

INNOWACJA PEDAGOGICZNA
programowo -metodyczna

Temat innowacji:

Walory badmintonu jako sportu szkolnego

Imię i nazwisko autora:

mgr Patrycja Winiarska

Paczków, dnia 22 listopada 2022 r.

Nazwa szkoły: Publiczna Szkoła Podstawowa Nr 3 im. Jana Pawła II w Paczkowie
Autor: mgr Patrycja Winiarska
Temat: Walory badmintonu jako sportu szkolnego
Przedmiot: Wychowanie fizyczne
Rodzaj innowacji: programowo-metodyczna
Data wprowadzenia: 01.12.2022 r.
Data zakończenia: 23.06.2023 r.

Zakres innowacji:

Walory badmintonu jako sportu szkolnego jako innowacja pedagogiczna jest programem przeznaczonym do nauki badmintonu w szkole. Innowacja ta ma celu rozpowszechnić badminton wśród uczniów szkoły, tak, aby stał się jednym z najbardziej popularnych sportów szkolnych.

Uczniowie biorący udział w innowacji mogą mieć wiedzę na temat badmintonu – obserwowały grę lub uprawiały tę dyscyplinę sportu. Inne dzieci, jednakże, doświadczą badmintonu po raz pierwszy.

Innowacja ta przeznaczona jest także dla innych nauczycieli chcących wzbogacać swój zakres nauczania wychowania fizycznego o grę badminton, a innowacja ta jest przeznaczona zarówno dla nauczycieli posiadających doświadczenie badmintonu, jak i tych, którzy go nie posiadają.

Szkoła posiada warunki treningowe do uprawiania badmintonu. Szkoła posiada salę gimnastyczną oraz podstawowy sprzęt, a badminton znajduje się w programie nauczania zajęć wychowania fizycznego.

Motywacja wprowadzenia innowacji:

Badminton jest wspaniałym sportem szkolnym zarówno dla chłopców, jak i dziewcząt. Jest odpowiedni dla dzieci w różnym wieku, niezależnie od ich zdolności i umiejętności. Jest sportem bezpiecznym i atrakcyjnym, mającym szereg zalet.

Innowacja przeznaczona jest do „nauki” umiejętności badmintonowych w grupach. Po przez wprowadzania ćwiczeń uczniowie uczą się podstawowych umiejętności badmintonu.

Dzieci będą także rozwijać sprawność fizyczną oraz uczyć się umiejętności taktycznych (umiejętności, jak grać i wygrywać).

Opis innowacji:

I. Wstęp

Innowacja obejmuje technikę, taktykę oraz elementy fizyczne. Tak skonstruowana ma zapewnić dzieciom poznanie natury badmintonu bez zbędnego komplikowania treści programu bądź uczniów, którzy rozpoczynają swoją przygodę z badmintonem.

Innowacja to także pomoc dla nauczycieli, który wspiera rozwijanie umiejętności, oferuje wiedzę i daje poczucie pewności w planowaniu i wdrażaniu bezpiecznych lekcji badmintonu.

II. Założenia ogólne

Głównymi celami innowacji są:

— Upowszechnianie aktywności fizycznej wśród dzieci i młodzieży,

- Wyrównywanie szans dzieci i młodzieży w dostępie do usystematyzowanej aktywności fizycznej,
- Promocja zdrowego i aktywnego stylu życia,
- Popularyzacja badmintona i osiąganie celów ogólnych wychowania fizycznego poprzez ćwiczenia badmintonowe,
- Ukazanie licznych walorów gry w badmintonie poprzez wskazanie szeregu korzyści zdrowotnych wynikających z uprawiania tej gry.

III. Cele innowacji

Cele główne:

- Lepsze zrozumienie badmintona jako grę sportową,
- Prowadzenie zabawowych, bezpiecznych i pełnych radości lekcji dla uczniów,
- Przekazywanie pozytywnego obrazu badmintona i doświadczenia z nim związanego.

Cele szczegółowe:

Ćwiczenia badmintona rozwijają ogólne zdolności fizyczne, które są istotne dla dzieci w każdym wieku szkolnym wliczając:

- Kondycję wzrokowo-ruchową,
- Chwytywanie i rzucanie,
- Umiejętności zachowania stabilności i równowagi,
- Szybkość i zwinność – zdolności szybkiej zmiany kierunków,
- Umiejętności wykonania wyskoku i lądowania,
- Podejmowanie decyzji / zdolności taktyczne.

