

"Gra i zabawa w nauce w poznawaniu i odkrywaniu świata" 2019-2021

Innowacja pedagogiczna o charakterze metodycznym pod nazwą „GRA I ZABAWA W NAUCE, POZNAWANIU I ODKRYWANIU ŚWIATA” została przygotowana i przeprowadzona przez nauczycieli: Agnieszkę Bucką i Alicję Kielb.

Działania w ramach innowacji były realizowane przez dwa lata szkolne- 2019/2020 i 2020/2021. Była adresowana do uczniów klas Ia II a, IIIa, IVa, Va Szkoły Podstawowej (uczniowie z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym).

W zajęciach uczestniczyło:

- w roku szkolnym 2019/2020 - 8 uczniów
- w roku szkolnym 2020/2021- 8 uczniów

Zajęcia były realizowane w ramach obowiązkowych zajęć edukacyjnych: funkcjonowania osobistego i społecznego , zajęciach rozwijających komunikowanie się, zajęciach rozwijających kreatywność.

Głównymi celami innowacji było:

- wspomaganie wszechstronnego rozwoju ucznia poprzez gry i zabawy
- popularyzowanie wśród uczniów gier i zabaw
- rozwijanie kreatywności uczniów
- rozwijanie umiejętności komunikowania się, elementarnych umiejętności matematycznych, przyrodniczych, umiejętności przygotowujących do czytania
- rozwijanie komunikacji werbalnej i pozawerbalnej

Przeprowadzona innowacja cieszyła się wśród uczniów ogromnym zainteresowaniem. Z dużym zaangażowaniem uczestniczyli w zajęciach. Podejmowali samodzielną pracę. Podejmowane działania sprzyjały integracji zespołu i rozwijaniu umiejętności współpracy.

Uczniowie dzięki zastosowaniu gier i zabaw podczas zajęć do rozwijania i doskonalenia wiedzy i umiejętności: rozwijali i doskonalili umiejętności czytania , pisanie, planowania, twórczego myślenia, redagowania poleceń, rysowania, rozwijali swoją kreatywność, uczyli się ciekawego spędzania czasu bawiąc się, grając i ucząc się jednocześnie, rozwijali i utrwalali elementarne wiadomości i umiejętności szkolne (matematyczne, przyrodnicze, przygotowujące do czytania), umiejętności komunikowania się. Uczniowie poszerzyli swoją wiedzę na temat wykorzystania gier i zabaw. Rozwinęli indywidualne zdolności i zainteresowania oraz aktywność twórczą.

Na podsumowanie działań zawartych w innowacji została stworzona przez uczestników gra „Wiedzę mam , bo w gry gram”. Przeprowadzono rozgrywki wśród uczestników innowacji pod nazwą „GRAM I WIEM”

Przeprowadzona ewaluacja wykazała że innowacja zdecydowanie poprawia jakość szkoły dzięki jej realizacji szkoła postrzegana jest miejsce przyjazne dziecku, gdyż proponuje wzbogaconą ofertę edukacyjną, buduje pozytywny wizerunek szkoły dzieci i młodzież.

W kolejnych latach opracowane i przygotowane gry i zabawy będą wykorzystywane podczas zajęć.