowadzącemu,**
- zniesiono wymagania formalne warunkujące rozpoczęcie działalności innowacyjnej.**

**Oznacza to, że szkoła samodzielnie podejmuje decyzję, jakie innowacje będzie prowadziła, realizowała i w jaki sposób dokumentowała.**



# EKSPERYMENT

Zgodnie z definicją MEN Eksperyment pedagogiczny polega na **modyfikacji** istniejących lub wdrożeniu **nowych** działań w procesie kształcenia, przy zastosowaniu **nowatorskich** rozwiązań programowych, organizacyjnych, metodycznych lub wychowawczych, w ramach których są modyfikowane warunki, organizacja zajęć edukacyjnych lub zakres treści nauczania, o których mowa w art. 14 ust. 1 pkt 3-5 ustawy Prawo oświatowe .





**Celem eksperymentu pedagogicznego** realizowanego w szkole lub placówce ma być rozwijanie kompetencji wiedzy uczniów oraz nauczycieli.

Eksperyment pedagogiczny może obejmować całą szkołę lub placówkę, oddział, grupę lub wybrane zajęcia edukacyjne.

Prowadzenie eksperymentu pedagogicznego w szkole lub placówce wymaga zgody Ministra Edukacji Narodowej, a w przypadku szkoły artystycznej – Minister Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

W przypadku eksperymentu pedagogicznego dotyczącego kształcenia w danym zawodzie Minister Edukacji Narodowej zasięga opinii ministra właściwego dla danego zawodu.



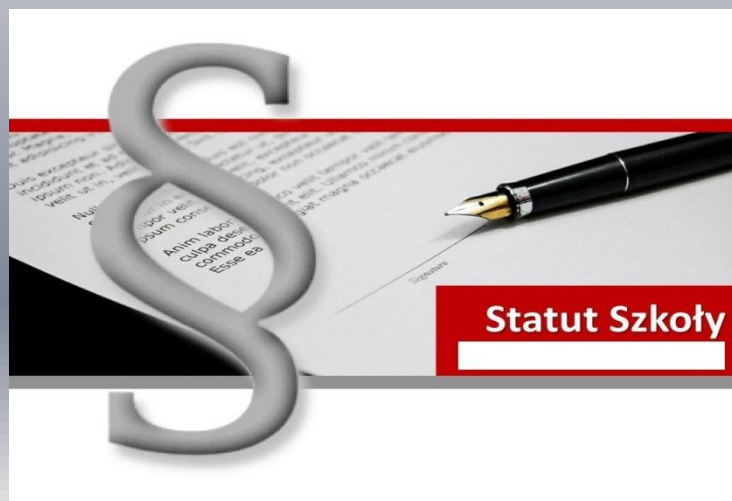
# Nauczyciel pasjonata

- To taki który stosuje różnorodne metody, formy i techniki nauczania.
- Korzysta z platform edukacyjnych oraz aplikacji do tworzenia ciekawych materiałów czy quizów.
- Nauczyciel nie tylko musi znać nowoczesne metody, ale przede wszystkim znać swoich uczniów, by właściwie dobrać sposób dotarcia do nich.
- Wykorzystuje w swoim warsztacie pracy doświadczenia rekwizyty, projekty, itp.



## WAŻNE !!!

Zgodnie z Ustawą z dnia 14 grudnia 2016 r. prawo oświatowe: W Statucie Szkoły powinny znaleźć się zapisy na temat prowadzenia przez szkołę działań o charakterze innowacyjnym lub eksperymentalnym, ale bez szczegółowych zapisów zawartych w innej dokumentacji prowadzonej przez placówkę.



# PAMIĘTAJ !!!

**Karta innowacji, aby była czytelna powinna zawierać następujące informacje:**

- 1. Nazwa innowacji pedagogicznej ,rodzaj rozwiązań*
- 2. Jakich innowacja dotyczy (programowe, metodyczne, organizacyjne),*
- 3. planowany termin jej realizacji,*
- 4. Informacja, czy wdrożenie działania wymaga dodatkowych nakładów budżetowych,*
- 5. Docelowa grupa odbiorców działań innowacyjnych,*
- 6. Opis zasad innowacji,*
- 7. cel,*
- 8. Sposoby ewaluacji podejmowanych działań innowacyjnych.*

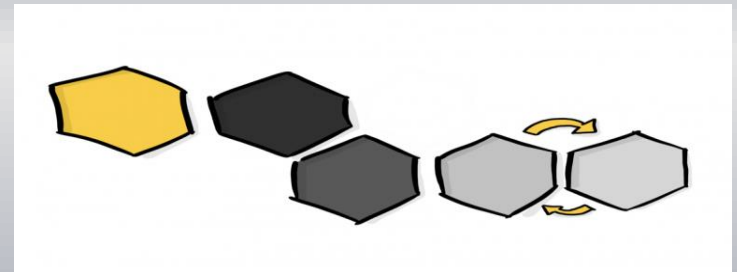


# ETAPY INNOWACJI I EKSPERYMENTU



# ETAPY INNOWACJI

- Dla uporządkowania warto wprowadzić pewne reguły.
- Działania innowacyjne powinny być oparte na rozpoznaniu potrzeb i preferencji społeczności szkolnej.
- Wykonaj dodatkowe badania prowadzone pod kątem celowości wprowadzenia innowacji.
- Wskaż kierunki zmian .
- Określ wstępną strategię działań.
- Rozpocznij działania edukacyjne.
- Mimo , że nie ma obowiązku sporządzić arkusz innowacji – warto by pozostał ślad twojej pracy.
- Pamiętaj o spójności z obowiązującymi dokumentami.
- Zdobądź środki finansowe – gdy innowacja tego wymaga.
- Na koniec , wdrożenie, realizacja i ewaluacja innowacji pedagogicznej.



