

Nazwa przedszkola/szkoły:	DVP (Język DVP)
Rodzaj zasobu pedagogicznego:	Uczenie się w ramach projektu
Tytuł/nazwa zasobu pedagogicznego:	Uczenie się w ramach projektu
Grupa wiekowa, do której skierowany wniosek:	Od __1__ do __7__ lat
Liczba dzieci biorących udział w badaniu:	Cała grupa edukacyjna
Liczba zaangażowanych nauczycieli:	Min __1__ Maks. ____
Czas trwania:	Od kilku tygodni do kilku miesięcy
Opis zasobu pedagogicznego:	Projektowa forma pracy polega na zaplanowaniu serii zajęć, w których jedno lub więcej dzieci stara się bardziej szczegółowo przestudiować temat lub problem, pogłębiając własne doświadczenie. Projektowa forma pracy zakłada złożone badania, w których wybrane treści są badane w sposób multidyscyplinarny. W ten sposób dzieci są zachęcane do lepszego zrozumienia otaczających je rzeczy i zjawisk, a także są zachęcane do aktywnego badania i uczenia się. Pracując nad projektem, dzieci zdobywają pewną wiedzę, pogłębiają swoją wiedzę, rozwijają potencjał, zainteresowania, zdolności i umiejętności. Punktem wyjścia projektu jest wyrażone przez dziecko zainteresowanie określonym tematem. Temat projektu może być również zainicjowany przez nauczyciela, słuchając i zachęcając dzieci do dzielenia się własnymi doświadczeniami w odniesieniu do określonego tematu oraz zachęcając je do zbadania tego, czego dzieci jeszcze nie wiedzą na dany temat. Projekt może trwać kilka tygodni lub kilka miesięcy, w zależności od czasu trwania zainteresowania dzieci. Podczas realizacji projektu podkreślana jest aktywna rola dziecka, dzięki czemu współpracuje ono z innymi dziećmi i dorosłymi, przyczyniając się tym samym do jego ogólnego rozwoju. Bardzo ważnym elementem projektu jest jego dokumentacja. Stworzona dokumentacja służy jako punkt wyjścia do monitorowania rozwoju dziecka i poznawania jego zainteresowań, a także może być wykorzystana w dalszej pracy z dziećmi, rodzicami i współpracownikami zawodowymi. PODSTAWOWE ZASADY PRACY PROJEKTOWEJ ▪ Temat projektu musi być ważny dla dziecka, musi być związany z aktualnymi zainteresowaniami lub pytaniami dziecka (np. dinozaury, kosmos, woda itp.) ▪ Dziecko/dzieci są inicjatorami projektu.

	▪ Temat projektu może być rozpowszechniany lub udostępniany. Podczas pracy nad jednym tematem dzieci mogą zainteresować się nowymi tematami. Wychowawca musi być otwarty na pytania dzieci i słuchać ich, aby skierować projekt we właściwym kierunku. ▪ Konieczne jest włączenie osób spoza placówki, zwłaszcza rodziców. Rodzice mogą zaangażować się w projekt, pomagając w zbieraniu materiałów do nauki tematu (książki, encyklopedie, różne inne materiały) lub dzieląc się z dziećmi konkretną wiedzą, jeśli ją posiadają, związaną z tematem projektu (np. w celu goszczenia dzieci w ich miejscu pracy lub przebywania w grupie). ▪ Przydatne jest organizowanie wizyt w różnych miejscach, w których dzieci mogą dalej pogłębiać swoją wiedzę lub znaleźć odpowiedzi na nurtujące je pytania dotyczące tematu projektu (np. biblioteka, muzeum, teatr itp.). ▪ W ramach projektu ważne jest, aby przygotować jak najwięcej różnych zajęć dla dzieci. Przykład projektu: PROJEKT SUPERBOHATEROWIE Projekt Super Heroes realizowany był w dwóch grupach edukacyjnych, do których zapisywane były dzieci od 3 roku życia do momentu rozpoczęcia nauki w szkole. Projekt trwał od stycznia do kwietnia 2022 roku. Celem projektu było wzbogacenie dziecięcego świata wiedzy o nową wiedzę związaną z tematyką Superbohaterów oraz wpłynięcie na ogólny rozwój (społeczno-emocjonalny, poznawczy, fizyczny i psychomotoryczny oraz mowa-językowy) poprzez argumenty werbalne, badania i działania praktyczne. Temat został wybrany po tym, jak zauważono, że chłopiec D. (4.3) codziennie przychodzi do przedszkola przebrany za Hulka, a inne dzieci dołączają do niego w zabawie. Oprócz powyższego, dzieci najczęściej przychodzą do przedszkola w ubraniach, które są pełne motywów superbohaterskich. Na samym początku projektu nauczyciele spisali wstępne hipotezy dzieci, co dało im wgląd w aktualną wiedzę dzieci i przekazało wskazówki, jak pokierować projektem. Kim są superbohaterowie? Spiderman, Hulk, Superman, Ironman, Żółwie Ninja, Kapitan Ameryka, Batman Czy istnieją superbohaterki? Tak, Kobieta-Kot, Spiderwoman, biedronka, Elsa, księżniczki Dlaczego są superbohaterami? Ponieważ mają super moce, potrafią latać, walczą ze złoczyńcami, ratują świat, mogą zamienić się w pająka lub błyskawicę, mają tarczę, która ma supermoce Czy w naszej grupie lub u nas są jacyś superbohaterowie? Nie, mieszkają daleko albo na innej planecie Po zebraniu wypowiedzi i poprawnej interpretacji dokumentacji, nauczyciele postanowili wzbogacić centrum rodzinne o stroje różnych superbohaterów. W centrum rodzinnym dzieci przebrały się za swoich ulubionych superbohaterów i opracowały symboliczną grę, która jest bardzo ważna, ponieważ podczas zabawy dziecko odkrywa i ćwiczy nowe umiejętności, wyraża pomysły i emocje, wchodzi w interakcje z innymi dziećmi oraz rozwija wyobraźnię i kreatywność. Gra o superbohaterach daje dzieciom poczucie, że są silne, potężne i niezwyciężone, że kontrolują sytuację i że mogą z łatwością
--	--

