Załącznik nr 1

**KARTA INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ PROWADZONEJ**

W **SPECJALNYM OŚRODKU SZKOLNO-WYCHOWAWCZYM**

**IM. KS. JANA TWARDOWSKIEGO WE WŁODAWIE**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nazwa innowacji** | W krainie gier planszowych: myślę - gram -wygrywam |
| **Imiona i nazwiska autorów** | Wioletta Wajda |
| **Imiona i nazwiska osób wdrażających innowację** | Wioletta Wajda |
| **Czas trwania innowacji**  (data rozpoczęcia i zakończenia) | 10.2022 – 06.2023 r. |
| **Rodzaj innowacji pedagogicznej**  (programowa, organizacyjna, metodyczna, mieszana ) | programowo - metodyczna |
| **Obszar jakiego dotyczy innowacja** (dydaktyczny, wychowawczy, opiekuńczy, mieszany) | dydaktyczno-wychowawczy |
| **Zakres innowacji, kogo dotyczy** | Innowacja opiera się na obserwacji, naśladowaniu i samodzielnym doświadczaniu. Adresatami innowacji są wychowankowie grup wychowawczych internatu SOSW. |
| **Finansowanie innowacji pedagogicznej** | Innowacja nie wymaga przyznania dodatkowych środków budżetowych. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Opis innowacji pedagogicznej** | |
| **Uzasadnienie potrzeby innowacji**  Szachy ucz szybkiego myślenia i podejmowanie decyzji | Ogromny rozwój gier komputerowych oraz usług internetowych które wkroczyły do wielu polskich domów i ich rodzin, stworzyła wiele zagrożeń i zaburzyła harmonijny rozwój dzieci. Wydawać by się mogło, że gry planszowe są skazane na totalną eliminację i zapomnienie.Jednak przewaga gier planszowych nad komputerowymi okazuje się nie do porównania. Gry planszowe to przede wszystkim interakcja jej uczestników, kontakt i współpraca oraz funkcje społeczne do których zaliczane są wysoka integracja grupy czy podtrzymywanie więzi społeczno-rodzinnych. Gra planszowa łatwo wpisuje się w codzienne życie,sprzyja socjalizacji dzieci i młodzieży, a jednocześnie rozwija wyobraźnię i poszerza zainteresowania i wiedzę. Gra planszowa podobnie jak podczas czytania książki – ćwiczy pamięć, rozwija myślenie krytyczne,wyobraźnie a przede wszystkim kształtuje przyszłe postawy, zachowania i postępowania dziecka i młodzieży. To oczywiste, że gry planszowe tak jak wszelkie inne służą rozrywce, jednak w ich przypadku, jak w żadnym innym, realizuje się zasada uczenia się przez zabawę. Dzieci mają wrodzoną zdolność rozwijania każdej umiejętności, z jaką przychodzi im mieć do czynienia w trakcie zabawy. Dlaczego? Ponieważ to właśnie zabawa jest naturalną i spontaniczną aktywnością dziecka, którą wykonuje odruchowo i bez jakiegokolwiek namysłu. Gry planszowe jako forma zabawy zawierają szereg edukacyjnych i wartościowych treści dzięki którym uczeń jednocześnie swobodnie uczy się poprzez zabawę, a co ważniejsze, nie jest do tego w żaden sposób zmuszane. Ten rodzaj i format nauki jest najbardziej skuteczny i efektywny, gdyż sprawia dziecku przyjemność a dziecko ma poczucie że nie jest do niczego przymuszane i nakłaniane. Dodatkowo gry planszowe uczą dzieci i młodzież zachowania się w różnorodnych sytuacjach społecznych ponieważ zakładają obecność dwóch lub więcej graczy w trakcie zabawy. |
| **Cele innowacji pedagogicznej** | •uczniowie znają i przestrzegają zasady i normy społeczno–etyczno -moralne panujące w grupie;  •uczniowie zapamiętują i przestrzegają zasady gry;  • uczniowie samodzielnie rozwiązują sytuacje konfliktowe podczas rozgrywki;  •uczniowie dbają o nie swoją własność;  •uczniowie uczą się wygrywać i przegrywać ;  •Wspomaganie wszechstronnego i harmonijnego rozwoju wychowanków   * Zachęcanie do aktywnego wypoczynku wychowanków |
| **Opis innowacji pedagogicznej** |  |
| **Spodziewane efekty** | Wychowankowie uczestniczący w innowacji nauczą się współpracy, współdziałania, otwartości wobec innych oraz prowadzenia rozmowy i dialogu. Zrozumieją, że podobnie jak w życiu, tak samo jak w grach planszowych obowiązują reguły, zasady, normy które należy przestrzegać by nie być pominiętym czy wykluczonym. Dzieci i młodzież poznają sposoby na aktywne organizowanie i spędzanie wolnego czasu |
| **Sposoby ewaluacji** | Ewaluacja innowacji nastąpi po jej zakończeniu w celu uzyskania informacji zwrotnej o realizacji założonych celów. Na bieżąco dokonywana będzie obserwacja zachowań wychowanków oraz ich postępów na zajęciach,rozmowy z uczestnikami. Efekty zaplanowanych działań będą udokumentowane poprzez zapisy w dzienniku grupy wychowawczej oraz na stronie internetowej Ośrodka. Wyniki, uwagi, wnioski zostaną zebrane w sprawozdaniu z realizacji innowacji i przedstawione na posiedzeniu Rady Pedagogicznej. |

**Data i podpisy zgłaszających innowację**

Włodawa, dnia ………………………………………………………………………………………………………………………………………….

**Zatwierdzenie innowacji przez dyrektora (data, podpis)**

**Włodawa, dnia ……………………………………………………………………………………………………...**