# **EKSPERYMENT PEDAGOGICZNY**

## **ETAPY**

- **Nawiązanie współpracy z jednostką naukową pod opieką, której prowadzony będzie eksperyment.**
- **Podjęcie uchwały przez radę pedagogiczną i uzyskanie opinii rady rodziców na temat planowanej realizacji eksperymentu.**
- **Wypełnienie wniosku**
- **Załatwienie wszystkich spraw formalnych w terminie do dnia 31 marca roku szkolnego poprzedzającego rok szkolny, w którym jest planowane rozpoczęcie tego eksperymentu.**
- **Realizacja eksperymentu zgodnie z założonym planem.**
- **Sporządzenie sprawozdania z przeprowadzonego eksperymentu pedagogicznego wraz z opinią jednostki naukowej.**

# CO TO JEST KREATYWNOŚĆ ?

Kreatywność wywodzi się od łacińskiego terminu creare, a jego odpowiednikami są słowa pochodzące z języka angielskiego **creator** - twórca oraz **creative** - twórczy. To zdolność do tworzenia nowych rozwiązań. Jest jednocześnie procesem umysłowym, który skutkuje powstaniem nowych koncepcji, idei lub nowych skojarzeń. Kreatywność odnosi się do uruchomienia nowych perspektyw oraz do tworzenia nowych możliwości. To proces rozwijania i przedstawiania nowatorskich pomysłów w celu zaspokojenia potrzeb lub rozwiązania problemów.





**ktoś kreatywny** to taki, który nie myśli schematycznie i potrafi zaproponować nowy pomysł, rozwiązanie problemu lub stworzyć coś oryginalnego  
(dobryslownik.pl)



# Pamiętajmy !!!

W kreatywności ważne jest szukanie nieoczywistych rozwiązań dla różnych problemów. Istotne jest oderwanie się choćby na chwilę od ograniczeń i wychodzenie poza typowy schemat myślenia i działania. Prowadząc zdalne lekcje wychowania fizycznego musimy być bardzo kreatywni :

- Szukamy ciekawych rozwiązań w zasobach internetowych
- Dopasowujemy tematykę do klasy
- Staramy się prowadzić lekcje zgodne z podstawą programową
  
- Urozmaicamy zajęcia ( metodyka nauczania, edukacja zdrowotna , aplikacje sportowe , qizy sportowe , konkursy , sylwetki znanych sportowców itp. )



# Co nam daje bycie kreatywnym ?

- większa pewność siebie,
- sprawne rozwiązywanie problemów,
- możliwość zostania innowatorem,
- inicjowanie i wprowadzanie zmian w otoczeniu,
- szacunek ze strony innych osób.



# Warunki sprzyjające kreatywności na lekcjach wychowania fizycznego

- Ze względu na miejsce , przestrzeń , pomieszczenie
- Ze względu na charakter zadania
- Ze względu na rodzaj zadania
- Ze względu na rodzaj grupy
- Ze względu na postawę lidera



# Co ogranicza naszą kreatywność ?

- blokowanie kreatywności, entuzjazmu przez złą atmosferę
- napotykamy na niesprawiedliwą krytykę
- praca pod presją
- jesteśmy obciążeni dużą liczbą innych obowiązków
- Zbyt nisko stawiamy poprzeczkę
- Zadawaliśmy się połowicznymi sukcesami
- Ludzie zarządzani w strachu starają się przetrwać a nie wymyślają nic nowego
- Perfekcjonizm jest wrogiem kreatywności ponieważ kojarzy się z precyzją , dokładnością , powtarzalnością , planowaniem



# WAŻNE !

Jeżeli nauczyciel chce rozwijać u uczniów postawę twórczą, to powinien organizować sytuacje, które ją wyzwalają.

I w tym miejscu należy postawić pytanie: **czy jest się twórczym nauczycielem, czy chce się takim być?**

Metody pracy z uczniami muszą być dostosowane do wieku dzieci lub młodzieży, do ich możliwości i predyspozycji oraz powinny bazować na posiadanych już umiejętnościach.



# METODY AKTYWIZUJĄCE NA LEKCJI WYCHOWANIA FIZYCZNEGO

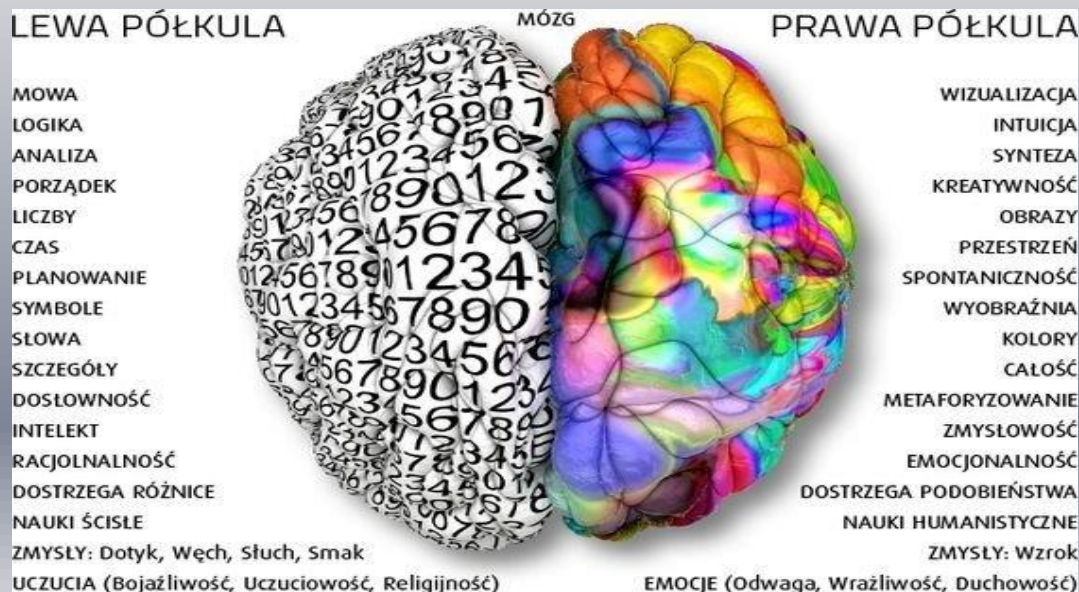
- METODA ZABAWOWO-NAŚLADOWCZA
- METODA ZABAWOWO KLASYCZNA
- METODA BEZPOŚREDNIEJ CELOWOŚCI RUCHU
- METODA PROGRAMOWEGO USPRAWNIANIA SIĘ
- METODA RUCHOWEJ EKSPRESJI TWÓRCZEJ
- METODA PROBLEMOWA



