

Temat innowacji :Każde dziecko grać potrafi

Nazwa placówki: Szkoła Podstawowa nr 48

Autor innowacji: Iwona Zambrowska

Przedmiot, na którym będzie wprowadzona innowacja: Edukacja Wczesnoszkolna

Odbiorca: klasa 1a

Rodzaj innowacji - organizacyjno-metodyczna,

Data wprowadzenia innowacji październik 2025r,

Data zakończenia innowacji: maj 2025r,

Częstotliwość zajęć: raz w tygodniu.

Cele wprowadzenia innowacji

Głównym celem wprowadzanej innowacji jest rozwijanie u wychowanków uniwersalnych kompetencji, takich jak: umiejętności matematyczne, logiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów, czy umiejętność pracy zespołowej, radzenia sobie z przegraną poprzez zabawę i gry planszowe.

Opis innowacji:

Gry logiczne, strategiczne czy matematyczne są narzędziem, które może uczyć wielu umiejętności o uniwersalnej przydatności: dostrzegania prawidłowości, spostrzegania i wykorzystywania związków (np. typu skutek-przyczyna), przewidywania, wnioskowania, argumentowania, przekonywania.

Gry uczą dzieci umiejętności racjonalnego radzenia sobie w sytuacjach wywołujących napięcie. Umożliwiają gromadzenie doświadczeń kształtujących ich odporność emocjonalną. Wyrabiają u nich refleks i szybką orientację w tym, co jest aktualnie ważne do osiągnięcia celu; kształtują umiejętności interpersonalne, istotne dla zgodnego współdziałania w grupie oraz rozwijają pamięć, mowę i myślenie logiczne, strategiczne.

Podstawowym celem każdej gry jest przyzwyczajenie dziecka do przestrzegania reguł postępowania w sytuacjach oderwanych od codziennego doświadczenia. Gry uczą dzieci panowania nad sobą, także w sytuacjach, kiedy nie wszystko przebiega po myśli dziecka.

Podczas zajęć uczniowie będą poznawać szereg gier stolikowych rozwijających umiejętności matematyczne, strategiczne, logiczne oraz wiele innych. Zestawy gier wypożyczam od Stowarzyszenia „Rozwiń się. Edukacja. Kultura. Sport.”. Magazyn gier jest stale poszerzany i uaktualniany. Dzięki temu uczniowie mają dostęp do najnowszych pozycji wydawanych na rynku, bez zaangażowania finansowego

Cele innowacji:

- Kształtowanie miękkich kompetencji: rozwijanie logicznego myślenia, doskonalenie koncentracji, spostrzegania oraz kreatywności i zadaniowego podejścia do stawianych problemów, kształtowanie odporności emocjonalnej,
- Kształtowanie umiejętności pracy w zespołach, oraz przestrzegania ustalonych zasad, szukania kompromisów, optymalnych rozwiązań,
- wzmocnienie poczucia własnej wartości przez możliwość wykazania się w dodatkowych dziedzinach
- rozpowszechnianie gier planszowych I stolikowych jako alternatywy dla telewizji I gier komputerowych

Metody i formy:

Metody: podające, poszukujące, praktycznego działania,

Formy: grupowe, zespołowe, indywidualne

Wykorzystywane narzędzia dydaktyczne : gry planszowe, karciane itp.

Ewaluacja:

W ramach ewaluacji wdrożonej innowacji prowadzona będzie:

- obserwacja pracy uczniów. Na tej podstawie zostanie oceniony stopień realizacji założonych celów oraz na bieżąco wprowadzane zostaną niezbędne modyfikacje.
- obserwacja zachowania ucznia w sytuacjach zadaniowych – kontrola emocji, właściwe podejście do współgraczy