

Innowacja pedagogiczna:

"Gry planszowe – logiczna droga do sukcesu"



Opis innowacji

Innowacja będzie realizowana w Szkole Podstawowej im. Jana Pawła II w Ociążu, co drugi tydzień, w II półroczu roku szkolnego 2023/2024 oraz w 2024/2025. Innowacja skierowana jest do uczniów zdolnych z kl. IV-VII. Ma na celu rozszerzenie zainteresowań uczniów, wzbogacenie wiedzy i umiejętności szczególnie z matematyki.

W dobie komputerów, smartfonów, tabletów należy zrobić wszystko, aby uczniowie inaczej spędzali czas wolny. Chcemy zaangażować dzieci do spędzania długich jesienno – zimowych wieczorów z rodziną. Na zajęciach uczniowie będą wykorzystywać gotowe gry planszowe, karty, quizy i krzyżówki, a także sami je tworzyć.

Gry planszowe usprawniają percepcję, myślenie, uczą radzenia sobie z niepowodzeniami i porażkami. Uczą postawy koleżeńskiej, cierpliwości, wyrabiają nawyki przestrzegania dyscypliny i reguł gry, uświadamiają uczniom potrzebę współdziałania i podporządkowania się interesom grupy. Taka forma zajęć wpływa na doskonalenie liczenia, rozwijanie logicznego myślenia, kształtowanie umiejętności czytania ze zrozumieniem, rozwijanie uwagi i skupienia, wyobraźni, uczy samodzielności i samokontroli.

Główny cel innowacji

Celem innowacji jest zapoznanie uczniów z różnymi sposobami spędzania czasu wolnego (gry planszowe, quizy, krzyżówki, karty) oraz nauka przez zabawę. Rozwijanie ich zainteresowań, wspomaganie procesów rozwojowych, a także zachęcanie do samodzielnego tworzenia gier, krzyżówek, kart do gry, według własnego pomysłu.

Szczegółowe cele innowacji:

- Kształtowanie emocjonalnej odporności na pokonywanie trudności
- Skupienie uwagi na wykonywanych czynnościach
- Wzbudzanie zainteresowania uczniów grami, kartami, krzyżówkami, quizami
- Doskonalenie cierpliwości

- Kształtowanie umiejętności przestrzegania reguł, współdziałania w grupie
- Wdrażanie do przeżywania radości ze wspólnej pracy
- Kształtowanie umiejętności przegrywania oraz rywalizacji
- Doskonalenie pamięci wzrokowej, słuchowej oraz spostrzegawczości
- Wzbogacanie słownictwa
- Doskonalenie umiejętności matematycznych
- Wzmacnianie poczucia własnej wartości
- Wzbudzanie motywacji do spędzania czasu wolnego z rodzicami, wspólne granie
- Integrowanie klasy poprzez współpracę

Metody pracy:

Poszukująca, podająca, praktycznego działania

Formy pracy:

Grupowe, zespołowe, indywidualne

Wykorzystane narzędzia dydaktyczne

Gry planszowe, materiały papiernicze, krzyżówki, quizy, zasoby Internetu

Przewidywane osiągnięcia:

Uczniowie:

- | | |
|---|--|
| • Szukają różnych rozwiązań | • Cierpliwie czekają na swoją kolej |
| • Tworzą własną grę, krzyżówkę, quiz | • Wiedzą jak grać w poszczególne gry |
| • Chętnie pracują w grupie | • Wiedzą jak organizować sobie czas w domu |
| • Szukają kompromisu | |
| • Biorą pod uwagę potrzeby i oczekiwania innych | • Podejmują samodzielnie aktywność poznawczą |

Nauczyciel

- Motywuje do działania
- Inspiruje uczniów
- Poszerza swoje kompetencje

Ewaluacja

W ramach wdrożonej innowacji będzie prowadzona obserwacja pracy uczniów, wywiad z uczniami i rodzicami. Analiza obserwacji i wywiadu pozwoli ocenić stopień realizacji założonych celów i wyciągnąć wnioski.

