

## KARTA PROJEKTU EDUKACYJNEGO

### Temat projektu:

Tworzymy edukacyjną grę planszową

### Imię i nazwisko nauczyciela:

Wojciech Sichniewicz

### Cele projektu:

- nauka właściwego zachowania w grupie rówieśniczej;
- zachęcenie młodzieży do poszerzenia wiedzy i zdobywania nowych umiejętności, pobudzenie aktywności intelektualnej;
- rozwijanie wyobraźni, kreatywności i uczenie logicznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności szybkiego liczenia;
- zapoznanie z ofertą gier edukacyjnych;
- pogłębianie świadomości społecznej o roli gier w prawidłowym rozwoju dziecka;
- pokazanie, iż gry to nie tylko komputer i tablet - wskazanie alternatywnych form spędzenia wolnego czasu wobec zagrożeń,
- nauczanie grania *fair play* oraz umiejętności przegrywania;
- rozwijanie umiejętności plastycznych i technicznych do stworzenia własnej gry;
- rozwijanie pasji i zainteresowań.

### Czas realizacji:

I semestr roku szkolnego 2016/2017 (spotkania raz w miesiącu)

### Wielkość grupy:

10 osób z klas 1-3

### Sposoby realizacji projektu:

1. Uczniowie będą poznawali różnego rodzaju gry planszowe i karciane
2. Po omówieniu instrukcji poszczególnej gry uczniowie będą rozgrywać między sobą jedną lub kilka partii
3. Po każdym spotkaniu zostaną omówione rozgrywki, ze wskazaniem największych trudności w danej grze oraz próby ustalenia tzw. strategii wygrywającej.
4. Na podstawie poznanych gier uczniowie będą musieli stworzyć własną grę planszową lub karcianą

### Planowane efekty

dla uczniów:

- współpraca w grupie
- rozwijanie wyobraźni, kreatywności i umiejętności logicznego myślenia
- rozwijanie umiejętności liczenia
- poznanie alternatywnych form spędzania wolnego czasu
- rozwijanie pasji i zainteresowań
- stworzenie własnej gry planszowej

dla szkoły:

- podwyższenie jakości pracy szkoły
- doskonalenie umiejętności odpowiedzialności za wykonywane zadania

- kształcenie swojej kreatywności
- ugruntowanie wiedzy uczniów

dla środowiska lokalnego:

- promocja działań uczniowskich w środowisku lokalnym
- uaktywnienie naturalnych więzi między szkołą a środowiskiem lokalnym
- poznanie alternatywnych form spędzania wolnego czasu przez młodzież

**Sposób prezentacji:**

- prezentacja multimedialna ze spotkań
- gry planszowe stworzone przez uczniów

**Kryteria oceny:**

- obecność na wszystkich spotkaniach
- umiejętność współpracy w grupie koleżeńskiej
- aktywne uczestnictwo w przeprowadzanych rozgrywkach
- kreatywność, pomysłowość, zaangażowanie w tworzenie własnej gry planszowej