

Opis innowacji pedagogicznej “Witajcie w naszej bajce - świetlicowa GRYwalizacja”.

autor: Kamilla Gicala

Cele innowacji:

zmotywowanie uczniów do większego zaangażowania w zajęcia świetlicowe oraz wzorowego zachowania,
rozwijanie umiejętności zarządzania własnymi zasobami,
kształtowanie postawy samodzielności w podejmowaniu decyzji,
zachęcenie uczniów do samorozwoju poprzez dobrą zabawę,
rozbudzanie wyobraźni uczniów poprzez udział w fantazyjnej grze RPG.

Opis innowacji:

Uczniowie na początku roku szkolnego otrzymują Kartę Bohatera. Wypełniają ją informacjami o swojej wymyślonej postaci (imię, wygląd). Bohater ten będzie im towarzyszył im do momentu, w którym osiągną najwyższy poziom postaci (zdobędą wszystkie gwiazdki). Wówczas uczeń otrzymuje nagrodę oraz może rozpocząć kolejną przygodę z nową postacią.

Gwiazdkę można otrzymać w momencie, w którym na odwrocie karty uczeń zbierał minimum 5 pieczętek od nauczyciela. Pieczętki uczniowie otrzymują za:

wzorowe zachowanie i bycie koleżeńskim (pomoc innym, dodatkowe zadania porządkowe np. segregowanie zmieszanych klocków, kompletowanie puzzli itp.),
aktywny udział w zajęciach świetlicowych,
zwycięstwa w konkursach świetlicowych,

Pieczętki lub gwiazdki można utracić. Następuje wówczas “atak smoka” i uczeń odpowiednią ilość pieczętek według poniższych zasad:

świadome, wielokrotne łamanie regulaminu świetlicy - 5 pieczętek (1 gwiazdka)
hałasowanie pomimo wielokrotnych upomnień - 1 pieczętka,
niekoleżeńskie zachowanie wobec innych - 2-4 pieczętek,
notoryczny brak porządku - 1-2 pieczętek,

Może nastąpić również moment, w którym wszyscy uczniowie znajdują się w tzw. “miejscu mocy”. Wówczas wszyscy otrzymują pieczętki za wzorowe przestrzeganie regulaminu świetlicy (uwaga! - ani jeden uczeń nie może się wyłamać).

Uczniowie mogą nie tylko wykupywać za pieczętki kolejne poziomy, ale też ulepszać swoją postać. Każde ulepszenie postaci (dorysowanie kolejnego elementu np. stroju, maski, uzbrojenia, pancerza ochronnego) kosztuje 3 pieczętki. Uczniowie w ten sposób uczą się zarządzać swoimi

zasobami, planować długoterminowo. Niektórzy “oszczędzają” na poziomy, inni wydają wszystkie pieczątki na wyposażenie.

W ramach zdobywania poziomów robi się coraz trudniej, zwiększa się ilość koniecznych pieczątek do wykupienia poziomu lub wyposażenia. Na koniec każdego miesiąca odbywa się również podsumowanie i wymyślona przez nauczyciela gra RPG o tematyce fantasy, w której uczniowie wykorzystują zasoby zebrane przez dany miesiąc.