## PAMIĘTAJ

Ćwiczenia fizyczne w dużym stopniu wpływają na rozwijanie elastyczności myślenia. Aby ćwiczenia były jeszcze korzystniejsze dla organizmu, należy powtarzać czynności ruchowe „na obie strony” - prawą i lewą ręką, prawą i lewą nogą,...

**Lewa półkula mózgu** jest odpowiedzialna za zdolności językowe i myślenie logiczne. **Prawa** odpowiada za kreatywność i zdolności artystyczne.





# Podstawa programowa jako inspiracja dla nauczyciela wf do pobudzenia kreatywności uczniów

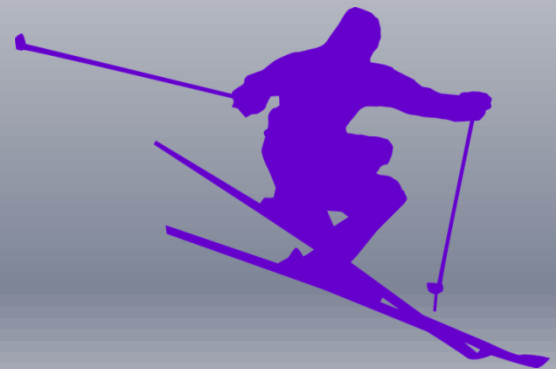
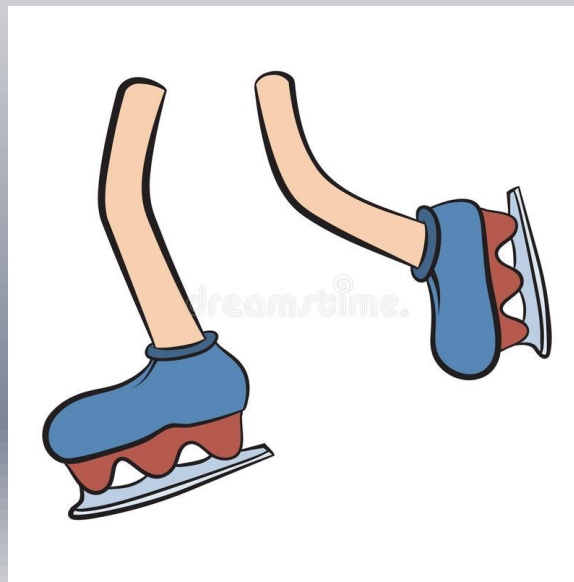
## PRZYKŁAD

Zapisy wymagań z podstawy programowej:

- wykonuje próbę siły mięśni brzucha oraz gibkości kręgosłupa (kl. IV)
- uczestniczy w mini grach oraz grach szkolnych i uproszczonych; (kl. V i VI)
- uczestniczy w wybranej formie aktywności fizycznej spoza Europy (kl. VII i VIII)
- ocenia reakcje własnego organizmu na wysiłek fizyczny o różnej intensywności (Ponadpodstawowa)
- wskazuje zagrożenia związane z komercjalizacją sportu w tym ruchu olimpijskiego (Ponadpodstawowa)
- wyjaśnia zasady kulturalnego kibicowania (kompetencje społeczne SP)
- omawia etyczne konsekwencje stosowania środków dopingujących (kompetencje społeczne , Ponadpodstawowa)

# Zapamiętaj!!

Podstawa programowa wychowania fizycznego na wszystkich etapach edukacyjnych daje nauczycielowi niemal nieograniczone możliwości realizacji ciekawych lekcji fizycznego, podczas których może on pobudzać swoich uczniów do kreatywnego myślenia i działania. To od nauczyciela wychowania fizycznego i jego postawy zależy, czy uczniowie będą biernymi odtwórcami aktów ruchowych, czy kreatorami swojej całonocnej aktywności.



# Innowacje Pedagogiczne

W świetle ustawy Prawo oświatowe, działalność innowacyjna jest integralnym elementem pracy szkoły. Od 1 września 2017 roku nowatorskie programy innowacyjne są działaniami obowiązkowymi. W stosunku do poprzedniego stanu prawnego, zmiany dotyczące innowacji polegają na:

- zniesieniu konieczności zgłaszania innowacji pedagogicznej do kuratorium i organu prowadzącego (jeśli nie wnioskuje o przyznanie na jej realizację środków finansowych),
- zniesieniu wymagań formalnych warunkujących rozpoczęcie innowacji
- szkoła samodzielnie podejmuje decyzję, jakie innowacje będzie realizowała i jak ma zamiar je dokumentować.



# Pozytywnie o kreatywności

- Kreatywność lubi odwagę
  - Poczucie humoru
  - Pozytywne myślenie



# NAUCZYCIEL

Kreatywny nauczyciel będzie podejmował te działania po to, aby uczniowie stali się świadomymi uczestnikami procesu kształcenia i wychowania.

