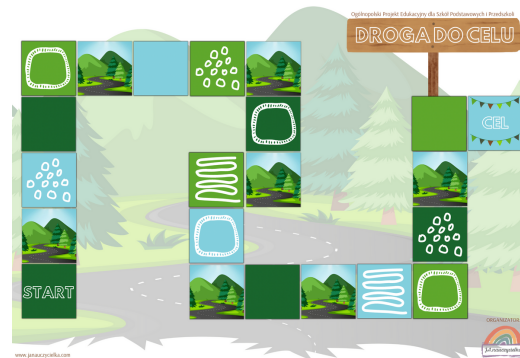


Projekt edukacyjny: DROGA DO CELU



Głównym elementem projektu jest WIELKOFORMATOWA GRA PLANSZOWA. Do planszy opracowane zostaną zadania na każdy miesiąc, związane z aktualną tematyką. Rozważając współczesną edukację nie sposób nie wspomnieć o konieczności kształtowania kompetencji cyfrowych oraz właściwych postaw wobec cyfryzacji wśród dzieci, dlatego całość zostanie wzbogacona o wersję interaktywną planszy, którą można wykorzystać na tablecie, smartfonie, a także na tablicy interaktywnej.

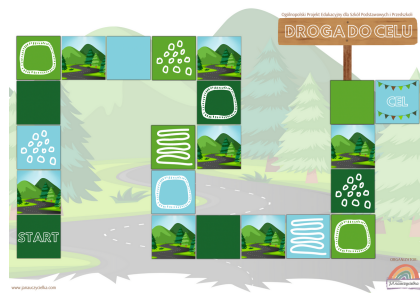
Udział w projekcie polega na wykonywaniu zadań zawartych na kartach z użyciem planszy podłogowej, planszy interaktywnej lub małych plansz do wykorzystania przy okazji zajęć stolikowych lub pracy indywidualnej.

Wspomniane karty zawierają różne zadania z zakresu wszystkich obszarów edukacyjnych, a ich treść koresponduje z podstawą programową. Tematyka materiałów każdorazowo będzie związana z aktualnym miesiącem.

Wszystkie działania w ramach realizowanego projektu wzbogacają wiedzę dzieci o otaczającej ich rzeczywistości poprzez wskazanie różnych dróg jej poznawania.

Projekt będzie realizowany przez cały rok, istnieje natomiast możliwość jego realizacji wyłącznie w wybranych przez siebie miesiącach. Za każdy miesiąc uczestnicy otrzymają stosowne zaświadczenie. Nie ma obowiązku dokumentowania wykonanych zadań. Umieszczanie zdjęć w komentarzach oraz aktywność na blogu organizatora jest mile widziana ale oparta na dobrowolności.

Projekt edukacyjny: DROGA DO CELU



Proponowany projekt najlepiej nadaje się do realizacji w ramach grupy przedszkolnej/klasz szkolnej.

Adresatami projektu są dzieci w wieku przedszkolnym oraz młodszym wieku szkolnym.

CELE PROJEKTU:

- doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- wsparcie rozwoju emocjonalnego i społecznego;
- urozmaicenie realizowanych obszarów dydaktycznych poprzez wykorzystanie nowoczesnej technologii;
- poszerzenie zainteresowań i wyobraźni twórczej dzieci;
- doskonalenie logicznego myślenia, kształtowanie radzenia sobie w sytuacjach problemowych;
- rozbudzanie postaw badawczych i innowacyjnych.

METODY PRACY: słowne, oglądowe, problemowe, działalności praktycznej.

CZAS TRWANIA PROJEKTU: miesiąc/rok szkolny

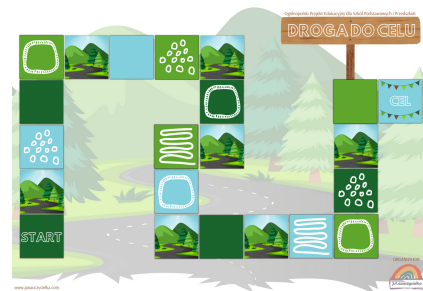
GŁÓWNE ZADANIE:

Rozwiązywanie zadań wynikających z comiesięcznego materiału.

SPODZIEWANE EFEKTY:

- urozmaicenie procesu dydaktycznego poprzez wykorzystanie wielkoformatowej gry planszowej;
- wprowadzenie elementów ruchowych do edukacyjnej codzienności;
- rozwój kompetencji cyfrowych;
- poszerzenie działań z zakresu programowania i kodowania od najmłodszych lat;
- wartościowe wykorzystanie środków elektronicznych w procesie edukacyjnym;
- rozwój logicznego myślenia u najmłodszych;
- umiejętność korzystania z różnych źródeł informacji;
- pogłębienie zainteresowań dzieci.

Projekt edukacyjny: DROGA DO CELU



PODSUMOWANIE

W obliczu pędzącej rzeczywistości i coraz większego zainteresowania najmłodszych środkami elektronicznymi, warto połączyć je z rozwojem ruchowym i aktywizacją, która pozwoli także na inne aktywności. Wszyscy doskonale wiemy, że jednym z nieodłącznych elementów współczesnego procesu dydaktyczno-wychowawczego stała się nowoczesna technologia. Jej wykorzystanie będzie mieć wpływ na kształtowanie osobowości i postaw dzieci. Jej poznawanie nie powinno być pozostawione jako spontaniczne, ale powinno mieć swoje stałe miejsce w edukacji. Twórcza i wartościowa praca z wykorzystaniem nowoczesnych technologii wyzwala w najmłodszych aktywność, kreatywność, zachęca do poszukiwania nieszablonowych rozwiązań. Warto zatem realizować różnorodne projekty, które są dla ucznia aktywizujące i atrakcyjne. Z tego właśnie powodu powstał projekt pt. „DROGA DO CELU”, który poza wykorzystaniem nowoczesnej technologii pozwala na "wyjście z ławek", ruch i zaangażowanie najmłodszych w proces edukacyjny.

Zapraszam!
JA.nauczycielka