IV. Metody i formy

- Ćwiczenia fizyczne:
 - Zabawowy rodzaj zajęć dla podnoszenia sprawności motorycznych oraz ogólna rozgrzewka dopasowana do treści lekcji,
 - Ćwiczenia w fizycznej części lekcji, które potrzebują „wstępnej rozgrzewki”, ponieważ wymagają od uczniów pracy z maksymalną szybkością i zwinnością.
 - Rozgrzewka ogólna z biegami i ćwiczeniami gibkości.
- Ćwiczenia techniczne badmintona:
 - Ćwiczenia techniczne z rakiетką i lotką lub ciekawym/posiadającym elementy współzawodnictwa grą przeznaczonym do wzmocnienia punktów nauczania,
 - Zwiększanie lub zmniejszanie trudności wszystkich ćwiczeń tak, aby były dopasowane do poziomu uczniów,
 - Utrzymywanie motywacji uczniów na wszystkich poziomach.
- Lekcje zabawowe i ćwiczenia z elementem rywalizacji.

V. Przewidywane osiągnięcia (korzyści wdrożenia innowacji)

Innowacja na celu zrozumienie przez uczniów, ale także przez nauczycieli:

- Czynniki wpływające na motywację uczniów,
- Istoty praktyki grupowej,
- Bezpieczeństwo w nauczaniu badmintona,
- Zdolności fizycznych, które są zasadnicze dla rozwijania umiejętności technicznych badmintona, rozwijanych podczas innowacji,
- Świadomość techniczną.

Uczniowie poznają:

- Podstawowe umiejętności badmintona,

— Możliwość stopniowego poznawania badmintonu (szczególnie początkujący),

VI. Tematyka zajęć

Materiał dydaktyczny zawarty w niniejszej innowacji podzielony jest na cztery działy. Każdy dział opiera się na umiejętnościach rozwiniętych na poprzednich lekcjach / w poprzednich działach i wprowadza na wyższy poziom / bardziej złożone elementy badmintonu.

Przegląd treści

ZADANIA	SPOSÓB REALIZACJI UWAGI I SPOSTRZEŻENIA	TERMIN REALIZACJI
Dział 1 Lekcje wprowadzające (10 lekcji)	10 lekcji wprowadzających zawiera; — Główne zasady badmintonu — Chwyty i wprowadzenie do gry przy siatce — Techniki gry w przedniej części kortu i prowadzenie wymian W pierwszej kolejności naucza się chwytów rakiety i podstawowych uderzeń rakieta. Następnie uderzenia stosowane w przedniej części kortu. Są to najważniejsze elementy techniczne badmintonu i nauczania ich w pierwszej kolejności zapewni sukces młodym początkującym. Trudniejsze elementy techniczne tj. uderzenia znad głowy, wprowadzane są później, gdy uczniowie opanują niektóre podstawowe elementy techniczne. Pod koniec 10 lekcji wprowadzających uczniowie powinni: — Czerpać zadowolenie z prowadzonych wymian, korzystając przy tym podstawowe chwytów, — Zagrać lotkę spod siatki w tylną część kortu, — Używać serwu do rozpoczęcia wymiany.	Grudzień 2022 / marzec 2023
Dział 2 Zamach i rzut (2 lekcje)	Ma pomóc uczniom w przejściu od uderzenia z dołu do uderzenia znad głowy. Dział ten zawiera elementy fizyczne, takie jak rzucanie i koordynacja. W tym miejscu wprowadzany jest aspekt charakterystyki badmintonu jako gry szybkiej. W związku z tym szybkość uderzeń może być zwiększona i dopasowana do poziomu uczniów. Zazwyczaj to zwiększenie tempa uderzeń będzie skutkowało zwiększoną radością z gry. Należy zauważyć, że prędkość będzie musiała być kontrolowana, aby zapewnić stałe rozwijanie prawidłowej techniki. Pod koniec działu 2 „Zamach i rzut” uczniowie powinni: — Czerpać przyjemność z szybkich uderzeń ze środkowej części kortu do środka kortu po drugiej stronie siatki, — Demonstrować prawidłową technikę rzucania.	Marzec 2023
Dział 3 Rzut i uderzenie (6 lekcji)	Dział ten wprowadza i rozwija uderzenie znad głowy i związane z tym elementy fizyczne wliczając wyskok i lądowanie, jak również stabilność ogólną. Większość lekcji w tym dziale rozpoczyna się grami poprawiającymi technikę rzucania, która jest podstawową umiejętnością niezbędną do rozwijania prawidłowej techniki uderzeń znad głowy. Pod koniec działu 3 „Rzut i uderzenie”, uczniowie powinni: — Czerpać zadowolenie z uderzeń znad głowy, — Poruszać się po korcie z podstawową pracą nóg,	Kwiecień 2023 / maj 2023