Zrobi to w myśl zasady A. Warda, która mówi:

- słaby nauczyciel – opowiada
- dobry nauczyciel – wyjaśnia
- bardzo dobry nauczyciel – demonstruje
- genialny nauczyciel - inspiruje



# Co to są dobre praktyki ?

Dobre praktyki to sprawdzone i godne naśladowania działania dotyczące różnych aspektów pracy szkoły, które mają wspierać i wzbogacać ofertę edukacyjną oraz przynosić satysfakcjonujące efekty zarówno wykonawcom, jak i uczestnikom działań. Najczęściej dotyczą one lekcji, konkursów, programów profilaktycznych, projektów edukacyjnych, zajęć pozalekcyjnych itp.



# Dobre praktyki

Osoby zainteresowane dobrymi praktykami z wychowania fizycznego – zwłaszcza te, które chcą skorzystać z pomysłów innych nauczycieli można odesłać do publikacji „WF z klasą – dobre praktyki”. Publikacja jest dostępna również w wersji online pod adresem:

<https://www.szkolazklasa.org.pl/materialy/dobrepraktyki-wf-klasa-ii-edycj>



# Innowacje na lekcji wychowania fizycznego

Na co zwrócić uwagę wprowadzając innowację? Ponieważ nadrzędnym celem innowacji powinna być poprawa jakości pracy, przed podjęciem decyzji o jej wprowadzeniu należy postawić sobie kilka pytań:

- co chcemy zmienić?
- co nowego chcemy wprowadzić?
- dlaczego chcemy to zrobić i jakie będą efekty zmian?
- kto z nich (tych zmian) skorzysta?





# Podstawowe kroki do wykonania podczas wprowadzania innowacji

- przemyśl, co tak naprawdę chcesz wdrożyć
- porozmawiaj z Dyrektorem szkoły o swoim pomysłe
- opracuj niezbędną dokumentację
- po przeprowadzeniu innowacji, przeprowadź ewaluację



# Nauczyciel wychowania fizycznego

- powinien być - animatorem zadań organizowanych i realizowanych w szkole i środowisku lokalnym na rzecz sportu i rekreacji.
- jednocześnie nauczyciel wychowania fizycznego powinien być pedagogiem nastawionym na zaspokajanie potrzeb edukacyjnych swoich uczniów.
- używając współczesnego języka można by go nazwać menadżerem propagującym aktywność fizyczną w szkole i środowisku.

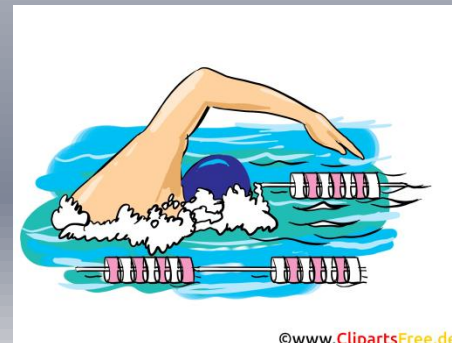
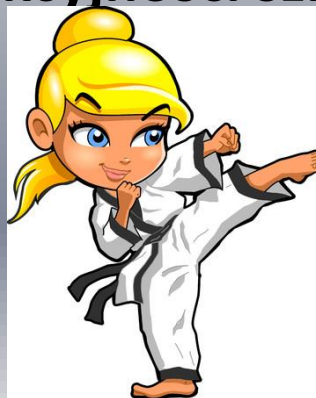
**Czy tak jest w rzeczywistości?**



# Kompetencje kreatywne nauczyciela wychowania fizycznego

- nieszablonowość w działaniu
- nowatorstwo pedagogiczne

Innowacje pedagogiczne są z całą pewnością dużym wyzwaniem dla nauczycieli. Twórczy nauczyciele ten wysiłek podejmują i proponują swoje rozwiązania, które staną się odpowiedzią na konkretne potrzeby uczniów. Rozwiązania te będą wsparciem dla ich wszechstronnego rozwoju, a ponadto - uwzględniając zmiany dokonujące się w edukacji - przyczynią się do wzrostu atrakcyjności szkoły w środowisku.



# **Najczęściej występujące innowacje pedagogiczne na lekcji wf**

- **Rozszerzenie programu nauczania o nowe treści**
- **Dodatkowe zajęcia dla uczniów z wybranej dyscypliny sportu**
- **Prowadzenie zajęć wychowania fizycznego innymi metodami**
- **Prowadzenie zajęć wychowania fizycznego z innymi specjalistami**

# Rozszerzenie programu nauczania o nowe treści

## PRZYKŁAD

- Ciekawym pomysłem na wprowadzenie nowych treści do lekcji wychowania fizycznego była akcja Dzieciaki do raket, promująca grę w tenisa. W ramach inicjatywy zachęcano szkoły podstawowe z całej Polski do udziału w konkursie, w którym nagrodą był profesjonalny sprzęt tenisowy do nauki dzieci, a także specjalne szkolenia dla nauczycieli. Zadaniem uczniów pod nadzorem nauczyciela było nagranie krótkiego filmu lub zrobienie zdjęć, na których uczniowie zachęcali innych do aktywności fizycznej.

**Dzieciaki  
do Raket**



# Dodatkowe zajęcia dla uczniów z wybranej dyscypliny sportu

## PRZYKŁAD 1

Jednym z pomysłów wprowadzania nowych treści są innowacje szachowe. Choć celem ogólnopolskiego projektu Edukacja przez szachy w szkole jest zwiększenie umiejętności matematycznych polskich uczniów, szczególnie w zakresie logiki, orientacji przestrzennej, myślenia analitycznego, rozwiązywania problemów oraz kształtowania ważnych cech osobowości; jak odpowiedzialność, koncentracja, intuicja, to dla starszych uczniów często projekty szachowe pojawiają się jako innowacja z wychowania fizycznego.



