

NAUCZANIE PRZEZ DOŚWIADCZANIE

PROJEKT EDUKACYJNY

***„Czy karcianki, czy planszówki –
dobre gry dla każdej główki”***

opracowały:

Kornelia Magiera

Anna Rzyman

OPIS I ZAŁOŻENIA PROJEKTU EDUKACYJNEGO

MOTYWACJA:

- rozwijanie kompetencji społecznych, matematycznych i plastycznych uczniów
- rozwijanie zainteresowania grami planszowymi
- wykorzystanie wspólnego doświadczenia zabawy, gry i rywalizacji do budowania prawidłowych relacji społecznych
- ukazanie innych form spędzania wolnego czasu niż obcowanie z komputerem
- rozwijanie sfery intelektualnej
- nabywanie i doskonalenie umiejętności matematycznych
- ćwiczenia refleksu i spostrzegawczości
- ćwiczenia pamięci i koncentracji uwagi

PRZEWIDYWANE EFEKTY:

PO UKOŃCZENIU REALIZACJI PROJEKTU UCZEŃ:

- Zna różne rodzaje gier planszowych i potrafi wybrać takie, które go interesują,
- nawiązuje kontakty społeczne,
- rozumie pojęcie gry „fair play”,
- umie podejmować ryzyko i radzić sobie z przegraną,
- potrafi zagospodarować sobie wolny czas,
- wierzy we własne możliwości,
- rozwija zdolności do wysiłku intelektualnego logicznego myślenia,
- potrafi środkami artystycznymi przedstawić ulubionego bohatera gry i fabułę.

PRZEBIEG PROJEKTU:

- Uczniowie korzystają z gier zgromadzonych przez nauczycieli, a także mogą przynosić własne gry planszowe,
- dzieci dobierają się w grupy w zależności od ilości potrzebnych w grze graczy, w każdej grupie jest po 2-3 graczy z klasy pierwszej i z klasy trzeciej,
- grupę tak dobieramy, aby w każdej z nich była przynajmniej jedna osoba, która potrafi grać w daną grę,
- jeden z nauczycieli będzie zapoznawał grupę z zasadami gry, której dzieci nie znają, drugi nauczyciel będzie dozorował grę pozostałych grup,
- nauczyciel może być również uczestnikiem gry w danej grupie,

- pod koniec realizacji projektu dzieci wykonają prace plastyczne na temat „ Postać lub fabuła ulubionej gry” – prace będą wyeksponowane na holu szkoły.

FORMY PRACY:

- indywidualna,
- grupowa

METODY:

- praktyczna,
- problemowa,
- burza mózgów,
- dyskusja.

Materiały: Gry np. Dixit, Pędzące żółwie, Nogi stonogi, Set, Ligretto, Dobble, Superfarmer, Rancho, Monopoly Junior, UNO

EWALUACJA:

- Spotkanie ewaluacyjne dla rodziców i uczniów „Rodzinny Superfarmer” po zakończeniu realizacji innowacji, połączone z prezentacją gier prowadzoną przez przedstawicieli firmy Bard (lub innej);
- ilustracja gry (fabuła lub postać), która najbardziej się podobała;
- rozwiązanie krzyżówki związanej z tematyką i bohaterami gier.

UWAGI KOŃCOWE:

Projekt może ulec modyfikacjom w zależności od potrzeb, zainteresowań i możliwości dzieci. Nauczyciel pełni w nim rolę koordynatora działań, pomocnika i uczestnika gier.