

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

Imię i nazwisko autora:

Emilia Łęcka-Szafarz

Temat innowacji:

**Grywalizacja jako motywator
na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych**

Nazwa szkoły: Szkoła Podstawowa w Gałkowie Dużym

Autor: Emilia Łęcka-Szafarz

Temat: Grywalizacja jako motywator na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych

Przedmiot: zajęcia rewalidacyjne i korekcyjno-kompensacyjne

Rodzaj innowacji: *metodyczna*

Data wprowadzenia: 2.09.2021r.

Data zakończenia: 21.06.2022r.

Zakres innowacji:

Adresatami innowacji są uczniowie ze SPE uczestniczący w zajęciach rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych. Czas realizacji innowacji obejmuje bieżący rok szkolny z możliwością jej kontynuowania w następnym roku szkolnym.

Zajęcia innowacyjne odbywać się będą w ramach zajęć rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych.

Niniejsza innowacja ma na celu rozwój kreatywności, logicznego myślenia, wnioskowania, twórczego rozwiązywania problemów, naukę współpracy, komunikacji, sposobów radzenia sobie w sytuacjach trudnych, realizację indywidualnych celów dostosowanych do potrzeb uczniów z wykorzystaniem metod grywalizacyjnych.

Motywacja wprowadzenia innowacji:

Innowacja Grywalizacja jako motywator na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych jest moją odpowiedzią na indywidualne potrzeby uczniów. Metody związane z grami są niezwykle interesujące i motywujące dla młodych ludzi, znajdują się w kręgu ich zainteresowań. Odpowiednio dobrane gry o charakterze edukacyjnym pomagają w nauce i zdobywaniu kluczowych kompetencji.

Na podstawie obserwacji oraz przeprowadzonych diagnoz w pracy w szkole zauważyłam, że dużym problemem, szczególnie wśród uczniów klas starszych jest zachęcenie ich i zmotywowanie do pracy, szczególnie podczas zajęć dodatkowych. Dlatego też główną przyczyną opracowania innowacji było dostosowanie kreatywnych działań na zajęciach do potrzeb i zainteresowań ich uczestników. Różnego rodzaju gry są motywatorem pobudzającym młodych ludzi do działania, zwiększających ich zaangażowanie.

Opis innowacji:

I. Wstęp

PO CO INNOWACJA W TEJ SZKOLE?

W Szkole Podstawowej w Gałkowie Dużym jest dość duża grupa uczniów ze SPE. Motywacja do uczestniczenia w zajęciach dodatkowych, wspomagających uczenie się, specjalistycznych nie jest wśród uczniów zbyt wysoka. Natomiast grywalizacja jest aktualnie dla uczniów jednym z większych motywatorów do działania.

II. Założenia ogólne

1. Innowacja skierowana jest do uczniów uczestniczących w zajęciach rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych z klas IV-VIII
2. Główne założenia pracy na innowacyjnych zajęciach:
Aktywne włączanie wszystkich uczniów w gry edukacyjne mającą na celu kształtowanie indywidualnych umiejętności, kompetencji dostosowanych do indywidualnych celów i potrzeb. System motywacyjny na bazie zdobywanych punktów doświadczenia i związanych z tym nagród.

III. Cele innowacji

Cel główny: zwiększenie motywacji do udziału aktywnego w zajęciach specjalistycznych.

Cele szczegółowe:

Rozwój kreatywności, logicznego myślenia, wnioskowania, twórczego rozwiązywania problemów,

Rozwój kluczowych kompetencji i umiejętności,

Nauka współpracy, komunikacji, sposobów radzenia sobie w sytuacjach trudnych,

Realizacja indywidualnych celów dostosowanych do potrzeb uczniów.

IV. Metody i formy

Metoda pracy: Grywalizacja czyli wykorzystanie różnorodnych gier z elementami edukacyjnymi oraz systemu punktowego zbliżonego do gier jako metody motywacyjnej.

V. Przewidywane osiągnięcia (korzyści wdrożenia innowacji)

Uczniowie:

- ✓ Zwiększają motywacji do pracy i udziału w różnych zajęciach specjalistycznych
- ✓ Kreatywnie zdobywają kluczowych umiejętności
- ✓ Poznają siebie i swoje możliwości, rozwijają uzdolnienia, uczą się od siebie nawzajem
- ✓ Integrują się, poznają nawzajem, ćwiczą współpracę i komunikację

Nauczyciel:

- ✓ Uzyskuje lepsze efekty udziału w zajęciach
- ✓ Rozwija swoje umiejętności w zakresie gier
- ✓ Rozbudza motywację uczniów do pracy

VI. Tematyka zajęć

Uczniowie w czasie zajęć uczestniczą w różnorodnych grach kształcących kluczowe umiejętności, rozwijających, edukacyjnych dostosowanych do ich indywidualnych potrzeb, możliwości, deficytów. Dodatkowo są motywowani systemem punktowym zaczerpniętym z gier. W II semestrze stają się też twórcami, organizatorami grywalizacji organizowanej na terenie szkoły- tworzą własne gry, które testują z rówieśnikami; miejscowości Gałkówka- tworzą quest udostępniony w internecie.

VII. Ewaluacja

W celu uzyskania informacji zwrotnej nauczyciel przeprowadzi:

- ankietę dotyczącą subiektywnie dostrzeganych przez uczniów korzyści z grywalizacji
- rozmowy indywidualne i grupowe z uczniami,
- rozmowy z rodzicami i nauczycielami

Szczegółowa analiza wyników ankiety, przeprowadzonych rozmów pozwoli ocenić stopień realizacji zamierzonych celów. Działania te pomogą wyciągnąć wnioski, zaplanować pracę i

ewentualnie zmodyfikować metody pracy. Podjęta zostanie także decyzja o ewentualnej kontynuacji innowacji w kolejnych latach.

Wszystkie wyniki i uwagi zostaną opracowane w sprawozdaniu oraz udostępnione dyrektorowi szkoły.

VIII. Spodziewane efekty

- ✓ Zwiększenie motywacji do pracy i nauki,
- ✓ Rozwój kluczowych kompetencji i umiejętności uczniów
- ✓ Rozwój kreatywności, logicznego myślenia, wnioskowania, twórczego rozwiązywania problemów
- ✓ Nauka współpracy, komunikacji, sposobów radzenia sobie w sytuacjach trudnych
- ✓ Zaangażowanie uczniów w zajęcia i rozgrywki

Wpływ na uczniów:

- lepsza motywacja do podejmowania działań
- lepsze poznanie siebie, swoich umiejętności, predyspozycji
- podnoszenie samooceny
- podnoszenie kompetencji, umiejętności
- lepsze integracja rówieśnicza
- rozwój kreatywności i indywidualnych umiejętności
- poprawa i rozwój umiejętności tj. sprawność manualna, logiczne i strategiczne myślenie

Wpływ na pracę szkoły:

- ✓ Podnoszenie jakości pracy szkoły poprzez różnorodne kreatywne rozwiązania dostosowane do indywidualnych potrzeb uczniów
- ✓ Różnorodność metod aktywizujących uczniów, zwiększanie ich chęci do działań i aktywności