# Dodatkowe zajęcia dla uczniów z wybranej dyscypliny sportu

## PRZYKŁAD 2

**Innowacja z wykorzystaniem rowerów – turystyka rowerowa**

**Opracowując taką innowację należy pamiętać o bezpieczeństwie (zasady poruszania się po drogach, kaski, odpowiednia liczba opiekunów)**



# Prowadzenie zajęć wychowania fizycznego innymi metodami

Stosunkowo najmniej innowacji pojawia się w tym obszarze, niemniej jednak – jeśli już są, to najczęściej dotyczą dwóch elementów:

- prowadzenia zajęć z obszaru edukacja zdrowotna oraz
- prowadzenia zajęć wychowania fizycznego z wykorzystaniem różnego rodzaju nowych technologii







## PRZYKŁADY NIETYPOWYCH DLA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO METOD I TECHNIK NAUCZANIA STOSOWANYCH W EDUKACJI ZDROWOTNEJ

Warto zapamiętać, że wszystkie należą do grupy metod aktywizujących, których istotą jest:

- przeniesienie akcentu z procesu nauczania na proces uczenia się;
- uwzględnienie emocjonalnego aspektu tego procesu;
- stwarzanie uczącym się przestrzeni do samodzielnego myślenia i działania.

# WebQuest

## Czego uczy WebQuest ?

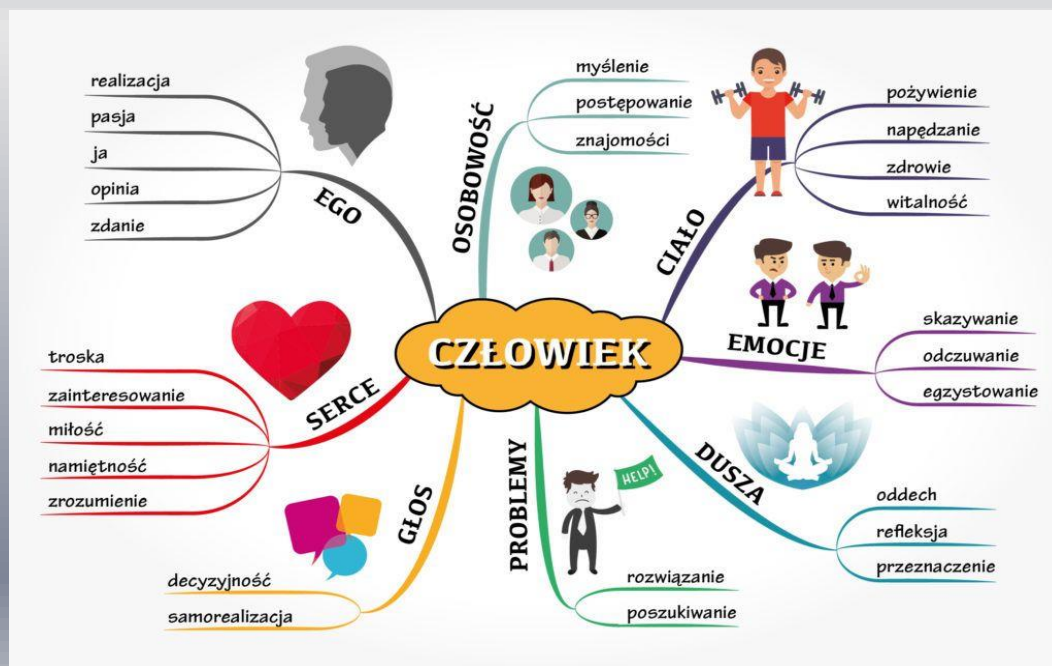
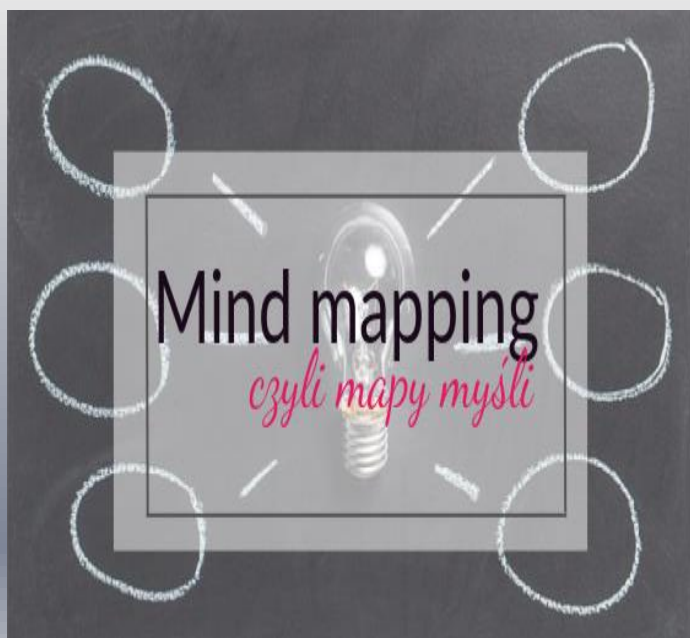
- \* Poszukiwania i selekcjonowania informacji
  - \* Pracy zespołowej
  - \* Twórczego myślenia
- \* Umiejętności rozwiązywania problemów



# Mind Mapping

## Mapa myśli

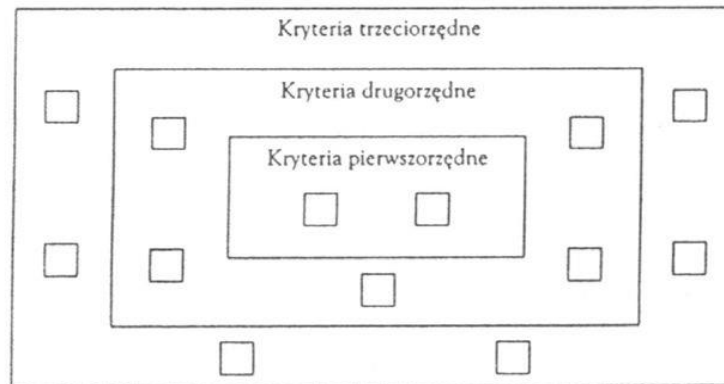
Mapa powinna być przejrzysta, czytelna, kolorowa, zwracająca uwagę na najważniejsze rzeczy – istotne dla twórcy. Należy pamiętać, że najlepsze będą pierwsze skojarzenia które przyjdą do głowy



# Poker kryterialny

gra dydaktyczna, która ma na celu ustalenie ważności kryteriów, działań, skutków, przyczyn... Poker kryterialny pozwala kształtować umiejętność prowadzenia negocjacji oraz prezentacji własnego punktu widzenia.