	— Czerpać zadowolenie z prowadzenia wymian na całej powierzchni kortu.	
Dział 4 Ucz się wygrywać (4 lekcje)	<p>Dział ten wprowadza podstawowe umiejętności taktyczne zarówno dla gry pojedynczej, jak i podwójnej oraz związanych z nimi elementów technicznych, wliczając szybkość i zwinność.</p> <ul style="list-style-type: none"> — W tym dziale większa ilość ćwiczeń związanych jest z rywalizacją i prowadzenia gry na punkty, — Ćwiczenia mają na celu rozwijanie myślenia taktycznego, tak aby wspomóc uczenie się podstawowych taktyk badmintonu i podejmowanie decyzji. <p>Pod koniec działu 4 „Ucz się wygrywać”, uczniowie powinni:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Czerpać zadowolenia z prowadzenia wymian zgodnie ze strategią gry, — Zademonstrować podstawowe ustawienie w grze pojedynczej i podwójnej, — Czerpać zadowolenia z rozgrywania meczów. 	Maj 2023 / czerwiec 2023

VII. Ewaluacja

W celu badania wartości i cech innowacji z punktu widzenia przyjętych kryteriów, w celu jego usprawnienia, rozwoju oraz lepszego zrozumienia, jako oceny wartości innowacji na zakończenie programu zostaną zorganizowane rozgrywki badmintonowe.

Uczestnictwo w rozgrywkach badmintonowych może dawać wiele korzyści takich jak czerpanie satysfakcji, poznanie nowych przyjaciół oraz rozwijanie sprawności fizycznej. Dla wielu uczniów jednakże, możliwość współzawodnictwa jest główną motywacją dla ich zaangażowania w sport.

VIII. Spodziewane efekty

Uczniowie nabywają doświadczenia doświadczenie oraz pewność siebie, które pomagają później uczniom nauczyć się nowych elementów technicznych w krótszym czasie. Rozwijają podstawowe umiejętności taktyczne – strategiczne uczenia się prowadzące do zwycięstwa w grze.

IX. Podsumowanie

Innowacja prezentuje walory badmintonu jako sportu szkolnego. Innowacja na celu rozpowszechnienie badmintonu wśród uczniów tak, aby stał się jednym z najbardziej popularnych sportów szkolnych.

Patrycja Winiarska

.....

podpis nauczyciela

Urszula Marszałek

.....

pieczęć i podpis dyrektora szkoły

Patrycja Winiarska

Paczków, dn.22.11.2022 r.

Unikowice 45

48-370 Paczków

Nauczyciel

Publicznej Szkoły Podstawowej Nr 3

im. Jana Pawła II w Paczkowie

Zgoda autora na prowadzenie innowacji

Ja niżej podpisana, wyrażam zgodę na prowadzenie innowacji pedagogicznej, pt. **Walory badmintona jako sportu szkolnego** w Publicznej Szkole Podstawowej nr 3 im. Jana Pawła II w Paczkowie w okresie od 1 grudnia 2022 r. do 23 czerwca 2023 r.

Z wyrazami szacunku

Paczków, dn.22.11.2022 r.

ZGŁOSZENIE INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ

Zwracam się z prośbą o umożliwienie zgłoszenia innowacji pedagogicznej pt. **Walory badmintonu jako sportu szkolnego** mojego autorstwa, podczas posiedzenia Rady Pedagogicznej w dniu 22.11.2022 r.

Z wyrazami szacunku

W załączeniu:

- opis innowacji
- zgoda autorki