

Formularz opisu dobrej praktyki

Tytuł projektu	Gry planszowe - myślę i działam
Nazwa szkoły	SZKOŁA PODSTAWOWA W TYŃCU MAŁYM, Tyniec Mały, dolnośląskie
Imię i nazwisko autora lub zespołu autorskiego	Piotr Moczko — Nauczyciel — projekt
Czas trwania realizacji projektu	od 15-10-2024 do 30-11-2024
Liczba uczniów	20
Wiek uczniów/klasa	14-15 lat (klasa 8)
Data sporządzenia opisu dobrej praktyki	16-12-2024

OPIS PROJEKTU	
Cele projektu (z uwzględnieniem kształcenia wybranych kompetencji i umiejętności z Modelu Kompetencji i	Rozwijanie kompetencji niezbędnych na rynku pracy takich jak: Obraz samego siebie: zarządzanie sobą w czasie, rozpoznawanie własnych zdolności. Rozumienie świata: podejście krytyczne. Budowanie relacji: współpraca i praca zespołowa, asertywność. Przedsiębiorczość: kreatywność, samodzielność w myśleniu i działaniu, prezentacja wyników własnej pracy.



KARIERA BEZ BARIER

Umiejętności dla trzycy na rynek pracy)	
Cele szczegółowe projektu (np. dotyczące podstaw programowych)	Zapoznanie uczniów ze zmieniającymi się trendami na rynku pracy oraz zdobycie umiejętności w zakresie ciekawego zaprezentowania efektów swojej pracy. Z podstawy podstawowej projekt realizuje: ● rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki; ● wspieranie ucznia w rozpoznawaniu własnych predyspozycji i określaniu drogi dalszej edukacji; ● wszechstronny rozwój osobowy ucznia przez pogłębianie wiedzy oraz zaspokajanie i rozbudzanie jego naturalnej ciekawości poznawczej; ● kształtowanie postawy otwartej wobec świata i innych ludzi, aktywności w życiu społecznym oraz odpowiedzialności za zbiorowość; ● zachęcanie do zorganizowanego i świadomego samokształcenia opartego na umiejętności przygotowania własnego warsztatu pracy.
Opis zadań uczniów w projekcie	1. Zapoznanie się z powszechnie znanymi grami planszowymi. 2. Opracowanie w czteroosobowej grupie swojej autorskiej gry planszowej nt. wybranego zawodu (3 spotkania). 3. Zaprezentowanie swojej gry wszystkim uczestnikom projektu. 4. Udział w warsztatach nt. zawodów przyszłości. 5. Stworzenie plakatu o wybranym zawodzie przyszłości. 6. Pomoc w przeprowadzeniu dla całej społeczności szkolnej turnieju gier pn. zawód przyszłości w grze planszowej. 7. Wypełnienie ankiety ewaluacyjnej.



Rzeczypospolita
Polska



Ministerstwo
Edukacji Narodowej



INSTYTUT BADAŃ
EDUKACYJNYCH
Państwowy Instytut Badawczy

Instytut Badań Edukacyjnych — Państwowy Instytut
Badawczy

Ul. Górczewska 8, 01-180 Warszawa



KARIERA BEZ BARIER

W jaki sposób uwzględniono potrzeby uczniów ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi?	Uwzględniając potrzeby uczniów ze zróżnicowanymi potrzebami została zastosowana metoda indywidualnego podejścia do każdego ucznia z uwzględnieniem jego atutów i mocnych stron. Uczniowie nauczyli się, że drogą do sukcesu jest wiedza, cierpliwość i wytrwałość. Podczas różnego rodzaju działań uczniowie zawsze mogli liczyć na wsparcie nauczyciela oraz pozostałych uczestników projektu (nie czuli się wykluczeni).
Nakłady finansowe niezbędne do realizacji projektu	500 zł (koszt poniesiony przez szkołę na zakup materiałów biurowych niezbędnych do przeprowadzenia warsztatów i stworzenie gier planszowych).
Sposób prezentacji efektów pracy uczniów szerszej społeczności szkolnej (termin, sposób, liczba odbiorców, zadania uczniów w czasie prezentacji)	1. Na zakończenie projektu rozegrano szkolny turniej pn. zawód przyszłości w grze planszowej. Grupa docelowa to klasy 6-8 (ok. 160 osób). Uczniowie biorący udział w projekcie pomogli zorganizować turniej. 2. W miejscu zwyczajowo przyjętym wywieszenie prac uczniów (plakatów). Grupa docelowa to uczniowie klas 4-8, rodzice oraz pracownicy szkoły (około 700 osób). Uczniowie sami zorganizowali wystawę.
Refleksje Nauczyciela po realizacji projektu przez uczniów:	W jakim realizacja projektu pomogła uczniom kształcić kompetencje potrzebne na rynku pracy (jakie doświadczenia uczniowie wpisywali do narzędzia MOJE PORTFOLIO)? • kreatywność, • autoprezentacja, • prezentacja swojej pracy, • poznanie nowych zawodów.



Rzeczpospolita
Polska



Ministerstwo
Edukacji Narodowej



INSTYTUT BADAŃ
EDUKACYJNYCH
Państwowy Instytut Badawczy

Instytut Badań Edukacyjnych — Państwowy Instytut
Badawczy

Ul. Górczewska 8, 01-180 Warszawa



KARIERA BEZ BARIER

	Które elementy realizacji projektu były szczególnie ważne dla rozwoju uczniów i dlaczego? • autoprezentacja – uczniowie nauczyli się starannego zaprezentowania swoich pomysłów, poprzez stworzenie gier planszowych, które musiały być zrozumiałe dla uczniów nie zaangażowanych w projekt, • zapoznanie się z nowymi zawodami – uświadomienie sobie, że świat ciągle się zmienia, a tym samym zmieniają się oczekiwania wobec przyszłych pracowników. Co i jak warto zmodyfikować? • grupa docelowa powinna być większa, pozwoliłoby to stworzenie większej ilości różnorodnych gier, niezbędnych do przeprowadzenia turnieju, • uczniowie powinni mieć możliwość wykonywania swoich zadań w trakcie zajęć (np. godzina wychowawcza), po lekcjach uczniowie zgłaszali, że są zmęczeni dlatego ciężko im się skoncentrować.
--	--



Rzeczpospolita
Polska



Ministerstwo
Edukacji Narodowej



INSTYTUT BADAŃ
EDUKACYJNYCH
Państwowy Instytut Badawczy

Instytut Badań Edukacyjnych — Państwowy Instytut
Badawczy

Ul. Górczewska 8, 01-180 Warszawa