Schemat planszy do pokera kryterialnego

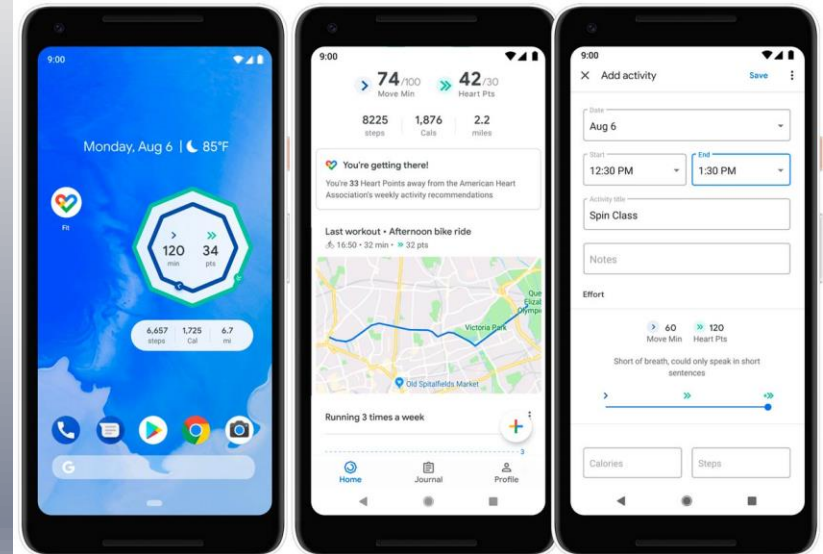


# PRZYKŁADY INNOWACYJNYCH ROZWIĄZAŃ TECHNOLOGICZNYCH MOŻLIWYCH DO ZASTOSOWANIA W CZASIE LEKCJI WF

Poniżej aplikacje, dzięki którym praca  
nauczyciela może być efektywniejsza, a lekcja  
wychowania fizycznego atrakcyjniejsza dla  
uczniów.

# Google Fit

Aplikacja pozwala kontrolować czas ruchu, przebyty dystans, spalone kalorie, liczbę kroków oraz punkty kardio, czyli aktywność, która przyspiesza tętno (aby osiągnąć ilość aktywności fizycznej zalecaną przez WHO, potrzeba 30 minut szybkiego marszu przez pięć dni w tygodniu).

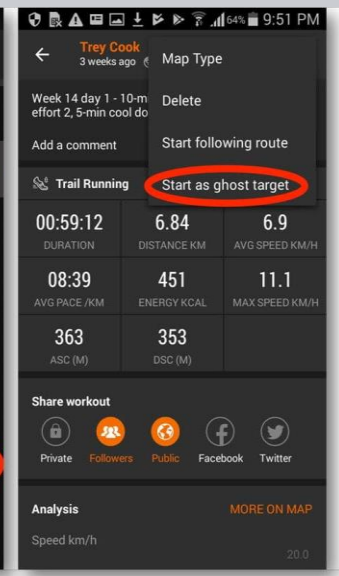
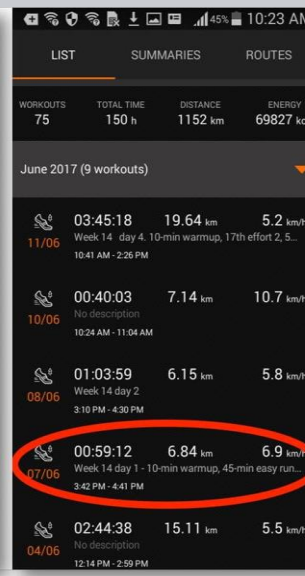
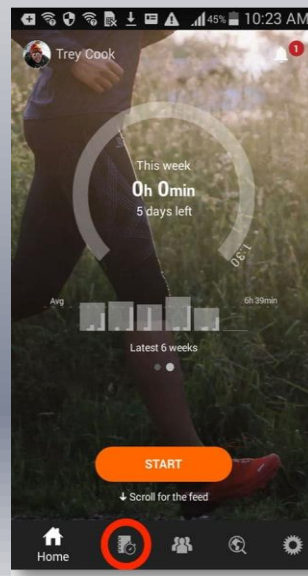