	rozwiązywać problemy. W grze zdobywają ważne doświadczenie osobistej siły i pewności siebie. Dzięki symbolicznej grze w superbohaterów dzieci zaspokajają swoją potrzebę siły, kontroli, mocy i pewności siebie oraz uczą się regulować uczucia złości i agresji. Dzieciom zaproponowano zajęcia plastyczne, w których wykonali niezbędne rzeczy przy użyciu różnych technik i materiałów (tarcza z super mocami, maski superbohaterów, pająk, miasto superbohaterów), aby uzupełnić ich symboliczną zabawę, rozwijając w ten sposób umiejętności motoryczne ręki i koordynację ręka-oko, czucie i dotyk poprzez zajęcia modelarskie z gliny, plasteliny i masy solnej. W zajęciach plastycznych dziecko czuje się szczęśliwe, zadowolone, podekscytowane i odnosi sukcesy, ponieważ dają dzieciom możliwość wyrażania emocji (komunikacja bez słów). Grupowe zajęcia plastyczne dają dzieciom możliwość pracy i współpracy, zachęcają do porozumienia i wspólnego planowania, ale także do szanowania pomysłów innych ludzi. Za pomocą gier "Pajęczyna Spidermana", "Bądź Spidermanem", "Kręgle" i "Super Mobilny Wyścig" wspieraliśmy rozwój fizyczny i psychoruchowy dzieci poprzez pokonywanie przeszkód na podłodze, raczkowanie, ćwiczenie orientacji (przód-tył, lewo-prawo), zmianę kierunku chodzenia, rozwijanie precyzji. Zachęcaliśmy do rozwijania umiejętności czytania przed czytaniem i początkowych pojęć matematycznych za pomocą różnych zajęć, które wymagały od dzieci sznurowania, liczenia, przerzucania komiksów, sortowania liter według danego szablonu, tworzenia plakatów i pisania supermocy oraz rozwiązywania różnych arkuszy roboczych. Rodzice zaangażowali się w projekt, przynosząc komiksy o tematyce superbohaterów, a urodziny każdego dziecka świętowaliśmy w taki sposób, aby tort miał kształt wybranego przez dziecko superbohatera. Zaangażowaliśmy się również w dziecięcy bal przebierańców na naszej wyspie jako grupa superbohaterów. Badając i ucząc się o superbohaterach, dzieci doszły do wniosku, że wszyscy mamy jakieś supermoce, a ich zadaniem jest dzielenie się zabawkami, pomaganie przyjaciółom i starszym, uczestniczenie w pracach domowych, słuchanie rodziców, nauka, badania, śpiewanie, taniec. Dzieci pokazały również swoje super moce, spacerując po parku, kiedy to przebrały się za superbohaterów, posprzątały znalezione na drodze kawałki papieru i przywitały się ze starszymi osobami.
Oczekiwane rezultaty/rezultaty/korzyści:	Nauka w bardzo aktywny i zaangażowany sposób, co sprzyja ogólnemu rozwojowi dziecka.