



"Wiedzę mam, bo w gry gram"



Opracowali:

mgr inż. Agnieszka Kuboszek – nauczyciel matematyki i techniki, oligofrenopedagog

mgr Aneta Leśniak – nauczyciel języka polskiego, oligofrenopedagog

OPIS INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ

Innowacja będzie wprowadzana w Zespole Placówek Szkolno – Wychowawczo - Rewalidacyjnych w Cieszynie w szkole gimnazjalnej. Realizowana będzie z uczniami z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim na zajęciach pozalekcyjnych. Jest to propozycja rozszerzenia oferty edukacyjnej w szkole, wyjścia naprzeciw zainteresowaniom uczniów, a tym samym wzbogacenia wiedzy i umiejętności z języka polskiego i matematyki.

Dzisiejsze czasy i świat zdominowały komputery, tablety, telefony i inne elektroniczne gadżety. Stały się one ulubioną rozrywką, formą zabawy i spędzania wolnego czasu dla dzieci i młodzieży, która niechętnie poświęca czas na naukę i uporządkowanie swojej wiedzy.

Nasza innowacja uświadomi uczniom, że można ciekawie spędzić czas w domu i w szkole, z przyjaciółmi, ucząc się jednocześnie. Podczas naszych spotkań chcemy uczniów zaprosić do świata niesamowitych przygód, wśród których nawet nie zauważą, kiedy zdobędą potrzebną wiedzę. Zamierzamy pokazać im ciekawe, przygotowane przez nas gry planszowe, które pomogą im zrozumieć, utrwalić i zapamiętać poznane na lekcjach języka polskiego i matematyki wiadomości. Zależy nam na tym, aby uczniowie polubili się uczyć, aby dostrzegli, że nauka może być zabawą.

Planujemy pokazać naszym uczniom, że matematyki i języka polskiego, przedmiotów, które sprawiają im dużo problemów, można uczyć się jednocześnie, a nauka ich nie musi być wcale nudna. Nasze gry skonstruowane są w taki sposób, że gracz, aby zdobyć punkty, nie tylko rozwiązuje działanie matematyczne, ale też musi poradzić sobie z zagadką polonistyczną.

Stosowane na zajęciach gry planszowe usprawniają percepcję, myślenie, uczą radzenia sobie z niepowodzeniami i ewentualnymi porażkami. Gry planszowe kształtują postawy koleżeńskie, uczą opanowania i cierpliwości, wyrabiają nawyki przestrzegania dyscypliny i reguł gry, uświadamiają graczom potrzebę współdziałania i potrzebę podporządkowywania się interesom grupy. Chęć wygrania jest motywacją do zmaksymalizowania wysiłku intelektualnego. Taka forma zajęć wpływa na doskonalenie liczenia, rozwijanie logicznego myślenia, kształtowanie umiejętności czytania ze zrozumieniem, rozwijanie uwagi i skupienia, kształtowanie umiejętności twórczego myślenia, rozwijanie wyobraźni, uczy samodzielności i samokontroli.

Celem działań innowacyjnych jest zapoznanie uczniów nie tylko z grami planszowymi - naszego autorstwa, ale również rozwijanie ich zainteresowań, wspomaganie procesów rozwojowych, a także zachęcanie do samodzielnego tworzenia gier, według własnego pomysłu.

GŁÓWNY CEL INNOWACJI

Głównym celem innowacji pedagogicznej jest nauka przez zabawę. Zabawa stanie się w ten sposób jednym ze środków ułatwiających opanowanie, utrwalanie i usystematyzowanie podanych wiadomości na lekcjach języka polskiego i matematyki.

SZCZEGÓŁOWE CELE I ZADANIA INNOWACJI

1. Rozwijanie zdolności do wysiłku umysłowego w sytuacjach trudnych i pełnych napięć:

- kształtowanie emocjonalnej odporności na pokonywanie trudności,
- kształtowanie zdolności do racjonalnego kierowania zachowaniem mimo przeżywanych napięć,
- rozwijanie wiary we własne możliwości poznawcze,
- wyrabianie pozytywnego nastawienia do rozwiązywania określonych zadań-problemów,
- stwarzanie sytuacji gratyfikujących poznawcze zachowania,
- trening w skupieniu uwagi na wykonywanych czynnościach.

2. Kształtowanie umiejętności społecznych:

- przestrzeganie przyjętych reguł,
- wzajemne komunikowanie się,
- współdziałanie,
- wdrażanie do przeżywania radości ze wspólnej pracy,
- słuchanie innych oraz budowanie więzi koleżeńskich i rodzinnych.

3. Rozwijanie czynności intelektualnych:

- klasyfikacja,
- ustalanie związków przyczynowo-skutkowych,
- wspomaganie rozwoju operacyjnego rozumowania,
- nabywanie umiejętności wyszukiwania informacji z różnych źródeł.

4. Rozwijanie komunikacji werbalnej i pozawerbalnej:

- uważne słuchanie drugiej osoby,
- formułowanie dłuższych wypowiedzi,
- zadawanie pytań o niezrozumiałe fakty,
- doskonalenie pamięci wzrokowej i słuchowej oraz spostrzegawczości.

5. Doskonalenie umiejętności polonistycznych:

- czytanie ze zrozumieniem tekstów i symboli graficznych,
- zapisywanie istotnych treści,
- poznanie i utrwalanie zasad i reguł ortograficznych poprzez zabawę,
- poznanie i utrwalanie wiadomości z części mowy,
- wzbogacanie słownictwa,
- dbanie o estetykę i poprawność graficzną pisma.