# Popularne aplikacje sportowe

## RunKeeper

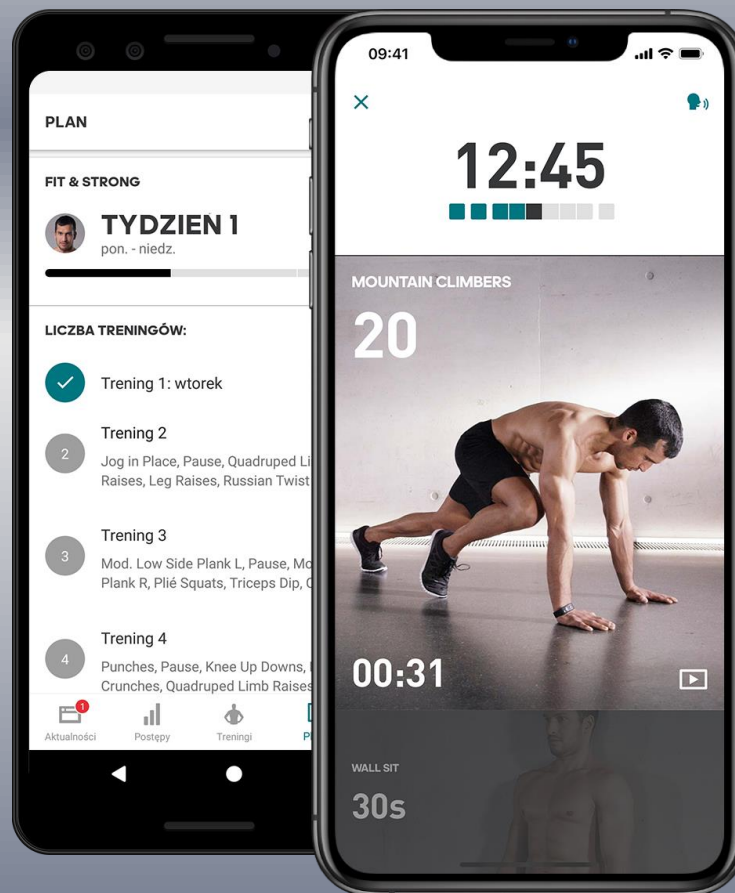


# Sports Tracker Running Cycling





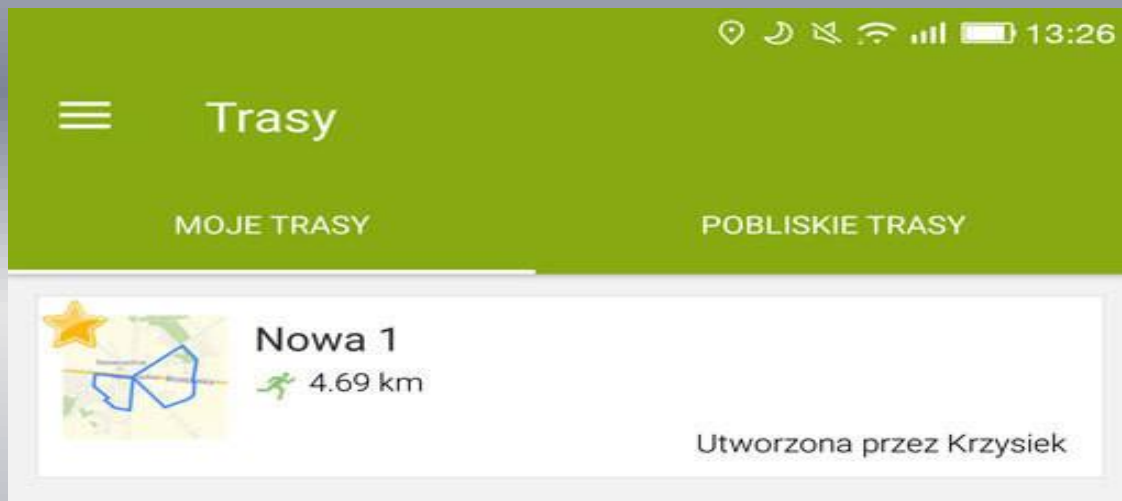
# Runtastic Running & Fitness



# Jogger - dziennik biegowy

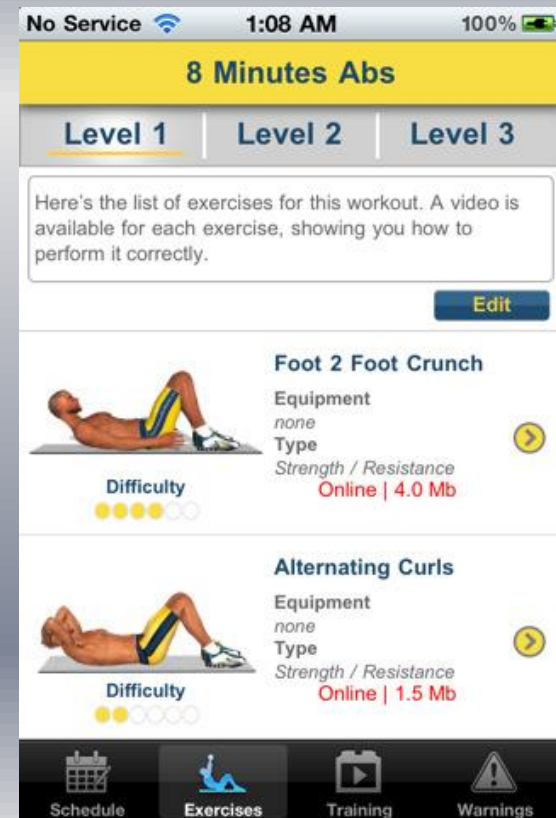


# Moje trasy



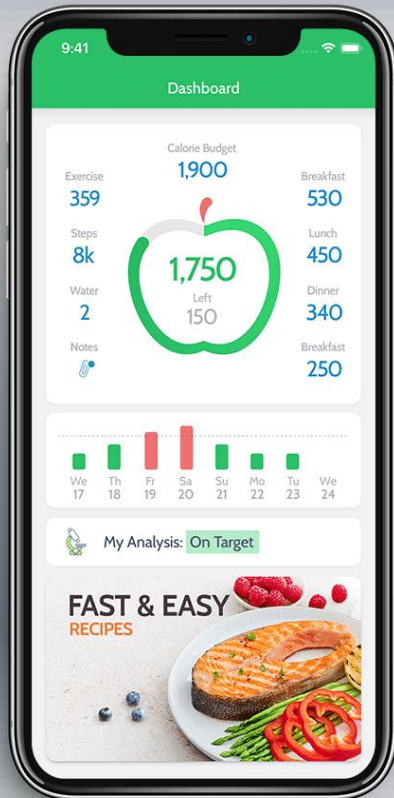
# Minutes Abs Workout

aplikacja oferująca programy treningowe oraz materiały w postaci zdjęć i filmów, które ułatwiają wykonywanie poszczególnych ćwiczeń oraz uczą właściwych technik.



