

KARTA INNOWACJI

1. **Tytuł innowacji:** „Planszowe historie”
2. **Autor innowacji:** mgr Olga Tomanek
3. **Czas trwania:** wrzesień 2025 roku do czerwiec 2026 roku
4. **Uczniowie objęci innowacją:** klasa 5a oraz 7a i 8
5. **Cel innowacji**

Głównym celem innowacji jest wzbogacanie wiedzy z historii poprzez wzbudzanie zainteresowania uczniów grami, kartami, krzyżówkami, quizami.

Celem innowacji jest również: zwiększone zaangażowanie uczniów, rozwijanie kreatywności i innowacyjności, zwiększenie efektywności uczenia się, rozwijanie umiejętności współpracy. a przede wszystkich wzbogacanie i rozszerzanie wiedzy historycznej.

6. **Opis przebiegu - przedstawcie, jak będą realizowane założenia innowacji (metody, formy pracy, etapy działań).**

Stosowanie na lekcjach metody gier dydaktycznych przynosi szereg korzyści. Dzięki nim uczniowie uczą się przez działanie.

Na zajęcia rozwijających zainteresowania w klasie 5a oraz podczas lekcji historii w klasie 7a i 8 (raz w miesiącu) uczniowie będą wykorzystywać gotowe gry planszowe, karty, quizy i krzyżówki. Gry planszowe rozwijają kreatywność i logiczne myślenie, a dodatkowo rozbudzają zainteresowanie historią, ćwiczą pamięć i spostrzegawczość oraz rozwijają zdolności taktyczne oraz wyobraźnię.

Poza tym uczą: radzenia sobie z niepowodzeniami i porażkami, postawy koleżeńskiej, cierpliwości, wyrabiają nawyki przestrzegania dyscypliny i reguł gry, uświadamiają uczniom potrzebę współdziałania i podporządkowania się interesom grupy, samodzielności i samokontroli,

Metody pracy: Poszukująca, podająca, praktycznego działania

Formy pracy: Grupowe, zespołowe, czasami indywidualne

Wykorzystane narzędzia dydaktyczne: Gry planszowe, materiały papiernicze, krzyżówki, quizy, zasoby Internetu. Uczniowie poznają planszówki nawiązujące do historii Polski (od jej początków aż po współczesność), poznają do czasów PRL, poczeszą swoją wiedzę o życiorysy znanych postaci oraz przełomowe wydarzenia i wynalazki.

7. Przewidywane efekty/osiągnięcia – opiszcie, jakie korzyści innowacja przyniesie uczniom, nauczycielom i szkole.

Warto przytoczyć tu wyniki badań, według których uczymy się 10% tego, co czytamy, 20% tego, co słyszymy, 30% tego, co widzimy, 50% tego, co słyszymy i widzimy, 70% tego, co sami mówimy, 90% tego, co sami robimy.

Uczniowie:

- Szukają różnych rozwiązań
- Chętnie pracują w grupie
- Cierpliwie czekają na swoją kolej
- Poszerzają swoją wiedzę historyczną
- Podejmują samodzielnie aktywność poznawczą

Nauczyciel:

- Motywuje do działania do samodzielnej, efektywnej nauki oraz pobudza kreatywność i potencjał
- Inspiruje uczniów
- Poszerza swoje kompetencje

Ewaluacja : W ramach wdrożonej innowacji będzie prowadzona obserwacja pracy uczniów. Analiza obserwacji pozwoli ocenić stopień realizacji założonych celów i wyciągnąć wnioski.