6. Doskonalenie umiejętności matematycznych:

- wyodrębnianie i klasyfikacja zbiorów,
- liczenie przedmiotów, doliczanie, odliczanie,
- rozwiązywanie i układanie zagadek-zadań tekstowych,
- wykonywanie czterech działań arytmetycznych,
- rozróżnianie figur geometrycznych, mierzenie odcinków.

7. Zapewnienie alternatywnej formy spędzania czasu wolnego w szkole i w domu.

WARUNKI REALIZACJI

- Program przeznaczony jest dla uczniów gimnazjum z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim
- Czas realizacji programu: drugie półrocze roku szkolnego 2016/2017
- Czas trwania jednego spotkania: 45 minut (zajęcia pozalekcyjne)
- Założone cele będą realizowane poprzez zajęcia prowadzone w grupie, w atmosferze akceptacji, w formie zaproponowanej i zaplanowanej przez nauczyciela, uwzględniając prośby i potrzeby uczniów.

METODY I FORMY PRACY

Podstawowymi formami organizacyjnymi w realizacji programu jest działalność zespołowa i indywidualna.

Metody stosowane w trakcie realizacji programu to głównie metody aktywizujące, gry planszowe i karciane, projekty, rebusy, układanki, łamigłówki matematyczno – polonistyczne.

Innowacja uwzględnia indywidualne tempo pracy ucznia oraz stopniowanie trudności zadań.

RODZAJ INNOWACJI

Projektowana innowacja ma charakter metodyczny.

TREŚCI INNOWACYJNE

1. Gry planszowe znam, bo w nie gram - poznanie różnych gier.
2. Świetnie dodaję i czasownik poznaję.
3. Odejmuję, bo rzeczownikami i zaimkami się zajmuję.
4. Mnożymy i przymiotniki ćwiczymy.
5. Dzielimy i przysłówki bardzo lubimy.
6. Z figur buduję i pięknie je opisuję.
7. Z muchą spaceruję i różne zagadki rozwiązuję.

8. Kolejność działań stosuję i zasady ortograficzne trenuję.
9. Synonimy i antonimy znajduję i dobrze procentuję.
10. Epitety wyszukuję i dobrze na ułamkach rachuję.
11. Wiedzę matematyczną i polonistyczną mam, bo w gry planszowe często gram.

CHARAKTERYSTYKA GRUPY

- zaburzenia uwagi,
- stres związany z lekcjami i nauką,
- nadmierna impulsywność,
- nadmierna ruchliwość,
- przejawianie zachowań agresywnych,
- wycofanie z kontaktów społecznych,
- zaburzenia emocjonalne,
- dzieci, młodzież z rodzin dotkniętych problemami.

PO ZAKOŃCZENIU INNOWACJI UCZEŃ

- poprawi swoją pewność siebie,
- potrafi zintegrować się z grupą,
- utrwali wiadomości z języka polskiego i matematyki,
- osiągnie lepsze wyniki ze sprawdzianów i testów,
- zwiększy umiejętność logicznego myślenia, pamięć,
- poprawi percepcję wzrokową, słuchową i koordynację wzrokowo – ruchową,
- rozwinie zainteresowania grami dydaktycznymi, planszowymi i karcianymi, różnymi łamigłówkami,
- umiejętnie poradzi sobie w sytuacjach porażki i sukcesu.

EWALUACJA

Podstawowym celem ewaluacji innowacyjnej jest weryfikacja i modyfikacja programu innowacyjnego. Narzędziami sprawdzającymi i badającymi zmiany między osiągnięciami końcowymi a początkowymi będą obserwacje uczniów, ich zaangażowanie w zajęcia, umiejętność współdziałania w grupie podczas gier, jak również analiza wytworów: sprawdziany, dyktanda, testy czytania ze zrozumieniem, wyniki osiągnięte w konkursach oraz opinie uczniów i nauczycieli w oparciu o wywiady. Wnioski będą przedstawiane w formie sprawozdania ewaluacyjnego na posiedzeniu Rady Pedagogicznej podsumowujących pracę szkoły w danym roku szkolnym.

BIOGRAFIA

- F, Nowak: Książka do nauczania ortografii dla klasy VI. Bydgoszcz 1992;
- E. Polański: Dydaktyka ortografii i interpunkcji. Warszawa 1995;
- Gruszczyk-Kolczyńska E.: Dzieci ze specyficznymi trudnościami w uczeniu matematyki. WSiP. Warszawa 1994;
- Brophy J. E.: Motywowanie uczniów do nauki. PWN. Warszawa 2002;
- Stasica J.: 160 pomysłów w nauczaniu zintegrowanym „Matematyka”. Kraków 2004;
- Talarczyk E.: Zbiór gier i zabaw matematycznych. Warszawa 1985;
- Kubiczek B.: Metody aktywizujące. Jak nauczyć uczniów uczenia się? Opole 2007;
- Krzyżewska J.: Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej. AU Omega. Suwałki 1998;
- Suświłło M.: Inteligencje wielorakie w nowoczesnym kształceniu. Wydawnictwo UWM. Olsztyn 2004;
- Kaczmarek H.: Mądrej głowie dość dwie słowie, czyli rozrywki umysłowe dla uczniów klasy II szkoły podstawowej. Gdańsk 2002;
- Gawdzik W.: Ortografia na wesoło i na serio. Warszawa 1995;
- Goźlińska, Elżbieta : Jak skonstruować grę dydaktyczną. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 2004.