# Calorie Counter

aplikacja, która informuje o tym ile kalorii znajduje się w danej przekąsce lub posiłku. W jej bazie znajduje się ok. 500 tysięcy produktów oraz dań znanych sieci restauracji wraz ze szczegółowymi opisami wartości odżywczych.



# Workout Music

aplikacja pozwalająca ustawić czas ćwiczeń (odtwarzanie muzyki) i odpoczynku (zatrzymanie muzyki) tworząc interwał sesji treningu, czy też lekcji. Aplikacja idealna dla nauczycieli lubujących się w treningach obwodowych, czy też w zajęciach typu crossFit. Atutem jest niewątpliwie to, że podłączając SmartPhona lub iPad-a pod głośniki uczniowie ćwiczą do muzyki, co może być dodatkowym motywatorem do ćwiczeń.



# Prowadzenie zajęć wychowania fizycznego z innymi specjalistami

Najczęściej są to bardziej lub mniej systematycznie organizowane spotkania ze sportowcami. Są np. szkoły, które cyklicznie, w ramach lekcji wychowania fizycznego organizują spotkanie z olimpijczykiem. Osobiście znam szkołę, która od lat prowadzi takie zajęcia, a projekt nazywa się „Na olimpijskim szlaku”.



# Znani sportowcy na lekcji wf





# Aktywne przerwy

Wiele szkół umieszcza na swoich stronach informację, że prowadzi innowację „Aktywne przerwy”. I choć nie jest to innowacja z przedmiotu, to najczęściej jest prowadzona przez nauczycieli wychowania fizycznego (choć nie zawsze, bo są też przykłady, gdzie takie zajęcia prowadzą nauczycielki edukacji wczesnoszkolnej – zwłaszcza, kiedy zajęcia są organizowane właśnie dla młodszych dzieci).



# „Rozruszaj rodziców,,

Innym ciekawym przykładem jest działanie skierowane do rodziców, a raczej do wszystkich uczestników procesu edukacyjnego (uczniów - nauczycieli i rodziców). Celem akcji pod nazwą „Rozruszaj rodziców” było nawiązanie partnerskich relacji pomiędzy trzema grupami zaangażowanymi w proces nauczania – uczenia się. Działanie również zostało zarejestrowane i opublikowane jako dobra praktyka w programie WF z klasą



# Integracyjny festyn sportowy

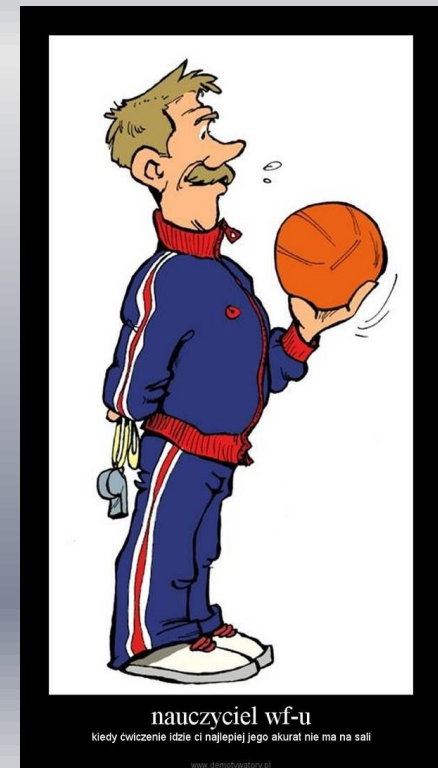
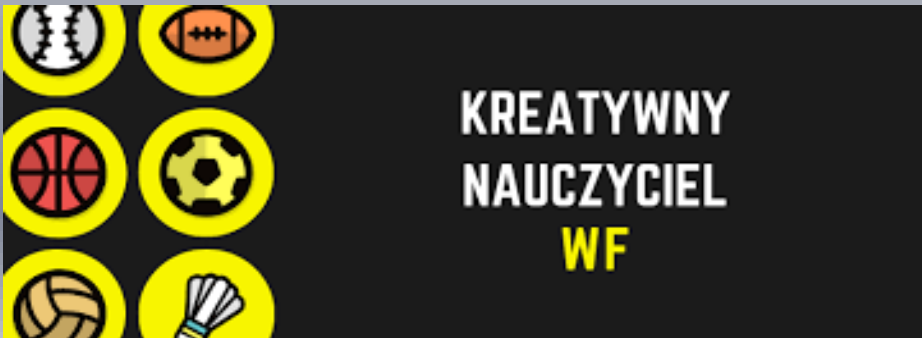
Takie działania też pojawiają się na stronach szkół jako, coś co wyróżnia ich prace z uczniami. I słusznie bo efekty takich działań są nie do przecenienia. Jeżeli potraktujemy innowacyjność jako przekształcanie rzeczywistości dla wspierania uczniów w rozwoju ,to nie ma wątpliwości, że praktyka jest godna naśladowania



CZARNY DUNAJEC

# PODSUMOWANIE

- Bądź kreatywny w swoich działaniach
- Ciekawe propozycje wdrażaj w życie
- Lepiej małymi krokami do celu niż mówienie (nie da się , nie potrafię , zbyt dużo pracy )
- Pamiętaj ,że nauczyciel wychowania fizycznego ma wiele możliwości do tego by pracować nieszablonowo
- Zarażaj swoim zapałem innych
- Sukces uczniów jest twoim sukcesem
- Nic tak nie cieszy jak w pełni udane przedsięwzięcie



Dziękuję bardzo za  
uwagę

